

Alte Freunde	Oude vrienden	Oude Sarah sluit zich bij je aan en telt vanaf nu als je derde held. Dit blijft zo totdat iemand opnieuw deze kaart speelt. Deze kaart kan enkel gespeeld worden als één van je helden naast Oude Sarah zit.
Armdrücken	Armworstelen	Werp voor elke held op de eerste vier plaatsen; Indien het resultaat 1 of 2 is moet naar de laatste plaats.
Begeisterung (2x)	Geestdrift	Met deze kaart kan je een toast uitbrengen zelfs wanneer de beker niet in het midden van de tafel staat.
Denunziant	Verklikker	Een tegenspeler naar keuze moet 2 zilveren munten in de voorraad leggen.
Ehrenplatz	Ereplaats	Stel een nieuwe plaats voor Draco voor. Elke speler (ook jijzelf) moet voor of tegen dit voorstel stemmen. Draco wordt enkel verplaatst als de meerderheid het voorstel goedkeurt.
Erpressung	Chantage	Vraag van een tegenstander naar keuze een welbepaald geld bedrag. Indien hij dit niet betaalt, mag je één van zijn helden naar de laatste plaats verplaatsen.
Erscheinung	Verschijsing	Wie kent de toekomst? Plaats Oude Sarah op de eerste of op de laatste plaats.
Fauler Handel (2x)	Verdachte handel	Wissel je handkaarten uit met een tegenspeler naar keuze of Kies bij een tegenstander naar keuze een kaart uit en behoudt deze. (nvdr: men kan niet kiezen wat me gaat doen, het is enkel zo dat een kaart met zelfde naam en illustratie twee verschillende teksten draagt – de kaarttekst die begint met ‘Tausche..’ heeft de bovenste utwerking, de kaarttekst die begint met ‘Suche’ de onderste)
Freudentaumel	Vreugderoes	Neem één gouden munt uit de voorraad en toss ermee ter hoogte van Draco. Geef de munt aan de held bij wie ze het dichtste ligt. Indien dit Draco is, gaat de munt terug in de voorraad.
Galant	Voorkomend	Oude Sarah en één van je helden wisselen van plaats.
Gerücheküche (4x)	Geruchtenmolen	Plaats alle Amazones/Dwergen/Kobolden/Landlopers (=Strolche) vier plaatsen naar voor of naar achter (alle in dezelfde richting). (nvdr: elk van de vier kaarten beïnvloedt één van de vier mogelijke types helden)
Größe Intrige	Grote Samenzwering	Werp een dobbelsteen. Het aantal ogen komt overeen met het aantal plaatsen dat je een held naar keuze moet naar achter plaatsen.
Große Rauferei	Grote vechtpartij	Neem alle helden (behalve Draco), schud ze verdekt dooreen en leg ze, beginnend bij Draco in uurwijzerzin terug. (nvdr: aangezien de heldenkaarten aan beide zijden bedrukt zijn, worden de kaarten best onder tafel geschud, en dan van teruggelegd in de volgorde die ze na het schudden hebben)
Große Verwirrung	Grote verwarring	Zet één van je helden vijf plaatsen voorwaarts en de andere drie plaatsen terug.
Günstling (2x)	gunsteling	Kies een held uit en werp vervolgens een dobbelsteen. De held gaat evenveel plaatsen vooruit als het aantal geworpen ogen.
Höflichkeiten	Hoffelijkheid	Draco verwisselt van plaats hetzij met Oude Sarah, hetzij met Broeder John.
Katerstimmung	Houten Kop	Plaats de houten drinkbeker bij een speler naar keuze.
Kleine Intrige (2x)	Kleine Samenzwering	Een held naar keuze wordt vier plaatsen vooruit/achteruit verplaatst (nvdr: er is één kaart voor vooruit en één kaart voor achteruit)
Kleine Rauferei	Kleine vechtpartij	Neem vier helden naar keuze en schud ze verdekt dooreen. Leg ze vervolgens op de 4 lege plaatsen terug (begin bij Draco en ga verder in uurwijzerzin). Pas daarna worden ze terug omgedraaid. Zet één van je helden vier plaatsen voorwaarts en de andere drie plaatsen terug.
Kleine Verwirrung	Kleine verwarring	Zet één van je helden vier plaatsen voorwaarts en de andere drie plaatsen terug.
Langfinger	Dief	Neem één zilveren munt van een tegenstander naar keuze
Launisch (2 x)	Grilligheid	Draco verschuift één plaats/ twee plaatsen in een richting naar keuze.
Leerer Weinkeller	Lege wijnkelder	Leg deze kaart naast Draco neer. Bij het uitbrengen van de volgende toast wekken beide zijden van Draco zijn wrevel op, en moeten alle helden op de laatste 2 of eerste 4 plaatsen 1 tot 4 gouden munten betalen (afhankelijk van hun positie, maw wie normaal 4 zilveren munten zou krijgen moet er nu 4 gouden betalen, enz.). Daarna wordt deze kaart op de aflegstapel gelegd. (nvdr: volgens de spelkaart maximaal 2, maar 4 lijkt logischer)
Magischer Spiegel	Magische spiegel	Werp éénmaal met de dobbelsteen. Zet de held op de eerste plaats evenveel plaatsen naar achter als het aantal ogen van de worp en de held op de laatste plaats evenveel plaatsen naar voor.
Nachhilfe (2x)	Bijstand	Kies een held uit. Voor elke gouden munt die je betaalt schuift hij vier plaatsen vooruit.
Nächstenliebe	Naastenliefde	Plaats Broeder John direct naast Zork of omgekeerd.

Ränkespiel	Intriges	Plaats een held naar keuze direct voor of direct na Zork
Schicksalsschlag	Beproeving	Werp met een dobbelsteen. Het aantal ogen dat geworpen is duidt de plaats aan van de held die naar de laatste plaats moet verhuizen.
Schiedsgerecht (2x)	Scheidsgerecht	Duid twee helden aan die van plaats moeten verwisselen. Elke speler (ook jijzelf) moet voor of tegen dit voorstel stemmen. De wissel vindt enkel plaats als de meerderheid het voorstel goedkeurt.
Schwätzchen (2x)	Geklets	Leg alle helden van één type (Kobolden, Dwerger, Amazones en Landlopers (=Strolch)) naast één held van hetzelfde type.
Seilschaft	gezelschap	Een tegenstander naar je keuze en jij mogen elk een held naar keuze vier plaatsen naar voor bewegen.
Selbstlos	Onbaatzuchtig	Het is 'em niet om het geld te doen. Plaats Broeder John p de eerste plaats.
Stammpfad (5x)	Vaste plek	Zork moet op de laatste plaats gaan zitten.
Stelldichein	Rendez-vous	Indien je helden zich direct naast elkaar bevinden ontvang je één gouden munt uit de voorraad.
Sünder	Zondaar	Plaats Broeder John op de laatste plaats
Trennung	Scheiding	Plaats één van je helden op de eerste plaats en de andere op de laatste.
Trick betrug	Kaartentruc	Neem drie aaneengrenzende heldenkaarten. Leg ze verdekt neer en wissel ze naar willekeur om. Een tegenstander van je keuze mag ze vervolgens terug leggen op de vrije plaatsen. Pas daarna worden ze terug omgedraaid. (nvdr : aangezien de heldenkaarten aan beide zijden bedrukt zijn, is deze kaart moeilijk speelbaar – beste te spelen als het herschikken van drie naast elkaar liggende kaarten)
Trunkenheit (2x)	Dronkenschap	Draco strooit met geld. Leg 3 gouden en 4 zilveren munten op deze kaart. Houd ze ongeveer 30 cm boven het centrum van de ronde tafel en draai ze vervolgens om. Munten die op helden vallen (met uitzondering van Oude Sarah en Zork) mogen worden behouden. De overige munten gaan terug naar de voorraad.
Überzeugende Argumente (4x)	Doorslaggevende argumenten	Werp een dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt hoeveel plaatsen een Amazone/Dwerg/Kobold/Landloper (=Strolch) van jouw keuze naar achter geschoven wordt. (nvdr : elk van de vier kaarten beïnvloedt één van de vier mogelijke types helden)
Üble Anklage	Vertrouwde aanklacht	Een held van een speler verlaat voor een tijdje de Ronde Tafel. Verwijder een held en leg hem bij het begin van je volgende beurt terug op een plaats naar je keuze.
Üble Gesellschaft	Het vaste gezelschap	Helden direct naast Zork moeten één zilveren munt in de voorraad leggen.
Verbrüderung (4x)	Verbroedering	Plaats een held van keuze direct achter een Kobold/Dwerg/Amazone/Landloper (Strolch) naar keuze (nvdr : elk van de vier kaarten beïnvloedt één van de vier mogelijke types helden)
Vertrauen	Vertrouwen	Draco verwisselt met één van je helden van plaats.
Voller Weinkeller	Volle Wijnkelder	Leg deze kaart naast Draco neer. Wanneer de volgende toast uitgebracht wordt, genieten beide kanten van Draco van zijn welwillendheid en alle helden op de laatste 2 en eerste 4 plaatsen ontvangen 1 tot 4 gouden munten. Vervolgens wordt deze kaart op de aflegstapel gelegd. Als de kaart "Lege wijnkelder" naast Draco ligt, wordt door het uitspelen van deze kaart de werking ervan opgeheven en worden beide kaarten op de aflegstapel gelegd.
Wankelmütig (2x)	Wankelmoedigheid	Draco verandert van favoriete zijde. Draai de kaart van Draco om.
Wechselspiel	Stoelendans	Verwissel Boeder John, Zork en Oude Sarah onderling van plaats zoals je zelf verkiest.
Wohltätigkeit	Liefdadigheid	De spelers wiens helden direct naast Broeder John zitten mogen een extra actiekaart nemen.
Würfelspiel	Dobbelspel	Duid een held naar keuze aan. Werp vervolgens met een dobbelsteen; Het aantal ogen duidt de nieuwe plaats van de held aan.
Zack !	knapdarniksvan	Leg 2 gouden munten op deze kaart. Houd ze ongeveer 30 cm boven het centrum van de ronde tafel en draai ze vervolgens om. Munten die op helden vallen (met uitzondering van Oude Sarah en Zork) mogen worden behouden. De overige munten gaan terug naar de voorraad.
Zange	Tang	Indien een held van een tegenstander geflankeerd wordt door jouw beide helden, dan moet de speler van de held één gouden munt aan je betalen.

Broeder John nooit geld, maar omdat iedereen hem aardig vindt, betaalt het karakter dat voor Broeder John zit zijn schulden mocht dit ooit nodig zijn. As Broeder John bijvoorbeeld op de laatste plaats zit en Zork op de voorlaatste plaats, dan moet de rijkste speler zowel de twee zilveren munten van Broeder John betalen als de twee zilveren munten van Zork (twee maal één zilveren munt) voor een totaal van vier zilveren munten.



Oude Sarah:

Oude Sarah kent heel wat oude verhalen. Ze kan ook handlezen en de

toekomst voorspellen met haar kristallen bol. Ze is steeds in gesprek verwickeld met de mensen naast haar. Wanneer een toast uitgebracht wordt, dan trekken de spelers die de helden controleren die vlak naast Oude Sarah zitten direct een actiekaart. Indien één speler beide helden controleert die naast Oude Sarah zitten, dan trekt deze twee bijkomende kaarten. Als de kaart "Oude Vrienden" gespeeld wordt, komt Oude Sarah onder de controle van de speler van die kaart. Vanaf dit moment verdient of verliest die speler geld alsof Oude Sarah één van zijn karakters was. Als Oude Sarah niet langer meer neutraal is, blijft ze toch extra kaarten opleveren voor haar bureu.

	Wanneer een neutrale held of Draco, afhankelijk van zijn positie...		
	munten zal ontvangen	munten moet betalen	een kaart mag nemen
Draco	<i>Ontvangt niets</i>	<i>Betaalt niet</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>
Broeder John	<i>Geeft het aan de held achter hem</i>	<i>De held voor hem betaalt in zijn plaats</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>
Oude Sarah	<i>Ontvangt niets (uitz. "Oude Vrienden")</i>	<i>Betaalt niet (uitz. "Oude Vrienden")</i>	<i>Neemt geen kaarten (uitz. "Oude Vrienden")</i>
Zork	<i>Ontvangt niets</i>	<i>De rijkste speler betaalt voor hem (dubbel bij een toast)</i>	<i>Neemt geen kaarten</i>

Varianten:

Voor een sneller spelverloop kan met slechts 64 of 54 actiekaarten worden gespeeld - verwijder daartoe 10 of 20 actiekaarten uit het spel vooraleer de kaarten te verdelen.

Om langer te spelen kan men, eens de voorraadstapel een eerste maal opgebruikt werd - het spel pas eindigen indien de voorraadstapel een tweede keer volledig uitgeput is.

Een spel van Jeux Descartes, heruitgegeven door Eurogames Descartes Deutschland
 Schützenstraße 38, 78462 Konstanz.
 e-mail: eurogamesd@aol.com - homepage: www.descartes-editeur.fr
 Illustraties : Julien Deval Vertaling : Koen Windels
 My translator is Fantastic !

Errata & veelgevraagd

Bepaalde kaarten (bv. "Kleine vechtpartij") eisen dat bepaalde heldenkaarten verdekt worden geschud. Aangezien de karakterkaarten en neutrale heldenkaarten aan beide zijden bedrukt zijn, kan men deze kaarten ofwel niet gebruiken, ofwel niet naar de kaarten kijken bij het delen. De kaart "Kaartentruc" blijft moeilijk speelbaar, men kan met deze kaart dan ook gewoon drie opeenvolgende helden herschikken.

Na het spelen van de kaart "Geestdrift" (Breng een toast uit zelfs als de drinkbeker niet in het midden van de ronde tafel staat) moet de houten beker in het midden van de tafel worden geplaatst.

Der König der Diebe

Handen af van mijn buit !

Een geniepig spel van Michael Schacht & Bruno Faidutti
Voor 3 tot 6 spelers, vanaf 12 jaar - Spelduur: 30 tot 45 minuten

Enieder herinnert zich nog Koning Arthur en zijn Ridders van de Ronde tafel...maar wie herinnert zich nog zijn onsympathieke neef Draco, de Koning der Wettelozen ? Draco is de aanvoerder van de zogenaamde "Bende van de Ronde tafel", een bende bedriegers en boeven die de wegen van het koninkrijk afschuimen op zoek naar buit. Elke nacht komen Draco en zijn bende bijeen in de herberg 'De Ootmoedige Ridder' gezeten rondom een grote ronde tafel, hetgeen de naam van de bende verklaart. Draco - zo genoemd wegens zijn vreselijke adem- verdeelt er de opbrengst van de dag. Diegenen die hij het best kan verdragen zitten aan zijn rechterhand, diegenen die hij niet kan uitstaan aan zijn linker. Met een klein beetje hulp van smakelijke wijnen dingen de benedeleden om de gunst van de boevenkoningen een groter deel van de buit.

Spelmateriaal

- 6 kasteelkaarten - in 6 verschillende kleuren.
- 12 karakterkaarten - 2 van elke kleur.
- 3 neutrale heldenkaarten- Oude Sarah, Broeder John en Zork.
- 1 koningskaart - Draco zelf.
- 74 actiekaarten
- 1 dobbelsteen en 1 houten drinkbeker
- 20 zilveren munten en 25 gouden munten
- 1 set regels

Voorbereiding van het spel:

- Elke speler kiest een speelkleur. In functie van het spelersaantal kan men kiezen uit :
 - 3 spelers: groen, paars, geel
 - 4 spelers: groen, paars, geel, rood
 - 5 spelers: groen, paars, geel, rood, blauw
 - 6 spelers: groen, paars, geel, rood, blauw, zwart
- Elke speler neemt de kasteelkaart in zijn kleur en legt deze zichtbaar voor zich neer (de overblijvende karakterkaarten en kasteelkaarten worden uit het spel verwijderd).
- De koningskaart 'Draco' wordt zichtbaar neergelegd, waarbij zijn drinkbeker zich in zijn rechterhand bevindt. Dit markeert welke kant van de tafel zijn huidige "favoriete kant" is . De

karakterkaarten en de heldenkaarten worden samen geschud en volgens uurwijzerzin in een cirkel rond Draco geplaatst, dit stelt "de Ronde tafel" voor (zie figuur).



- De actiekaarten worden geschud en elke speler krijgt (gedekt) 5 kaarten, die zijn handkaarten vormen. Een speler mag zijn eigen handkaarten bekijken, maar moet ervoor zorgen dat ze steeds voor de medespelers verborgen zijn.
- De overblijvende actiekaarten worden (gedekt) op tafel gelegd als voorraadstapel.
- Elke speler krijgt één gouden munt van de voorraad.
- De startspeler wordt bepaald. De speler aan de rechterhand van de startspeler neemt de houten drinkbeker en plaatst die voor zich. Het spel kan beginnen !

Geld

Alles draait om geld ! Op het eind van het spel is de rijkste speler de winnaar. Spelers moeten altijd hun geld voor iedereen zichtbaar houden. Een gouden munt is 3 zilveren munten waard - indien nodig mogen munten in de voorraad worden ingewisseld. Indien een speler moet betalen aan de bank of aan een medespeler, maar niet voldoende munten bezit om alle schulden in te lossen, dan moet hij zoveel betalen als hij kan, de rest van de schuld wordt kwijtgescholden.

Helden

De volgende termen worden in de regels en op de kaartteksten gebruikt :

Met “helden” worden zowel de *karakterkaarten* als de *neutrale heldenkaarten* bedoeld. Draco wordt niet als held beschouwd ! Elke speler heeft twee karakterkaarten in zijn eigen kleur.

De *neutrale heldenkaarten* zijn Broeder John, Oude Sarah en Zork. Oude Sarah wordt niet langer als *neutrale heldenkaart* beschouwd indien de kaart “Oude vrienden” gespeeld werd. Vanaf dan behoort ze tot de karakterkaarten van de speler die de kaart uitspeelde.

Het spelverloop

Het spel wordt in uurwijzerzin gespeeld. Een speelbeurt bestaat uit drie acties, die steeds in dezelfde volgorde gespeeld worden :

- 1) Een actiekaart spelen (verplicht)
- 2) Een toast uitbrengen (niet verplicht)
- 3) Een actiekaart van de voorraadstapel nemen (verplicht)

1 – Een actiekaart spelen

De speler kiest een kaart uit zijn handkaarten, leest de tekst luidop voor en voert de actie uit die op de kaart vermeld staat. Vervolgens wordt de kaart open op de aflegstapel naast de voorraadstapel gelegd.

Het kiezen van een karakter & de dobbelsteenworp

De meeste actiekaarten veranderen de positie van de helden die zich aan de ronde tafel bevinden. Indien de tekst op de kaart niet specifiek vermeldt welke helden erdoor beïnvloed worden, mag de speler die de kaart uitspeelt vrij kiezen. Draco kan alleen worden beïnvloed door kaarten die zijn beeltenis dragen.

Indien met de dobbelsteen moet worden geworpen, dient eerst de beslist te worden welke held zal beïnvloed worden.

Bewegen

“Voorwaarts bewegen” betekent dat de held opschuift in de richting van Draco’s favoriete kant (aangegeven

door de drinkbeker in zijn hand). Bij de aanvang van het spel houdt Draco zijn beker in zijn rechterhand - in dit geval betekent een voorwaartse beweging een beweging in wijzerzin. De beste positie bevindt zich op dat moment aan de rechterhand van Draco. Indien een held 4 posities voorwaarts beweegt, ‘springt’ hij over de vier helden die zich voor hem bevinden (zie figuur).

Draco is uiterst voorzichtig en laat nooit iemand achter zijn rug door passeren. Dit betekent dat geen enkele held voorbij Draco kan. Indien een held langs Draco heen zou moeten bewegen, stopt hij in de eerste positie naast Draco. Om een beweging uit te voeren, moeten de kaarten gewoon verschoven worden om ruimte te creëren voor de bewegende held. Indien meerdere helden moeten bewegen zonder dat de kaart uitdrukkelijk vermeldt in welke volgorde, dan mag de persoon die de kaart uitspeelde de volgorde bepalen. “Achterwaarts bewegen” betekent dat de held wegschuift van de favoriete zijde van Draco.



Voorbeeld : een held beweegt vier posities voorwaarts

2 – Een toast uitbrengen

Een toast uitbrengen is nooit verplicht. Een speler kan enkel een toast uitbrengen indien de houten drinkbeker zich midden op de tafel bevindt en niet in het bezit is van een andere speler (zie verder voor een toelichting omtrent “De drinkbreker”). Draco is dol op drinken. Telkens iemand een toast uitbrengt, verdeelt hij munten uit de voorraad. Telkens een toast uitgebracht wordt, krijgt de held op de eerste plaats (de eerste held aan de favoriete zijde van Draco) vier zilveren munten. Het karakter in de tweede positie drie, de derde twee en de vierde nog één zilveren munt. De held op de laatste plaats (de eerste held aan Draco’s andere zijde) moet twee

zilveren munten in de voorraad leggen, de held op de voorlaatste positie één.

Telkens een toast uitgebracht wordt, nemen de spelers die de helden controleren die naast Oude Sarah zitten een bijkomende actiekaart van de voorraadstapel.

De drinkbeker

Telkens een speler een toast uitbrengt, neemt deze de drinkbeker en plaats die voor zich. Deze speler houdt de drinkbeker bij tot hij opnieuw aan de beurt is en op het einde van die speelbeurt plaatst hij de beker terug in het midden van de ronde tafel. Geen enkele speler kan een toast uitbrengen zolang de drinkbeker zich niet in het midden van de ronde tafel bevindt. Bij de aanvang van het spel bevindt de drinkbeker zich bij de laatste speler. Dit houdt in dat geen toast kan worden uitgebracht totdat iedereen zijn eerste beurt voltooid heeft.

3 – Een actiekaart nemen

De speler neemt de bovenste kaart van de voorraadstapel en voegt deze bij zijn handkaarten. Wanneer de voorraadstapel uitgeput is worden kaarten in de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel gebruikt.

Actiekaarten

Bij aanvang van het spel heeft elke speler vijf actiekaarten. Dit kan echter tijdens het spel worden gewijzigd door de effecten van Oude Sarah of bepaalde actiekaarten. Het kan voorkomen dat spelers bijkomende kaarten mogen nemen of afleggen. Indien een speler een bijkomende kaart mag nemen, mag hij voor de rest van het spel meer dan vijf kaarten in de hand hebben, moet hij daarentegen kaarten afleggen, heeft hij voor de rest van het spel minder handkaarten.

Einde van het spel

Wanneer een speler de laatste actiekaart van de voorraadstapel neemt, nadert het spel zijn einde. De aflegstapel wordt geschud en vormt de nieuwe voorraadstapel, en het spel gaat verder tot een speler een toast uitbrengt. Na deze laatste toast beëindigt het spel.

De rijkste speler na de laatste toast wint het spel. Indien verschillende spelers de rijkste zijn, dan worden deze geëlimineerd en wint de op één na rijkste het spel. Indien alle spelers even rijk zijn, dan wint Draco en verliezen alle spelers.

Draco & de neutrale Helden



Draco :

Draco is de leider van de bende. Draco kan enkel worden verplaatst door de actiekaarten die zijn beeltenis dragen. Helden kunnen nooit langs Draco heen bewegen. Behalve Draco hebben ook de neutrale helden bijzondere eigenschappen

Zork :

Zork is dol op geld en zeer gierig. Telkens een toast wordt uitgebracht en Zork moet betalen omdat hij op de laatste of voorlaatste plaats zit, bedelt hij om geld bij de rijkste speler, die dan in de plaats van Zork betaalt. Indien meerdere spelers de rijkste zijn, moet niemand voor Zork betalen. Draco moet niet veel van Zork weten. Daarom moet Zork wanneer hij op de voorlaatste plaats zit twee zilveren munten en



wanneer hij op de laatste plaats zit vier 4 zilveren munten betalen. Deze moeten door de rijkste speler worden betaald. De rijkste speler wordt bepaald nadat de toast uitgebracht wordt, maar voordat geld wordt geïnd of betaald.

Bovendien ontvangt Zork geen geld als hij zich op één van de vier eerste plaatsen bevindt.

Broeder John:

Broeder John is niet geïnteresseerd in geld. Hij komt enkel om te eten, te drinken en voor het aangename gezelschap! Broeder John geeft al het geld dat hij ontvangt aan de helden direct achter hem. Indien Broeder John zich bv. op de tweede plaats bevindt wanneer een toast uitgebracht wordt, ontvangt de held in de derde positie zowel zijn eigen twee zilveren munten ontvangt als de drie van Broeder John, voor een totaal van vijf zilveren munten.

Door zijn gulle natuur, heeft

