

Krone & Schwert - samenvatting

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede

Uitgegeven door Queen Games, 2002

Een strijd om de macht en de gunst van de Koning (2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Brugge, België).

Doel

Elke speler probeert zoveel mogelijk zegepunten te behalen.

Spelverloop

Elke speler beschikt over 3 actiepunten (AP) die hij naar eigen inzicht vrij kan benutten.

De Koning heeft nog een extra actie: 'belastingen innen', die bij het begin van zijn beurt moet uitgevoerd worden (als de Koning dit wenst).

Wie het eerst een burcht en een stad bezit, wordt de eerste Koning.

De Koning krijgt het zegel en alle kaarten van de afneem- en aflegstapel worden gemengd.

Koningsactie: belastingen innen

- de Koning krijgt voor elke eigen burcht 1 zegepunt
- de bovenste volkskaart wordt omgedraaid:
 - KROON: gewoon opzij leggen
 - ZWAARD: open op tafel tot de volgende revolutie (deze kaarten tellen als punten tegen de Koning bij een Revolutie)
- De Koning is niet verplicht om deze actie uit te voeren (maar krijgt dan ook geen zegepunten).

Gebouwen oprichten (2 AP)

- passende kaart uitspelen
- de grond moet je eigendom zijn en onbebouwd (behalve kathedraal)
- burcht op berg, stad op vlakte en kathedraal in grote stad

Kaart 'Aufwiegeln' of 'Papstbesuch' uitspelen (1 AP)

- 'Aufwiegeln': bovenste 3 volkskaarten omdraaien (verloop zoals bij belastingen innen)
- 'Papstbesuch':
 - het gebied van de speler kan niet aangevallen worden
 - indien de speler Koning is, kan geen Revolutie ontstaan tegen de Koning
 - kaart verliest effect zodra de speler een volgende keer terug aan de beurt komt

Speelkaarten nemen (1 AP)

- 1 AP per kaart die je bijneemt
- een eventuele gebeurteniskaart (rode achtergrond) wordt meteen uitgevoerd en je mag dan een vervangkaart nemen
- opm.: zolang er nog geen Koning is, hebben de gebeurteniskaarten geen betekenis

Het eigen gebied vergroten (1 AP)

- speel een kaart uit: het aantal donkerbruine schilden (1 of 2) op de kaart geeft aan hoeveel velden je kan uitbreiden (1 AP per gebied)

- het gebied waar je naar uitbreidt, moet aan een eigen gebied grenzen en mag nog niet in het bezit zijn van een medespeler
- elk nieuw gebied wordt voorzien van een eigen wapenschild

Een willekeurig vrij veld bezetten (3 AP)

- geen kaart nodig
- plaats een eigen wapenschild in een vrij gebied naar keuze

Het gebied van een medespeler aanvallen (1 AP)

- (nog niet toegelaten in de eerste ronde van het spel)
- je kan enkel een aangrenzend niet bebouwd gebied aanvallen
- GEVECHT:
 - de aanvaller speelt genoeg kaarten uit om een hogere waarde te hebben dan het aantal burchten van de tegenstander (waarde = som van de cijfers op de witte schilden)
 - de verdediger kan zich enkel verdedigen met de kaarten:
 - 'Waffenstilstand'
gevecht voorbij, de aanvaller krijgt zijn kaarten terug
 - 'Hinterhalt'
de aanvallerskaart met de hoogste waarde telt niet mee
 - aanval succesvol:
 - gebied wordt veroverd en schilden worden gewisseld
 - alle gespeelde kaarten gaan naar de aflegstapel (niet bij wapenstilstand)
 - elke speler mag slechts één aanval per beurt uitvoeren

Revolutie tegen de Koning (1 AP)

1. De speler aan beurt legt zijn kaart 'Zwaard' op tafel en kondigt hierdoor een Revolutie tegen de Koning aan. De Koning legt zijn kaart 'Kroon' op tafel.
2. Alle spelers bereiden nu in het geheim de volgende mogelijkheden voor:
 1. de medespelers bepalen welke zijde ze kiezen en leggen hun overeenkomstige blauwe kaart in het geheim voor zich neer op tafel
 2. iedereen kan nu om het even hoeveel handkaarten verdekt onder zijn blauwe stemkaart leggen om de afloop van het gevecht verder te beïnvloeden
3. Alle kaarten worden nu gelijktijdig omgedraaid.
Bovendien wordt per stemkaart 'Zwaard' twee extra volkskaarten omgedraaid.
Nu wordt per zijde de kamppunten (KP) berekend:
 1. KONING:
 - elke stemkaart: 2 KP
 - elke gespeelde handkaart: 1-4 KP
 - ev. kaart 'Hinterhalt' meetellen
 2. AANVOERDER REVOLUTIE:
 - elke open volkskaart 'Zwaard': 1 KP
 - elke gespeelde handkaart: 1-4 KP
 - ev. kaart 'Hinterhalt' meetellen
 3. De revolutie wordt gewonnen door de partij met de hoogste KP.
Bij gelijke stand wint de zijde van de Koning.
4. Gevolgen van een revolutie:
 1. KONING WINT:
 - Koning krijgt 2 zegepunten per eigen Kathedraal
 - medestrijders krijgen 1 zegepunt per eigen Kathedraal
 - de helft van de open volkskaarten 'zwaard' blijft liggen
 - de andere volkskaarten worden terug gemengd
 2. REVOLUTIE WINT:
 - de aanvoerder krijgt koninklijk zegel

- hij krijgt ook 1 zegepunt per eigen burcht en 2 zegepunten per eigen Kathedraal
 - zijn medestrijders krijgen 1 zegepunt per eigen Kathedraal
3. De nieuwe Koning moet nu zeggen hoeveel zegepunten hij bezit.
Is dit aantal meer dan een vooraf bepaald aantal, dan volgt de eindronde.
Alle volkskaarten worden nu gemengd en de bovenste wordt reeds omgedraaid.
Alle ingezette handkaarten gaan naar de aflegstapel.

Speleinde en afrekening

Overtreft het aantal zegepunten bij een nieuwe Koning de volgende waarde, dan volgt de eindronde:

- bij 2 spelers: 10 zegepunten
- bij 3 spelers: 15 zegepunten
- bij 4 spelers: 20 zegepunten
- bij 5 spelers: 25 zegepunten

Eindronde:

- meng alle kaarten van de afleg- en afneemstapel
- onder de laatste 20 kaarten wordt de kaart 'Spielende' gestopt
- het spel gaat verder totdat deze kaart getrokken wordt
- meteen volgt een laatste waardering:

Laatste puntenwaardering:

- elk eigen bouwwerk: 1 zegepunt
- speler(s) met grootste samenhangend gebied: 5 zegepunten
- speler(s) met tweede grootste gebied: 2 zegepunten
- de regerende Koning: 5 zegepunten

De speler met het meeste aantal zegepunten wint het spel.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 29-10-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief