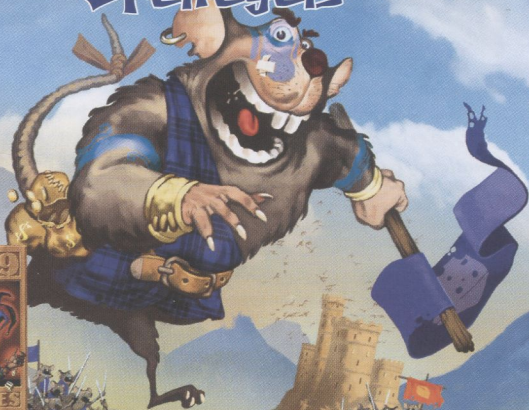


Brave Rats

Spelregels

TM





Spelregels

Schotland, ca. 1300.

Er speelt zich in de hooglanden een onafhankelijkheidsstrijd af tussen de onderdrukte clans van MacBlue en de koninklijke tiran Royal Red. In 1298 vindt er een beslissend treffen plaats. Alle middelen worden ingezet. Het zal erom spannen: gaat Willy er met de overwinning vandoor of strijkt Hughie met de eer?

Het treffen wordt nog iets ingewikkelder: Willy Wallace is heimelijk verliefd op de dochter van Hughie de Cressingham, terwijl deze helemaal weg is van de dochter van Willy.

De winnaar van deze amoureuze strijd wordt degene, die als eerste zijn geliefde verschalkt.

Speelmateriaal

- 16 speelkaarten
- De spelregels

Vorbereiding

Beide spelers starten met de 8 kaarten in hun kleur (rood of blauw).

Spelverloop

Beide spelers kiezen in het geheim 1 kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer. Nadat ze dit hebben gedaan, draaien ze hun kaart tegelijk om. Dit noemen we een ronde.

Elke kaart heeft een waarde en een speciale eigenschap. Deze bepalen welke kaart de ronde wint. In principe wint de kaart met de hoogste waarde de ronde, maar de speciale eigenschappen kunnen de uitslag beïnvloeden. Het is niet

toegestaan om van een speciale eigenschap af te zien. Laat gespeelde kaarten op tafel liggen, maar draai de verliezende kaart een kwartslag, zodat goed te zien is wie welke ronde heeft gewonnen. Daarna volgt een nieuwe ronde.

Beide spelers kiezen een nieuwe kaart, enzovoort. Bij een gelijke stand (of een onbesliste situatie) wint de speler die de volgende ronde wint, ook de voorgaande onbesliste ronde(n).

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers 4 ronden heeft gewonnen of met de Prinses de Prins heeft gevangen. Hebben de spelers geen kaarten meer en geen van beide heeft 4 ronden gewonnen, dan eindigt het spel onbeslist.

De kaarten



Prins

Je wint de ronde



Deze kaart wint de ronde, tenzij de andere speler de Prinses, de Prins of de Muzikant speelt. De Prins wint ook van de Sluipmoordenaar. Speelt de andere speler de Muzikant, dan eindigt de ronde onbeslist. Speelt de andere speler de Prins, dan gelden zoals gebruikelijk de waarden (meestal onbeslist, tenzij de Generaal in de vorige ronde is gespeeld).

Let op: speelt de andere speler de Prinses, dan wint hij niet alleen de ronde, maar het hele spel!



Generaal

De waarde van de kaart die je in de volgende ronde speelt, is 2 hoger.



De eigenschap van de Generaal beïnvloedt de volgende ronde. Speelt de andere speler in deze volgende ronde de Tovenaar, dan heeft dit geen gevolgen voor de eigenschap van de Generaal.



Tovenaar

Negeer de speciale eigenschap van de door de andere speler gespeelde kaart.



Omdat de speciale eigenschap van de kaart van de andere speler wordt geannuleerd, gelden in deze ronde uitsluitend de waarden.



Raadsheer

Win je de ronde met deze kaart, dan geldt deze als 2 gewonnen ronden.



Deze functie geldt ook als een speler met de Raadsheer een ronde na een onbesliste ronde wint. In dat geval geldt dit als 3 gewonnen ronden.



Sluipmoordenaar

De laagste waarde wint.



De kaart met de laagste waarde wint de ronde, tenzij de andere speler de Prins speelt.



Spion

In de volgende ronde speelt de andere speler zijn kaart voordat jij je kaart kiest.



Spelen beide spelers de Spion in dezelfde ronde, dan annuleren ze elkanders eigenschappen.



Prinses

Speelt de andere speler de Prins, dan win je het spel.



Speelt de andere speler de Prins, dan wint de speler die de Prinses speelde direct het spel, ongeacht de actuele stand.



Muzikant

Deze ronde eindigt onbeslist.



De Muzikant annuleert alle speciale eigenschappen, behalve die van de Tovenaar.

Varianten

Voor alle varianten geldt dat de spelregels van het basisspel van kracht zijn. Hieronder volgen uitsluitend de wijzigingen en/of toevoegingen. Sommige varianten zijn ook met elkaar te combineren.

A. De verrader

Voordat het spel begint, ruilen de spelers willekeurig 1 kaart.

B. De trekstapel

Iedere speler schudt zijn 8 kaarten en vormt daarmee een persoonlijke trekstapel. Hij trekt 3 kaarten. Daaruit kiest hij er 1. Na elke ronde trekt hij er 1 van zijn trekstapel bij, totdat dit niet meer kan.

C. Snelle rat

Een speler wint het spel als hij 3 ronden heeft gewonnen.

D. Draft

Schud alle 16 kaarten en vorm een gedekte stapel. Eén van de spelers trekt 4 kaarten en kiest er één, die hij in de hand neemt. Hij geeft de overige 3 kaarten aan de ander, die ook een kaart kiest. De 2 kaarten gaan terug naar de eerste speler die er weer 1 kiest. De laatste kaart gaat naar de ander zodat beiden nu 2 kaarten hebben. Vervolgens trekt de andere speler 4 kaarten en doet hetzelfde. Zo gaat het door tot beide spelers 8 kaarten hebben.

E. Willekeur

Schud de 16 kaarten en deel er daarna elk 8.

F. De aanval van de Prinses

Aan het begin van het spel ruilt één van de spelers zijn Prins tegen de Prinses van de andere speler.

G. De ware heerser

Speel 3 spellen. De eerste speler die 2 spellen wint, is de ware heerser.
De verliezer van een spel bepaalt de variant van het volgende spel.

Overzichtstabel

	MacBlue							
	Prins	Generaal	Tovenaar	Raadsheer	Sluip- moordenaar	Spion	Prinses	Muzikant
Royal Reds	Prins	X ¹	RR	RR	RR	RR	RR	X
	Generaal	MB	X	RR	RR	MB	RR	X
	Tovenaar	MB	MB	X	RR	RR	RR	RR
	Raadsheer	MB	MB	MB	X	MB	RR	X
	Sluip- moordenaar	MB	RR	MB	RR	X ²	MB	X
	Spion	MB	MB	MB	MB	RR	X	RR
	Prinses	RR WINT	MB	MB	MB	RR	MB	X
	Muzikant	X	X	MB	X	X	X	X ³

X: ronde onbeslist

MB: De MacBlue winnen de ronde

RR: De Royal Reds winnen de ronde

Als de Generaal in de vorige ronde is gespeeld:

¹ De speler die in de vorige ronde de Generaal speelde, wint (9 tegen 7)

² De speler die in de vorige ronde de Generaal niet speelde, wint (laagste waarde)

³ Ronde onbeslist



© 2014 Blue Orange
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in China

Auteur: Seiji Kanai
Illustraties: Christophe Swal
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.