

San Gimignano

Auteur: Duilio Carpitella

Uitgegeven door Piatnik, 2002

Een tactisch bouwspel om het hoogst aantal torens in de stad.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Brugge, België).

Inhoud

- 16 zeshoekige speelbordsegmenten
- 40 stenen torens (telkens 10 in vier verschillende kleuren)
- 80 houten speelstenen (telkens 20 in vier verschillende kleuren)
- spelregelboekje (Engels en Duits)

Doel

De spelers kruipen in de rol van een adellijke familie in het beroemde Toscaanse stadje San Gimignano. Door hun familieleden tactisch te verdelen over de verschillende gilden van de stad, proberen ze zoveel mogelijk torens te bouwen om zo het hoogste aanzien in de stad te verkrijgen.

Spelmateriaal

- Op elk van de 16 zeshoekige speelbordsegmenten staan telkens drie van de vier mogelijke gilden.
- De speelstenen stellen de leden van elke familie voor en dienen om invloed in de gilden uit te oefenen.
- De torens zijn gemaakt uit originele Ankerstenen.

Vorbereiding

- Bij twee spelers worden twee bordsegmenten op tafel geplaatst en krijgt elke speler vier segmenten in de hand.
- Bij drie spelers worden drie bordsegmenten op tafel geplaatst en krijgt elke speler drie segmenten in de hand.
- Bij vier spelers worden vier bordsegmenten op tafel geplaatst en krijgt elke speler drie segmenten in de hand.
- De op de tafel te plaatsen bordsegmenten moeten zo geplaatst worden dat er geen twee gelijke gilden (kleuren) aan elkaar grenzen (zie fig. A).
- Elke speler krijgt de speelstenen en de torens in zijn kleur.
- Kies een startspeler.
Het spel gaat steeds verder met de volgende speler in uurwijzerzin.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, voert de volgende acties in deze volgorde uit:

1. Plaats één speelsteen op een gilde.
2. Voeg eventueel één bordsegment toe aan het speelbord.
3. Bouw een toren, indien mogelijk.

1. Speelsteen plaatsen

- Bij elke beurt mag je slechts één speelsteen plaatsen.
- Elke gilde op het speelbord (gekleurde sector) mag hoogstens twee speelstenen bevatten. Dit mogen ook twee speelstenen zijn in dezelfde kleur.

2. Speelbordsegment toevoegen

- Na het plaatsen van een speelsteen, **mag** de speler een segment toevoegen aan het speelveld. Hij kiest uit de voorraad die hij bij aanvang ontving.
- Er mogen nooit twee gelijk gekleurde sectoren aan elkaar grenzen (fig. B).
- Elk nieuw segment moet met minstens twee zijden grenzen aan een reeds op tafel liggend segment (zie fig. C).

3. Toren bouwen

- Zodra een speler vier aangrenzende gilden in vier verschillende kleuren bezit, mag de speler een toren plaatsen op één van die vier gebieden (fig. D-E-F).
- De speelsteen (of speelstenen) die op het gebied liggen waar de speler beslist een toren te bouwen, gaan terug naar de voorraad van de betreffende speler(s).
- In een gebied waar een toren staat, kan geen enkele speelsteen meer geplaatst worden. Dit gebied komt dus niet meer in aanmerking om vier aangrenzende zones te vormen.
- Je mag slechts één toren bouwen per beurt.
Maar als een speler een toren bouwt en de groep gilden bevat nog steeds een groep van vier verschillend gekleurde aangrenzende gebieden, dan moet die speler in zijn volgende beurt daar een nieuwe toren bouwen (fig. H).
- Tip:
Denk goed na in welk gebied je een toren zal plaatsen. Zorg ervoor dat een andere speler geen groep meer bezit of kies een gebied uit waardoor dat je zelf weer vier verschillende gebieden controleert.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler 10 torens heeft kunnen bouwen of als niemand nog een toren kan bouwen. In dat geval wint de speler met het meest aantal torens.

In geval van een gelijke stand, wint die speler met de meeste speelstenen op het speelbord.

Variante

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Maar de voorwaarde om een toren te kunnen bouwen is anders:

- Een speler mag een toren bouwen in een gebied waar hij minstens vier verschillende aaneengrenzende gilden controleert. Maar die vier verschillende gebieden moeten niet direct aan elkaar grenzen (zie fig. I).
- De toren mag in één van die gilden gebouwd worden.

Date Last Modified: 09-05-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief