

Capitol

Auteurs: Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Uitgegeven door Schmidt Spiele, 2000

Een spannend bouw- en veilingspel waarbij alle kaarten een dubbele betekenis hebben, 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

"Priusquam montibus aureis niteris, nitere manibus ipsis"

(Voor je op gouden bergen rekent, reken op je eigen handen (Romeins spreekwoord))

Inhoud:

- een spelbord met 9 prefecturen (= de 7 Heuvels, het Marsveld en het Tiber-eiland), verdeeld over 3 kleuren
- 90 bouwstenen
- 40 daken (in 4 kleuren; per kleur 5 ronde en 5 in een punt)
- 62 actiekaarten:
 - 14 dakkaarten (2 maal van 1 tot 7)
 - 24 bouwkaarten (3 maal van 1 tot 8)
 - 24 bouwtoelatingen (van 1 tot 8, in de 3 kleuren van de prefecturen)
- 4 senatorkaarten (=STOP-kaarten), in 4 kleuren
- 1 consul (voor de startspeler)
- 4 puntenzuilen, in 4 kleuren

Spelvoorbereiding:

- Leg het spelbord open. Kijk waar de 9 prefecturen liggen. Let op de 12 veilingvakken aan de zuidkant: daarop komen nu reeds de bronnen, amfiteaters en tempels.
- Deel de kaarten per soort in en leg ze in 3 stapels op tafel met de afbeelding naar beneden.
- Elke speler krijgt 9 kaarten (verborgen in zijn hand):
 - 2 bouwkaarten
 - 2 dakkaarten
 - 4 bouwtoelatingen
 - de senatorkaart van zijn kleur
- De overblijvende kaarten komen in aparte stapels op tafel met de afbeelding naar boven!
- Verder krijgt elke speler
 - de 10 daken van zijn kleur
 - 6 bouwstenen
- Daarmee bouwt hij:
 - een huis van 1 steen met rond dak
 - een huis van 1 steen met puntdak
 - een huis van 2 stenen met rond dak
 - een huis van 2 stenen met puntdak
- De overblijvende bouwstenen komen naast het spelbord terecht. De ongebruikte daken houdt de speler bij zich.
- Elke speler steekt zijn zuil tenslotte in de 'zuilenhouder'.

Doel van het spel:

Elke speler probeert in de 9 prefecturen het grootste aantal bouwstenen te plaatsen. Dit doet hij d.m.v. het uitspelen van zijn kaarten. Deze kaarten spelen ook bij de veilingen een rol. Winnaar is degene met de hoogste score op zijn zuil.

Spelverloop:

Er zijn 4 rondes. Ronde 1 wordt geopend door de oudste speler (die de consul krijgt), daarna in wijzerzin. Elke ronde bestaat uit een bouwfase, een veilingfase, een scorefase en een aanvulfase waarin de eigen kaartvoorraad wordt aangevuld.

A De bouwfase

De startspeler begint. Verder gaat het in wijzerzin. Iedere speler kiest (telkens als het zijn beurt is) één van volgende acties:

- een bouwkaart afleggen: hij neemt dan 2 bouwstenen uit de voorraad en gebruikt deze onmiddellijk, hij verhoogt reeds gestarte huizen (= zonder dak) of begint één of twee nieuwe huizen
- een dakkaart afleggen: hij kiest dan een dak uit de eigen voorraad en plaatst het bovenop een huis in aanbouw, het huis is daarmee afgewerkt
- een bouwvergunning afleggen: hij plaatst een afgewerkt huis (= mét dak) op een vrije bouwplaats in een prefectuur met dezelfde kleur als de bouwvergunning
- passen: de speler doet vanaf nu niets meer in deze bouwfase

Regels in de bouwfase:

- Wie een bouwkaart aflegt, moet dadelijk zeggen hoe hij de 2 stenen gebruikt.
- Een huis zonder dak is onaf en mag niet in een prefectuur gezet worden. Een huis zonder dak mag later nog verhoogd worden, maar nooit verlaagd. Een huis mét dak is af en kan niet meer veranderd worden.
- Liggen er geen bouwstenen meer naast het bord, dan kan er natuurlijk niet meer gebouwd worden.
- Huizen en bronnen komen op kleine vierkantjes, tempels en amfitheaters op grote vierkanten. Uiteraard enkel op nog open plaatsen bouwen! Huizen mogen niet op bronnen.
- Het eerste huis van een prefectuur bepaalt door de vorm van zijn dak de dakvorm voor ALLE huizen daar. Let wel: in de 3 prefecturen van eenzelfde kleur moeten beide daktypes aanwezig zijn!
- Het eerste huis van een prefectuur moet steeds 1 steen hoog zijn. Een tweede huis mag even hoog zijn of 1 steen hoger. Een derde huis moet weer even hoog zijn of 1 hoger dan het tweede. Enzovoort... Dus steeds het tot dan toe hoogste huis evenaren of met één verdieping overtreffen.
- De getallen op de kaarten spelen geen rol in de bouwfase.
- Je mag een kaart leggen en toch niets doen; zo hoef je niet te passen en kan je in de bouwfase blijven meedoen.
- De bouwfase stopt, als alle spelers gepast hebben.
- Afgelegde kaarten komen steeds op de passende aparte aflegstapels (Deze worden verdekt naast elke gelijke kaartsoort opgebouwd.). De aflegstapels worden nooit geschud. Als de neemstapel is opgebruikt, dan wordt de aflegstapel omgedraaid en wordt de nieuwe neemstapel.

B De veilingfase

In elke ronde worden 3 voorwerpen geveild:

- Ronde 1: bron + bron + amfitheater
- Ronde 2: bron + bron + amfitheater
- Ronde 3: bron + bron + tempel
- Ronde 4: bron + bron + tempel

Betekenis van de voorwerpen:

- Bronnen:
 - Bij de telfase krijgen de spelers op de 1ste en 2de plek één punt extra, als er een bron in hun prefectuur aanwezig is.
 - In 3 (van de 9) prefecturen zijn al bronnen aanwezig bij het begin van het spel. Deze tellen zoals de andere bronnen.
 - Het aantal bronnen in een prefectuur is onbeperkt
- Amfitheaters:
 - Bij de aanvulfase (= laatste fase van een spelronde) mag de speler met de meeste bouwstenen in een prefectuur met amfitheater 2 kaarten extra trekken.
 - De speler op de 2de plaats in die prefectuur mag 1 extra kaart trekken. Bij gelijke stand tellen de regels van de telfase (zie verder).
- Tempels:
 - In de telfase worden de punten verdubbeld in de prefecturen met een tempel.

Veilingsregels:

- De spelers mogen alle kaarten in hun hand gebruiken.
- Enkel de getallen op de kaart spelen een rol, niet het type van de kaart.
- De 'voorwerpen' worden één per één en in volgorde zoals aangegeven op het speelbord, geveild.
- Alle spelers doen aan elke biedronde mee. Hiervoor bouwen ze telkens hun bod op d.m.v. al hun handkaarten. De spelers bepalen de grootte van hun (= som van de gekozen getalkaarten) en leggen deze bovenaan hun stapel handkaarten. Daaronder leggen ze eerst hun STOP-kaart en hun resterende kaarten. (Op deze manier kunnen de andere spelers het aantal geboden kaarten niet bepalen!) Tenslotte leggen alle spelers hun bodstapel verdekt voor zich op de tafel. (Wie niet wil bieden, legt zijn STOP-kaart als bovenste!)
- Daarna draaien spelers gezamenlijk hun kaarten om: één kaart per speler, later nog één, enz... De som van de kaarten VOOR de STOP-kaart telt als bod. Ook kaarten die niet meer nodig zijn voor het bod maar voor de STOP-kaart liggen, horen bij het bod.
- De speler met het hoogste bod legt de kaarten van zijn bod op de algemene aflegstapels. De anderen nemen de kaarten van hun bod terug in de hand.
- Bij een eventuele gelijke stand, wint de speler met de op dat moment laagste score. Zijn de zuil-scores van de meestbiedende spelers gelijk, dan gaat het geveilde voorwerp uit het spel en krijgen de spelers allen hun kaarten terug.
- Wie een voorwerp wint bij de veiling, legt het dadelijk in een prefectuur naar keuze.

C De scorefase

- In deze fase worden bouwstenen geteld (niét de huizen!). Wie in een prefectuur het hoogste of 2de hoogste aantal stenen heeft, scoort.
- Telprincipes:
 - wie de meeste stenen heeft in een prefectuur, krijgt 2 punten (+ 1 punt extra per bron)
 - wie op de tweede plaats komt, krijgt 1 punt per bron
 - is er in een prefectuur slechts één speler, dan telt hij als winnaar; er is geen tweede plaats
 - bij gelijke stand op de eerste plaats, wint de speler met het hoogste huis; de andere speler bekommt dan de tweede plaats; is er nog steeds gelijkheid na de huishoogte, dan krijgen alle spelers op de eerste plaats 2 punten en is er geen tweede plaats
 - bij gelijke stand op de tweede plaats, winnen alle spelers op de tweede

plaats 1 punt per bron

- een tempel verdubbelt de punten van een prefectuur
- De spelers duiden hun score aan met de zuilen.

D De aanvulfase

- Beginnend met de startspeler trekken alle spelers nu 6 nieuwe kaarten van om het even welke stapel. Wie de meeste bouwstenen heeft in een amfitheater-prefectuur, mag 2 extra kaarten nemen. Wie daar op de tweede plaats ligt, mag 1 extra kaart nemen. Bij gelijke stand: zie fase C.
- Het nemen van de 6 kaarten gebeurt kaart voor kaart. Dus 1 kaart per speler, 6 keer na elkaar. Zo kan ieder zien wat er bovenaan elke stapel klaarligt.
- Na deze fase gaat de consul naar de speler links van de oudste speler. Bij elke volgende ronde schuift de consul één plek verder.

Einde van het spel

Na de vierde telling is het spel afgelopen. Wie dan de meeste punten verzameld heeft, wint.



Date Last Modified: 21-06-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief