

NIBELUNGEN

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om een bepaald aantal diamanten naar de stad te brengen (bij 2 en 3 spelers 40 diamanten, bij 4 spelers 30 en bij 5 spelers 20), wint het spel.

Spelmateriaal

- . 1 speelbord :
 - . start = dorp
 - . schuivelden = oranje
 - . binnenbaanvelden = beige
- . 24 magie-kaarten :
 - . 6 drakenbloed-drankjes
 - . 6 maskers
- . 60 edelstenen :
 - . 36 witte waarde 1
 - . 12 gele waarde 5
 - . 12 rode waarde 10
- . 2 reuzen
- . schatkisten onderverdeeld in linker- en rechterhelft
- . 5 sets van telkens 3 helden
- . 2 dobbelstenen
- . doel = kasteel
- . reuzenvelden = rood
- . doelvelden = grijs
- . 6 magische kristallen
- . 6 zwaarden

Spelvoorbereiding

- . **Elke speler ontvangt 3 helden van één kleur en plaatst deze op het dorp voor het eerste veld.**
- . **Elke speler ontvangt één schatkist en plaatst deze zodanig voor zich op tafel dat de grendel naar hem wijst.**
- . **De 24 kaarten worden gesplitst per soort en in 4 stapels met de beeldzijde naar boven naast het speelbord klaargelegd.**
- . **Op elk van de rode reuzenvelden in de binnenbaan wordt één reus geplaatst.**
- . **Een speler beheert de schatten.**

Spelverloop

- . De jongste speler begint het spel. Hij gooit gelijktijdig met de 2 dobbelstenen. Met de ogen van één dobbelsteen mag hij één van zijn helden bewegen, met de ogen van de andere dobbelsteen moet hij één reus bewegen. Eén oog van de dobbelsteen stemt overeen met één veld. Alle figuren worden steeds in uurwijzerzin bewogen en de speler bepaalt zelf of hij eerst de held of eerst de reus verzet. Na deze 2 bewegingen is de volgende speler aan de beurt.
- . Bewegen van de helden : Helden mogen alle velden betreden, uitgezonderd de rode reuzenvelden. Alleen op de oranje velden zijn ze veilig voor de reuzen. Het betreden van een schuilplaats vormt voor de helden wel een omweg. Er mogen meerdere helden tegelijk op één veld staan, en dit boven op elkaar (niet naast elkaar). De eerste spelfiguur wordt bovenaan op dat veld geplaatst, de nieuwkomer er onder. Als een speler zijn held wil bewegen, neemt hij hem - onafhankelijk van zijn positie - gewoon uit het stapeltje. Een held mag nooit op of voorbij een veld bewegen waarop zich een reus bevindt. Een speler beweegt zijn held het volledige aantal ogen of helemaal niet.
- . Reuzen : De reuzen bewegen zich alleen op de binnenbaan. Ze mogen elkaar niet voorbijsteken.
- . Schatten : Telkens een speler zijn held over een schatten-veld beweegt, vindt hij 2 diamanten. Hij legt deze in de rechter helft van zijn schatkist. Landt een speler precies op een schatten-veld, dan ontvangt hij 4 diamanten. Pas als een held (gelijk welke) precies de burcht bereikt, zijn de schatten die hij bij zich heeft in de rechter helft van zijn schatkist, veilig. Ze worden in het linker deel van de schatkist gelegd, de held wordt terug op het dorp geplaatst en vertrekt de volgende beurt terug op zijn tocht. Gooit een speler te veel ogen om de burcht met een bepaalde held te bereiken, dan blijft hij met deze held gewoon staan en beweegt hij een andere. Een speler mag ook beslissen om voorbij de burcht te bewegen en gewoon een nieuwe ronde te beginnen met zijn held. De schatten in de rechter helft van de schatkist kunnen dan natuurlijk nog wel gestolen worden !
- . Gevangen worden : Een reus kan een held vangen door op of over het veld te bewegen waarop die held staat. Een gevangen held moet terug vanuit het dorp vertrekken. Bovendien rooft de reus de helft (afgerond) van de schat uit de rechter helft van de schatkist en geeft hij die terug aan de voorraad. Als een reus óver een veld met helden wordt bewogen, wordt alleen de bovenste speler gevangen genomen en beroofd. Landt een reus exact op een veld met meerdere helden, dan worden ze allemaal gevangen genomen en beroofd. Indien nodig kan een grote schat bij een beroving omgewisseld worden in meerdere kleinere. De rechter kant van de schatkist wordt steeds voor de helft leeggeroofd, onafhankelijk of de te roven diamanten aangebracht werden door de geslagen held of een andere.

. **Groepen bewegen :** Als er zich meerdere helden tegelijk op één veld bevinden, kan een speler zelf beslissen of hij de ganse stapel beweegt, een deel ervan of alleen de eigen held(en). De positie binnen de stapel heeft geen enkel belang om al dan niet mee bewogen te mogen worden. Indien er zich meerdere helden van één speler op een veld bevinden, mogen zij - uitgezonderd door de eigenaar ervan - niet van elkaar gescheiden worden. Om een groep te mogen bewegen, moet de speler er minimaal één eigen held in hebben. Nadat een groep bewogen werd, bepaalt de speler zelf in welke volgorde de helden geplaatst worden in de nieuwe stapel. Als een groep helden over een schatten-veld bewogen wordt, ontvangen alle leden van die groep diamanten. Landt een groep op een schatten-veld dan ontvangt alleen de speler die de helden bewoog 4 schatten, de andere ontvangen er 2.

. **Speciale velden :**

- . **Schatveld (diamant) :** Betekenis zie boven.
- . **Reuzenveld (reus) :** Alle spelers die op dit veld landen, worden gevangen genomen, moeten de helft van de diamanten in de rechter helft van hun schatkist afgeven en vertrekken terug vanuit het dorp.
- . **Speciale velden (drakenbloed, magisch kristal, masker of zwaard) :** Landt een speler exact op een speciaal veld dan ontvangt hij een overeenkomstige magie-kaart en legt deze zichtbaar voor zich neer op tafel. Indien een groep bewogen wordt, ontvangt alleen de speler die aan de beurt is, zo'n magie- kaart (ook al bevonden er zich meer dan één held van hem in de groep). Indien alle magie-kaarten van een bepaalde soort uitgedeeld zijn, hebben deze velden geen speciale betekenis meer.

. **Magie-kaarten :**

Deze kaarten hebben een gunstige invloed op de eigenaar ervan. Een magie- kaart kan slechts één maal uitgespeeld worden en belandt dan terug op de stapel van de desbetreffende magie-kaarten. Magie-kaarten mogen zowel voor als na een zet ingezet worden en ook reeds onmiddellijk na het verwerven ervan. Indien gewenst mogen meerdere magie-kaarten van verschillende soorten tegelijk ingezet worden. De betekenis van de magie-kaarten staat op de achterkant ervan uitgelegd.

. **Drakenbloed-drank :** De speler mag met één van zijn helden 1 tot 3 velden vooruit bewegen. Indien het veld waarop hij hierdoor landt een speciale betekenis zou hebben, geldt dit net zoals anders. . **Masker :** Deze kaart beschermt een speler (of een ganse groep) als een reus over het veld waarop hij staat, beweegt. De speler wordt niet gevangen genomen of beroofd. Deze kaart biedt geen bescherming als de reus exact op het veld landt waarop de held staat. Een speler mag deze kaart ook buiten zijn beurt uitspelen.

. **Magisch kristal :** Door deze kaart uit te spelen wordt de beweging van de reus beïnvloed. Mochten twee speler tegelijk een kristal-kaart uitspelen, dan is alleen de eerst uitgespeelde geldig :

. De reus wordt gestopt in zijn beweging. De beweging van de reus op basis van de geworpen dobbelsteen vervalt. Deze kaart mag uitgespeeld worden buiten de reglementaire beurt van een speler.

. De beweging van de reus wordt versneld. De reus wordt 1 tot 3 velden extra bewogen. Vangt hij hierdoor een held van een andere speler

(op of over), dan ontvangt de speler die de reus bewoog 2 extra diamanten uit de voorraad. In dit geval mag de kristal-kaart alleen uitgespeeld worden als een speler aan de beurt is.

- **Zwaard :** Deze kaart beïnvloedt de andere spelers en mag gelijktijdig door meerdere spelers uitgespeeld worden :

- Als een held op het veld landt van een andere held of een groep helden, mag hij bij het uitspelen van deze kaart van één van deze helden 2 schatten stelen uit de rechter helft van hun schatkist.

- De held die een groep van helden beweegt, kan hierdoor verplicht worden om de held(en) van de speler die deze kaart uitspeelt, mee te nemen. Mocht de groep op deze manier aankomen in het kasteel, zijn alle schatten veilig.

Einde van het spel

Zodra een speler er in slaagt om minimaal het benodigde aantal diamanten in veiligheid te brengen in de linkerhelft van zijn schatkist, eindigt het spel. Hij heeft het spel gewonnen.

N I B E L U N G E N		
Amigo	Kramer, Wolfgang	1992
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	1 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1996