



# - SPELREGELS -

HET TINTAGELLE

**GRAILNAH** is een gezelschapsspel dat met 2,3 of 4 personen kan gespeeld worden. Met 4 spelers worden er dan 2 ploegen van 2 gevormd, waarbij de ploegmaten met elkaar niet mogen overleggen.

## Doel van het spel :

Met een Ridder het middelste vak van het bord bereiken, waarbij het kruis de Grailnah voorstelt.

## Spelregels :

- Het lot verdeelt de kastelen (verberg een ridder in elke hand).
- Ieder speler kiest een kasteel en plaatst er zijn Koning, zijn Koningin en vier Ridders.
- Morgane en Merlijn worden in het midden van het spel geplaatst (op het vak van de Grailnah).
- Bij drie spelers worden de « witte » op het middelste kasteel geplaatst.
- « Wit » start altijd, de andere spelers volgen in.

## De Ridders:

De ridders moeten via een laterale poort naar buiten gaan. (1)

### De bewegingen van de ridders:

- \* Eén vak vooruit ofwel zoveel vakken lateraal als men wil maar op dezelfde cirkel.
- \* Hij mag niet springen over andere pionnen, trappen of kastelen.
- \* Hij mag nooit achteruit gaan.

N.B. : Als twee pionnen (Ridder, Koning en/of Koningin) van verschillende spelers zich op hetzelfde vak bevinden worden ze beiden geïmmobiliseerd.

## De Koning en de Koningin :

- De Koning en de Koningin moeten langs de Koninklijke poort naar buiten gaan. (2)
- Ze zijn de enige die de ondergrondse trap mogen gebruiken. (4)
- Geen enkele pion mag hen blokkeren op dit vak (op de trap zijn Koning en Koningin onkwetsbaar maar ze mogen zich nooit te samen op dit vak bevinden). De verplaatsing van de ene naar de andere trap telt voor een speelbeurt.

### De bewegingen van de Koning en de Koningin :

- \* Eén vak per keer: vooruit, achteruit, lateraal en schuin.
- \* Ze mogen niet in de magische cirkel komen. (3)

## Morgane :

- Zij is de bewakster van de binnenkant van de magische cirkel.
- Elke speler mag, wanneer hij aan de beurt is, met Morgane spelen in plaats van met een eigen pion voor zover eerst met een gekleurde pion of met Merlijn gespeeld werd. Morgane mag dus nooit twee keer na elkaar gespeeld worden.
- Behalve bij zijn vertrek uit het centrum, moet een speler die Morgane wil laten bewegen een van zijn ridders opofferen en hem van het bord verwijderen.
- Een ridder die geblokkeerd wordt door een andere pion kan Morgane niet helpen om zich voort te bewegen.

### De bewegingen van Morgane:

- \* Eén vak per keer: vooruit, achteruit of zijwaarts zijdelinks.
- \* Wanneer ze op een vak komt dat al bezet is door één of twee andere pionnen, dan moet(en) deze terug gaan naar zijn (hun) oorspronkelijk kasteel.
- \* Wanneer ze op een vak komt dat bezet is door Merlijn, dan wordt hij teruggestuurd naar het middelste vak.
- \* Eens Morgane uit het centrum (het veld van de Grailnah), mag ze er niet meer terug komen

## Merlijn :

- Elke speler mag, wanneer hij aan de beurt is, met Merlijn spelen in plaats van met een eigen pion voor zover eerst met een gekleurde pion of met Morgane gespeeld werd. Merlijn mag dus nooit twee keer na elkaar gespeeld worden.
- Eénzelfde speler mag Merlijn niet meer dan drie keer na elkaar verplaatsen.

### De bewegingen van Merlijn :

- \* Vooruit, achteruit of zijdelinks op dezelfde cirkel met zoveel vakjes als men wil.
- \* Wanneer hij terechtkomt op een vak dat al bezet is door één of twee andere pionnen, dan moet(en) deze terug naar zijn (hun) oorspronkelijk kasteel.
- \* Wanneer hij op een vak komt dat bezet is door Morgane, dan wordt zij teruggestuurd naar het middelste vak.
- \* Hij mag niet over een kasteel, een trap of een andere pion springen.
- \* Eens Merlijn buiten de magische cirkel is (3), mag hij niet meer terugkeren in de cirkel

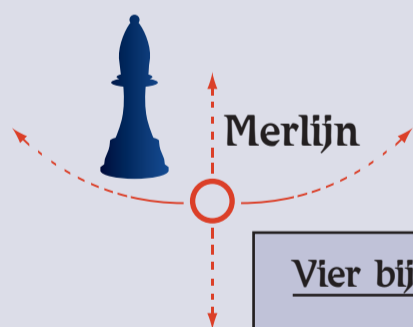
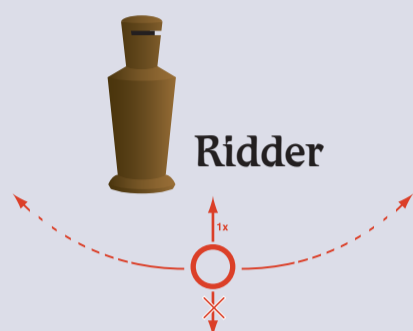
## Vier bijkomende Ridders :

- Elke speler kan zo vaak hij dat wil 4 extra ridders krijgen.
- Daarvoor moet hij zijn Koning en Koningin naar een ander kasteel verplaatsen (deze verplaatsing is onontbeerlijk).
- Een speler mag nooit meer dan 8 ridders op het spelbord hebben.
- De nieuwe ridders moeten vertrekken vanuit het kasteel waar ze bekomen werden. Maar als ze afgenomen worden door Merlijn of Morgane moeten ze naar hun oorspronkelijk kasteel van dezelfde kleur terugkeren.

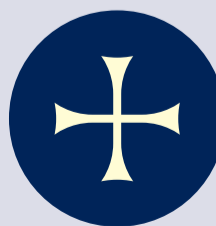
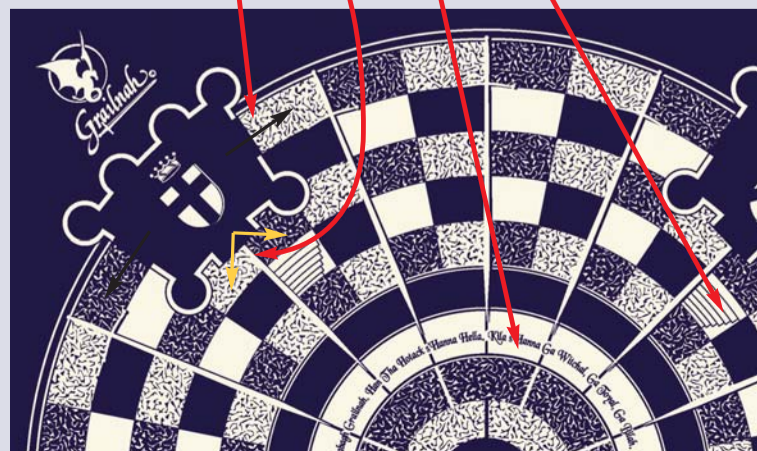
Als er bijvoorbeeld maar twee ridders buiten het spelbord staan, zal hij maar twee ridders ontvangen wanneer hij zijn Koning en Koningin weer naar binnen brengt.

## Hoe een speler diskwalificeren ?

- Indien de drie poorten van een kasteel geblokkeerd zijn door 4 pionnen van éénzelfde kleur, is de speler van dit kasteel gediskwalificeerd.



DE EERSTE RIDDER OP HET VAK VAN DE GRAILNAH IS DE WINNAAR VAN HET SPEL



© IMOTEP - Edition 2004  
info@imotepgames.com



www.grailnah.com AGES 8+