

# Ritter ohne Furcht und Tadel

Auteur: Hartmut Witt

Uitgegeven door Eurogames, 1997

Ridders zonder vrees of blaam, een ridderlijk toernooispeel voor 2 - 10 spelers, vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

---

## Speelgedachte

In een Middeleeuwse burcht wordt een groot riddertoernooi gehouden. Beroemde ridders uit verschillende gebieden doen voor de eer van hun koning of koningin aan dit toernooi mee. Er zijn echter ook minnen aanwezig, en die zijn er trots op als een koene ridder hun doekje draagt.

Voor de ridders gaat het erom, door winst tijdens de vier toernooidagen zoveel mogelijk premies te winnen.

De minnen gaat het erom, meer premies van de met hun doek rijdende ridders te krijgen, dan andere minnen.

Iedere speler draagt de rol van een koning of koningin, die hun ridder en minne naar het toernooi sturen. Doel is het voor iedere speler om de succesvolste ridder en minne in de eigen gelederen te hebben, om aan het einde het grootste aantal premies verzameld te hebben.

## Speelverloop

De spelers bepalen hoeveel dagen het toernooi duurt (in de spelregels vier dagen). In de loop van het toernooi dagen de ridders elkaar tot tweekampen uit. Eerst vechten ze te paard en daarna eventueel te voet. De tweekampen worden met de dobbelstenen uitgevochten. Eerst gooit de aanvaller, daarna de verdediger, waarbij de dobbeluitkomsten tegelijkertijd worden gewaardeerd. Winnaars van een tweekamp krijgen een premie. De verliezers vallen voor de rest van een toernooidag af.

Aan het begin van een toernooidag bieden de minnen hun doek aan, aan een ridder naar keuze. De ridders moeten de doek van de minne aannemen, maar hebben daarbij echter bepaalde voorkeuren. Als meerdere minnen aan dezelfde ridder hun doek aanbieden, krijgt vaak een vreemde minne de voorkeur boven een minne uit eigen huis, als ze eerder aan de voorliefde van de ridder beantwoordt. Een minne krijgt dezelfde premies als de ridder die voor haar uitkomt.

's Nachts kunnen de ridders bijkomen en hun zwakheden trainen. De minnen vergeven hun doek opnieuw en een nieuwe toernooidag begint.

## Speelmateriaal

- 10 ridderkaarten

- 10 minnekaarten
- 60 trainingsfiches
- 10 doekfiches
- 24 dobbelstenen
- 50 houten blokjes
- 1 spelregel

## **Speelvoorbereiding**

De ridderkaarten en minnekaarten worden geschud en aan iedere speler worden er van beiden twee uitgedeeld. Bij meer dan vijf spelers, krijgt iedere speler slechts één ridderkaart en één minnekaart. De overige ridder- en minnekaarten doen aan dit toernooi niet mee. De dobbelstenen worden klaargelegd. Iedere speler krijgt voor iedere ridder drie houten blokjes en voor iedere minne één houten blokje en het overeenkomende doekfiche. De toernooiplaats (de doos) wordt in het midden gelegd.

### **De ridderkaarten**

De houten blokjes worden, zoals afgebeeld op blz. 2, op de ridderkaarten gelegd. De verdedigingssterkte voor slagen van de tegenstander is met rood gekenmerkt.

Het aantal slagdobbelstenen is aan de rechterzijde aangegeven. De ridders onderscheiden zich in statistische factor van hun sterkte, aan het begin zijn echter alle ridders even sterk. De ene heeft voordelen met de aanval (aantal slagdobbelstenen), maar raken eerder gewond, de anderen hebben een sterkere verdediging (afdekking trefveld), zij raken niet zo snel gewond.

### **De minnekaarten**

Het houten blokje wordt aan het begin op de premielijst op "0" gezet. Nu moeten de spelers zich de eigenschappen van hun minnen inprenten en ze met de voorliefdes van de eigen ridders of die van hun medespelers vergelijken, omdat het zeer belangrijk is, welke ridder men in het begin en in de loop van het toernooi de doek van zijn minne aanbiedt.

### **Training voor de eerste toernooiday**

Het aantal slagdobbelstenen geeft de aanvalsterkte van een ridder weer, de rood omrande trefvelden laten de sterkte zien in de verdediging. Aan het begin van een toernooi, dus voordat de 1e toernooiday begint, heeft iedere speler de mogelijkheid om zijn ridder te "trainen". Dat houdt in dat men iedere afzonderlijke ridder van zichzelf tot twee punten op de volgende wijze kan versterken:

#### **Verhoging van de aanvalsterkte**

Men begint dan met twee slagdobbelstenen meer dan op de ridderkaart in het rode veld is aangegeven. Het houten blokje wordt dan twee velden in de kolom "slagdobbelstenen" verschoven.

## **Verhoging van de verdedigingssterkte**

Men kan twee extra "trefvelden" op de ridderkaart met trainingsfiches afdekken.

## **Verhoging van de aanvals- en verdedigingssterkte**

Men kan er ook voor kiezen om één extra slagdobbelsteen in te zetten en daarnaast één extra trefveld af te dekken.

Voorbeeld: Ridder Apollonius van de Wolkenburg beschikt aan het begin van het toernooi over drie slagdobbelstenen en als verdedigingssterkte een afgedekte "1", "2" en "3" (rood omrand).

Ridder Apollonius van de Wolkenburg verhoogt voor het begin van het toernooi zijn aantal slagdobbelstenen met één naar "4" slagdobbelstenen en zijn verdedigingssterkte, door op het tweede trefveld "1" een trainingsfiche te leggen (zie plaatjes blz. 3).

Hij had de extra trainingspunten ook als volgt kunnen inzetten:

Aanvalssterkte: verhoging naar vijf slagdobbelstenen.

Verdedigingssterkte: afdekken van de tweede "1" en de tweede "2"; afdekken van de tweede "1" en de tweede "3"; afdekken van de tweede "2" en de tweede "3"; afdekken van een overeenkomende combinatie van trefvelden in de strijd te voet.

Combinatie: verhoging van één slagdobbelsteen en afdekken van een trefveld in de strijd te paard of te voet.

Iedere speler verhoogt dus voor het begin van een toernooi de aanvalssterkte, de verdedigingssterkte of beiden zoals hiervoor uitgelegd.

## **Kleine tip**

Omdat altijd eerst de strijd te paard wordt gestreden is het zinvol om eerst de verdedigingssterkte te paard door extra afdekken van de trefvelden "1", "2" of "3" te verhogen.

## **Belangrijk**

Dobbelt je tegenstander met zijn slagdobbelstenen in de strijd te paard bijvoorbeeld 3x een "1" en op de eigen ridderkaart zijn beide trefvelden "1" afgedekt, dan raakt de derde "1" en veroorzaakt jouw ridder een verwonding. Het houten blokje van de gewonde ridder wordt één veld naar rechts verschoven.

## **Startspeler**

Iedere speler dobbelt met een dobbelsteen en de speler met de hoogste worp is

de startspeler.

## **Ridders en minnen**

Iedere speler beslist eerst welke van zijn ridders mee zal doen aan de toernooidag. Men hoeft dus niet met beide ridders aan de toernooidag mee te doen en men hoeft überhaupt niet een ridder te laten starten op een toernooidag. Men moet echter wel bedenken dat men slechts vier toernooidagen tot zijn beschikking heeft om winstpremies binnen te halen.

Vervolgens moet iedere speler beslissen welke vreemde of eigen ridders men de doek van zijn minne wil aanbieden.

De startspeler legt het doekfiche van de minne op een willekeurig eigen of vreemde strijdvaardige ridder. Deze ridder moet de doek aannemen, ook als die van een minne komt van een tegenstander en deze misschien niet zo passend is voor de voorliefde van de ridder (we bevinden ons in de Middeleeuwen). Nu geeft de linkerbuurman van de startspeler een doek van een minne, en zo verder, totdat iedere deelnemende ridder een doekfiche op zijn ridderkaart heeft liggen.

Een ridder kan niet tegelijkertijd meerdere doekfiches dragen. Op de ridderkaarten staan de voorliefdes van de ridders met betrekking tot de minnen in een rangvolgorde aangegeven. Bij de één is de haarkleur belangrijk, en bij een ander eerder de gestalte.

Mocht een opvolgende speler dezelfde ridder met een doekfiche willen beleggen als zijn voorganger, dan bepalen de overeenstemmingen tussen de eigenschappen van de betreffende minnen en de voorliefde van de gevierde ridder, welke doek de ridder draagt.

Bij een gelijk aantal overeenstemmingen bepaalt de rangvolgorde van de eigenschappen, die op de ridderkaart staan af te lezen. De tweede minne wint bij gelijkstand dus alleen als haar eigenschappen bij de voorliefde van de ridder voor die van haar concurrent staan.

Hebben beide minnen precies dezelfde overeenstemming, dan mag de ridder één van beide minnen uitkiezen. De afgewezen minne moet haar doek aan een andere ridder aanbieden, als de speler weer aan de beurt is. Als niet alle ridders aan een toernooidag deelnemen, of als er ridders uitgeschakeld zijn, kan het zijn, dat sommige minnen hun doek niet kunnen onderbrengen (de Middeleeuwen had ook minder charmante kanten).

### **Opmerking**

Het kan natuurlijk ook voorkomen dat er meer dan twee minnen naar dezelfde ridder dingen; dit vooral aan het eind van het toernooi, als zich ridders als favoriet voor de totale overwinning plaatsen. De ridder kiest als hiervoor beschreven één van de minnen uit.

Voor het begin van de eerste toernooidag moet iedere deelnemende ridder een doek van een minne dragen en voor haar eer (en hun premies) in het veld zetten.

Voorbeeld: Podica von Schwarzfub biedt haar doek aan aan Apollonius van de Wolkenburg en heeft daarbij twee overeenkomsten: mollig (rondlich) en terughoudend (zurückhaltend). Daarna komt Ilsa von Tannen en wil eveneens haar doek aan Apollonius van Wolkenburg aanbieden. Zij heeft drie overeenkomsten: bruin haar, terughoudend en mollig.

Podica krijgt daarom haar doek terug. En Ilsa legt haar doekfiche op de kaart van Apollonius. Podica moet haar doek aan een andere ridder aanbieden, als de speler weer aan de beurt is.

## Het toernooi begint

Alle ridders die aan een toernooidag deelnemen, worden rondom de toernooiplaats (de doos) opgesteld. Daar vinden de (dobbel-)gevechten plaats. Nadat iedere ridder die aan de eerste toernooidag deelneemt een doek van een minne heeft gekregen, daagt de startspeler met één van zijn ridders een ridder van een tegenspeler uit tot een tweekamp en deze strijden op de toernooiplaats tegen elkaar. De uitgedaagde ridder moet de uitdaging aannemen en kan niet van de tweestrijd afzien (een kwestie van eer). De ridders die aan dezelfde speler behoren, kunnen elkaar niet uitdagen.

Eerst wordt de strijd te paard uitgevochten:

- Beiden gooien afwisselend met het overeenkomende aantal slagdobbelstenen dat op de ridderkaart is gemarkeerd.
- De aanvaller dobbelt eerst en eventuele treffers worden vastgehouden (het houten blokje in de lijst met verwondingen wordt verschoven). Daarna gooit de verdediger.
- Nadat de uitkomsten benut zijn, nemen de spelers de dobbelstenen weer bij zich.
- Alleen de dobbeluitkomsten "1", "2" of "3" leiden bij de strijd te paard tot treffers.
- Zodra een ridder tien of meer verwondingen heeft gekregen, ligt hij uit het toernooi.
- Als veiligheid tegen treffers, tellen de rood omrande trefvelden of extra afgedekte trefvelden bij de strijd te paard of te voet. Daarmee kan een ridder treffers afweren.
- Raakt een ridder bij de strijd te paard gewond, dan valt hij automatisch van het paard.

Stort slechts één van beide ridders van het paard, dan is het kamp meteen - nadat beide spelers gedubbeld hebben - beëindigd en de ridder die nog op zijn paard zit, heeft gewonnen en krijgt een premie - net als de minne, wiens doek hij op zijn ridderkaart heeft liggen. Het houten blokje wordt bij beiden één veld op de premielijsten verschoven.

De verliezende ridder ligt er voor de rest van de toernooidag uit. De ridder kan niet meer tot een tweekamp worden uitgedaagd en ook zelf geen andere ridder uitdagen. De minne kan deze dag geen premies meer verzamelen en mag haar doek pas op de volgende toernooidag weggeven.

Voorbeeld: (zie plaatjes blz. 5). Ridder Apollonius en Harald Kampfzahn treffen

elkaar. Apollonius dobbelt met vier dobbelstenen en gooit: "1", "3", "3" en "6". Daarmee treft hij Harald Kampfzahn drie keer. "1", "3" en "3" treffen, maar de "1" wordt afgeweerd. De "6" leidt niet tot een treffer. Het houten blokje wordt in de lijst met verwondingen twee velden verschoven. Harald Kampfzahn dobbelt met vijf dobbelstenen en heeft de volgende vijf uitkomsten: "1", "2", "5", "5" en "6". Apollonius kan de "1" en de "2" succesvol afweren en blijft in het zadel.

Harald Kampfzahn stort van het paard en ligt er voor de rest van de toernooidag uit.

Apollonius heeft de tweekamp gewonnen en wint een premie (het houten blokje wordt één veld op de premielijst van de ridder en van zijn minne verschoven).

Storten ze beiden van het paard, dan wordt het duel te voet voortgezet, nu tellen alleen nog de door de tegenstander gedobbelde "4", "5" of "6" als treffer. Treffers kunnen, net als bij de strijd te paard door rood omrande trefvelden of door trainingsfiches worden afgeweerd.

De strijd te voet duurt net zolang, totdat één van de ridders na een dobbelronde opgeeft, respectievelijk totdat één van de ridders tien verwondingen heeft gekregen en daarmee uit het totale toernooi ligt. De winnaar en zijn minne krijgen ieder één premie.

## **Opmerking**

Men moet dan opgeven, als de ridder al sterk is aangeslagen.

De treffers worden in de verwondingskolom op de kaart van de ridder aangegeven door het houten blokje zoveel velden op te schuiven als de ridder aan treffers heeft gekregen.

Een ridder die opgeeft, verliest de tweekamp en ligt er voor de rest van de toernooidag uit. Hij kan deze dag geen ridders meer uitdagen en ook niet uitgedaagd worden.

## **De ridders worden woedend**

Kan geen van beide ridders in de eerste ronde te paard een treffer bij zijn tegenstander veroorzaken, dan worden de beide ridders woedend: ze dobbelen opnieuw; ze mogen echter allebei een slagdobbelsteen extra gebruiken.

Deze extra slagdobbelsteen mag alleen in deze gevechtsronde worden gebruikt.

## **De tweekamp is ten einde**

Nu is de linkerbuurman van de startspeler aan de beurt en daagt met zijn strijdvaardige ridder een tegenstander uit. Na beëindiging van deze tweekamp daagt zijn linkerbuurman een ridder uit, enz. Alle gevechten worden als hiervoor beschreven uitgevoerd.

## **Einde van de toernooidag - de dagwinnaars met een premie**

## **belonen**

De toernooidag is voorbij als er òf nog slechts één strijdvaardige ridder over is, òf de overgebleven ridders allen tot één speler behoren. Deze ridders mogen niet tegen elkaar strijden. Dagwinnaar wordt dan ook de ridder die de meeste premies kon verzamelen. Bij gelijkstand tussen twee ridders die tot dezelfde spelers behoren, kan deze bepalen welke van zijn ridders dagwinnaar wordt.

Hebben ridders van verschillende spelers evenveel premies, dan is er geen dagwinnaar. Staat de dagwinnaar vast, dan krijgt hij en natuurlijk de minne ook wiens doek hij draagt, de volgende premies:

- Op de eerste toernooidag : 1 extra premiepunt.
- Op de tweede toernooidag : 2 extra premiepunten.
- Op de derde toernooidag : 3 extra premiepunten.
- Op de vierde toernooidag : 4 extra premiepunten.

De ridder en de minne die tijdens de vier toernooidagen de meeste premies konden verzamelen, krijgen aan het eind van het toernooi nog ieder vier premiepunten.

Na het einde van iedere toernooidag worden alle doekfiches aan de minnen teruggegeven, om de volgende dag weer opnieuw te worden weggegeven.

## **De nacht valt over de burcht**

Tijdens de nacht kunnen alle ridders zich ontspannen: ieder mag drie verwondingspunten afbouwen. Het houten blokje wordt op de lijst met verwondingen drie velden naar links verschoven.

De ridders die aan het begin van de nieuwe toernooidag geen verwondingen hebben, mogen net als bij de training aan het begin van het toernooi hun aanvalsterkte en/of verdedigingssterkte met twee punten verhogen.

Ridders die 1-3 verwondingspunten hebben, mogen hun aanvalsterkte of hun verdedigingssterkte met één punt verhogen.

Ridders die meer dan drie verwondingen hebben, kunnen geen van de vaardigheden verhogen.

Als hulp dienen de rode markeringen op de lijst met verwondingen.

## **Een nieuwe dag begint**

Het verloop van een nieuwe toernooidag komt overeen met de eerste toernooidag. De speler links van de startspeler van de eerste dag begint.

Aan het eind van de tweede toernooidag krijgt de dagwinnaar weer premiepunten als hiervoor aangegeven.

Een ridder die op de eerste toernooidag verwondingen heeft opgelopen, kan ervoor kiezen om op de tweede toernooidag niet aan te treden. Hij bouwt in de nacht drie

verwondingspunten af.

Voor de derde en vierde toernooidag gaat het net zoals hiervoor beschreven.

### **Opmerking**

Voor een kortere speelduur kan vooraf, voor het begin van het toernooi, ook het aantal toernooidagen naar twee of drie worden gereduceerd.

## **Wie wint het toernooi**

Na beëindiging van de laatste toernooidag en de premieverdeling aan de laatste dagwinnaar, krijgen de ridder en de minne die in het totale toernooi beiden de meeste premies konden verzamelen, ieder vier premiepunten extra.

Alle spelers tellen nu de premies van hun ridders en minnen in totaal. De speler die de meeste premies heeft, is de winnaar van het spel.

Treedt de uitzonderlijke situatie op dat twee spelers het gelijke aantal totaalpunten bezitten, dan mag ieder één van zijn ridders uitzoeken en aantreden tot een beslissingsduel. Daarbij gaat het er precies zo toe als bij een normale tweekamp. De beslissingsstrijd is ten einde als één van beide ridders van het paard valt, terwijl de ander in het zadel blijft. Vechten de spelers te voet verder, omdat beiden van het paard zijn gevallen, wordt er net zolang gevochten, totdat één van beide spelers tien of meer verwondingen heeft (dit is dan een ridder met veel eer en zonder vrees). Een ridder geeft in een beslissingsstrijd nooit vrijwillig op.

## **Tactische tips**

Vergelijk de ridders van je tegenspelers na de eerste toernooidag. Degene die de minste verwondingen, maar de meeste slagdobbelstenen en trainingsfiches heeft, is de sterkste ridder. Dit kan bepalend zijn voor aan welke ridder een minne haar doek aanbiedt.

Het toevalselement van de dobbelstenen kan door verstandige keuze van de tegenstander en het goed inzetten van de minnen gecompenseerd worden.

## **Uitbreidingsregels**

Men kan natuurlijk ook meer dan vier toernooidagen spelen, waarbij de dagpremies overeenkomstig verder stijgen.

Men kan de aanvalsterkte van de ridders beperken: met 4-6 verwondingspunten aan het begin van een toernooidag mag een ridder één slagdobbelsteen minder gebruiken, dan op zijn ridderkaart door het houten blokje wordt aangegeven. Bij 7-9 verwondingspunten worden hem drie slagdobbelstenen ontnomen.

Speelt men met jongere spelers, dan kan het spel vereenvoudigd worden, door zonder minnekaarten te spelen.





