

Magna Grecia

(Michael Schacht, Leo Colovini)

Vorbereiding

- elke speler heeft 1 kleur in voorraad met voor zich 4 straten, 4 steden en alle 20 markten
- 9 orakels (7 bij 2,3 spelers) die om beurt op dorpen zonder groene rand gelegd worden
- 12 actiekaarten (1 per ronde) op 1 open stapel (eerst 4 stapels van de 3 kleuren verdekt, 1 van elke stapel nemen en schudden – dit dus 3x)
- elke speler legt speelsteen op veld 15 (bij 4 sp), veld 12 (3 sp) of veld 10 (2 sp)

Het spel

Het spel wordt gespeeld in 12 rondes, volgens de actiekaarten. Hierop staat de spelvolgorde vermeld en het aantal fiches dat maximaal in die beurt mag gebruikt worden (straat en stad) en aangevuld.

- De eerste speler neemt de kaart en voert max 2 van de 3 acties uit
- Vervolgens mag hij 1 markt bouwen of verkopen

Dan geeft hij de kaart door tot elke speler heeft gespeeld. Na 12 kaarten eindigt het spel. Wie de meeste punten heeft wint.

De acties

1. straten bouwen
2. steden oprichten of uitbouwen
3. voorraad aanvullen

Als actie 1 en 2 wordt gekozen mogen deze door elkaar worden uitgevoerd.

Een actie moet niet volledig uitgevoerd worden.

Ev. mag men 1 ipv 2 acties doen, in dat geval wordt het aantal te gebruiken fiches verhoogd naar rechts.

Actie 3 moet steeds als laatste worden uitgevoerd

Dorpen

Dit zijn neutrale velden op de kaart met huizen. De dorpen met groene rand zijn de startplaats voor de ontwikkeling van Magna Grecia

Steden

Deze worden gemaakt door voor 1 punt een fiche te leggen op een dorp met groene rond of een ander dorp waar minstens 1 eigen straat op aansluit. Max 1 stad per beurt kan opgericht worden. In dat geval wordt gratis een eigen markt op deze fiche gelegd.

Deze worden uitgebreid door een fiche te leggen aan een eigen stad. Kostprijs bedraagt 1 punt per fiche (hiervoor wordt spelsteen achteruit gezet). Deze fiche mag **niet** gelegd worden naast fiche van een tegenstander, naast een leeg dorp (tenzij dit in die beurt ook bedekt wordt) en naast of op een orakelveld.

Straten

Deze verbinden dorpen of steden met elkaar (1 stuk is voldoende) en worden gratis gelegd, aansluitend

- aan gelijk welke stad
- een orakel of dorp waar minstens 1 eigen straat komt
- eigen straten

Markten

Deze worden gratis gebouwd bij oprichting van een stad of kunnen na de acties gebouwd worden in gelijk welk dorp of stad.

- per dorp of stad mag max 1 stad per kleur zijn
- kostprijs : 1 punt per aanwezig stadsdeel + 1 punt per niet verkochte markt daar reeds aanwezig, voor een dorp : 1 punt + 1 punt per niet verkochte markt daar reeds aanwezig

Een markt heeft slechts waarde als hij actief is. Dit wil zeggen dat hij in een eigen stad ligt of in een vreemde stad of dorp die direct door straat (van gelijk welke kleur) verbonden is met de eigen stad

De waarde van de markt is het totaal van het aantal direct verbonden oorden (dorp, stad, orakel). Kleur speelt geen rol, 2 verbinden naar hetzelfde oord telt niet extra (vb p 10)

Een markt kan dus ook voortijdig verkocht worden (als men in puntennood is). Hierbij wordt de marktsteen definitief zijdelings gelegd. (zodat men weet dat deze speler hier geen markt meer mag bouwen)

Orakel

Om een orakel te beheersen moet een speler een straat bouwen vanuit een eigen stad hiernaartoe. De richting van de pijl wordt dan naar deze stad gelegd. (geen dorp dus !). Indien meerdere steden zijn aangesloten wijst de pijl naar de stad waar het meeste oorden direct aan verbonden zijn. Op het einde van het spel telt de heerschappij over een orakel voor 4 punten

Speleinde

Alle niet actieve en reeds verkochte markten worden verwijderd. Per dorp en stad worden dan de punten geteld (aantal verbonden oorden...), de orakelpunten worden toegekend. Wie meeste punten heeft wint.

Tips en uitwerking : p 14/15