

MUSKETIERE

Pegasus Spiele • Franz-Josef Lamminger • 2009 • 2-4 spelers • vanaf 8 jaar • ± 45 minuten

Spelidee

De drie Muskietiers zijn op pad om, in opdracht van de koningin, drie waardevolle edelstenen voor diefstal te behoeden. Maar de kardinaal en zijn gevreesde lijfwacht zijn vastbesloten om deze missie te saboteren. Zodoende komt het tot een reeks van duels tussen Muskietiers en de lijfwachten. Daarbij wachten de Muskietiers vele zilveren munten als beloning. Maar wie achter slot en grendel belandt, moet het zonder buit stellen.

De spelers sluipen in de rol van Muskietier en gaan samen het gevecht tegen de lijfwacht van de kardinaal aan. Eerst kiest elke speler drie handkaarten uit, die hem later soldij in de vorm van klinkende zilveren munten kunnen opleveren. Dan beginnen de duels. Daarbij wordt telkens een lijfwachtkaart onthuld. De spelers moeten de waarde van die kaart samen evenaren of overtreffen om een gevecht te winnen. De beste Muskietier krijgt een edelsteen als beloning, die de waarde van een soldijkaart kan verdubbelen. Maar als de Muskietiers het gevecht verliezen, vliegt één van hen de gevangenis in, waardoor een soldijkaart haar waarde verliest.

Spelmateriaal



15 lijfwachtkaarten

55 Muskietierkaarten

3 gevangeniskaarten

3 edelsteenkaarten

(5x de waarden 0-10
met telkens 0-4 degens)

Het spel klaarzetten

Zoek eerst, naargelang het aantal spelers, een aantal specifieke lijfwachtkaarten uit, en leg ze terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.

• 2 spelers: 25, 30, 35, 40

• 3 spelers: 4, 35, 40

• 4 spelers: 4, 5, 7

Schud alle overige **lijfwachtkarten** en leg ze als een blinde stapel in het midden van de tafel. De **edelsteen- en de gevangenis-karten** worden eveneens in het midden van de tafel gelegd.

Schud nu alle **Musketierkaarten** en geeft elke speler gedekt 12 kaarten hiervan. Leg de resterende Musketierkaarten uit de weg. Zijn worden pas in de volgende ronde weer gebruikt.

Elke speler bekijkt nu zijn 12 Musketierkaarten en kiest hieruit 3 kaarten die hij als **soldijkaarten** wil inzetten en legt deze naast elkaar en **verdekt** voor zich neer. De waarde van de gekozen kaarten komt overeen met het aantal zilveren munten die de speler in deze ronde kan verdienen. De 9 overige kaarten houdt elke speler op de hand om daarmee op te nemen tegen de lijfwacht van de kardinaal.

Spelverloop

Onthul de **bovenste lijfwachtkart** van de blinde stapel. De waarde van de kaart geeft aan hoe sterk de lijfwacht tijdens dit gevecht is. Nu kiezen **alle spelers** gelijktijdig één van de **Musketierkaarten** uit hun hand en leggen deze verdekt voor zich neer. Als alle spelers een kaart gekozen hebben, draaien zij deze **gelijktijdig** om en **tellen de waardes** van alle gekozen Musketierkaarten **samen**.

- Is deze som **lager** dan de waarde van de lijfwachtkart, hebben de Musketiërs dit gevecht **verloren**. De speler die de **laagste** Musketierkaart speelde (laagste waarde, bij gelijke stand het minste aantal degens) krijgt als straf een **gevangeniskaart**, die hij van het midden van de tafel neemt en dwars over een eigen, vrije **soldijkaart** legt.
- Is de som van de Musketierkaarten **even hoog** als de lijfwachtkart **of hoger**, hebben de Musketiërs dit gevecht **gewonnen**. De speler met de **hoogste** Musketierkaart in dit gevecht (hoogste waarde, bij gelijke stand het hoogste aantal degens) ontvangt als beloning een **edelsteenkaart**, die hij van het midden van de tafel neemt en dwars over een eigen, vrije **soldijkaart** legt. Hij mag er ook voor kiezen om geen edelsteenkaart te nemen en in plaats daarvan een gevangeniskaart die op één van de eigen soldijkaarten ligt, terug in het midden van de tafel te leggen.



Voorbeeld: De onthulde lijfwachtkart heeft de waarde 18. Athos kiest een Musketierkaart met waarde 7, Porthos speelt eveneens een 7 uit en Aramis een 5. De som van de 3 kaarten bedraagt dus 19, wat voldoende is om het gevecht van de lijfwacht te winnen. Athos en Porthos hebben beide de kaart met de hoogste waarde uitgespeeld. De kaart van Porthos toont 3 degens, die van Athos slechts 2. Zodoende heeft Porthos de hoogste kaart gespeeld en mag een edelsteenkaart over één van zijn vrije soldijkaarten leggen.

Stel dat de Musketierkaart van Aramis de waarde 3 of lager had gehad, dan zou het totaal lager geweest zijn dan de 18 van de lijfwachtkart. Als straf had Aramis, die de laagste kaart gespeeld zou hebben, dan een gevangeniskaart op één van zijn vrije soldijkaarten moeten leggen.

Enkele speciale situaties

- Wanneer een speler een **edelsteen- of gevangeniskaart** moet nemen en er **geen gepaste kaart** meer in het midden van de tafel ligt, moet hij deze **van een medespeler** nemen.
- Wanneer een speler een **gevecht wint**, maar **geen vrije soldijkaart** meer heeft, kan hij ook **geen edelsteenkaart** nemen. In plaats daarvan mag hij wel een **gevangeniskaart terug** in het midden van de tafel leggen.
- Wanneer een speler een **gevecht verliest** en **geen vrije soldijkaart** meer heeft, kan hij ook **geen gevangeniskaart** nemen. In plaats daarvan moet hij dan een gewonnen **edelsteenkaart terug** in het midden van de tafel leggen.

Na het gevecht worden de uitgespeelde Muskietierkaarten opzij gelegd, wordt de volgende lijfwachtkaart van de stapel onthuld en begint het volgende duel.

In de gevangenis

Wanneer **alle** 3 de soldijkaarten van een speler met een gevangeniskaart bedekt zijn, speelt hij nog wel Muskietierkaarten uit. Deze worden echter onmiddellijk opzij gelegd en niet bij het totaal van de uitgespeelde Muskietierkaarten geteld! De andere spelers moeten dus de lijfwacht bekampen zonder de hulp van deze speler. Van zodra een andere speler een gevangeniskaart moet nemen, is de gevangen speler bevrijd en kan hij weer aan de gevechten tegen de lijfwacht deelnemen.

Einde van het spel

Een ronde eindigt wanneer alle spelers hun **9 Muskietierkaarten uitgespeeld** hebben **of** wanneer een speler **alle 3 de edelsteenkaarten** in zijn bezit heeft. Nu onthullen alle spelers hun **soldijkaarten**. Elke speler brengt evenveel **zilverstukken** op als de **waarde van de kaart**. Soldijkaarten waarop een **edelsteenkaart** ligt, brengen **2x de waarde** van de kaart aan zilveren munten op. Soldijkaarten waarop een **gevangeniskaart** ligt, brengen daarentegen **geen enkel** zilverstuk op.

Als er slechts tijd is voor een kort spelletje, wint nu de speler met de meeste zilveren munten. Anders noteren alle spelers hun gewonnen zilverstukken op een blaadje papier en wordt met een nieuwe ronde begonnen. Het spel eindigt dan van zodra ten minste één speler aan het einde van een ronde 100 zilverstukken of meer bezit. Ook nu wint de speler met de meeste zilveren munten.

Colofon

Auteur: Franz-Josef Lamminger, www.lamminger-spiele.de

Illustraties: Dennis Lohausen, www.dennis-lohausen.de

Vormgeving: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Realisatie: Thygra Spiele-Agentur, www.thygra.de



Bijzondere dank aan de Hippodice Spieleclub e. V. (www.hippodice.de) voor het inrichten van hun spelontwerpwedstrijd.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Straße 2, 61169 Friedberg
Alle rechten voorbehouden. www.pegasus.de

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw

Meer spelregelvertalingen vind je op www.forumfederatie.be

