

Res Publica

Auteur: Dr. Reiner Knizia

Uitgegeven door Queen Games, maart 1998

Een ruilkaartspel over volkeren en beschavingen voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Volksstammen trekken doorheen Europa op zoek naar nieuwe nederzettingsgebieden. Een intensieve handel brengt hele stammen samen, laat nederzettingen ontstaan en versnelt de ontwikkeling van hun beschavingsproces. Steden worden opgericht en verschuiven het centrum van de geschiedenis - hoe vroeger, hoe beter.

Spelmateriaal

- 60 volkerenkaarten: telkens 12 van 5 stammen: Angelsaksen, Goten, Hunnen, Langbarden en Vikingen
- 60 beschavingskaarten: telkens 12 in 5 domeinen: alchemie, bouwkunst, handel, metaalbewerking en scheepsbouw
- 20 waarderingskaarten: 10 steden met de waarde 9,8,8,7,7,6,6,5,5,4 10 nederzettingen, telkens met de waarde 3
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel

Wie 5 gelijke volkerenkaarten uitspeelt, sticht een nederzetting: daarvoor krijg je 3 punten en het recht om elke ronde een beschavingskaart te nemen. Wie 5 gelijke beschavingskaarten uitspeelt, sticht een stad; de eerste stad brengt de meeste punten op, de volgende steden steeds iets minder. Wie handig handel drijft met zijn kaarten en een beetje geluk heeft, om tenslotte de meeste punten te verzamelen tegen het einde van het spel, wint.

Spelvoorbereiding

Sorteer de **waarderingkaarten** in twee stapels:

- In de eerste stapel worden de **stadskarten** in afdalende volgorde gesorteerd: de 9 ligt helemaal bovenaan, daaronder de beide kaarten met een 8, enz., de 4 is de laatste kaart van deze stapel.
- De tweede stapel bevat de 10 **nederzettingkaarten** met de waarde 3.

Beide stapels komen open in het midden van de tafel. Meng de **beschavingskaarten** grondig door elkaar en leg ze als verdekte stapel naast de waarderingskaarten. Ook de **volkerenkaarten** worden goed gemengd. Elke speler ontvangt er verdekt 4, die ze in hun handen nemen. De overige kaarten worden als verdekte stapel naast de beschavingskaarten gelegd. De oudste speler begint het spel, de anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelopbouw in het kort

Wie aan de beurt komt, kan:

- **Handel** drijven en met één van zijn medespelers ruilen,
- **Kaarten uitspelen**, als je 5 gelijke kaarten bezit en vervolgens een waarderingskaart nemen:
 - voor 5 volkerenkaarten één nederzettingskaart
 - voor 5 beschavingskaarten één stadskaat.

Op het einde van je beurt neem je een volkerenkaart van de verdeckte stapel en voor elk van je nederzettingen, dus voor elk voor je liggende volkerengroep, één beschavingskaart - maximaal echter drie kaarten. Of je handelt of kaarten legt, is jouw keuze. Je kan ook een van beide acties niet uitvoeren. Als je echter beide acties wil uitvoeren, moet je in die volgorde doen!

Spelverloop in detail

1. Handelen Als je handel wil drijven, moet je voor jezelf bepalen, of je:

- A. één of meerdere kaarten zoekt - of
2. één of meerdere kaarten aanbiedt.

Als je aan de beurt komt, kan je slechts één van beide soorten handel starten en ook maar één keer.

A. Één of meerdere kaarten zoeken

Noem de kaart of kaarten die je zoekt. Zeg echter niet, welke kaart(en) je daarvoor in ruil aanbiedt. Voorbeeld:

- ik zoek 1 Viking
- ik zoek 2 Hunnen en 1 scheepsbouw
- ik zoek 3 Alchimisten of 3 metaalbewerking

Om beurt noemt elke medespeler, die de gezochte kaarten aan kan bieden, welke kaarten hij in ruil daarvoor verlangt. Voorbeelden voor vergoedingen:

- ik vraag 1 Hun
- ik vraag 1 Angelsakser en twee handel
- ik vraag 2 scheepsbouw of 2 bouwkunst

Jij mag als zoekende speler bepalen, welk aanbod je aanneemt. Natuurlijk kan je ook elk aanbod afwijzen. Komt er een ruilhandel tot stand, dan worden de betreffende kaarten, onzichtbaar voor de anderen, uitgewisseld.

B. Één of meerder kaarten aanbieden

Bij het aanbieden, vermeld je de kaarten die je ter beschikking stelt. Vernoem echter niet de kaarten die je daarvoor in ruil wil hebben. Voorbeeld:

- ik bied 2 Goten
- ik bied 1 Hun en 1 scheepsbouw

- ik bied 2 metaalbewerking

Om beurt vermeldt elke speler, die in je aanbod interesse heeft, de kaarten die hij je in ruil wil geven. Jij mag als aanbiedende speler beslissen, of je zijn aanbod accepteert of niet.

Spelregels voor het handelen

- Bij het zoeken, aanbieden en bij de tegenprestatie mogen nooit meer dan twee kenmerken genoemd worden, die door "en" respectievelijk "of" met elkaar verbonden worden.
 - Voorbeeld:
 - 2 Goten en 1 Hun
 - 2 bouwkunsten of 3 volkerenkaarten
 - 1 metaalbewerking en twee andere kaarten
 - 2 paren of 3 beschavingskaarten
 - Niet toegelaten is:
 - 1 Gote, 1 Hun en 1 Angelsaks
 - 1 beschavingskaart, maar geen alchemie
- Maar pas op! Met de uitspraak "Ik bied 1 Angelsakser of 1 Langbard" laat je je medespelers in het ongewisse wat je daarvoor wilt. De tegenprestaties zullen dan uiteraard magertjes uitvallen. Het is niet toegelaten, te onderhandelen over wat je krijgt.
- Je mag nooit de twee vormen van handel drijven met elkaar combineren. (vb. "ik zoek 1 Hun en bied 1 Gote"). Wie meer informatie geeft dan toegelaten, wordt van deze handel uitgesloten. Individuele subtiliteiten kan je steeds als "huisregels" aanvaardbaar maken.
- Je beschikt slechts over één verzoek. Als je bv. je medespelers naar bepaalde kaarten vraagt, en niemand gaat op je vraag in (omdat ze niet kunnen of willen), mag je geen andere ruil meer voorstellen.
- Bekendmakingen moeten nageleefd worden:
 - Het is niet toegelaten, andere dan de in het aanbod genoemde kaarten te ruilen, als er een bepaalde overeenkomst werd bereikt.
 - Je mag enkel kaarten aanbieden, die je ook daadwerkelijk bezit.
- Je moet niet een gelijk aantal kaarten ruilen. Maar elke partner moet minstens één kaart inzetten.
- Waarderingskaarten mogen niet geruild worden.

2. Kaarten uitleggen

Als je **5 gelijke kaarten** in de hand hebt, kan je deze open voor je neerleggen. Bezit je meerdere sets van 5 gelijke kaarten in je hand, dan mag je ook meerdere sets uitspelen. Voor elke groep kaarten die je uitspeelt, krijg je gelijk een **waarderingskaart**:

- voor 5 gelijke volkerenkaarten krijg je één nederzettingskaart (waarde 3),
- voor 5 gelijke beschavingskaarten krijg je de bovenste stadskaart van de stapel (de eerste stadskaart brengt het meest aantal punten op, hoe later je in het spel een stadskaart krijgt, hoe minder punten deze waard is).

De waarderingskaart leg je dwars over de uitgespeelde set kaarten, zo dat de onderliggende kaarten nog herkenbaar zijn.

Einde van een spelbeurt

Op het einde van je spelbeurt neem je een **volkerenkaart** van de verdekte stapel (zolang er nog kaarten beschikbaar zijn...). Is de stapel op, dan kan je geen volkerenkaart meer krijgen. Bovendien krijg je voor elke **nederzetting**, die je voor je liggen hebt, een **beschavingskaart** van de stapel. Het speelt hierbij geen rol of je deze volkerengroep in deze of in een vorige beurt uitgelegd hebt. In **totaal** mag je echter **niet meer dan drie** kaarten op het einde van je beurt nemen! Wie bv. drie nederzettingen voor zich liggen heeft, moet een keuze maken: ofwel neem je 1 volkerenkaart en 2 beschavingskaarten, of je neemt 3 beschavingskaarten.

Einde van het spel en waardering

Zodra een speler de **laatste beschavingskaart** van de stapel neemt, begint de laatste spelronde. Elke speler komt nog één keer aan de beurt, als laatste, de speler die de laatste beschavingskaart nam. Voor de punten toegekend worden, krijgen alle spelers nog één keer de mogelijkheid om groepen van 5 gelijke kaarten uit te spelen. Daarna worden de punten bepaald:

- Elke speler telt de punten op zijn nederzettingen en steden op.
- Elk paar gelijke kaarten in zijn hand, is een extra punt waard.

De speler die de meeste punten bezit, wordt de winnaar van dit spel.



Date Last Modified: 14-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief