

Kungabräde

Rättigheter

© Kungabräde är utvecklat och designat av Marcus Olausson som en del av bokserien Serahema Saporium. Alla rättigheter innehas av Marcus Olausson.

Det här en betaversion av spelet och det är fritt att spela enligt dessa regler eller att hitta på egna husregler, men ej att på något sätt göra en kommersiell produkt av Kungabräde, eller Serahema Saporium, utan tillstånd från Kungabrädes konstruktör och Serahema Saporiums författare, Marcus Olausson.

Med detta sagt, mycket nöje! Om du har synpunkter på spelets regler kan dessa skickas till marcus.olausson@bumleby.se

Kort Historik

Kungabrädet är ett brädspel med uråldriga anor. Det finns en utspridd tro att spelet i själva verket skapades av gudarna för att lära människan strategiskt tänkande, men det finns inga belägg för denna teori.

Sant är i alla fall att spelet uppskattas av både härskare och bönder, rika och fattiga och att det erbjuder variation och möjlighet till snabba partier eller utdragna bataljer.

Det finns olika speltyper, men de vanligaste är Slagfält, Erövring eller Maktkamp.

Spelplan

Brädet är alltid utformat på samma sätt, oavsett om planen ritas upp i sand eller är tillverkad av dyrbara material. Kanske det är därför som spelet har blivit så populärt, eftersom vem som helst kan använda det?

Planen består av två spegelvända halvor, där vardera halva är åtta gånger åtta rutor i kvadrat, vilket gör att spelplanen är rektangulär.

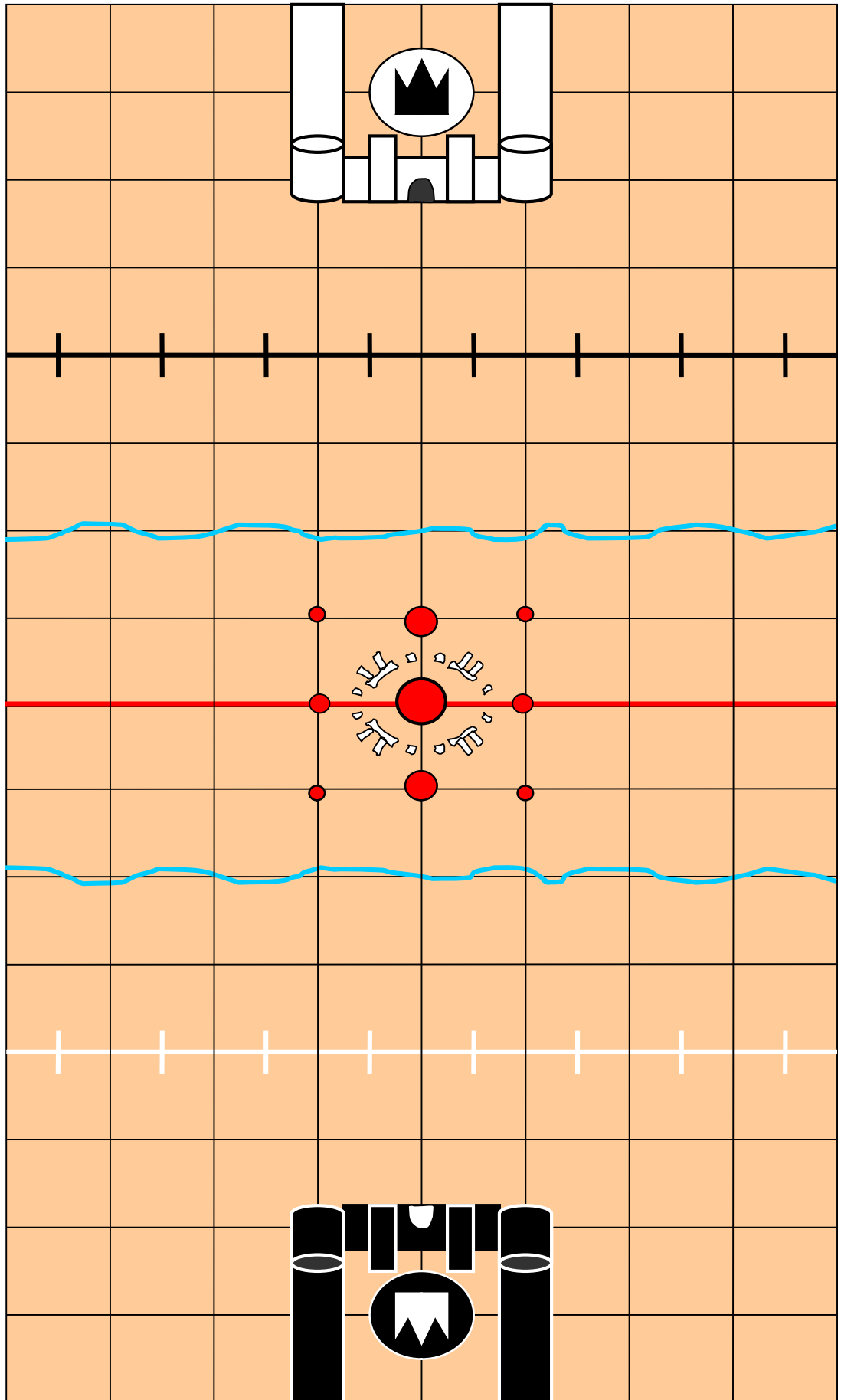
Spelpjäserna placeras inte i rutorna utan istället i de kryss där rutorna möts. Se kapitlet Spelpjäser för mer information om de olika spelpjäserna och deras förflyttningar.

Vid de två kortsidornas mitt finns en borg som omsluter en kvadrat om fyra rutor. I borgens centrumkryss finns en cirkelrund symbol med en krona vilken representerar kungen. Om en fiende lyckas placera en pjäs på kungen är partiet avslutat.

Mitt emellan de båda planhalvorna finns en röd mittlinje och i mittkrysset finns en större röd punkt. Denna mittpunkt representerar en *dhurg*, en kraftfull plats, där en magikers kraft fördubblas. En dhurg är ofta målad med symboler som föreställer stora stenar eller tempel. I anslutning till mittpunkten finns även mindre rödmålade punkter som utgör dhurgens yttre gräns.

Två rutor från mittlinjen sett, i riktning mot endera borgen, finns en slingrande linje målad. Denna linje symboliserar en flod och är en av de skiljelinjer som används för olika speltyper.

Ytterligare två rutor i riktning mot borgen finns ännu en linje, fast denna linje är rak och har korta streck på tvären. Linjen kallas för försvarslinje och det är oftast på och bakom denna som man sätter ut sina spelpjäser vid ett spelpartis inledning.



Spelpjäser

Det finns totalt 34 stycken pjäser i Kungabråde och dessa består av fyra olika typer för varje sida: Fotsoldat, Bågskytt, Ryttare och Magiker. Pjäserna är antingen vita/ljusa eller svarta/mörka beroende på vilken sida man valt i Kungabrädet.

Fotsoldat

Fotsoldaten symboliserar enklare soldater och bönder - de trupper som utgör huvuddelen av en armé. I Kungabråde finns det 9 stycken fotsoldatpjäser utav varje färg. Pjäserna är enfärgade i vitt eller svart.

Förflyttning: Ett kryss i taget.

Räckvidd: Måste befinna sig på samma kryss för att kunna angripa en motståndare.

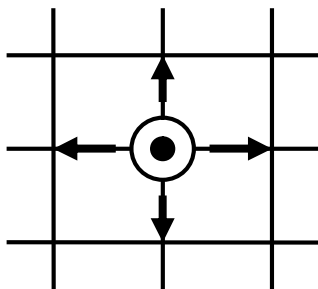


Bågskytt

Bågskytten symboliserar förutom bågskyttar även armborstskyttar och andra former av artilleri. I Kungabråde finns det 3 stycken bågskyttepjäser utav varje färg. Pjäserna har, för den vita sidan, vit botten och en svart punkt i mitten. Den svarta sidan har motsvarande färger, fast tvärtom.

Förflyttning: Ett kryss i taget.

Räckvidd: Kan angripa från angränsande kryss, eller samma kryss som motståndaren (se fig. nedan).



Ryttare

Ryttaren symboliserar beridna, tungt beväpnade trupper. Det finns 4 stycken ryttarpjäser utav varje färg. Pjäserna har, för den vita sidan, vit botten och ett svart kors i mitten. Den svarta sidan har motsvarande färger, fast tvärtom. Baksidan för båda parter skiljer sig från framsidan (se figur nedan samt regel 2.15)

Förflyttning: Ett eller två kryss i taget. Valfritt vilket.

Räckvidd: Måste befinna sig på samma kryss för att kunna angripa en motståndare.

Framsida:



Baksida:

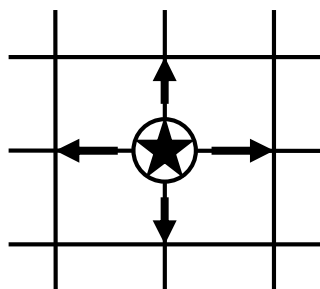


Magiker

Magikern är den kraftfullaste pjäsen, men samtidigt har varje spelare endast tillgång till en magiker. Det finns 1 styck magikerpjäs utav varje färg. Pjäserna har, för den vita sidan, vit botten och en svart stjärna i mitten. Den svarta sidan har motsvarande färger, fast tvärtom.

Förflyttning: Ett kryss i taget.

Räckvidd: Kan angripa från angränsande kryss, eller samma kryss som motståndaren (se fig. nedan). Se regel 2.11 och 2.12 för specialfall i dhurg.






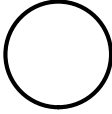





Stridstabell

Om två fiendepjäser möts avgörs striden med tärningar och antalet stridskast varierar enligt stridstabellen nedan. Den magiker som behärskar en dhurg fördubblar resultatet av sitt stridskast. Det är summan av stridskasten som räknas.

1+1 innebär att magikern får slå två tärningskast och välja det högsta resultatet, men endast räkna detta, inte den totala summan.

Likaledes innebär 2+1 att magikern får slå tre tärningskast och räkna summan av de två högsta resultaten, men inte den totala summan av de tre kasten.

				
	1 1	2 1	2 1	2+1 1
	1 2	1 1	1 1	1+1 1
	1 2	1 1	1 1	1+1 1
	1 2+1	1 1+1	1 1+1	1 1

Regler

- 1.1 Ett parti Kungabråde börjar med att man antingen genom överenskommelse väljer en speltyp och vem som ska börja, eller genom att man låter tärningarna avgöra. I det senare fallet får den som slår högst välja speltyp och gör sedan även det första draget efter att spelpjäserna har placerats ut.

För alla speltyper gäller, förutom de regler som gäller för varje speltyp, att den spelare som lyckas ta motståndarens borg genom att placera en pjäs på kungakronan, har vunnit.
- 1.2 Slagfält:

Båda sidor ställer upp sina pjäser på, eller bakom, sina respektive floder. Man möts i strid om området mellan floderna. Vinner gör den som lyckas driva tillbaks sin motståndares samtliga pjäser över dennes egen försvarslinje, eller har lyckats nedgöra alla motståndarens pjäser.

Man kan också vinna genom att erövra motståndarens borg, men detta är ovanligt.
- 1.3 Erövring:

Erövraren ställer upp sina pjäser på, eller bakom, mittlinjen. Försvararen ställer upp sina pjäser på, eller bakom, sin försvarslinje.

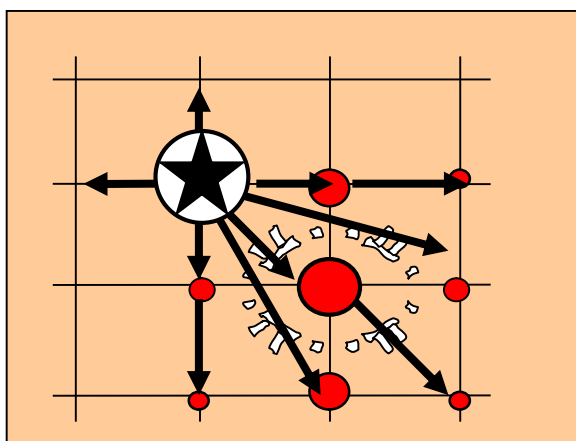
Vinner gör den som erövrar motståndarens borg eller nedgör alla motståndarens pjäser. Även om detta kan synas osannolikt för den försvarande är det långt ifrån ovanligt.
- 1.4 Maktkamp:

Båda sidor ställer upp sina pjäser på, eller bakom, sina respektive försvarslinjer.

Vinner gör den som erövrar motståndarens borg eller nedgör alla motståndarens pjäser.
- 1.5 Övriga speltyper:

Slagfält, Erövring eller Maktkamp är de vanligaste speltyperna, men fler förekommer och det är i princip endast fantasin som sätter gränser för hur man kan sätta upp sina pjäser inför ett parti. Generaler och krigsherrar använder ofta Kungabråde för att pröva olika taktiker för givna strategiska problem.
- 2.1 Pjäserna placeras i de kryss som uppstår där rutorna möts.
- 2.2 Man måste alltid flytta en pjäs och kan alltså inte stå över. Varje spelare får endast göra en förflyttning per drag.
- 2.3 Man måste ha fri väg vid förflyttning och kan alltså inte hoppa över pjäser eller stå på samma ruta som egen eller motståndarens pjäs, såvida man i det senare fallet inte avser att anfälla motståndaren.
- 2.4 Det räknas som anfall att flytta sin pjäs och placera den på en motståndarens pjäs.

- 2.5 Om t.ex. vit spelare avser att anfälla en närliggande svart fiendepjäs, som efter vit spelares förflyttning kommer att hamna på angränsande kryss, gör vit spelare först sin förflyttning (med ryttare eller magiker) och talar sedan om vilken pjäs man anfäller.
- 2.6 En strid fortsätter tills endera parten har förlorat. Om ryttare används i striden och förlorar stridskastet fortsätter denne som fotsoldat enl. regel 2.15 tills en segrare går vinnande ur striden.
- 2.7 Om resultatet av de stridandes tärningskast blir lika gör båda parter nya stridskast.
- 2.8 Man kan bara attackera en fiendepjäs per drag. Undantaget är om en magiker behärskar en dhurg (se regel 2.13).
- 2.9 Om en magiker eller bågskytt angriper från angränsande kryss och motståndaren är bågskytt eller magiker förlorar angriparen sin pjäs vid förlust, medan striden blir oavgjord om motspelaren är fotsoldat eller ryttare och pjäserna behåller då sina positioner inför nästa drag. Turen går då över till motståndaren.
- 2.10 En magiker som har intagit en dhurg fördubblar resultatet av sitt stridskast.
- 2.11 Om en magiker intar dhurgen i spelplanens mitt räcker det att magikern befinner sig på någon av de röda punkter som omger centrumunkten för att magikern ska kunna angripa en motståndare på någon av de andra punkterna. Som vanligt når magikern även de angränsande kryssen till det kryss där han själv befinner sig, även om dessa inte skulle tillhöra dhurgen (se fig. nedan för exempel på räckvidd).



- 2.12 Även kungakronorna inuti borgarna tjänar som dhurger, men deras räckvidd sträcker sig endast till de kryss som går längs murarna. Magikern måste stå på kronan för att kunna använda dhurgens kraft.

- 2.13 Om en magiker behärskar en dhurg kan han angripa samtliga fiendepjäser inom dhurgens räckvidd. Om magikern angriper flera fiendepjäser samtidigt ska motståndaren endast slå för den pjäs som har högst antal tärningar i sitt stridskast.
Alla fiendepjäser förlorar striden om det var magikern i dhurgen som angrep och vann striden. Om det var motståndaren som angrep förlorar han endast den pjäs som gick till angrepp
- 2.14 Vid strid inuti en dhurg är det endast den magiker som först befann sig där som har fördel. Om dhurgen var tom när man flyttar dit sin pjäs är det endast en magikerpjäs som kan fördubbla sitt stridskast - övriga pjäser spelar som vanligt.
- 2.15 Om en ryttarpjäs förlorar en strid vänds den upp och ner och striden fortsätter, fast nu tjänar ryttarpjäsen som fotsoldat. På baksidan av pjäsen finns små markeringar som skiljer den till utseende från en vanlig fotsoldatpjäs, men den omfattas av samma regler.
- 2.16 En spelpjäs – vilken som helst, förutom magiker - som placeras på sin egen borgmur fungerar som bågskytt. Pjäsen fungerar som bågskytt oavsett var på muren han befinner sig.
- 2.17 Spelpjäser kan endast lämna, eller fly in i, den egna borgen via porten. Via porten kan de gå direkt upp på den egna borgmuren.
- 2.18 För att inta motståndarens borg finns tre metoder: Murbräcka (se regel 2.19), Belägringstorn (se regel 2.20) eller att slå in porten med en magiker (se regel 2.21).
- 2.19 För att bygga en murbräcka måste man befinna sig innanför motståndarens försvarslinje. Man samlar då tre fotsoldater i samma kryss och staplar dem på varandra (på valfri plats, så länge man befinner sig innanför motståndarens försvarslinje) och kan sedan förflytta dessa som en enhet fram till porten och där slå in den.
Det är först när man har tre fotsoldater som dessa kan förflyttas gemensamt. Blir man angripen av motståndaren slåss man endast som en fotsoldat och den översta pjäsen lämnar spelet vid förlust.
Draget går sedan över till den angripne som alltså endast kan flytta den övre av de två återstående pjäserna.
Förutom fotsoldater kan även bågskyttepjäser och ryttarpjäser användas för att bygga en murbräcka. En bågskyttepjäs motsvarar då en fotsoldat och en ryttarpjäs motsvarar två fotsoldater. Dessa tre typer av spelpjäser kan kombineras på önskat sätt.
Man kan även bygga en murbräcka med två ryttarpjäser, men då vänds den övre upp och ner till fotsoldat och förbliver fotsoldat resten av spelet.

- 2.20 För att bygga ett belägringstorn gäller samma villkor som för att bygga en murbräcka (se regel 2.19). Skillnaden är att man angriper muren istället för porten och att det endast är den översta pjäsen av de tre (den översta av två om man använder ryttare) som kan ta sig över muren.
- 2.21 Om man väljer att slå in porten med en magiker ska motståndaren slå ett slag med en tärning. Det tal som tärningen visar motsvarar portens hållbarhet och magikern måste slå samma tal, eller högre, för att ta sig igenom porten. Lyckas han inte går draget över till motståndaren och först när det åter blir magikerns tur kan han välja att slå igen och då är det fortfarande samma tal som tidigare, eller högre, som magikern måste få upp.