

## Spelregels – DAS ALTE REICH (Het Oude Rijk)

### Inleiding

Op de 69 Persoonskaarten vindt u linksonder de kronen van de rijken waarover hij heerste en rechts de keizerskroon, daartussen staat het aantal jaren dat hij regeerde.

Op de 38 Gebeurteniskaarten (rechthoekig) staan machtsgebieden, belangrijke keerpunten in de geschiedenis van het Oude Rijk, kostbare voorwerpen van het rijk, etc.

De kleuren verwijzen telkens naar een band met een bepaalde dynastie, grijs betekent dat er geen band is. Voor het spel zijn alleen van belang het linksboven aangegeven jaartal en de daaronder staande drie symbolen op de Gebeurteniskaarten alsmede de informatie op de Handkaarten: het beginjaar en het eindjaar van de regeerperiode (bewind) en het aantal kronen als ook het aantal regeerjaren.

Twee tot vijf spelers spelen elf speelrondes en wie aan het eind de meeste rondes heeft gewonnen, is winnaar.

Vorbereiding van het spel (voor drie tot vijf spelers/speelsters):

Maak een stapel met Persoonskaarten en met Gebeurteniskaarten. Schud beide stapels. Geef elke

speler ongezien 11 Persoonskaarten. Leg 11 Gebeurteniskaarten ongezien in het midden (de overige kaarten doen niet mee).

Leg de bovenste kaart van de Gebeurtenisstapel open op tafel. De bovenste van de drie symbolen geeft aan wat het criterium is waarmee de ronde gewonnen kan worden (zie de Symbolenkaart).

### Spelafloop:

Elke speler legt één van zijn handkaarten met de rug naar boven voor zich op tafel. Daarna worden de kaarten tegelijk omgedraaid. Als het eerste symbool geen winnaar oplevert dan beslist het tweede symbool tussen de winnaars, bij voortdurende remise het derde. De winnaar van de ronde neemt de Gebeurteniskaart voor zich (1 Overwinningspunt).

Na de eerste ronde worden de handkaarten niet meer tegelijk uitgespeeld, maar na elkaar, te beginnen bij de speler die de laatste ronde won.

### Extra regels

#### "Keurvorst"

(vanaf de tweede ronde) Wie een kaart met het symbool van Keurvorst uitspeelt, kan die kaart als normale kaart gebruiken of "Keurvorst" roepen. Dan gebeurt het volgende: het bovenste symbool op de actuele Gebeurteniskaart wisselt van plaats met het 2e of 3e symbool zoals aangegeven op de kaart van de Keurvorst.

De speler die "Keurvorst" heeft geroepen speelt direct een nieuwe handkaart uit waarvan de waarden nu gelden, trekt een nieuwe van de stapel.

### "Dynastie"

Als de uitgespeelde kaart dezelfde kleur heeft als die op de Gebeurteniskaart dan heeft die kaart dezelfde waarde als die van de winnaar(s) en wordt het tweede symbool doorslaggevend.

### "Oorlogsheld"

Als er op de Gebeurteniskaart een zwart symbool met twee gekruiste zwaarden staat en een speler speelt een Personenkaart uit waarop de betrokken persoon ook genoemd wordt, dan krijgt deze kaart aangaande het tweede symbool dezelfde waarde als de winnaar en wordt het derde symbool doorslaggevend. Als het symbool rood van kleur is dan verliest deze kaart in ieder geval als het tweede symbool doorslaggevend is.

### "Groot Spel"

Na elf ronden worden de handkaarten opnieuw geschud en verdeeld en wordt er om de volgende elf Gebeurteniskaarten gespeeld. Na drie spellen wint diegene die de meeste Gebeurteniskaarten gewonnen heeft.

Nederlandse vertaling van de spelregels door Ton Segers.