

# royals&riots

Een middeleeuwse confrontatie voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

De koning regeert met ijzeren hand en is niet geliefd. Er heerst armoede en onrust neemt de overhand. Wie weet komt er wel een opstand. Kunnen de charismatische prinsen een revolutie in de kiem smoren of hebben de prinsen hun krediet bij de bevolking al verspeeld?

Verzamel punten door slagen te winnen. De speler die na 3 speelrondes de meeste punten heeft behaald, is de winnaar van Royals & Riots.

## Spelmateriaal

- 36 speelkaarten: 1 koning, 1 koningin, 7 royals, 7 ridders, 7 handelaren, 10 boeren (waarvan nr. 7 de opstandelingen), 1 dief, 1 beul, 1 bedelaar
- 1 rangenkaart

## Vorbereiding

De rangenkaart wordt op tafel gelegd. Zorg ervoor dat de zijde met 'royals' zichtbaar is.

### Bij 2 spelers

Schud de 36 kaarten. Leg vervolgens 8 kaarten ongezien weg zodat er nog 28 over blijven. Beide spelers krijgen 14 kaarten. Iedere speler mag daarvan 7 kaarten in zijn hand nemen en de overige 7 vormen ongezien een eigen gesloten trekstapel die binnen handbereik wordt neergelegd.

### Bij 3 spelers

Schud de 36 kaarten. Iedere speler krijgt vervolgens 12 kaarten. Iedere speler mag daarvan 6 kaarten in zijn hand nemen en de overige 6 vormen ongezien een eigen gesloten trekstapel die binnen handbereik wordt neergelegd.

### Bij 4 spelers

Schud de 36 kaarten. Iedere speler krijgt vervolgens 9 kaarten. Iedere speler mag daarvan 5 kaarten in zijn hand nemen en de overige 4 vormen ongezien een eigen gesloten trekstapel die binnen handbereik wordt neergelegd.

## Spelverloop

Een speelronde bestaat uit een aantal slagen. De jongste speler begint de eerste speelronde. Elke speler legt om de beurt een kaart uit zijn hand in het midden van de tafel. Daarna vult de speler onmiddellijk, indien mogelijk, zijn handkaarten aan door een kaart van zijn trekstapel te pakken. Men speelt met de klok mee, dus in die volgorde legt iedere speler 1 kaart op tafel.

Als iedereen een kaart heeft neergelegd, handelt men de handelingen van de dief, beul, opstandelingen en prins af (als één of meerdere hiervan zijn gespeeld). Hierna is de slag beëindigd. De speler met de hoogste kaart in de hiërarchie wint de slag. De gewonnen slag legt hij open op een stapeltje voor zich neer (dus alleen de bovenste kaart is zichtbaar).

Deze kaarten vormen zijn 'buit'. Degene die de slag heeft gewonnen, komt uit met een nieuwe kaart en begint daarmee de nieuwe slag.

## Hiërarchie



In principe is de koning de hoogste kaart en boer 10 de laagste kaart. Van hoogste rang naar laagste rang: Koning – Koningin – Royals – Ridders – Handelaren – Boeren.

De bedelaar, dief en beul zijn rangloos. Zij kunnen nooit een slag winnen. Binnen een rang is nummer 1 het hoogst gevolgd door de 2, 3, 4 enz. De hiërarchie wordt compleet omgedraaid bij een revolutie (zie 'opstandelingen').

**Voorbeeld:** Boer 1 is hoger dan boer 2 maar handelaar 7 is weer hoger dan boer 1 want de handelaar staat hoger in de rangorde.

## Volgen

Iedereen moet 'volgen' als hij kan. De eerst gespeelde kaart van een slag bepaalt welke rang er gevolgd dient te worden.

**Voorbeeld:** Als iemand met ridder 1 opkomt, dan kijk je eerst of je ook een ridder op handen hebt. Heb je die, dan moet je die spelen. Heb je meerdere ridders, dan mag je kiezen welke ridder je speelt. Heb je geen ridders, dan mag je een kaart naar keuze spelen.

**Uitzondering:** De karakters dief, beul en bedelaar mogen te allen tijde worden gespeeld. Ook als de speler eigenlijk een bepaalde rang zou moeten volgen. Wanneer iemand met een dief, beul of bedelaar opkomt, dan mogen de overige spelers zelf bepalen wat voor kaart zij willen opleggen. In deze slag hoeft er geen rang gevolgd te worden.

## Punten

Het aantal punten dat een kaart oplevert staat rechtsonder op de kaart aangegeven in het muntje. De meeste kaarten leveren 1 punt op, maar er zijn ook kaarten die 3 punten opleveren. De dief en de beul zijn 0 punten waard en de bedelaar is 3 minpunten waard. De punten behaal je door kaarten in gewonnen slagen binnen te halen en toe te voegen aan je buit.



## Einde van de het spel

Als alle kaarten zijn gespeeld eindigt een speelronde. Iedereen telt de punten van de kaarten in zijn buit bij elkaar op. Noteer het behaalde aantal punten per persoon. De speler die tijdens de speelronde de minste punten heeft behaald, is de startspeler in de volgende speelronde.

Begin weer bij de voorbereiding. Schud alle 36 speelkaarten en verdeel ze zoals aangegeven bij de voorbereiding. Nadat er 3 speelrondes zijn gespeeld, worden de behaalde punten van alle speelrondes bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten, is de winnaar.

## Spelen in teams

Bij 4 spelers is het ook mogelijk om in teams te spelen. Je speelt dan met degene schuin tegenover je. Speler 1 en 3 vormen een team, net als speler 2 en 4. Het doel is om met je team de meeste punten te verzamelen. Het team dat in een speelronde de minste punten behaald, mag de volgende speelronde starten. Dit team kiest zelf wie van hen de startspeler wordt.

Na 3 speelrondes worden de behaalde punten bij elkaar opgeteld. Het team met de meeste punten, is de winnaar.

## Kaarten met een speciale functie

### Gildemeesters

Royal 4, ridder 4, handelaar 4 en boer 4 zijn gildemeester van hun rang. Als de gildemeester gespeeld wordt in een slag waarin deze rang gevraagd wordt, dwingt hij af dat de hoogste kaart in deze rang de slag wint. Ook als een andere kaart uit een hogere rang is gespeeld.

**Voorbeeld:** Fien legt handelaar 1 op en vraagt dus handelaars. Roy volgt met handelaar 5. Ellen heeft geen handelaars en probeert de slag te winnen met ridder 5. Sven speelt handelaar 4 (gildemeester), waardoor Fien met handelaar 1 de slag wint.

Indien een gildemeester wordt opgelegd van een rang welke niet gevraagd wordt, vervalt de speciale functie.

**Voorbeeld:** Pim speelt boer 1 en vraagt daarmee boeren. Lisanne heeft geen boeren op handen en speelt een gildemeester, ridder 4. Jeroen heeft ook geen boeren en speelt royal 2. Loïs volgt met een gildemeester, boer 4.

Omdat Pim een boer heeft gespeeld en daarmee boeren vraagt, vervalt de functie van de gespeelde gildemeester, ridder 4. De functie van de gildemeester geldt wel voor de boer 4, want er werd door Pim boeren gevraagd. Pim wint de slag want hij heeft de hoogste gespeelde boer.



### Bedelaar

De speler die de slag met daarin de bedelaar wint, ontvangt 3 minpunten.

## Kaarten met een speciale handeling

Let op! De handelingen behorend bij de hieronder beschreven kaarten worden pas uitgevoerd nadat iedere speler een kaart heeft opgelegd.

### Dief

De speler die de dief gespeeld heeft mag een kaart van een speler naar keuze uit zijn hand nemen. De getrokken kaart legt hij bij zijn eigen 'buit'. De speler bij wie een kaart is getrokken, neemt de eerder door hem gespeelde kaart in de slag terug in zijn hand. Wanneer de dief in de laatste slag gespeeld wordt, vervalt zijn functie.



### Beul

De speler die de beul gespeeld heeft, kiest één van de gespeelde kaarten in de slag en schakelt deze uit. Het doelwit wordt uit het spel gehaald. Niemand krijgt deze gekozen kaart bij zijn buit. De punten en eventuele functie van deze kaart vallen weg. De winnaar van de slag ontvangt nog wel de overgebleven kaart(en) uit de slag.



### Opstandelingen



De opstandelingen (boer 7) maken onderdeel uit van de rang 'boeren'. De opstandelingen roepen een revolutie uit wanneer deze kaart in een slag wordt gespeeld. De hiërarchie draait compleet om! De Boer 10 is de hoogste kaart en de koning is het laagst. Maak dit zichtbaar door de rangenkaart om te draaien naar de zijde 'riots'. Deze nieuwe rangorde blijft (ook tijdens volgende slagen) van kracht, zolang er geen prins gespeeld wordt (zie prins)

**Voorbeeld:** Bob opent de slag met ridder 2. Gerard heeft geen ridders op handen en speelt boer 7 (de opstandelingen). Tom moet volgen en speelt ridder 6. Sofie heeft net als Gerard geen ridders op handen en ziet dat boer 7 gespeeld is. Zij speelt daarom boer 9. Nadat Sofie haar kaart heeft gespeeld, wordt er een revolutie uitgeroepen omdat boer 7 in de slag gespeeld is. De hiërarchie wordt omgedraaid. Dit wordt zichtbaar gemaakt door de rangenkaart om te draaien. De boeren zijn nu hoger in rang dan de ridders. Ook de volgorde van de getallen binnen een rang zijn omgedraaid. Daarom is boer 9 hoger dan boer 7. Sofie wint de slag.



### Prinsen

Een gespeelde prins (royal 3/5) maakt een revolutie ongedaan indien er in dezelfde of eerdere slag een revolutie is uitgeroepen. De rangenkaart wordt omgedraaid naar de zijde 'royals' en de gebruikelijke volgorde van rangen wordt hersteld.

## Overige regels

### Meerdere kaarten met speciale handeling

Als meerdere kaarten met een speciale handeling in dezelfde slag worden gespeeld, geldt er een standaard volgorde van afhandeling: 1. Dief 2. Beul 3. Opstandelingen 4. Prins

### Alleen rangloze kaarten

Indien er enkel rangloze kaarten (bedelaar, dief, beul) in een slag zijn gespeeld/overgebleven, wint niemand de slag. De kaarten van deze slag worden aan de kant gelegd en de speler die in deze slag de eerste kaart had gespeeld, mag de volgende slag openen.

Royals & Riots is grafisch vormgegeven door de Spelmakerij in samenwerking met The Gamefantry. De Spelmakerij is een creatieve en inspirerende plek voor mensen met autisme opgezet door het Jagerhuis in Ede. Kijk ook eens op [www.despelmakerij.nl](http://www.despelmakerij.nl) en ontdek wat ze allemaal doen!

