



En Garde



Spelmateriaal

- . 1 spelbord (in 3D) dat je zelf moet samenstellen (zie ook de bijgesloten handleiding hiervoor)
- . 2 metalen schermers
- . 25 Schermkaarten (vijf elk voor elke waarde tussen 1 en 5)
- . 2 scoremarkeerders met de afbeelding van de schermers
- . 2 kartonnen speelhulpen
- . 1 mini 'Artbook' geïllustreerd door Pierô, ook de illustrator van dit spel
- . de spelregels die je nu aan het lezen bent



Doel van het spel

Een spel wordt over meerdere rondes gespeeld. De eerste speler die zijn tegenstander vijf maal zal kunnen raken, zal ook als winnaar uitgeroepen worden.

Opzet van het spel

Bij elke nieuwe ronde :

- . plaatst elke speler zijn schermers op één van de buitenste vakjes van het spelbord (vakje 1 of 23). Als je speelt met het samengestelde 3d-decor, dan zitten de spelers naast elkaar : de ene schermers zit dan rechts (op vakje 23) en de andere zit dan links (op vakje 1). Speel je echter met de achterkant van het spelbord, dan kunnen de spelers zich tegenover elkaar plaatsen en de buitenste vakjes (naar keuze) bezetten ;
- . de 25 Schermkaarten worden goed geschud, en vervolgens neemt elke speler 5 kaarten hiervan die zijn handkaarten zullen uitmaken. De overblijvende kaarten gebruik je om een nieuwe trekstapel te vormen die je verdekt naast het spelbord plaatst.

In wederzijdse overeenstemming beslissen de spelers wie er mag beginnen en de startspeler zal hierna wisselen bij elke nieuwe ronde.

Tijdens de huidige ronde, zullen de spelers afwisselend aan de beurt komen.

Klassieke regels

Tijdens zijn beurt zal een speler één of meerdere kaarten uitspelen om :

- . zijn schermers te verplaatsen (om te naderen of om zich terug te trekken) ;
- . een directe aanval uit te voeren.

Alle uitgespeelde kaarten worden open op een nieuwe aflegstapel geplaatst en wel op een dusdanige manier dat enkel de laatste afgelegde kaart zichtbaar blijft. Het is daarom niet toegelaten om doorheen deze stapel te bladeren en de voorheen uitgespeelde kaarten te bekijken.

De spelers mogen echter wel steeds het aantal kaarten tellen van de trekstapel.

Het verplaatsen van zijn schermer op het spelbord

1. De speler kiest één van zijn kaarten en verplaatst zijn schermer het exact aantal vakjes zoals aangegeven op de kaart (zie ook illustratie n°1). De speler kan vervolgens kiezen om:
 - . zijn tegenspeler te naderen ;
 - of
 - . om zijn schermer terug te trekken.

Opgelet : een schermer mag het spelbord nooit verlaten (zowel niet bij het naderen als bij het terugtrekken), noch eindigen op het vakje van de andere schermer of deze passeren.



Illustratie n°1 : de rechtse schermer nadert met 3 vakjes dankzij zijn '3'-Scherмкаart

2. Zodra hij deze kaart heeft uitgespeeld, eindigt hiermee zijn beurt en vult hij zijn handkaarten aan met kaarten van de trekstapel tot hij terug 5 handkaarten heeft.

Een directe aanval uitvoeren

In plaats van het uitspelen van een kaart waarmee je je schermer kan verplaatsen, kan je er ook voor kiezen om je tegenstander aan te vallen. Hierdoor zal je schermer echter niet kunnen bewegen.

1. Speel één of meerdere kaarten uit

Een speler kan een **directe aanval** uitvoeren door het uitspelen van een kaart met een cijfer dat het juiste aantal vakjes voorstelt van de afstand tussen de twee schermen.

De aanvaller kan echter ook meerdere (en dezelfde) kaarten van deze waarde uitspelen om een aanval uit te voeren die nog krachtiger zal zijn (zie ook illustratie n°2).

In al de bovenstaande gevallen, zal de schermer niet bewegen : het betreft hier een **aanval** en geen verplaatsing.



Illustratie n°2 : de linkse schermer (vakje 8) valt de rechtse aan (vakje 13) met twee 5'en

Na het uitspelen van zijn kaarten, eindigt de beurt van de speler en vult hij zijn handkaarten terug tot 5 kaarten.

2. Pareren door de tegenstander indien hij aangevallen wordt

De tegenstander heeft nu de mogelijkheid om de vorige aanval te pareren : hij moet hiervoor hetzelfde aantal kaarten (met dezelfde waarde) uitspelen als zijn aanvaller.

Taktische opmerking : het zal nooit mogelijk zijn om een aanval te pareren bestaande uit drie kaarten omdat er slechts vijf kaarten zijn van elke waarde.

Belangrijk : na het pareren zal je je handkaarten nooit mogen aanvullen. Deze zullen enkel mogen aangevuld worden op het einde van jouw eigen beurt.

Voorbeeld : de aanvaller heeft twee 2'en uitgespeeld (als aanval) waarop zijn tegenstander deze aanval pareert door het uitspelen van twee 2'en. Zijn tegenstander heeft nu nog maar drie handkaarten over om tijdens zijn beurt te spelen.

Kan een speler een aanval niet afweeren, dan wordt hij geraakt en verliest hij onmiddellijk deze ronde.

Ga onmiddellijk door naar de sectie "Einde van de ronde" indien je de geavanceerde regels niet wenst te gebruiken (die we je trouwens ten stelligste kunnen aanbevelen).

Geavanceerde regels (zeer aanbevolen)

Wij hebben net gezien dat de klassieke regels steeds twee mogelijkheden bieden :

- 1- Het verplaatsen van zijn schermer (het naderen of zich terugtrekken)
- 2- Het uitvoeren van een directe aanval

Indien jullie wat meer vuur en uitdaging wensen te brengen in dit spel, kunnen jullie hier nog een derde mogelijkheid bijvoegen, waardoor het spel opeens tactischer en dynamischer wordt :

- 3- Het uitvoeren van een indirecte aanval

Dit vertaalt zich naar een actie waarbij je meerdere kaarten uitspeelt :

- één enkele kaart om je schermer te laten naderen (zich terugtrekken is niet meer mogelijk) ;
- en één of meerdere andere kaarten, allen van dezelfde waarde, om een aanval uit te voeren tijdens dezelfde spelbeurt (zie ook illustratie n°3).

Daarom hebben we het hier over een indirecte aanval (waarbij het verschil met een directe aanval is dat de schermer zich mag bewegen voor een aanval).

Voorbeeld : indien de twee schermers acht vakjes van elkaar verwijderd zijn, kan een speler een 3 uitspelen om zijn schermer met drie vakjes te laten naderen en vervolgens kan hij, tijdens dezelfde beurt, twee 5'en uitspelen om een aanval uit te voeren (de schermer beweegt hierbij niet meer).



Illustratie n°3 : de rechtse schermer voert een indirecte aanval uit (hij verplaatst zich eerst met een 3, en voert vervolgens een aanval uit met twee 5'en)

De speler die aangevallen wordt, heeft nu twee mogelijkheden om zich te verdedigen :

- i- *hij kan de aanval pareren volgens de klassieke regels (in het voorbeeld hierboven, moet hij twee 5'en uitspelen om de aanval te pareren). Na het pareren kan deze speler zijn eigen beurt afwerken door het naderen, het terugtrekken of het uitvoeren van een directe of een indirecte aanval. Zijn handkaarten zullen pas tot 5 kaarten bijgevoeld worden op het einde van zijn beurt (en dus niet onmiddellijk na het pareren) ;*
- ii- *hij zal echter ook kunnen terugvechten door zich terug te trekken op het spelbord. Hierbij speelt hij één kaart uit en trekt zich het aantal vakjes terug zoals aangegeven door de waarde op deze kaart.*

Opgelet : indien de verdediger deze optie kiest, beschouwt hij deze terugtrekking als zijn huidige beurt en na het uitspelen van de kaart is zijn beurt afgerond. Een terugtrekking zal daarom altijd het einde inhouden van de beurt van de speler die terugvecht en hij mag daarom ook één kaart bijtrekken om zijn hand te vervolledigen. Hierna is het de beurt aan zijn tegenstander om zijn beurt te vervolledigen.

Belangrijk : *het is zowel mogelijk om een directe of een indirecte aanval te pareren doch je zal enkel kunnen terugvechten bij een indirecte aanval.*

Einde van de ronde

Een ronde kan op drie verschillende manieren eindigen :

1. *van het ogenblik dat het een speler lukt om een aanval uit te voeren die niet kan afgeweerd worden door zijn tegenstander (of als zijn tegenstander een indirecte aanval niet kan weren door zich terug te trekken - zie ook de geavanceerde regels*), dan wint hij deze ronde ;*
2. *zodra een speler geen toegelaten verplaatsing kan uitvoeren (de enige kaarten die hij kan uitspelen zullen hem uit het spelbord sturen - ofwel door het naderen ofwel door het terugtrekken, of hij zal zijn tegenstander moeten passeren), dan verliest hij deze ronde ;*
3. *indien het geen enkele speler lukt om de zege binnen te halen op één van de twee bovenstaande manieren, wordt de huidige ronde beëindigd zodra de laatste kaart van de trekstapel genomen wordt.*

Indien de laatste speler een aanval heeft uitgevoerd op zijn tegenstander, kan deze de aanval nog pareren (indien het een directe of een indirecte aanval betrof), of zich terugtrekken (enkel en alleen bij een indirecte aanval), zo niet verliest hij deze ronde onmiddellijk.

Is er echter nog geen uitgesproken winnaar tijdens deze fase van het spel (zelfs na de allerlaatste aanval), dan wordt de overwinnaar op de volgende manier bepaald :

- a) *Beide spelers onthullen hun handkaarten en er wordt bekeken wie de meeste kaarten bezit die een directe aanval toelaten. Heeft een speler meer kaarten van de juiste waarde dan de andere speler, dan wint hij deze ronde ;*

Voorbeeld : indien de twee spelers nog elk twee vakjes verwijderd zijn van elkaar zodra de laatste kaart getrokken wordt, dan wint de speler die nog de meeste 2'en tussen zijn handkaarten heeft zitten.

- b) *Is er nog altijd een gelijkspel, dan gaat de zege van deze ronde naar de speler wiens scherm het diepste doorgedrongen is tot het kamp van de tegenstander (hiervoor kan je het beste het centrale vakje met n°12 gebruiken om dit eenvoudig te bepalen). Zijn de 2 spelers echter even diep binnengedrongen in het kamp van de andere speler, dan wordt deze ronde als een gelijkspel uitgesproken.*

Bij een overwinning voor één van de spelers, kan hij zijn markeerder met een vakje opschuiven op het scoretableau. De eerste speler die de 5 punten kan binnenhalen, zal het spel winnen.

*En Garde is een spel van Reiner Knizia, voor 2 spelers, heruitgebracht door Ferti - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac - France
http://www.ferti-games.com - Nederlandse vertaling : Dimitri Giakouvakis*

