

Fredericus™

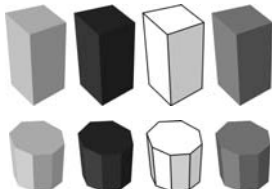
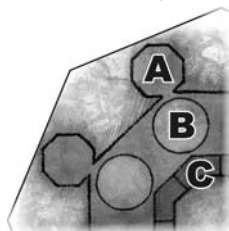
Door Eligio Cazzato

Een spel voor 2-4 valkeniers in dienst van Frederick II vanaf 8 jaar.

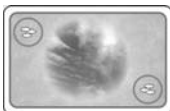
1246, het koninkrijk Sicilië: Keizer Frederick II, die druk bezig is met politieke zaken aan het hof van Palermo, schrijft een verhandeling over de jacht met de valk: *De arte venandi cum avibus*. Een gezant waarschuwt hem dat het kasteel 'Castel del Monte' aangevallen wordt door mythische wezens. De keizer zendt daarop zijn beste valkeniers naar het kasteel, waar ze deze wezens moeten vangen om ze te kunnen bestuderen. Degene die zijn valken en de zegels van de keizer het slimst weet te gebruiken, zal tot Keizerlijk Valkenier benoemd worden!

INHOUD

- ▶ Een bord dat Castel del Monte voorstelt (A: Omwalling, B: Toren, C: Binnenplaats)
- ▶ 4 Gokfiches
- ▶ 8 valken: de peregrine valken (hoge pionnen), en de torenvalken (lage pionnen)



- ▶ Een stapel van 118 kaarten:
- 8 keizerlijke zegelkaarten • 24 boskaarten • 24 luchtkarten • 4 valkeniers



- 32 mythische wezens (8 verschillende wezens die elk 4 keer voorkomen)



- 24 geheime doelkaarten (3 van elk wezen)



- 1 Fredericus



- 1 startspelerkaart



- ▶ Deze regels.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen met behulp van hun valken de wezens te vangen die door Frederick II gevraagd werden.

VOORBEREIDING

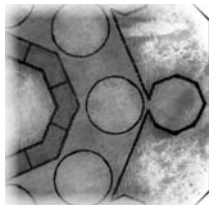
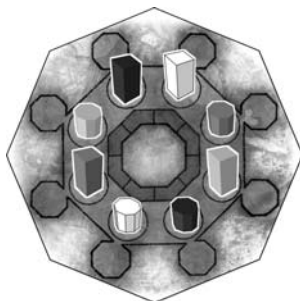
Elke speler kiest een kleur en neemt daarvan de bijhorende fiche, valken en valkenier. Plaats de valkenier voor je om je kleur aan te duiden. Indien je met twee spelers speelt, dan neemt elke speler een tweede gokfiche.

Plaats de ongebruikte speelstukken terug in de doos; plaats elk paar valken op twee tegenoverliggende torens (zie afbeelding). De volgorde is onbelangrijk. De eigenaar van het spel kiest wie begint, of je kan willekeurig beslissen. De speler die met het spel begint, ontvangt de startspelerkaart, die voor hem blijft liggen tot het einde van het spel. Schud de doelkaarten en geef er één aan elke speler: ieder kijkt naar zijn kaart, maar houdt ze geheim voor de andere spelers. Indien je met drie spelers speelt, dan leg je 4 doelkaarten weg; met twee spelers leg je 8 kaarten weg. Neem nu 4 doelkaarten, schud deze samen met de Fredericus kaart en leg ze in een gedekte stapel op de tafel. De andere doelkaarten komen op deze stapel te liggen om zo een gedekte **doelstapel** te vormen. De speler die rechts van de startspeler zit, verdeelt de doelkaarten.

Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende kaarten uit de stapel van 118 kaarten gehaald:

- 4 spelers: geen;
- 3 spelers: 3 boskaarten, 3 luchtkaarten, 2 zegelkaarten en 8 wezens (1 van elke soort);
- 2 spelers: 6 boskaarten, 6 luchtkaarten, 4 zegelkaarten en 16 wezens (2 van elke soort).

Schud de overblijvende kaarten en plaats er 11 van in een rij aan elke omwalling (9 met 3 spelers, 7 met 2 spelers). De schud worden zo gelegd dat ze elkaar een stuk overlappen, maar zodat elke kaart in de rij nog gezien kan worden (zie afbeelding). Elke speler kiest dan een omwalling waar hij denkt dat een andere speler een wezen zal vangen en plaatst daar zijn gokfiche. Er mag zich meer dan één fiche op een omwalling bevinden.



HET SPEL

Het spel wordt in wijzerszin in beurten gespeeld. Tijdens zijn beurt zal een speler proberen om wezens te vangen en doelkaarten te winnen door te jagen; je **moet** 4 acties naar keuze verrichten tijdens je beurt. **Uitzondering** voor de eerste ronde: de eerste speler mag slechts 2 acties uitvoeren, de tweede slechts 3.

De mogelijke acties zijn:

- **beweeg één kaart** van het einde van een rij naar het einde van een aangrenzende rij;
- **beweeg één van je eigen valken** van een toren naar een aangrenzende toren. Meer dan één valk mag op dezelfde toren landen;
- **zet een kap** op de valk(en) van je tegenstander(s) (zie verder).

De verschillende acties kunnen in eender welke volgorde gespeeld worden, en mogen meerdere keren per beurt uitgevoerd worden. Je moet niet alle 3 verschillende soorten acties uitvoeren tijdens je beurt. Tijdens je beurt kan je op twee manieren wezens en doelkaarten verkrijgen met behulp van je valken (deze tellen niet als een actie):

- a) een of twee wezens vangen;
- b) een keizerlijk zegel openen.

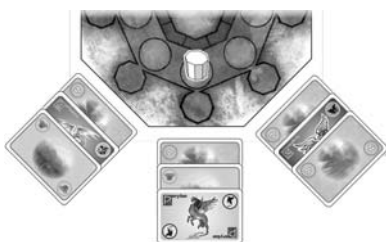
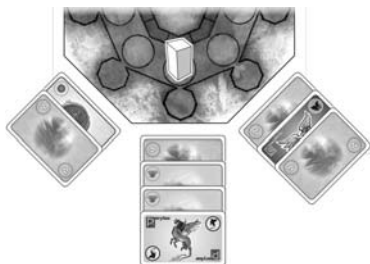
a) Een of twee wezens vangen.

Tijdens je beurt mag je maximum **één wezen** vangen met **elk van je valken**.

- *De Hoge Jacht.* De **peregrine valk** kan een wezen vangen aan het einde van de rij die aan de toren ligt waar de valk staat, indien de kaarten aan het einde van de twee aangrenzende rijen **luchtkaarten** zijn.
- *De Lage Jacht.* De **torenvalk** kan een wezen vangen aan het einde van de rij die aan de toren ligt waar de valk staat, indien één van de kaarten aan het einde van de twee aangrenzende rijen een **luchtkaart** en de andere een **boskaart** is.

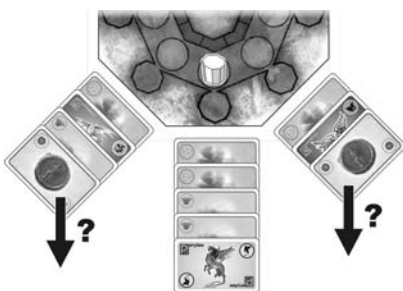
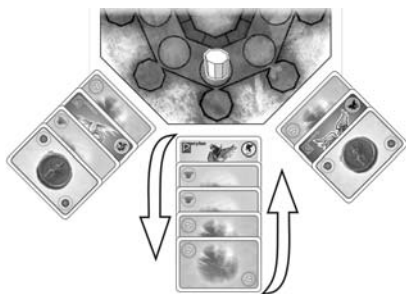
De wezens die je vangt worden open vóór je gelegd.

Indien een of meer van de **andere** spelers een gokfiche hadden gelegd op een toren waar een wezen werd gevangen, dan krijgen die spelers een doelkaart van de stapel, en dit in wijzerszin startend bij de speler naast de actieve speler. Daarna **halen ze hun gokfiche van het bord**. (Indien de Fredericus kaart wordt getrokken, dan kunnen geen doelkaarten meer getrokken worden. Het is dus mogelijk dat sommige spelers geen kaart meer krijgen – indien ze een kaart moesten trekken na de speler die de Fredericus kaart trok).



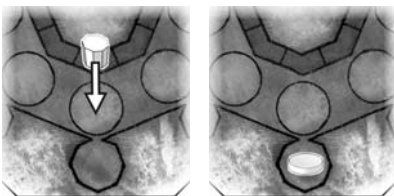
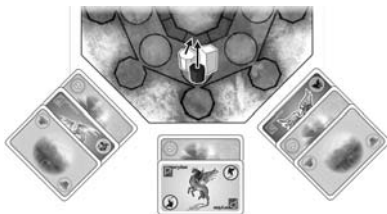
b) Een keizerlijk zegel openen.

Je mag ervoor kiezen om een keizerlijk zegel te openen indien **één van je valken** zich op een toren bevindt en er op de twee aangrenzende rijen een **keizerlijke zegelkaart** ligt. Neem dan de hele rij aan de toren waar je valk staat en draai de volgorde van de kaarten om: de eerste kaart wordt dan de kaart die eerst aan het einde van de rij lag, de tweede is de voorlaatste, enzovoort (zie afbeelding). Indien je een zegel opent, **neem je de bovenste kaart van de stapel met doelkaarten, leg je één van de gebruikte zegelkaarten weg** (jouw keuze) en krijg je dadelijk **twee extra acties** om tijdens je beurt te gebruiken. Je mag slechts **één rij per beurt** omdraaien.



De valken van je tegenstanders kappen.

Je mag de valken van je tegenstanders 'kappen' indien er zich een **boskaart** bevindt aan beide uiteinden van de aangrenzende rijen. Je mag **een actie spenderen** om een kap te zetten op alle valken van je tegenstanders op één toren. Gekapte valken worden op de **binnenplaats** gezet achter de toren. Je moet zelf geen valk op die toren hebben om een kap te zetten op de valken van je tegenstanders. Je eigen valken worden nooit beïnvloed door je eigen 'kap-acties'. Je mag nooit beide valken van een tegenstander kappen. Indien een valk van een tegenstander reeds gekapt is, dan mag je zijn andere valk niet kappen (maar je mag wel de valken van andere spelers op dezelfde toren kappen). Indien de twee valken van een tegenstander zich op dezelfde toren bevinden, dan kan je er slechts één van kappen. Een gekapte valk **mag niet bewegen of wezens vangen**.



Einde van de beurt

Op het einde van je beurt moet je:

- je gekapte valken ontkappen (indien je gekapte valken hebt): plaats de valken terug op de toren;

- **je gokfiche op een omwalling plaatsen** (indien je fiche reeds op het bord ligt, dan mag je er voor kiezen om hem terug te nemen en hem op een ander plaats te leggen of om hem te laten liggen). Met drie of vier spelers mag je je fiche ook **in het midden van het kasteel** plaatsen, indien er zich daar nog geen fiche bevond: bij het begin van je volgende beurt mag je je fiche terugnemen en een **doelkaart** nemen; indien een andere speler inmiddels echter een wezen vangt, dan moet je je fiche dadelijk terugnemen, zonder een doelkaart te trekken.

Deze activiteiten tellen **niet** als een deel van de vier acties in je beurt. Daarnaast moet de startspeler, op het einde van zijn beurt, de bovenste kaart van de doelstapel omdraaien en **wegleggen**.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler:

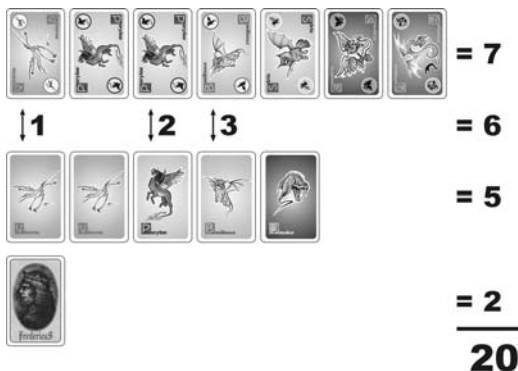
- **8 wezens vangt**; of
- **de Fredericus kaart trekt**

dan meldt hij dit. Geen enkele speler mag nog een doelkaart trekken en het spel stopt vóór het begin van de beurt van de startspeler (ieder speler heeft dus evenveel beurten). Elke speler telt nu zijn score:

- elk wezen en elke doelkaart: **1 punt**;
- Fredericus: **2 punten**;
- **1 punt** voor een eerste paar tussen een wezenkaart en een doelkaart, **2 punten** voor een tweede paar, **3 punten** voor een derde paar, enzovoort.

De speler met de hoogste score wint. In het geval van gelijkstand wint de speler uit de gelijkstand die als laatste speelde.

Voorbeeld:



Variant voor een korter spel

Indien de drie kaarten op het einde van een rij (het verst van het kasteel) allemaal **boskaarten** of **luchtkaarten** zijn, dan mag je deze drie kaarten naar het begin van de rij brengen (het dichtst bij het kasteel). Je mag deze beweging één keer op eender welk moment tijdens je beurt maken, maar je moet een valk hebben staan op een aangrenzende toren. Dit geldt niet als een actie.

Fredericus™

Spel idee: Eligio Cazzato

Ontwikkeling: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

Artwork: Stefano De Fazi

Art Director: Stefano De Fazi

Regel-editing: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Vertaling: Tom Van 't veld



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
All rechten voorbehouden.

Met dank aan: Roberta Barletta, Silvano Sorrentino, Dario Iacoponi; Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Salvatore Perna, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, aan hun spellengroepen en aan alle spelers, voor hun waardevolle suggesties.

Voor vragen, opmerkingen, suggesties:

www.davincigames.com - info@davincigames.com

Frederick II van Svevia, Romaans keizer en monarch van het koninkrijk van de twee Sicilië's, is een van de belangrijkste figuren uit de Italiaanse geschiedenis. Tijdens zijn bewind, tussen het einde van de XIIe en de eerste helft van de XIIIe eeuw, organiseerde hij een Kruistocht en stichtte hij de eerste universiteit voor het grote publiek. Hij bracht vrede op Sicilië en schreef een basisverhandeling over de jacht met valken. Hij bestreed zijn zoon Enrico, koning van Duitsland en bouwde in de regio die nu bekend staat als Puglia het kasteel 'Castel del Monte', een gebouw vol mysterieuze symboliek dat nu afgebeeld staat op het Italiaanse muntstuk van 1 eurocent. Indien je meer wenst te weten over deze persoon, dan raden we je aan om eens een kijkje te gaan nemen op de website www.stupormundi.it