

Die Holdde Isolde

Wer gewinnt die Gunst der Prinzessin?

SPIELANLEITUNG



Nicolas Poncin



Die Holde Isolde

Ein Spiel von Nicolas Poncin für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: 30 Minuten.

SPIELGESCHICHTE

Gewinne das Herz der Holden Isolde und mache damit deinem Ritterstand alle Ehre. In einer Werbungsphase von 6 Monaten solltest du beim Lanzenstechen und im Turnierkampf glänzen, gefährliche Gralssuchen bestehen und dir Zeit für Studien in der Bibliothek nehmen. Natürlich sind auch Barmherzigkeit und Galanterie gefragt, wenn du deiner Herzensdame die Aufwartung machst. Wenn du im Konkurrenzkampf mit den anderen Rittern erfolgreich bist, wirst du der ruhmreiche Ritter sein, der um die Hand der Holden Isolde anhalten darf.

SPIELMATERIAL

7 Spielbretter:



Holde Isolde



Lanzenstechen



Turnierkampf



Studien



König



Gralssuche



Barmherzigkeit

Achtung: Die Rückseiten der Spielbretter (mit Rand) kommen nur als Spielvarianten (Beiheft) zum Einsatz.

Beispiel eines Spielbretts:

Spielrunden, an deren Ende diese Disziplin gewertet wird.

Spielrunden, an deren Ende die Spielsteine auf das Startfeld zurückgestellt werden.

Startfeld



Übersicht der Siegpunkte, die bei den Wertungen gewonnen oder verloren werden können.

Symbol der entsprechenden Disziplin.


50 runde Spielsteine
(10 Marker in 5 Farben)



1 Pergamentrolle zum Zählen der Spielrunden



1 Sanduhr als Rundenanzeiger



1 Schwert „Excalibur“ für den Startspieler

52 Spielkarten (jede dieser Karten ist mittels eines Symbols einem Spielbrett zugeordnet)
74 Schilde mit den Farben und Symbolen der einzelnen Disziplinen. Sie entsprechen den Punkten, die die Spieler während des Spiels gewinnen können.

Zusätzliche Komponenten für die Spielvarianten:

- 1 Spielbrett „Magie“
- 1 Karte „Herausforderung“ (Variante „Holde Isolde“)
- 1 Karte „Lancelot“ (2-Spieler-Variante „Lancelot“)
- 1 Karte „Studien: Geheimer Kodex“ (Variante „Studien“)
- 1 Kelch (Variante „Lanzenstechen und Turnierkampf“)
- 2 Schriftrollen (Variante „König“)
- 38 zusätzliche Schilde



SPIELVORBEREITUNG

Startaufstellung für 5 Spieler:



- (A)** Die Spielbretter werden mit der Vorderseite (ohne Rand), wie oben abgebildet in die Tischmitte gelegt.
- (B)** Die Sanduhr kommt auf das erste Feld („1“) der Pergamentrolle.
- (C)** Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- (D)** Die Schilde werden sortiert und neben die entsprechenden Spielbretter gelegt.
- (E)** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die zugehörigen 10 Spielsteine. Auf die Startfelder eines jeden Spielbretts wird von jeder Farbe 1 Spielstein gelegt. Die Reihenfolge im Stapel spielt zu Spielbeginn keine Rolle. 3 Spielsteine behält jeder Spieler vor sich. Sie dienen der Zuordnung der Farben zu den Spielern und werden verwendet, wenn ein Spieler eine komplette Runde auf einem Spielbrett vollendet hat.
- (F)** Der galanteste Spieler legt Excalibur vor sich ab und beginnt das Spiel.

SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Ritters, der versucht, in den einzelnen Disziplinen der Beste zu sein, um somit möglichst viele Siegpunkte zu gewinnen. Dazu muss er in jeder Runde die Karten klug auswählen und sie raffiniert spielen, um seine Spielsteine in den verschiedenen Disziplinen voranzubringen. Wer nach der 6. Runde die meisten Siegpunkte erreicht hat, gewinnt das Herz der Holden Isolde!

SPIELABLAUF

Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen, die nacheinander und in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Jeder Spieler erhält 5 Karten

Der Startspieler mischt alle Karten und verteilt reihum an jeden Spieler verdeckt 5 Karten.



2. Weitergabe von Karten

Alle Spieler wählen aus ihren 5 Karten gleichzeitig 1 Karte aus, die sie für sich behalten möchten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab. Die 4 verbleibenden Karten gibt jeder verdeckt an seinen **linken bzw. rechten** Mitspieler weiter und erhält 4 Karten von **seinem** rechten **bzw. Linken** Mitspieler*. Von den 4 Karten wählt jeder erneut 1 Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Dann werden die verbleibenden 3 Karten an den **linken bzw. rechten** Nachbarn weitergegeben*. Dies geht so lange weiter, bis jeder Spieler nach und nach 5 Karten ausgewählt und verdeckt vor sich liegen hat. Diese 5 Karten nimmt jeder Spieler auf die Hand. Sie werden für diese Spielrunde verwendet. (* Die Richtung, in der die Karten weitergegeben werden, wechselt jede Runde, s.u.)

Die **Richtung**, in der die Karten unter den Spielern weitergegeben werden (entweder nach links oder rechts), wird **auf dem Rundenzähler** durch einen kreisförmigen Pfeil um die aktuelle Spielrunde **angezeigt**.

In Runde I werden die Karten im Uhrzeigersinn weitergegeben (also nach links).



In Runde II werden die Karten gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben (also nach rechts).

3. Ausspielen von 4 Karten

Beginnend mit dem Startspieler, wählt jeder Spieler der Reihe nach **1** seiner Handkarten und spielt sie aus. **Das Ausspielen der Karten erfolgt immer reihum im Uhrzeigersinn.** Die Farbe bzw. das Symbol der gespielten Karte bestimmt das Spielbrett (Disziplin), auf dem sein Spielstein vorwärts bewegt wird. Der Zahlenwert der Karte gibt an, wie weit („2“, „3“, „4“ oder „5“ Felder).

Die Spieler spielen auf diese Weise im Uhrzeigersinn **abwechselnd** eine Karte aus ihrer Hand, bis jeder Spieler 4 seiner 5 Karten gespielt hat:

Achtung: Die 5. Karte wird nicht gespielt. Sie wird ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel: Beim Spielen dieser Karte zieht der Spieler seinen Spielstein auf dem Spielbrett der „Holden Isolde“ um 3 Felder vor.

Anmerkung: Mit den Karten für „Lanzenstechen“ und „Turnierkampf“ kann ein Spieler sich entscheiden, in welcher der beiden Disziplinen er vorwärts zieht. Der Wert der Karte kann nicht zwischen den beiden Disziplinen aufgeteilt werden, um auf beiden Spielbrettern vorwärts zu ziehen.

Beachte: Beendet ein Spielstein seine Bewegung auf einem Feld, auf dem sich bereits ein oder mehrere andere Spielsteine befinden, wird er oben auf gelegt. Bei einer Wertung ist ein oben liegender Spielstein weiter vorne platziert als ein direkt unter ihm liegender.

Anmerkung: Sofern der Stein eines Spielers im Laufe des Spiels auf einem Spielbrett eine komplette Runde absolviert hat, wird ein zweiter Stein der gleichen Farbe (von den Steinen, die am Anfang des Spiels übrig geblieben sind) oben auf den Stein gelegt. Die beiden Steine ziehen von nun an immer zusammen voran. So ist ersichtlich, welcher Spielstein schon eine komplette Runde hinter sich hat. Ausnahme: Die Spielsteine beim „König“ ziehen nie über das 12. Feld hinaus. Das 12. Feld muss dort nicht direkt erreicht werden, überzählige Bewegungspunkte können beim „König“ verfallen.

4. Wertung

Manche Disziplinen wie z.B. „Holde Isolde“, „Lanzenstechen“, „Turnierkampf“ und „Studien“ werden nach jeder Runde ausgewertet. Andere nur nach bestimmten Spielrunden, die auf den Spielbrettern oben links in einer Pergamentrolle angegeben sind.



Beispiel:
Wertung nach
Runde 3 und 6



Beispiel:
Wertung nach
Runde 6

Die Spieler gewinnen oder verlieren Punkte, abhängig von ihrer Position

auf dem jeweiligen Spielbrett. Erster ist der Spieler, dessen Spielstein auf dem Spielbrett am weitesten vorne liegt. Umgekehrt ist der Spieler letzter, dessen Spielstein am weitesten zurückliegt.

Zur Erinnerung: Wenn sich mehrere Spielsteine auf dem gleichen Feld befinden, ist bei einer Wertung ein oben liegender Spielstein weiter vorne platziert als ein direkt unter ihm liegender. D.h. der Spielstein, der zuletzt auf das Feld gezogen wurde, wird bevorteilt.

Besonderheiten bei der Wertung der „Holden Isolde“:

Bei der Wertung wird die „Holde Isolde“ immer zuerst ausgewertet.

Die Spieler gewinnen dabei keine Punkte, sondern dürfen einen ihrer Spielsteine auf einem beliebigen Spielbrett (auch auf „Isoldes“ Spielbrett) nach vorne ziehen.

Zunächst werden die 3 Bestplatzierten bestimmt. Sie führen die Wertung in folgender Reihenfolge aus:

1. Der drittplatzierte Spieler (bei 4 oder 5 Spielern) zieht einen seiner Spielsteine (auf einem beliebigen Spielbrett) um 1 Feld vor.
2. Der zweitplatzierte Spieler zieht einen seiner Spielsteine (auf einem beliebigen Spielbrett) um 2 Felder vor.
3. Und schließlich zieht der erstplatzierte Spieler einen seiner Spielsteine (auf einem beliebigen Spielbrett) um 3 Felder vor.



Die Wertung wird oben rechts auf dem Spielbrett durch die folgenden Symbole zusammengefasst:

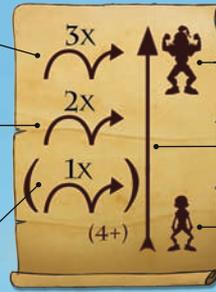


Holde Isolde

3) +3 Felder für den Erstplatzierten

2) +2 Felder für den Zweitplatzierten

1) +1 Feld für den Drittplatzierten
(nur beim Spiel mit mindestens 4 Spielern)



Erster auf dem Spielbrett

Wertungsrichtung

Letzter auf dem Spielbrett

Beachte: Die beiden Bestplatzierten bei der „Holden Isolde“ können nur einen ihrer Spielsteine um zwei bzw. drei Felder vorziehen. Es ist nicht erlaubt, den Bonus auf mehrere Spielsteine aufzuteilen.

Anmerkung: Für die Zuteilung der +1/+2/+3 Zusatzfelder ist die Rangfolge der Spieler bei der Holden Isolde zu Beginn der Wertungsphase ausschlaggebend (diese Rangfolge kann sich durch den Gewinn von Zusatzfeldern ändern, wenn die Spieler sie bei der „Holden Isolde“ nutzen).

Spezielle Regel für 3 Spieler: Bei 3 Spielern gibt es für den 3. Platz keine Zusatzfelder.

Wertung der anderen Disziplinen:



Lanzenstechen



Turnierkampf



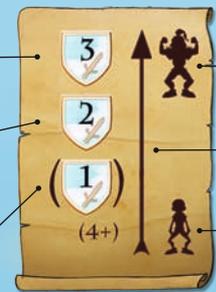
Gralssuche

Der Startspieler ist für das Verteilen der Schilde an die Spieler zuständig. Dies können Schilde mit positiver oder negativer Punktzahl sein. Die Schilde werden von den Spielern verdeckt aufbewahrt. In den Disziplinen „Lanzenstechen“, „Turnierkampf“ und „Gralssuche“ gewinnen die Spieler Punkte abhängig von der Platzierung ihrer Spielsteine.

3) 3 Punkte für den Erstplatzierten

2) 2 Punkte für den Zweitplatzierten

1) 1 Punkt für den Drittplatzierten
(nur beim Spiel mit mindestens 4 Spielern)



Erster auf dem Spielbrett

Wertungsrichtung

Letzter auf dem Spielbrett

Spezielle Regel für 3 Spieler: Bei 3 Spielern gibt es für den 3. Platz keine Punkte.

Studien und Barmherzigkeit

In den Disziplinen „Studien“ und „Barmherzigkeit“ verlieren die am weitesten hinten liegenden Spieler Punkte.

Der Spieler, dessen Spielstein auf dem vorletzten Platz ist, verliert 1 Punkt (er nimmt sich ein Schild mit -1).

Der Spieler, dessen Spielstein auf dem letzten Platz ist, verliert 3 Punkte (er nimmt sich ein Schild mit -3).



Vorletzter auf dem Spielbrett

Wertungsrichtung

Letzter auf dem Spielbrett



Studien



Barmherzigkeit

Verbleib eines Spielsteins auf dem Startfeld

Sofern ein Spielstein bei einer Wertung immer noch auf dem Startfeld steht, befindet sich der Spieler automatisch an letzter Position. Trifft dieser Fall für mehrere Spieler in den Disziplinen „Studien“ und „Barmherzigkeit“ zu, so erhält jeder dieser Spieler jeweils die für den letzten Platz vorgesehenen Minuspunkte. Auf dem Startfeld spielt die Reihenfolge der Spielsteine keine Rolle, alle sind auf dem letzten Platz. Der Schild für den vorletzten Platz wird trotzdem vergeben, auch wenn es mehrere Spieler an letzter Position gibt.

König

Beim „König“ erzielen die Spieler Punkte in Abhängigkeit des Feldes, auf dem sich ihr Spielstein befindet.



König



Spieler mit einem Spielstein auf den ersten fünf Feldern des Spielbretts erhalten 0 Punkte.

Spieler mit einem Spielstein auf den Feldern 6 bis 11 des Spielbretts erhalten 6 Punkte.

Spieler mit einem Spielstein auf dem Feld 12 des Spielbretts erhalten 12 Punkte.

Das 12. Feld muss hier nicht direkt erreicht werden, überzählige Bewegungspunkte können beim „König“ verfallen.

5. Zurücksetzen der Spielsteine und Startspielerwechsel

Nach der Wertung der 3. Runde werden auf allen Spielbrettern bis auf „Gralssuche“ und „Barmherzigkeit“ alle Spielsteine auf das jeweilige Startfeld des Spielbretts zurückgesetzt.

Nach jeder Spielrunde wird der Spieler links vom aktuellen Startspieler neuer Startspieler für die nächste Runde. Er legt Excalibur vor sich ab.

Für die neue Runde wird die Sanduhr auf der Pergamentrolle um ein Feld weiter gezogen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach Wertung der 6. Spielrunde. Jeder Spieler zählt die positiven Punkte seiner Schilde zusammen. Davon zieht er die negativen Punkte, die ihm zugeteilt wurden, ab. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Sieger erklärt und darf um die Hand der Holden Isolde anhalten. Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt der Spieler, der auf dem Spielbrett der „Holden Isolde“ am weitesten vorne liegt.



FORTGESCHRITTENENSPIEL FÜR MUTIGE SPIELER

Wer das Spiel schon besser kennt, kann den Wettkampf zwischen den Spielern mit folgenden 3 Regeln anspruchsvoller gestalten:

1. Vorteil für den Startspieler bei der Wertung

Unmittelbar vor der Wertung hat der Startspieler das Recht, einen Gleichstand auf einem Feld zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Ist sein Spielstein mit anderen Spielsteinen gestapelt auf dem gleichen Feld, hat der Startspieler das Recht - und zwar auf genau einem Tableau - seinen Spielstein als obersten auf die anderen zu legen.

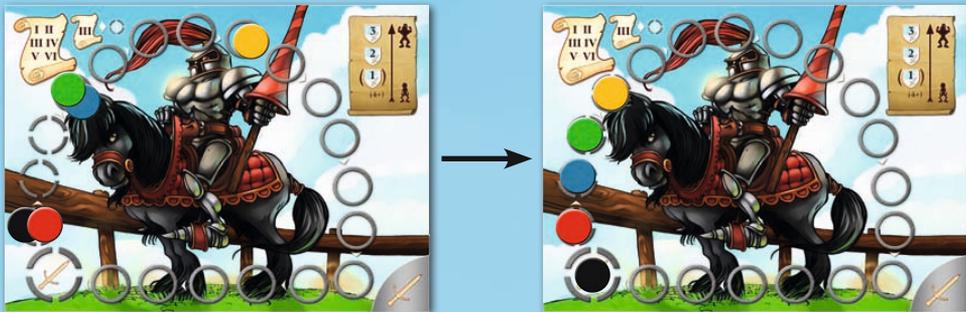
2. Wertung der „Holden Isolde“

Jeder der 3 führenden Spieler auf dem Spielbrett der „Holden Isolde“ führt zunächst seinen Bonus-Zug entsprechend der Wertung aus (je nach Position einen Spielstein seiner Wahl 1, 2, bzw. 3 Felder vorwärts ziehen). Danach müssen die 3 führenden Spieler sofort ihren Spielstein auf dem Spielbrett der „Holden Isolde“ um ein Feld nach hinten rücken.

3. Zurücksetzen der Spielsteine

Nach der 3. Wertung der Spielbretter „Holde Isolde“, „Lanzenstechen“, „Turnierkampf“ und „Studien“, zieht nur der an letzter Position befindliche Spieler seinen Spielstein auf das Startfeld zurück. Der an vorletzter Position befindliche Spielstein kommt auf das 1. Feld, der drittletzte auf das 2. Feld usw. Das heißt, dass alle Spielsteine nacheinander auf die ersten Felder der Spielbretter ziehen, wobei die Reihenfolge unter den Spielsteinen erhalten bleibt (und mit dem letzten Spielstein begonnen wird, der auf das Startfeld kommt).

Beispiel:



~ EINE SPIELRUNDE ~

1. 5 KARTEN VERTEILEN
2. 1 KARTE BEHALTEN, REST WEITERGEBEN
Richtung je nach Runde
Dies so lange wiederholen, bis jeder wieder 5 Karten hat.
3. 4 KARTEN SPIELEN
Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler
4. WERTUNG
entsprechend
5. EVTL. SPIELSTEINE AUF DAS STARTFELD ZURÜCKSETZEN
entsprechend
6. STARTSPIELER WECHSELN
(im Uhrzeigersinn)

Zur Erinnerung: Wenn sich mehrere Spielsteine auf dem gleichen Feld befinden, ist ein oben liegender Spielstein weiter vorne platziert als ein direkt unter ihm liegender. Er zieht daher ein Feld weniger zurück als der unter ihm liegende. Beim „König“ beginnen alle Spieler wieder vom Startfeld.

Spielautor: Nicolas Poncin
Redaktion: Thorsten Gimmler
Illustration: Pierô La lune
Layout: Leon Schiffer

© Blue Cocker 2015.
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

