

# Ivanhoe

## Het Riddertoernooi kaartspel

### Inleiding

Kruip in de huid van een ridder en neem deel aan de prestigieuze toernooien aan het hof van de koning. Gebruik je kaarten om gevechten met paard en lans, zwaard, bijl, morgenster of blote vuist te winnen. Verzamel je schildknapen, verwerf de steun van een jonkvrouw en zit je medespelers dwars. Afhankelijk van het aantal spelers is de eerste speler, die vier of vijf verschillende toernooien wint, de winnaar!

Aantal spelers: 2 tot 5  
Speelduur: 20 tot 60 minuten (langer naar mate er meer spelers meedoen)  
Spelmateriaal: 110 kaarten:

- 70 Kleurkaarten (14 sets kaarten in 5 kleuren)
- 20 Ondersteuningskaarten (16 schildknapen / squires, 4 jonkvrouwen / maidens, allen wit)
- 20 Actiekaarten (beschrijving verderop in de regels)

25 trofeefiches (5 sets fiches in 5 kleuren)

Mocht het spel niet compleet zijn, dan kunt u contact opnemen met:

GMT Games  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308  
U.S.A.  
[www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com)  
Telefoon 00-1-559-583-1236

Vragen over de regels worden met plezier beantwoord. Neem contact op via een van bovenstaande mogelijkheden en vermeldt eventueel "ATTN: Ivanhoe Rules Question" bij uw vraag. Vast bedankt!

### In het kort

Een partij Ivanhoe bestaat uit meerdere opeenvolgende toernooien. De speler, die een toernooi opent, bepaalt het wapen (toernooikleur), dat gebruikt wordt. Een toernooi kan met paard en lans (paars), met het zwaard (rood), met de bijl (blauw), met de morgenster (geel) of zonder wapens (groen) uitgevochten worden. Normaliter wordt het hele toernooi hetzelfde wapen gebruikt. Er zijn echter actiekaarten, die het mogelijk maken van wapen te wisselen.

Een speler, die een toernooi wint, ontvangt een trofeefiche in de kleur van het wapen, waarmee in dat toernooi het laatst werd gevochten. Een speler, die een toernooi met paard en lans wint, mag echter zelf kiezen welke kleur trofeefiche hij ontvangt, omdat zo'n toernooi zeer veel prestige oplevert.

### Doel van het spel

Bij twee of drie spelers wint de speler, die er als eerste in slaagt een trofeefiche van elke kleur te veroveren.

Bij vier of vijf spelers wint de speler, die er als eerste in slaagt vier verschillend gekleurde trofeefiches te veroveren.

### Vorbereiding

De spelers trekken ieder blind een trofeefiche uit een setje dat net zoveel verschillend gekleurde fiches bevat als er spelers zijn. Het setje moet in ieder geval een paars fiche bevatten. De speler, die het paarse trofeefiche trekt, schudt de actiekaarten en geeft alle spelers acht kaarten. Hij plaatst de resterende kaarten als gedekte voorraadstapel in het midden van de tafel. Alle trofeefiches worden open naast de stapel gelegd (als prijzenpot).

### Verloop spelronde

De speler links van de deler opent het eerste toernooi. Daarna is het altijd de winnaar van het voorafgaande toernooi, die het volgende toernooi opent. De speler, die het toernooi opent is altijd als eerste aan de beurt. Vervolgens wordt met de klok mee verder gespeeld. Elke speler voert in zijn beurt de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

1. een nieuwe kaart trekken
2. een of meer kaarten uitspelen
3. zich terugtrekken uit het toernooi

## Een nieuwe kaart trekken

Een speler begint zijn beurt door een kaart van de stapel te pakken. Het aantal kaarten in de hand kent geen beperking. Als de laatste kaart van de voorraadstapel wordt gepakt, wordt de open aflegstapel opnieuw geschud en als gedekte voorraadstapel in het midden van de tafel geplaatst.

## Een toernooi openen

De speler, die het toernooi opent, kiest het wapen (toernooikleur), waarmee wordt gevochten. Hij mag elk wapen kiezen, waarvoor hij een kleurkaart in de hand heeft. Een ondersteuningskaart (wit) fungeert als joker en kan elke kleur vervangen. Als in het voorafgaande toernooi als laatste werd gevochten met paard en lans (paars) moet de speler een ander wapen kiezen.

Als de speler, die het toernooi moet openen, slechts actiekaarten in zijn hand heeft, laat hij dit zien aan zijn medespelers. Zijn beurt is dan voorbij en de speler links van hem moet vervolgens het toernooi openen.

De speler, die het toernooi opent, moet tenminste één kaart open voor zich op tafel uitspelen: of wel een kleurkaart voor het gekozen wapen, of wel een ondersteuningskaart. Vervolgens mag hij desgewenst aanvullende kaarten, inclusief actiekaarten, uitspelen zoals in een normale beurt.

## Kaarten uitspelen

Behalve de speler, die het toernooi opent, is een speler niet verplicht kaarten uit te spelen tijdens zijn beurt. Als een speler echter wil blijven deelnemen aan een toernooi, moet hij in elke beurt minstens één kaart uit zijn hand uitspelen (kleurkaart, ondersteuningskaart of actiekaart). Een speler mag zoveel kaarten uitspelen als hij wil. Als hij een kleurkaart speelt, moet deze overeenkomen met de kleur van het wapen, waar op dat moment mee gevochten wordt.

Als een speler kleur- of ondersteuningskaarten uitspeelt, plaatst hij die open voor zich op tafel in een rij, die 'het kamp' wordt genoemd. Elke kaartwaarde moet zichtbaar zijn en kaarten worden overlappend neergelegd om de volgorde, waarin zij gespeeld zijn, vast te houden; de tweede kaart ligt deels op de eerste, de derde deels op de tweede en zo verder. De laatste gespeelde kaart ligt bovenop. Als een speler in zijn volgende beurt het toernooi vervolgt, voegt hij de uitgespeelde kaarten op dezelfde manier toe, zodat de waarde van in eerdere beurten uitgespeelde kaarten goed zichtbaar blijft.

Aan het eind van zijn beurt moet het kamp van een speler de hoogste totale waarde vertegenwoordigen ten opzichte van de andere kampen als hij aan het toernooi wil blijven deelnemen. De totale waarde wordt bepaald door alle afgedrukte waarden van de uitgespeelde kaarten in het eigen kamp op te tellen. Als een speler over de hoogste waarde beschikt, noemt hij de waarde hardop om het einde van zijn beurt aan te geven. Als hij niet in staat of bereid is de hoogste totale waarde te vormen, moet hij zich terugtrekken.

## Ondersteuning

In plaats van of als aanvulling op het uitspelen van kleurkaarten in de toernooikleur kan een speler ondersteuningskaarten toevoegen aan zijn kamp. Ondersteuningskaarten met de waarde 2 en 3 zijn schildknapen. Elke speler mag zoveel schildknapen in zijn kamp hebben als gewenst. Ondersteuningskaarten met de waarde 6 zijn jonkvrouwen. Een speler mag op ieder moment ten hoogste één jonkvrouw in zijn kamp hebben. Als een speler zich terugtrekt uit een toernooi en er is een jonkvrouw aanwezig in zijn kamp, dan moet hij een reeds door hem veroverde trofee retourneren in de prijzenpot, als hij er tenminste een bezit.

## Groene toernooien

Tijdens een toernooi, dat zonder wapens (groen) wordt uitgevochten, hebben alle kaarten in het kamp de waarde 1, ongeacht de afgedrukte waarde. De straf voor het terugtrekken uit een toernooi terwijl er een jonkvrouw in het kamp aanwezig is, geldt onverminderd, ook al is de jonkvrouw maar een punt waard in dat toernooi.

## Actiekaarten

Tijdens zijn beurt mag een speler zoveel actiekaarten uitspelen als hij wil. Een actiekaart mag alleen worden uitgespeeld als de actie op dat moment kan worden uitgevoerd. Behalve *SCHILD* / *SHIELD* en *VERSUFT* / *STUNNED* worden alle actiekaarten open op de aflegstapel geplaatst. De actie wordt daarna direct uitgevoerd.

## Veranderen van wapen

*WEIGERING / UNHORSE*

De toernooikleur verandert van paars in rood, blauw of geel zoals aangegeven door de speler.

*WAPENWISSEL / CHANGE WEAPON*

De toernooikleur verandert van rood, blauw of geel naar een andere kleur uit deze set van drie zoals aangegeven door de speler.

*VERLIES WAPEN / DROP WEAPON*

De toernooikleur verandert van rood, blauw of geel in groen.

Een speler kan in dezelfde beurt een aantal kleurkaarten uitspelen, vervolgens de toernooikleur veranderen en daarna weer kleurkaarten in de nieuwe toernooikleur uitspelen. Een speler kan de toernooikleur ook veranderen zonder een enkele kleurkaart uit te spelen.

Nadat de toernooikleur is veranderd, behouden alle reeds uitgespeelde kaarten in een kamp hun waarde. Alle nieuw uitgespeelde kaarten moeten echter overeenkomen met de toernooikleur. In een toernooi zonder wapens (groen) hebben alle kaarten in een kamp de waarde 1. Met betrekking tot het uitvoeren van actiekaarten behouden zij echter hun oorspronkelijke afgedrukte waarde.

*VOORBEELD: Als de kaart met de laagste waarde moet worden verwijderd uit het kamp (zie AANVAL / CHARGE hieronder), wordt bijvoorbeeld alleen de groene kaart met waarde 1 weggenomen. Andere kleurkaarten en ondersteuningskaarten blijven liggen, omdat hun afgedrukte waarde hoger is.*

## Kampen beïnvloeden

Diverse actiekaarten kunnen worden uitgespeeld om de samenstelling van het kamp van één, meerdere of alle spelers te beïnvloeden. Boven alles geldt de regel dat het kamp van een speler nooit gereduceerd kan worden tot minder dan één kaart als gevolg van een actiekaart. Als het kamp van een speler slechts één kaart bevat, kan deze niet worden verwijderd, afgelegd of gestolen, maar hij mag wel worden geruild voor een andere kaart. Als een actiekaart ertoe zou leiden, dat het kamp van een speler leeg zou worden, dan blijft de eerst uitgespeelde kaart achter in het kamp. Alle spelers, die na de eerste toernooironde nog deelnemen, hebben dus tenminste één kaart open voor zich liggen in hun kamp.

*LANSBREUK / BREAK LANCE*

Dwing één tegenstander alle paarse kaarten uit zijn kamp op de aflegstapel te plaatsen.

*TEGENSTOOT / RIPOSTE*

Steel de laatst uitgespeelde (bovenste) kaart uit het kamp van een speler naar keuze en voeg die toe aan het eigen kamp.

*ONTWIJKEN / DODGE*

Plaats een kaart naar keuze van een speler naar keuze op de aflegstapel.

*TERUGTREKKEN / RETREAT*

Neem een kaart naar keuze uit het eigen kamp terug in de hand.

*NEERSLAAN / KNOCK DOWN*

Trek een willekeurige kaart uit de hand van een speler naar keuze en voeg deze toe aan de eigen hand, zonder de kaart te laten zien aan de andere spelers.

Onderstaande actiekaarten kunnen meer dan een speler beïnvloeden.

*BEHENDIGHEID / OUTMANEUVER*

Alle tegenstanders moeten de laatst uitgespeelde kaart uit hun kamp op de aflegstapel plaatsen.

*AANVAL / CHARGE*

Bepaal de kaart met de laagste waarde over alle kampen heen. Alle spelers moeten de kaarten in hun kampen met deze waarde op de aflegstapel plaatsen.

*TEGENAANVAL / COUNTERCHARGE*

Bepaal de kaart met de hoogste waarde over alle kampen heen. Alle spelers moeten de kaarten in hun kampen met deze waarde op de aflegstapel plaatsen.

*ONGENADE / DISGRACE*

Alle spelers moeten de ondersteuningskaarten in hun kampen op de aflegstapel plaatsen.

*AANPASSEN / ADAPT*

Alle spelers mogen slechts één kaart van elke waarde in hun kamp behouden. De overige kaarten worden op de aflegstapel geplaatst. Een speler bepaalt zelf welke kaart uit een set van gelijke waarde hij behoudt.

*LIST / OUTWIT*

Een speler mag een door hem reeds uitgespeelde open liggende kaart ruilen met een door een tegenstander reeds uitgespeelde open liggende kaart. Beide kaarten blijven op tafel (naast de kaarten in de kampen komen ook *SCHILD / SHIELD* en *VERSUFT / STUNNED* in aanmerking).

## Speciale acties

*SCHILD / SHIELD*

De speler legt deze kaart open voor zich, apart van de rij kaarten, die het kamp vormt. Zo lang een speler *SCHILD / SHIELD* voor zich heeft liggen, is zijn kamp immuun voor de effecten van alle actiekaarten.

*VERSUFT / STUNNED*

De speler legt deze kaart open voor een tegenstander, apart van de rij kaarten, die het kamp vormt. Zo lang een speler *VERSUFT / STUNNED* voor zich heeft liggen, kan hij slechts één kaart aan zijn kamp toevoegen per beurt.

*SCHILD / SHIELD* en *VERSUFT / STUNNED* maken geen deel uit van het kamp. Slechts *LIST / OUTWIT* biedt de mogelijkheid deze kaarten te verplaatsen. Alle andere actiekaarten hebben slechts invloed op de kampen. Als een speler zich terugtrekt uit een toernooi, plaatst hij ook zijn *SCHILD / SHIELD* en *VERSUFT / STUNNED* op de aflegstapel.

*IVANHOE / IVANHOE*

Dit is de enige kaart in het spel, die een speler buiten zijn eigen beurt kan uitspelen. Een speler kan de kaart uitspelen zo lang hij deelneemt aan een toernooi. De kaart doet het effect van een zojuist gespeelde actiekaart teniet. Na gebruik wordt de kaart op de aflegstapel geplaatst.

## Terugtrekken uit een toernooi

Een speler kan zich telkens aan het eind van zijn beurt terugtrekken uit een toernooi. Een speler hoeft geen kaarten uit te spelen voor hij zich terugtrekt. Als een speler zich terugtrekt uit een toernooi, plaatst hij al zijn uitgespeelde kaarten op de open aflegstapel naast de gedekte voorraadstapel. Als er een jonkvrouw in zijn kamp aanwezig is, moet hij een reeds door hem veroverde trofee retourneren in de prijzenpot, als hij er tenminste een bezit. Nadat een speler zich heeft teruggetrokken, neemt hij geen deel meer aan de volgende speelronden in dat toernooi.

## Een toernooi winnen

Als er nog slechts twee spelers over zijn in het toernooi en één van hen trekt zich terug, dan heeft de andere gewonnen.

Een speler, die een toernooi wint, ontvangt een trofeefiche in de kleur van het wapen, waarmee in dat toernooi het laatst werd gevochten. Een speler, die een toernooi met paard en lans wint, mag echter zelf kiezen welke kleur trofeefiche hij ontvangt, omdat winst in zo'n toernooi zeer veel prestige oplevert. Elke speler mag slechts één trofeefiche van elke kleur bezitten. Als een speler een toernooi wint in een kleur, waarvan hij de trofee al bezit, voorkomt dat slechts dat zijn tegenstander de trofee binnenhaalt. Hij kan er het spel zelf niet door winnen. Ook de winnaar plaatst al zijn uitgespeelde kaarten op de aflegstapel. Als na afloop van een toernooi nog geen speler het spel gewonnen heeft (zie 'Doel van het spel' hierboven), opent de toernooiwinnaar een nieuw toernooi.

## Aanwijzingen

Telkens als een speler zich terugtrekt uit een toernooi, verhoogt hij het aantal kaarten in zijn hand met één, vooropgesteld dat hij geen kaart heeft uitgespeeld in die beurt. Daar het winnen van een toernooi gebeurt in de beurt van een andere speler (deze trekt zich als laatste terug), verhoogt de winnaar van een toernooi het aantal kaarten in zijn hand niet.

Als een speler meer dan een kaart uitspeelt in een beurt, vermindert het aantal kaarten in de hand en als gevolg daarvan nemen normaliter zijn mogelijkheden en kracht in volgende beurten af.

De paarse kaarten hebben de hoogste waarden, gevolgd door respectievelijk rood, blauw, geel en groen (zie ook 'Kaartverdeling' verderop in de regels).

# Voorbeeldtoernooien

## Eerste toernooi

- Eerste ronde:
  - Andy begint het spel door een kaart te trekken van de voorraadstapel. Daarna speelt hij een rode 3 om een rood toernooi (zwaard) te openen. Hij roept '3' om het eind van zijn beurt aan te geven.
  - Bill trekt een kaart, speelt vervolgens een rode 5 uit en roept '5'.
  - Chris trekt een kaart en trekt zich terug uit het toernooi.
  - Diane trekt een kaart, speelt een rode 4 en een rode 3 en roept '7'.
- Tweede ronde:
  - Andy trekt een kaart, speelt een rode 5 en legt deze deels overlappend op zijn reeds gespeelde rode 3. Hij roept vervolgens '8'.
  - Bill trekt een kaart, trekt zich vervolgens terug en plaats zijn eerder gespeelde rode 5 open op de aflegstapel.
  - Chris had zich al teruggetrokken en doet dus niets.
  - Diane trekt een kaart, speelt een rode 3 en een schildknaap 2. Zij roept daarna '12'.
- Derde ronde:
  - Andy trekt een kaart, speelt een jonkvrouw 6 en roept '14'.
  - Diane trekt een kaart, speelt een schildknaap 3 en roept '15'.
- Vierde ronde:
  - Andy trekt een kaart, trekt zich vervolgens terug en plaatst zijn uitgespeelde kaarten op de aflegstapel. Er is weliswaar een jonkvrouw in zijn kamp, maar hij heeft nog geen trofeeën in bezit. Dus hoeft hij er ook geen af te staan.
  - Diane wint automatisch het toernooi, neemt een rood trofeefiche en plaatst de uitgespeelde kaarten op de aflegstapel (let op, zij trekt geen kaart!).

## Tweede toernooi

- Eerste ronde:
  - Diane heeft het vorige toernooi gewonnen en opent dus het volgende toernooi. Zij trekt een kaart en legt een blauwe 3 voor zich neer. Daarna roept zij '3'.
  - Andy trekt een kaart, speelt een blauwe 5 en roept '5'.
  - Bill trekt een kaart en trekt zich terug.
  - Chris trekt een kaart en speelt een blauwe 2. Vervolgens legt zij *LIST / OUTWIT* open op de aflegstapel. Nu mag zij haar blauwe 2 bij Andy neerleggen en zijn blauwe 5 in haar eigen kamp opnemen. Tot slot roept zij '5'.
- Tweede ronde:
  - Diane trekt een kaart, speelt een blauwe 4 en roept '7'.
  - Andy trekt een kaart en plaatst *TEGENSTOOT / RIPOSTE* open op de aflegstapel. Nu mag hij de blauwe 4 van Diane stelen en toevoegen aan zijn eigen kamp. Tot slot roept hij '6'.
  - Chris trekt een kaart, speelt een blauwe 5 en roept '10'.
- Derde ronde:
  - Diane trekt een kaart, speelt een blauwe 3 en plaatst vervolgens een *VERLIES WAPEN / DROP WEAPON* open op de aflegstapel. Daarmee verandert de toernooikleur van blauw naar groen. Vervolgens speelt zij twee maal een groene 1 uit en roept '4', omdat zij inmiddels vier kaarten in haar kamp heeft liggen.
  - Andy trekt een kaart en plaatst vervolgens *AANPASSEN / ADAPT* op de aflegstapel. In Andy's kamp liggen een 2 en een 4. Hij heeft geen dubbele waarden. Chris heeft twee 5-en en moet er dus een afleggen. Diane heeft twee 3-en en twee 1-en. Zij moet een 3 en een 1 afleggen. Andy vervolgt zijn beurt en speelt twee maal een groene 1 uit. Tot slot roept hij '4'.
  - Chris trekt een kaart. Zij heeft nog maar een kaart in haar kamp en besluit zich terug te trekken.
  - Diane trekt een kaart. Zij heeft nog maar twee kaarten in haar kamp en ook zij trekt zich terug.
  - Andy wint dus het toernooi. Hij krijgt een groen trofeefiche en moet het volgende toernooi openen.

## Medewerkers

Auteur

**Reiner Knizia**

Vormgeving

**Andy Lewis**

Projectcoördinatie

**Rodger B. MacGowan**

Illustraties op doos en kaarten

**Kurt Miller**

Kaartontwerp

**Mark Simonitch**

Verpakkingsontwerp

**Rodger B. MacGowan**

Productiecoördinatie

**Tony Curtis**

Vertaling

**Rob Bakker**

Onze dank gaat uit naar alle testspelers; in het bijzonder naar **David Farquhar** voor zijn bijdrage aan de ontwikkeling van dit spel.

## Kaartverdeling

<b>70 Kleurkaarten</b>	1	2	3	4	5	6	7
14 Paars (Paard en lans)	-	-	4	4	4	-	2
14 Rood (Zwaard)	-	-	6	6	2	-	-
14 Blauw (Bijl)	-	4	4	4	2	-	-
14 Geel (Morgenster)	-	4	8	2	-	-	-
14 Groen (Zonder wapen)	14	-	-	-	-	-	-

<b>20 Ondersteuningskaarten</b>	1	2	3	4	5	6	7
16 Schildknappen / Squires	-	8	8	-	-	-	-
4 Jonkvrouwen / Maidens	-	-	-	-	-	4	-

<b>20 Actiekaarten</b>		
Veranderen van wapen	Kampen beïnvloeden	Speciale acties
1 Weigering / Unhorse	1 Lansbreuk / Break Lance	1 Schild / Shield
1 Wapenwissel / Change Weapon	3 Tegenstoot / Riposte	1 Versuft / Stunned
1 Verlies wapen / Drop Weapon	1 Ontwijken / Dodge	1 Ivanhoe / Ivanhoe
	1 Terugtrekken / Retreat	
	2 Neerslaan / Knock Down	
	1 Behendigheid / Outmaneuver	
	1 Aanval / Charge	
	1 Tegenaanval / Countercharge	
	1 Ongenade / Disgrace	
	1 Aanpassen / Adapt	
	1 List / Outwit	