

Rozenkoning

Auteur: Dirk Henn
Uitgegeven door Kosmos, 1999
vanaf 10 jaar.

Spelidee

De spelers nemen de rol over van de Heren van Lancaster en York, die tussen 1455 en 1485 de bekende Rozenoorlog, beiden hadden immers een roos in hun wapenschild, uitvochten met als inzet de heerschappij in Engeland.

Elkeen tracht de grootst mogelijke gebieden onder zijn gezag te brengen.

Doel van het spel.

De speler die, op het einde, de grootste aan elkaar verbonden gebieden met zijn rozen gemarkeerd heeft wint het spel.

Spelmateriaal.

- 1 speelbord
- 52 Machtstenen, langs de ene zijde bedrukt met een witte roos op de andere zijde met een rode roos.
- 24 Machtkaarten, voor elk van de 8 richtingen heeft men een kaart met de waarde I , II en III
- 8 Heldenkaarten, 4 met een witte roos en 4 met een rode roos in het wapenschild.
- 1 Kroon

Spelvoorbereiding.

Het speelbord wordt tussen beide spelers gelegd en wel op zo'n wijze dat één speler de kroon, afgebeeld op de rand van het speelbord, voor zich liggen heeft. Hij ziet de kroon op zijn kop. (zie afbeelding pag. 3)

Deze speler speelt met de witte, zijn tegenstrever met de rode rozen.

De Machtstenen liggen naast het spelbord klaar zodat iedereen ze kan nemen.

De Machtkaarten worden grondig geschud en elke speler krijgt er vijf . De rest wordt als een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd. De spelers leggen hun 5 kaarten open voor zich. De kroon op de kaarten moet in dezelfde richting wijzen als de kroon op het speelbord.

Beide spelers bekomen ook nog vier heldenkaarten in de kleur van hun roos. Deze kaarten legt men naast zich.

De kroon wordt op het centrale middenveld gelegd.

De speler met de rode roos begint. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Spelverloop.

Wie aan de beurt is moet één van de volgende drie acties ondernemen.

1. Machtkaart uitspelen.
2. Machtkaart bijnemen.
3. Heldenkaart samen met een machtkaart uitspelen.

Er bestaat zetplicht. Kan een speler geen van bovenstaande acties ondernemen, moet hij een beurt overslaan. Zijn tegenstander is zolang aan beurt tot de eerste speler weer kan spelen.

1. Machtkaart spelen.

De speler legt één van zijn machtkaarten open op de aflegstapel en beweegt de kroon in de op de kaart aangegeven richting en afstand

Het glanzend zwaard geeft één van de acht richtingen aan waarnaar men schuift. In de kroon vindt men de Romeinse cijfers, I, II en III, die aangeven hoever de kroon wordt geschoven.

Voor het verplaatsen van de kroon gelden volgende regels:

- De zet moet volledig uitgevoerd worden. De speler mag niet minder velden verplaatsen als wat er op de kaart staat aangegeven
- Het doelveld moet onbezet zijn. Er mag daar geen machtsteen liggen (om het even van welke speler).
- Men mag geen kaart uitspelen die de kroon van het bord doet verdwijnen.

Vooraleer de speler de kroon op zijn doelveld plaatst markeert hij het veld met zijn eigen machtsteen. Hij plaatst hem zodanig dat de kleur van zijn roos bovenaan ligt en vervolgens plaatst hij 'de kroon op het werk'.

2. Machtkaart trekken.

In plaats van een machtkaart te spelen kan ook een machtkaart van de verdeckte stapel getrokken worden. Deze mogelijkheid heeft men, zolang men nog geen vijf kaarten in zijn bezit heeft. Heeft men reeds 5 kaarten in bezit dan kan men deze actie niet meer kiezen. De nieuwe kaart wordt open bij de eigen kaarten gelegd.

Wanneer de stapel uitgeput is wordt de aflegstapel weer geschud en als nieuwe stapel klaar gelegd.

3. Heldenkaart met machtkaart uitspelen.

Elke speler heeft vier heldenkaarten, die hij tijdens het spel mag inzetten. Heeft men alle 4 de heldenkaarten ingezet dan kan men niet meer kiezen voor deze actie. Door deze kaarten in te zetten kan je de machtsteen van een tegenstander, die zich op het speelbord bevindt, omkeren. Deze kaarten zijn zeer belangrijk in het spel en moeten weloverwogen ingezet worden.

Machtsteen omdraaien :

Daarvoor speel je eerst een machtkaart uit, verplaatst de kroon, zoals staat aangegeven (richting + afstand), op het veld dat door de medespeler is bezet. Vooraleer men de kroon op het veld zet draait men de daar liggende machtsteen om zodat jou rozenkleur bovenaan ligt.

Speleinde.

Het spel eindigt op twee manieren.

1. Of de spelers kunnen geen actie meer ondernemen omdat beiden reeds over 5 kaarten beschikken en ze geen van hun 5 kaarten kunnen uitspelen
2. Of een speler zet de laatste machtsteen op het spelbord.

In beide gevallen eindigt het spel onmiddellijk

Telling.

Nu telt elke speler zijn ingepalmd gebied.

Gebieden zijn één of meerdere velden die minstens met één zijde aan elkaar grenzen.

Hoekverbindingen tellen niet. Het aantal velden dat samen een gebied vormt wordt dan met zichzelf vermenigvuldigd.

Voorbeeld zie pag. 5:

De speler met de witte roos bezit een gebied van 8 velden + een gebied van 2 velden + een geïsoleerd veld. De optelsom is de volgende: $8 \times 8 = 64$ en $2 \times 2 = 4$ en $1 \times 1 = 1$.

De speler met de rode roos heeft een gebied dat uit vijf velden bestaat $5 \times 5 = 25$; twee gebieden van telkens 2 velden $2 \times 2 = 4$ en $2 \times 2 = 8$ en een gebied van één veld $1 \times 1 = 1$

De punten worden dan opgeteld. Diegene die het beste eindresultaat heeft mag zich winnaar noemen. Bij gelijkheid telt het grootste aaneengesloten gebied. Is dit ook gelijk dan wint die speler die de meeste rozen op het spelbord heeft staan.