

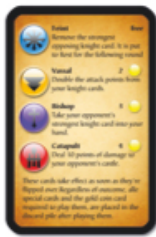


TWO CROWNS

Een spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar en ouder.



106
Speelkaarten



2
Referentiekaarten



2
Kroonkaarten



2
Kasteelstenen



*T*ijdens de Middeleeuwen vochten kasteelheren bloederige veldslagen om burchten, buit en roem te veroveren. Alleen tijdens de bittere winterkoude maakten zij een uitzondering, en ruilden dan in de warmte van hun

haardvuur hun zwaarden om voor gerstenat. Kasteelheren die hun dorst naar strijd niet met bier konden lessen, speelden het populaire taveerne spel *Two Crowns*.

In *Two Crowns* beleger je het kasteel van je tegenstander met een strategische mix van tactisch inzicht en bluff vaardigheid. Door slim te kiezen wanneer je in de aanval of verdediging gaat met je ridders, en door goud uit te geven aan speciale eenheden als vazallen, bisschoppen of katapulten, heb je de overhand in deze strategische kaarten-strijd tussen twee Middeleeuwse kasteelheren.

Two Crowns is een makkelijk te leren kaartspel waarin geluk maar een kleine factor is binnen een uitdagende strijd van tactisch inzicht en ijskoud bluffen.

Vorbereiding

Elke kaartstapel bestaat uit kaarten met zwarte kaartranden die dezelfde richting op wijzen. Zo kan je de kaartstapels makkelijk uit elkaar houden.

Elke speler neemt een referentiekaart. Leg de Kroonkaarten naast je neer om bij te houden wie gewonnen heeft wanneer je in een beste-van-drie format speelt. De kaartstapels worden vervolgens geschud en met de bovenkant naar beneden op tafel geplaatst. Elke speler trekt 7 kaarten van zijn kaartstapel. Beide spelers rollen nu met hun Kasteelsteen (de 20-kantige dobbelsteen) om te bepalen wie de eerste beurt mag nemen.

Zet de Kasteelsteen op 20 tijdens het begin van het spel. Dit is de startende puntenwaarde van elk Kasteel. Je verliest het spel wanneer je Kasteelsteen op 0 staat. Plaats je kaartstapel naast je. Houd ruimte over naast je kaartstapel voor je aflegstapel. Dit is waar alle kaarten naar toe gaan wanneer ze opgebruikt worden in de strijd, of anderszijds niet terugkeren in het spel.

Het spelverloop

Spelers zijn steeds na elkaar aan de beurt. Tijdens je beurt ben je de aanvallende speler:

Aanvallende speler

Tijdens je beurt heb je twee opties:

- 1) Val aan en beleger het Kasteel van je tegenstander.
- 2) Rekruteer een nieuw leger door kaarten te trekken.

Aanvallen

Stuur Ridders het strijdperk in om het Kasteel van je tegenstander aan te vallen. Ridders worden vertegenwoordigd door de groene Ridder kaarten en hebben 1,2 of 3 aanvalspunten. Om aan te vallen, kies je tot en met 4 kaarten uit je hand en leg je deze met de bovenkant naar beneden voor je op tafel.

Verdedigen

De verdedigende speler mag er dan voor kiezen om zijn Kasteel te verdedigen. Hij mag tot en met vier kaarten uit zijn hand selecteren en met de bovenkant naar beneden voor zich leggen.

De strijd begint!

De aanvallende speler keert als eerste zijn kaarten om met de bovenkant naar boven, gevolgd door de verdedigende speler. De speler die de meeste gecombineerde aanvalspunten heeft, wint de strijd. Bij gelijkspel wint de verdedigende speler. De Ridder kaarten van de verliezende speler worden op de aflegstapel geplaatst.

De aanvallende speler wint

De aanvallende speler brengt schade toe aan het Kasteel van de tegenstander. Bepaal de hoeveelheid schade door de gecombineerde hoeveelheid aanvalspunten van het verdedigende leger af te trekken van de gecombineerde aanvalspunten van het aanvallende leger. De resulterende hoeveelheid schade wordt afgetrokken van de Kasteelsteen van de verliezende speler.

Na de strijd hebben de Ridder kaarten van de aanvallende speler een lange reis terug voor de boeg. De Ridder kaarten van de aanvaller worden daarom in Rust geplaatst. (Zie onder)

Verdedigende speler wint

De verdedigende speler neemt zijn Ridder kaarten terug in zijn hand.

Een nieuw leger rekruteren (nieuwe kaarten trekken)

In plaats van aanvallen tijdens je beurt, kan je er voor kiezen om nieuwe eenheden te rekruteren. Dit kan op een van twee manieren:

Grote trekking

Wanneer je minder dan zeven kaarten in je hand hebt, mag je kaarten trekken tot je weer zeven kaarten in je hand hebt.

Precieze trekking

Wanneer je zeven kaarten of minder in je hand hebt: Plaats een kaart van je hand op de aflegstapel. Trek twee nieuwe kaarten van je kaartstapel en kies er een om in je hand te nemen. Plaats de andere kaart op de aflegstapel.

Einde van de beurt

Je beurt eindigt nadat je hebt aangevallen of nieuwe kaarten hebt getrokken. Je tegenstander wordt dan de aanvallende speler.

Rust

Een Ridder kaart wordt in Rust geplaatst nadat hij aanvalt, of wanneer hij onder invloed van een Schijnbeweging is. Dit betekent dat deze kaart niet terugkeert naar je hand tot het einde van de volgende beurt (je eigen beurt of die van je tegenstander). De kaart kan gedurende deze tijd niet gebruikt worden in de aanval of verdediging van de volgende beurt. Kaarten in Rust tellen nog steeds mee voor het maximum van zeven kaarten in je hand.

Speciale Kaarten

Zowel de aanvallende als de verdedigende speler kunnen speciale kaarten gebruiken om het tijt te keren. De meeste van deze kaarten kosten goud om in te zetten tijdens de strijd. Wanneer je deze speciale kaarten inzet, mag je nooit meer dan een gecombineerd totaal van vier kaarten per aanval of verdediging gebruiken.

De Vazal, Bishop en de Katapult kaarten moeten gespeeld worden in combinatie met tenminste een Ridder kaart. Speciale kaarten activeren in de volgende volgorde, maar voordat je gecombineerde Ridder kaart aanvalspunten totaal berekend wordt: Katapult, Bishop, Schijnbeweging, Vazal.

Katapult

Lanceer enorme stenen naar je tegenstander. Breng direct 10 schade toe aan de Kasteelsteen van je tegenstander.

Kosten: 4 Goudstukken

Bishop

Bekeer je tegenstander met religieuze overtuiging. Neem de sterkste Ridder kaart van je tegenstander in je hand.

Kosten: 3 Goudstukken

Schijnbeweging

Leid je tegenstander om de tuin met tactische manoeuvres. Verwijder de sterkste Ridder kaart van je tegenstander en plaats deze in Rust. Een Schijnbeweging werkt alleen wanneer je tegenstander met hetzelfde aantal kaarten (of meer) vecht. Anders wordt het effect geannuleerd en wordt Schijnbeweging op de aflegstapel geplaatst.

Vazal

Een volle maag verhoogt het moreel van je Ridders. Verdubbel de gecombineerde aanvalspunten van je Ridder kaarten.

Kosten: 2 Goudstukken

Goudstukken

Wanneer je een speciale kaart zoals een Vazal, Bishop of Katapult omdraait, betaal je hiervoor door het benodigde aantal Goudstuk kaarten van je hand op de aflegstapel te plaatsen. Er zijn 1 en 2 Goudstuk kaarten.

Als een speler de kosten van een speciale kaart niet kan (of wil) betalen nadat hij deze omdraait, annuleer dan het effect en plaats de kaart op de aflegstapel. Ongeacht de uitkomst worden alle speciale kaarten, en de Goudstuk kaarten die nodig zijn om ze te betalen, op de aflegstapel geplaatst nadat ze gespeeld zijn.

Optionele Regel: De Dobbelsteen van het Lot

Dit spelmechaniek kan alleen worden gebruikt door de eerste speler die besluit dat hij liever op zijn geluk vertrouwt... Een keer per spel mag één speler kiezen om zijn Kasteelsteen te rollen. Het resulterende getal is de nieuwe puntenwaarde van de Kasteelsteen van deze speler, ongeacht zijn vorige Kasteelsteen waarde. Deze optie kan natuurlijk verdedigend, aanvallend of als een interessante bluff tactiek gebruikt worden.

Einde van de Strijd

Het spel eindigt wanneer een van de spelers verliest doordat hij niet genoeg puntenwaarde heeft op zijn Kasteelsteen OF wanneer hij geen kaarten meer kan trekken en niet meer in staat is aan te vallen. Voor maximaal spelplezier raden wij een beste-uit-drie format aan om te bepalen wie de overwinnende Kasteelheer van Two Crowns is.

Auteurs:

Stefan Hoek, Matthijs van der Zande en Wubbo Bos

Gepubliceerd door:

Quantum Magic B.V.
Raambrug 2
5531 AG, Bladel
Nederland

QUANTUM MAGIC

