

Dirk Henn

ROZENKONING

SPELREGELS



ROZENKONING

Een doornige vete voor 2 spelers vanaf 10 jaar

Spelidee

De spelers nemen de rol over van de leiders van de adellijke dynastieën *Lancaster* en *York*, die tussen 1455 en 1485 in de beruchte rozenoorlogen - beide families droegen een roos in hun familiewapen - elkaar bestreden om de macht over Engeland. Ieder probeert zo groot mogelijke gebieden van Engeland aan zijn macht te onderwerpen.

Het doel van het spel

De spelers proberen aan het einde van het spel de grootste aaneengeschakelde gebieden te beheersen, om zo het spel te winnen.

Het spelmateriaal

- 1 speelbord
- 52 tweezijdig bedrukte machtsstenen (met op de ene zijde een rode, en op de andere zijde een witte roos)
- 24 machtskaarten (voor elk van de richtingen is er een kaart met de waarde I, II en III)
- 8 heldenkaarten (4 met een rode, en 4 met een witte roos)
- 1 houten kroon

De voorbereiding van het spel

- Het speelbord wordt zodanig tussen de spelers in gelegd, dat één van hen aan de kant met de kroon zit. Hij ziet de kroon ondersteboven. Deze speler speelt met de witte, en de andere met de rode rozen.
- De machtsstenen liggen binnen het bereik van de spelers naast het bord.
- De machtskaarten worden goed geschud. Ieder krijgt er vijf gedeeld, en de rest wordt als gedekte trekstapel naast het speelbord gelegd. Ernaast is plaats voor de aflegstapel. De spelers leggen hun vijf kaarten open voor zich neer, zodanig, dat de kroon op de kaarten in de gelijke richting wijst als die op het speelbord.
- De spelers krijgen elk vier heldenkaarten met een roos in hun kleur. Deze leggen ze voor zich op tafel.
- Tot slot wordt de houten kroon op het middelste vakje van het speelbord geplaatst.
- De speler met de rode roos begint het spel. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Zo wordt het spel opgezet:



1 Het spelen van machtkaarten

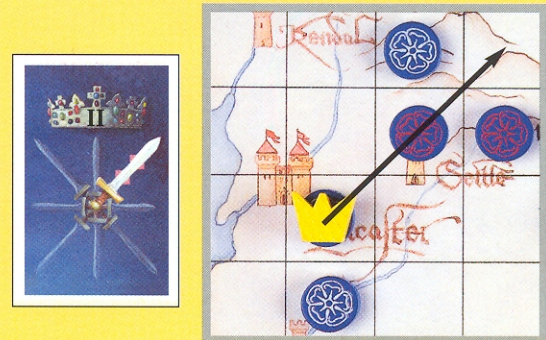
De speler legt één van zijn machtkaarten open op de aflegstapel. Hij zet de kroon op het spelbord in de op de gespeelde kaart met een zwaard aangegeven richting, zoveel vakjes als met een Romeins getal op die kaart staat aangegeven.

Het heldere zwaard op de rozet geeft één van acht richtingen aan, waarin de kroon verzet moet worden. Het Romeinse getal in de kroon op de speelkaart geeft het aantal vakjes van de zet aan.

Spelverloop

- Wie aan de beurt is, voert één van de volgende acties uit:
Hij speelt een machtkaart, of
hij trekt een machtkaart, of
hij speelt een machtkaart samen met een heldenkaart.
- Het is verplicht, om één van de drie bovenstaande acties uit te voeren! Als een speler géén van de drie acties kan uitvoeren, moet hij passeren. Dan is de andere speler aan de beurt. Hij blijft net zolang aan de beurt totdat de eerste speler weer een actie kan uitvoeren.

Voorbeeld:



Voor het zetten van de kroon gelden de volgende spelregels:

- Het op de speelkaart aangegeven aantal vakjes moet gezet worden. De speler mag niet minder vakjes zetten dan op de kaart is aangegeven.
- Het vakje, waar de kroon gezet wordt, moet vrij zijn. Er mag géén machtssteen van één van beide spelers staan.
- Je mag géén kaart spelen, waardoor de kroon over de rand van het speelbord gezet zou moeten worden.

Voordat de speler de kroon op een nieuw vakje plaatst, markeert hij deze met een machtssteen. Hij legt hem zo neer, dat de roos van zijn kleur boven ligt. De kroon wordt dan op de machtssteen gezet.

of

2 Het trekken van machtkaarten

In plaats van een machtkaart te spelen, neem je er een van de trekstapel. Dit mag alleen, als je minder dan vijf machtkaarten voor je hebt liggen. Als je vijf machtkaarten bezit, mag je niet voor deze actie kiezen. Je legt de getrokken kaart open voor je neer, zodanig, dat de kroon op de kaart en op het bord dezelfde kant uit wijzen. Als de trekstapel uitgeput is, wordt de aflegstapel geschud en direct als nieuwe gedekte trekstapel in gebruik genomen.

of

3 Het spelen van een machtkaart met een heldenkaart

De spelers hebben elk vier heldenkaarten, die ze tijdens het spelen mogen inzetten. Je mag per beurt niet meer dan één heldenkaart inzetten. Als een speler zijn laatste heldenkaart heeft gebruikt, bestaat voor hem deze mogelijkheid niet meer. Door het inzetten van heldenkaarten mag men zich op het speelbord bevindende machtsstenen van de tegenstander omdraaien. Omdat heldenkaarten een groot effect kunnen hebben, dient men er zuinig mee om te gaan.

Het omdraaien van machtsstenen:

Door het afleggen van een heldenkaart mag je de kroon als onder 1. beschreven door het spelen van een machtkaart op een vakje met een machtssteen van je tegenstander zetten. Normaal mag je de kroon alleen op een vrij vakje zetten. Voor je de kroon op het bezette vakje zet, draai je de zich daar bevindende machtssteen van de andere speler om. Nu ligt jouw roos boven en is het vakje (een deel van) jouw gebied.

Het einde van het spel

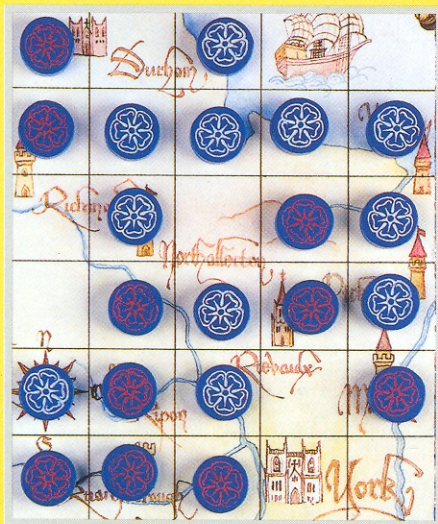
Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Beide spelers kunnen geen actie meer uitvoeren, omdat ze elk vijf machtkaarten bezitten, die niet bruikbaar zijn.
- Een speler zet de laatste machtssteen op het speelbord. In beide gevallen eindigt het spel direct.

Nu berekenen de spelers de puntenwaarde van hun gebieden.

Gebieden bestaan uit één of meerdere vakjes op het speelbord, die horizontaal of verticaal aan elkaar liggen. Diagonaal aan elkaar liggende vakjes zijn niet met elkaar verbonden. Om de puntenwaarde van een gebied vast te stellen, wordt het aantal verbonden vakjes van dat gebied met zichzelf vermenigvuldigd.

In bijgaand voorbeeld heeft de speler met de witte rozen één gebied, dat uit 8 vakjes bestaat ($8 \times 8 = 64$



punten), één gebied dat uit 2 vakjes bestaat ($2 \times 2 = 4$ punten), en één dat uit 1 vakje bestaat ($1 \times 1 = 1$ punt). De speler met de rode rozen heeft één gebied met 5 vakjes ($5 \times 5 = 25$ punten),

twee gebieden met 2 vakjes (elk $2 \times 2 = 4$ punten) en één gebied dat uit 1 vakje bestaat ($1 \times 1 = 1$ punt). Wit scoort 69 punten, rood 34.

De punten van alle gebieden van een speler worden met die van de andere speler vergeleken. Wie het hoogste aantal punten heeft, wint het spel. Bij een

gelijke score wint de speler met het grootste enkele gebied. Als er dan nog geen beslissing valt, wint de speler met de meeste rozen op het speelbord.

Tip: om de puntentelling te vergemakkelijken, verwijderen de spelers gebieden van het bord, die even groot zijn als die van de andere speler. Aldus hoeft men minder te tellen.

De onderstaande tabel dient om het tellen te vergemakkelijken.

Grootte van het gebied	Punten waarde	Grootte van het gebied	Punten waarde
1	1	14	196
2	4	15	225
3	9	16	256
4	16	17	289
5	25	18	324
6	36	19	361
7	49	20	400
8	64	21	441
9	81	22	484
10	100	23	529
11	121	24	576
12	144	25	625
13	169		

Over de auteur

Dirk Henn is in 1960 geboren en woont in Aken. Samen met Barbara Weber heeft hij talrijke spellen uitgegeven. Ook "Rozenkoning" heeft hij – in een andere vorm en onder een andere naam – eerder uitgegeven. Dirk houdt van spellen, die niet ingewikkeld zijn en toch veel tactische opties bieden. Zijn grootste erkenning is de nominatie van één van zijn spellen voor de verkiezing tot *Spel van het jaar* in Duitsland.

Auteur: Dirk Henn

Vertaling en redactie: Michael Bruinsma

Artwork: Andreas Steiner

Grafische bewerking: Fonts + Files

© 1999 Kosmos Verlag

Alle rechten
voorbehouden
Made in Germany

Uitgever en distributie:

999 Games B.V.

Flevolaan 70

NL – 1382 JZ Weesp

Klantenservice: 0900 – 9990000

www.999games.nl

www.spellenspektakel.nl

Art. Nr.: 999-ROZ01

Bezoek jaarlijks in november Het Spellenspektakel, 10.000 m² spellenplezier waar je drie dagen lang kunt kijken, spelen en kopen. Beursgebouw Eindhoven, naast het Centraal Station.

Dit spel bevat kleine onderdelen. Houd ze buiten het bereik van kleine kinderen.

