

Samenvatting “Mac Robber” Queen Games (3 – 5 spelers)

Vorbereiding

Elke speler ontvangt een Clan tableau.

Men plaatst 4 krijgers (gele blokjes) en 2 doedelzakspelers (blauwe blokjes) op het tableau.

De plaats is in dezelfde kleur aangegeven en samen met het groene vak vormen ze het hof.

Elke speler ontvangt 1 rund (rood blokje) dat men op een van de beide landgoederen plaatst.

Keuze uit een van de twee groen afgebeelde vakjes met heuvels.

Plaats de Clan wapens van de spelers op het speelbord:

- Op veld 2 bij 3 spelers
- Op veld 5 bij 4 spelers
- Op veld 8 bij 5 spelers

De landgoederen worden geschud en met de getallen naar beneden in het midden van het speelbord gelegd.

De speelkaarten worden geschud en elke speler ontvangt 4 verdeckte kaarten.

Bij 4 spelers neemt men 4 gele en 2 blauwe blokjes en bij 3 spelers 8 gele en 4 blauwe blokjes uit het spel.

Verloop van het spel.

De startspeler krijgt de startspeler kaart

Men speelt in wijzerzin, iedereen is eenmaal aan beurt

Elke beurt bestaat uit 3 fasen:

- **Fase 1: actiestenen nemen**
- **Fase 2: actie(s) kiezen en uitvoeren**
- **Fase 3: rooftocht of kaarten ruilen**

Nadien volgt een waardering en wisselt de startspeler.

Fase 1: actiestenen nemen

De speler aan beurt neemt 6 stenen uit de buidel. Deze vormen zijn voorraad actiestenen.

Fase 2: actie(s) kiezen en uitvoeren

Afhankelijk van zijn voorraad actiestenen kiest de speler 1 of 2 acties die hij uitvoert.

Men houdt rekening met:

- Men mag maximaal 4 van de 6 stenen gebruiken
- Tijdens zijn beurt mag men een actie geen tweemaal uitvoeren
- Kiest men de actie “bard” dan mag men geen tweede actie uitvoeren
- De laatste speler van de ronde mag enkel één actie uitvoeren

De gebruikte stenen komen telkens na een gekozen actie op een eigen vrij landgoed, in het hof of terug in de buidel.

Stenen op een landgoed of in het hof kunnen bij de waardering punten opleveren.

Alle niet gebruikte stenen komen terug in de buidel.

Mogelijkheden (zie ook kaartje met de samenvatting, voor elke speler is er een kaartje)

LANDGOED

1 rood blokje = rund,

- wordt op een vrij landgoed geplaatst. Indien niet mogelijk mag men deze actie niet kiezen.

2 blauwe blokjes = 1 kasteel

- wordt op een vrij landgoed geplaatst. Indien niet mogelijk mag men deze actie niet kiezen.

3 groene blokjes = 1 klooster

- wordt op een vrij landgoed geplaatst. Indien niet mogelijk mag men deze actie niet kiezen.

HOF

1 geel blokje = krijger

- op een geel veld
- er mogen willekeurig veel gele stenen staan maar elke speler heeft er steeds minstens 3
- voor elke gele steen bekommt men 1 kaart (in de hand, eventueel aanpassen indien nodig)

1 blauw blokje = doedelzakspeler

- op een blauw veld
- er mogen willekeurig veel blauwe stenen staan
- bij een rooftocht ingezet wordt de gevechtswaarde verhoogd met 1

1 groen blokje of 2 groene blokjes = monnik

- op een groen veld
- er mogen willekeurig veel groene stenen staan

IN DE BUIDEL

1 blauw blokje = bard

- de steen komt terug in de buidel
- de speler mag van het hof van een willekeurige speler tot 2 willekeurige stenen verwijderen
- 1 steen gaat in de buidel, de andere steen gaat op het betreffende veld van het eigen hof (aandacht: elke speler blijft steeds over 3 gele stenen beschikken)

1 geel & 1 rood blokje of 1 geel & 2 groene blokjes = landgoed

- stenen komen terug in de buidel
- men mag ook stenen van het eigen hof nemen en in de buidel leggen
- de speler neemt een landgoed van de algemene voorraad en legt deze op een leeg veld op zijn Clan tableau.
- Men kan gedurende het spel maximum 4 landgoederen verwerven
- Op een landgoed mag ofwel 1 rood blokje (rund) of 2 blauwe blokjes (kasteel) of 3 groene (klooster) geplaatst worden.

Fase 3: rooftocht of kaarten ruilen

Rooftocht:

- Elke rooftocht bestaat uit 3 gevechtsronden
- In elke ronde legt de aanvaller 1 handkaart verdekt voor zich
- Plaatst men een blauwe steen (doedelzakspeler uit zijn hof) op de kaart dan verhoogt de gevechtswaarde met 1. Maximaal 1 doedelzakspeler per kaart.
- De verdediger legt nu een kaart met eventueel een doedelzakspeler voor zich neer
- Draai de beide kaarten om
 - Hoogste waarde wint
 - Gelijkheid onbeslist
- Na 3 ronden weet men of de rooftocht geslaagd is of met vrucht afgeweerd.

Uitwerking van een rooftocht

Aanvaller wint

- Bekomt 1 zegepunt
- Hij verwijdert van de verdediger 1 burcht (2 blauwe) of 1 klooster (3 groene) of steelt 1 rund (1 rood).
- Heeft de aanvaller nog een vrij landgoed dan komt het rund (1 rood) daar te liggen, anders komt het zoals de andere blokjes terug in de buidel.
- Indien er geen runderen, kastelen of kloosters bij de verdediger aanwezig zijn dan krijgt de aanvaller 2 zegepunten.

Verdediger wint

- Bekomt 2 zegepunten
- De aanvaller verliest 1 zegepunt

Bij gelijkheid

- De aanvaller ontvangt 1 zegepunt

De beide spelers nemen nu 5 kaarten van de stapel in de hand en moeten er nu 2 terug op de aflegstapel leggen.

Geen rooftocht = kaarten ruilen

De speler mag tot 3 handkaarten afleggen en er evenveel van de stapel nemen.

DE SPELER BEËINDIGT ZIJN BEURT EN DE VOLGENDE SPELER MAG NU BEGINNEN. Was elke speler aan beurt dan volgt

Waardering en wissel van startspeler

Zie samenvattingkaartje

De afzonderlijke actiestenen op de Clan tableaux van de spelers worden bekeken.

Gele stenen

De speler met de meeste gele stenen krijgt de speciale kaart “grootste aanhang”

Bij gelijkheid hij die de meeste stenen in zijn hof heeft, indien nog gelijk blijft de kaart bij de vorige speler (ook al heeft hij minder gele stenen)

Voordeel van “grootste aanhang”: in fase 1 mag de speler eenmalig een willekeurig aantal van de getrokken stenen terug in de buidel doen en er evenveel stenen opnieuw uit nemen.

Groene stenen

Meeste groene stenen = 3 punten

De 2^{de} meeste stenen = 2 punten

Bij gelijkheid elk 1 zegepunt

Rode stenen

Elke rode steen = 1 punt

De meeste rode stenen = +2 punten

Bij gelijkheid geen extra zegepunten

Blauwe stenen

Eigen blauwe stenen min de rode stenen van de tegenspeler met de meeste runderen levert het aantal gewonnen punten op. Nul of negatief resultaat levert geen zegepunten op.

Startspeler kaart aan de linker buur doorgeven.

Einde van het spel : 2 manieren

1. een speler bereikt het rode gebied op de getallenlijst. Na de waardering wordt een landgoed getrokken en omgedraaid. Is het getal op de rugzijde kleiner of gelijk aan de zegepunten van de leidende speler dan eindigt het spel onmiddellijk.
2. Kan een speler geen 6 blokjes meer uit de buidel nemen dan eindigt het spel onmiddellijk.

De speler met de meeste zegepunten is de winnaar. Bij gelijkheid heeft men meerdere winnaars.