

Quo Vadis (volledige vertaling)

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Hans im Glück, 1992

voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

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

Spelidee en doel

Ten tijde van het Romeinse Rijk werden de meest invloedrijke ambten ingenomen door oude patriciërsfamilies. Wisselende bondgenootschappen en rivaliteiten kenmerkten het leven van die tijd. Alle wegen leiden naar Rome, evenwel slechts enkele naar roem en invloed.

Bouw je macht uit in het oude Rome door het verzamelen van laurierkransen. Doe dit voordat er 5 senatoren samen in het hoogste comité zetelen. Zorg er tevens voor dat daar minstens één eigen senator bij is.

Op je tocht naar roem en eer heb je wel voortdurend de steun van de andere families nodig en... ook Caesar heeft af en toe nog een vinger in de pap!

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 40 senatoren (8 per kleur)
- 62 schijfjes met laurierkransen
- 1 Caesar-schijfje (= 'Caesar')

Vorbereiding

- elke speler krijgt de 8 senatoren van eenzelfde kleur
- de laurierkransen met waarde 1 liggen open naast het bord
- de andere kransen liggen verdekt op een stapel naast het bord
- trek 10 kransen van de verdekte stapel en leg deze open op de ruiten van het bord
- leg 'Caesar' op de ruit juist onder de senaat (leg dit bovenop het andere schijfje)

Spelverloop

De startspeler wordt gekozen, daarna wordt in wijzerzin gespeeld.

De speler aan beurt moet kiezen uit 1 van de drie volgende mogelijkheden:

1. Een eigen senator in het spel brengen

plaats 1 van je senatoren op een veld in een comité van het onderste niveau (je hebt dus keuze uit 4 comités)

2. Een eigen senator verplaatsen

bewegingsregels:

- nooit terugkeren of springen over bezette velden
- in het comité waar men heen wil, moet nog minstens één veld vrij zijn

vertrekregels:

- uit een comité met één veld: dit is steeds mogelijk
- uit een comité met 3 of 5 velden: de senator die weg wil, heeft de toestemming nodig van de meerderheid van de aanwezige senatoren (er moeten dus respectievelijk minstens 2 of 3 senatoren aanwezig zijn in die comités!) - om die toestemming te verkrijgen zijn alle mogelijke afspraken toegestaan

soms passeert je senator bij het bewegen een lauwerkrans: neem die weg, leg ze verdekt voor je en leg op het speelbord een nieuw schijfje uit de verdekte voorraad (als dit een krans is met 'Caesar' eraan, dan mag je 'Caesar' verplaatsen (zie mogelijkheid 3))

de vreemde senatoren die je toestemming gegeven hebben, krijgen (zolang er nog zijn) als beloning een laurierkrans met waarde 1 (hebben 'teveel' senatoren toestemming gegeven, dan beslist de speler die mag verplaatsen wie een beloning krijgt)

3. 'Caesar' verplaatsen

- dit verplaatsen geldt als een volledige beurt - enkel indien dit verplaatsen een gevolg is van het omdraaien van een laurierkrans, bestaat een speelbeurt uit meerdere acties
- je mag 'Caesar' naar om het even welk ander ruitje verplaatsen en bovenop het daar liggende schijfje leggen
- gevolgen:
 - je mag het comité waarboven 'Caesar' staat steeds zonder toestemming verlaten (ook indien er te weinig senatoren aanwezig zouden zijn!)
 - je kan geen laurierkrans verzamelen waarop Caesar ligt

Einde en winnaar

- Het spel eindigt zodra de senaat voltallig is (5 senatoren).
- De winnaar is de speler die de meeste laurierkransen bezit en minstens 1 senator in de senaat heeft. Bij gelijkheid aan kransen is het de eerst toegekomen senator die wint.

Opmerkingen

1. Voorbeelden van 'afspraken' bij het onderhandelen over een

toestemming:

- afspreken dat je elders ook je toestemming zult geven...
- een toestemming afkopen met laurierkransen...
- afspreken dat je bij een volgende beurt 'Caesar' op een voor een andere speler gunstige plaats zult leggen...
- een deel van de mogelijke winst (= het laurierschijfje dat de speler die verplaatst krijgt) doorgeven aan een speler die je toestemming geeft...
- bondgenootschappen sluiten tegen andere speler(s)...

2. Regelvarianten:

- Beperk het aantal laurierkransen van 1 punt (10 kransen bij 3 spelers - 14 kransen bij 4 spelers - alle 18 bij 5 spelers)
- Vermeld af en toe de tussenstand (zodra bv. 2 of 3 senatoren aangekomen zijn) - de spelers maken dan de som van hun laurierkransen bekend
- Speel het spel 3x naeen:
 - noteer na elk spel de puntenstand
 - de laurierkransen worden na elk spel teruggelegd
 - na het eerste en tweede spel worden de 5 senatoren uit de senaat weggenomen en teruggegeven aan de spelers
 - alle spelers nemen dan om beurt één andere eigen senator weg totdat elke speler nog twee senatoren op het speelbord heeft staan
 - daarna begint het volgende spel



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief