

JEFFREY D. ALLERS
BERND EISENSTEIN

JEFFREY D. ALLERS
BERND EISENSTEIN

ALEA
IACATA
EST

ALEA IACATA EST



CAESAR WÜRFELT NICHT!
ODER DOCH?!

Ravensburger

Alea Iacta Est

Alea, 2009

Jeffrey D. ALLERS & Bernd EISENSTEIN

2 - 5 spelers vanaf 9 jaar

± 90 minuten

ALEA IACTA EST

CAESAR DOBBELT NIET!
OF TOCH WEL?!

SPELIDEE

Iedere speler kruipt in de rol van Caesar en probeert om zoveel mogelijk roempunten te verzamelen. Dit kan hem lukken door de verstandige inzet van zijn acht dobbelstenen die hij één voor één op de gebouwen plaatst.

Op deze manier kunnen nieuwe provincies worden veroverd en met de passende patriciërs worden bezet. Maar ook de diplomatie onder de vorm van senaatstegels of het geluk in de tempel van de godin Fortuna dragen hun deel tot het succes bij.

Omdat iedere dobbelsteenworp meestal meerdere zetmogelijkheden biedt, hangt de afloop niet alleen af van geluk (of pech) van de speler, maar ook van de correcte beslissingen op het juiste moment. Als alle dobbelstenen zijn gespeeld, worden zij gewaardeerd.

Wie heeft de beste combinatie geplaatst? Wie wint veel punten en vermeerdert zo zijn roem?

De speler die aan het einde van het spel de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.

SPELMATERIAAL

8 stanskartons met:

- **5 gebouwen** (Templum, Senatus, Castrum, Forum Romanum, Latrina)
- **19 senaatstegels** (met de letters 'SPQR' op de rugzijde)
- **25 provincietegels** (met de waardes I, II, III en IV in zes kleuren en eveneens een joker met de waarde 0)
- **36 patriciërskarten** (telkens drie vrouwen en mannen in zes kleuren met de waardes I, II en III)
- **30 fortunafiches** (met telkens 8x de waarde I en III en 14x de waarde II)
- **30 herhaalfiches** (oranjekleurig en zeshoekig)
- **1 startspelerkaart** (achthoekig met Caesar)

40 dobbelstenen (telkens 8 grijze, bruine, blauwe, groene en gele dobbelstenen)

Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in de rechterkaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

SPELIDEE

De spelers proberen door het plaatsen van hun dobbelstenen op de verschillende gebouwen (zoals Templum of Forum Romanum) zoveel mogelijk roempunten te verzamelen.

De speler die aan het einde de meeste roempunten bezit, wint!

SPQR staat voor Senatus Populusque Romanus, wat zoveel wil zeggen als 'De Senaat en het Volk van Rome'.



SPELVOORBEREIDING

De vijf gebouwen worden, in overeenstemming met de afbeelding hieronder, in het midden van de tafel gelegd.

AANDACHT: In een spel met 2 en 3 spelers wordt het Templum niet gelegd. Er wordt dus maar met vier gebouwen gespeeld.

Het Forum Romanum

moet in overeenstemming met het aantal spelers worden gelegd: bij twee spelers wordt enkel het linkerdeel (grotere) en het rechterdeel (eindeel) aan elkaar gelegd, zodat een klein Forum met vier zuilen ontstaat. Voor elke volgende speler wordt precies één tussendeel ingevoegd zodat bij drie spelers vijf zuilen, bij vier spelers zes zuilen en bij vijf spelers alle zeven zuilen zijn te zien.



De 30 fortunafiches worden zeer grondig gemixt en verdekt op een hoopje gelegd onder het Templum (dit vervalt eveneens bij twee en drie spelers).

De 19 senaatstegels worden verdekt gemixt en als verdekte stapel onder het Senatus klaargelegd.

AANDACHT: Bij twee en drie spelers moet de senaatstegel IV (veel Fortunafiches) uit het spel worden verwijderd.

Van de 25 provincietegels worden zoveel tegels blootgelegd onder het Castrum als er spelers deelnemen (bij twee spelers dus twee tegels en bij vijf spelers dus vijf tegels). De resterende provincietegels worden verdekt naast het Castrum klaargelegd.

Van de 36 patriciërskarten worden er zoveel open onder het Forum gelegd als er zuilen zijn te zien (dus afhankelijk van het aantal spelers zijn er dat vier tot zeven bij 2 tot 5 spelers). De resterende patriciërskarten worden verdekt naast het Forum gelegd.

De 30 herhaalfiches worden onder de Latrina klaargelegd.

Iedere speler ontvangt de 8 dobbelstenen van één kleur die hij voor zich neerlegt.

De jongste speler begint en ontvangt de startspelerkaart.



SPELVOORBEREIDING

De gebouwen en het overige spel materiaal worden, in overeenstemming met de afbeelding, klaargelegd.

AANDACHT

Bij 2 en 3 spelers spelen het gebouw Templum, de fortunafiches en de senaatstegel IV niet mee.

Iedere speler ontvangt de acht dobbelstenen van één kleur.



SPELVERLOOP

Het spel loopt over vijf (bij 4 en 5 spelers) respectievelijk zes etappes (bij 2 en 3 spelers). Iedere etappe bestaat op zijn beurt uit meerdere, meestal drie tot vijf rondes. Iedere ronde verloopt op dezelfde wijze: de startspeler begint en dobbelt met al zijn dobbelstenen. Dan **moet** hij één of meerdere van deze dobbelstenen in één van de vijf gebouwen plaatsen (zie verder onder 'Hoe plaatst men de dobbelstenen?'), waar ze voor de resterende duur van de etappe blijven. Vervolgens komen, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers om de beurt aan bod en dobbelen en plaatsen minstens één dobbelsteen. De volgende ronde komt er aan: te beginnen met de startspeler dobbelt weer iedereen met zijn resterende dobbelstenen en plaatst vervolgens weer minstens één ervan in een gebouw naar keuze ... enzovoort. Dit dobbelen en plaatsen gaat om de beurt zolang door tot een speler zijn laatste dobbelsteen in een gebouw heeft geplaatst en vervolgens dan de lopende ronde nog ten einde wordt gespeeld. Hiermee eindigt de etappe en komt het tot een waardering van de vijf gebouwen (zie verder bij 'Waarvoor plaatst men dobbelstenen in de gebouwen?'). Daarna volgt de volgende etappe.

Na vijf of respectievelijk zes etappes eindigt het spel en wordt de winnaar bepaald (zie 'Einde van het spel').

→ Hoe plaatst men de dobbelstenen ?

I. Templum (alleen bij 4 en 5 spelers)

De goden speelden reeds meerdere eeuwen een essentiële rol in het leven van de Romeinen. In de tempels kon men de goden eren en huldigen, als eerste de gelukkiggodin Fortuna. In deze tempel kunnen de spelers fortunafiches winnen die aan het einde van het spel 1 tot 3 roempunten waard zijn.

De eerste speler in Templum plaatst precies één dobbelsteen (om het even van welke waarde) in dit gebouw. Vervolgens neemt hij één van de verdekte fortunafiches, bekijkt het (in het geheim voor de medespelers) en legt het dan verdekt voor zich neer.

De tweede speler die in het verloop van de etappe in Templum wil plaatsen, moet nu precies twee dobbelstenen inzetten. Deze beide dobbelstenen moeten samen een hogere waarde hebben als de eerste dobbelsteen. Vervolgens neemt de speler twee verdekte fortunafiches, bekijkt ze en legt ze verdekt voor zich neer. Op deze wijze gaat het nu verder: de derde speler, drie dobbelstenen (met een hogere som dan de twee daarvoor), drie fortunafiches nemen; de vierde speler, vier dobbelstenen, vier fortunafiches ... enzovoort.

AANDACHT: Een speler die al in Templum is vertegenwoordigd, mag in een volgende ronde van de etappe opnieuw dobbelstenen plaatsen. Hij moet er uiteraard wel voor zorgen dat hij net zoveel dobbelstenen plaatst tot het gevraagde aantal van dat moment is bereikt. Hiervoor ontvangt hij zoveel fortunafiches als het aantal nieuwe dobbelstenen dat hij heeft geplaatst.

Voorbeeld

Marc plaatst een 5 in Templum en neemt één fortunafiche van de ver-dekte voorraad. Vervolgens plaatst Anne twee dobbelstenen ($3 + 6 = 9$ en dus hoger dan 5) en neemt twee fortunafiches. Marc komt terug aan de beurt en wil opnieuw dobbelstenen in Templum plaatsen. Omdat er nu drie dobbelstenen nodig zijn, legt Marc nog twee nieuwe dobbelstenen bij zijn eerste dobbelsteen (de som van de drie dobbelstenen moet hoger zijn dan 9). Vervolgens neemt hij twee fortunafiches van de voorraad (omdat hij twee nieuwe dobbelstenen heeft geplaatst).

SPELVERLOOP

Het spel loopt over vijf of respectievelijk zes etappes.

Iedere etappe verloopt op dezelfde wijze: om te beginnen worden de dobbelstenen (meestal verdeeld over drie tot vijf rondes) in de gebouwen geplaatst.

Daarna worden de gebouwen één voor één gewaardeerd.



Eerste speler: één dobbelsteen naar keuze plaatsen (één fortunafiche nemen).

Tweede speler: twee dobbelstenen plaatsen met een hogere som (twee fortunafiches).

Derde speler: drie dobbelstenen plaatsen met opnieuw een hogere som (drie fortunafiches) ... enzovoort.



II. Senatus

De senaat was het hart van de Romeinse politiek. Hier werd beslist over het lot van de staat en zijn bewoners. De speler die hier actief is en veel senaatstegels ontvangt, kan met deze tegels aan het einde van het spel talrijke roempunten en eventuele andere voordelen binnenhalen.

In Senatus mogen van iedere speler maximaal zes dobbelstenen worden ingezet in zover al deze dobbelstenen een directe opeenvolgende getallenrij vormen (een 'straat'). Ook het plaatsen van een afzonderlijke dobbelsteen is toegelaten (hoewel deze dobbelsteen meestal niets zal opleveren).

Als er in Senatus al een opeenvolgende rij van een speler ligt, mag hij deze rij in een volgende ronde van deze etappe passend verlengen (opklimmend en/of afdalend). De speler mag geen nieuwe getallenrij beginnen. Dit betekent dat er zich per speler maximaal één getallenrij in Senatus mag bevinden.

AANDACHT: *In Senatus mogen zich nooit, op geen enkel moment, identieke getallenrijen bevinden. Dit betekent dat alle getallenrijen verschillend moeten zijn (dit is zowel mogelijk in het aantal dobbelstenen alsook in de waardes van de dobbelstenen).*

Voorbeeld

Carl plaatst hier een 3, 4 en 5. Geen enkele andere speler mag hier nu eveneens een 3-4-5 leggen. Een speler mag wel bijvoorbeeld een 4-5-6 of een 3-4-5-6 leggen. In een volgende ronde van deze etappe kan Carl zijn getallenrij eventueel met een dobbelsteen 2 verlengen. Uiteraard op voorwaarde dat op dat moment er geen andere getallenrij 2-3-4-5 in de Senatus ligt.

III. Castrum

Rome zonder het krijgsm apparaat zou totaal ondenkbaar zijn.

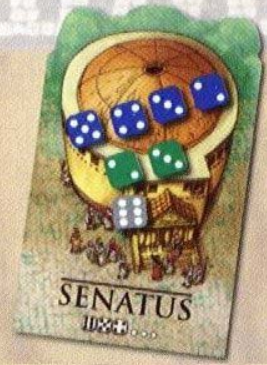
Vanuit Castrum (inhoudelijk ongeveer zoiets als een kazerne) worden de veroveringen van de vreemde provincies voorbereid en uitgevoerd.

Deze nieuwe provincies zijn aan het einde van het spel niet alleen 4 roempunten waard, maar zij bieden ook een thuis voor de patriciërs die alleen in de gelijkgekleurde provincies punten scoren.

In Castrum kan een speler per ronde een willekeurig aantal dobbelstenen inzetten in zover deze allen hetzelfde ogenaantal tonen (een 'zand'). Ook het plaatsen van een afzonderlijke dobbelsteen is toegelaten (hoewel deze dobbelsteen meestal niets zal opleveren). In de volgende rondes van deze etappe mag de speler ook een nieuwe rij starten (uiteraard moet deze rij een andere waarde hebben als zijn andere rij) of aan een bestaande eigen rij verder werken.

AANDACHT: *In Castrum mogen zich weliswaar een onbeperkt aantal 'zanden' bevinden (van één of van meerdere spelers), maar ze moeten in elk geval steeds verschillend zijn.*

Voorbeeld: *Herman dobbelt 1-2-3-4-4-4-5 en beslist om drie van zijn vieren in Castrum te plaatsen. Vervolgens dobbelt Marc 1-1-2-2-3-4-4-5 en hij zet op zijn beurt de beide vieren in Castrum (de waarde is identiek dan die van Herman maar het aantal is verschillend). Later dobbelt Herman 4-4-5-5. Hij kan nu één of de beide vieren toevoegen aan zijn 'zand' van vieren of de twee vijven als een nieuwe 'zand' plaatsen (op voorwaarde dat er op dat moment in Castrum geen 'zand' van twee vijven ligt). Herman mag natuurlijk niet de beide tegelijkertijd doen en mag ook geen nieuwe 'zand' van vieren starten. Hij beslist om de twee vijven te plaatsen. Marc dobbelt eveneens onder andere een vier. Deze vier mag hij niet toevoegen aan zijn rij van vieren omdat dan deze rij identiek zou zijn aan de rij van Herman. Twee of meer vieren zou hij wel mogen plaatsen omdat de rij dan langer zou zijn.*



Per speler maximaal één opeenvolgende getallenrij van dobbelstenen (een 'straat').



Identieke getallenrijen zijn niet toegelaten !



Meerdere verschillende rijen van dobbelstenen met identiek ogenaantal ('zanden') zijn mogelijk.



Identieke rijen zijn niet toegelaten !

IV. Forum Romanum

(afhankelijk van het aantal spelers met vier tot zeven zuilen)

In Forum Romanum treffen we vooral de Romeinen aan van de hogere standen, de patriciërs, om over de goden en de wereld te discussiëren. In het spel kunnen de spelers hier de patriciërs 'aanwerven' om ze later als landvoogd (ideaal als echtpaar) in de pas veroverde provincies in te zetten. Deze patriciërs leveren dan 1 tot 3 roempunten op.

In Forum kan een speler per ronde ofwel één dobbelsteen met een willekeurig ogenaantal plaatsen ofwel precies twee dobbelstenen die samen de som van 5 opleveren (dus 1-4 of 2-3). In volgende rondes van deze etappe kan een speler hier nieuwe dobbelstenen op de hierboven beschreven manier inzetten.

Een te plaatsen dobbelsteen wordt steeds zover mogelijk links op één van de vierkante zuilensokkels gelegd. Hierbij wordt hij zo geplaatst dat links van hem alle dobbelstenen staan met een kleiner ogenaantal (in zover voorhanden) en rechts van hem alle dobbelstenen met een even hoog of een hoger ogenaantal. Deze dobbelstenen moeten dan uiteraard naar rechts op de volgende sokkel worden geplaatst. Worden op deze manier in de loop van een etappe dobbelstenen rechts uit het Forum verdrongen, worden deze dobbelstenen op de Latrina geplaatst.

Voorbeeld

Anne (bruin) dobbelt onder andere een 2 en 3 en plaatst die in Forum.



Forum vóór het plaatsen



Forum na het plaatsen (Anne plaatst de groene dobbelsteen 3 op de latrine).

IV. Latrina

De openbare toiletten waren voor veel Romeinen de uitgelezen plaats om samen te komen en zaken uit te wisselen. Hier werden ook vaak plannen voor de toekomst gesmeed. In het spel worden deze plannen voorgesteld onder de vorm van herhaalfiches met wiens hulp men zijn lot af en toe een nieuwe richting kan geven.

De speler die na het dobbelen geen enkele dobbelsteen volgens de regels op één van de vier gebouwen kan plaatsen (slechts zeer zelden het geval), moet precies één dobbelsteen op Latrina plaatsen. Bovendien landen hier ook alle dobbelstenen die uit Forum werden verdrongen en alle dobbelstenen die bij de waardering (zie verder) niets opleveren.

Enkele bijkomende tips en verduidelijkingen

- *Principieel mag een speler per ronde maar dobbelstenen in één gebouw plaatsen en dit ook maar op één van de beschreven manieren. Hij mag bijvoorbeeld in Castrum niet in dezelfde ronde twee verschillende 'zanden' of in Forum één afzonderlijke en tegelijkertijd nog eens twee andere dobbelstenen die samen vijf opleveren.*
- *Een speler moet na het dobbelen steeds minstens één van zijn dobbelstenen passend plaatsen (bijvoorbeeld ook een afzonderlijke dobbelsteen in Senatus of Castrum). Een speler is niet verplicht alle passende dobbelstenen in te zetten. Zo mag men bijvoorbeeld in Forum een 1 plaatsen ook al heeft men ook nog een 4.*
- *In Forum mag men alleen maar dobbelstenen plaatsen die op een sokkel terechtkomen. Niet een 1 helemaal links en een 4 op Latrina.*



Afzonderlijke dobbelstenen naar keuze of precies twee dobbelstenen die samen de som van 5 opleveren.



Alle dobbelstenen zover mogelijk links in Forum plaatsen (even hoge en hogere dobbelstenen naar rechts verplaatsen).

Dobbelstenen die worden verdrongen, landen op Latrina.



Hier landen dobbelstenen die:

- **op geen enkele andere manier kunnen geplaatst worden**
- **uit Forum werden verdrongen**
- **bij de waardering niets opleveren (inclusief de niet ingezette dobbelstenen)**

→ Waarvoor plaatst men dobbelstenen ?

Nadat een speler zijn laatste dobbelsteen (of dobbelstenen) op een gebouw heeft geplaatst (meestal na drie tot vijf rondes), wordt de lopende ronde nog ten einde gespeeld (tot en met de speler rechts van de startspeler). Daarna eindigt de etappe. Alle spelers die nu nog dobbelstenen voor zich hebben liggen, leggen deze op Latrina. Vervolgens worden de gebouwen in deze volgorde gewaardeerd:

I. Templum (alleen bij 4 of 5 spelers)

De speler die de meeste dobbelstenen op Templum heeft, mag twee van zijn in deze etappe verzamelde fortunafiches behouden en open voor zich neerleggen. Alle andere spelers die hier zijn vertegenwoordigd, mogen elk slechts één van hun fortunafiches behouden en open voor zich neerleggen. De andere in deze etappe verzamelde fortunafiches leggen de spelers nu open naast de tempel. Deze open fiches komen pas terug in het spel als er naast de tempel geen verdekte fiches meer liggen (ze worden dan verdekt opnieuw grondig gemixt en als nieuw hoopje klaargelegd). Daarna leggen de spelers hun dobbelstenen van Templum terug in de eigen voorraad.

TIP

Als in een etappe in totaal slechts één afzonderlijke dobbelsteen in Templum werd geplaatst, ontvangt ook deze speler nu nog een tweede fortunafiche van de verdekte voorraad.

II. Senatus

De speler die hier de langste opeenvolgende getallenrij heeft geplaatst, legt om te beginnen deze dobbelstenen terug in zijn voorraad. Dan neemt hij de bovenste 3 senaatstegels van de verdekte stapel, bekijkt de tegels (in het geheim voor de medespelers) en behoudt uiteindelijk één ervan. Deze tegel legt hij verdekt voor zich neer. Daarna geeft hij de resterende twee senaatstegels aan de speler die nu de langste opeenvolgende getallenrij heeft afgelegd (indien voorhanden). Deze speler doet hetzelfde (dobbelstenen terug in de eigen voorraad, tegel bekijken en één tegel voor zich neerleggen). Daarna geeft hij de laatste tegel niet aan een mogelijke derde maar hij schuift de senaatstegel verdekt onder de stapel. In Senatus ontvangen dus alleen de beide best geklasseerden een senaatstegel.

UITZONDERINGEN: *In het spel met twee spelers ontvangt alleen de eerste plaats één van de drie tegels en in het spel met vijf spelers legt ook de derde geklasseerde zijn dobbelstenen terug en ontvangt de laatste senaatstegel.*

Alle spelers die nu nog dobbelstenen in Senatus hebben, plaatsen die dobbelstenen in Latrina.

GELIJKE STAND: *Zijn er meerdere getallenrijen met even veel dobbelstenen dan beslist het hoogste getal over de volgorde.*

Zo is bijvoorbeeld een getallenrij van 5-4-3-2 beter dan een rij van 4-3-2-1 en een rij van 6-5-4 is beter dan een rij van 5-4-3.

TIPS

- De afzonderlijke tegels worden achteraan beschreven.
- Als slechts één speler dobbelstenen in Senatus heeft geplaatst, behoudt hij eveneens slechts één van de drie tegels, de twee andere tegels worden verdekt onder de stapel geschoven.

Waardering van de afzonderlijke gebouwen:

TEMPLUM

De speler met de meeste dobbelstenen in Templum mag twee van zijn verzamelde fortunafiches behouden, alle anderen één.

De resterende fiches op een open stapel en de dobbelstenen terug in de eigen voorraad.

SENATUS

De speler met de langste getallenrij ('straat') neemt zijn dobbelstenen terug en kiest uit de bovenste drie senaatstegels één tegel.

Uit de resterende twee tegels kiest vervolgens de tweede geklasseerde één tegel

(alleen bij 3 tot 5 spelers).

De derde tegel wordt terug onder de stapel geschoven (niet bij 5 spelers).

De resterende dobbelstenen worden op Latrina gelegd.

III. Castrum

De speler die hier de getallenrij met de meeste dobbelstenen heeft geplaatst, legt om te beginnen deze dobbelstenen terug in zijn voorraad. Dan neemt hij naar keuze één provincietegel, die open onder Castrum ligt, en legt die open voor zich neer. Daarna komt de bezitter van de getallenrij aan de beurt die nu de meeste dobbelstenen heeft (dat kan ook dezelfde speler zijn) en doet net hetzelfde (dobbelsenen terug in de eigen voorraad, provincietegel kiezen en voor zich neerleggen).

Dit gaat zolang door tot ofwel alle provincietegels zijn gekozen of tot alle getallenrijen zijn afgehandeld. Liggen er dan nog provincietegels onder Castrum dan worden deze open naast het gebouw gelegd en verdwijnen uit het spel.

Alle spelers die nu nog dobbelstenen in Castrum hebben, plaatsen deze op Latrina.

GELIJKE STAND: Als er meerdere rijen zijn met even veel dobbelstenen, beslist hier het hoogste getal over de volgorde.

Zo is bijvoorbeeld 5-5-5 beter dan 3-3-3 en 6-6 beter dan 5-5.

IV. Forum Romanum

De speler wiens dobbelsteen op de zuilensokkels het meest uiterst links ligt, legt om te beginnen deze dobbelsteen terug in zijn voorraad. Dan kiest hij uit de patriciërskarten, die open onder Forum liggen, ééntje naar keuze en legt dat open voor zich neer.

Daarna komt de bezitter aan de beurt van de dobbelsteen die nu uiterst links ligt (dat kan ook dezelfde speler zijn) en hij doet net hetzelfde (dobbelssteen terug in de eigen voorraad, patriciërskartje kiezen en voor zich neerleggen). Dit gaat zolang door tot alle dobbelstenen in Forum zijn afgehandeld. Als er dan nog open patriciërskarten onder Forum liggen, worden die open naast het gebouw gelegd en verdwijnen uit het spel.



V. Latrina

Iedere speler legt nu al zijn dobbelstenen van Latrina terug in zijn voorraad en ontvangt voor elke dobbelsteen één herhaalfiche die hij eveneens voor zich neerlegt.

De herhaalfiches (het Latijnse woord "repete" betekent herhalen) kunnen in de aansluitende rondes op de volgende manier worden benut: Na het dobbelen kan een speler één van zijn herhaalfiches afgeven (terug naast Latrina leggen) en hiervoor een aantal dobbelstenen naar keuze van zijn zonet gedobbelde worp opnieuw dobbelen. Een speler mag een willekeurig aantal van deze fiches per ronde inzetten en telkens opnieuw beslissen welke dobbelstenen hij opnieuw wil dobbelen. Aan het einde van het spel ontvangt men voor elke twee herhaalfiches die men bezit telkens één roempunt.

De volgende etappe

Nadat alle vijf gebouwen zijn gewaardeerd en alle dobbelstenen terug bij hun bezitter liggen, worden, zoals onder het hoofdstuk 'Spelvoorbereiding' is beschreven, nieuwe provincietegels (2 tot 5) en patriciërskartjes (4 tot 7) open neergelegd. De linkerbuurman van de vorige startspeler wordt de nieuwe startspeler en ontvangt ook de startspelerkaart. De nieuwe etappe kan beginnen.

CASTRUM

De speler met de langste rij kiest als eerste één provincietegel naar keuze, daarna de speler met de tweede langste rij ... enzovoort.

TIP

Aan de vrije provincie (de grijze provincietegel met de waarde 0) mag men aan het einde van het spel één vrouw en één man van een zelfde kleur naar keuze toebedelen. Dit is bij wijze van spreken een jokerprovincie.

De resterende dobbelstenen worden op Latrina geplaatst.

FORUM ROMANUM

De speler wiens dobbelsteen uiterst links ligt, kiest als eerste een patriciërskartje naar keuze. Dan volgt de bezitter van de dobbelsteen die nu uiterst links ligt ... enzovoort.

LATRINA

Voor elke dobbelsteen op Latrina ontvangt men één herhaalfiche.



Voor alle verdere etappes geldt: nieuwe provincietegels en nieuwe patriciërskartjes klaarleggen en de startspeler wisselen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de waardering van de vijfde (bij 4 en 5 spelers) of respectievelijk de zesde etappe (bij 2 en 3 spelers). De spelers plaatsen nu hun patriciërkaartjes bij hun provincietegels, leggen hun senaatstegels bloot, tellen hun fortunafiches op, tellen het aantal herhaalfiches en bepalen op deze manier hun totaal aan roempunten.

De speler met de meeste roempunten is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meest waardevolle niet toebedeelde patriciërs heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Provincies en patriciërs

In iedere provincie kunnen hoogstens twee patriciërs onderdak vinden en wel steeds maar één vrouw en één man (met telkens een waarde naar keuze tussen 1 en 3). De beiden moeten bovendien dezelfde kleur hebben als de provincie. Elk patriciërkaartje dat op deze wijze werd toebedeeld en elke passend bevolkte provincie (met minstens één passende patriciër) telt zoveel roempunten als wordt aangegeven op het kaartje of de tegel. Patriciërs die geen onderdak kunnen vinden, leveren 0 punten op. Onbezette provincies leveren één punt minder op dan op de tegel staat.

Senaatstegels

Hoeveel roempunten deze tegels opleveren, wordt beschreven op de volgende pagina's van deze handleiding.

Fortunafiches

Deze fiches zijn zoveel roempunten waard als de waarde die op de fiche is afgedrukt.

Herhaalfiches

Telkens twee eigen herhaalfiches leveren één roempunt op.

Voorbeeld

Marc ontvangt aan het einde van het spel voor zijn vitrine de volgende roempunten:



A	vier provincietegels: $3+4+0+0 =$	7 punten
B	tien patriciërs: $3+1+3+3+2+1+2+0+0+0 =$	15 punten
C	vier senaatstegels: $3+0+5+5 =$	13 punten
D	drie fortunafiches: $3+2+1 =$	6 punten
E	vijf herhaalfiches: $5 : 2 =$	2 punten
TOTAAL		43 punten

De auteurs en uitgeverij danken alle testspelers en suggestiegevers voor hun grote engagement.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar of neem contact op met:

alea - Postfach 1150 - 83233 Bernau - Telefoon: 08051-970720 of info@aleaspiele.de

© 2009 Ravensburger Spieleverlag



226836

EINDE VAN HET SPEL

Na vijf of respectievelijk zes etappes eindigt het spel.

Winnaar is de speler die de meeste roempunten heeft verzameld.

Patriciërkaartjes

De afgedrukte waarde (1 - 3) als ze onderdak hebben gekregen (anders 0 punten).

Provincietegels

De afgedrukte waarde (0 - 4) als ze niet onbezet zijn (anders 1 punt minder).

Senaatstegels

De roempunten zijn verschillend per tegel.

Fortunafiches

De afgedrukte waarde.

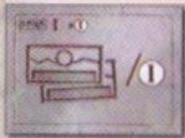
Herhaalfiches

Voor elke twee fiches ontvangt men 1 roempunt.

DE SENAATSTEGELS

Pas aan het einde van het spel, als de roempunten worden bepaald, legt iedere speler al zijn senaatstegels bloot. Voor 18 van de 19 tegels ontvangen de spelers extra roempunten. De tegel 'volgende generatie' kan men op een andere manier benutten.

Voorbeeld



TEGEL I (veel provincies - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor deze tegel zelf en voor telkens twee (bezette of onbezette) eigen provincies één extra roempunt; hierbij gelden ook de grensprovincies of respectievelijk de vrije provincies (zie senaatstegels XII en XIII).

In het voorbeeld boven zou men voor deze tegel 4 roempunten (RP) ontvangen (1 voor de kaart zelf en 3 voor de zes provincies).



TEGEL II (veel patriciërs - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor telkens twee (ondergebrachte) eigen patriciërs één extra roempunt.

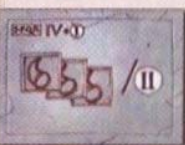
In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 4 RP (8:2, de paarse vrouw levert niets op).



TEGEL III (veel senaatstegels - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor deze tegel zelf en voor al zijn senaatstegels (opnieuw inclusief deze tegel) telkens één extra roempunt.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 5 RP (3 voor de twee grensprovincies en de ene vrije provincie + 2 voor de tegel 'vele senaatstegels' (niet in het voorbeeld afgebeeld)).



TEGEL IV (veel fortunafiches - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor deze tegel zelf één extra roempunt en voor telkens drie van zijn fortunafiches (onafhankelijk van de waarde) twee extra roempunten.

AANDACHT: Deze tegel moet uit het spel verwijderd worden bij 2 en 3 spelers.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 3 RP (1 voor de tegel zelf + 2 roempunten voor de 5 fortunafiches gedeeld door 2).



TEGEL V (veel echtparen - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor deze tegel zelf en voor elk eigen echtpaar (= twee patriciërskaartjes in één provincie; hierbij tellen ook de grensprovincies en de vrije provincies) één extra roempunt.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 3 RP (1 voor de tegel zelf + 2 voor de twee echtparen).



TEGEL VI (veel verschillende patriciërs - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor elke verschillende kleur van zijn (ondergebrachte) patriciërskaartjes één extra roempunt.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 4 RP (de paarse vrouw levert niets op).



TEGEL VII (veel verschillende provincies - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor elke verschillende kleur van zijn (bezette of onbezette) provincies (inclusief de grensprovincies en de vrije provincies) één extra roempunt. De grensprovincies tellen daarbij (bezet of niet) voor de beide afgebeelde kleuren. De vrije provincies nemen de kleur aan van de patriciër waardoor ze bezet worden. Een onbezette vrije provincie geldt als extra kleur (grijs).

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 5 RP (de vrije provincie geldt hier als rood).

**TEGEL VIII** (veel bezette provincietegels - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor elk van zijn met minstens één patriciërs bezette provincie één extra roempunt (hier tellen de senaatstegels 'grens-provincie' en 'vrije provincie' niet mee).

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 3 RP.

**TEGEL IX** (veel vrouwen - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor elk van zijn ondergebrachte patriciërsvrouwen één extra roempunt.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 5 RP (de paarse vrouw telt niet mee).

**TEGEL X** (veel mannen - 1 tegel)

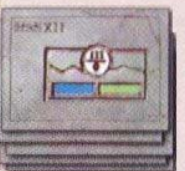
De bezitter van deze tegel ontvangt aan het einde voor elk van zijn ondergebrachte patriciërs mannen één extra roempunt.

In het voorbeeld ontvangt men voor deze tegel 3 RP.

**TEGEL XI** (volgende generatie - 1 tegel)

De bezitter van deze tegel mag aan het einde van het spel bij elk van zijn echtparen (ook bij die in de grensprovincies of de vrije provincies) nog een extra gelijkgekleurd kaartje (mannelijk of vrouwelijk) onderbrengen, dat hiermee ook zijn afgedrukte roempunten waard is. Afzonderlijke personen kunnen geen volgende generatie hebben en er is ook maar één volgende generatie per echtpaar toegelaten.

Op grond van het voorbeeld kan men voor deze tegel nog een extra rode of groene patriciër bij de eerste grensprovincie en nog een groene patriciër bij de eerste groene provincie leggen .

**TEGEL XII** (grensprovincies - 6 tegels)

Iedere grensprovincie wijst een andere combinatie van twee provinciekleuren aan. In een grensprovincie mag zijn bezitter aan het einde van het spel een wat kleuren betreft passend echtpaar onderbrengen. Pas wanneer dit het geval is, is de grensprovincie drie roempunten waard. Ligt hier aan het einde van het spel maar een afzonderlijke patriciër (overeenstemmend met één van de vertoonde kleuren van de grensprovincie) of helemaal niets, is de grensprovincie 0 punten waard. Patriciërs die niet met één van de twee kleuren van de grensprovincie overeenstemmen, mogen hier niet worden afgelegd.

**Correct !**

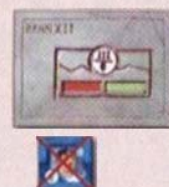
Totaal: 7 roempunten
(3 voor de provincie en
4 voor de twee patriciërs)

**Correct !**

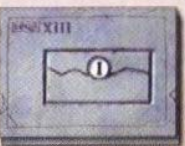
Totaal: 2 roempunten
(0 voor de provincie en
2 voor de patriciër)

**Gedeeltelijk verboden !**

Totaal: 3 roempunten
(de minderwaardige
patriciër moet worden
verwijderd)

**Verboden !**

Totaal: 0 roempunten
(de patriciër moet
worden verwijderd)

**TEGEL XIII** (vrije provincie - 2 tegels)

Iedere vrije provincie kan tot twee patriciërs opnemen in zover de beide kaartjes dezelfde kleur hebben en uiteraard van een verschillend geslacht zijn.

De vrije provincie zelf is één roempunt waard als er minstens één kaartje onder ligt.

**Correct !**

Totaal: 5 RP
(1 voor de
provincie en
4 voor de twee
patriciërs)

**Correct !**

Totaal: 4 RP
(1 voor de
provincie en
3 voor de
patriciër)

**Gedeeltelijk verboden !**

Totaal: 4 RP
(1 voor de provincie en
3 voor de blauwe patriciër.
De groene patriciër moet
verwijderd worden.)

ALEA IACTA EST - De teerling is geworpen !
 Of beter nog, iedere speler bezit in deze spannende
 wedstrijd om eer en roem over dezelfde
 acht kleine kubusvormige geluksbrengers.
 Ronde na ronde worden de dobbelstenen op de gebouwen gezet.
 En of ze nu geplaatst worden op Templum of Senatus,
 op Castrum of Forum Romanum,
 ieder gebouw vereist weer een andere tactiek.
 Wie legt de beste combinaties af ?
 Wie dobbelt zich met wat geluk en handigheid naar de zege ?



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 88194 Ravensburg
 Made in Czech Republic



Autoren: J. D. Allers/B. Eisenstein
 Illustration: C. Stephan/P. Rennwanz
 Design: C. Stephan/P. Rennwanz
 Foto: Markus Schmuck
 Realisation: Stefan Brück

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
 verschluckbare Kleinteile

2-5 Spieler ab 9 Jahren
 Dauer: 30-60 Minuten
 Anspruch: 
 Inhalt: 40 Würfel, 8 Stanz-
 tafeln mit knapp 150 Teilen
 (u.a. Gebäude, Provinzen,
 Patrizier, Senatskarten, ...),
 1 vierfarbige Spielregel