



The Royal Study

– Spelregels –

Kort speloverzicht

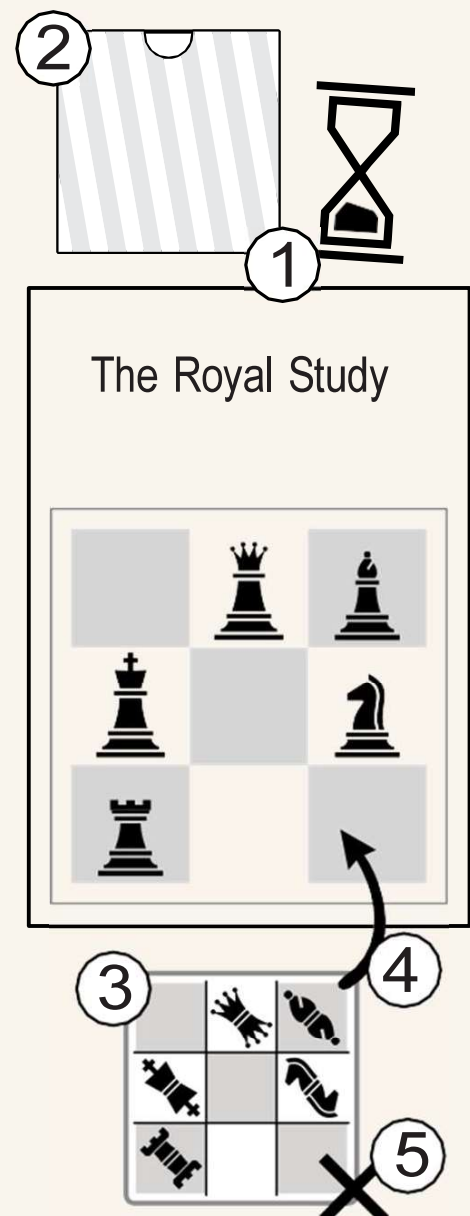
In The Royal Study strijden spelers om mini-schaakpuzzels op te lossen door het minimale aantal zetten te schatten. Als jouw schatting en uitvoering correct zijn, scoor je een punt. De eerste speler die zes punten behaalt, wint!

Inhoud

- 5 Schaakstukken
Koning, Koningin, Toren, Loper en Paard
- 60 Opdrachtkaarten
- Kaarthouder
- Zandloper

Vorbereiding

1. Plaats de doos, kaarthouder en zandloper op tafel tussen beide spelers.
2. Schud de opdrachtkaarten en stop deze in de kaarthouder.
3. Trek een kaart uit de kaarthouder en plaats deze onder het speelbord.
4. Zet de schaakstukken op de doos zoals ze zijn afgebeeld op de opdrachtkaart.
5. Verwijder de kaart na het plaatsen van de stukken.



Spelverloop

The Royal Study biedt drie speelniveaus. Elk niveau voegt complexiteit toe, maar het doel blijft hetzelfde: de opdrachtkaart voltooien door de posities van de stukken op het bord te laten overeenkomen met het beeld op de kaart. Elk niveau bouwt voort op de regels van het niveau ervoor

Niveau 1

Stap 1: Pak een kaart

Een speler trekt een opdrachtkaart uit de kaarthouder en plaatst deze onder het speelbord.

Stap 2: Noem een aantal zetten

Beide spelers bestuderen de opdrachtkaart en bedenken het minimale aantal schaakzetten dat nodig is om de opdracht te voltooien. De eerste speler die een schatting noemt, draait de zandloper om de timer te starten.

Stap 3: Beslissing van de tegenstander

Terwijl de zandloper loopt, mag de tegenstander aangeven dat die de opdracht in minder zetten wil proberen te voltooien.

Stap 4: Voer het plan uit

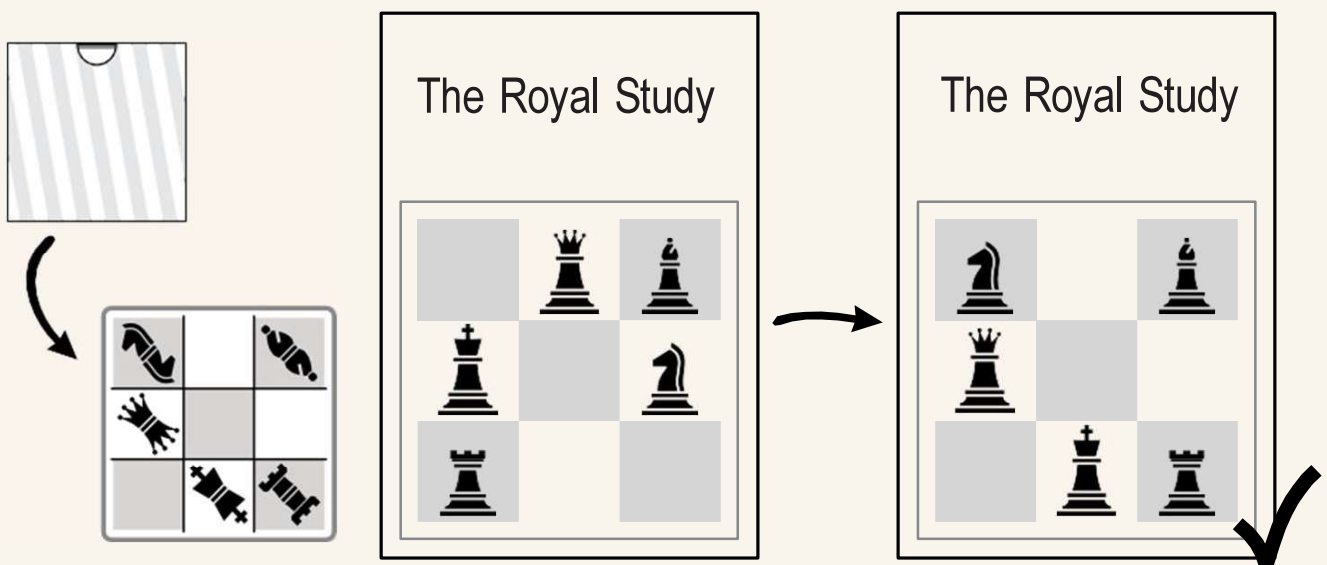
Als de tegenstander niet reageert:

De speler die de schatting heeft genoemd, verplaatst de stukken. Als de uitdaging binnen het opgegeven aantal zetten wordt voltooid, scoort deze speler een punt. Zo niet, dan gaat het punt naar de tegenstander.

Als de tegenstander reageert:

Dan mag de tegenstander de stukken verplaatsen. Als die de opdracht in minder zetten voltooid dan de oorspronkelijke schatting, scoort die een punt. Zo niet, dan gaat het punt naar de speler die de schatting maakte.

Optionele regel: Spreek een tijdslimiet af voor het voltooien van de opdracht.



Voorbeeld: De opdrachtkaart kan in vier zetten worden voltooid.

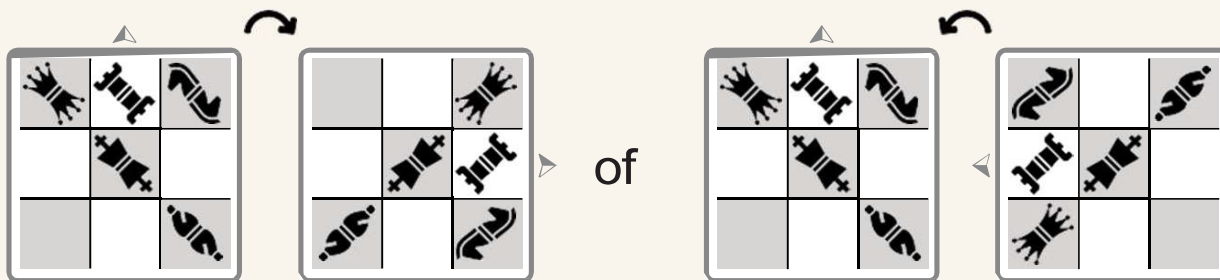
Paard naar linksboven, Toren naar rechtsonder, Koning naar middenonder en Koningin naar linksmidden.

Na het scoren van een punt:

Laat de schaakstukken in hun eindpositie staan. Trek een nieuwe opdrachtkaart en herhaal het proces totdat één speler zes punten behaalt en het spel wint!

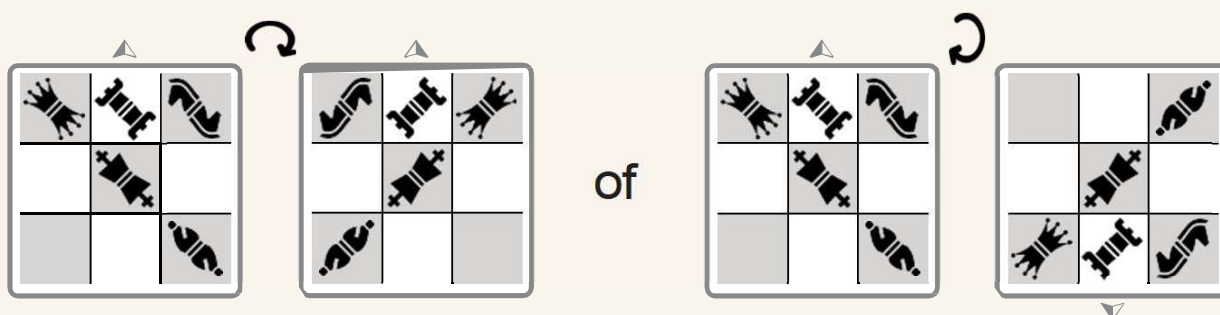
Niveau 2

Vanaf dit niveau mag je bij het uitvoeren van het plan de opdrachtkaart draaien. Draai de kaart 90 graden (met de klok mee of tegen de klok in). Dit kost één zet. Je kunt de kaart ook tweemaal draaien voor een rotatie van 180 graden, wat twee zetten kost.



Niveau 3

Op dit niveau mag je de opdrachtkaart spiegelen door deze horizontaal of verticaal om te draaien. Elke spiegelactie kost één zet.



Bonus uitdaging

Deze uitdaging kan op elk niveau worden gespeeld. Trek twee opdrachtkaarten in plaats van één. Bepaal het aantal zetten dat nodig is om beide kaarten te voltooien. Bij het uitvoeren van het plan bepaalt de speler die de stukken beweegt de volgorde waarin die de kaarten wil oplossen. Als je een draai- of spiegelactie uitvoert, kies je één van de twee kaarten om te draaien of te spiegelen.

Solo/Coöperatief

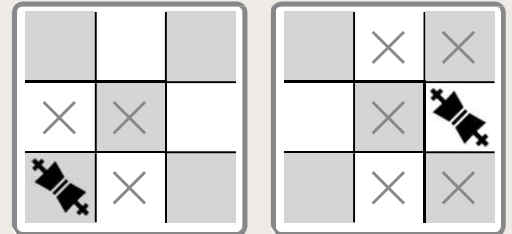
The Royal Study kan ook solo of coöperatief worden gespeeld. Werk samen om de opdrachtkaart(en) op te lossen en voer het plan uit. Noteer de startpositie als je de uitdaging opnieuw wilt proberen of alternatieve oplossingen met minder zetten wilt onderzoeken.

Schaakzetten

Dit spel bevat vijf schaakstukken, elk met eigen bewegingsregels. Schaakstukken mogen alleen verplaatst worden naar een leeg veld. Stukken mogen niet door of over andere stukken bewegen, behalve het paard.

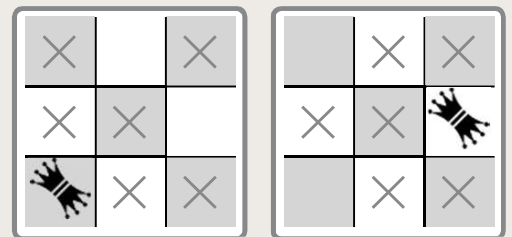
Koning

Verplaatst één veld in een horizontale, verticale of diagonale richting.



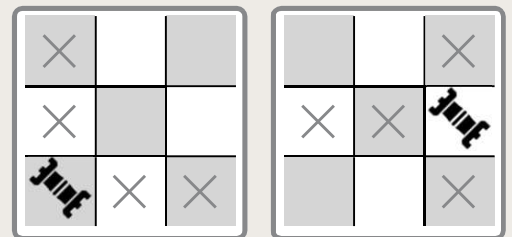
Koningin

Verplaatst één of meer velden in horizontale, verticale of diagonale richtingen.



Toren

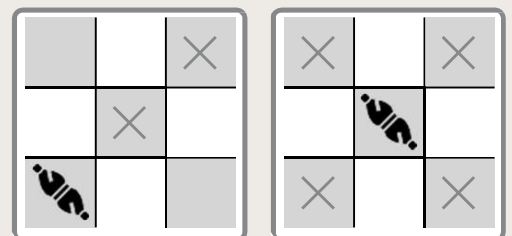
Verplaatst één of meer velden horizontaal of verticaal.



Loper

Verplaatst één of meer velden diagonaal.

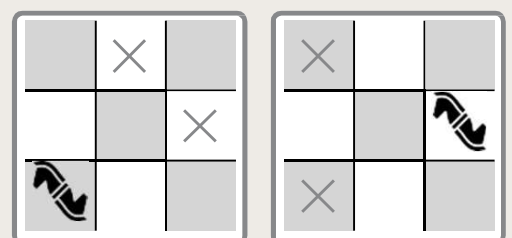
De loper kan alleen op donker gekleurde velden staan.



Paard

Verplaatst in een "L"-vorm: twee vakjes in één richting en vervolgens één vakje haaks erop.

Het paard kan niet op het middelste veld staan.



Auteur en design: Stan van Rooijen