

Broeder John nooit geld, maar omdat iedereen hem aardig vindt, betaalt het karakter dat voor Broeder John zit zijn schulden mocht dit ooit nodig zijn. As Broeder John bijvoorbeeld op de laatste plaats zit en Zork op de voorlaatste plaats, dan moet de rijkste speler zowel de twee zilveren munten van Broeder John betalen als de twee zilveren munten van Zork (twee maal één zilveren munt) voor een totaal van vier zilveren munten.



Oude Sarah:

Oude Sarah kent heel wat oude verhalen. Ze kan ook handlezen en de

toekomst voorspellen met haar kristallen bol. Ze is steeds in gesprek verwickeld met de mensen naast haar. Wanneer een toast uitgebracht wordt, dan trekken de spelers die de helden controleren die vlak naast Oude Sarah zitten direct een actiekaart. Indien één speler beide helden controleert die naast Oude Sarah zitten, dan trekt deze twee bijkomende kaarten. Als de kaart "Oude Vrienden" gespeeld wordt, komt Oude Sarah onder de controle van de speler van die kaart. Vanaf dit moment verdient of verliest die speler geld alsof Oude Sarah één van zijn karakters was. Als Oude Sarah niet langer meer neutraal is, blijft ze toch extra kaarten opleveren voor haar burens.

	Wanneer een neutrale held of Draco, afhankelijk van zijn positie...		
	munten zal ontvangen	munten moet betalen	een kaart mag nemen
Draco	<i>Ontvangt niets</i>	<i>Betaalt niet</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>
Broeder John	<i>Geeft het aan de held achter hem</i>	<i>De held voor hem betaalt in zijn plaats</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>
Oude Sarah	<i>Ontvangt niets (uitz. "Oude Vrienden")</i>	<i>Betaalt niet (uitz. "Oude Vrienden")</i>	<i>Neemt geen kaarten (uitz. "Oude Vrienden")</i>
Zork	<i>Ontvangt niets</i>	<i>De rijkste speler betaalt voor hem (dubbel bij een toast)</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>

Varianten:

Voor een sneller spelverloop kan met slechts 64 of 54 actiekaarten worden gespeeld - verwijder daartoe 10 of 20 actiekaarten uit het spel vooraleer de kaarten te verdelen. Om langer te spelen kan men, eens de voorraadstapel een eerste maal opgebruikt werd - het spel pas eindigen indien de voorraadstapel een tweede keer volledig uitgeput is.

Een spel van Jeux Descartes, heruitgegeven door Eurogames Descartes Deutschland
 Schützenstraße 38, 78462 Konstanz.
 e-mail: eurogamesd@aol.com - homepage: www.descartes-editeur.fr
 Illustraties : Julien Deval Vertaling : Koen Windels
 My translator is Fantastic !

Errata & veelgevraagd

Bepaalde kaarten (bv. "Kleine vechtpartij") eisen dat bepaalde heldenkaarten verdeckt worden geschud. Aangezien de karakterkaarten en neutrale heldenkaarten aan beide zijden bedrukt zijn, kan men deze kaarten ofwel niet gebruiken, ofwel niet naar de kaarten kijken bij het delen. De kaart "Kaartentruc" blijft moeilijk speelbaar, men kan met deze kaart dan ook gewoon drie opeenvolgende helden herschikken.

Na het spelen van de kaart "Geestdrift" (Breng een toast uit zelfs als de drinkbeker niet in het midden van de ronde tafel staat) moet de houten beker in het midden van de tafel worden geplaatst.

Der König der Diebe

Handen af van mijn buit !

Een geniepig spel van Michael Schacht & Bruno Faidutti
Voor 3 tot 6 spelers, vanaf 12 jaar - Spelduur: 30 tot 45 minuten

Enieder herinnert zich nog Koning Arthur en zijn Ridders van de Ronde tafel...maar wie herinnert zich nog zijn onsympathieke neef Draco, de Koning der Wettelozen ? Draco is de aanvoerder van de zogenaamde "Bende van de Ronde tafel", een bende bedriegers en boeven die de wegen van het koninkrijk afschuimen op zoek naar buit. Elke nacht komen Draco en zijn bende bijeen in de herberg 'De Ootmoedige Ridder' gezeten rondom een grote ronde tafel, hetgeen de naam van de bende verklaart. Draco - zo genoemd wegens zijn vreselijke adem- verdeelt er de opbrengst van de dag. Diegenen die hij het best kan verdragen zitten aan zijn rechterhand, diegenen die hij niet kan uitstaan aan zijn linker. Met een klein beetje hulp van smakelijke wijnen dingen de bendeleden om de gunst van de boevenkoningen een groter deel van de buit.

Spelmateriaal

- 6 kasteelkaarten - in 6 verschillende kleuren.
- 12 karakterkaarten - 2 van elke kleur.
- 3 neutrale heldenkaarten- Oude Sarah, Broeder John en Zork.
- 1 koningskaart - Draco zelf.
- 74 actiekaarten
- 1 dobbelsteen en 1 houten drinkbeker
- 20 zilveren munten en 25 gouden munten
- 1 set regels

karakterkaarten en de heldenkaarten worden samen geschud en volgens uurwijzerzin in een cirkel rond Draco geplaatst, dit stelt "de Ronde tafel" voor (zie figuur).



Voorbereiding van het spel:

- Elke speler kiest een speelkleur. In functie van het spelersaantal kan men kiezen uit :
 - 3 spelers: groen, paars, geel
 - 4 spelers: groen, paars, geel, rood
 - 5 spelers: groen, paars, geel, rood, blauw
 - 6 spelers: groen, paars, geel, rood, blauw, zwart
- Elke speler neemt de kasteelkaart in zijn kleur en legt deze zichtbaar voor zich neer (de overblijvende karakterkaarten en kasteelkaarten worden uit het spel verwijderd).
- De koningskaart 'Draco' wordt zichtbaar neergelegd, waarbij zijn drinkbeker zich in zijn rechterhand bevindt. Dit markeert welke kant van de tafel zijn huidige "favoriete kant" is . De
- De actiekaarten worden geschud en elke speler krijgt (gedekt) 5 kaarten, die zijn handkaarten vormen. Een speler mag zijn eigen handkaarten bekijken, maar moet ervoor zorgen dat ze steeds voor de medespelers verborgen zijn.
- De overblijvende actiekaarten worden (gedekt) op tafel gelegd als voorraadstapel.
- Elke speler krijgt één gouden munt van de voorraad.
- De startspeler wordt bepaald. De speler aan de rechterhand van de startspeler neemt de houten drinkbeker en plaatst die voor zich. Het spel kan beginnen !

Geld

Alles draait om geld ! Op het eind van het spel is de rijkste speler de winnaar. Spelers moeten altijd hun geld voor iedereen zichtbaar houden. Een gouden munt is 3 zilveren munten waard - indien nodig mogen munten in de voorraad worden ingewisseld. Indien een speler moet betalen aan de bank of aan een medespeler, maar niet voldoende munten bezit om alle schulden in te lossen, dan moet hij zoveel betalen als hij kan, de rest van de schuld wordt kwijgescholden.

Helden

De volgende termen worden in de regels en op de kaartteksten gebruikt :

Met “helden” worden zowel de *karakterkaarten* als de *neutrale heldenkaarten* bedoeld. Draco wordt niet als held beschouwd ! Elke speler heeft twee karakterkaarten in zijn eigen kleur.

De *neutrale heldenkaarten* zijn Broeder John, Oude Sarah en Zork. Oude Sarah wordt niet langer als *neutrale heldenkaart* beschouwd indien de kaart “Oude vrienden” gespeeld werd. Vanaf dan behoort ze tot de karakterkaarten van de speler die de kaart uitspeelde.

Het spelverloop

Het spel wordt in uurwijzerzin gespeeld. Een speelbeurt bestaat uit drie acties, die steeds in dezelfde volgorde gespeeld worden :

- 1) Een actiekaart spelen (verplicht)
- 2) Een toast uitbrengen (niet verplicht)
- 3) Een actiekaart van de voorraadstapel nemen (verplicht)

1 – Een actiekaart spelen

De speler kiest een kaart uit zijn handkaarten, leest de tekst luidop voor en voert de actie uit die op de kaart vermeld staat. Vervolgens wordt de kaart open op de aflegstapel naast de voorraadstapel gelegd.

Het kiezen van een karakter & de dobbelsteenworp

De meeste actiekaarten veranderen de positie van de helden die zich aan de ronde tafel bevinden. Indien de tekst op de kaart niet specifiek vermeldt welke helden erdoor beïnvloed worden, mag de speler die de kaart uitspeelt vrij kiezen. Draco kan alleen worden beïnvloed door kaarten die zijn beeltenis dragen. Indien met de dobbelsteen moet worden geworpen, dient eerst de beslist te worden welke held zal beïnvloed worden.

Bewegen

“Voorwaarts bewegen” betekent dat de held opschuift in de richting van Draco’s favoriete kant (aangegeven

door de drinkbeker in zijn hand). Bij de aanvang van het spel houdt Draco zijn beker in zijn rechterhand - in dit geval betekent een voorwaartse beweging een beweging in wijzerzin. De beste posities bevindt zich op dat moment aan de rechterhand van Draco. Indien een held 4 posities voorwaarts beweegt, ‘springt’ hij over de vier helden die zich voor hem bevinden (zie figuur).

Draco is uiterst voorzichtig en laat nooit iemand achter zijn rug door passeren. Dit betekent dat geen enkele held voorbij Draco kan. Indien een held langs Draco heen zou moeten bewegen, stopt hij in de eerste positie naast Draco. Om een beweging uit te voeren, moeten de kaarten gewoon verschoven worden om ruimte te creëren voor de bewegende held. Indien meerdere helden moeten bewegen zonder dat de kaart uitdrukkelijk vermeldt in welke volgorde, dan mag de persoon die de kaart uitspeelde de volgorde bepalen. “Achterwaarts bewegen” betekent dat de held wegschuift van de favoriete zijde van Draco.



Voorbeeld : een held beweegt vier posities voorwaarts

2 – Een toast uitbrengen

Een toast uitbrengen is nooit verplicht. Een speler kan enkel een toast uitbrengen indien de houten drinkbeker zich midden op de tafel bevindt en niet in het bezit is van een andere speler (zie verder voor een toelichting omtrent “De drinkbreker”). Draco is dol op drinken. Telkens iemand een toast uitbrengt, verdeelt hij munten uit de voorraad. Telkens een toast uitgebracht wordt, krijgt de held op de eerste plaats (de eerste held aan de favoriete zijde van Draco) vier zilveren munten. Het karakter in de tweede positie drie, de derde twee en de vierde nog één zilveren munt. De held op de laatste plaats (de eerste held aan Draco’s andere zijde) moet twee

zilveren munten in de voorraad leggen, de held op de voorlaatste positie één.

Telkens een toast uitgebracht wordt, nemen de spelers die de helden controleren die naast Oude Sarah zitten een bijkomende actiekaart van de voorraadstapel.

De drinkbeker

Telkens een speler een toast uitbrengt, neemt deze de drinkbeker en plaats die voor zich. Deze speler houdt de drinkbeker bij tot hij opnieuw aan de beurt is en op het einde van die speelbeurt plaatst hij de beker terug in het midden van de ronde tafel. Geen enkele speler kan een toast uitbrengen zolang de drinkbeker zich niet in het midden van de ronde tafel bevindt. Bij de aanvang van het spel bevindt de drinkbeker zich bij de laatste speler. Dit houdt in dat geen toast kan worden uitgebracht totdat iedereen zijn eerste beurt voltooid heeft.

3 – Een actiekaart nemen

De speler neemt de bovenste kaart van de voorraadstapel en voegt deze bij zijn handkaarten. Wanneer de voorraadstapel uitgeput is worden kaarten in de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel gebruikt.

Actiekaarten

Bij aanvang van het spel heeft elke speler vijf actiekaarten. Dit kan echter tijdens het spel worden gewijzigd door de effecten van Oude Sarah of bepaalde actiekaarten. Het kan voorkomen dat spelers bijkomende kaarten mogen nemen of afleggen. Indien een speler een bijkomende kaart mag nemen, mag hij voor de rest van het spel meer dan vijf kaarten in de hand hebben, moet hij daarentegen kaarten afleggen, heeft hij voor de rest van het spel minder handkaarten.

Einde van het spel

Wanneer een speler de laatste actiekaart van de voorraadstapel neemt, nadert het spel zijn einde. De aflegstapel wordt geschud en vormt de nieuwe voorraadstapel, en het spel gaat verder tot een speler een toast uitbrengt. Na deze laatste toast beëindigt het spel.

De rijkste speler na de laatste toast wint het spel. Indien verschillende spelers de rijkste zijn, dan worden deze geëlimineerd en wint de op één na rijkste het spel. Indien alle spelers even rijk zijn, dan wint Draco en verliezen alle spelers.

Draco & de neutrale Helden



Draco :

Draco is de leider van de bende. Draco kan enkel worden verplaatst door de actiekaarten die zijn beeltenis dragen. Helden kunnen nooit langs Draco heen bewegen. Behalve Draco hebben ook de neutrale helden bijzondere eigenschappen

Zork :

Zork is dol op geld en zeer gierig. Telkens een toast wordt uitgebracht en Zork moet betalen omdat hij op de laatste of voorlaatste plaats zit, bedelt hij om geld bij de rijkste speler, die dan in de plaats van Zork betaalt. Indien meerdere spelers de rijkste zijn, moet niemand voor Zork betalen. Draco moet niet veel van Zork weten. Daarom moet Zork wanneer hij op de voorlaatste plaats zit twee zilveren munten en



wanneer hij op de laatste plaats zit vier 4 zilveren munten betalen. Deze moeten door de rijkste speler worden betaald. De rijkste speler wordt bepaald nadat de toast uitgebracht wordt, maar voordat geld wordt geïnd of betaald.

Bovendien ontvangt Zork geen geld als hij zich op één van de vier eerste plaatsen bevindt.

Broeder John:

Broeder John is niet geïnteresseerd in geld. Hij komt enkel om te eten, te drinken en voor het aangename gezelschap! Broeder John geeft al het geld dat hij ontvangt aan de helden direct achter hem. Indien Broeder John zich bv. op de tweede plaats bevindt wanneer een toast uitgebracht wordt, ontvangt de held in de derde positie zowel zijn eigen twee zilveren munten ontvangt als de drie van Broeder John, voor een totaal van vijf zilveren munten.

Door zijn gulle natuur, heeft

