

De val van Rome:

Speelmateriaal:

1 speelbord

Per speler (max. 4) één kleur speelfiguren te weten: 10 troswagens
9 krijgers
9 ridders

1 Romeinse legionair

40 plunderingfiches in 5 verschillende kleuren

35 muntjes: 20 kleinen met waarde 1, 15 groten met waarde 5

2 dobbelstenen

4 witte markeringsfiches

90 kaarten (14x erts, 14x graan, 20 weilandkaarten, waarvan 10 paarden en 10 runderen, 30 ontwikkelingskaarten, 12 bijzondere overwinningspuntenkaarten).

Speelbord:

Het speelbord laat de kaart van het west Romeinse rijk zien, met belangrijke Romeinse steden.

De steden zijn door 2, 3, 4 of 5 (Rome) torens omgeven.

In totaal zijn er 5 provincies, te weten: Germanië, Gallië, Spanje, Noord-Italië en Zuid-Italië. De steden in elke provincie hebben een eigen kleur.

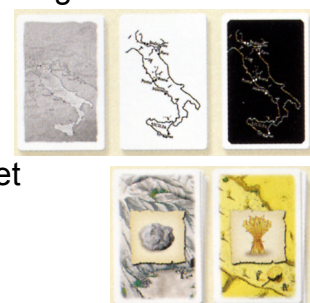
Vorbereiding:

- Elke speler kiest een kleur en krijgt de bijbehorende speelfiguren.
- Elke speler zet een ridder en een krijger op dezelfde kleur op de gemarkeerde statstippen in het noordoosten van het bord.
- Elke speler heeft in een hoek van het speelbord 2 stamvelden: één veld voor de ridder- en één veld voor de krijgerstammen. Iedere speler zet op het veld van de ridderstam een ridder en een troswagen en op het veld van de krijgerstam een krijger en eveneens een troswagen (zie afbeelding). De overige figuren legt hij als voorraad voor zich neer.
- Indien men met 3 personen speelt, wordt elke met een III gemarkeerd stad met een troswagen van de kleur bezet die niet meespeelt. Deze steden zijn neutraal en zijn bij een spel met z'n drieën niet beschikbaar.
- De plunderingfiches worden omgedraaid en gemengd (heen en weer schuiven).

Op iedere stad van het bord wordt een plunderingfiche van dezelfde kleur gelegd. (3 personen: 10 fiches blijven over. Deze gaan uit het spel)

- De legionair wordt op een willekeurig bosveld van Spanje neergezet.
- De speelkaarten worden gesorteerd naar grondstoffenkaarten (grijze achterkant), bijzondere overwinningspuntenkaarten (witte achterkant) en ontwikkelingskaarten (zwarte achterkant).

De graan- en ertskaarten worden als open stapels naast het speelbord gelegd.



De weilandkaarten (rund en paard) worden goed gemengd. Ze vormen samen de weidekaarten stapel. Deze wordt met de achterkant naar boven naast de andere grondstofkaarten geplaatst.



- De ontwikkelingskaarten worden gemengd en als een verdeckte stapel (rugzijde naar boven) klaar gelegd.
- Er zijn 3 soorten bijzondere overwinningspuntenkaarten. Deze worden per soort gesorteerd en met de afbeelding naar boven op het speelbord gelegd.
- Iedere speler ontvangt een speeloverzicht.
- De goudmunten worden klaargelegd.
- De 4 witte markeringsfiches worden in het centrum van de windroos geplaatst.
- Iedere speler ontvangt:
 - 5 goudmunten (waarde 1)
 - 1 graan
 - 1 weidelandkaart van de verdeckte stapel
- Er wordt gedobbeld om te kijken wie begint. Wie het hoogste gooit, krijgt de dobbelstenen en is daarmee startspeler van de eerste ronde.

Waar het om gaat:

Iedere speler bezit een rijder- en een krijgerstam.

Een stam bestaat uit stamfiguren (rijders of krijgers) en troswagens op de betreffende stamvelden, als ook de betreffende stamfiguur op het speelbord.

De stamfiguur staat voor de hele stam, aangezien niet alle speelfiguren van een stam op een kruispunt van het bord kunnen staan.

Ieder stam kan in het spelverloop met nieuwe stamfiguren en troswagens uit de voorraad versterkt worden.

De spelers starten met hun stammen ten oosten van de Limes en trekken in het verdere spelverloop over wegen en kruispunten verder in het Romeinse rijk.

Eerst kunnen de steden in het Romeinse rijk alleen maar geplunderd worden.

Heeft een speler met één van zijn stammen steden in 3 verschillende provincies geplunderd, dan kan hij met deze stam ook de eerste Romeinse stad veroveren en zijn rijk stichten.

Overwinningspunten krijgt men voor veroverde Romeinse steden en in de vorm van bijzondere overwinningspuntenkaarten voor bepaalde verrichtingen.

Het spel eindigt met de ronde waarin één (of ook meerdere) spelers 10 overwinningspunten bereikt heeft.

Spelverloop:

Het spel bestaat uit meerdere, op elkaar volgende ronden.

Elke ronde bestaat uit 4 fasen:

Fase 1: Dobbelen voor de grondstoffenopbrengst

Fase 2: Handelen en bouwen

Fase 3: Acties van de rijderstam

Fase 4: Acties van de krijgerstam

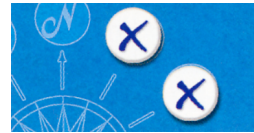
Is een ronde beëindigd, dan geeft de huidige startspeler de dobbelstenen aan zijn linker buurman. Deze is nu de startspeler in de nieuwe ronde.

1. Dobbelen voor grondstoffen:

De startspeler gooit zo lang met de dobbelstenen, totdat hij 4 verschillende getallen gegooit heeft. Een al gegooit getal wordt met het witte markeringsfiche

op de windroos afgedekt.

Wordt een afgedekt getal opnieuw gegooid worden, dan moet men opnieuw gooien, zolang totdat er een niet afgedekt getal gegooid wordt.



Na elke worp ontvangt iedere speler voor elk landschap een grondstof, als hij op de hoek (kruispunt) minstens één van zijn speelfiguren heeft staan. Bij een "7" wordt de legionair verplaatst (zie verderop).

Er zijn 4 verschillende landschappen: Akkerland, Gebergte, Weideland en Bos. Akkerland levert graan en gebergte erts. Bij weideland zijn er 2 verschillende opbrengsten: runderen en paarden. Weidelandkaarten worden van de verdeckte stapel getrokken. Het bos levert geen opbrengsten.

Let op: Elke speler krijgt altijd maar één grondstof per gegooid landschapstegel, ook als hij aan dit landschap in het verdere spelverloop meerdere figuren heeft staan.

"7"gegooid:

Heeft de startspeler een 7 gegooid, dan verzet hij de legionair op een willekeurig landschap van het Romeinse Rijk en trekt hij bij de speler, die een figuur aan de hoek van dit landschap heeft staan, een verdeckte grondstofkaart uit zijn hand. Heeft een speler geen grondstoffen, dan mag men hem tot 2 goudmunten afnemen.

De legionair mag niet op een landschapstegel ten oosten van de Romeinse grens (Limes) geplaatst worden. Een veld dat door de Legionair bezet wordt, levert geen opbrengsten.

Let op: Anders dan bij "de kolonisten van Catan" moeten de spelers bij een worp van 7 niet de helft van hun grondstofkaarten afgeven, als ze meer dan 7 grondstoffen bezitten.

2. Handelen en bouwen:

Iedere speler mag nu handelen en bouwen. De startspeler begint, alle anderen spelers volgen volgens de wijzers van de klok.

Handelen:

- De speler, die aan de beurt is, kan met alle andere spelers grondstoffen ruilen. Hij mag ook met de bank handelen en 3 gelijke grondstofkaarten ruilen tegen 1 erts, 1 graan of 1 weidekaart (bovenste kaart van de stapel trekken). Wisselen met goudmunten in grondstoffen is niet toegestaan.

Bouwen:

- Degene die 1 erts + 1 paard betaalt, mag een Ridder **en** een krijger plaatsen. Hij neemt de beide figuren uit de voorraad en plaatst de ridder op het veld van de rijderstam en de krijger op het veld van de krijgerstam. Het is niet toegestaan hiervoor in de plaats 2 krijgers of 2 ridders te plaatsen.
- Wie een troswagen bouwt, betaalt 1 paard + 1 graan + 1 rund en plaatst deze ofwel op het veld van de rijderstam of op het veld van de krijgerstam.
- Wie een ontwikkelingskaart koopt betaalt 1 rund + 1 goud en legt de ontwikkelingskaart verdeckt voor zich neer.

Als graan of erts betaald wordt, dan worden de kaarten op de betreffende stapels terug gelegd. Worden paarden of runderen betaald, dan worden ze open op een aflegstapel gelegd. Indien de stapel met verdeckte weidekaarten op is, dan wordt de aflegstapel gemengd en vormt dan de nieuwe weidekaarten stapel.

Zolang de grondstoffen voldoende zijn, mag men iedere bouwactie in zijn beurt ook vaker uitvoeren.

- **Goud als joker:** Eens per beurt mag een speler bij het bouwen een grondstof door 3 goudmunten vervangen.

- **Ontwikkelingskaarten spelen:**

De speler mag precies één ontwikkelingskaart spelen. Het mag er ook een zijn, die hij zojuist in de bouwfase verkregen heeft.

3. Acties van de rijderstam:

Iedere speler mag met zijn rijderstam acties doorvoeren en precies één ontwikkelingskaart spelen. De startspeler begint, de andere spelers volgen volgens de wijzer van de klok.

Belangrijk: Kan of wil een speler geen acties uitvoeren met zijn rijderstam (noch bewegen, noch een ontwikkelingskaart uitspelen of plunderen of veroveren), dan mag hij 2 goudmunten of een grondstofkaart nemen.

4. Acties van de krijgerstam:

Iedere speler mag met zijn krijgerstam acties uitvoeren en precies één ontwikkelingskaart spelen. De startspeler begint, de andere spelers volgen volgens de wijzer van de klok.

Belangrijk: Kan of wil een speler geen acties uitvoeren met zijn krijgerstam (noch bewegen, noch een ontwikkelingskaart uitspelen of plunderen of veroveren), dan mag hij 2 goudmunten of een grondstofkaart nemen.

De acties van de stammen:

Aan het begin van het spel zijn de stammen op trektocht. Ze trekken langs de wegen tussen de landschappen door en kunnen als afsluiting van een beweging of ook zonder een voorafgegangene beweging een aangrenzende Romeinse stad plunderen. Heeft een speler met een stam minstens 3 steden in verschillende provincies geplunderd, dan kan hij met deze stam (in de volgende beurt) een Romeinse stad veroveren en daarmee een rijk stichten. Heeft een speler met een stam een rijk gesticht, dan is de trektocht van deze stam beëindigd. De speler kan met deze stam alleen aangrenzende Romeinse steden veroveren en het rijk van deze stam vergroten.

1. Stam op trektocht:

De trektochtregels:

De speler heeft de keus, met de betreffende stam te trekken of op het eventuele kruispunt te blijven.

Voor het trekken van een stam gelden de volgende regels:

- De speler kiest een vrij kruispunt (zonder stad, zonder stam) waar hij zijn stam heen wil laten trekken.
- Met uitzondering van de **eerste pijl**, moet hij voor iedere pijl, die op de weg van het uitgangskruispunt naar het doelkruispunt ligt, reiskosten betalen. Een landpijl kost of 1 graan of 3 goud, een zeepijl (pijl met schip) kost 1 goud.
- Een speler mag met een stam zo ver reizen, als dat hij reiskosten kan betalen. Land- en zeewegen mogen met elkaar gecombineerd worden. Steden of stammen op de reisweg tussen het start- en het doelkruispunt zijn geen hindernis.
- Heeft een speler de reiskosten betaald, dan trekt hij met zijn stam naar het doelkruispunt.

- Eindigt de reis van de stam op een kruispunt, dat direct aan een Romeinse stad ligt, dan kan hij deze aansluitend indien het geval zich voordoet, plunderen of veroveren, voor zover de stam aan de voorwaarden voldoet. Na de plundering of verovering is de trektocht van deze stam beëindigd.

Voorbeeld:

Voor de krijgerstam van de rode speler bestaan er 2 mogelijke reisroutes om in één beurt naar het met een kruis gemarkeerde doelkruispunt te gaan. Kiest hij voor de zeeweg (witte cirkels) dan kost hem dit 1 goud (de eerste pijl is kosteloos). Heeft hij geen goud, dan moet hij de duurdere landweg kiezen. Iedere mogelijke weg naar het doel verloopt over minstens 3 pijlen (rode cirkels). De eerste is kosteloos, de beide resterende kosten elk ofwel 1 graan of 3 goud.



Plunderen:

Staat een speler met een stam op een kruispunt, dat direct aan een Romeinse stad ligt, dan mag hij deze plunderen (ook wanneer hij daarvoor niet met deze stam getrokken heeft) als:

- De stad een plunderingfiche heeft.
- Het aantal krijgers respectievelijk ridders **op het veld** van de stam minstens even groot is als de verdedigingswaarde van de stad. De verdedigingswaarde wordt bepaald door het aantal torens van deze stad.

Plundert een speler een stad, dan neemt hij het plunderingfiche en draait dit om.

- Laat het fiche een rood veld met krijger en rijder zien, dan moet hij afhankelijk van de ingezette stam, 1 krijger respectievelijk 1 rijder van het veld van deze stam weghalen en terug in de voorraad leggen.
- Laat het plunderingfiche de achterkant van een grondstofkaart zien, dan trekt de speler de bovenste kaart van de weidekaartenstapel.
- Laat het de achterzijde van een ontwikkelingskaart zien, dan krijgt hij een ontwikkelingskaart.
- Laat het 2 munten zien, dan krijgt hij 2 goud.
- Tenslotte krijgt hij altijd voor **elke** troswagen van deze stam 1 goud.

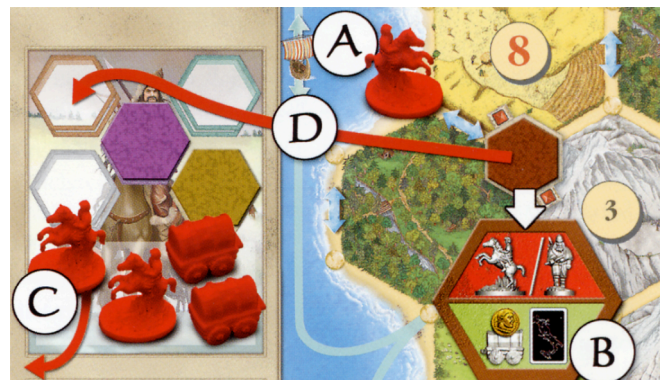
Aansluitend plaats hij het plunderingfiche op het veld van de stam, welke de stad geplunderd heeft. Iedere stam mag tot twee plunderingfiches van eenzelfde kleur bezitten. Plunderingfiches met dezelfde kleur worden boven op elkaar gestapeld.

Aanwijzing: Bij het plunderen moet voor een eventuele tussen de stam en de stad liggende pijl niets betaald te worden.

Voorbeeld:

Een speler staat met zijn rijder (A) naast een Romeinse stad. Aan de voorwaarde voor een plundering is voldaan, aangezien op het veld van de stam 2 ridders staan en de stad slechts over 2 wachttorens beschikt. De speler draait het plunderingfiche om (B). Hij krijgt als beloning een ontwikkelingskaart en per troswagen 1 goud – ofwel in totaal 2 goud voor beide troswagens. Te gelijktijd moet hij een rijder wegnemen en in de voorraad terug leggen (C).

Het plunderingfiche legt hij aansluitend op het veld van de stam (D).



Verovering van de eerste Romeinse stad – rijksstichting:

Om met een stam de eerste Romeinse stad te kunnen veroveren, moet aan de volgende eisen voldaan worden:

- Op het **veld van de stam** moeten zich minstens 3 plunderingfiches van verschillende kleur bevinden.
- De **figuur van de stam** moet op een kruispunt staan, die direct naast de te veroveren Romeinse stad ligt.
- Op het **veld van de stam** moeten tenminste zoveel krijgers, resp. ridders staan, als dat de Romeinse stad torens bezit.

Als aan deze voorwaarden voldaan worden dan,

- Trekt hij met zijn stamfiguur van het aansluitende kruispunt in de stad (voor een eventuele pijl tussen de stad en het aangrenzende kruispunt hoeft niets betaald te worden).
- Neemt hij een troswagen van het **veld van de stam** (niet uit de voorraad) en plaatst hem bij de stamfiguur op de veroverde stad.

Bij een verovering is geen buit aanwezig – bezit de stad nog een plunderingfiche, dan wordt deze terug in de doos geplaatst.

Elke veroverde Romeinse stad telt als een overwinningspunt.

Voorbeeld: De speler verovert met zijn rijderstam de eerste stad en sticht een rijk. Hij trekt met de rijder van het aangrenzende kruispunt en een troswagen van het veld van de stam naar de stad.



Belangrijk: De figuren van stammen op trektocht staan altijd op kruispunten buiten een stad. Figuren van stammen, die bij een rijk horen, staan altijd op een stad.

Zo gauw een speler met een stam een rijk gesticht heeft, kan hij met deze stam niet meer op trektocht gaan, om opnieuw andere steden te plunderen. Hij kan alleen maar van de veroverde stad uit verdere aangrenzende Romeinse steden veroveren.

2. Vergroting van het rijk – verdere veroveringen:

Heeft een speler met een stam de eerste Romeinse stad veroverd, dan kan hij verdere Romeinse steden in de omgeving veroveren.

Voor verdere veroveringen gelden de volgende regels:

- Er kan alleen maar een stad veroverd worden, die hoogstens één land- of één zeepijl van een willekeurige, reeds veroverde stad van de stam verwijderd is.
- Op het veld van de stam moet minstens een troswagen staan, aangezien in elke veroverde stad een troswagen geplaatst moet worden.
- Op het veld van de stam moeten minstens zoveel krijgers resp. ridders staan als dat de Romeinse stad torens bezit.

Zijn aan deze voorwaarden voldaan, dan verovert hij de stad, door een krijger resp. rijder en een troswagen van het stamveld te nemen en de beiden figuren op de stad te plaatsen.

Belangrijk: Steden, die al van een speler zijn, mogen niet door medespelers veroverd worden.

voorbeeld: De speler heeft reeds 2 Romeinse steden veroverd. Een van de met rode cirkels gemarkeerde steden kan hij als volgende veroveren, aangezien deze steden maar één pijl van een eerder veroverde stad verwijderd zijn en niet meer wachttorens bezitten als dat de stam ridders bezit.

De met een rood kruis gemarkeerde steden zijn in deze situatie buiten bereik en kunnen niet veroverd worden. De stad met het zwarte kruis ligt weliswaar binnen bereik, maar kan vanwege de 4 wachttorens niet veroverd worden. De speler beslist de zuidelijke stad te veroveren en trekt met een troswagen en een rijder van het veld van de stam naar de stad.



De bijzondere overwinningpuntenkaarten:

- Diplomatie (2 overwinningpunten):
Degene die als eerste 3 diplomatenkaarten gespeeld heeft, krijgt deze kaart. Ze moet aan een andere speler afgegeven worden, als deze over meer open liggende diplomatenkaarten beschikt.
- Plaaq van Rome (2 overwinningpunten):
Degene die met een stam 5 verschillende kleuren plunderingfiches bezit, krijgt een kaart "Plaaq van Rome". Lukt het een speler met zijn tweede stam ook, 5 verschillende kleuren plunderingfiches in zijn bezit te hebben, dan krijgt hij een tweede kaart "Plaaq van Rome".
- Erfenis van Rome (2 overwinningpunten)
Deze kaart krijgt de speler, die met ieder van zijn stammen minstens 4 Romeinse steden veroverd heeft. Meestal betekent het verkrijgen van deze kaart meteen de speloverwinning, tenzij een andere speler in dezelfde ronde ook 10 of meer overwinningpunten heeft bereikt.

De ontwikkelingskaarten:



Met uitzondering van de eerste fase mag in iedere fase precies één ontwikkelingskaart gespeeld worden. Een speler kan zodoende in één ronde tot 3 ontwikkelingskaarten spelen. Aan de mogelijkheid, een ontwikkelingskaart te mogen spelen, wordt op de overzichtskaart dmv een afbeelding van de achterzijde van een

ontwikkelingskaart herinnerd. Als de stapel met ontwikkelingskaarten op is, dan kunnen er geen ontwikkelingskaarten meer verkregen worden.

Speeleinde:

Heeft een speler 10 overwinningspunten verkregen, dan meldt hij dit. De actuele ronde wordt nog tot een einde gespeeld. Daarna is het spel afgelopen.

De speler die 10 of meer overwinningspunten heeft, wint. Zijn er meerdere spelers met hetzelfde aantal overwinningspunten, dan wint degene met het meeste goud.

Vragen voor speciale gevallen:

- Wat gebeurt er als er niet voor alle spelers genoeg grondstoffen zijn bij het dobbelen?
Dit is zeer onwaarschijnlijk. Gebeurt het toch, dan moeten alle spelers de helft van hun grondstoffen afgeven (oneven getallen van te voren afronden). Daarna krijgen alle spelers de hun toegestane hoeveelheden grondstoffen.
- Wat gebeurt er als er geen krijgers of ridders meer in voorraad zijn en je 1 goud + 1 erts betaald hebt? Plaats alleen de krijger of ridder die voorhanden is.
- Wat is het doel van de steden die gemarkeerd zijn?
Deze steden bezitten minstens 4 wachttorens en zijn dus moeilijker te veroveren of te plunderen. Bovendien is er op internet (www.klausteuber.de) een variant te downloaden waarbij deze een sleutelrol spelen.
- Mag je in dezelfde beurt als je met een stam een stad geplunderd hebt, zodat je nu 3 verschillende kleuren plunderingfiches bezit, die stad ook veroveren?
Nee, men mag met een stam altijd enkel plunderen of veroveren.
- Waarom zijn er maar 3 bijzondere overwinningspuntenkaarten "Erfenis van Rome"?
Het is zeer onwaarschijnlijk dat 4 spelers in de laatste ronde met beide stammen 4 Romeinse steden veroverd hebben.