

The Royal Study

—Regeln—

Spielübersicht

„In The Royal Study treten die Spieler gegeneinander an, um kleine Schachaufgaben zu lösen, indem sie die minimale Anzahl an Zügen schätzen.“

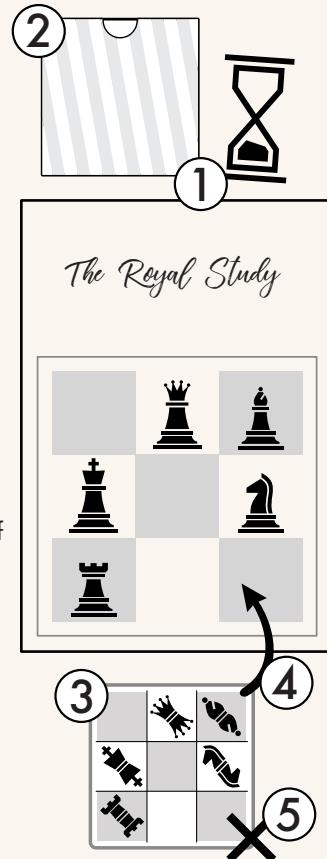
Wenn Schätzung und Ausführung korrekt sind, erhält der Spieler einen Punkt.
Der erste Spieler, der sechs Punkte erreicht, gewinnt!“

Inhalt

- 5 Schachfiguren
König, Dame, Turm, Läufer und Springer
- 60 Aufgabenkarten
- Sanduhr

Aufbau

1. Stelle die Schachtel, den Kartenhalter und die Sanduhr zwischen die beiden Spieler.
2. Mische die Aufgabenkarten und lege sie in den Kartenhalter.
3. Ziehe eine Karte aus dem Halter und lege sie vor das Spielbrett.
4. Platziere die Schachfiguren auf der Schachtel wie auf der Karte angegeben.
5. Lege die Karte nach dem Platzieren beiseite.



Spielablauf

The Royal Study bietet drei Schwierigkeitsstufen. Jede Stufe erhöht die Komplexität, aber das Ziel bleibt gleich: Die Aufgabenkarte muss gelöst werden, indem die Figuren so aufgestellt werden, dass sie dem Bild auf der Karte entsprechen. Jede Stufe baut auf den Regeln der vorherigen auf.

Stufe 1

Schritt 1: Aufgabe ziehen

Ein Spieler zieht eine Aufgabenkarte und legt sie vor das Spielbrett.

Schritt 2: Züge an sagen

Beide Spieler überlegen, wie viele Züge mindestens nötig sind. Der erste Spieler, der eine Zahl nennt, dreht die Sanduhr um und startet somit den Timer für den Gegner.

Schritt 3: Entscheidung des Gegners

Während die Sanduhr läuft, muss der Gegner überlegen, ob die Aufgabe mit weniger Zügen zu lösen ist.

Schritt 4: Ausführung des Plans

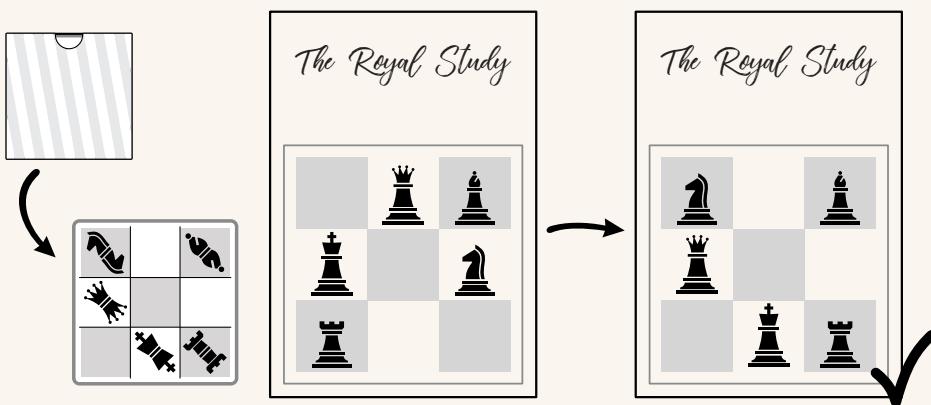
- Reagiert der Gegner nicht:

Der Spieler führt seine angesagte Lösung aus. Gelingt sie innerhalb der genannten Züge, erhält er einen Punkt. Sonst geht der Punkt an den Gegner.

- Reagiert der Gegner:

Der Gegner führt seine Lösung aus. Gelingt es ihm mit weniger Zügen, bekommt er den Punkt. Andernfalls geht er an den ursprünglichen Spieler.

Optionale Regel: Es kann ein Zeitlimit für die Ausführung vereinbart werden.



Beispiel: Die Aufgabe wird in vier Zügen gelöst.

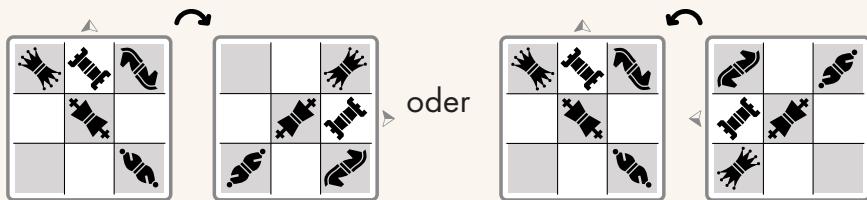
Springer nach oben links, Turm nach unten rechts, König nach unten Mitte, Dame nach Mitte links.

Nach einem Punkt

Die Figuren bleiben in ihren Endpositionen. Es wird eine neue Aufgabenkarte gezogen und der Ablauf wiederholt, bis ein Spieler sechs Punkte erreicht und das Spiel gewinnt!

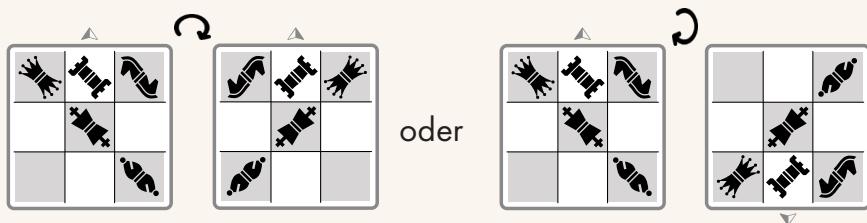
Stufe 2

Ab dieser Stufe darf die Aufgabenkarte während der Ausführung gedreht werden. Eine Drehung um 90° (im oder gegen den Uhrzeigersinn) kostet einen Zug. Eine Drehung um 180° kostet zwei Züge.



Stufe 3

Ab dieser Stufe darf die Aufgabenkarte gespiegelt werden (horizontal oder vertikal). Jede Spiegelung kostet einen Zug.



Zusatz-Herausforderung

Diese Variante kann auf jeder Stufe gespielt werden. Ziehe zwei statt einer Aufgabenkarte. Bestimme, wie viele Züge für beide Aufgaben benötigt werden. Bei der Ausführung darf der Spieler die Reihenfolge wählen, in der er die Karten löst. Dreh- oder Spiegelaktionen dürfen auf eine der beiden Karten angewendet werden.

Solo / Kooperativ

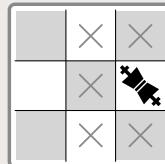
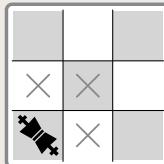
The Royal Study kann auch alleine oder im Team gespielt werden. Arbeitet zusammen, um die Aufgabenkarte(n) zu lösen. Notiere die Ausgangsstellung, falls du die Aufgabe wiederholen oder nach einer besseren Lösung mit weniger Zügen suchen möchtest.

Schachzüge

Das Spiel enthält fünf Schachfiguren, jede mit ihren eigenen Bewegungsregeln. Figuren dürfen nur auf ein freies Feld gezogen werden. Figuren dürfen nicht über andere Figuren hinwegziehen, außer der Springer.

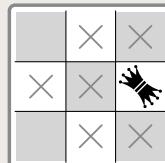
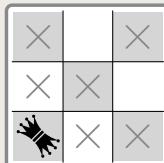
König

Bewegt sich ein Feld waagerecht, senkrecht oder diagonal.



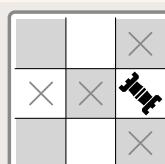
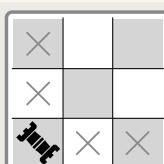
Dame

Bewegt sich beliebig viele Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal.



Turm

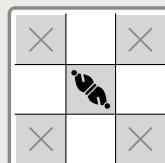
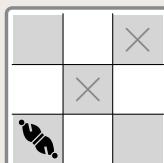
Bewegt sich beliebig viele Felder waagerecht oder senkrecht.



Läufer

Bewegt sich beliebig viele Felder diagonal.

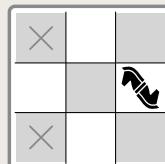
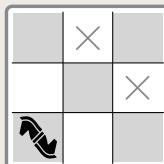
Der Läufer muss auf den dunklen Feldern bleiben.



Springer

Bewegt sich zwei Felder waagerecht oder senkrecht, anschließend ein Feld zur Seite und kann über andere Figuren springen.

Der Springer darf nicht auf das mittlere Feld gesetzt werden.



Author und Designer: **Stan van Rooijen**



The Royal Study

– Rules –

Game overview

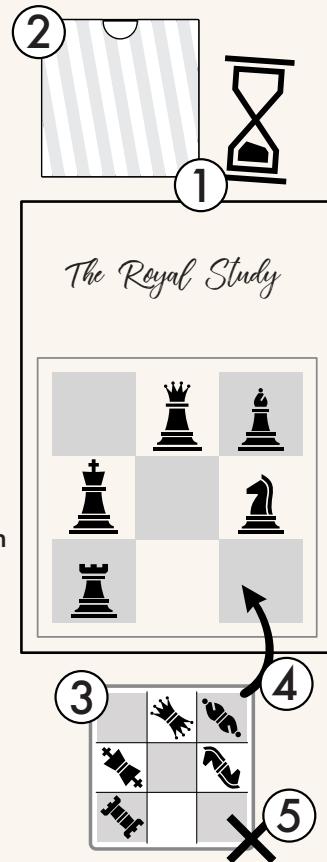
"In The Royal Study, players compete to solve mini chess puzzles by estimating the minimum number of moves needed. If your estimate and execution are correct, you score a point. The first player to reach six points wins!"

Contents

- 5 Chess Pieces
King, Queen, Rook, Bishop and Knight
- 60 Objective Cards
- Cardholder
- Hourglass

Setup

1. Place the box, cardholder, and hourglass on the table between both players.
2. Shuffle the objective cards and place them in the cardholder.
3. Draw one card from the holder and place it below the game board.
4. Position the chess pieces on the box as shown on the card.
5. After placing the pieces, lay the card aside.



Gameplay

The Royal Study offers three levels of gameplay. Each level adds complexity, but the goal remains the same: completing the objective card by matching the positions of the pieces on the board with the image on the card. Each level builds on the rules of the previous level.

Level 1

Step 1: Draw the Challenge

A player draws one objective card from the cardholder and places it below the game board.

Step 2: Declare Moves

Both players study the objective card and think about the minimum number of chess moves needed to complete the task. The first player to declare their estimate flips the hourglass to start the timer.

Step 3: Opponent's Decision

While the hourglass runs, the opponent may choose to challenge the estimate by attempting to complete the task in fewer moves.

Step 4: Execute the Plan

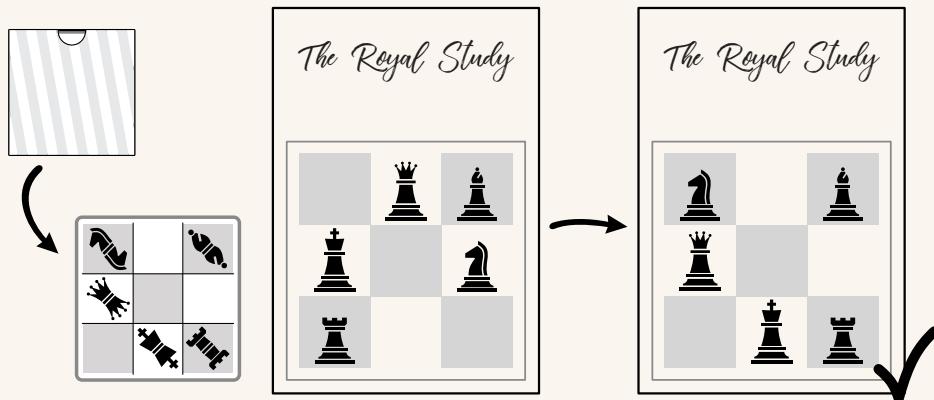
If the opponent doesn't respond:

The player who declared their estimate moves the pieces. If they complete the challenge within their stated number of moves, they score a point. Otherwise, the point goes to their opponent.

If the opponent responds:

The opponent moves the pieces. If they complete the challenge in fewer moves than the original estimate, they score a point. Otherwise, the point goes to the original player.

Optional rule: If needed, agree on a time limit for executing the plan.



Example: It takes four moves to complete the challenge card.

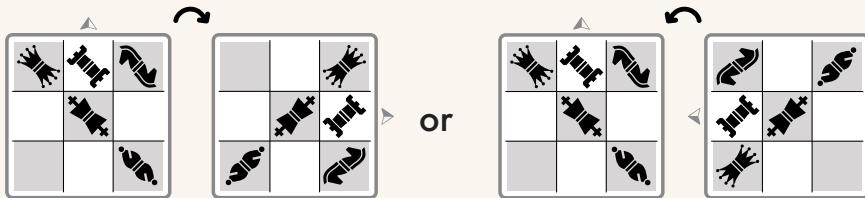
Knight to top-left, Rook to bottom-right, King to bottom-center, Queen to middle left.

After Scoring a Point:

Leave the chess pieces in their final positions. Draw a new objective card and repeat the process until one player collects six points and wins the game!

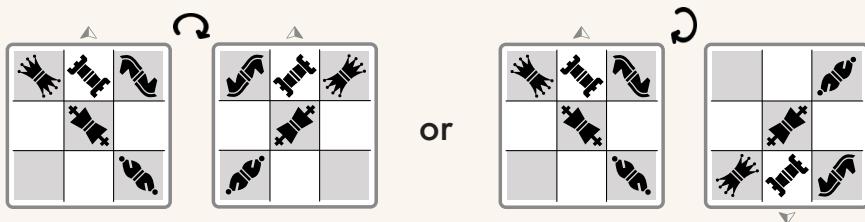
Level 2

From this level, when executing the plan you may rotate the objective card, by turning the card 90 degrees (clockwise or counterclockwise). This action costs one move. You may rotate the card twice to turn it 180 degrees, at the cost of two moves.



Level 3

At this level, when executing the plan, you may mirror the objective card by flipping it horizontally or vertically. Each mirroring action costs one move.



Bonus challenge

This can be played at any level. Draw two instead of one objective card from the card holder. Determine the amount of moves needed to complete both cards. When executing the plan, the player that moves the pieces chooses the order in which to complete the cards. When using a rotate or mirroring action choose of of the two objective cards to mirror or rotate.

Solo/Cooperative

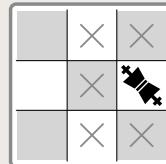
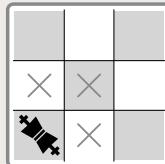
The Royal Study can also be played solo or cooperatively. Work together to solve the objective card(s) and execute the plan. Record the starting position if you wish to retry the challenge or explore alternative solutions with fewer moves.

Chess moves

This game includes five chess pieces, each with its own movement rules. Chess pieces can only be moved to an empty square. Pieces cannot move through or over other pieces, except for the knight.

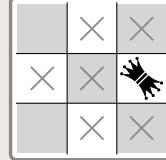
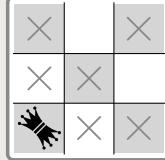
King

Moves one square in any horizontal, vertical, or diagonal direction.



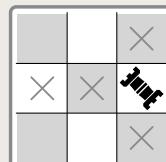
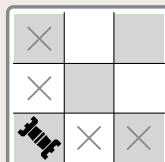
Queen

Moves any number of squares in horizontal, vertical, or diagonal directions.



Rook

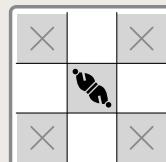
Moves any number of squares horizontally or vertically.



Bishop

Moves any number of squares diagonally.

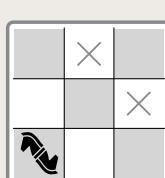
The bishop must remain on dark-colored squares.



Knight

Moves two squares horizontally or vertically, then one square sideways and can jump over other pieces.

The knight can't be placed on the middle square.



Author and designer: Stan van Rooijen



The Royal Study

—Règles—

Aperçu du jeu

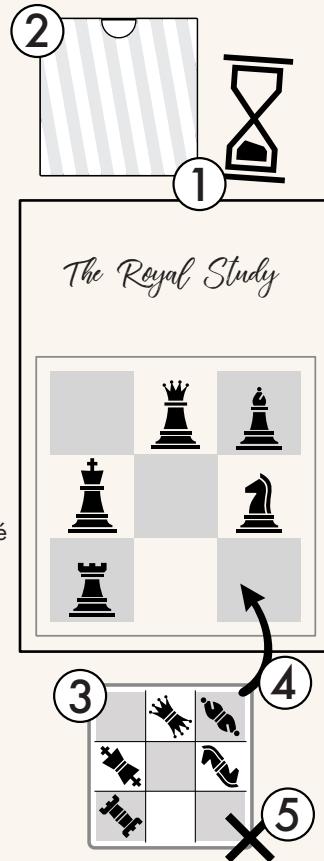
« Dans The Royal Study, les joueurs s'affrontent pour résoudre de petits problèmes d'échecs en estimant le nombre minimum de coups. Si l'estimation et l'exécution sont correctes, le joueur marque un point. Le premier joueur à atteindre six points gagne ! »

Contenu

- 5 pièces d'échecs
roi, reine, tour, fou et cavalier
- 60 cartes de tâche
- Sablier

Mise en place

1. Placez la boîte, le porte-cartes et le sablier entre les deux joueurs.
2. Mélangez les cartes de jeu et placez-les dans le porte-cartes.
3. Tirez une carte du porte-cartes et placez-la devant le plateau de jeu.
4. Placez les pièces d'échecs sur la boîte comme indiqué sur la carte.
5. Une fois les pièces placées, mettez la carte de côté.



Déroulement du jeu

The Royal Study propose trois niveaux de difficulté. Chaque niveau augmente la complexité, mais l'objectif reste le même : La carte de tâche doit être résolue en plaçant les pièces de manière à ce qu'elles correspondent à l'image sur la carte. Chaque niveau s'appuie sur les règles du niveau précédent.

Niveau 1

Étape 1 : tirer une tâche

Un joueur tire une carte tâche et la pose devant le plateau de jeu.

Étape 2 : annoncer les coups

Les deux joueurs réfléchissent au nombre minimum de coups nécessaires. Le premier joueur à donner un chiffre retourne le sablier et lance ainsi le chronomètre pour son adversaire.

Étape 3 : décision de l'adversaire

Pendant que le sablier s'écoule, l'adversaire doit réfléchir pour savoir si la tâche peut être accomplie en moins de coups.

Étape 4 : exécution du plan

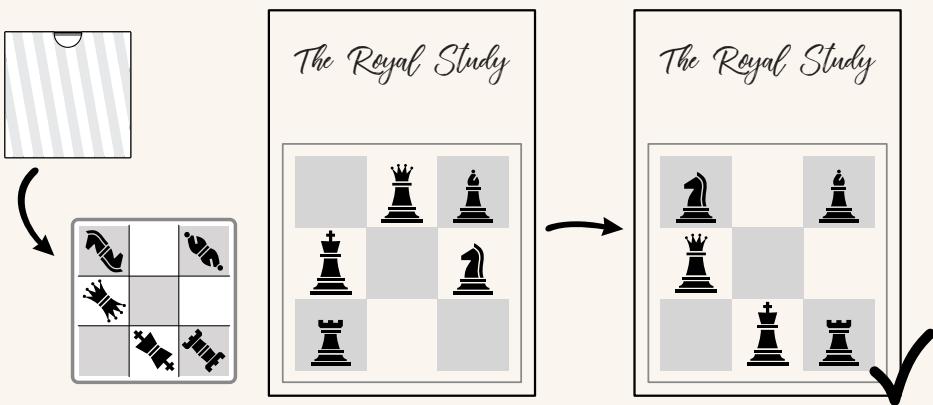
- Si l'adversaire ne réagit pas :

Le joueur exécute la solution qu'il a annoncée. S'il y parvient dans le nombre de coups annoncé, il marque un point. Sinon, le point revient à l'adversaire.

- Si l'adversaire réagit :

L'adversaire exécute sa solution. S'il y parvient en moins de coups, il obtient le point. Sinon, le point revient au joueur initial.

Règle facultative : un délai peut être convenu pour l'exécution.



Exemple : La tâche est résolue en quatre coups.

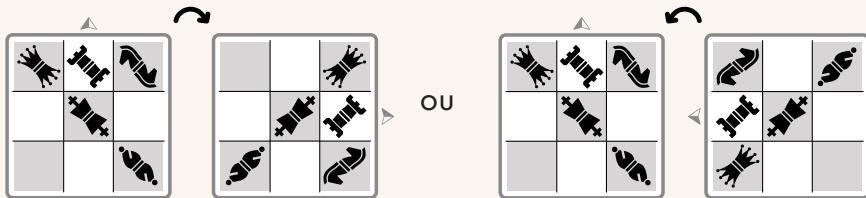
Le cavalier se déplace en haut à gauche, la tour en bas à droite, le roi en bas au centre, la reine au centre à gauche.

Après un point

Les pièces restent dans leur position finale. Une nouvelle carte tâche est tirée et le processus se répète jusqu'à ce qu'un joueur atteigne six points et remporte la partie !

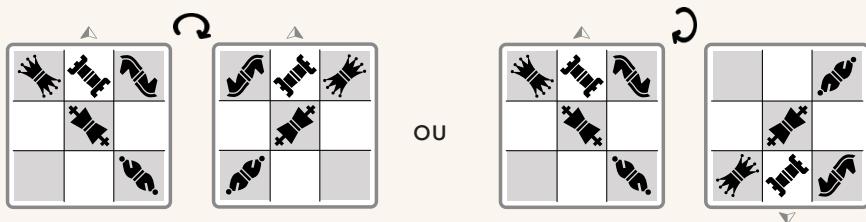
Niveau 2

À partir de ce niveau, la carte tâche peut-être tournée pendant l'exécution. Une rotation de 90° (dans le sens horaire ou antihoraire) coûte un coup. Une rotation de 180° coûte deux coups.



Niveau 3

À partir de ce niveau, la carte tâche peut-être retournée (horizontalement ou verticalement). Chaque rotation coûte un coup.



Défi supplémentaire

Cette variante peut être jouée à n'importe quel niveau. Prenez deux cartes de tâche au lieu d'une. Déterminez le nombre de coups nécessaires pour accomplir les deux tâches. Lors de l'exécution, le joueur peut choisir l'ordre dans lequel il résout les cartes. Les actions de rotation peuvent être appliquées à l'une des deux cartes.

Solo / Coopératif

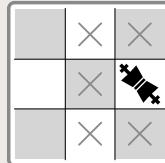
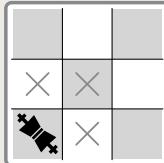
The Royal Study peut également se jouer seul(e) ou en équipe. Collaborez pour résoudre la ou les cartes de tâche. Notez la position de départ si vous souhaitez retenter la même tâche ou rechercher une meilleure solution en moins de coups

Mouvements

Le jeu comprend cinq pièces, chacune ayant ses propres règles de déplacement. Les pièces ne peuvent être déplacées que vers une case libre. Les pièces ne peuvent pas passer par-dessus d'autres pièces, à l'exception du cavalier.

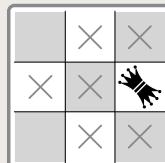
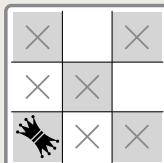
Roi

Se déplace d'une case horizontalement, verticalement ou en diagonale.



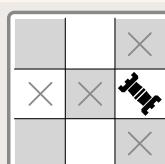
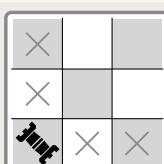
Reine

Se déplace d'un nombre illimité de cases horizontalement, verticalement ou en diagonale.



Tour

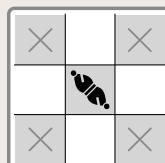
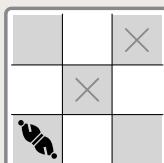
Se déplace d'un nombre illimité de cases horizontalement ou verticalement.



Fou

Se déplace d'un nombre illimité de cases en diagonale.

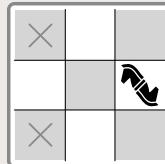
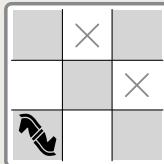
Le fou doit rester sur les cases sombres.



Cavalier

Se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis d'une case sur le côté et peut sauter par-dessus d'autres pièces.

Le cavalier ne peut pas être placé sur la case centrale.



Auteur et concepteur : Stan van Rooijen

The Royal Study

—Reglas—

Resumen del juego

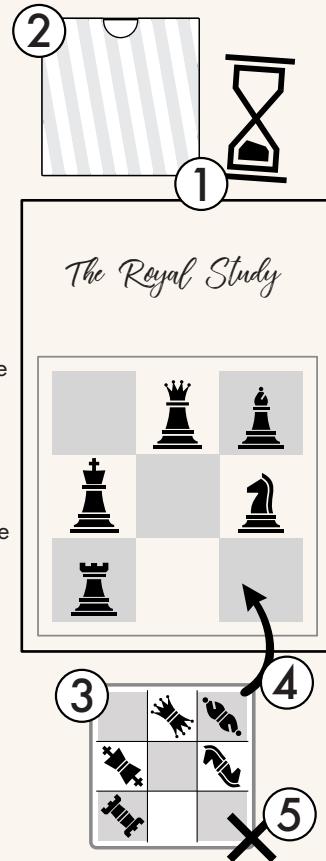
«En The Royal Study, los jugadores compiten entre sí para resolver pequeños problemas de ajedrez estimando el número mínimo de movimientos. Si la estimación y la ejecución son correctas, el jugador obtiene un punto. ¡El primer jugador que alcance seis puntos gana!».

Contenido

- 5 piezas de ajedrez
rey, dama, torre, alfil y caballo
- 60 tarjetas de tareas
- reloj de arena

Preparación

1. Coloca la caja, el soporte para tarjetas y el reloj de arena entre los dos jugadores.
2. Baraja las tarjetas de tareas y colócalas en el soporte para tarjetas.
3. Saca una tarjeta del soporte y colócala delante del tablero de juego.
4. Coloca las piezas de ajedrez en la caja tal y como se indica en la tarjeta.
5. Una vez colocadas, deja la tarjeta a un lado.



Desarrollo del juego

The Royal Study ofrece tres niveles de dificultad. Cada nivel aumenta la complejidad, pero el objetivo sigue siendo el mismo: la tarjeta de tarea debe resolverse colocando las piezas de manera que coincidan con la imagen de la tarjeta. Cada nivel se basa en las reglas del anterior.

Nivel 1

Paso 1: Sacar una tarea

Un jugador saca una tarjeta de tarea y la coloca delante del tablero.

Paso 2: Anunciar los movimientos

Ambos jugadores piensan cuántos movimientos son necesarios como mínimo. El primer jugador que dice un número da la vuelta al reloj de arena y pone en marcha el temporizador para su oponente

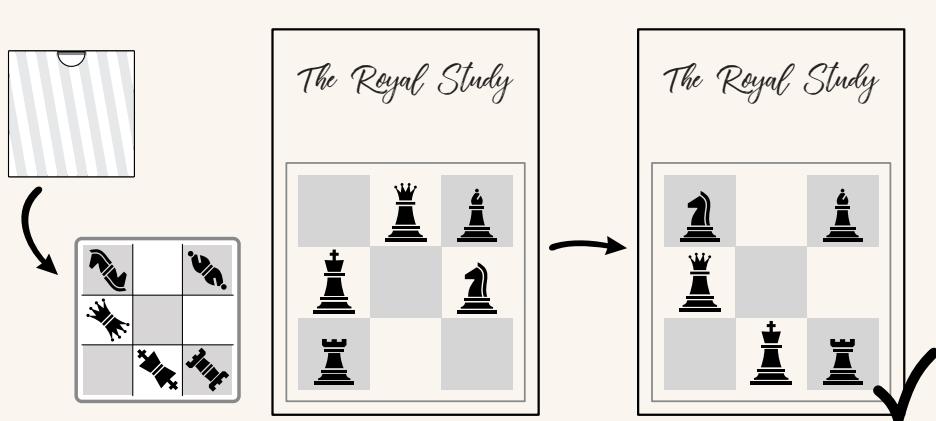
Paso 3: Decisión del oponente

Mientras corre el reloj de arena, el oponente debe pensar si la tarea se puede resolver con menos movimientos.

Paso 4: Ejecución del plan

- Si el oponente no reacciona:
El jugador ejecuta la solución anunciada. Si lo consigue dentro del número de movimientos indicado, obtiene un punto. De lo contrario, el punto es para el oponente.
- Si el oponente reacciona:
El adversario ejecuta su solución. Si lo consigue con menos movimientos, obtiene el punto. De lo contrario, el punto es para el jugador original.

Regla opcional: se puede acordar un límite de tiempo para la ejecución.



Ejemplo: La tarea se resuelve en cuatro movimientos.

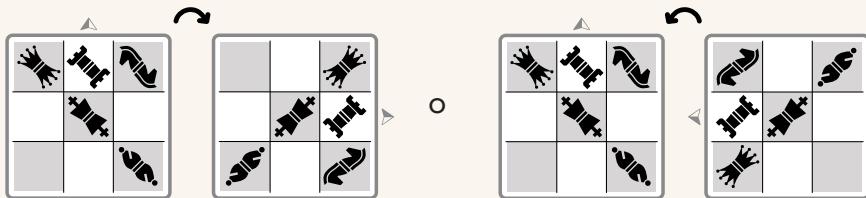
Caballo arriba a la izquierda, torre abajo a la derecha, rey abajo en el centro, dama en el centro a la izquierda.

Después de un punto

Las piezas permanecen en sus posiciones finales. Se saca una nueva tarjeta de tarea y se repite el proceso hasta que un jugador alcance seis puntos y gane la partida.

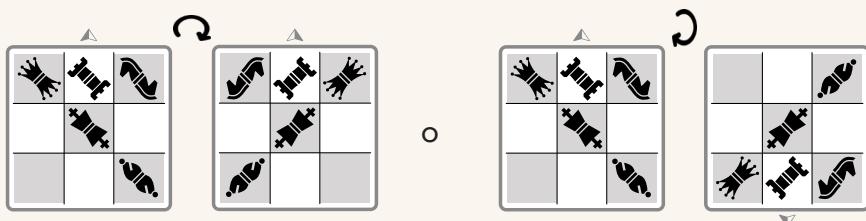
Nivel 2

A partir de este nivel, la tarjeta de tarea se puede girar durante la ejecución. Un giro de 90° (en sentido horario o antihorario) cuesta un turno. Un giro de 180° cuesta dos turnos.



Nivel 3

A partir de este nivel, la tarjeta de tarea se puede voltear en espejo (horizontal o verticalmente). Cada volteo en espejo cuesta un turno.



Desafío adicional

Esta variante se puede jugar en cualquier nivel. Sacar dos tarjetas de tarea en lugar de una. Determinar cuántos turnos se necesitan para ambas tareas. Durante la ejecución, el jugador puede elegir el orden en el que resuelve las tarjetas. Las acciones de giro o volteo en espejo se pueden aplicar a una de las dos tarjetas.

Solo / Cooperativo

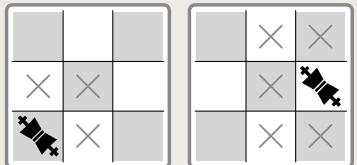
The Royal Study también se puede jugar solo o en equipo. Trabajad juntos para resolver la(s) tarjeta(s) de tarea(s). Anotad la posición inicial si queréis repetir la tarea o buscar una solución mejor con menos movimientos.

Movimientos

El juego contiene cinco piezas de ajedrez, cada una con sus propias reglas de movimiento. Las piezas solo pueden moverse a una casilla libre. Las piezas no pueden pasar por encima de otras piezas, excepto el caballo.

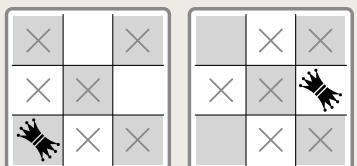
Rey

Se mueve una casilla en horizontal, vertical o diagonal.



Dama

Se mueve tantas casillas como quiera en horizontal, vertical o diagonal.



Torre

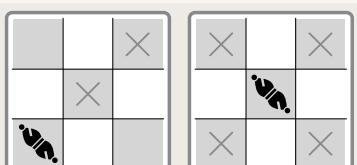
Se mueve tantas casillas como se desee en horizontal o en vertical.



Alfil

Se mueve tantas casillas como se desee en diagonal.

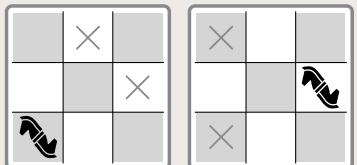
El alfil debe permanecer en las casillas oscuras.



Caballo

Se mueve dos casillas en horizontal o en vertical, luego una casilla hacia un lado y puede saltar por encima de otras piezas.

El caballo no puede colocarse en la casilla central.



Autor y diseñador: **Stan van Rooijen**



The Royal Study

—Regole—

Panoramica del gioco

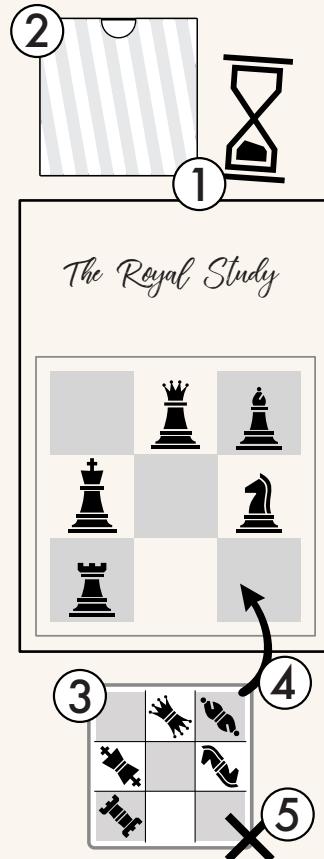
"In The Royal Study i giocatori competono tra loro per risolvere piccoli problemi di scacchi, stimando il numero minimo di mosse. Se la stima e l'esecuzione sono corrette, il giocatore ottiene un punto. Il primo giocatore che raggiunge sei punti vince!"

Contenuto

- 5 pezzi degli scacchi
re, regina, torre, alfiere e cavallo
- 60 carte obiettivo
- Clessidra

Preparazione

1. Posizionare la scatola, il portacarte e la clessidra tra i due giocatori.
2. Mescolare le carte e metterle nel portacarte.
3. Pescare una carta dal portacarte e metterla davanti al tabellone.
4. Posizionare i pezzi degli scacchi sulla scatola come indicato sulla carta.
5. Dopo averli posizionati, mettere da parte la carta.



Svolgimento del gioco

The Royal Study offre tre livelli di difficoltà. Ogni livello aumenta la complessità, ma l'obiettivo rimane lo stesso: posizionare i pezzi come illustrato sulla carta. Ogni livello si basa sulle regole del precedente.

Livello 1

Fase 1: pescare una carta

Un giocatore pesca una carta e la posiziona davanti al tabellone.

Fase 2: annunciare le mosse

Entrambi i giocatori riflettono sul numero minimo di mosse. Il primo giocatore che pronuncia un numero capovolge la clessidra e avvia così il timer per l'avversario.

Fase 3: decisione dell'avversario

Mentre il tempo scorre, l'avversario deve valutare se l'obiettivo può essere raggiunto con meno mosse.

Fase 4: esecuzione del piano

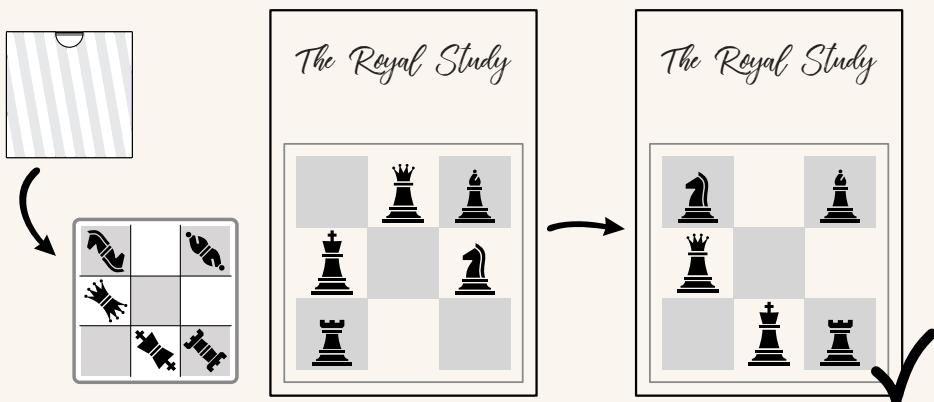
- Se l'avversario non reagisce:

Il giocatore esegue la soluzione annunciata. Se riesce a completarla entro il numero di mosse indicato, ottiene un punto. Altrimenti il punto va all'avversario.

- Se l'avversario reagisce:

L'avversario esegue la sua soluzione. Se ci riesce con meno mosse, ottiene il punto. Altrimenti, il punto va al giocatore iniziale.

Regola facoltativa: è possibile concordare un limite di tempo per l'esecuzione.



Esempio: l'obiettivo viene raggiunto in quattro mosse.

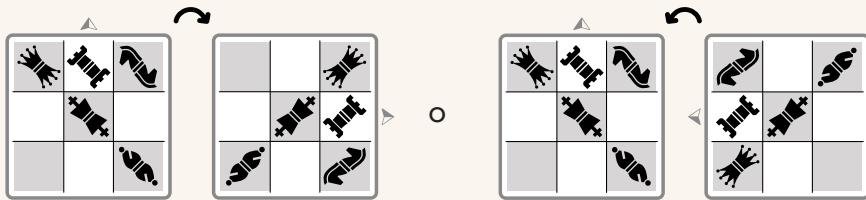
Cavallo in alto a sinistra, torre in basso a destra, re in basso al centro, regina al centro a sinistra.

Dopo un punto

I pezzi rimangono nelle loro posizioni finali. Si pesca una nuova carta e si ripete la procedura fino a quando un giocatore raggiunge sei punti e vince la partita!

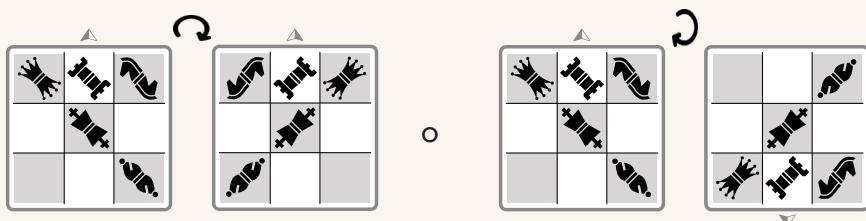
Livello 2

A partire da questo livello, la carta può essere ruotata durante l'esecuzione. Una rotazione di 90° (in senso orario o antiorario) costa un turno. Una rotazione di 180° costa due turni.



Livello 3

A partire da questo livello, la carta può essere capovolta (orizzontalmente o verticalmente). Ogni capovolgimento costa un turno.



Sfida aggiuntiva

Questa variante può essere giocata a qualsiasi livello. Pescare due carte invece di una. Determinare quanti turni sono necessari per entrambi gli obiettivi. Durante l'esecuzione, il giocatore può scegliere l'ordine in cui raggiungere gli obiettivi. Le azioni di rotazione o capovolgimento possono essere applicate a una delle due carte.

Solitario / Cooperativo

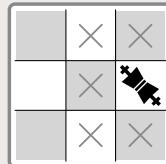
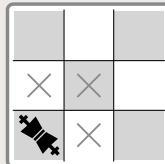
The Royal Study può essere giocato da soli o in squadra. Collaborate per raggiungere gli obiettivi. Annotate la posizione iniziale se desiderate ripetere la sfida o cercare una soluzione migliore con meno mosse.

Mosse

Il gioco contiene cinque pezzi degli scacchi, ciascuno con le proprie regole di movimento. I pezzi possono essere spostati solo su una casella libera. I pezzi non possono saltare sopra altri pezzi, ad eccezione del cavallo.

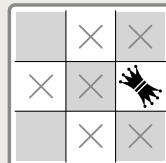
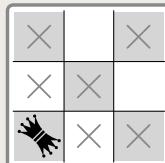
Re

Si muove di una casella in orizzontale, verticale o diagonale.



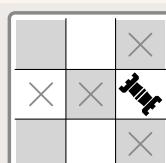
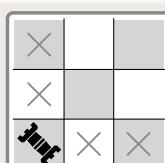
Regina

Si muove di un numero illimitato di caselle in orizzontale, verticale o diagonale.



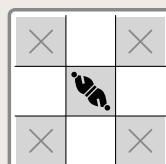
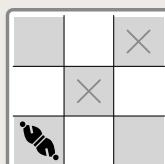
Torre

Si muove di un numero qualsiasi di caselle in orizzontale o in verticale.



Alfiere

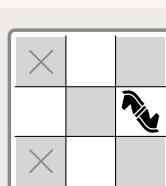
Si muove di un numero qualsiasi di caselle in diagonale. L'alfiere deve *rimanere sulle caselle scure*.



Cavallo

Si muove di due caselle in orizzontale o in verticale, poi di una casella laterale e può saltare sopra altri pezzi.

Il cavallo non può essere posizionato sulla casella centrale.



Autore e designer: Stan van Rooijen



The Royal Study

– Spelregels –

Kort speloverzicht

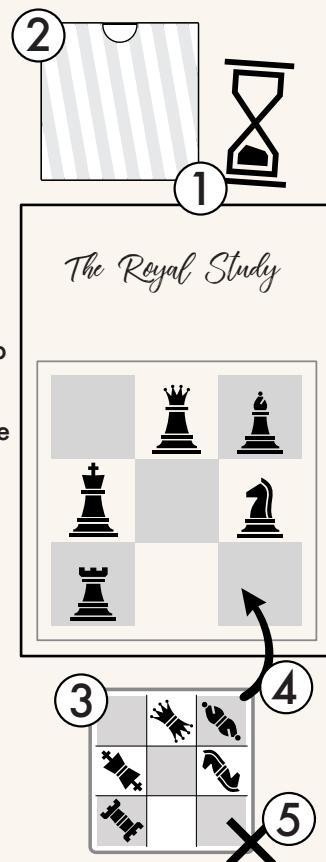
In The Royal Study strijden spelers om mini-schaakpuzzels op te lossen door het minimale aantal zetten te schatten. Als jouw schatting en uitvoering correct zijn, scoor je een punt. De eerste speler die zes punten behaalt, wint!

Inhoud

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

Voorbereiding

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

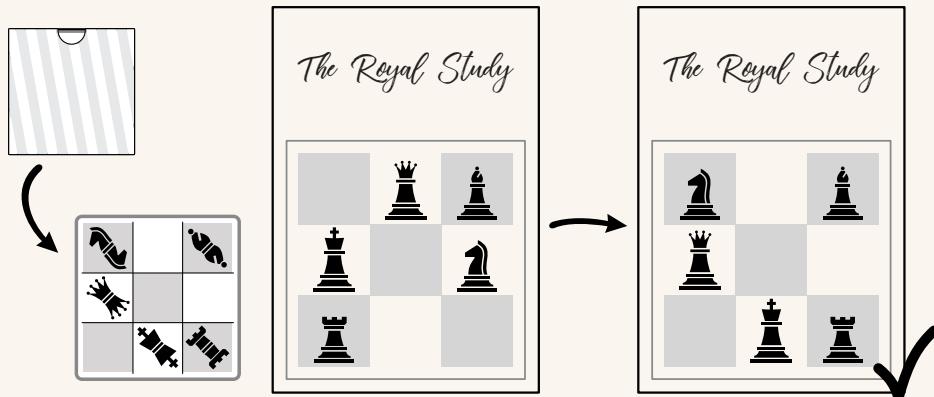
Als de tegenstander niet reageert:

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 voltooit 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.



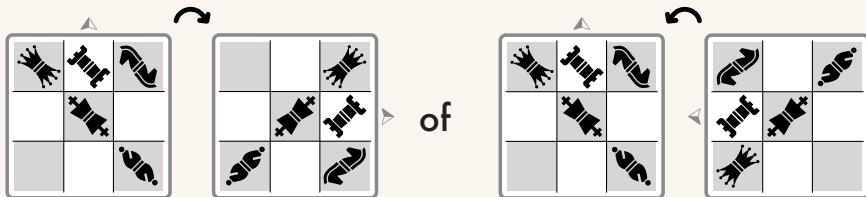
Voorbeeld: De opdrachtkaart kan in vier zetten worden voltooid.
Paard naar linksboven, Toren naar rechts onder, Koning naar midden onder en Koningin naar linksmidden.

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!

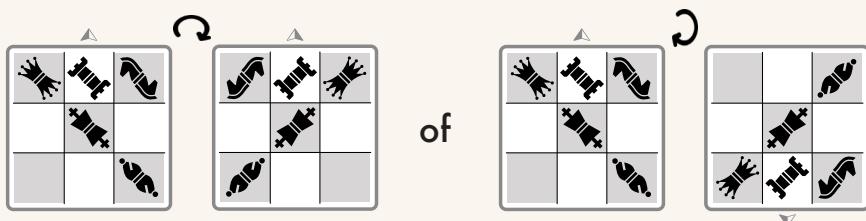
Niveau 2

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.

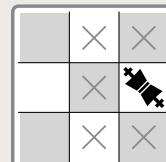
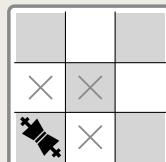
Schaakzetten

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.

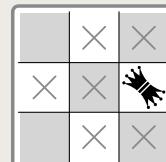
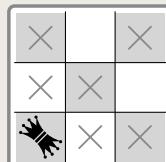
Koning

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



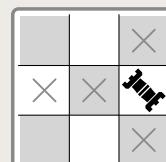
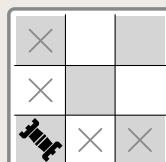
Koningin

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



Toren

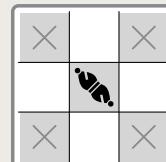
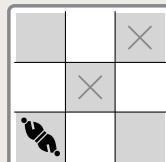
Verplaatst één of meer velden horizontaal of verticaal.



Loper

Verplaatst één of meer velden diagonaal.

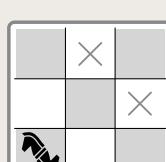
De loper kan alleen op donker gekleurde velden staan.



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