

GO THS

SAVE THE *Queen*

© Vincent Bonnard
P Gyom

Voor 4 spelers vanaf 10 jaar Speelduur: 20 minuten



ER WAS EENS...



Ostrogoths & Visigoths hielden hun rivaliteit aanvankelijke redelijk vredevol door de dochter van de ene clan te laten trouwen met de koning van de andere. Alles was pijs en vree. Tot die dag, waarop walgelijke rovers de koningin ontvoerden. De beide clans vergaten hun alliantie en gaven elkaar de schuld van de verdwijning. Ze trokken ten oorlog, de ene om zijn dochter te redden, de andere om hun koningin te bevrijden. Maar de manier van communiceren in die tijd was niet echt betrouwbaar; er was geen garantie dat een bevel correct uitgevoerd zou worden. Het resultaat hiervan was een eerder chaotisch conflict...

SPELMATERIAAL

✗ 6 Terreinkaarten

met een landschapskant (4 vlakten & 2 bossen) en een barricadekant;

✗ 3 Doelkaarten: één met een val, één met een vlakke en één met een koningin;

✗ 16 Koningskaarten

(8 kaarten voor elke koning);



✗ 18 Bevelhebberkaarten (9 kaarten voor elke bevelhebber);



✗ 2 katapultkaarten (1 voor elke clan);

✗ 2 spelerhulpen (1 voor elke clan);

✗ 6 Goth figuren (3 voor elke clan) + 6 basissen;

✗ 4 Oorlogsmistfiches (variant, zie pagina 11);

✗ 1 Initiatiefiche.

De afgebeelde kaarten zijn de Koning en Bevelhebber van de Visigoth (gele) speler.

DOEL VAN HET SPEL

Er zijn twee verschillende wegen naar de overwinning:

✗ Slaag erin **de koningin te bevrijden** door je leger naar de doelkaart te bewegen waar ze te vinden is;

✗ **Elimineer het vijandelijke leger.**

In beide gevallen eindigt het spel onmiddellijk.

SPELVOORBEREIDING

De spelers verdelen zich in twee clans van twee spelers. Eén clan zal de Ostrogoths (oranje) spelen en de andere zijn de Visigoths (geel).

In elke clan is een speler de koning¹ en de andere de bevelhebber².
Neem de desbetreffende kaartenstapel volgens jouw rang en clan.

Bereid het spel als volgt voor:



Plaats elke clan's **Katapultkaart**⁶ met de inactieve kant op tafel. Schud de **Doelkaarten**⁵ en leg ze gedekt op een rij in het midden van het speelgebied. Elke clan doorloopt een identieke set van **Terreinkaarten**³⁺⁴: eerst een bos³, dan twee vlakten⁴, in die volgorde tot in het midden van het speelgebied. Elke clan plaatst zijn leger⁷ (samengesteld uit 2 van de 3 **figuren**) op de boskaart aan zijn kant. Leg de derde figuur van elke clan⁸ nog terzijde op dit moment; dit is een mogelijke versterking voor later in het spel. De Ostrogoths (oranje) nemen de **Initiatieffiche**⁹; zij starten het spel.



BELANGRIJK

Communiceren is niet toegelaten binnen dezelfde clan, op geen enkele manier. Je mag zelfs voor het spel de tactiek niet afspreken.

A. DEEL BEVELEN UIT

I. Het initiatieffiche gaat naar de andere clan

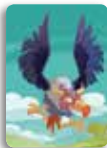


Behalve in de eerste ronde.

II. De koning met initiatief kiest een kaart

1. De koning met initiatief kiest een karakter dat hij wil activeren. Hij kan kiezen tussen:

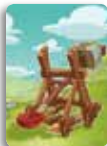
✗ de gier,



✗ de ronselaar,



✗ de katapult,



✗ de barbaar.



2. Hij plaatst de gekozen kaart gedekt op tafel, zodat elke speler de achterkant ervan duidelijk kan zien.

III. De koning zonder initiatief kiest een kaart

Hij volgt dezelfde procedure als de koning met initiatief (zie boven).



IV. Elke bevelhebber kiest een kaart

1. Elke bevelhebber tracht te **achterhalen welk karakter zijn koning graag wil activeren**, zich baserend op de informatie die wordt tentoongesteld (de twee zichtbare karakters op de achterkant van de kaart van zijn koning, de opstelling van de legers en het terrein...).
2. Elke bevelhebber **kiest één van zijn kaarten** (afhankelijk van het karakter dat hij denkt dat zijn koning koos, heeft hij de mogelijkheid tussen diverse acties; zie *"De acties & hun volgorde van uitvoeren"*, pagina 8) en legt deze gedekt voor zich neer.

Het is mogelijk dat er reeds openliggende koningskaarten op tafel liggen, bovenop de koningskaart die net gedekt gespeeld is. (zie *"Geen enkele clan heeft succesvol gecommuniceerd"* en *"Slechts één clan heeft succesvol gecommuniceerd"*, pagina 7). In deze situatie kan de bevelhebber of een kaart spelen die **zeker** overeenkomt met één van de openliggende koningskaarten van zijn clan of een gokje wagen om de gedekte koningskaart te activeren.



ANATOMIE VAN EEN KONINGSKAART

Voorbeeld van een Koningskaart **VOORKANT**

Herinnering van het karakter die deze kaart activeert.

Herinnering van de acties die de bevelhebber kan uitvoeren met dit karakter.



Herinnering van de bluf afgebeeld op de achterkant van de kaart.

Elk karakter heeft delen in de kleur van zijn clan (oranje of geel). De afgebeelde kaart behoort tot de Visigoths (geel).

Het karakter dat deze kaart activeert.

Voorbeeld van een Koningskaart **ACHTERKANT**, zichtbaar voor iedereen

Afbeelding van het karakter en de bluf.

Illustratie van de koning van de clan (hier, de Visigoth koning).

Afbeelding van het karakter en de bluf.



B. VOER DE BEVELEN UIT

Wanneer elke bevelhebber een kaart gedekt heeft gelegd, worden deze opengedraaid en alle koningskaarten en bevelhebberskaarten uitgevoerd.

Voor elke clan, onafhankelijk van de vijandige clan, **moet de bevelhebber een actie uitvoeren** die hij koos, enkel **als het gekozen bevel overeenstemt met het karakter dat de koning koos**. Er zijn dus drie mogelijke situaties op dit moment:

I. Geen enkele clan heeft succesvol gecommuniceerd

1. Elke bevelhebber neemt zijn kaart terug op handen.
2. **Elke koning laat zijn kaart open op tafel liggen. Geen van beide clans voert deze beurt een actie uit.**

Indien een clan meerdere beurten na elkaar onsuccesvol communiceert, blijven **alle** fout-geraden koningskaarten open op tafel liggen; voeg deze toe aan de voorgaande.

II. Slechts één clan heeft succesvol gecommuniceerd

1. **De succesvolle clan moet zijn actie uitvoeren**, nadien neemt de bevelhebber zijn kaart terug op handen en neemt de koning **al** zijn uitgespeelde kaarten terug op handen.
2. De bevelhebber van de clan die fout communiceerde, neemt zijn kaart terug op handen.
3. De koning van de clan die fout communiceerde, laat zijn kaart open op tafel liggen. **Deze clan kan deze beurt geen enkele actie uitvoeren.**

Indien een clan meerdere beurten na elkaar onsuccesvol communiceert, blijven **alle** fout-geraden koningskaarten open op tafel liggen; voeg deze toe aan de voorgaande.

III. Beide clans hebben succesvol gecommuniceerd

1. **Elke clan voert zijn actie uit in numerieke volgorde** (zie pagina 8).
2. Iedereen neemt **al** zijn kaarten terug op handen.

C. DE ACTIES & HUN VOLGORDE VAN UITVOEREN

BELANGRIJK

*De acties van de clans zijn **nooit** simultaan! Indien beide clans dezelfde actie kozen, voert de clan met het initiatief zijn actie eerst uit.*

De GIER kan één van de volgende twee acties uitvoeren:



- 1 VERWERF INFORMATIE** → De bevelhebber bekijkt één van de drie doelkaarten in het midden van de tafel in het geheim en legt deze gedekt terug op zijn plaats. Hij mag niet communiceren over hetgene dat hij zag, zelfs niet tegen zijn eigen koning!



- 2 SABOTEER DE VIJANDIGE KATAPULT** → Draai de vijandige katapultkaart naar de inactieve zijde. Indien de vijandige katapult al inactief is, heeft deze actie geen effect.

De RONSELAAR kan de volgende actie uitvoeren:



- 3 RECRUTEER VERSTERKING VOOR JE LEGER** → Voeg een eenheid toe aan je leger op de kaart waar je leger op dit moment staat. Indien alle drie de eenheden reeds in het leger aanwezig zijn, heeft deze actie geen effect.

De KATAPULT kan één van de volgende twee acties uitvoeren:



- 4 LADEN** → Draai de katapultkaart naar zijn actieve zijde. Indien de katapult al actief is, heeft deze actie geen effect.



- 5 VUREN** → Indien het vijandige leger niet op een barricadekant van een kaart staat, verliest het twee van zijn figuren. Draai de katapultkaart naar zijn inactieve zijde. Indien de katapult al inactief is, heeft deze actie geen effect.

De BARBAAR kan één van de volgende vier acties uitvoeren:



6 BOUW EEN BARRICADE OP DE HUIDIGE LOCATIE VAN JE LEGER

→ Draai de terreinkaart om zodat de barricade zichtbaar is.



7 VERPLAATS JE LEGER EEN KAART RICHTING DE DOELKAARTEN

→ Je kan niet terugtrekken of naar een terreinkaart trekken in vijandig gebied. Indien je leger op de doelkaarten aankomt, kiest de bevelhebber op welke kaart hij het leger plaatst. Dan draait hij de kaart open. Indien het de koningin is, wint zijn clan het spel. Indien het een val is, verliest zijn leger een eenheid. De doelkaart met de vlakte kan niet omgebouwd worden tot een barricade.

In een volgende ronde kan het leger bewegen (wanneer het opruk-bevel correct wordt gecommuniceerd) naar eender welke andere doelkaart (aangrenzend of niet). Een leger op een doelkaart wordt niet beschermd tegen bijlgooiende barbaren of katapultvuur. Op elke doelkaart kan slechts het leger van één clan staan.



8 GOOI EEN BIJL NAAR DE VIJANDIGE CLAN

→ Indien het vijandige leger niet beschermd is door een bos of barricade, verliest het een eenheid.



9 LAAT RATTEN LOS OP HET VIJANDIGE LEGER

→ Indien het vijandige leger op een barricade staat, verliest het een eenheid.

Opm.: Indien een clan een actie kan uitvoeren, ook al heeft het geen effect, wordt het toch als succesvol beschouwd. **De clan moet alle gespeelde kaarten terug op handen nemen.**

SPEELTIPS

- ✗ Indien je de koning bent die niet het initiatief heeft, let dan op de kaartkeuze van de vijandige koning en pas de keuze van jouw koningskaart hieraan aan.
- ✗ Er zitten twee kopies van elk karakter in elke stapel koningskaarten, maar ze hebben andere achterkanten. Diegene die je kiest, kan een belangrijke hint zijn om jouw bevelhebber duidelijk te maken welke kaart te kiezen en te spelen.
- ✗ De bevelen worden uitgevoerd in **een zeer specifieke volgorde**, dus anticiperen op de keuzes van de vijandige koning en bevelhebber is erg belangrijk.

SPELEN MET 2, 3, 6, 7, OF 8!

Op **sitdown-games.com** vindt u de spelregels om aan de slag te gaan met 2, 3, 6, 7, of 8 spelers.

Je hebt slechts één kopie nodig van Goths Save the Queen om het met 2 of 3 te spelen, maar om met 6, 7, of 8 te spelen, heb je **een tweede exemplaar** nodig.

Aarzel niet om deze nieuwe wegen om het spel te benaderen te proberen!



SPELONTWERPER
Vincent Bonnard

ILLUSTRATOR
Gyom

GRAFISCH ONTWERPER
Marie Ooms

VERTALER
Arne De Cnodder

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com
/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze



De spelontwerper wil graag het team testspelers bedanken die deelnamen aan de talloze testspellen en het nalezen van de spelregels en Julien Blin voor het fijn-tunen van de twee- en driespeleropstelling. Ook dank aan Sandrine, Emma en Floé voor hun ondersteuning.

© Sit Down!/Megalopole^{spil} 2016. Alle rechten voorbehouden, onder exclusieve licentie van Sit Down!/Megalopole^{spil}. Dit spel kan enkel voor persoonlijk recreatief gebruik gebruikt worden. **WAARSCHUWING:** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die kunnen inslikken of geïnhaleerd worden. Behoud deze informatie. Afbeeldingen zijn niet-bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. Elke reproductie van dit spel, deels of helemaal, in welk medium ook, fysiek of elektronisch is strikt verboden zonder de toestemming van Sit Down!/Megalopole^{spil}. **Gemaakt in Spanje.**

VARIANT: DE OORLOGSMIST

Leg de oorlogsmistfiches tijdens de voorbereiding (willekeurig getrokken uit de vier beschikbare) op de terreinkaart van beide clans die het dichtste bij de doelkaarten ligt.

Wanneer het respectievelijke leger op de terreinkaart met de fiche terecht komt, draai je de fiche open. **Het effect is enkel van toepassing voor het leger dat de fiche heeft opgedraaid.** Het effect blijft geldig, waar het leger zich ook bevindt, tot de fiche wordt afgelegd.

Je kan de “verwerf informatie” actie van de gier gebruiken om in het geheim het effect van jouw oorlogsmistfiche te bekijken in plaats van een doelkaart te bekijken.

Indien je leger op de kaart met het oorlogsmistfiche staat, kan de “bouw een barricade” actie van de barbaar gebruikt worden om één van de volgende zaken te doen:

- ✗ Bouw een barricade zoals uitgelegd in de basisregels.
- ✗ Leg de oorlogsmistfiche af, ongeacht waar het leger zich bevindt, om het effect te beëindigen.

Effecten van de vier oorlogsmistfiches



Erwtensoep

De gier kan niet langer informatie verwerven.



Gereduceerde aantallen

De recruteerder kan niet langer recruter.



Zwijnentekort

De katapult wordt inactief en kan niet actief gemaakt worden.



Windvlagen

De barbaar kan niet langer bijlen gooien.



Het spel in een oogopslag

A	DEEL BEVELEN UIT	
	I	Het initiatieffiche verandert van clan
	II	De koning met initiatief kiest een kaart
	III	De koning zonder initiatief kiest een kaart
	IV	Elke bevelhebber kiest een kaart
B	VOER BEVELEN UIT	
	Onthul de vier kaarten. Er zijn drie mogelijkheden...	
	I	<u>Geen enkele clan</u> heeft succesvol gecommuniceerd
	1	Elke bevelhebber neemt zijn kaart terug op handen.
	2	Ike koning laat zijn kaart open op tafel liggen.
	II	<u>Slechts één clan</u> heeft succesvol gecommuniceerd
	1	De succesvolle clan neemt al hun kaarten terug op handen en mag hun actie uitvoeren .
	2	De bevelhebber van de niet-succesvolle clan neemt zijn kaart terug op handen.
	3	De koning van de niet-succesvolle clan laat zijn kaart open op tafel liggen.
	III	<u>Beide clans</u> hebben succesvol gecommuniceerd
	1	Voer beide acties uit in numerieke volgorde (indien gelijk, voert de clan met het initiatief de actie als eerste uit).
	2	Iedereen neemt al zijn kaarten terug op handen.