

PALATINUS™



DE ZEVEN HEUVELS VAN ROME

Een strategisch spel voor 2-5 keizerrijkbouwers vanaf 8 jaar

780 v.C.: het Italiaanse schiereiland: het land waar ooit Rome zal gesticht worden is een centrum van ontmoetingen en gevechten: verschillende bevolkingsgroepen komen dichtbij wonen om gemakkelijk handel te kunnen drijven, maar ze vechten ook om het land te kunnen controleren. Onder de leiding van dappere soldaten, en geholpen door de interesses van handelaars en boeren gaan Etruscanen, Sabinen en andere volken zich mengen en elkaar uitdagen op de Zeven Heuvels. Samen zullen de stad stichten, wiens naam synoniem zal zijn met een keizerrijk en een volk dat de helft van de wereld regeerde. Wie van de verschillende volken zal de grootste invloed hebben over de stad die rond de 'Palatinus' groeit?

• INHOUD

- 7 territoriumtegels (A: heuvel, B: veld; C: bron)

- 7 laurierfiches



- 12 scoreschijven



- 5 schermen



- 5 Scorefiches



- 60 inwoners van vijf bevolkingsgroepen (soldaat, handelaar, boer)

- 1 stoffen zak

- deze spelregels.

soldaat



boer



handelaar



1

• DOEL VAN HET SPEL

Elke speler controleert een van de bevolkingsgroepen die zich vestigden rond de zeven heuvels waar Rome werd gesticht. Je tracht je invloed uit te breiden over de velden, de mensen en de bronnen.

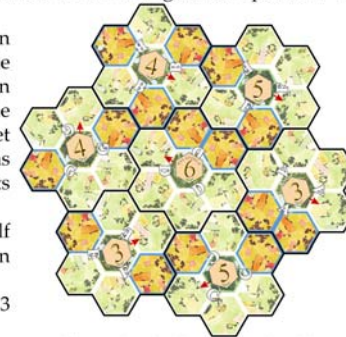
• VOORBEREIDING

De speleigenaar kiest een startspeler. Je kan ook willekeurig een startspeler kiezen. Meng de territoriumtegels gedekt. Plaats er één van open in het midden van de speelruimte en plaats de 'Palatinus' schijf (waarde 6) op het heuvelvlak. De startspeler trekt een andere tegel en plaatst die grenzend aan de eerste, in eender welke richting. De volgende speler trekt een volgende tegel en plaatst die grenzend aan de 'Palatinus' en minstens één andere tegel. Zo ga je verder tot de zeven tegels geplaatst zijn (bij 4 of 5 spelers zullen sommige spelers meer tegels plaatsen dan andere) zoals op het voorbeeld. Samen vormen de zeven tegels het spelbord: de locatie waar Rome werd gesticht!

Meng de overblijvende laurierfiches en plaats er willekeurig een op elk van de overige zes heuvels. Hou de scoreschijven binnen handbereik. Neem een scherm en de bijpassende scorefiche (deze wordt pas op het einde van het spel gebruikt). Neem eveneens de 'inwoners' die bij de fiche horen en plaats ze achter je scherm:

- Met 5 spelers: 3 handelaars (1 met een wolf aan een kant), 3 boeren (2 met een wolf aan een kant) en 1 soldaat;
- Met 4: 4 handelaars (2 met een wolf), 3 boeren (2 met een wolf) en 1 soldaat;
- Met 3: alle stukken van je kleur;
- Met 2: alle stukken van je kleur, alsook 2 handelaars (1 met een wolf) en 2 boeren (1 met een wolf) van een ongebruikte kleur.

Plaats het niet gebruikte materiaal terug in de doos, dit wordt tijdens het spel niet gebruikt.



Hieronder vind je een voorbeeld van een spelbord.

• HET SPEL

Het spel wordt beurtelings in wijzerszin gespeeld.

Tijdens je beurt moet je een van je inwoners gedekt op een van de lege vakken op het bord plaatsen. Inwoners met een wolf moeten met de wolf zichtbaar geplaatst worden. Je kan je bedekte inwoners op eender welk moment tijdens het spel controleren.

Je mag tijdens de laatste drie rondes geen soldaten plaatsen (bij 2 of 3 spelers zijn dit vier rondes). Met andere woorden, je mag geen soldaten meer achter je scherm hebben wanneer je nog maar drie inwoners moet plaatsen (vier met 2 of 3 spelers).



2

Voorbeeld: In een spel met 5 spelers heb je 7 beurten, en je moet je soldaten in rondes 1, 2, 3 of 4 plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle inwoners geplaatst zijn. Alle gedekte inwoners worden nu omgedraaid. Leg je scherm neer op de tafel, zodat je de invloedsscoretabel op de achterkant kan gebruiken. Tel de punten voor elke heuvel in alfabetische volgorde (A-G). Voor elke heuvel bepaal je:

- a) Het effect van de soldaten; en
- b) Wie de heuvel controleert.

a) Het effect van de soldaten

Voor elke soldaat op de zes velden rond de heuvel, bekijk je alle aangrenzende handelaars en boeren (onafhankelijk van de kleur), zelfs als ze op een andere tegel staan:

- als het aantal handelaars gelijk is aan het aantal boeren, dan trekt de soldaat zich terug (plaats hem in de doos);
- als het aantal handelaars en boeren verschillend is, dan neemt de soldaat de grootste groep gevangen en krijgt hij hiervoor roem. Gevangen genomen inwoners worden aan de eigenaar van de soldaat gegeven. (Het is mogelijk dat een soldaat inwoners van zijn eigen kleur gevangen neemt. Als er enkel handelaars of boeren naast de soldaat staan, dan neemt hij ze allemaal gevangen!)

Als er meer dan één soldaat op dezelfde tegel staat, dan worden ze gelijktijdig geteld. Aangrenzende soldaten hebben geen invloed op mekaar. Als meer dan een soldaat dezelfde inwoner gevangen neemt, dan neemt een speler de inwoner, de ander neemt een 1-punt schijf.

Voorbeeld: Nadat de heuvels A en B zijn geteld, gaan de spelers over naar heuvel C. De groene soldaat neemt de blauwe en groene boer gevangen en gelijktijdig moet de gele soldaat vluchten.



b) Een heuvel controleren

Nu bepaal je wie de heuvel controleert. Te beginnen met het veld met de pijl, wordt de totale invloed van elke inwoner bepaald. Elke speler markeert zijn invloed op zijn scoretabel.

- Elke handelaar levert invloedspunten op voor elke aangrenzende inwoner: 1 punt voor elke andere handelaar, 2 voor elke boer en 3 voor elke soldaat. Een handelaar krijgt zelfs punten voor inwoners van dezelfde kleur.
- Elke boer krijgt invloedspunten voor elke aangrenzend leeg veld en bron: 2 punten per leeg veld en 2 per bron (het doet er niet toe of de bron bezet is of niet). Een boer krijgt ook punten voor een bron op zijn eigen veld.
- Soldaten leveren geen invloedspunten op.

Belangrijk! De inwoners die invloed opleveren zijn enkel zij die rond de heuvel staan, maar ze tellen de inwoners van alle aangrenzende velden, ook als die zich op een andere tegel bevinden.

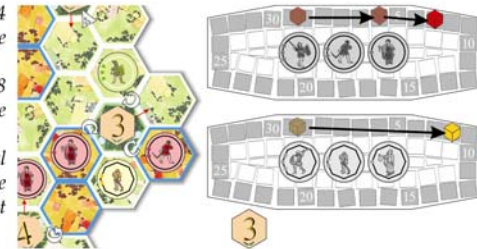
De speler met de meeste invloedspunten controleert de heuvel en neemt de laurierfiche die er op ligt. Bij gelijkstand wordt de fiche niet toegekend aan een speler

(leg ze terug in de doos) en de spelers uit de gelijkstand krijgen elk een 2-punten schijf. Indien geen enkele speler invloed heeft op een heuvel, dan wordt de fiche gewoon weggelegd.

Voorbeeld (cont'd): Nadat het effect van de soldaten op heuvel C is bepaald, bepalen de spelers wie de heuvel controleert. Beginnend met het veld met daarop een pijl, telt elke speler zijn invloed:

- De rode boer krijgt 4 invloedspunten (2 voor het lege veld, 2 voor de bron)
- De gele boer ontvangt 8 invloedspunten (2 voor het lege veld, 6 voor de bronnen)

De rode speler heeft een totaal van 4 + 3 = 7, geel heeft 8: de gele speler neemt de laurierfiche met waarde "3".



Opmerking: de invloed op elke heuvel wordt apart geteld om de fiche toe te kennen aan een speler. Tel telkens vanaf nul voor elke heuvel (invloedspunten zijn geen overwinningpunten!).

Overwinning

Zodra de zeven heuvels geteld zijn, telt elke speler zijn overwinningpunten als het totaal van:

- Het aantal gevangen genomen inwoners;
- De waarde van schijven en fiches.

De speler met de meeste punten is de winnaar. In het geval van gelijkstand, wint de speler met de meeste schijven, fiches en inwoners.

$$\begin{array}{r}
 \text{2} \text{ 1} \text{ 5} \text{ 4} = 12 \\
 \hline
 14
 \end{array}$$

Strategische tip:

Meesal heb je meer dan één inwoner nodig op een heuvel om daar invloed te verkrijgen. Probeer je inwoners niet teveel over het bord te verspreiden! Denk er aan: het Romeinse Rijk rekent op jou!



PALATINUS

Spelidee: Alessandro Zucchini
Ontwikkeling: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
Illustraties: Toni Cittadini
Grafisch ontwerp: Stefano De Fazi
Regel-editing: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Vertaling: Tom Van 't veld



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italy
 Alle rechten voorbehouden.

Met dank aan: Carlo A. Rossi, Claudio Testi, Roberto Zanasi, Paolo Cambi, Riccardo Gatti, Alfredo Berni, Dario Iacononi, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Tommaso Percivale, Sergio Roscini, aan hun spellengroepen en aan alle spelers, voor hun waardevolle suggesties.

Voor vragen, opmerkingen, suggesties: www.davincigames.com - info@davincigames.com