

# Lancelot

Auteur: Roland Siegers

Uitgegeven door Mattel, 1990

Het edele spel van de Ronde Tafel voor voortreffelijke ridders en voorname knapen (2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar).

Vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar [pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be).



## Speelgebied

De grootte van het speelbord hangt af van het aantal spelers :

- 2 strijders op 8 x 8 vakjes
- 3 strijders op 10 x 10 vakjes
- 4 strijders op 12 x 12 vakjes
- 5 strijders op het volledige speelbord.

## Het begin

Elke strijder krijgt 30 wapenschilden in een bepaalde kleur. Speel je volgens de spelregels voor gevorderden dan krijgt elke speler nog een wit wapenschild erbij. E n speler plaatst een wapenschild op het bord en de anderen volgen hem volgens de zin van de wijzers van de klok.

### Het plaatsen van wapenschilden :

Als een strijder aan de beurt is, mag hij zijn wapenschild op om het even welk vrij veld van het speelbord plaatsen. Daarna kan dit wapenschild niet meer bewogen worden. Het kan hoogstens door een tegenstrever geslagen worden en van het speelbord verdwijnen.

Een wapenschild kan dus enkel maar geplaatst worden en niet verplaatst.

Men moet altijd een wapenschild plaatsen als men aan de beurt is.

### Het gebod van ridderlijkheid :

Bij het plaatsen van een wapenschild moet altijd rekening gehouden worden met het gebod van de ridderlijkheid.

Dit gebod bepaalt dat een ridder nooit meer dan twee eigen wapenschilden extra mag plaatsen dan het totaal aantal wapenschilden van zijn gezamenlijke tegenstrevers samen op dezelfde lijn (verticaal of horizontaal).

Dit betekent dat een ridder nooit meer dan twee wapenschilden op een rij of kolom mag plaatsen als daar nog geen andere wapenschilden staan.

### Het slaan van wapenschilden :

Als een ridder er in slaagt om twee wapenschilden mÈÈr te hebben op een rij of kolom, dan het totaal aantal vreemde wapenschilden door elkaar op dezelfde rij of kolom, dan worden alle vreemde wapenschilden geslagen en komen in het bezit van deze ridder.

Deze ridder neemt de schilden van het bord en legt die voor zich neer zodat alle tegenstrevers duidelijk kunnen zien hoeveel wapenschilden deze speler al geslagen heeft.

Het is ook mogelijk dat een ridder schilden kan slaan op een rij en een kolom terzelfdertijd !

Vanzelfsprekend kan een ridder die schilden veroverd op dat moment meer dan twee eigen schilden op een rij of kolom hebben. Dit mag, echter enkel na het slaan. Als compensatie kunnen de andere ridders dan schilden bijplaatsen op deze rij of kolom zonder daarbij geslagen te worden.

## **Einde van het spel :**

Het doel van het spel is om een bepaald aantal wapenschilden te slaan :

- met 2 ridders : 7 vreemde wapenschilden
- met 3 ridders : 8 vreemde wapenschilden
- met 4 ridders : 9 vreemde wapenschilden
- met 5 ridders : 10 vreemde wapenschilden

Ervaren spelers kunnen onderling afspreken het aantal wapenschilden dat moet geslagen worden te verhogen.

## **Spelregels voor gevorderden :**

### **Eerste mogelijkheid :**

Ook diagonalen van minstens 4 vakjes tellen mee.

### **Tweede mogelijkheid :**

Een ridder kan naar de gunst van koning Arthur dingen. De macht van koning Arthur wordt in het spel gesymboliseerd met het zwaard in de steen.

Voor aanvang van het spel plaatst de eerste ridder rechts naast de startridder het "zwaard in de steen". Vanaf dat ogenblik kunnen alle ridders de macht van deze steen aanroepen als een soort extra vreemd wapenschild. Indien deze bijzondere steen in een rij, kolom of diagonaal staat waar schilden geslagen worden, dan blijft die daar gewoon staan.

### **Derde mogelijkheid :**

Elke speler voegt een wit schild toe aan zijn collectie.

In de loop van het spel mag elke ridder éénmaal de bijzondere macht die in deze steen zit aanroepen. Hij doet dit door aanvullend bij het plaatsen van een eigen wapenschild de bijzondere steen ook nog eens te verplaatsen. Op dat moment wordt de steen een schild van eigen kleur.

Ten teken dat hij de macht al ingeroepen heeft legt de bewuste speler zijn wit schild terug in de doos.



[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief