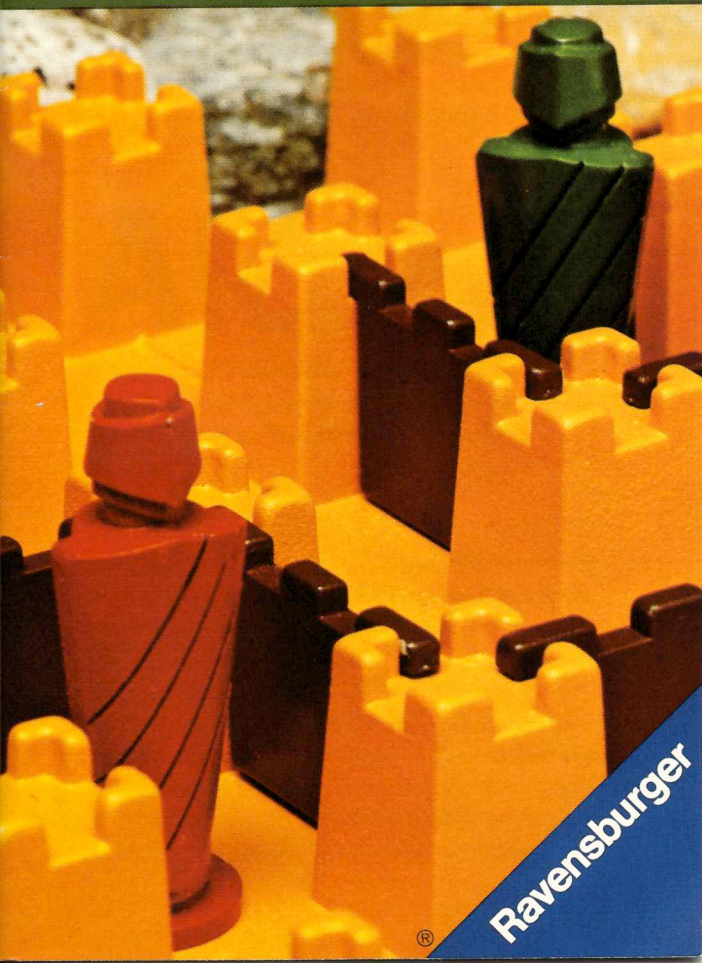


Alcazar

Martin Davison



Ravensburger

®

Spellen in een klein, handig en uniform formaat.

Vooral praktisch voor op reis of als origineel klein geschenk. Het speelmateriaal is meestal van stevige kunststof. Ook geschikt voor een kleine groep spelers.

De serie bevat spellen waarbij handige taktiek, snel herkennen van een spel-situatie en een vooruitziende blik tot de overwinning leiden.

Voor mensen die van denkspeellen houden!

Alcazar

Bordspel voor 2 personen

Ravensburger spelen Nr. **602 5 319 6**

Spelmateriaal: 1 speelbord, 2 ridderfiguren,
8 muren

Doel van het spel

Bij dit spel gaat het erom de ridderfiguur van de tegenstander in te sluiten of zijn hoekveld te veroveren.

Spelmateriaal

Iedere speler heeft een ridderfiguur waar hij mee zet. Het speelbord is in 16 velden onderverdeeld. Op de snijpunten van deze lijnen staan torens,

waartussen muren kunnen worden gehangen. Afbeelding 1 (zie pag. 13) toont de uitgangsstelling: de ridders staan op de speciaal gekenmerkte hoekvelden. De muren worden als getoond ingehangen. De op deze manier omsloten velden vormen de burchten van de beide ridders.

Hoe gespeeld wordt

De spelers zijn om beurten aan zet. Zij loten wie er mag beginnen. Bij iedere zet kan de speler naar keuze zijn ridderfiguur verder zetten of een muur verplaatsen.

Zetten met de ridder: Op het laatst als men voor de derde maal aan de beurt is, moet de ridder zijn eigen hoekveld verlaten en mag daar niet meer naar terugkeren. De ridders mogen één veld verdergaan, en wel horizontaal of vertikaal, dus niet diagonaal (afb. 2). De beide ridders mogen nooit op hetzelfde veld gaan staan. Men kan dus met zijn ridder de tegenspeler de weg versperren.

Verzetten van muren: Alle muren kunnen door de beide spelers worden verzet. Een muur wordt zo verplaatst alsof hij aan een van de beide torens, waaraan hij hangt, als een deur zou zijn bevestigd. De mogelijke beweging is dus een draaiing om een toren in een richting naar keuze 1, 2 of 3 rechte hoeken ver (afb. 3). In werkelijkheid wordt de muur eruit genomen en er van bovenaf in de nieuwe positie ingezet. De weg voor de voorgenomen draaiing moet vrij zijn; de muur mag dus niet door een andere muur heen „gedraaid“ worden of door een veld waar een ridder staat. Een muur mag over de speelbordrand heen gedraaid worden, maar hij moet vervolgens toch weer tussen twee torens worden ingehangen. Als een speler een muur

verzet heeft mag de tegenspeler niet onmiddellijk daarna dezelfde muur weer verzetten. Dat is pas in de daaropvolgende beurt weer mogelijk.

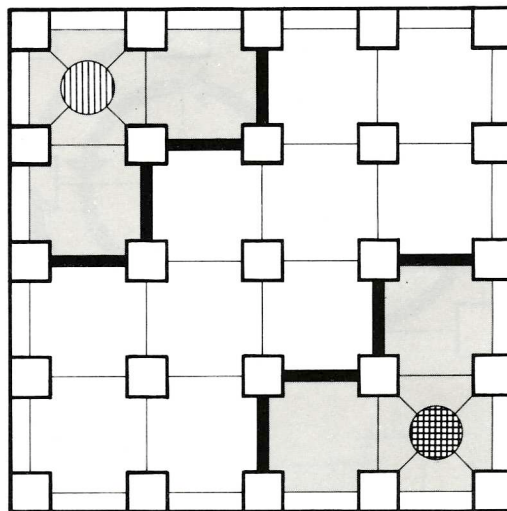
Insluiten van de tegenstander: Het staat de spelers weliswaar vrij of zij met hun ridders zetten, maar ze moeten er steeds mee kunnen zetten. Een ridder is ingesloten als hij niet meer zetten kan. Daarvoor bestaan verschillende mogelijkheden:

- ingesloten door vier muren (afb. 4)
- ingesloten door muren en de rand van het speelbord (afb. 5 en 6)
- in plaats van een muur kan de ridderfiguur van de tegenstander staan (afb. 7)

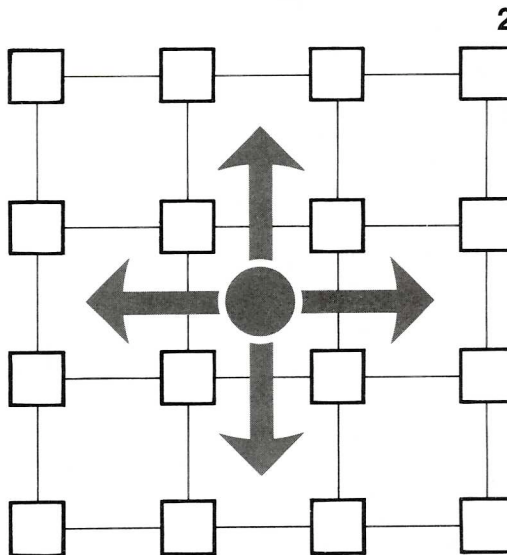
Een speler kan niet verliezen doordat hij zichzelf insluit. De beslissende zet moet door de tegenspeler worden uitgevoerd. Een ridder mag niet in zijn eigen burcht worden ingesloten – noch aan het begin van het spel, noch in het verdere verloop van het spel (de spelregel verbiedt wel het verblijf in het eigen hoekveld, maar niet in de beide andere velden van de burcht).

Einde van het spel

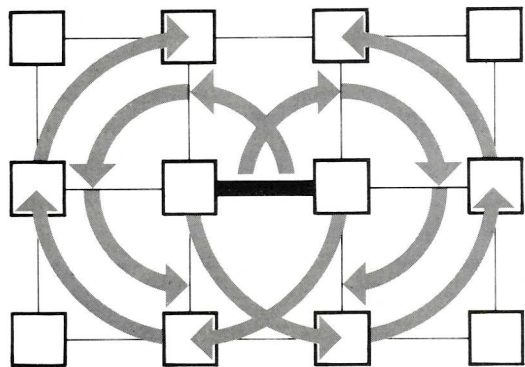
Een speler is winnaar als hij met zijn ridder het hoekveld van de tegenpartij bereikt of de ridder van de tegenpartij zo insluit dat deze niet meer zetten kan.



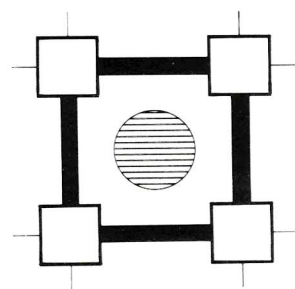
1



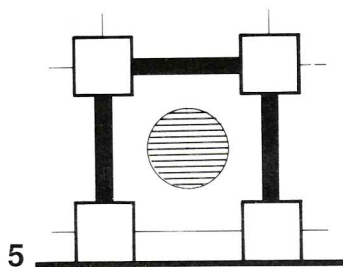
2



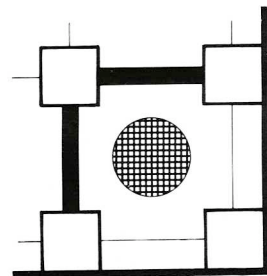
3



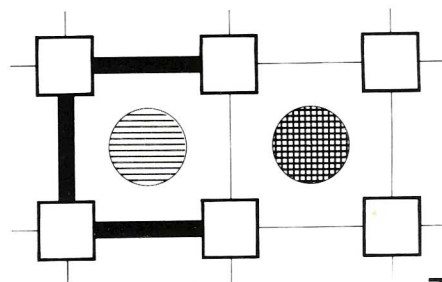
4



5



6



7