

Raubritter
Queen Games, 2005
Rüdiger DORN
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten



Een tactisch spel van Rüdiger Dorn voor 2 - 4 personen.

Ridder Kunibert van Niederhochburg vreest dat zijn oude rivaal, Alfons van Blech, te veel invloed krijgt in het land en vindt dat het hoogtijd is om deze parvenu eens een goed lesje te leren. Tenslotte is het zijn taak om de veiligheid van de bevolking te garanderen.

Doel van het spel

De spelers bouwen samen, in de loop van het spel, het land op met zijn dorpen en steden.

De opdracht van de spelers bestaat erin om de grootst mogelijke controle te verkrijgen over het land en zijn bewoners.

Eén voor één komen de ridderburchten, de uitvalsbases van de ridders, op de tafel. De ridders proberen controle te krijgen over de steden en de dorpen.

Als de laatste tegel werd geplaatst, komt het tot een waardering van alle oorden. De ridder met de meeste zegepunten wint het spel.

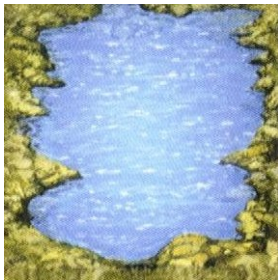


Spelmateriaal

96 landtegels

Er zijn 24 tegels per speler.

De landtegels tonen aan de **voorzijde** vier mogelijke **landschappen**: meer, gebergte, vlakte en woud (op een woudtegel staat altijd een gebouw).



een meer
(1 per speler)



het gebergte
(2 per speler)



de vlakte
(3 per speler)

Op de meeste landtegels met de landschappen vlakte en woud staan de volgende gebouwen afgebeeld: een dorp, een burcht of een stad.

een dorp



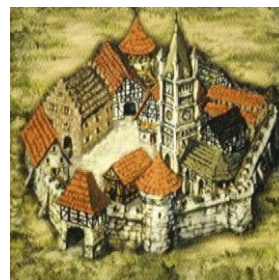
3 per speler

een burcht



6 per speler

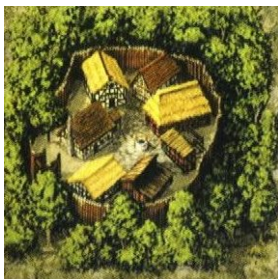
een stad



3 per speler

gebouwen op de vlakte

een dorp



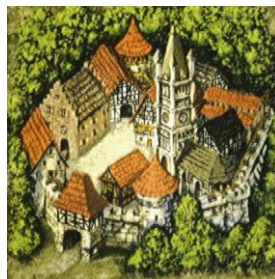
3 per speler

een burcht



2 per speler

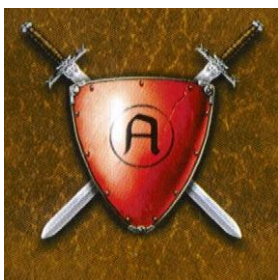
een stad



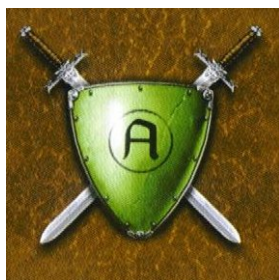
1 per speler

gebouwen in het woud

De landtegels tonen aan de **achterzijde** een **wapenschild** in één van de spelerskleuren en een **letter** (A - E). De letter geeft aan of de tegel vroeg of later in het spel komt.



speler Rood



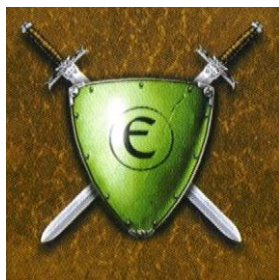
Speler Groen



Speler Geel



Speler Blauw



➡ 120 ridders

Dit zijn houten schijven in de vier spelerskleuren.



30 ridders
per speler



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de **24 landtegels**, met zijn kleur van wapenschild op de rugzijde, en **30 ridders** in dezelfde kleur.



Voorbeeld

30 ridders en 24 landtegels voor speler Blauw.

Landtegels voorbereiden

Elke speler **sorteert** zijn landtegels per **letter**. Daarna vormt iedere speler één gedekte stapel.

Helemaal onderaan worden de tegels met de letter 'E' gelegd, daarbovenop de tegels met de letter 'D', daarna de tegels met de letter 'C' en als laatste worden de tegels met de letter 'B' helemaal bovenaan gelegd.



Tegels in de hand nemen

Van de vier tegels met de letter 'A' neemt iedere speler **1 tegel met burcht** en **1 andere tegel naar keuze** in de hand. De twee overige tegels worden gedekt in de startetalage gelegd.

Opmerking

Nu zijn alle tegels met de letter 'A' verdeeld. Twee tegels liggen op de tafel en de twee andere tegels heeft de speler in de hand. De bovenste tegel van de stapel landtegels toont de letter 'B'.

De gemeenschappelijke startetalage

De afgegeven tegels worden gedekt in het midden van de tafel tot een rechthoek gelegd (zie afbeelding) en daarna omgedraaid. De verdeling van de kleuren in de rechthoek speelt totaal geen rol.

De oudste speler begint. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.



Voorbeeld van een startetalage

Afhankelijk van het aantal spelers liggen er 4, 6 of 8 landtegels.

Spelverloop

1 tot 3 tegels aanleggen

De speler die aan de beurt is, legt **één van beide tegels uit zijn hand** aan bij de etalage. Daarbij moet minstens **één zijde** van deze tegel **aan een tegel grenzen** die al op de tafel werd afgelegd.

Daarna neemt de speler de **bovenste tegel** van zijn stapel.

Deze zet mag de speler **tot driemaal toe** uitvoeren als hij aan de beurt is. De **eerste zet is een verplichte zet**, elke andere zet (tot maximaal drie) is vrijwillig.



Hoek aan hoek mag niet worden aangelegd.



Minstens één zijde moet aan een tegel grenzen.



Een ridderburcht leggen en ridders bewegen

Een ridderburcht leggen

Als een speler een tegel met een **ridderburcht** aanlegt, mag hij meteen een stapel eigen ridders (**tot maximaal vijf ridders**) op deze burcht plaatsen.

Ridders bewegen

De speler beweegt meteen de stapel met zijn ridders in één van de mogelijke richtingen weg van zijn burcht (altijd rechtdoor in horizontale of verticale richting, zonder af te buigen en dus niet diagonaal).

Opmerking

Het kan gebeuren dat een speler al alle ridders heeft geplaatst maar toch een landtegel met een burcht moet uitspelen. In dit geval worden er op deze burcht geen ridders geplaatst.

De ridders worden altijd van de ene tegel naar de andere tegel verplaatst **zonder een tegel of een opening te overspringen**.



Voorbeeld

Speler Rood plaatst 4 ridders op zijn zonet geplaatste burcht.

Hij beslist om naar rechts te bewegen en hij laat op de burcht (vlakke) 1 ridder, in het dorp (woud) 2 ridders en in de stad (vlakke) 1 ridder staan.



Op elke tegel die een speler verlaat, **moeten ridders blijven staan**, ook op zijn ridderburcht. Afhankelijk van het landschap (vlakke, gebergte of woud) moet een verschillend aantal ridders blijven staan:

- op een tegel met **vlakke** minstens **1 ridder**
- op een tegel met **woud** minstens **2 ridders**
- op een tegel met **gebergte** minstens **3 ridders**

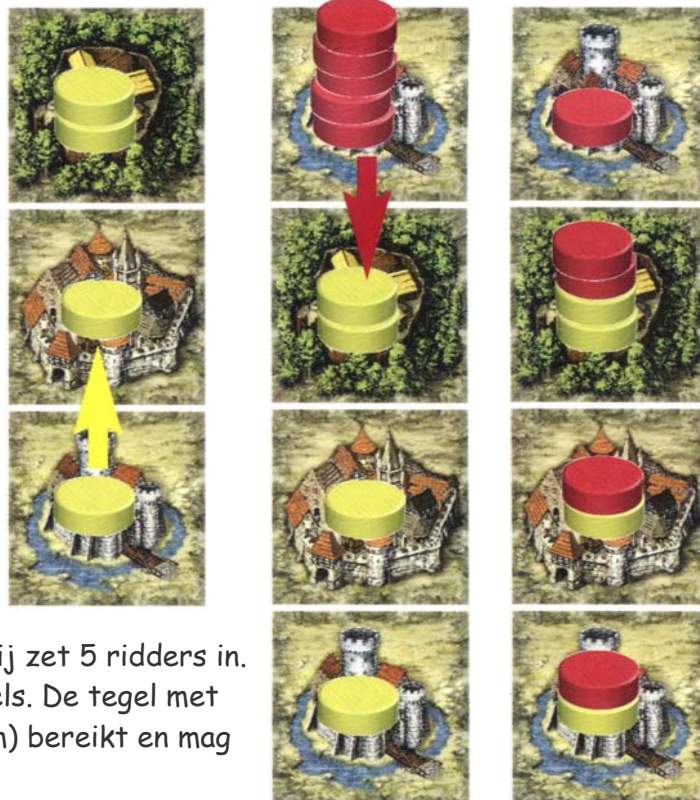
Een tegel met een **meer** mag niet worden betreden.

Er mogen meer ridders op een tegel **blijven staan** als nodig is, maar **nooit meer dan 4 ridders** per tegel. Als een ridderbeweging deze **limiet zou overschrijden**, dan mag deze tegel **niet** worden betreden.

De tegels met woud en gebergte mogen alleen worden betreden als de speler nog **voldoende ridders in zijn stapel** heeft om deze beweging te kunnen maken.

Ridders mogen **enkel** worden bewogen **direct na hun inzet**. Daarna in het verdere verloop van het spel mogen ze niet meer worden bewogen.

Als ridders op tegels worden gezet waarop zich al één of meerdere ridders bevinden, worden de nieuwe ridders bovenop geplaatst.



Voorbeeld A

Speler Geel heeft 4 ridders ingezet.

Voorbeeld B

Daarna is speler Rood aan de beurt en hij zet 5 ridders in. Hij beheerst op dit moment deze 4 tegels. De tegel met het dorp heeft zijn limiet (zijn maximum) bereikt en mag niet meer worden betreden.

De grootte van het speelveld

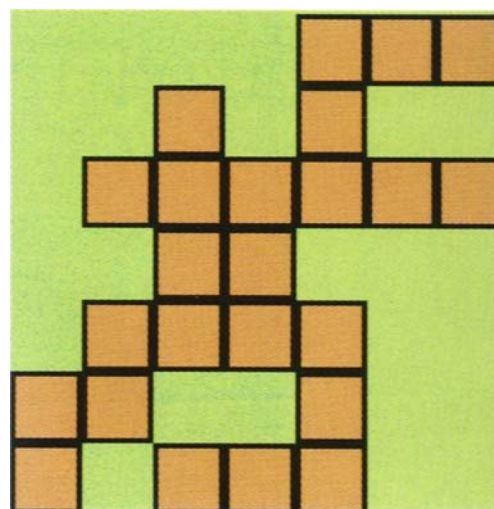
De grootte van het aflegveld is, afhankelijk van het aantal spelers, verschillend begrensd:

- **2 spelers**
Een rij of een kolom mag maximaal 7 tegels bevatten en het speelveld heeft een maximale grootte van 7 x 7 tegels.
- **3 spelers**
Een rij of een kolom mag maximaal 8 tegels bevatten en het speelveld heeft een maximale grootte van 8 x 8 tegels.
- **4 spelers**
Een rij of een kolom mag maximaal 10 tegels bevatten en het speelveld heeft een maximale grootte van 10 x 10 tegels.

Als alle tegels zijn aangelegd, eindigt het spel en komt het tot een waardering.

Opmerking

Het kan gebeuren dat niet alle spelers in dezelfde ronde hun laatste tegel leggen.



Voorbeeld

In dit spel voor twee personen zijn de grenzen van het aflegveld al bepaald. Dit betekent dat buiten de groene zone er geen tegels kunnen worden afgelegd.

Einde van het spel en waardering

Nu worden er **zegepunten** verdeeld voor de ridders in de burchten, de dorpen en de steden.

De speler wiens **ridder bovenaan** op de tegel ligt, ontvangt de bijbehorende zegepunten:

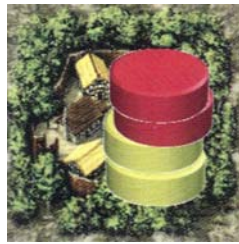
- voor een **burcht** **1 zegepunt**
- voor een **dorp** **2 zegepunten**
- voor een **stad** **3 zegepunten**

Landtegels **zonder gebouwen** leveren **geen zegepunten** op.

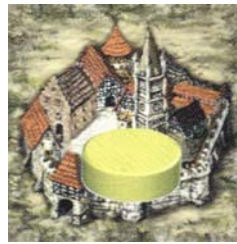
Voorbeeld van een verdeling van de zegepunten



blauw ontvangt
1 punt



rood ontvangt
2 punten

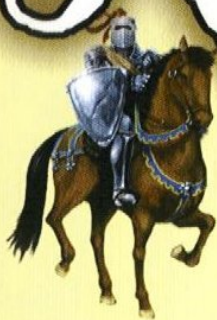


geel ontvangt
3 punten

De speler met de **meeste zegepunten** in totaal, wint de strijd. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog over de meeste ridders in zijn voorraad beschikt. Als ook hier een gelijke stand is, eindigt het spel onbeslist.



Raub Ritter



Vanuit hun machtige burchten bekijken de ridders de trotse steden en de rijke dorpen. Maar al te graag willen zij hun hand uitsteken naar deze rijkdom.

1

Iedere speler heeft een set van landschapstegels die één voor één worden afgelegd.

Per ronde kan men tot 3 tegels afleggen zodat steeds een nieuw landschap ontstaat.

2

Zeer belangrijk zijn de burchten omdat van daaruit de ridders in het land worden gebracht om dorpen en steden te bezetten.

Maar het is niet eenvoudig om het bezit ervan te vrijwaren want de andere ridders slapen niet.



Een ridderlijk legspel dat vlot is aan te leren !

De spannende wedstrijd met vele tactische mogelijkheden zorgt voor extra spelplezier.



4 010350 070062

2-4

8+

30-45 min

CE Nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet: enthält verschluckbare Kleinteile

Art.Nr.: 7006

Autor:

Grafik:

Realisation:

Inhalt:

Rüdiger Dorn

Michael Menzel

Bernd Dietrich

1 Spielregel,

96 Geländetafeln, 120 Ritter.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2005 Queen Games. D-53842 Troisdorf, Germany.



24 oktober 2005