

Die Holdde Isolde

Wer gewinnt die Gunst der Prinzessin?

VARIANTEN



Nicolas Poncin

Die Holde Isolde

Übersicht der verschiedenen Spielvarianten

SPIELMATERIAL

Zusätzliche Komponenten für die Spielvarianten:

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



Magie (Vorderseite)



Galanterie (Rückseite)

SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

PARZIVAL-REGELN

Das Spiel für 2 Spieler ist dem Spiel mit 3 Spielern ähnlich. Dabei ist der 3. Spieler ein „neutraler“, fiktiver Spieler. Der Wechsel des Startspielers erfolgt nach jeder Spielrunde. Der neutrale Spieler ist nie Startspieler. Mit Ausnahme der Kartenauswahl bei der Weitergabe der Karten trifft der Startspieler für den neutralen Spieler dessen Entscheidungen, wenn eine zu fällen ist.

Weitergabe der Karten

Die Weitergabeanleitung wird, wie auf der Pergamentrolle „Rundenzähler“ angegeben, jede Spielrunde gewechselt. Der Spieler, der dem neutralen Spieler die Karten weitergibt, legt für ihn die Karte mit dem höchsten Wert verdeckt ab und gibt dann die restlichen Karten an den Gegenspieler weiter. Gibt es mehrere Karten mit dem gleichen höchsten Wert, mischt der Spieler alle Karten mit dem höchsten Wert und zieht zufällig eine Karte, die er danach verdeckt und ohne sie anzuschauen für den neutralen Spieler ablegt. Die verbleibenden Karten werden dann an den Gegenspieler weitergegeben.

Ausspielen der Karten

Wenn der neutrale Spieler am Zug ist, zieht der Startspieler zufällig eine Karte aus dem Kartenstapel des neutralen Spielers und rückt den Spielstein des neutralen Spielers entsprechend der gezogenen Karte nach vorne.

Zur Erinnerung: Wenn der neutrale Spieler eine Entscheidung treffen muss, trifft sie der Startspieler. Wird beispielsweise eine Karte mit doppelter Verwendung „Lanzenstechen“/„Turnierkampf“ gezogen, entscheidet der Startspieler, auf welchem Spielbrett der neutrale Spieler vorwärts zieht.



Wertung

Wenn der neutrale Spieler bei der „Holden Isolde“ einen Bonus erhält und vorziehen kann, entscheidet der Startspieler, auf welchem Spielbrett er das tut. Die anderen Punkte der verschiedenen Disziplinen werden ganz normal verteilt, so als ob der neutrale Spieler ein richtiger Spieler wäre (also als ob 3 Spieler spielen). Wer möchte, kann am Ende des Spiels die Punkte des neutralen Spielers auch zusammenzählen und seine eigene Gesamtpunktzahl mit der des neutralen Spielers vergleichen!

LANCELOT-REGELN

Fortgeschrittenenspiel für 2 Spieler

Diese Regeln ersetzen die vorherigen Regeln. Jeder Spieler spielt im Fortgeschrittenenspiel mit 2 Spielerfarben, die einzeln gezogen und gewertet werden. Die Punkte beider Spieler werden dann am Ende des Spiels zusammengezählt, um die Gesamtpunktzahl des Spielers zu ermitteln. Ein Spieler spielt z.B. den blauen und den grünen Spieler, der andere den gelben und roten. Die Spielreihenfolge der Spieler für die 6 Runden ist auf der Spielhilfe „Lancelot“ angegeben.

Verteilen der Karten

Der Startspieler der Runde mischt die 52 Karten und verteilt 6 an jeden Spieler.

Weitergabe der Karten

Beide Spieler schauen sich ihre Karten an und bilden dann vor sich verdeckt 2 Stapel mit jeweils 3 Karten. Die Spieler entscheiden, wie sie ihre Karten auf die 2 Stapel verteilen. Beide Spieler decken gleichzeitig ihre 2 Stapel mit jeweils 3 Karten so auf, dass alle Karten zu sehen sind.

Der Startspieler wählt einen der beiden Stapel seines Gegenspielers und nimmt die 3 Karten auf die Hand. Den verbleibenden Stapel nimmt sein Gegenspieler auf die Hand. Dieser wählt nun einen der beiden Stapel des Startspielers und nimmt ihn auf die Hand. Den verbleibenden Stapel nimmt der Startspieler auf die Hand.

Jeder Spieler hat somit wieder 6 Karten auf der Hand, die er nach Belieben auf seine 2 Spielerfarben aufteilt. Jede Spielerfarbe erhält somit 3 Karten. Die Aufteilung ist geheim und die Karten werden verdeckt abgelegt.

Ausspielen der Karten

In Spielreihenfolge der Spieler (siehe Spielhilfe „Lancelot“) spielt jeder Spieler alle 3 Karten, die er den Spielern zugewiesen hat, abwechselnd nacheinander aus.

Wertung

Die Wertungen erfolgen wie beim Spiel zu viert.



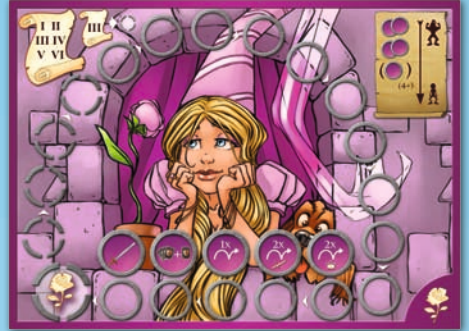
SPIELVARIANTEN

Die Holde Isolde ist ein sehr variables Spiel. Wer möchte, kann einen Teil der Spielbretter abändern, indem mit der Rückseite der Spielbretter (die Seite mit Rand) gespielt wird. Wer möchte, kann auch noch zusätzlich das Spielbrett „Magie“ zu den anderen Spielbrettern hinzufügen. Alle Spielregeln gelten weiterhin mit Ausnahme der folgenden im Detail beschriebenen Änderungen, die je nach ausgewählter Variante zum Einsatz kommen.

VARIANTE „GALANTERIE“

Spielaufbau

Es wird das „Holde Isolde“ Spielbrett durch das abgebildete Spielbrett (mit Rand, Rückseite des Spielbretts Magie) ersetzt. Jeder Spieler legt 2 seiner 3 zu Spielbeginn übriggebliebenen Spielsteine neben dieses Spielbrett.



Wertung

Bei der Wertung der „Holden Isolde“ wählen die in Führung liegenden Spieler 1 oder 2 verfügbare Boni aus und führen sie aus.



In der Reihenfolge der Spielsteine auf dem Spielbrett der „Holden Isolde“ legt jeder Spieler seine 2 Spielsteine (oder einen, wenn nur noch ein Bonus verfügbar ist) auf die ausgewählten Bonusfelder und führt die Effekte der Boni sofort aus. Die ausgewählten Bonusfelder stehen dann nicht mehr zur Verfügung. Im Spiel mit weniger als 4 Spielern erhalten nur die zwei Bestplatzierten Boni.

Auswirkungen der Boni



Bestimme den nächsten Startspieler.



Ziehe einen Spielstein in einer der beiden Disziplinen mit „Schwert“ („Lanzenstechen“, „Turnierkampf“, „weißer Ritter“ etc.) 2 Felder vor.



Spiele die 5. Karte dieser Spielrunde.



Ziehe einen Spielstein beim „König“ um 2 Felder vor.



Ziehe einen Spielstein auf einem beliebigen Spielbrett 1 Feld vor.



VARIANTE „MAGIE“

Spielaufbau

Das abgebildete Spielbrett wird als 8. Spielbrett verwendet. Jeder Spieler legt einen seiner 3 zu Spielbeginn übriggebliebenen Spielsteine auf das Startfeld des Spielbrettes.

Ausspielen von Karten

Jede Karte darf in der Disziplin „Magie“ gespielt werden! Dies ist rechts unten auf dem Spielbrett sowie auf dem Startfeld durch die entsprechenden Symbole angezeigt.



Wertung

Wie bei der „Holden Isolde“ gewinnen die Spieler auf diesem Spielbrett keine direkten Punkte, sondern dürfen ihre Spielsteine auf anderen Spielbrettern vorwärts ziehen. Bei der Wertung (in Runde 2 und 5, nach der Wertung der „Holden Isolde“) erhalten die 3 Bestplatzierten (oder die 2 Bestplatzierten bei 3 Spielern) einen Bonus an Zusatzfeldern. Sie dürfen ihre Spielsteine entsprechend der Zahl, die neben ihrem Spielstein steht, vorwärts ziehen. Die zusätzlichen Bewegungspunkte können auf einem Spielbrett vorwärts gezogen oder **auf beliebig viele Spielbretter aufgeteilt** werden. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Spielsteine nach vorne ziehen, zeigt der Pfeil an:

Zurücksetzen der Spielsteine auf das Startfeld

Nach Wertung der 2. Spielrunde starten die Spielsteine aller Spieler bei der „Magie“ wieder vom Startfeld.


Hinweis: In der 6. Spielrunde Karten für die „Magie“ zu spielen, bringt nichts.



Auf den Spielbrettern um X Felder vorrücken.


VARIANTE „DAS GROSSE TURNIER“

Spielaufbau

Die beiden Spielbretter Lanzenstechen und Turnierkampf werden mit der Rückseite (Rand) nach oben so zusammengelegt, dass sie ein zusammenhängendes Spielbrett bilden. Der Kelch  wird zwischen dem kleinsten weißen und dem kleinsten schwarzen Kelch auf das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler legt je einen Spielstein auf das Spielbrett des weißen Ritters und des schwarzen Ritters.

Für diese Variante werden auch die Schilde  und  benötigt.

Ausspielen von Karten


Spielt ein Spieler eine Karte „Lanzenstechen“/„Turnierkampf“, kann er sie für den weißen oder schwarzen Ritter spielen: Der Spieler rückt seinen Spielstein auf dem Spielbrett des ausgewählten Ritters so viele Felder vor wie der Wert der Karte angibt. Außerdem versetzt er den Kelch  in Richtung des ausgewählten Ritters um genauso viele Felder wie der Wert der Karte angibt.



Wenn der Kelch auf dem letzten Feld eines der beiden Ritter ankommt, kann er nicht mehr weiter in diese Richtung gezogen werden. Später kann er aber durch das Ausspielen einer weiteren Karte „Lanzenstechen“/„Turnierkampf“ wieder in Richtung des anderen Ritters gezogen werden.

Ein Spieler kann im Laufe des Spiels jede seiner Karten „Lanzenstechen“/„Turnierkampf“ wahlweise für den einen oder anderen Ritter spielen und die „Fronten“ beliebig oft wechseln.

Wertung

Bei der Wertung der Disziplinen „Lanzenstechen“ und „Turnierkampf“ (in der 2., 4. und 6. Spielrunde) hängen die gewonnen Punkte davon ab, welcher der beiden Ritter, weiß oder schwarz, zum Sieger erklärt wird. Sieger ist der Ritter, der im Moment der Wertung den Kelch  auf seiner Seite hat.

Auf der Seite des **siegreichen Ritters**: Der Spieler, dessen Spielstein am weitesten vorne liegt, gewinnt **8 Punkte**; der zweitplatzierte Spieler gewinnt **5 Punkte** und der drittplatzierte (beim Spiel mit mindestens **4 Spielern**) **2 Punkte**.

Für den **besiegten Ritter**: Der erstplatzierte Spieler gewinnt **5 Punkte**; der zweitplatzierte Spieler gewinnt **3 Punkte** und der drittplatzierte Spieler (beim Spiel mit mindestens **4 Spielern**) **1 Punkt**.



Zurücksetzen der Spielsteine auf das Startfeld

Nach der 2. und 4. Spielrunde beginnen die Spielsteine aller Spieler wieder auf den Startfeldern der beiden Ritterspielbretter. Der Kelch wird auf die Ausgangsposition zurückgesetzt.

VARIANTE „HOLDE ISOLDE“

Spielaufbau

Die Karte „Herausforderung“ wird über das Spielbrett der „Holden Isolde“ gelegt. Jeder Spieler legt einen seiner 3 zu Spielbeginn übriggebliebenen Spielsteine neben diese Karte.



Weitergabe von Karten

Nachdem jeder Spieler seine Karten auf die Hand genommen und angeschaut hat (aber **vor** der Weitergabe an seinen Nachbarn), wählen in Spielreihenfolge alle Spieler eine Disziplin aus: Jeder Spieler kennzeichnet diese Disziplin mit seinem Spielstein auf der Karte „Herausforderung“.

Mehrere Spieler können die gleiche Disziplin auswählen.

Wertung

Beim Werten der „Holden Isolde“ können die 3 Bestplatzierten (oder die 2 Bestplatzierten bei 3 Spielern) ihren Spielstein für jede Karte, die sie in der auf der Karte „Herausforderung“ gekennzeichneten Disziplin gespielt haben,

1, 2 oder 3 Felder vorrücken (je nachdem, ob sie den dritten, zweiten oder ersten Platz belegt haben).




Beispiel: Am Anfang einer Runde wählt ein Spieler die Disziplin „Gralsuche“. Während der Runde spielt er dort **3 Karten** und wird 2. bei der „Holden Isolde“. Bei der Wertung der „Holden Isolde“ zieht er seinen Spielstein bei der „Gralsuche“ um **3x2=6 Felder** vor.

VARIANTE „STUDIEN“

Spielaufbau

In dieser Variante wird zusätzlich die Karte „Studien: Geheimer Kodex“ verwendet. Auf diese Karte werden verdeckt so viele Schilde gelegt wie Spieler teilnehmen.




Jede Runde werden immer die Schilde  und  benötigt. Die restlichen Schilde werden mit Schilden  aufgefüllt. Der Startspieler mischt alle Schilde verdeckt und verteilt sie zufällig und verdeckt auf der Karte „Studien: Geheimer Kodex“.



Ausspielen von Karten

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte „Studien“ spielt, zieht er seinen Spielstein auf diesem Spielbrett vor und schaut sich danach, geheim und ohne dass es die anderen Mitspieler sehen, ein verdecktes Schild an. Anschließend legt er diesen Schild wieder verdeckt zurück an seinen Platz auf der Karte.





Wertung

Der Erstplatzierte bei „Studien“ nimmt sich als erster ein Schild von der Karte „Studien: Geheimer Kodex“. Danach nimmt sich der Zweitplatzierte eines von den verbleibenden Schilden usw., bis alle Spieler ein Schild genommen haben. Anschließend decken die Spieler, die ein Schild  genommen haben, diesen auf und geben es an den nächsten Startspieler für die folgende Runde zurück. Für die nächste Runde füllt der Startspieler die Schilde wieder mit Schilden  und  aus dem Vorrat auf.



VARIANTE „KÖNIG“

Spielaufbau

Für diese Variante werden auch die Schilde , ,  und  benötigt. Die Schilde kommen neben das Spielbrett „König“. Die zwei Pergamentrollen werden auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt (Feld 6 und 12 auf dem Spielbrett).



Ausspielen von Karten

Der erste Spieler, dessen Spielstein beim Spielen einer Karte eines der beiden Wertungsfelder (das 6. oder 12. Feld) erreicht oder überschreitet, nimmt sich die dort befindliche Pergamentrolle.

Zurücksetzen der Spielsteine auf das Startfeld

Am Ende der Runde, in der die Pergamentrolle des 12. Feldes genommen wurde, werden beide Pergamentrollen auf ihren Platz zurückgelegt und die Spielsteine der Spieler kommen auf das Startfeld.

Wertung

Wenn ein Spieler eine Pergamentrolle (vom 6. oder 12. Feld) nimmt, findet am Ende dieser Runde eine Wertung des „Königs“ statt. Jeder Spieler erhält die Punkte, die dem Feld seines Spielsteins entsprechen. Wenn die Pergamentrolle vom 6. Feld genommen wurde, behält der Spieler sie bis zum Rundenende und legt sie anschließend neben das Tableau. Wurden beide Pergamentrollen in der gleichen Runde genommen, gibt es bei der Wertung die doppelte Anzahl an Punkten.

VARIANTE „GRALSSUCHE“

Spielaufbau

Die roten Schilde werden in dieser Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Wertung

Bei der letzten Wertung (am Ende der 6. Spielrunde) erhalten die Spieler Zusatzpunkte bzw. Punktabzug für jedes POSITIVE Schild (himmelblau oder blau), das woanders gewonnen wurde (die negativen orangebraunen Schilde „Studien“ und die negativen grauen Schilde „Barmherzigkeit“ sind daher davon ausgenommen).

Der Erstplatzierte bei der „Gralssuche“ erhält **1 Zusatzpunkt für jedes** seiner POSITIVEN Schilde.

Der Zweitplatzierte bei der „Gralssuche“ erhält **1 Zusatzpunkt für je zwei** seiner POSITIVEN Schilde.

Der Letztplatzierte bei der „Gralssuche“ erhält **1 Punkt Abzug für je zwei** seiner POSITIVEN Schilde.

Zur Erinnerung: Alle Spieler, die ihre Spielsteine auf diesem Spielbrett überhaupt nicht vorwärtsgezogen haben, sind automatisch alle an letzter Position: Alle erhalten 1 Punkt Abzug für je 2 ihrer woanders erhaltenen POSITIVEN Schilde.



VARIANTE „BARMHERZIGKEIT“

Spielaufbau

Die grauen Schilde der Disziplin „Barmherzigkeit“ werden in dieser Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Wertung

Bei der letzten Wertung (am Ende der 6. Spielrunde) gibt der Erstplatzierte eines seiner NEGATIVEN Schilde („Studien“, orangebraun) an den Letztplatzierten und erhält von ihm 2 POSITIVE Schilde (himmelblau oder blau) mit einem jeweiligen Maximalwert von 3. Die Schilde werden vom Erstplatzierten ausgewählt.

Bei einem Spiel mit mindestens 4 Spielern gibt der Zweitplatzierte eines seiner NEGATIVEN Schilde („Studien“, orangebraun) an den Vorletzten und erhält von ihm 1 POSITIVES Schild (himmelblau oder blau) mit einem Maximalwert von 3. Die Schilde werden vom Zweitplatzierten ausgewählt.

Wenn ein Spieler nicht alle für den Tausch benötigten Schilde hat, gibt er die ab, die er besitzt. Unter Umständen keine. Der Tausch findet aber trotzdem statt.

Achtung: Wenn die Varianten „Gralssuche“ und „Barmherzigkeit“ gleichzeitig gespielt werden, wird zunächst die „Gralssuche“ gewertet und danach erst die „Barmherzigkeit“.

