



De politiek van de hoven is elegant, schimmig en subtiel. Maar niet in de afgelegen hertogdommen. Rivaliserende hertogen strijden om niet-opgeëiste landerijen ver buiten het bereik van de koning, en bezit is de wet in deze omstreken. Gebruik je troepen om je aan te passen aan de strategieën van je tegenstander, door vijandelijke troepen gevangen te nemen, voordat je je kans verliest om deze landen voor jezelf te veroveren.

In The Duke bewegen de spelers hun troepen (tegels) over het bord en draaien ze na elke zet om. De zijde van elke tegel toont een ander bewegingsprofiel. Als je je beweging eindigt op een veld waar een tegel van de tegenstander ligt, dan sla je die tegel. Verover de hertog van je tegenstander om te winnen!!



The Duke bevat alles wat je nodig hebt om te spelen, voor 2 spelers.!

Gameboard

Het speelbord is waar de actie van The Duke plaatsvindt.

Rules Booklet

De spelregels, wat je nu leest...

Bags

De twee zakjes bevatten de troepentegels van elke speler tijdens het spel (en kunnen worden gebruikt om de tegels tussen de spellen door op te bergen).

Terrain Tiles

Deze tegels veranderen het spel op het bord en hoe de Troep tegels samenwerken:

- Mountain
- Dragon
- 2 Flags

CONTENTS

Troop Tiles (2 Sets)

Er zijn twee identieke sets van de volgende tegels, in licht en donker hout:

- | | | |
|------------|-------------|--------------|
| • Duke | • 3 Footmen | • 3 Pikemen |
| • Knight | • Wizard | • Ranger |
| • Seer | • General | • Priest |
| • Champion | • Marshall | • Bowman |
| • Dragoon | • Assassin | • Longbowman |

Enhanced Tiles (2 Sets)

Deze tegels bevatten aanvullende regels naast die van de standaard set-up (zie blz. 7)

- Duchess
- Oracle

Customization Tiles (2 Sets)

Deze tegels, samen met de stickervellen, stellen spelers in staat om hun eigen, unieke, aangepaste tegels te maken (zie p. 17)

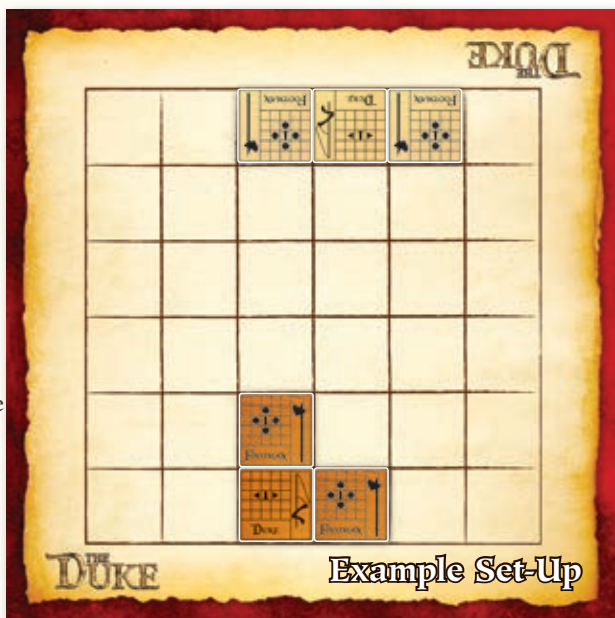
Reference Cards

Kaarten voor eenvoudige verwijzing naar regels tijdens spel.



SET-UP

Plaats eerst het speelbord op een gladde ondergrond in het midden van het speelveld. Vervolgens neemt elke speler een zakje met troepentegels. Beide spelers leggen de Duke Tile en twee Footman tegels van hun kleur en leggen alle overgebleven troepstenen in hun zakjes. Bepaal welke speler zich als eerste opstelt. Die speler kiest een zijde van het speelbord en plaatst zijn Duke op één van de twee middelste vakjes op de eerste rij. Vervolgens plaatst hij zijn twee Footman Tiles in twee willekeurige velden die een zijde delen met the Duke; het delen van alleen een hoek is niet toegestaan. De tweede speler plaatst vervolgens zijn Duke tegel in één van de twee



Example Set-Up

middelste vakjes op zijn/haar eerste rij tegenover de eerste speler, en plaatst zijn twee Footman Tiles op twee willekeurige vakjes die een zijde delen met de Duke. Ook hier moeten de lange zijden overeenkomen. De tweede speler hoeft zijn Duke tegel niet precies tegenover de hertogtegel van zijn tegenstander te plaatsen.

Enhanced Abilities: The Duchess and Oracle Tiles hebben "Enhanced Abilities.". Spelers moeten dat hoofdstuk lezen (zie blz. 7) om te bepalen of zij deze tegels al dan niet in een bepaald spel willen gebruiken.

Orientation: Elke Troepentegel moet op het speelbord worden geplaatst met de naam direct in de richting van de speler die de tegel controleert. Ongeacht waar een tegel naartoe beweegt of waar op het bord nieuwe tegels worden geplaatst, ze moeten altijd gericht zijn op de speler die ze controleert, en dat moet zo blijven gedurende het spel.

Starting Side: Elke Troepentegel heeft een starticoon op de "start"-zijde en een ander icoon op de "niet-start"-zijde. Alle tegels die voor het eerst op het bord worden geplaatst, of ze nu aan het begin van het spel worden geplaatst of tijdens het spel worden toegevoegd, moeten worden geplaatst met het starticoon zichtbaar.

STARTING SIDE ICON



NON-STARTING SIDE ICON





HOW TO PLAY

De speler die tijdens de opstelling als eerste zijn Duke en zijn voetvolk heeft geplaatst, begint het spel. Het spel wisselt heen en weer tussen de spelers totdat één speler de overwinning behaalt.

Elke beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende dingen doen

- **Move a Troop Tile:** Verplaatst een Troepentegel op het speelbord met een legale zet zoals aangegeven in het bewegingsprofiel, en draai het daarna om naar de andere kant.
- **Place a New Troop Tile:** Trek een willekeurige troepentegel uit de zak van de speler en plaats deze op het speelbord in een onbezet vakje dat een zijde deelt met het vakje waar de Duke van de speler staat
- **Use an Enhanced Ability (optional):** Gebruik één verbeterde vaardigheid van één tegel. Dit geldt alleen als de spelers een Verbeterde Tegel (Enhanced Tiles) gebruiken (zie p. 7).

Een speler kan nooit passen; hij verplaatst een Troepentegel, plaatst een nieuwe, of gebruikt elke beurt een verbeterde(enhanced) vaardigheid.

Zie de volgende pagina's voor een volledige beschrijving van deze opties.

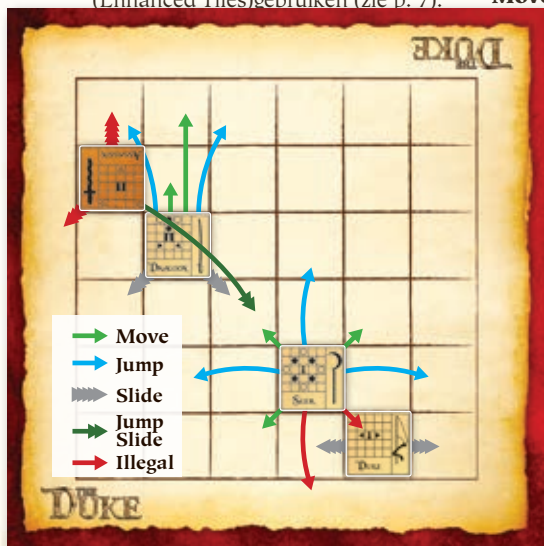
MOVE A TROOP TILE

Tijdens de beurt van elke speler mag hij kiezen om één enkele Troepentegel die hij controleert te verplaatsen op het speelbord, en het omdraaien naar de andere kant zodra de zet is voltooid. Elke tegel heeft een bewegingsraster (of profiel); het veld in het midden van het rooster toont het huidige veld van de Troepentegel zoals het overeenkomt met het bord, en de andere bewegingsiconen tonen de vakjes waarmee deze Troep Tegel kan omgaan op het bord. Het (de) pictogram(men) in een bepaald vakje in het bewegingsraster bepaalt hoe de Troepentegel tijdens een zet met die locatie omgaat..

Movement Icons

De volgende regels bepalen wat de verschillende bewegingsiconen op het bewegingsrooster van elke Troepentegel toestaan. Een speler mag in een beurt slechts één doelveld kiezen om naartoe te bewegen, en slechts één icoon, ongeacht hoeveel velden de tegel eventueel mee om kan gaan, of het aantal verschillende iconen op het bewegingsrooster.

Note: Niet alle Bewegingsiconen hieronder worden gebruikt door tegels in deze doos, maar omvatten ook de mogelijkheden van sommige toekomstige uitbreidingen. Ze staan hier, zodat u ook na aanschaf van toekomstige uitbreidingen alle regels op één plek kunt raadplegen. (Dit geeft spelers ook de kans om deze extra bewegingsiconen toe te voegen aan verschillende tegels om hun individuele spel te veranderen; vooral nieuwe tegels die ze bouwen met behulp van de aangepaste stickervellen!)



In het bovenstaande bewegingsvoorbeeld heeft the Seer vele bewegingsmogelijkheden. Hij kan één veld diagonaal in drie richtingen bewegen, of twee velden naar voren, links of rechts springen. Hij kan echter niet van het bord springen of naar het veld gaan waar zijn eigen Duke tegel staat. Ondertussen heeft the Dragoon ook verschillende bewegingsmogelijkheden. Hij kan de Beweeg icoontjes gebruiken om het veld direct boven hem te betreden, of de Spring icoontjes om naar boven en naar rechts, of naar boven en naar links achter the Assassin te bewegen. Hij kan ook zijn Slide iconen gebruiken om één vakje naar links of één vakje naar rechts te gaan; maar hij kan niet naar the Seer vakje gaan. Tenslotte heeft the Assassin momenteel slechts één bewegingsmogelijkheid, want twee van de opties leiden van het bord af (vergeet niet dat hij voorbij het eerste vakje springt voordat hij de sliding start, dus de beweging achter hem zou hem onmiddellijk van het bord plaatsen). Door zijn Jump Slide icoon kan hij langs the Dragoon springen en the Seer vangen, of stoppen op het veld tussen the Seer en the Dragoon, waardoor the Duke in bewaking komt (hoewel the Seer hem de volgende beurt zou vangen als hij nog niet verplaatst is).

Move: Met dit icoontje kan een Troepentegel naar het aangegeven veld bewegen als er vanaf het startveld (het veld waar de tegel op het speelbord staat) een duidelijke en rechte weg naar toe is. Als er zich een bondgenoot of vijandelijke Troepentegel bevindt tussen het begin - en het doelveld ligt, kan de zet niet worden gedaan. Evenzo kan de zet niet worden gedaan als er een bondgenoot Troepentegel op het doelveld staat. Als er een vijandelijke in het doelveld staat, kan de zet wel worden gedaan en slaat de speler de vijandelijke tegel (zie Tegels slaan op de volgende pagina).

Jump: Met dit icoontje kan een Tile naar het afgebeelde veld bewegen, waarbij hij over elke Troop Tile (vriend of vijand) langs de kortste weg springt van het startvak naar het doelveld. Als er een bondgenoot Troepentegel in het doelveld staat, kan de zet niet worden gedaan. Als er een vijandelijke Tile op het doelveld staat, kan de zet gedaan worden en wordt de vijandelijke tegel veroverd. (zie Tiles slaan, op de volgende pagina). Er gebeurt niets met de Troepentegels waarover gesprongen wordt.

Slide: Met dit icoontje kan een Troepentegel een willekeurig aantal vakjes in de afgebeelde richting bewegen, zolang hij een vrij pad heeft. De Troepentegel mag niet over stukken heen springen. Als het eindigt op een veld van de tegenstander, dan slaat de speler die het controleert dat stuk (zie Tiles slaan, op de volgende pagina); Het kan zijn beweging niet beëindigen op een veld waar een bondgenoot tegel staat.

Jump Slide: Dit pictogram volgt de exacte regels voor Slide, met de volgende toevoeging: dit icoon laat een Troepentegel bewegen in de richting van het Jump Slide icoon en negeert volledig elke tegel die aangrenzend is, in de aangegeven richting. (Dit staat niet toe dat een tegel langs de bergtegel springt).



Strike: Met dit pictogram kan een Troepentegel van veraf veroveren. Verwijder een vijandelijke Troepentegel in een van de vakjes aangeduid met dit icoontje (zie Tiles slaan, rechts), maar laat de de Troep tegel op zijn oorspronkelijke plaats staan; met dit icoontje wordt de Troepentegel niet verplaatst, maar hij draait nog steeds om. Dit icoontje heeft geen effect op een bondgenoot tegel.

Command: Een Troepentegel met deze symbolen kan andere Troepentegels om zich heen verplaatsen. In plaats van deze Troepentegel, verplaatst de speler één van de Troepentegels die hij controleert van een veld met een van deze symbolen naar een ander veld met een van deze symbolen; hoewel deze tegel niet beweegt, draait hij nog steeds om, zoals altijd. Als de verplaatste troepentegel zijn beurt eindigt op een veld waar een vijandelijke tegel staat, moet u die tegel slaan (zie Tegels slaan, rechts); een tegel kan zijn beurt niet beëindigen op een veld waar een bondgenoot tegel staat.

The Mountain Tile (zie p. 8) blokkeert de commandobeweging niet. (een tegel kan zijn beweging niet beëindigen op een mountain tile). Geen enkele andere tegel blokkeert een Commando-beweging. De bewegende tegel kan gewoon van elk veld met het Command icoon naar elk ander veld met het Command icoon bewegen.



Dread: Nadat een beweging of plaatsing van een nieuwe tegel is voltooid, wordt elke tegel (bondgenoot of vijandelijke) op een veld met een Dread icoon bevroren. De tegel kan niet worden verplaatst, veroverd, verschoven met de Commando vaardigheid, of een andere vaardigheid worden gebruikt, totdat het Dread icoon is verwijderd (d. w.z. aan het begin van de beurt van de speler is het Dread icoon niet meer zichtbaar). The Fort (en Camelot) Tegel kan niet worden bevroren, terwijl een tegel met een Dread icoon in het Fort (en Camelot) geen tegel daarbuiten kan bevriezen. Bovendien is elke tegel die als the Duke optreedt en elke tegel met een Dread icoon immuun voor het Dread icoon.

Defense:

Een tegel kan geen doelwit slaan als zijn rechte beweging naar of in het doelveld door een veld gaat met een verdediging icoon zoals aangegeven op de doelwit tegel; zelfs als de tegel de beurt begint naast de doelwit tegel, als het veld waarop hij begint een verdediging icoon aangeeft, kan het doelwit niet worden geslagen.

Als een zet in een doelwit veld met een Jump icoon kan worden gedaan met een rechte lijn, dan moet die rechte lijn worden gebruikt en is dus geblokkeerd, als een verdediging icoon op de doeltegel die zet mogelijk blokkeert. Als er echter geen rechte lijn naar het doelveld is, dan kan de speler elk pad gebruiken dat om het verdediging icoon heen kan bewegen.

Het Strike icoon volgt dezelfde regels als het Jump icoon; d.w.z. als er een rechte lijn naar het doelveld is, moet die gekozen worden en dus als er een verdediging icoon op dat pad is, blokkeert het de Strike icoon. Maar als er een niet rechte weg naar het doel is, dan kan het aanvalsicoon worden gebruikt om het doel te slaan.

Merk op dat Command altijd een tegel kan verplaatsen en het doelwit kan slaan. ongeacht de verdediging iconen.

Op de rechtse afbeelding gebruiken twee spelers de Robin Hood expansion. Het is de beurt aan de Prince John speler en hij probeert te bepalen wat zijn zet zal zijn. Momenteel kan hij Little John niet gevangen nemen. Omdat the Priest begint op het vakje met het Verdediging icoon dat door de Little John Tegel wordt aangegeven en het Jump icoon op the Priest om Little John te slaan een rechte lijn is die loopt van het vakje met het Verdediging icoon naar Little John, kan the Seer Little John niet vangen.

Op dezelfde manier kan de Assassin met zijn Jump Slide icoon niet over het verdediging icoon aangegeven veld springen in een poging Little John te vangen. De Prince John speler richt dan zijn aandacht op naar Friar Tuck en hij heeft verschillende opties om te overwegen. De eerste is Sir Guy. Aangezien er geen rechte lijn is van het door Sir Guy bezette veld naar Friar Tuck voor het Jump icoon op Sir Guy kan hij naar het veld van Friar Tuck gaan, is de "rechte lijn" regel dus niet van toepassing. Maar hoewel er dan twee mogelijke paden naar het



doelveld zijn, aangezien zowel het "Groene Pad" als het "Blauwe pad" door een veld met een verdediging icoon gaan, kan Sir Guy Friar Tuck niet slaan.

Ten tweede is er the Ranger. Hoewel hij dezelfde "niet rechte lijn" opzet heeft als Sir Guy, waardoor er twee paden naar het doel overblijven, maar in dit geval gaat alleen de "Paarse Pad" sprong door een veld met verdediging, terwijl de "Rode Pad"-sprong geen verdediging icoon heeft, zodat the Ranger Friar Tuck kan slaan.

Er is echter een betere zet. Omdat het Command icoon het Verdediging icoon negeert, kan de speler het Commando icoon gebruiken van Prince John. (de tegel omdraaien, zoals gewoonlijk), om the General Friar Tuck te laten vangen, waardoor tegelijkertijd Little John het gevaar loopt, om de volgende beurt gevangen genomen te worden.

Flip the Tile: In alle bovenstaande gevallen, aan het einde van de beurt van een speler (nadat een bewegingsicoon is gebruikt) wordt de Troepentegel die een icoon heeft gebruikt naar de andere kant gedraaid. Als de Troepentegel naar een nieuw veld is verplaatst, wordt hij na het bereiken van het nieuwe veld naar de nieuwe zijde gedraaid. Als er Strike of Command iconen worden gebruikt, draait de speler de Troepentegel, ook al is de tegel niet verplaatst. Bij gebruik van het Command icoon wordt de verplaatste Troepentegel niet omgedraaid; alleen de Troepentegel die de zet initieerde wordt omgedraaid (dus de tegel die het Command icoon gebruikte).

Capturing Tiles: Telkens wanneer een Troepentegel zijn zet beëindigt op een veld waar een Troepentegel van de tegenstander staat, verwijder je het stuk van de tegenstander van het bord (leg het gewoon naast het bord). Wanneer een speler een tegel verplaatst waarmee hij de Duke van zijn tegenstander kan slaan in zijn volgende beurt, moet hij "Guard" zeggen.

Putting the Duke Tile in Danger: Een speler mag geen Troepentegel verplaatsen als de tegenstander daardoor de Duke tegel (of een andere tegel die als Duke fungeert) in de volgende beurt kan slaan.

Looking at Opposite Sides of a Tile: Een speler kan altijd de andere zijde van een Troepentegel die hij controleert oppakken en bekijken; hij hoeft zijn tegenstander die kant niet te laten zien. Tenzij beide spelers dit aan het begin van het spel overeenkomen, mag een speler nooit de Troepentegels van de tegenstander oppakken en bekijken.



Hint: De andere kant van een Troepentegel zijn bewegingsraster kan heel anders zijn dan de voorkant. Een speler kan denken dat hij veilig is voor een tegel, maar zijn tegenstander verplaatst de tegel en draait hem om, waardoor zijn eigen tegels in gevaar komen. Een deel van de strategie en de spanning van The Duke bestaat erin alle mogelijkheden van de troepentegels van de tegenstander te onthouden, terwijl je je eigen troepentegels naar de overwinning manoeuvreert. Maar voor spelers die het spel gemakkelijker willen maken, zijn op blz. 15-16 van dit spelregelboekje alle troepenfiches afgebeeld.

PLACE A NEW TROOP TILE

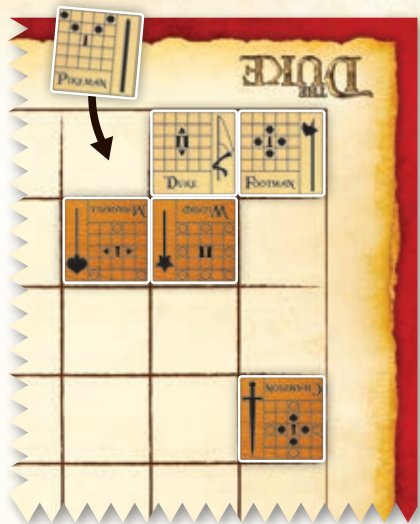


Tijdens de beurt van elke speler mag hij in plaats van een Troepentegel die hij controleert, een nieuwe Troepentegel op het bord plaatsen. Trek een willekeurige troepentegel uit de zak en plaats deze met de startzijde naar boven (gemarkeerd met een starticoon) op een leeg veld dat een zijde deelt met je Duke (alleen een hoek delen is niet toegestaan); vergeet niet de juiste oriëntatie te kiezen (zie Oriëntatie, p. 2). Als de hertog van de tegenspeler omsingeld is (door de troepentegels van de regerende speler of van de tegenstander, of door de rand van het bord), mag er geen nieuwe troepentegel geplaatst worden; in plaats daarvan moet een speler een tegel verplaatsen die al op het bord ligt (zie p. 3). Als een tegel eenmaal uit de zak is gehaald, moet deze op het bord worden geplaatst, zelfs als deze de volgende beurt automatisch dreigt te worden veroverd. Als de zak van een speler leeg raakt, kan deze speler tijdens het spel geen nieuwe tegels meer plaatsen; de speler moet elke beurt een tegel verplaatsen.

Stuck Tiles: Tegels kunnen "vastzitten" in een positie, hetzij verplaatst of daar geplaatst, waar ze de rest van het spel niet meer kunnen bewegen.



Hint: Omdat Troepentegels vast kunnen komen te zitten, moeten de spelers goed opletten waar ze een tegel verplaatsen en vooral waar hun Duke is als ze een nieuwe tegel trekken.



In de afbeelding hierboven speelt Sylvia de lichtere tegels en is het haar beurt. Helaas, is ze er slecht aan toe, want ze zit vast aan de andere kant van het bord.

Als ze haar Footman naar de open ruimte beweegt, kan deze worden geslagen door de Champion tegels van haar tegenstander. Ze kan haar Duke niet verplaatsen om the Wizard te slaan, omdat de Marshall Tegel dan de Hertog zou kunnen slaan, dus die zet is niet toegestaan. Haar beste optie zou kunnen zijn, is gewoon een steen uit de zak te trekken, en hopen op een tegel die haar toestaat te bewegen en de Marshall kan uitschakelen, zodat ze in de volgende beurt de Tovenaar met the Duke kan uitschakelen.

Ze heeft echter maar één van haar drie Pikeman getrokken. Als ze nu een Pikeman Tile trekt, zoals afgebeeld in de afbeelding, kan ze die alleen links van haar Duke tegel plaatsen; ze kan hem niet in de open ruimte van haar Duke plaatsen, want dat is niet toegestaan. Door de Pikeman echter links van haar Duke te plaatsen, wordt haar Pikeman voor de rest van het spel ingesloten en wordt ook haar Duke ingesloten, zodat ze in de volgende beurt haar Footman moet opofferen om een nieuw veld rechts van de Duke Tile vrij te maken en dan hopelijk een tegel te trekken die haar uit haar positie kan bevrijden.

De volgende keer zal ze proberen zich niet zo in de val te laten lokken.

WINNING THE GAME

Het spel is gewonnen zodra een speler de Duke Tile van de tegenstander slaat.



TERRAIN TILES



TROOP TILES





See p. 7



ENHANCED TILES





EACH TURN

- **Move a Troop Tile:** Verplaats een Troepentegel op het speelbord met een legale zet zoals aangegeven in het bewegingsprofiel. en draai het om naar de andere kant als de zet is gedaan (zie p. 3).
- **Place a New Troop Tile:** Trek een willekeurige troepentegel uit de zak van de speler en plaats deze op het speelbord in een onbezet vakje dat een zijde deelt met het vakje dat door de Duke van de speler is bezet. (zie p. 6).
- **Use an Enhanced Ability (optional):** Gebruik één verhoogde vaardigheid (enhance ability) van één tegel. Dit geldt is alleen van toepassing als de spelers een Verbeterde Tegel (Enhanced Tile) gebruiken (zie p. 7).



SYMBOLS



STARTING SIDE ICON



NON-STARTING SIDE ICON



MOVE



JUMP



SLIDE



STRIKE



JUMP SLIDE



COMMAND



DREAD



DEFENSE

CREDITS

Game Design

Jeremy Holcomb, Joe Huber
and Stephen McLaughlin

Additional Tile Design

Randall N. Bills
Loren L. Coleman
Assassin

Adam Moeller
Casey Moeller

Dragoon

James Bixby
Jennifer Bixby
Longbowman

Chris Schreiber

Editing

Diane Piron-Gelman

Game Development

Randall N. Bills
Assistant Development
Loren L. Coleman

Logo, Game Graphic Design & Rulebook Layout

Matt Heerdt

Special Thanks

To Chris Schreiber, who stepped up and helped in a big way as we navigated these foreign Kickstarter waters, and Bryn Bills, who played literally hundreds of games and brought great insights into balancing the Expansion Pack tiles.

Dedication

To all the Kickstarter backers for allowing us to take a fantastic game and add so much more cool...you guys are amazing!

Kickstarter Playtesters

Chris Kreskai, John Payne,
Del Mason, Benjamin
Nicholson

Published by Catalyst Game Labs,
an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502
Lake Stevens, WA 98258

'Mijn' Nederlandse vertaling:
BoardGameGeek user: Nog1KeerDan



©2013 Catalyst Game Labs. All Rights Reserved. The Duke is a trademark of Catalyst Game Labs in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo is a trademark of InMediaRes Productions, LLC. Made in China.