

## Im Auftrag des Königs

Een handleiding bij het spelen

Samengevat en vrij vertaald

Pascal Taillaert - Spellclub Piek-Uur en Incognito Waregem

## Doel

Als ridder van de Tafelronde probeer je je ridderlijke deugden kracht, behendigheid, moed en wijsheid te verbeteren. Wie in opdracht van de koning belangrijke taken weet te vervullen ontvangt hiervoor zegepunten.

## Vorbereiding

- zie overzichtskaart
- de 8 gebiedskaarten in een willekeurige volgorde in een cirkel openleggen
- elke speler kiest een ridder en legt zijn ridderkaart bij Camelot
- de tenten worden verdekt gemengd
- elke speler trekt een tentkaart en legt ze open voor zich
- de tentkaarten bepalen de spelersvolgorde
- de opdrachtkaarten mengen, 3 kaarten openleggen in het midden van de cirkel, de rest als verdekte stapel in het midden
- de verschillende actiekaarten worden opengelegd zoals op de overzichtskaart
- namelijk : de paarden (P) links, de Artus Tafelronde- (A) en de Turnierkaarten (T) bij Camelot, de Queste- (Q) en de Gerichtkaarten (G) onderaan, de Exerzitiumkaarten (E) elk afzonderlijk rechts
- de deugdenkaarten worden volgens soort bij de passende Exerzitiumkaart gelegd
- van de verschillende stapels deugdenkaarten neem je de volgende kaarten, je mengt deze kaarten en je geeft elke speler 2 kaarten
  - bij 4 spelers : van elke stapel 2 kaarten met waarde 1
  - bij 3 spelers : 2 kaarten 'zwaard' met waarde 1
    - 2 kaarten 'draak' met waarde 1
    - 1 kaart 'lans' met waarde 1
    - 1 kaart 'boek' met waarde 1
  - bij 2 spelers : van elke stapel een kaart met waarde 1
- bij 2 en 3 spelers moeten de volgende kaarten nog uit het spel genomen worden : 1 Artus Tafelronde, 1 Gericht, 1 paard waarde 3, 1 zwaard waarde 1, 1 lans waarde 1, 1 draak waarde 1, 1 boek waarde 1
- papier en potlood nemen om de punten te noteren

## Spelverloop

### Fase 1

- elke speler neemt (in volgorde volgens de tentnummers) een actiekaart : E, A, T, G, Q of P
- er volgt een 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> (bij 2 spelers een 4<sup>de</sup>) ronde om een volgende actiekaart te kiezen
- de gekozen kaarten worden opengelegd

- een actiekaart die meermaals in het spel voorkomt mag ook meermaals door dezelfde speler gekozen worden in dezelfde ronde met uitzondering van de 'Turnier'-kaart
- de tornooikaart mag je dus per ronde maar 1 maal nemen

## Fase 2

- de spelers voeren al hun acties uit in een willekeurige volgorde
- de startspeler is opnieuw de speler met tent nummer 1
- de actie 'Turnier' komt pas helemaal op het einde van deze ronde nadat alle spelers hun acties ondernomen hebben
- de winstpunten worden telkens genoteerd
- acties kunnen maar uitgevoerd worden als de speler zich met zijn ridder op de juiste plaats bevindt
- met de actiekaart 'P' kun je je verplaatsen
- acties die niet uitgevoerd kunnen worden vervallen
- actiekaarten worden steeds onmiddellijk op hun plaats teruggelegd

## De Actiekaarten

De actiekaarten die enkel in Camelot uitgevoerd kunnen worden hebben een gele rand

## Exerzitium-kaarten (E)

- zwaard = kracht
- lans = behendigheid
- draak = moed
- boek = wijsheid
- je kiest een kaart uit de overeenkomstige stapel
- die kaart hou je verdekt

## Artus Tafelrunde (A)

- je krijgt een opdracht
- je kiest één van de open opdrachtkaarten
- je houdt deze kaart verdekt

## Turnier (T)

- mag per speler slechts één maal per ronde gekozen worden
- heeft plaats op het einde van fase twee nadat alle spelers al hun acties uitgevoerd hebben
- de betrokken spelers bieden verdekt een aantal deugdenkaarten 'zwaard' en/of 'lans' aan
- de kaarten worden omgedraaid
- de hoogste in waarde krijgt 2 punten
- bij gelijkstand krijgt elke speler 1 punt
- wanneer je geen kaarten uitspeelt, wat mag, kun je natuurlijk geen punten verdienen

- heeft slechts 1 speler voor 'Turnier' gekozen moet hij minstens 1 kaart uitspelen om 2 punten te kunnen krijgen
- na het toernooi worden alle uitgespeelde kaarten terug op hun juiste stapel gelegd

De actiekaarten die enkel in de ommelanden van Camelot uitgevoerd kunnen worden hebben een groene rand

#### Gericht (G)

- een ridder spreekt recht in een willekeurig gebied buiten Camelot
- hij geeft een deugdenkaart 'boek' af en legt ze terug op de stapel
- hij krijgt 2 punten

#### Queste (Q)

- je kan een opdrachtkaart uitvoeren die je in je bezit hebt
- dit kan als je in hetzelfde gebied bevindt en
- dit kan als je de vereiste deugdenkaarten bezit
- de deugdenkaarten leg je terug op de stapel
- je bekomt evenveel punten als er schilden op je kaart staan
- de opdrachtkaart verdwijnt uit het spel
- wanneer je deugdenkaart een hogere waarde heeft dan gevraagd wordt krijg je niets in ruil, je mag ze wel gebruiken, bv een kaart 'boek' met waarde 2 mag je gebruiken als je maar een kaart 'boek' waarde 1 nodig hebt, je krijgt de punten zoals aangegeven
- je hebt voor het uitvoeren van één opdrachtkaart telkens één Queste-kaart nodig, je kan in je beurt dus geen twee opdrachtkaarten vervullen met slechts één Queste-kaart

De actiekaarten die om het even waar uitgevoerd kunnen worden hebben een groen-gele rand

#### Pferd (P)

- een speler mag zijn ridder in een richting naar keuze bewegen
- je mag hoogstens zoveel gebieden ver stappen als aangegeven op de kaart
- in een gebied mogen zich meerdere ridders bevinden

Een speler mag steeds een willekeurig aantal deugdenkaarten en opdrachtkaarten in de hand houden

#### Fase 3

- de opdrachtkaarten worden weer aangevuld tot 3 (indien nog mogelijk)
- de speler met de minste punten krijgt tent nummer 1, ..., de speler met de meeste punten krijgt de tent met het hoogste nummer
- bij gelijkstand worden de tenten gemengd en verdekt verdeeld onder de betrokken spelers

## Speleinde

Het spel eindigt wanneer een speler

bij 2 spelers 25 punten heeft

bij 3 spelers 20 punten heeft

bij 4 spelers 15 punten heeft

De ronde wordt steeds ten einde gespeeld

Bij gelijkstand wint de speler die als eerste de vereiste punten behaalde