

BACCHUS' BANQUET

De Glorie en Gulzigheid van Rome

In 37 na Christus, na de dood van Tiberius, werd Caligula de nieuwe keizer van Rome. Hij imiteerde de levensstijl van zijn grootvader en deed er in zijn korte regeerperiode nog wat uitspattingen bij. Wie niet het voordeel genoot van zijn bevelen en vrijgevigheid, ergerde zich blauw aan zijn wispelturig gedrag. Uiteindelijk hadden de Romeinse notabelen en het leger geen andere optie meer dan de keizerlijke zotskap proberen te vermoorden.

SPELONDERDELEN

- 93 Actie kaarten
- 9 Gast kaarten
- 8 Privilege kaarten
- 5 Displays
- 5 Houten gespen
- 1 Spelregelboek

BASISCONCEPTEN

Je start het spel met een lege maag. Wanneer je gerechten eet en wijn drinkt, vult je maag zich meer en meer. Dit wordt gevisualiseerd door de gesp (een houten schijf met een gaatje in het midden) te verplaatsen op de riem.

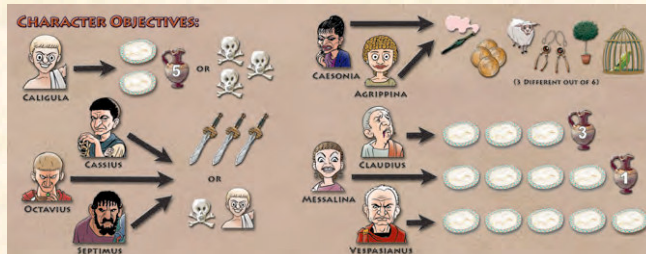
De waarden op de riem duiden de volheid van je maag aan. Je begint met de gesp op waarde "0" (dit is ook de laagste positie op je riem) en tijdens het spel wordt de gesp naar links en rechts verplaatst in functie van de acties die jouw personage onderneemt. Het voorbeeld hieronder toont een gesp/riem op positie "8".

Wanneer je teveel eet (dus wanneer de gesp voorbij de waarde "10" moet verzet worden), dan springt je riem open. Jouw personage is buiten strijd en uit het spel. Mocht dit jouw overkomen, dan kun je gelukkig het spel hervatten met een nieuw personage.

DOELSTELLINGEN

Er zijn 9 verschillende personages, ook gasten genoemd. Elk personage heeft zijn eigen doelstelling. Vermits de meeste personages geheim zijn, zijn hun doelstellingen dit ook.

- **Caligula** — hij wilt minimum 2 gerechten eten (gelijk welke gerechten) en minstens voor 5 punten wijn drinken (in willekeurige volgorde). Hij is het enige personage wiens identiteit niet geheim is. Caligula kan ook winnen als 3 andere personages door een overdaad aan gerechten, wijn of vergif uitgeschakeld zijn!
- **Octavius, Septimus en Cassius** — Deze samenzweerders hebben een gezamenlijke doelstelling: zij willen Caligula uitschakelen hetzij door 3 dolken in het spel te brengen (zie verder), hetzij door Caligula uit het spel te zetten met gerechten, wijn of vergif.
- **Claudius, Vespasianus & Messalina** — Elk van deze personages wil een aantal gerechten en een aantal wijnpunten drinken (zie onderstaand overzicht).
- **Caesonia & Agrippina** — Elk van deze personages wil 3 verschillende geschenken verzamelen. Er zijn in totaal 6 verschillende soorten geschenken beschikbaar.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

(zie schema op volgende pagina)

Neem een display en een gesp. Plaats de display voor jou op tafel en plaats de gesp op de riem op zo'n manier dat de "0" door het gaatje zichtbaar blijft.

Plaats tijdelijk de "Caligula" Gast kaart opzij. Schud de 8 andere Gast kaarten en trek, zonder te kijken, zoveel kaarten als er spelers zijn min één. Daarna, schud je de "Caligula" kaarten samen met deze getrokken kaarten en laat je elke speler één kaart trekken. De speler met de "Caligula" kaart draait deze om en plaatst ze open op tafel. De andere spelers laten hun kaart gedekt op tafel liggen. De niet gebruikte Gast kaarten worden gedekt terug in de speldoos gelegd.

Caligula verdeelt willekeurig 1 Privilege kaart aan elke speler en behoudt er 2 voor zichzelf. De niet gebruikte Privilege kaarten worden gedekt terug in de speldoos gelegd. Ieder plaatst zijn Privilege kaart gedekt naast zijn display.

Schud de Actie kaarten en stapel ze gedekt in het midden van de tafel. Trek 7 Actiekaarten van de top van de stapel en plaats ze open in een cirkel rond de Actiekaarten stapel.





geboden gekregen heeft (zolang de kaart niet aan alle andere spelers aangeboden is, mag ze niet aan de actieve speler gegeven worden). Elke speler die de kaart aangeboden krijgt, heeft dezelfde 2 opties : de gift aanvaarden of doorgeven aan iemand anders.

Als alle spelers de kaart doorgeven, dan komt de kaart terug bij de actieve speler (= de speler die de kaart gekozen en als eerste weggegeven heeft). Deze speler moet de kaart nu aanvaarden, omdraaien en op zichzelf uitvoeren.

INITIATIEF

De speler die de gift kaart ontvangt, wordt de actieve speler voor de volgende ronde. Als je dus het initiatief wilt nemen, moet je de gift kaart aanvaarden.

Als je de "Doze" kaart ontvangt of elke kaart die je personage uitschakelt (zie verder), dan wordt de speler links van jou de actieve speler.

Als alle spelers minstens twee of meer kaarten dan jezelf aanvaard hebben, dan mag je de gift kaart opeisen van zodra ze door de actieve speler gekozen is. In dat geval, voer je dat kaart op jezelf uit. Als je de kaart niet opeist, dan verloopt het spel gewoon verder.

SPELVERLOOP

De speler die Caligula als personage heeft, begint het spel en wordt de **actieve speler** (= speler die de kaarten uit het midden kiest) voor de eerste ronde.

Als je de actieve speler bent, kies je 3 Actiekaarten van de 7 open kaarten. Toon je keuze aan de andere spelers zodat ze goed weten welke kaarten je gekozen hebt.

Meng daarna de 3 kaarten op die manier dat jij alleen nog weet in welke volgorde de handkaarten zijn. Speel de kaarten tenslotte **gedekt** op de volgende manier :

- **Verwijder** (Discard) — Verwijder één kaart. Plaats deze kaart op de aflegstapel.
- **Houd** (Keep) — Houd één kaart voor jezelf. Plaats deze kaart vóór jou (naast je display) op tafel. Deze kaart wordt getoond en uitgevoerd op het einde van de ronde.
- **Gift** (Gift) — Geef één kaart aan een andere speler.

DE GIFT

De gift kaart moet steeds gedekt en geheim blijven totdat ze aanvaard is. Een speler die de kaart ontvangt, moet beslissen om deze te aanvaarden of door te geven aan een andere speler.

- **Als je een gift kaart aanvaardt**, dan draai je de kaart om en voer je de kaart uit op jezelf. Bewaar alle aanvaarde kaarten open naast je display. Je aanvaarde kaarten worden nooit verwijderd tenzij je personage uitgeschakeld wordt.

Als er op de kaart een getal staat (positief of negatief), pas de gesp dan overeenkomstig aan (zie verder).

- **Als je een gift kaart niet aanvaardt**, dan geef je de kaart aan een andere speler die deze ronde nog geen kaart aan-

EINDE VAN EEN RONDE

Na het uitvoeren van de gift kaart, draait de huidige actieve speler zijn Houd kaart om en voert deze op zichzelf uit, waarna hij de kaart bij zijn aanvaarde kaarten voegt.

Opmerking : Als de gift kaart terug bij de actieve speler belandt, dan moet deze eerst de gift kaart uitvoeren en pas daarna de Houd kaart onthullen en uitvoeren. Mocht de gift kaart de speler uitschakelen, dan wordt de Houd kaart niet meer uitgevoerd.

Trek 3 nieuwe kaarten van de top van de Actiestapel en plaats deze kaarten op de lege ruimtes rond de stapel zodat er weer 7 open beschikbare kaarten liggen.

De nieuwe actieve speler (= de speler die de vorige gift kaart aanvaard heeft), start een nieuwe ronde door 3 nieuwe kaarten te kiezen. Deze procedure wordt voortgezet tot het spel gedaan is.

DE GESP AANPASSEN

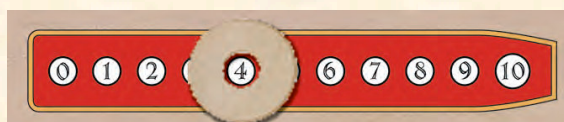
Wanneer je een kaart aanvaardt met een positieve waarde (gerechten, wijn, vergif), verplaats de gesp dan evenzoveel plaatsen naar rechts (met een hoger getal).

Opmerking : Als de gesp voorbij "10" moet verzet worden, dan is je personage uit spel.

Wanneer je een kaart aanvaardt met een negatieve waarde (Dance, Bill & Co, Feather, Doze), verplaats de gesp dan evenzoveel plaatsen naar links.

Opmerking : Als een kaart de gesp onder "0" zou brengen, dan blijft de gesp op "0" staan.

Wanneer je een kaart aanvaardt zonder waarde (een geschenk, dolk, Umbra, Food Taster, Hymn to Bacchus), dan wordt de gesp niet verplaatst.



DEDUCTIE

Vermits alle aanvaarde kaarten zichtbaar blijven naast de display van elke speler, heeft iedereen de mogelijkheid om de geheime doelstellingen van de andere spelers te raden.



Voorbeeld : Als een speler geschenken begint te verzamelen, zou hij/zij wel eens Caesonia of Agrippina kunnen zijn.

De spelers hebben daarom baat om hun eigen doelstellingen zolang mogelijk geheim te houden. Zo worden ze minder snel tegengewerkt of een doelwit.

UITSCHAKELING

Als je wordt uitgeschakeld door gerechten, wijn en/of vergif (= gesp gaat voorbij waarde 10), dan valt je personage in een diepe slaap en gaat hij uit het spel.

Onthul je personage door je Gast kaart te tonen en uit het spel te verwijderen. Verwijder alle aanvaarde kaarten en plaats je gesp weer op "0". Je mag onmiddellijk opnieuw aan het spel deelnemen door een nieuwe Gast kaart te trekken.

Je krijgt echter geen nieuw Privilege kaart, maar indien je de kaart nog niet gespeeld had, dan mag je deze voor later behouden.

Als Caligula uitgeschakeld is, dan tonen alle samenzweerders (Octavius, Septimus en Cassius) hun identiteit en hebben ze gewonnen (zelfs indien ze niet direct betrokken waren bij de uitschakeling). Als er geen samenzweerders getoond worden, dan wordt het spel voortgezet zonder het personage Caligula en zonder samenzweerders. Wie een samenzweerder als vervangingspersonage trekt, trekt een nieuwe kaart in de plaats.

EINDE VAN HET SPEL

Van zodra je jouw doelstelling hebt bereikt, onthul je jouw Gast kaart om te bewijzen dat je personage zijn doelstelling heeft bereikt. Je hebt het spel gewonnen!

Je kan de overwinning opeisen :

- Door de juiste kaarten aanvaard te hebben en niet uitgeschakeld te zijn **of**
- Door Caligula te zijn wanneer 3 andere personages uitgeschakeld zijn **of**
- Door een samenzweerder te zijn wanneer Caligula uitgeschakeld wordt **of**
- Door een samenzweerder te zijn wanneer 3 dolken aanvaard zijn.

Opmerking : Vermits de samenzweerders een gezamenlijke doelstelling hebben, worden alle dolken meegeteld die door de spelers aanvaard zijn, zelfs de dolken die Caligula aanvaard zou hebben. Een samenzweerder kan alleen individueel winnen als de andere samenzweerders uitgeschakeld of niet in spel zijn.

Het zou kunnen voorvallen dat er 3 gasten uitgeschakeld worden, waaronder Caligula, zonder dat een samenzweerder gewonnen is. In dit zeldzame geval, eindigt het spel in gelijke stand.



SPECIALE ACTIEKAARTEN

Je mag **niet** meer dan één speciale actiekaart van hetzelfde type voor je display leggen. Als je een tweede identieke kaart aanvaardt, dan moet je deze uit het spel verwijderen.

Food Taster (Proever) : Deze kaart laat je toe om elke kaart te verwijderen wanneer je ze niet wilt uitvoeren. Verwijder tegelijkertijd de Food Taster (zeer nuttig tegen vergif en dolken).

Hymn to Bacchus (Hymne aan Bacchus) : Wanneer jij wijn drinkt (door een wijnkaart te aanvaarden), dan drinken alle spelers met jou mee. Elke andere speler verplaatst zijn gesp één plaats naar rechts.

Umbra (Schaduw) : Deze kaart laat je toe om elk gerecht te verwijderen wanneer je het niet wil opeisen. Verwijder tegelijkertijd de Umbra.

PRIVILEGES

Je mag elke Privilege kaart slechts éénmaal gebruiken. Verwijder de kaart uit het spel na gebruik.

Een Privilege kaart moet steeds gespeeld worden **vooraleer** de Gift kaart door iemand aanvaard en onthuld is.

Men mag slechts één Privilege kaart spelen per ronde. Als meer dan één speler tegelijkertijd zijn Privilege kaart wil uitspelen, dan heeft de actieve speler voorrang (of de speler het meest dichtbij links van hem).

Er zijn 4 soorten Privilege kaarten :

Claim (Opeisen) (3 versies) :

Neem en aanvaard één van beide aangeduide kaarten (zonder de kaart te zien). Daarna moet je de kaart op jezelf uitvoeren. *Voorbeeld : Eis de Houd (Keep) of de Verwijder (Discard) kaart op.*

Exchange (Verwisselen) (3 versies) : Verwissel de 2 aangeduide kaarten van plaats. *Voorbeeld : de gift kaart wordt verwisseld met de verwijder (Discard) kaart.* Daarna gaat de ronde gewoon verder.

Give back (Geef terug) : wanneer je de gift kaart ontvangt (en alleen dan), geef je deze onmiddellijk terug aan dezelfde speler. Deze kan de kaart niet weigeren en moet ze uitvoeren.

Special gift (Speciale gift) : wanneer je de gift kaart ontvangt (en alleen dan), geef je deze onmiddellijk aan een andere speler. Deze kan de kaart niet weigeren en moet ze uitvoeren. Je mag deze kaart ook geven aan de actieve speler of aan een speler die de kaart al weggeven heeft.



VARIANTES

Met jonge of onervaren spelers is het aanbevolen om geen privilege kaarten te gebruiken bij een eerste spel.

Een interessante variatie is ook om alle Privilegekaarten open op tafel te leggen. Zo kan je beter inschatten wie je met welke kaart kan bedreigen.

TIPS VAN DE SPELONTWERPER

Bacchus' Banquet is een interactief, subtiel spel waar je berekende risico's moet nemen en tegenspelers moet observeren.

Eén probleem is het verkrijgen van het initiatief. Vermits dit alleen mogelijk is door een kaart te aanvaarden, moet je aandachtig opletten welke kaarten de actieve speler kiest. Kiest hij een gevaarlijke kaart voor jou of voor een andere speler? Kiest hij een kaart die jou in het bijzonder interesseert?

Op het einde van de ronde, observeer welke kaart de actieve speler voor zichzelf gehouden heeft. Kan hij deze kaart nodig hebben om het spel te winnen? Let ook op de kaart die hij verwijderd heeft.

Als je het initiatief hebt, dan moet je overwegen of je het initiatief wilt behouden en hoe je dit kunt bekomen. Als je kaarten kiest met geen of lage waardes, dan is de kans groot dat één of andere speler de Gift kaart aanvaardt. Als je minstens één gevaarlijke kaart kiest (bv. Vergif), dan is de kans groot dat iedereen de Gift kaart weigert.

Regelmatig je spelwijze wijzigen is ideaal om de andere spelers te misleiden en om hen de foute kaart te doen aanvaarden.

Wanneer je bijna uitgeschakeld bent, dan heb je nog maar een kleine kans om in het spel te blijven. Elke misstap kan fataal zijn. Daarom mag je geen risico's meer nemen tenzij dit nodig is om een andere speler te beletten het spel te winnen.

CREDITS

Spelontwerper : Frederic Moyersoen

Illustraties : Chirs Mc Loughlin

Productie : Pete Fenlon, Coleman Charlton.

Copyright ©2008 Mayfair Games, Inc.

“Bacchus' Banquet” is een handelsmerk van Mayfair Games, Inc. Alle rechten voorbehouden.



<http://fredericmoyersoen.blogspot.com/>

www.fredericmoyersoen.net

WWW.MAYFAIRGAMES.COM