



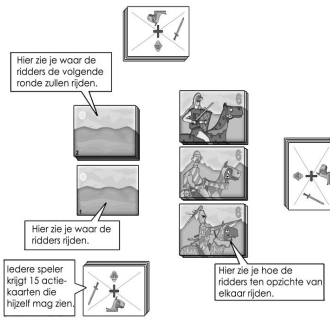
De vijf meest nobele ridders van het land willen met de prinses trouwen. Er is echter een probleem: de prinses is ontvoerd door een gevaarlijke draak! Gelukkig heeft ieder nadeel zijn voordeel. Dit is een ultieme kans voor onze heldhaftige strijders om een goede indruk op de prinses te maken. Daarom trekken zij ten strijde om haar te redden. Omdat er maar één met de vrouwe kan trouwen, doen zij er alles aan om elkaar onderweg het leven zuur te maken. Dat alles onder het kritische oog van de koninklijke familie. Met kunst en vliegwerk sloven de helden zich uit om ook bij hen in de smaak te vallen. Zij zullen vast wel een goed woordje voor hen doen bij de prinses. Wie zal er met haar trouwen?

spelmateriaal

75 actiekaarten – 15 landschapskaarten – 30 ridderkaarten – 5 karakterkaarten

Doel van het spel

De spelers zijn ridders. Degene die de meeste indruk weet te maken op de prinses, mag met haar trouwen en wint het spel. Spelers verzamelen punten door gevechten aan te gaan met andere ridders (**vechten**), familieleden van de prinses te imponeren met spectaculair paardrijgedrag (**showen**), sneller te zijn dan de concurrenten (**draven**), een toernooi te winnen, en natuurlijk door de prinses te redden.



Hier zie je waar de ridders de volgende ronde zullen rijden.

Hier zie je waar de ridders rijden.

Iedere speler krijgt 15 actiekaarten die hijzelf mag zien.

Voorbeeld met 3 spelers

Voorbereiding

Leg de landschapskaarten in een open stapel. De kaart met het hoogste aantal punten onderop, en die met het laagste aantal punten boven. Leg vervolgens de kaart met nummer 1 vóór de stapel. Deze kaart geeft aan in welk gebied de ridders rijden.

Elke speler kiest een karakter en plaatst de 6 bijhorende kaarten in een open stapel. Zorg dat nummer 6 boven ligt en 1 onder. Plaats de stapels vervolgens naast elkaar, zoals afgebeeld. Elke stapel stelt één ridder voor. Hier kan je zien waar de ridders ten opzichte van elkaar rijden.

Alle spelers nemen hun 15 actiekaarten in één kleur op handen. Ook krijgt iedere speler de bij zijn karakter horende karakterkaart en plaatst deze voor zich. Gedurende het spel leggen spelers

actiekaarten af. Deze kaarten plaatst hij dan links van zijn karakterkaart (gedekt). De 'showkaarten' die hij speelt, plaatst hij er rechts van. Later meer hierover. Ook krijgt iedere speler gedurende het spel kaarten die punten waard zijn. Deze bewaart hij in een puntenstapel. Hij mag deze verborgen houden voor anderen.

De speelronde in 't kort

1. actiekaarten spelen
2. acties behandelen
3. (speciale locatiekaart behandelen)
4. nieuwe locatiekaart plaatsen, nieuwe startspeler

1. Actiekaarten spelen

De oudste speler begint als startspeler. Hij speelt een actiekaart gedekt voor zich, boven zijn karakterkaart. Om de beurt doen de overige spelers dat ook. Dit gebeurt met de klok mee.

2. Acties behandelen

Alle spelers draaien hun actiekaart open. Vervolgens worden alle acties behandeld: begonnen wordt met de actie die de startspeler heeft gekozen. Daarna voeren (in de richting van de klok) alle spelers met dezelfde actie deze uit. Als dat gebeurd is, voeren ook de spelers met een andere actie deze uit – wederom met de klok mee, te beginnen bij de speler die het dichtst bij de startspeler zit (links van hem).

3. Speciale locatiekaart behandelen

In sommige gevallen is er iets bijzonders te zien op de landschapskaart; in deze fase wordt de daarmee samenhangende actie uitgevoerd.

4. Nieuwe locatiekaart plaatsen, nieuwe startspeler

De volgende landschapskaart wordt nu voor de stapel gelegd, de nieuwe startspeler wordt bepaald, en de nieuwe ronde kan beginnen.

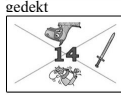
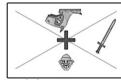
De actiekaart

Een speler kan uit drie acties kiezen: **Draven** (paard), **vechten** (zwaard), **showen** (gezicht). Actiekaarten worden gespeeld in fase 1 van de speelronde. Ze worden altijd gedekt gespeeld (met het + of - symbool naar boven). Een speler kiest één actie en zorgt ervoor dat het bijhorende symbool naar het midden van de tafel wijst.

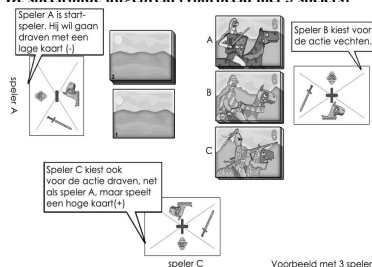
Voorbeeld:

Een speler wil draven. Hij speelt de kaart zoals is afgebeeld: het symbool 'draven' wijst naar het midden van de tafel.

Andere spelers kunnen zien dat hij een kaart met een hoge waarde heeft gespeeld, want kaarten met een waarde van 9 of hoger hebben een +, kaarten met 8 of lager een -.



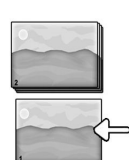
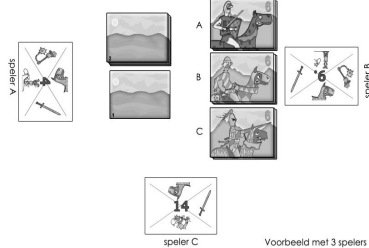
De speelronde uitvoering (voorbeeld met 3 spelers)



1) De startspeler is A. Hij speelt een actiekaart. Vervolgens doen B en C dit ook. In een speelronde mogen nooit meer dan twee verschillende acties worden gespeeld. In het voorbeeld kon speler C dus niet kiezen voor de actie 'showen', omdat A en B al kozen voor 'draven' en 'vechten'.

2) De actie van de startspeler wordt als eerste behandeld. Dat is 'draven'.

De betreffende ridders (A en C) worden verplaatst. Vervolgens wordt de andere actie behandeld. Dit is vechten. Een klap wordt uitgedeeld door speler B. Alle acties zijn behandeld. (Later meer over acties)



3) Nu wordt er gekeken naar de landschapskaart die voor de stapel ligt. Als hier geen bijzonderheden op staan (links), of het is niet de laatste kaart van het gebied gebeurt er niks. Later meer over bijzonderheden.



In het voorbeeld rechts zijn de ridders wel bij de laatste kaart van het landschap 'vlakte'. De volgende ronde rijden de ridders door bos. Ook hierover later meer.

4) De volgende landschapskaart wordt voor de stapel gelegd, bovenop de vorige. De speler links van de startspeler wordt de nieuwe startspeler.

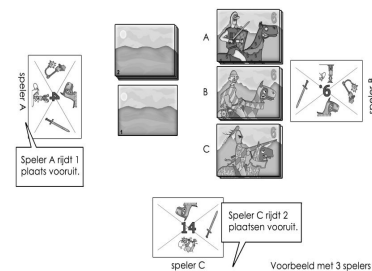
De acties

De actie 'draven'

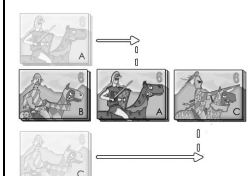
Als een speler deze actie speelt, kiest hij ervoor zijn ridder in fase 2 van de speelronde vooruit te laten rijden. Als deze actie wordt behandeld, wordt er gekeken naar alle gespeelde 'draven'-acties. Op iedere actiekaart staat een getal. De speler(s) met de laagste waarde verplaatst zijn (of verplaatst hun) ridder één 'vak' (d.w.z. één denkbeeldige kaartbreedte). De speler(s) met de op één na laagste waarde 2 vakken, etc. Er wordt altijd begonnen bij de laagste waarde.

Voorbeeld:

We gebruiken de situatie van hierboven. Speler A, B en C rijden naast elkaar. Speler A en C hebben beide de actie 'draven' gespeeld. Speler A met waarde 4 en speler C met waarde 14. Speler B speelt een andere actie (vechten)



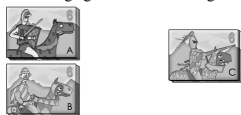
Speler A plaatst zijn ridder 1 denkbeeldig 'vak' vooruit. Speler C plaatst zijn ridder 2 'vakken' vooruit. Nadat de spelers hun ridders hebben verplaatst, rijdt speler C aan kop:



Now, player B executes the fighting action.

- Let op:
- Het gaat niet om de plaats op tafel, maar om de positie ten opzichte van de andere ridders.
- De denkbeeldige vakken zijn zo groot als een ridderkaart.

In sommige gevallen kunnen er gaten ontstaan tussen de ridders:



Zorg er altijd voor dat de ridderstapels 'symmetrisch' ten opzichte van hun rijrichting liggen:

Voorbeeld:
Eén ridder rijdt naar voren:



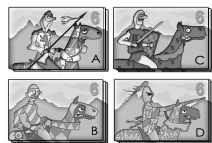
Alle ridders worden nu zoveel mogelijk naar het midden geschoven.



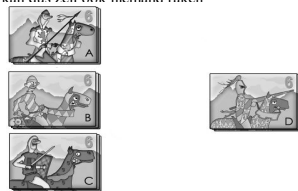
De actie 'vechten'

Door deze actie te spelen kiest een speler er voor om in fase 2 van de speelronde een aangrenzende ridder aan te vallen. Hij mag alle ridders aanvallen, die met minimaal één hoek aan hem grenzen.

Voorbeeld:
Alle ridders kunnen elkaar raken:



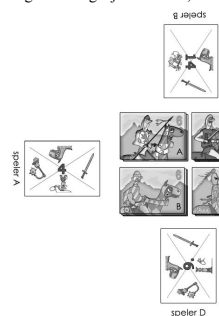
Voorbeeld:
Ridder A en B kunnen elkaar raken.
Ridder B en C kunnen elkaar raken.
Ridder A en C kunnen elkaar niet raken.
Ridder D kan door niemand worden geraakt, maar kan dus zelf ook niemand raken



Vechten!

Zodra de actie 'vechten' wordt behandeld (in fase 2 van de speelronde), kondigt de eerste speler aan wie hij wil aanvallen. Het slachtoffer ontvangt de schade door de bovenste ridderkaart te verwijderen en aan de aanvallers te geven. Deze legt de kaart op zijn eigen puntenstapel. De kaart is goed voor 1 punt. De gespeelde actiekaart wordt afgelegd. Vervolgens voert de volgende speler met deze actie dezelfde handelingen uit, net zolang tot alle 'vechten'-acties zijn behandeld.

Maar... als een aangevallen speler óók de actie vechten heeft gespeeld, mag hij er voor kiezen de aanval te blokkeren. In dit geval ontvangt de speler met de laagste waarde op zijn gespeelde actiekaart de schade. Beide spelers hebben hun actie nu verbruikt. Let op: de actie 'vechten' kan maar tegen één tegenstander worden gebruikt. Een andere ridder kan hem echter nog steeds raken, ook al heeft de actiekaart van deze vijand een lagere waarde. In geval van gelijke waarden, ontvangen beide spelers schade (en dus ook een punt!).



Voorbeeld:
Speler C is startspeler deze ronde. Hij is de enige met de actie 'draven'. Hij heeft zijn paard zojuist één plaats vooruit gereden.
Speler D zit het dichtst bij de startspeler en mag de actie 'vechten' starten. Hij kondigt aan dat hij de ridder van speler B aanvalt. Speler B kiest ervoor de aanval te blokkeren met zijn actie. Zijn waarde is immers hoger. Speler B krijgt de bovenste ridderkaart van speler D. Speler A mag nu nog zijn aanval doen. Hij kiest ervoor speler B aan te vallen. Deze heeft zijn actie al verbruikt en verliest de bovenste ridderkaart aan speler A.

Verdedigen
Als je de actie 'vechten' hebt gespeeld, mag je er ook voor kiezen

de actie niet uit te voeren. In dat geval weer je deze speelronde alle aanvallen op jou af die gelijk of lager zijn (verdedigen). Dit hoeft je pas aan te kondigen als je wordt aangevallen of aan de beurt bent. Je ontvangt echter nooit punten voor deze 'actie' en de eventuele aanvallen ontvangen geen schade.

Tip: Als je veel ridders om je heen hebt, en ze dreigen je allemaal aan te vallen, komt deze actie zeer goed van pas!

Een ridder verslaan

Als een speler door een aanval, ridderkaart 1 van het slachtoffer weet te bemachtigen, is deze speler verslagen. De aanval krijgt voor deze kaart twee punten. Een verslagen ridder ligt uit het spel. Zijn punten tellen echter nog wel mee in de eindwaardering. Natuurlijk zal hij niet meer met de prinses kunnen trouwen.

Let op: In hun eigen land is het voor de heren ten strengste verboden een andere ridder te doden. Wordt er toch een aanval uitgevoerd op een laatste ridderkaart, dan wordt deze aanval automatisch afgeweerd. Pas als zij bij de grenspaal aangekomen zijn (landschapskaart 10), mogen zij een ridder verslaan. Merk op: Vóór die tijd mogen ridders elkaar natuurlijk wel aanvallen, zolang er niet gedood wordt.

De actie 'showen'

Op weg naar de draak komen de ridders bekenden van de prinses tegen. De helden hopen bij hen in de smaak te vallen en proberen indruk op hen te maken. Kaarten waarbij de 'showen'-actie is gespeeld, worden niet afgelegd zoals 'vechten' en 'draven', maar worden in fase 2 van de speelronde aan de rechterkant van de karakterkaart van de speler gelegd. Er zijn vier verschillende manieren van showen. Je kunt op je paard staan, een handstand uitvoeren, aan je paard gaan hangen of vriendelijk glimlachen. Spelers mogen telkens als zij de actie 'showen' hebben gespeeld, in fase 2 de kaart open toevoegen aan de eerder geplaatste showkaarten (naast elkaar). Deze geplaatste kaarten samen, noemen we een **show**. Daarvoor gelden de volgende regels:

- Alle 'kunstjes' moeten ofwel hetzelfde zijn, ofwel verschillend.
- Een show mag maximaal uit vier kaarten bestaan.
- De speler met de meeste kaarten, heeft de beste show.

Later meer over het belang van deze 'show'.

Speciale landschapskaarten

Sommige locaties laten een stad of persoon zien. Het speciale effect van deze kaarten wordt in fase 3 van de ronde behandeld.



De laatste kaart van een soort landschap... heeft betrekking op de actie 'draven'.

Er zijn vier soorten landschappen. Als de laatste landschapskaart van de vlakke, bos of woestijn vóór de stapel ligt, wordt in fase 3 van deze ronde gekeken welke speler vooraan rijdt. (Merk op: niet bij het landschap **gebergte**.) Deze speler mag een locatiekaart nemen van het gebied dat de ridders zojuist achter zich hebben gelaten. Hij bewaart hem op zijn puntenstapel. Als het om meerdere ridders gaat, mogen zij dit allen doen. In sommige gevallen kan het voorkomen dat er niet genoeg locatiekaarten zijn. Gebruik dan iets anders, bijvoorbeeld een munt.

Nadat de winnaars bepaald zijn, worden de ridders zo geplaatst dat de posities hetzelfde blijven, maar de eventueel gevallen gaten tussen de helden weg zijn: De ridders zijn weer bij elkaar.

De hofdame, koningin en koning
...hebben betrekking op de actie 'showen'.



Als één van deze personen is afgebeeld op de landschapskaart die voor de stapel ligt, wordt in fase 3 van deze ronde gekeken welke speler de beste show voor zich heeft liggen. Alle spelers tellen hun showkaarten. De speler met de meeste showkaarten wint deze landschapskaart. Hij bewaart deze kaart op zijn puntenstapel. Hij verwijderd zijn volledige show en legt ze af. De andere spelers mogen hun show laten liggen. Als meerdere spelers de beste show hebben, wint de speler met de hoogste totaalwaarde de show. Als de score dan nog gelijk is, wint niemand de kaart. Alle shows mogen dan blijven liggen.

Een toernooi in een stad

Als een stad is afgebeeld op de landschapskaart die voor de stapel ligt, wordt in fase 3 van deze ronde een toernooi georganiseerd. De speler die op dat moment voorop rijdt, begint het toernooi. Hij mag nu één speler uitdagen voor een duel, of passen. Rijden meerdere spelers voorop, dan begint de jongste speler van hen. Vervolgens komen de andere spelers met de klok mee aan de beurt.



In geval van een duel, schudden beide spelers hun actiekaarten en vormen een gedekte stapel voor zich. Beide spelers draaien tegelijkertijd de bovenste kaart van hun stapel om. Dit herhaalt zich totdat beide spelers 3 kaarten hebben omgedraaid. Op sommige actiekaarten is een goedendag (een ijzeren bal aan een stok) afgebeeld. Dit is een middeleeuws wapen. De winnaar van het duel is de speler die de meeste goedendagsymbolen heeft omgedraaid. Beide spelers nemen hun kaarten weer op handen. De winnaar mag uit de gedekte stapel van de verliezer een hoge actiekaart (met een plusteken) trekken. Zijn deze op, dan trekt hij een minkaart. De verliezer krijgt een minkaart van de ander. Deze kaart mag de winnaar wel zelf uitkiezen. Bij een gelijke stand winnen beide, en trekken dus allebei een pluskaart bij de ander. Met de klok mee, mogen alle spelers één keer een ander uitdagen. Een uitgedaagde speler mag dezelfde speler niet 'terug uitdagen'.

Het gevecht met de draak

De laatste landschapskaart laat de draak zien met de prinses. Deze vijftiende ronde wordt niet meer op de normale wijze gespeeld. De spelers proberen nu direct de draak te verslaan. Eerst wordt er gekeken naar de positie van de ridders op tafel. De voorste ridder mag de draak verslaan. Als er meerdere ridders vooraan rijden, proberen zij dat samen te doen. Zij leggen hun laatste actiekaart open op tafel. De draak heeft een kracht van 15. Als de waarden van de kaarten samen gelijk zijn aan 15 of hoger, is de draak verslagen. De deelnemende ridder(s) krijgen ieder vijf punten. Als de som lager is dan 15, sterven zij en ontvangen geen punten. Als de draak niet wordt verslagen, proberen alle overige ridders dat gezamenlijk te doen. Als dat lukt krijgen zij daar echter geen punten voor.

Puntenverdeling

Na het verslaan van de draak worden de punten verdeeld. Alle in het spel verregen kaarten leveren punten op. Voor de eindrangschikking geldt dat alleen een levende speler het spel kan winnen. De levende ridder met de meeste punten wint het spel en trouwt dus met de prinses. Daarna volgen de andere levende spelers op volgorde van puntenaantal. Daaronder komen de gesneuvelde ridders ook op volgorde van puntenaantal. Het kan voorkomen dat alle ridders sneuvelen. In dat geval wint de draak en trouwt hij met de prinses!

De punten	
Gewonnen ridderkaart	1
Laatste gewonnen ridderkaart	2
Hofdame	3
Koningin	4
Koning	5
Landschapskaart	3
Draak	5

Speciale eigenschappen (Extra regels)

Om het spel nog interessanter te maken kunnen de spelers er voor kiezen de 'speciale eigenschappen' te gebruiken. Gebruik dan de andere kant van de karakterkaarten. Ieder karakter heeft zo zijn sterke kanten. Deze staan aangegeven onderaan op de karakterkaart van de iedere speler. Op de kaart staat wanneer je deze kan gebruiken en wat deze inhoudt. Een speler kan de eigenschap slechts eenmaal gebruiken. Zodra hij dat gedaan heeft, draait hij de kaart om.

Vertaling speciale eigenschappen
Sir Thanks-a-lot: Lange afstandspeer!
Gebruik als je aanvalt. Je mag elke ridder aanvallen ongeacht de afstand. (Volg verder de normale regels)

Sir Robin Rudes: Paardenkracht! Gebruik tijdens het rijden. Rijd 2 extra plaatsen vooruit.
Sir William: Stekelige bal! Gebruik als je aanvalt. Het wapen raakt 2 ridders in plaats van 1 (volg verder de normale regels)
Sir Chop-a-lot: Heavy metal! Gebruik als je wordt aangevallen door 1 of meerdere ridders. Je ontvangt geen schade deze beurt.

Verhaalrij karakterkaarten: Bert Hof
Handleiding in samenwerking met Pieter Brouwer