

Castel

Auteur: Bruno Faidutti & Serge Laget

Uitgegeven door Jeux Descartes: Blue Games, 2001

Wie slaagt erin om als eerste al zijn personages (kaarten) in het kasteel te brengen (2 tot 5 spelers vanaf 14 jaar)?



Idee

Het speelbord toont een versterkt fort (kasteel) en zijn directe omgeving. De kaarten vertegenwoordigen verschillende personages en katapulten. Elke speler probeert als eerste al zijn kaarten ergens in of rond het kasteel te plaatsen. De meeste kaarten veroorzaken een bepaald effect op hun omgeving op het moment dat ze in het kasteel terecht komen. Dit effect heeft meestal tot gevolg dat bepaalde spelers hun eerder geplaatste kaarten terug in handen krijgen. De winnaar is die speler die er als eerste in slaagt om al zijn kaarten uit te spelen.

Hoe meer spelers er deelnemen, hoe korter de speelduur en hoe groter de kansfactor. Een partij met twee wordt echter zeer tactisch gespeeld en kan een uur duren. Een partij met vijf spelers duurt meestal een half uurtje.

Het speeloppervlak

- Bij aanvang van een partij moeten de vier muren van het kasteel tot één groot vierkant samengesteld worden (zie figuur p.1). Daardoor ontstaan vier verschillende zones:
 - buiten de omwalling (hors les murs)
 - de binnenplaats voor de hofhouding (la cour)
 - de vier torens (les tours)
 - de muren zelf (les remparts)
- Het kasteel bestaat dus uit de binnenplaats, muren en torens.
- Verder kan je zien dat het kasteel onderverdeeld is in vakken. Op die vakken worden later de speelkaarten geplaatst. De 16 vakken van de binnenplaats zijn niet zichtbaar, maar zijn er toch (gebruik je fantasie). Op elk vak kan normaal gezien slechts één kaart geplaatst worden.
- De zone buiten de muren is niet in vakken onderverdeeld. Kaarten die buiten de muren moeten worden geplaatst, mogen dus naar eigen inzicht ergens buiten het kasteel geplaatst worden. Enige uitzondering zijn de katapulten, maar je leest hierover meer verderop in de tekst.
- De uitdrukking 'aangrenzende vakken' (cases voisines) op de tekst van de kaarten betekent die vakken die een zijde of een hoek gemeen hebben, zelfs al liggen ze in een verschillende zone van het kasteel.
- Een kaart die b.v. in een hoek van de binnenplaats ligt, grenst dus aan 1 torenvak, 4 vakken op de muren en 3 vakken van de binnenplaats zelf.
- Kaarten die buiten het kasteel geplaatst worden, grenzen aan geen enkele

andere kaart.

Eerste verdeling van de kaarten

- Bij aanvang van een partij ontvangt elke speler, van een per toeval gekozen gever, kaarten die in zijn hand moeten komen en kaarten die voor hem op tafel als stapel gelegd worden, zonder dat hij mag zien welke kaarten dat zijn. De resterende kaarten worden duidelijk zichtbaar naast elkaar ergens buiten het kasteel geplaatst. Deze vormen de wisselvoorraad (l'échange).
- Elke speler krijgt ook alle pionnen van en bepaalde kleur. Als er slechts 2 spelers deelnemen, gebruikt men de zwarte en beige pionnen. Bij 3 spelers komen de rode pionnen erbij. Bij 4 spelers komen de groene pionnen erbij en bij 5 spelers ook de paarse.
- Concreet:

aantal spelers	handvoorraad	tafelstapel	wisselvoorraad	kleur pionnen
2	9	13	10	zwart en beige
3	7	8	11	+ rood
4	5	6	12	+ groen
5	5	4	11	+ paars

- Opmerking: bij 2 spelers moeten de kaarten 'fou' en 'bouffon' verwijderd worden.

Een speelbeurt

- De spelers spelen elk om beurt, in uurwijzerzin, beginnend bij de speler links van de gever.
- Tijdens zijn speelbeurt moet de speler twee acties uitvoeren. Hij kan hiervoor kiezen uit de drie volgende mogelijkheden. Vanzelfsprekend mag eenzelfde actie ook twee keer uitgevoerd worden.
 1. Een kaart nemen uit de tafelloorraad en aan je handvoorraad toevoegen.
 2. Een kaart uit je handvoorraad ruilen met één van de openliggende kaarten uit de wisselvoorraad. Je handkaart komt dan open op tafel en ligt grijpensklaar voor iedereen.
 3. Een kaart uit je handvoorraad naar het speeloppervlak brengen (binnen of buiten het kasteel).

Einde van het spel

Zodra een speler er in slaagt om als eerste al zijn kaarten (hand- en tafelloorraad) uit te spelen, wint deze speler de partij. Let wel: het effect van zijn laatst gespeelde kaart moet opgevolgd worden! Als die actie tot gevolg heeft dat er toch weer een bepaalde kaart naar zijn handvoorraad komt, wint die speler nog niet de partij!

Het kan uitzonderlijk voorkomen dat er een soort patstelling opduikt. De winnaar wordt dan die speler die op dat ogenblik het minst aantal kaarten bezit.

De kaarten

PLAATSEN (placement)

- Elke kaart kan worden geplaatst (arriver) in een welbepaalde zone (buiten de muren, op de muren, in een toren of op de binnenplaats).
- Om dit duidelijk te maken is elke kaart voorzien van twee hulpmiddeltjes: links een gekleurd vaandel en bovenaan rechts een duidelijke Franstalige tekst.
- Telkens een speler een kaart in het spel brengt, moet hij een pion van zijn eigen kleur bovenop die kaart plaatsen. Zo weet iedereen wie welke kaart bezit (belangrijk als je bepaalde kaarten terug naar hun eigenaar wil brengen...).
- Besef ook dat er veel meer kaarten beschikbaar zijn dan dat er effectief plaats is in elke zone. Bovendien zijn er voor bepaalde kaarten extra randvoorwaarden om die kaart te mogen plaatsen (b.v. deze kaart moet naast de Koning geplaatst worden). Indien er geen vrije plaats beschikbaar is volgens de vereisten van een bepaalde kaart, dan kan die kaart ook niet geplaatst worden.
- Op elk vak kan slechts één kaart geplaatst worden.
- Enige uitzondering hierop zijn de 'Chevaliers'. Deze kaarten moeten bovenop een andere kaart komen.
- De meeste kaarten veroorzaken een bepaalde effect op het moment dat ze geplaatst worden. Dit effect moet worden uitgevoerd, indien mogelijk, of die nu in het voor- of nadeel is van de speler die de kaart plaatst.
- Indien een bepaalde effect niet kan uitgevoerd worden (omdat er b.v. geen aangrenzende kaarten aanwezig zijn die je moet verwijderen), betekent niet dat de kaart niet mag geplaatst worden. Het effect wordt dan gewoon genegeerd.
- Op uitzondering van de bescherming (zie verder) en van de hérault, hebben de effecten slechts één keer een gevolg en wel op het moment dat de kaart geplaatst wordt. De effecten treden dus slechts eenmalig op en hebben geen voortdurend gevolg.

VERPLAATSING (déplacement)

- Als een reeds geplaatste kaart moet worden verplaatst (door het effect van een nieuw geplaatste kaart), dan moet ze worden verplaatst binnen dezelfde zone (enige uitzondering hierop is het effect van de Fée). Als er binnen die bepaalde zone geen vrije plaats meer is, dan blijft ze gewoon liggen op haar oorspronkelijke plaats).
- Als een kaart wordt verplaatst, dan hebben de eerdere uitgevoerde effecten van die kaart geen invloed meer (een kaart die eerst naast de Koning moest liggen, moet b.v. na een verplaatsing niet noodzakelijk meer naast de Koning liggen). Een verplaatste kaart heeft ook geen effect meer op andere kaarten.
- De enige uitzondering hierop zijn de soldaten: als een soldaat verplaatst wordt door de 'guetteur' (wachter) naar het laatste vrije vak op een muur, dan wordt de katapult die zich voor die muur bevindt, teruggestuurd naar de eigenaar van de kaart.

TERUGSTUREN

- Als een kaart wordt teruggestuurd (renvoyée), dan keert ze terug in de handvoorraad van de speler die eigenaar is van de pion die op de kaart staat.
- Als er geen pion opstaat, gaat de kaart naar de wisselvoorraad.

BESCHERMING

- Bepaalde kaarten (chevalier, prêtre, capitaine) hebben als effect dat ze andere kaarten beschermen. Een beschermde kaart kan niet worden teruggestuurd, verplaatst of vermoord, zolang de beschermende kaart aanwezig is.
- De pion die op een beschermde kaart staat, kan echter wel worden verwijderd of vervangen.
- Indien je dus een personage wil verwijderen of terugsturen naar zijn eigenaar die echter beschermd wordt door b.v. een chevalier, dan zal je je eerst moeten bezig houden met die chevalier (en die op één of andere manier verwijderen).
- De 'chevalier' is de enige kaart die bovenop een andere kaart moet geplaatst worden. Zorg er hierbij wel voor dat je beide kaarten een beetje draait zodat iedereen kan zien welke kaart onderaan ligt. De kleur van de pionnen van beide kaarten mag gerust verschillend zijn.
- De 'ambassadeur' wordt automatisch beschermd. Hij kan dus nooit worden teruggestuurd, vervangen of vermoord.

SOLDATEN EN KATAPULTEN

- De katapulten (engins de siège) worden buiten de muren van het kasteel geplaatst. Maar in tegenstelling dat de andere kaarten die buiten de muur komen, moeten deze wel duidelijk grenzen aan één van de muren. Bovendien mag er per muur hoogstens één katapult voorkomen.
- Zodra de vierde en laatste soldaat op een bepaalde muur wordt geplaatst, wordt de eventueel aanwezige katapult teruggestuurd naar de eigenaar. Je mag daarentegen wel een katapult plaatsen bij een muur waar op dat ogenblik reeds vier soldaten staan.
- Zodra een vierde katapult tegen het kasteel wordt geplaatst, worden alle soldaten op de verschillende muren van het kasteel teruggestuurd naar hun eigenaar. Als er reeds vier katapulten het kasteel belegeren, mogen vanzelfsprekend soldaten op de muren bijgeplaatst worden.
- Indien de soldaten worden beschermd door hun kapitein, dan blijven ze ter plaatse, maar de kapitein, die zichzelf niet beschermt, wordt wel teruggestuurd.

Opmerking

Het is niet nodig elk detail van deze kaartbeschrijvingen te onthouden. De tekst op alle kaarten herhaalt steeds elke apart detail en effect. Je kan dus meteen beginnen spelen.



Om je te helpen, volgt hier een verklarende woordenlijst van de meest frequente termen op de kaarten:

- archer: boogschutter
- assassin: moordenaar
- attire: trekt aan
- au grée: naar eigen goeddunken
- case voisine: aangrenzend vak (zijde of hoek)
- château: het kasteel (muur + toren + binnenplaats)
- contrepartie: daartegenover
- cour: binnenplaats
- déplace: verplaatst
- échange: verwisselt
- effectuer: veroorzaken
- engin de siège: katapult
- face à: tegen
- fait effect: veroorzaakt een effect
- fantôme: geest
- guetteur: wachter
- hasard: toevallig, willekeurig
- intervertit: draait om
- l'échange: de wisselvoorraad op tafel
- lorsque vient son tour: zodra zijn speelbeurt aankomt
- obligé: verplicht
- occupée: bezet
- permute: verwisselt
- pioche: toevoegen
- protégé: beschermt
- rempart: kasteelmuur
- renvoie: stuurt (de kaart) terug
- renvoyée: teruggestuurd
- simultanés: op het zelfde ogenblik
- sorcière: heks



Date Last Modified: 13-06-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief