

REVOLUTION

Doel van het spel

De speler die de 3 gebouwen (Notre Dame, Versailles en Bastille) beheerst, of 11 stadsdelen van Parijs, wint het spel.

Spelmateriaal

- . 1 speelbord dat 25 stadsdelen van Parijs weergeeft
- . 11 lichte markeringsstenen
- . 11 donkere markeringsstenen
- . 11 lichte kaartjes voor de Jakobijners : 10 cijferkaartjes genummerd van 0 tot en met 9, en 1 kaartje met een lichte vlag
- . 11 donkere kaartjes voor de Koningsgetrouwen : 10 cijferkaartjes genummerd van 0 tot en met 9, en 1 kaartje met een donkere vlag
- . 3 kaartjes met gebouwen : Versailles, Notre Dame en Bastille

Spelvoorbereiding

- . **Het speelbord wordt op tafel gelegd.**
- . **Eén speler kiest de rol van de Koningsgetrouwe en ontvangt de donkere kaartjes en stenen. De andere speelt de rol van de Jakobijner en ontvangt de lichte kaartjes en stenen. Elke speler legt zijn spelmateriaal zichtbaar voor zich neer.**
- . **De 3 gebouwen worden klaargelegd. De donkere speler kiest zich één gebouw en zet dit op een willekeurige plaats op het speelbord. Vervolgens neemt de lichte speler zich één gebouw en zet dit op een willekeurige plaats. Tot slot neemt de donkere speler het laatste gebouw en zet dit op het speelbord. De enige voorwaarde om een gebouw te mogen plaatsen is dat elk gebouw minimaal één vrij buurveld heeft.**

Spelverloop

- . **De Jakobijner (lichte speler) begint het spel. Daarna zijn beide spelers afwisselend aan de beurt. Tijdens zijn beurt legt een speler eerst een kaartje op een vrij veld op het speelbord. Daarna gaat hij na of hij een bepaald deel van de stad beheerst zodat hij het met zijn markeringsstenen kan bezetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.**
- . **Leggen van kaartjes : Door het leggen van een kaartje op een vrij veld, breidt een speler zijn invloed uit over de (maximaal 4) horizontaal en verticaal aangrenzende velden en het veld waarop hij zelf staat. De grootte van de invloed wordt bepaald door het cijfer dat vermeld staat op het kaartje.**
- . **Zetten van markeringsstenen : Als een speler op een veld dat reeds bezet is met een kaartje meer invloed uitoefent dan zijn tegenspeler, dan mag hij op dit kaartje een eigen markeringssteen zetten. De markeringsstenen mogen alleen gezet worden als, als het getroffen veld nog vrije buurvelden heeft, de tegenspeler zelfs met zijn sterkste nog resterende kaartje de invloed niet meer kan verhinderen. Ten laatste als alle buurvelden van een kaartje bezet zijn, kan dit kaartje door een speler bezet worden. Als de invloed van beide spelers op een kaartje even groot is, komt het kaartje die speler toe wiens kleur het draagt.**
Belangrijk : Zelfs als een kaartje bezet is door de markeringssteen van de tegenspeler, blijft de oorspronkelijke invloed die er van uit gaat, bestaan.
- . **Notre Dame is het enige extra kaartje dat bezet kan worden door een markeringssteen. Hierbij geldt echter dat de speler die er de minste invloed op uitoefent, zijn markeringskaartje mag zetten. Mochten beide spelers een even grote invloed uitoefenen op Notre Dame, dan wordt deze toegewezen aan de speler die niet het laatste vrije buurveld heeft bezet.**

Einde van het spel

De revolutie kan op verschillende manieren beslecht worden :

- . **Verovering van de vlag van de tegenspeler : Tijdens het spel is een speler verplicht zijn vlag-kaartje ergens op het speelbord te zetten. Slaagt een speler er in om de hoogste invloed op de vlag van zijn tegenspeler uit te oefenen, dan eindigt het spel onmiddellijk. De speler die de vlag veroverd heeft, wint het spel.**
- . **Controle over 3 gebouwen : Versailles en Bastille mogen - in tegenstelling met Notre Dame - niet bezet worden met een markeringssteen. Natuurlijk kan er wel nagegaan worden welke speler er de grootste invloed op uitoefent. In geval van een gelijk grote invloed, blijft het gebouw neutraal. Als een speler de Notre Dame bezit en de grootste invloed uitoefent op de 2 andere gebouwen, wint hij het spel.**

. Zetten van 11 markeringsstenen : Slaagt een speler er in om zijn vlag en 11 markeringsstenen op het speelbord te zetten, dan wint hij het spel. Belangrijk is dat markeringsstenen alleen gezet mogen worden als de speler zelf aan de beurt is.

De speler die de revolutie wint, ontvangt het totaal aantal resterende markeringsstenen van zijn tegenspeler aan punten.

REVOLUTION		
Abacus	Knizia, Reiner	1992
2 spelers	vanaf 10 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997