



Excalibur

fast play-regler

av Dan Johansson

Wotan Games' Excalibur, utgivet på svenska år 1989 av Lancelot Games, är ett roligt men tidskrävande brädspel om skärmytslingar mellan kung Arturs riddare i en engelsk dalgång, där den feodala ekonomin måste skötas i balans med att spelarna ger sig ut på erövringståg för att tillskansa sig nya förläningar. I den här - artikeln presenteras en variant på regler som snabbar upp spelet, givetvis på be-

kostnad av komplexitet; för den erfarne Excalibur-spelaren lär ursprungsreglerna fortfarande passa bäst. För att du skall kunna tillgodogöra dig artikeln behöver du givetvis ett exemplar av spelet Excalibur och dess regelbok. Detta är inte en komplett uppsättning regler, utan hänvisningar görs hela tiden till de ursprungliga spelanvisningarna i regelboken.

Speltid

Med dessa fast play-regler blir indelningen av säsonger, eller snarare vad man kan göra under varje säsong, något annorlunda. Tabellen på nästa sida sammanfattar. Vad mera så utgår orderskrivningen, men om ett särskilt kritiskt läge uppstår kan en spelare äska för orderskrivning där två eller spelare dolt skriver ner förflyttningsorder för sina trupper.

Excalibur Fast Play för brädspellet *Excalibur* skapades av **Dan Johansson**. Artikeln är © 2008 Dan Johansson. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag då först kontakt med författaren: dan.johansson@allt1.se (eller www.stank.nu) för godkännande.

Vår	Förflyttning och strid.
	Riddare kan förklara de län som de avslutar säsongen i som tillhörande sin baron.
Sommar	Förflyttning och strid.
	Riddare kan förklara de län som de avslutar säsongen i som tillhörande sin baron.
Höst	Förflyttning och strid.
	Riddare kan förklara de län som de avslutar säsongen i som tillhörande sin baron.
	Skörd och skatteuppbörd.
Vinter	Betala trupper.
	Om baronen är skadad återhämtar han sig.
	Rekrytera nya trupper.
	Förbättra län och hyr upplysningsmän.
	Omplacera trupper mellan länen.

Länet

Övervakning av län utgår. Ett län sägs alltid vara övervakat under vårsådden, oavsett om man har riddare placerade där eller inte. Skatter beräknas enligt följande: kolumnerna för skatten utgår; istället ger ett län lika många Bz i skatt som antalet landområden för åkermark på länskortet. Skulle riddare ta upp skatt i länet under hösten ger länet ytterligare fyra (+4) Bz i skatt. (Knektar ger ingen bonus.) Slutligen läggs även Bz från eventuella bikupor, fiskeupplysningsmän och skogvaktare till skatten.

***Exempel:** Sir Lancelot sitter som länsherre över Barcombe Down, Corly St George och Fromage. Under skörden befinner sig riddare i såväl Barcombe Down som Corly St George, men i Fromage lyser baronens vasaller med sin närvaro. I Barcombe Down finns en skogvaktare medan Lancelot har både skogvaktare och en bikupa i Fromage. Barcombe Down ger 2 Bz i grundskatt, ytterligare 4 Bz på grund av närvaro av Lancelots trogna riddare under hösten och 1 Bz för skogvaktaren: totalt alltså 7 Bz. Det rika Corly St George ger 3 Bz i grundskatt och ytterligare 4 Bz på grund av att riddare finns där; även Corly St George inbringar alltså 7 Bz till Lancelots krigskassa. Fromage ger 2 Bz i grundskatt och dessutom 1 Bz vardera för skogvaktaren och bikupan, totalt 4 Bz. De tre förlänningarna inbringar tillsammans 18 Bz.*

Trupper

Alla truppslag är av kvalitetsgrad A. Stridsvärdena är således 8 för baronen, 6 för riddare och 3 för knektar. Riddare och knektar rekryteras således direkt med den högsta kvalitetsnivån. Truppslaget väpnare utgår.

Strid

Striderna utkämpas i en (1) omgång. Varje spelare adderar sina truppers stridsvärde och slår sedan två tärningar som adderas till summan. Man får då fram det som kallas anfallsvärde. De båda stridandes anfallsvärden jämförs och den spelare som har det högsta anfallsvärdet kallas för vinnare, medan spelaren med det lägre värdet kallas för förloraren. Resultatet av striden avläses i tabellen nedan.

Skillnad i anfallsvärde	Resultat
0	Vinnaren och förloraren tar varsin förlust. Båda spelarnas arméer retirerar ett steg mot närmaste egna län (dock ej det län striden utkämpas i).
1-4	Vinnaren tar en förlust, förloraren tar två förluster. Förlorarens armé retirerar ett steg mot närmaste egna län (dock ej det län striden utkämpas i).
5-9	Förloraren tar två förluster. Förlorarens armé retirerar ett steg mot närmaste egna län (dock ej det län striden utkämpas i).
10-14	Förloraren tar tre förluster. Förlorarens armé retirerar ett steg mot närmaste egna län (dock ej det län striden utkämpas i).
15-19	Förloraren tar fyra förluster. Förlorarens armé retirerar ett steg mot närmaste egna län (dock ej det län striden utkämpas i).
20+	Förlorarens armé utplånas.

Om förloraren tar en förlust innebär det att han måste kasta en valfri truppbricka (knekt eller riddare). Skador förekommer således inte, med ett undantag, nämligen baronen. Ibland kan denne ta flera förluster och måste då kasta flera truppbrickor. Om spelaren inte har några brickor kvar att kasta, och baronen deltar i striden, kan spelaren istället låta sin baron bli skadad. Spelaren vänder då upp och ner på baronens bricka för ett nytt stridsvärde. Baronens kan bara ta en skada. Nästa gång

baronen blir skadad har han dött på slagfältet. Ingen ny baron utses i den döde baronens ställe.

Specialregel - två sexor

Om en spelare slår två sexor på tärningarna under en strid men ändå inte får högst anfallsvärde räknas det som om skillnaden i anfallsvärde blev 1, till fördel för den som slog två sexor - det ska alltid finnas en liten chans även för den minsta av arméer att driva tillbaka en större. Om båda spelarna slår två sexor räknas anfallsvärdena ut som vanligt och jämförs med varandra på normalt sätt.

Specialregel - strategiska punkter

I strid vid en strategisk punkt kan bara de truppbrickor som utkämpar striden förloras.

Specialregel - om vinnarens armé utplånas

På vissa resultat i tabellen kan det slumpa sig så att vinnarens armé utplånas (mer specifikt om vinnaren bara har en bricka kvar och skillnaden i anfallsvärde blir 0-4). Förloraren behöver då inte retirera, utan kan stanna kvar vid den milsten där striden utkämpades.