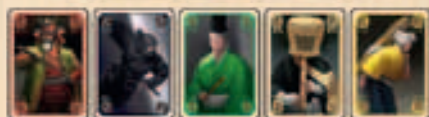


Call to Glory

Een spel van Michael Schacht

Een keizerlijk kaartspel over strijdende Japanse dynastieën

Spelmateriaal



110 karakterkaarten



12 Keizerlijke opdrachtkaarten



4 Ninja miniaturen

Belangrijk! Pen en papier zijn nodig om scores bij te houden.

Doel van het spel

De spelers verzamelen Japanse personages van verschillende waarden. Zodra iemand twee of meer kaarten van dezelfde soort in zijn hand heeft, kan hij die kaarten (mogelijk) op tafel neerleggen en daarmee punten scoren aan het einde van de ronde. Maar als een tegenspeler later meer kaarten uitspeelt van dezelfde soort, gaan de kaarten van deze soort, die reeds op tafel liggen, naar de aflegstapel...

Vorbereiding

- Schud alle 110 karakterkaarten.
- Iedere speler krijgt 3 kaarten en neemt deze gedekt op hand.
- Vorm met de overige kaarten twee gedekte trekstapels van ongeveer dezelfde hoogte. Houd voldoende ruimte tussen de kaarten voor twee aflegstapels.
- Leg de 12 Keizerlijke opdrachtkaarten en de 4 Ninja miniaturen terug in de doos. Deze zijn enkel nodig voor de varianten, die worden beschreven aan het einde van deze spelregels.



Karakterkaarten

Op iedere karakterkaart staat een afbeelding van één van de negen verschillende Japanse personages. De cijfers op de kaarten geven aan hoeveel kaarten van dat personage in het spel zitten – twintig Boerkaarten bijvoorbeeld, maar slechts acht Daimyokaarten. Het cijfer geeft ook de waarde van het karakter bij de puntentelling.



9 verschillende karakterkaarten

6xKeizer, 7xKeizerin, 8xDaimyo, 9xShogun, 12xSamoerai,
14xNinja, 16xBode, 18xMonnik, 20xBoer



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in vier rondes. Iedere ronde wordt begonnen met de voorbereiding van het spel. De jongste speler begint het spel. De andere spelers zijn daarna, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Een beurt bestaat uit twee opeenvolgende acties:

Actie 1: Twee kaarten trekken **Actie 2: Kaarten uitspelen of één kaart afleggen**

Actie 1: Kaarten trekken

In zijn beurt trekt een speler 2 kaarten. Let op: De kaarten moeten van 2 **verschillende** stapels worden getrokken. Aan het begin van het spel heeft de startspeler de keuze uit de twee gedekte trekstapels; hij moet daarom de bovenste kaart van elke stapel op hand nemen. In de loop van het spel worden er 2 aflegstapels gemaakt, een speler kan dan ook de bovenste kaart van één (of beide) aflegstapels trekken.



Actie 2: Kaarten uitspelen of een kaart afleggen

Nadat een speler twee kaarten heeft getrokken, moet hij meerdere kaarten uitspelen (zie actie 2a) **of** één kaart afleggen (zie actie 2b).

Actie 2a: Meerdere kaarten uitspelen

De volgende regels gelden bij het uitspelen van kaarten:

- Slechts één soort karakter kan worden uitgespeeld per beurt.
- De speler moet minstens twee kaarten uitspelen.
- De kaarten worden open neergelegd. Laat de kaarten elkaar overlappen, maar zorg ervoor dat de cijfers zichtbaar blijven.

Als een andere speler reeds dezelfde karakterkaarten voor zich heeft liggen, geldt de volgende regel:

- De speler, die de kaarten uitspeelt, moet er meer neerleggen dan de set karakterkaarten die reeds op tafel ligt. De speler met het minste aantal kaarten moet zijn complete set met kaarten van die soort afleggen op één van de twee open aflegstapels.

Belangrijk: als je speelt met drie of vier spelers, moet je minstens drie kaarten uitspelen als je een 12, een 14 of een 16 kaart wilt spelen. Dit wordt aangegeven door de drie kleine puntjes onder de cijfers op deze kaarten.



Voorbeeld: Speler A heeft 4 Boerkaarten voor zich liggen die hij in een eerdere beurt heeft uitgespeeld. Speler B speelt 6 Boerkaarten. Speler A moet nu zijn 4 Boerkaarten op één van de twee aflegstapels afleggen.



Belangrijk! Als er eenmaal een soort karakter is gespeeld, mag de speler geen kaarten aan deze set toevoegen in een volgende beurt. Een speler mag echter wel in een volgende beurt een nieuwe set kaarten van hetzelfde karakter, in een groter aantal, neerleggen.

Voorbeeld: Speler A heeft al drie Ninjakaarten voor zich liggen. In verschillende beurten heeft hij weer vijf Ninjakaarten op hand verzameld. Als hij aan de beurt is, speelt hij deze vijf Ninjakaarten uit op tafel. De drie Ninjakaarten, die er al lagen, gaan naar één van de twee aflegstapels.



speler A

Actie 2b: Een kaart afleggen

Als een speler geen kaarten kan of wil uitspelen, moet hij een kaart uit zijn hand open op één van de aflegstapels leggen. Hij moet zorgvuldig kiezen, omdat deze kaart in een volgende beurt weer getrokken kan worden.

De eerste afgelegde kaart begint de eerste aflegstapel (tussen de twee trekstapels). De tweede afgelegde kaart begint de tweede aflegstapel. Als één van de aflegstapels op is, omdat alle kaarten zijn getrokken, moet er een tweede aflegstapel worden gemaakt, voordat verdere kaarten afgelegd kunnen worden op de eerste aflegstapel. Als er twee aflegstapels zijn, mag een speler kiezen op welke aflegstapel hij zijn kaart aflegt.

Na een aantal gespeelde beurten liggen er vier stapels op tafel, waarvan iedere speler zijn 2 kaarten mag kiezen. De enige beperking is dat de twee kaarten niet van dezelfde stapel getrokken mogen worden.

Punten telling

Een ronde is voorbij als aan één van de volgende drie voorwaarden wordt voldaan aan het einde van een spelersbeurt:

- Een speler heeft zes verschillende karakterkaarten (twee spelers), vijf verschillende karakterkaarten (drie spelers) of vier verschillende karakterkaarten (vier spelers) voor zich uitgespeeld.
- Alle negen verschillende karakterkaarten zijn uitgespeeld op tafel.
- Er is nog maar één trekstapel over (uitgezonderd de aflegstapels!).

Op dat moment is een ronde direct afgelopen. Alle spelers bepalen hun score door de waarde van iedere soort karakterkaart, die ze voor zich hebben liggen, op te tellen (tel niet het aantal kaarten in een set, maar scoor éénmaal de waarde van de soort karakterkaarten in deze set). Schrijf deze scores op een vel papier. Kaarten die spelers op hand hebben leveren geen punten op.

Voorbeeld: Speler A speelt 2 Daimyokaarten uit op tafel. Hij heeft nu 6 verschillende karakters voor zich liggen en de ronde is daarmee afgelopen. De score van iedere speler wordt als volgt berekend:

speler A	18+12+9+8+7+6	60 punten
speler B	20+16	36 punten

De speler met de minste punten is de volgende startspeler. In geval van gelijke stand wordt de speler, die het minste aantal punten heeft gescoord in de laatste ronde, de startspeler. De voorbereiding en het spelverloop zijn hetzelfde als hierboven beschreven.

Einde van het spel

Na vier rondes spelen is het spel ten einde. De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler, die de meeste punten heeft gescoord in één van de rondes.

Variant 1: “Keizerlijke opdrachten”

Vorbereiding:

- Maak twee trekstapels, zoals in het basisspel en geef iedere speler drie kaarten.
- Maak drie stapels met opdrachtkaarten: A (rood), B (geel) en C (blauw). Schud iedere stapel, geef iedere speler van elke stapel één kaart en verwijder de overige opdrachtkaarten uit het spel.

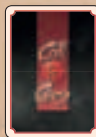
Puntentelling: Aan het einde van iedere ronde **MOET** iedere speler (te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee) **ÉÉN** opdrachtkaart uitspelen. De speler, die de hierop afgebeelde soort kaarten voor zich heeft liggen, scoort bonuspunten voor **ELKE** kaart van deze soort. Gespeelde opdrachtkaarten worden uit het spel genomen.

De opdrachtkaarten uit stapel A geven vijf bonuspunten per kaart, kaarten uit stapel B kaarten geven vier bonuspunten per kaart en kaarten uit stapel C geven drie bonuspunten per kaart. Spelers scoren daarnaast, zoals gebruikelijk, punten voor **ALLE** sets, die zij voor zich op tafel hebben liggen.

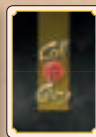
Voorbeeld: Aan het einde van een ronde moet speler A een opdrachtkaart spelen, maar hij heeft geen kaart die punten scoort voor hemzelf. Hij besluit een “7”-kaart uit te spelen. Speler C heeft twee kaarten met een “7” voor zich liggen, dus speler C ontvangt $2 \times 5 = 10$ bonuspunten.



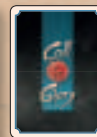
12 Keizerlijke opdrachtkaarten



stapel A



stapel B



stapel C

Einde van het spel: De speler, die na drie rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

Variant 2: “De kracht van de Ninja”

Vorbereiding:

- Maak twee trekstapels, zoals in het basisspel, en geef iedere speler drie kaarten.
- Plaats de vier Ninja miniaturen in een algemene voorraad naast de twee trekstapels.

Speel het spel met dezelfde regels als het basisspel, maar met de volgende uitzondering: als een speler twee of meer Ninjakaarten uitspeelt, mag hij een Ninja pakken (indien beschikbaar) uit de algemene voorraad. Tijdens een volgende beurt kan deze speler een Ninja terug in de algemene voorraad plaatsen om daarna één kaart uit een set van een tegenstander te verwijderen. Die speler legt dan die kaart op een aflegstapel naar keuze.

Let op: Een speler mag een Ninja op elk moment in zijn beurt gebruiken (voor, na of tijdens actie 1 en actie 2). Het is toegestaan om meerdere Ninja's in één beurt te gebruiken.

Voorbeeld: Speler A speelt 2 Ninjakaarten uit en neemt een Ninja uit de algemene voorraad. Speler B heeft vier Monnikkaarten en vijf Samoeraikaarten voor zich liggen. In een volgende beurt, plaatst speler A zijn Ninja terug in de algemene voorraad en verwijdert een Samoeraikaart uit de set van speler B. Later legt speler B drie Ninjakaarten op tafel en neemt een Ninja. Speler A legt zijn set met twee Ninjakaarten op één van de aflegstapels. Nu heeft speler B een Ninja die hij kan inzetten in een volgende beurt.



Credits

Spelontwerp: Michael Schacht,
www.michaelschacht.net
Ontwerp cover: Drew Baker
Grafisch ontwerp: Hans Schneider
Illustraties: Drew Baker
Miniaturen: Mrs. JiangQin
Ontwerp logo: Hans Schneider

Nederlandse vertaling:
Brigitte den Hartog
Redactie:
Jeroen Hollander en W. Eric Martin
Projectmanager: Jonny de Vries
© 2012 White Goblin Games
Alle rechten voorbehouden.



www.whitegoblingames.nl