

Princes of the Renaissance

Auteur: Martin Wallace

Uitgegeven door Warfrog 2002

Als hoofd van je familie moet je beslissen met welke macht je een verbond wil sluiten in de hoop dat de juiste partij de oorlog wint (zelfs als dit inhoudt dat je moedwillig een veldslag verliest!)

Gebruik het fortuin dat je verdiend hebt om sommige van de bekendste artiesten aan het werk te zetten om je successen te verheerlijken.

Dit spel is voor 3 tot 6 ervaren spelers vanaf 13 jaar, dat ongeveer een 2 à 3 uur kan duren

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

De prinsen van de Renaissance.

Spelregels

Inleiding

Het gezelschapsspel "De prinsen van de Renaissance" dient men te situeren in de Italiaanse Renaissance, een periode van pakweg 1470 tot 1500. In deze periode was Italië verdeeld in meerdere oorlogvoerende gebieden. Dit waren de hoogdagen van de Condottieri prinsen, heren wiens extravagante levensstijl werd onderhouden door het voeren van oorlogen voor andere steden. Er was een groot aanbod waaraan ze hun geld konden spenderen zoals aan de werken van de kunstenaars Leonardo da Vinci en Michelangelo. Het was tevens de tijd waarin Machiavelli zijn bekend werk schreef, even sterk aangetrokken als afgestoten door het aangeboren verraad van deze prinsen.

In het spel neemt iedere speler de rol van een van de zes Condottieri families, Baglioni, Bentivogli, d'Este, Gonzaga, Malatesta en Montifeltro, op zich en dit voorgesteld door een familiekaart. Elke kaart heeft zijn eigen bijzondere eigenschappen. Alle spelers proberen hun familie de machtigste van Italië te maken (de macht wordt voorgesteld door zegepunten). Het belangrijkste middel om te slagen is het bekomen van de grootste invloed in de vijf belangrijkste steden, met name Milaan, Venetië, Firenze, Rome en Napels.

Het spel bevat de volgende onderdelen

- spelregels
- 1 speelbord
- 6 familiekaarten
- 24 troepenkaarten
- 12 gebeurteniskaarten (telkens 3 per decade)
- 30 kaarten steden
- 20 kaarten verraad

- 1 Pauskaart
- 5 houten gekleurde stedenschijven
- 2 oorlogsschijven (wit en zwart)
- 1 zwarte houten speelfiguur
- invloedsfiches
- goudfiches
- zegepuntfiches
- 2 zeszijdige dobbelstenen (D6)

Spelvoorbereiding

Men kiest een startspeler.

Beginnend met de startspeler en vervolgens in wijzerzin kiest iedere speler een familiekaart en legt deze voor zich neer.

Ieder speler ontvangt bij het begin van het spel 40 goud en 12 invloeds punten.

De aanvangsstatus van elke stad wordt aangegeven door de overeenkomstige gekleurde schijven op de tabel (stadstatus) te plaatsen.

- Venetië : 7
- Milaan + Firenze : 6
- Rome + Napels : 5

De kleur van elke stad is op het speelbord aangegeven.

De zwarte figuur wordt op het "nul" veld van de "gevoerde oorlogstabel" geplaatst.

Alle troepenkaarten worden open volgens type gesorteerd en als aparte stapels naast het speelbord gelegd. De kaarten van de steden worden volgens kleur gesorteerd en in rijen naast het speelbord gelegd.

De gebeurteniskaarten worden volgens decade in drie stapels gesorteerd (eerst, tweede en derde) . De eerste stapel wordt zo gelegd dat alle kaarten zichtbaar zijn.

De Pauskaart komt naast de gebeurteniskaarten te liggen. De kaarten verraad worden als een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

Opgepast : alle kaarten met uitzondering van de kaarten verraad zijn gedurende het ganse spel steeds open en goed zichtbaar.

Belangrijke basisregels.

Goud en invloedsfiches mogen geheim gehouden worden maar het moet steeds duidelijk zijn hoeveel fiches van welke soort elke speler bezit.

De spelers kunnen gelijk wanneer gedurende het spel onderhandelingen met elkaar voeren. Enkel goud en invloed kan van persoon wisselen men kan een andere speler nooit een kaart aanbieden. De inhoud van onderhandelen is vrij maar de afspraken zijn in geen enkel geval bindend.

Normaal kan een speler slechts 2 verraadkaarten op hetzelfde ogenblik in zijn bezit hebben. Dit kan uitzonderlijk door familie- en/of stedenkaarten veranderen.

Iedere speler mag maximaal stadskarten uit drie verschillende steden bezitten en samen mogen dit nooit meer dan zes kaarten zijn.

Eenmaal een speler een stadskart verworven heeft kan hij er geen afstand meer van doen.

In het geval de bijzondere mogelijkheid van een stadskart slechts eenmaal per decade kan aangewend worden zal men na het gebruik de kaart 90° draaien om aan te geven dat de mogelijkheid "opgebruikt" is.

Het verloop van het spel.

Het spel verloopt over drie decaden. Iedere decade bestaat uit een verschillend aantal speelronden. Een decade eindigt zodra de laatste gebeurteniskaart van deze decade geveild wordt. Daar het van de spelers afhangt wanneer de laatste gebeurteniskaart wordt geveild heeft men geen vastgelegd aantal ronden per decade.

Voor de eerste decade wordt op een willekeurige manier een nieuwe startspeler gekozen (om eventueel te vermijden dat een en dezelfde speler de eerste keuze uit de familiekaarten heeft en vervolgens ook nog de eerste actie mag doorvoeren) In de volgende decade gaat het spel in wijzerzin verder met de volgende speler.

Om beurt in wijzerzin voert iedere speler een actie per speelronde uit. De speler die zijn actie uitvoert wordt de actieve speler genoemd. Iedere speler heeft de keuze uit vier acties, waarbij de keuze in de volgende speelronden kan verminderden.

De keuze van een actie hangt niet af van wat men in de voorbije rondes heeft gekozen. De speler heeft steeds de keuze uit alle beschikbare acties

Men heeft keuze uit volgende acties

- **Een kaart kopen** (respectievelijk afleggen) troepen- of verraadkaarten
- **Een kaart veilen** stads-, gebeurtenis- of Pauskaart
- **Een oorlog beginnen** de zwarte speelfiguur wordt op de schaal "gevoerde oorlogen" een stap verplaatst (ook als een veto tegen de oorlog wordt uitgesproken)
- **Passen** in de volgende ronde heeft de speler weer de keuze uit alle acties.

Op het einde van iedere decade ontvangen alle spelers inkomsten, in invloed en goud, afhankelijk van welke kaarten men telkens bezit.

De goudinkomsten worden aangegeven door het getal in de goudcirkel. Invloedsinkomsten worden door het getal in het grijze vierkant aangegeven.

Iedere speler ontvangt het goud, voor zijn geleverde oorlogsdiensten, wat op zijn hoofdstad ligt.

De gebeurteniskaarten van de volgende decade worden zichtbaar klaargelegd.

De Pauskaart wordt terug naast de te veilen gebeurteniskaarten gelegd (uitgezonderd na de laatste decade)

Alle spelers draaien hun stadskarten weer in hun normale positie, waardoor de bijzondere eigenschap weer eenmaal kan benut worden.

De zwarte speelfiguur op de schaal "gevoerde oorlogen" wordt terug op nul geplaatst.

Nadat alle spelers hun inkomsten op het einde van de derde decade bekomen hebben worden de zegepunten berekend. Bijzondere eigenschappen ten gevolge van stadskarten kunnen hierbij niet gebruikt worden. De speler met de meeste zegepunten is de winnaar, is er een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

Zegepunten.

Verschuif de stadsschijven naar de vijf plaatsen op de zegepuntentabel die direct naast de stadstatustabel liggen. De stadsschijf die de hoogste actuele status heeft komt op rang 1 te staan (10) de stad met de tweede hoogste status op de tweede rang (7) enz. in dalende volgorde. Bij gelijkheid krijgt de stad die het meest kunstenaars herbergt de hoogste rang. Indien dit eveneens gelijk is dan krijgen beide steden evenveel punten maar wel de laagste vrije rang. Dit wil zeggen als twee steden strijden om de tweede plaats dan krijgen beiden de score van de derde plaats, de volgende stad volgt dan op de vierde plaats.

Elke speler krijgt nu **zegepunten** (ZP) als volgt:

- voor iedere eigen stadskart, ZP overeenkomstig de rang van de stad
- voor gebeurteniskaarten de daarop aangegeven ZP
- 3 ZP voor de Pauskaart
- 6 ZP voor de speler met het meeste goud *
- 3 ZP voor de speler met het tweede meeste goud *
- 4 ZP voor de speler met de meeste invloedspunten *

* bij gelijkheid bekomen alle betrokken spelers hetzelfde aantal ZP

- voor zegepuntfiches volgens dit schema
 - 1 fiche = 1 ZP
 - 2 fiches = 3 ZP
 - 3 fiches = 6 ZP
 - 4 fiches = 10 ZP
 - 5 fiches = 15 ZP
 - 6 fiches = 21 ZP enz.

De acties

Een kaart kopen (respectievelijk afleggen)

Met deze actie kan een speler een kaart kopen

Een **TROEPENKAART** kost evenveel goud als wat er op de betreffende kaart staat aangegeven. Men mag slechts één van elk type in bezit hebben!
In plaats van een troepenkaart te kopen kan een speler ook een troepenkaart afleggen dit geldt eveneens als een actie. Deze troepenkaart komt terug bij de niet gebruikte troepenkaarten te liggen.

Een **VERRAADKAART** kost een goud en een invloedspunt (zoals aangegeven op de rugzijde van de kaart) Hou rekening met de belangrijke basisregel ivm het toegestane limiet.

Men mag wel een nieuwe verraadkaart kopen als men reeds de limiet heeft bereikt op voorwaarde dat men aansluitend onmiddellijk een van deze kaarten aflegt. Een nieuwe verraadkaart neemt men verdekt van de stapel en na gebruik wordt deze kaart afgelegd. Is de stapel met verraadkaarten opgebruikt dan wordt de aflegstapel geschud en vormt men een nieuwe verdekte stapel.

Een kaart veilen

De actieve speler kiest een stadskaart, gebeurteniskaart of de Pauskaart (indien voorhanden) om deze te veilen. De manier van veilen is afhankelijk van het type kaart :

Stadskaarten

Indien de actieve speler een stadskaart wil veilen MOET hij zelf als eerste een bod plaatsen dat minstens dubbel zo hoog moet zijn als de actuele status van de betreffende stad. De spelers bieden dan om beurt tot er nog een iemand overblijft. Wie past kan in deze lopende veiling niet meer mee bieden. De winnaar van deze veiling moet het aangeboden bedrag in de algemene goudvoorraad leggen (alle andere spelers betalen niet)

Gebeurteniskaarten

De actieve speler hoeft niet mee te bieden als hij een gebeurteniskaart wil veilen. Hij kan als eerste bod ook een nulbod doen. Indien er niemand meer biedt dan krijgt hij deze kaart zonder kosten. Gebeurteniskaarten met een vierkant worden met invloedspunten betaald, deze met een cirkel met goud. Een speler mag meer bieden dan wat hij daadwerkelijk bezit op voorwaarde dat hij door voldoende korting ten gevolge van familie-, stads-, verraadkaarten het geboden bedrag kan betalen.

De speler die een gebeurteniskaart bekommt

- behoudt gelijk welke kaarten met ZP tot het einde van het spel.
- plaatst onmiddellijk een "+1 Sta." kaart in een stadsvakje en verhoogt de status van deze stad met één rang.
- behoudt een "handelaar" voor de rest van het spel.
- plaatst onmiddellijk de "Franse invasie" op een stad, verlaagt de status van deze stad met 2 of leg ze opzij
Nadat deze kaart werd gespeeld of opzij gelegd wordt gaat ze uit het spel.

Pauskaart

De Pauskaart wordt op dezelfde wijze geveild als een gebeurteniskaart maar moet met invloedspunten betaald worden.

Een oorlog voeren

Deze actie kan niet gekozen worden indien de zwarte speelfiguur reeds op het laatste vakje van de "gevoerde oorlogen" tabel staat in deze decade. Met minder dan vijf spelers kan men per decade slechts vier oorlogen voeren in het andere geval vijf.

Indien de actieve speler een oorlog wil voeren dan beslist hij welke beide steden tegen elkaar gaan vechten. Vervolgens legt hij de zwarte oorlogssteen op de aanvallende stad en de witte op de verdedigende stad. (Beide steden moeten grote gekleurde steden zijn, kleine steden kunnen geen oorlog voeren).

De zwarte speelfiguur op de tabel "gevoerde oorlogen" wordt een veld verplaatst.

Nu kan een vetokaart ingezet worden om de oorlog te verhinderen. Indien dit het geval is wordt de zwarte speelfiguur op de tabel "gevoerde oorlogen" NIET teruggeplaatst, hij blijft staan net alsof er een oorlog is gevoerd.

Met een eerste bod wordt nu nagegaan welke speler de aanvallende stad vertegenwoordigt, wat betekent als "Condottieri" de oorlog zal voeren. Wie minstens een troepenkaart bezit kan aan het bieden deelnemen. De actieve speler biedt het eerst vervolgens gaat men in wijzerzin verder.

Wie past kan in deze lopende biedronde niet meer meebieden. De speler met het hoogste bod betaalt met invloedspunten en neemt de zwarte dobbelsteen. Op dezelfde manier wordt in een tweede biedronde de Condottieri van de verdedigende stad bepaald. Het spreekt van zelf dat de Condottieri van de aanvallende stad niet kan deelnemen aan deze tweede biedronde. De winnaar neemt de witte dobbelsteen.

Indien er zich voor geen van beide steden een Condottieri zich aanbiedt dan gebeurt er helemaal niets. (De oorlog is onbeslist afgelopen). Indien er zich slechts voor 1 stad een Condottieri gevonden wordt dan krijgt de andere stad een bonus van +3 voor aanval en verdediging. Een neutrale speler zal dan voor deze stad dobbelen.

Iedere stad betaalt nu zijn Condottieri met goud volgens hun huidige status. Het goud wordt vervolgens op elke hoofdstad van de Condottieri gelegd, enkel op het einde van de decade bekomt men het goud.

Nu vindt de oorlog plaats.

Beide steden tellen hun aanvals- respectievelijk verdedigingssterkte van hun troepenkaarten op, vermeerderd met eventuele aanwijzingen op hun kaarten en het resultaat van één dobbelsteenworp (met de zwarte respect. witte dobbelsteen).

Is de gezamenlijke waarde van de aanvaller groter dan de som van de verdediger dan heeft de aanvaller gewonnen en is de oorlog voorbij.

Is de bekomen waarde gelijk of kleiner als dat van de verdediger dan kan deze laatste een tegenaanval uitvoeren. In deze tweede veldslag gebruikt de verdediger nu zijn aanvalsterkte en de aanvaller zijn verdedigingssterkte.

Indien de tegenaanval succesvol is dan heeft de oorspronkelijke verdediger de oorlog gewonnen. Bij een ander resultaat eindigt de oorlog zonder beslissing.

De stad van de winnaar van een oorlog gaat 1 rang naar omhoog op de statutabel, de stad van de verliezer echter gaat 1 veld naar beneden. Is het overwinnende resultaat minstens dubbel zo groot als dat van de verliezer dan verhoogt de status van zegevierende stad met 2 velden en gaat de verliezende stad 2 velden terug op de tabel. Bij een gelijkheid blijft de status van beide steden onveranderd.

Een stad kan niet meer als 10 en niet minder als 3 stadspunten hebben. Dit kan betekenen dat de status van een stad na een oorlog onveranderd blijft terwijl de status van de andere stad wel verandert.

De zegevierende speler neemt een zegepuntfiche. Belangrijk : een oorlog leidt niet tot verlies van troepenkaarten.

Passen.

Wie aan beurt is kan naar believen passen en in een latere speelronde opnieuw een actie doorvoeren.

De kaarten

Familiekaarten

Elke familie onderscheidt zich door een bijzondere eigenschap

BAGLIONI wanneer een speler een veiling wint, om Condottieri te worden, dan bekommt hij hiervoor 1 invloedspunt.

BENTIVOGLI de speler mag een bijkomende verraadkaart bezitten (dus 3 in plaats van 2)

MALATESTA de speler mag een bijkomende verraadkaart bezitten (dus 3 in plaats van 2)

MONTEFELTRO wanneer de speler een kunstenaar veilt dan bekommt hij hiervoor 1 goud of 1 invloedspunt

GONZAGA wanneer de speler een kunstenaar veilt dan bekommt hij hiervoor 1 goud of 1 invloedspunt

d'ESTE de speler verhoogt de verdedigings- of aanvalsterkte van een eigen "artillerie" troepenkaart met 1 (indien hij zo'n kaart bezit)

Verraadkaarten

BRIDE TROOPS (omkopen van de troepen)

Deze kaart kan enkel in de oorlog en pas dan gespeeld worden nadat beide steden een Condottieri hebben. Enkel de beide oorlogvoerende spelers kunnen deze kaarten spelen of de speler die de Pauskaart bezit en een heilige alliantie met een van de oorlogvoerende spelers heeft. De spelers kunnen in de volgorde aanvaller,

verdediger, Paus beslissen of ze zo'n kaart willen uitspelen. Eenmaal gedubbeld is het te laat om een verraadkaart te spelen. Verraadkaarten kunnen tegen ELKE willekeurig uitgespeelde troepenkaart gespeeld worden. Voor de ganse duur van deze oorlog telt de aanvalsterkte respectievelijk verdedigingssterkte van de omgekochte troepenkaart niet mee. (waardoor eventuele voordelen van stadskarten kunnen getroffen worden die van deze troepenkaart afhankelijk zijn)

BRIDE CARDINAL (omkopen van de kardinaal)

Deze kaart is 3 invloedspunten waard indien men ze gebruikt om de kosten van de Pauskaart te betalen bij een veiling.

FREEZE BID (bod bevroren)

Deze kaart kan een speler gebruiken wanneer hij in de loop van een biedronde aan de beurt is (ook wanneer hij dan past). De kaart kan tegen om het even welke speler gebruikt worden die bij zijn volgende beurt, wanneer hij in de lopende biedronde aan beurt is, zijn bod niet mag verhogen waardoor hij zo goed als zeker uit de biedronde stapt. Wie reeds voordien uit de biedronde gestapt is kan deze kaart niet spelen.

STEAL INFLUENCE (invloed stelen)

Met deze kaart steelt men 2 invloedspunten van een speler naar keuze. Enkel de actieve speler kan deze kaart gebruiken. Men kan ze niet inzetten in een lopende biedronde.

RAID GOLD SHIPMENT (goudlevering roven)

Met deze kaart steelt men 3 goud van een speler naar keuze. Enkel de actieve speler kan deze kaart gebruiken. Men kan ze niet inzetten in een lopende biedronde.

VETO

Deze kaart speelt men wanneer een andere speler bepaald heeft welke beide steden een oorlog tegen elkaar zullen voeren, maar wel vooraleer er Condottieri bestemd zijn. De oorlog vindt niet plaats. De zwarte speelfiguur wordt echter wel een veld verplaatst op de tabel "gevoerde oorlogen".

START WAR (oorlog beginnen)

Een speler kan deze kaart op het einde van zijn beurt uitspelen en hiermee een bijkomende oorlog op gang brengen. De zwarte speelfiguur wordt op de tabel "gevoerde oorlogen" NIET verder geplaatst. Deze oorlog verloopt op dezelfde wijze als hiervoor werd beschreven.

Stadskarten

BANKING (bankwezen)

Wie deze kaart heeft kan eenmaal per decade tot drie goud tegen evenveel invloedspunten omruilen, of omgekeerd. De kaart kan op gelijk welk ogenblik gedurende de decade ingezet worden, echter niet meer nadat de laatste gebeurteniskaart werd geveild tenzij men hem gebruikt om hem hiermee te betalen (dit betekent dat men geen goud meer kan omzetten in invloedspunten wanneer men bij het einde van het spel de zegepunten verdeeld)

LUCREZIA BORGIA

Wie deze kaart bezit kan eenmaal per decade 2 invloedspunten van een willekeurige speler stelen net zoals bij de verraadkaart "steal influence". Ze kan niet ingezet worden in een lopende biedronde wat betekent dat men geen invloedspunten kan stelen bij een speler die reeds een bod heeft gedaan, waardoor die later niet meer in staat is te betalen wanneer hij het bieden zou winnen.

LUDOVICO SFORZA

Eenmaal per decade kan de bezitter van deze kaart eisen dat, gedurende een veldslag, beide dobbelstenen opnieuw gedobbeld dienen te worden. Deze herhalingsworp telt in ieder geval, men kan niet meer teruggrijpen naar het eerste dobbelsteenresultaat.

LORENZO MEDICI

De bezitter van deze kaart kan eenmaal per decade inspraak eisen tegen een oorlog, net zoals bij een vetokaart.

CESARE BORGIA / FERRANTE OF ARAGON

Voor elk van deze kaarten kan de bezitter een bijkomende verraadkaart hebben. Hetzelfde voordeel hebben reeds twee spelers door hun familiekaarten.

ALFONSO OF ARAGON

Met deze kaart kan de bezitter eenmaal per decade zonder dat dit een actie kost een kaart van de verraadstapel nemen. Men mag deze stadskaat in dezelfde beurt gebruiken waarin men hem geveild heeft of later wanneer de bezitter de actieve speler is.

RODERIGO BORGIA, GIOVANNI MEDICI, DELLA ROVERE, ORSININ FAMILY, COLONNA FAMILY

Elk van deze kaarten laat de bezitter toe om een invloedspunt minder te betalen als datgene wat er geboden werd voor de veiling van de Pauskaart.

CATERINA SFORZA

Bij elke gevoerde oorlog heeft de bezitter van deze kaart een bonus van 2 voor zijn verdediging op voorwaarde dat men minstens één troepenkaart bezit.

GENOESE CROSSBOW (Genuaanse boogschutters)

De bezitter van deze kaart verhoogt de verdedigingssterkte van een van zijn eigen "boogschutters" troepenkaarten met één.

SWISS MERCENARIES (Zwitserse soldaten)

De bezitter van deze kaart verhoogt de aanvalsterkte of verdedigingssterkte van een eigen "lansiers" troepenkaart met één. Men betaalt daarenboven een invloedspunt minder wanneer men bij het bieden, om Condottieri te worden, wint.

ARMOURER (uitrustingssmit)

De bezitter van deze kaart verhoogt de aanvalsterkte van een eigen "cavalerie" troepenkaart met één. Men betaalt daarenboven een invloedspunt minder wanneer men bij het bieden, om Condottieri te worden, wint.

SPANISH INFANTRY (Spaanse infanterie)

De bezitter van deze kaart verhoogt de aanval- en verdedigingssterkte van een eigen troepenkaart "lichte cavalerie" met één.

Gebeurteniskaarten (men mag meer dan 1 gebeurteniskaart in een stad plaatsen)

2/3/4 ZP

Wanneer je deze kaart bekomt dan behoud je ze tot het einde van het spel en krijg je de aangegeven zegepunten.

"+1 Sta"

Wanneer je deze kaart bekomt dan mag je die naast een van de grote steden leggen in het voorziene vakje; hiermee verhoogt men de status van deze stad op de statustabel onmiddellijk met één.

MERCHANT (Handelaar)

Wie zo'n kaart bekomt behoudt deze tot het einde van het spel. Elke stadskaart gemarkeerd met "Merchant" brengt bij het speeleinde 1 bijkomend goudstuk en 1 bijkomend zegepunt op. (Deze gebeurteniskaart staat niet voor een handelaarskaart op zich). Het is mogelijk dat een speler beide kaarten "Merchant" bezit waardoor hij het gebruik kan verdubbelen.

FRENCH INVADE (Franse invasie)

Wie deze kaart bekomt moet onmiddellijk de status van een van zijn eigen steden naar keuze met 2 verminderen of ze onmiddellijk ongebruikt afleggen. Vervolgens wordt de kaart in elk geval onmiddellijk uit het spel genomen. (Duitse vertaling)

Wie deze kaart bekomt moet ze onmiddellijk gebruiken, wat inhoudt dat men ze speelt tegen een stad ofwel dat men ze aflegt. Indien men beslist om ze te gebruiken tegen een stad dan moet men de status van deze stad met 2 stappen verminderen. Deze kaart wordt niet naast de stad geplaatst na het uitspelen maar wel uit het spel genomen. (Engelse vertaling)

KUNSTENAARSKAARTEN

Dit zijn gebeurteniskaarten die de naam en afbeelding van een kunstenaar hebben bijv. DA VINCI, MICHELANGELO, BELLINI enz.

De Pauskaart

EXTRA GOUD INKOMSTEN

De Paus krijgt bij iedere inkomstenfase 3 extra goudstukken.

HEILIG VERBOND

De Paus kan met zijn troepen(kaat) eenmaal gedurende de actuele decade een oorlogvoerende partij ondersteunen. Indien de partij, die hij ondersteund, zegeviert wordt hij hiervoor niet betaald of ontvangt hij hiervoor geen zegepunten. Hij kan voor de ondersteuning enkel gebruik maken van de eigen troepensterkte en niet van de voordelen van stadskaarten of van de eigen familiekaart.

BONUS VAN 3 ZEGEPUNTEN

De speler die bij het einde van het spel de Pauskaart bezit krijgt 3 bijkomende zegepunten.

Een spelvoorbeeld

In dit voorbeeld zijn er vier spelers : Geoff, (Baglioni), Hammy, (d'Este), Stella, (Malatesta) en Timo, (Gonzaga).

Veilen

Geoff beslist om de Dogekaart te veilen. De status van Venetië is 6 wat betekent dat Geoff minstens 12 goud moet bieden. Zijn eerste bod bedraagt 13. Hammy heeft reeds kaarten van Milaan, Napels en Rome en kan hierdoor geen vierde kleur meer toevoegen en moet dus noodgedwongen passen. Stella verhoogt het bod tot 14, Timo past, Geoff biedt 15, Stella past, nu heeft Geoff de Dogekaart voor 15 goud.

Hammy veilt de gebeurteniskaart Gozzoli. Hij hoeft niet onmiddellijk mee te bieden maar hij besluit om met een nulbod te beginnen. Timo biedt 4 en alle andere spelers passen. Nu moet Hammy beslissen of hij het bod verhoogt of zal passen, hij past. Zo kan Timo voor 4 invloedspunten de kaart kopen. Hij heeft echter de Gonzaga familie wat betekent dat hij 1 invloedspunt minder hoeft te betalen voor een kunstenaar. Bemerkt dat Timo zelfs al had hij slechts 3 invloedspunten in de hand hij toch een bod van 4 kon doen omdat hij een voordeel van 1 invloedspunt bezit.

Oorlog voeren

Stella wil oorlog voeren en beslist dat Venetië Roma aanvalt. Niemand gebruikt een veto waardoor de oorlog begint. Timo heeft geen troepenkaart en kan dus niet deelnemen aan het bieden. Stella opent met een bod om het recht te bekomen voor Venetië te strijden. Geoff wint echter met zijn bod van 6 invloedspunten en neemt de zwarte dobbelsteen. Uiteindelijk betaalt hij slechts 4 invloedspunten omdat hij door familie Baglioni die hij vertegenwoordigt een vermindering van 1 invloedspunt krijgt en een tweede vermindering daar hij de "Zwitserse soldaten" in zijn bezit heeft. Nu bieden Stella en Hammy tegen elkaar om Rome te vertegenwoordigen. Hammy wint het bieden en betaalt 4 invloedspunten om de Condottieri van Rome te zijn en neemt de witte dobbelsteen. Venetië heeft de status van 7 wat betekent dat Geoff 7 goud in zijn eigen hoofdstad Perugia legt. Rome heeft een status van 5 en daarom legt Hammy 5 goud in zijn hoofdstad Ferrara. Geoff heeft een cavalerie en een "lansiers" kaart. Hij heeft tevens de kaart "Zwitserse soldaten". Hammy bezit een artillerie en een "stadswal" kaart. Geoff heeft nu de mogelijkheid om een of meerdere kaarten "omkopen van troepen" te spelen. Dit doet hij echter niet. Hammy heeft eveneens deze mogelijkheid. Hij besluit zo'n kaart "omkopen" uit te spelen tegen de cavalerie van Geoff. Geoff heeft nu een aanval van 1 (het zou normaal nul moeten zijn maar hij ontvangt +1 voor zijn "Zwitserse soldaten" bemerk dat indien Hammy de verraadkaart tegen de lansiers zou gebruikt hebben Geoff zijn voordeel zou verloren hebben) Hammy heeft een verdediging van 5 (artillerie+1, verdedigingswal +3, d'Este +1 bij de artillerie) Elke speler gooit een dobbelsteen. Geoff gooit een 5 in totaal is het resultaat 6. Hammy dobbelt een 1 en dit is eveneens een totaal van 6. De aanvaller heeft niet gewonnen en dus moet de verdediger een tegenaanval uitvoeren. Hammy heeft een aanvalsterkte van 4 (artillerie +3, d'Este +1) Geoff een verdedigingssterkte van 3 (lansiers +2, Zwitserse soldaten +1 bij de lansiers) Geoff gooit een 2, in totaal is dit 5. Hammy gooit een 6 in totaal dus 10. Het totaal van Hammy is tweemaal zo groot als dat van Geoff wat inhoudt dat Rome met 2 omhoog gaat op de statustabel, terwijl Venetië met 2 naar beneden gaat. Hammy neemt een overwinningsfiche en hiermee eindigt de oorlog. Bemerkt indien een van de andere spelers de controle over de Paus zou hebben dan kon hij een van de beide partijen ondersteunen, waardoor hij eveneens een "omkoop" kaart kon uitspelen maar hij zou geen goud

of overwinningsfiches ontvangen.

Inkomsten.

Stella heeft de volgende kaarten : Malatesta, Roderigo Borgia, de Doge, een handelaar uit Venetië, een gebeurteniskaart handelaar en een cavaleriekaart. Ze bekommt 18 goud voor haar kaarten (12 voor haar familiekaart, 2 voor de Doge, 3 voor de handelaar uit Venetië en een bonus van 1 voor de gebeurteniskaart handelaar) Ze krijgt tevens 7 goud van haar hoofdstad die ze verdient heeft voor het voeren van een gevecht in de decade. Ze verzamelt 12 invloedspunten (8 van haar familiekaart, 2 van de Doge en 2 van de cavalerie).



Date Last Modified: 09-01-2004

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief