



OP ZOEK NAAR DE BESTE WAGENMENNER VAN ROME!



Maximaal 6 wagenmenners ontmoeten elkaar in de arena van „circus Maximus” voor een spannende wagenmen-wedstrijd, om uit te maken wie de beste wagenmenner van Rome is.

De speler die zijn span door een juiste inzet van de renkaarten na 3 rondes als eerste over de finish kan leiden heeft gewonnen, en krijgt de meeste lauwer-takken (= punten).

De speler die na meerdere wedstrijden (wij bevelen 4 wedstrijden aan) de meeste lauwertakken (= punten) verzameld heeft, is winnaar van het toernooi.

HOE GAAT HET SPEL?

- | | |
|---|--------|
| 1. Parcours uitkiezen | Pag. 3 |
| 2. Voor het begin
– spelmateriaal uitdelen
– startopstelling bepalen | Pag. 3 |
| 3. Startklaar voor de wedstrijd
– renkaarten uitspelen
– spannen zetten | Pag. 4 |
| 4. Uiterlijk na de 2 ^e ronde de keizerpassage
inrijden, de keizer groeten, muntstuk afgeven | Pag. 5 |
| 5. De wedstrijd als eerste beëindigd: gewonnen! | Pag. 6 |
| 6. Startklaar voor de volgende wedstrijd | Pag. 6 |

Veel plezier bij het spel om roem en eer!

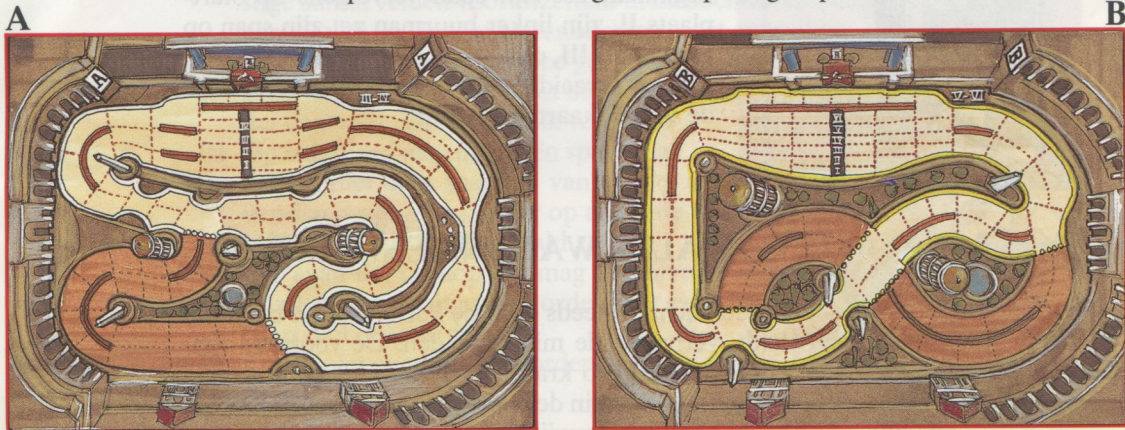
Antwoorden op lastige vragen staan in de keizerlijke wagenmen-regels op Pag. 8

Een kleine terugblik op de geschiedenis van het oude Rome staat op Pag. 11

PARCOURS UITKIEZEN

3 – 4 spelers spelen hun wedstrijd op kant A van het speelbord. De eerste wedstrijd gaat volgens de wijzers van de klok over het witte parcours.

5 en 6 spelers spelen hun wedstrijd op kant B van het speelbord. Hun eerste wedstrijd wordt volgens de wijzers van de klok gereden op het gele parcours.



Elke wedstrijd gaat over een afstand van 3 rondes, waarbij iedere deelnemer tijdens het spel zijn span één keer door de keizerpassage moet leiden.

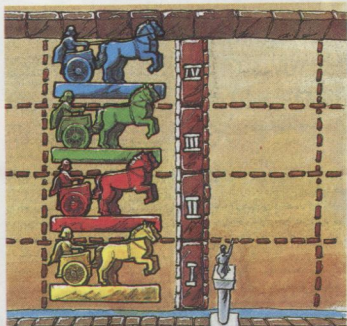


VOOR DE START...

...krijgt elke speler een span paarden, het setje renkaarten van de kleur die daarbij hoort en een muntstuk van dezelfde kleur. De setjes renkaarten onderscheiden zich alleen door de kleur. Deze stellen de krap gemeten voorraad punten voor die elke speler nodig heeft om de 3 rondes van een wedstrijd door te komen.

DE STARTOPSTELLING BEPALEN

Om de startopstelling te bepalen neemt iedere speler zijn setje renkaarten, schudt deze goed door elkaar en legt deze omgekeerd op



tafel. Nu draait iedere speler zijn bovenste renkaart om. Wie het hoogste getal heeft, zet als eerste speler zijn span op startplaats nr. I.

De speler die links zit van de speler die mag beginnen, zet zijn span vervolgens op startplaats II, zijn linker buurman zet zijn span op startplaats III, etc.

De omgedraaide renkaarten worden weer door de stapels kaarten geschud.

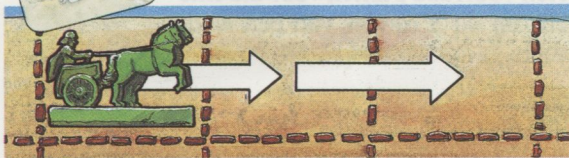
AAN ALLE WAGENMENNERS!

Wie zijn span in de bochten steeds door de kortste ideale baan (de binnenbaan) leidt, verbruikt de minste velden. De voorraad renkaarten van iedere speler is zo krap bemeten, dat 3 en 4 spelers slechts vier extra buitenvelden in de bochten kunnen gebruiken om de finish nog net te bereiken, terwijl 5 en 6 spelers zes extra velden hebben voor de ideale baan.

DE WEDSTRIJD KAN BEGINNEN

Iedere speler neemt van zijn blind liggende stapel de bovenste 3 kaarten en bekijkt ze zonder ze aan de andere spelers te laten zien. De wagenmenner van wie het span op startplaats I staat, opent de wedstrijd.

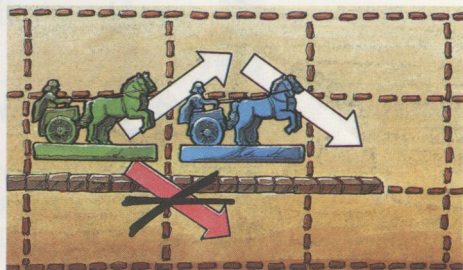
Hij legt één van zijn 3 renkaarten **open** voor zich neer en zet zijn span volgens de wijzers van de klok het overeenkomstige aantal velden vooruit. Vervolgens vult hij de afgelegde renkaart aan met de bovenste kaart van zijn stapel.



Na deze zet brengen de andere spelers hun span om de beurt volgens de wijzers van de klok op dezelfde manier in de wedstrijd.

D E REGELS VOOR HET ZETTEN

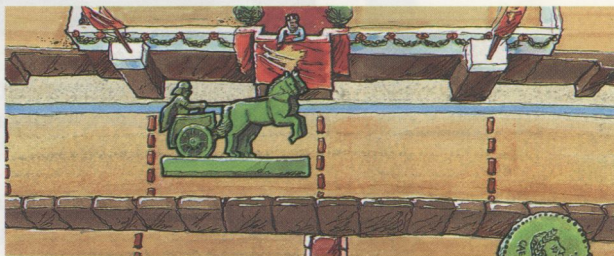
- I De spannen worden altijd vooruitgezet. Ze mogen op alle gestippelde lijnen van rijbaan wisselen, door bij ieder veld voorwaarts tegelijkertijd een veld zijwaarts te zetten, dus door een diagonale zet te maken.
- II Er geldt een zetplicht, d.w.z. iedere speler moet, als hij aan de beurt is, een renkaart uitspelen en zijn span het overeenkomstige aantal velden vooruitzetten. In de bochten kan dat betekenen, dat hij de langere buitenbochten moet gebruiken. Is het span van een speler zo geblokkeerd, dat het niet vooruitgezet kan worden, dan moet de speler een beurt overslaan, zonder daarvoor een renkaart af te geven.
- III Op ieder veld mag maar één span staan.
- IV Er kan niet over spannen van andere spelers worden gesprongen, maar op alle vrije velden kunnen ze worden ingehaald.
- V Het span dat op kop ligt mag (behalve bij de start) niet vooruitgezet worden met een renkaart met de waarde 6.
- VI Er kan niet over muren worden gesprongen.



D E KEIZERPASSAGE

In de loop van de wedstrijd **moet** elke wagenmenner één keer in de keizerpassage rijden, en daar de keizer met de keizerlijke groet „Ave Caesar” groeten.

Daarvoor stuurt elke speler zijn span na de eerste of uiterlijk na de 2^e ronde in de keizerpassage, om het daar op één van de velden van de passage tot stilstand te brengen. Als teken van eerbiediging groet hij de keizer, geeft daarbij zijn muntstuk af en stuift de volgende ronde weer terug in de race.



EINDE VAN DE WEDSTRIJD

De wagenmenner die zijn span na 3 rondes als eerste over de finish leidt en daarbij eerst één maal door de keizerpassage is gereden, heeft de wedstrijd gewonnen. Hij krijgt als beloning 6 lauwerkransen, dus 6 punten. Gefeliciteerd!

De tweede plaats krijgt 4 punten, terwijl de derde 3, de vierde 2 en de vijfde nog één punt krijgt. Voor de zesde is er alleen nog de eer en de hoop in de volgende wedstrijd hoger te eindigen.



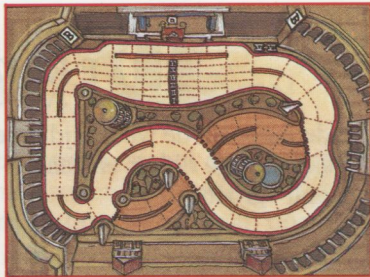
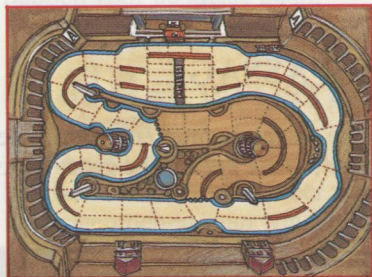
Maar nu genoeg inleiding. De eerste wedstrijd kan beginnen. Wij wensen u veel keizerlijk spelplezier en sterke zenuwen bij deze spannende wedstrijd om eer en roem in het oude Rome.

DE TWEEDE WEDSTRIJD KAN BEGINNEN

Om alle listen en trucjes van de speelborden te kunnen beleven, raden wij voor de tweede wedstrijd aan:

voor 3 – 4 spelers het blauwe parcours en

voor 5 – 6 spelers het rode parcours, steeds volgens de wijzers van de klok.



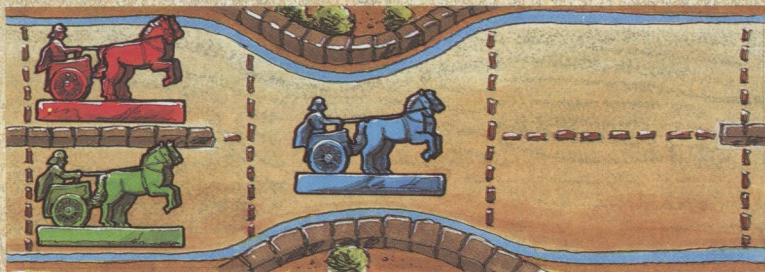
Deze en alle volgende wedstrijden moeten steeds begonnen worden door de speler die de voorgaande wedstrijd als laatste was gestart.

De 3^e en 4^e wedstrijd kan aansluitend op de tot nu toe gespeelde parcoursen gespeeld worden **tegen** de wijzers van de klok in.

Wie na 4 wedstrijden de meeste lauwertakken (= punten) heeft verzameld, is eindoverwinnaar, en de beste wagenmenner van Rome.

EEN PAAR GOEDE TIPS

1. Binnenbochten zijn in het algemeen korter dan buitenbochten. Om punten te sparen is het daarom aan te raden om indien mogelijk alleen de binnenbochten te nemen.
2. Zet een wagenmenner zijn span te vaak op de ongunstige en langere buitenbochten, dan zal zijn voorraad renkaarten niet voldoende zijn om zijn span naar de finish te leiden.
3. „Ave Caesar” geeft het meeste plezier als de wagenmenners proberen, elkaar naar de puntenverslindende buitenbochten te dringen.
4. Chicanes (vernauwingen) worden vooral door ervaren wa-



genmenners gebruikt om andere spelers te blokkeren en ze te dwingen een beurt over te slaan.

5. De velden om de keizerpassage in- of uit te rijden kunnen strategisch gebruikt worden om andere wagenmenners eerst aan het denken te zetten en vervolgens een beurt te laten overslaan.
6. Voor het begin van het toernooi kunnen de spelers besluiten om voor een andere startopstelling te kiezen:

De winnaar van de laatste wedstrijd mag zijn span voor de volgende wedstrijd op startplaats I zetten, de tweede op plaats II, etc.

Deze regel heeft tot gevolg, dat de volgorde van plaats voor de spelers bij iedere wedstrijd kan veranderen. De winnaar van de laatste wedstrijd mag als beginnende speler blijven zitten, de tweede zit links van hem, alle andere geplaatsten van de vorige wedstrijd gaan in deze volgorde aan het speelbord zitten.

Op de volgende pagina's proberen de KEIZERLIJKE WAGENMEN-REGELS alle lastige en omstreden vragen op te lossen.

WAGENMEN-REGELS



DIE VERDRAAIDE RENKAARTEN MET WAARDE „6”

Start: De speler die begint mag als eerste kaart een „6” uitspelen. Daarna geldt de regel: het span dat op kop ligt mag niet met een „6” vooruitgezet worden.

Een span ligt op kop en kan niet zetten. Als een speler die op kop ligt drie maal een „6” in zijn hand heeft, moet hij net zo lang wachten tot een ander span de leiding heeft overgenomen.

Er liggen meerdere spannen op kop. In dit geval mag er niet één span met een „6” vooruitgezet worden, tot een ander span op kop ligt.

Het eerste span over de finish. Zo gauw een span over de finish is, mogen de overige spelers de renkaart met de waarde „6” uitspelen.



UITZONDERINGEN

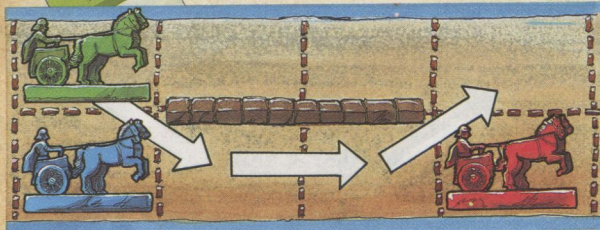
Chicanes. Chicanes zijn alle plaatsen, waar de rijbaan zich vernauwt tot 1 veld. Heeft een op kop liggende speler op deze plaats drie maal een „6” in zijn hand, dan mag hij zijn span bij wijze van uitzondering met „6” vooruitzetten.

Enige uitzondering. Twee naast elkaar op kop liggende spelers hebben allebei drie maal de „6” in hun hand en blokkeren met hun spannen de spelers die volgen. In dit eenmalige geval mag degene van de op kop liggende spelers die als eerste weer aan de beurt is zijn span met „6” vooruitzetten.

WAGENMEN-REGELS



Van rijbaan verwisselen. Een diagonale verwisseling van rijbaan kan gebeuren op alle gestippelde banen. Hierbij wordt bij elk veld vooruit tegelijkertijd een veld zijwaarts gezet.



Vanaf het laatste veld voor een getekende muur kan van baan verwisseld worden. Ook kan op het eerste veld na een muur gewisseld worden.

Spannen verzetten. De spannen moeten altijd vooruitgezet worden.

Keizerpassage

- A) Als de toegang tot de keizerpassage na de 2^e ronde door een span van een andere speler is geblokkeerd, dan moet een wagenmenner net zo lang wachten tot de toegang tot de passage vrij is.
- B) Lukt het een speler ook na de 2^e ronde niet, de keizerpassage binnen te rijden en daar op een willekeurig veld tot stilstand te komen, dan valt hij in ongenade en wordt gediskwalificeerd. Als hij wil, kan hij de wedstrijd uitrijden. Voor deze wedstrijd krijgt hij geen beloning.
- C) Er kunnen meerdere spannen tegelijkertijd achter elkaar in de keizerpassage staan.
- D) In de keizerpassage kan niet worden ingehaald.



Bocht: wie ligt er op kop? De markeering van de rijbaan geeft precies aan, welk span er op kop ligt.

WAGENMEN-REGELS



Muren. Over muren kan niet gesprongen worden. In bochten, waarbij het midden van de rijbaan door een muur gescheiden wordt, moeten de spannen op hun rijbaan blijven.

Renkaarten uitspelen. Het getal dat op een renkaart staat moet altijd voluit worden gezet, anders mag de kaart niet uitgespeeld worden.

Renkaarten aanvullen. Als een renkaart uitgespeeld is, dan wordt deze direct aangevuld door de bovenste kaart van de blind liggende stapel kaarten. (zolang er nog kaarten zijn!)

De voorraad renkaarten is op. Als een span voor de finish blijft staan, omdat zijn wagenmenner het span te vaak op de puntenverslindende buitenbaan gezet heeft, dan valt hij uit. De wagenmenner moet zijn span van het speelbord nemen en krijgt voor deze wedstrijd geen lauwertakken (= punten).

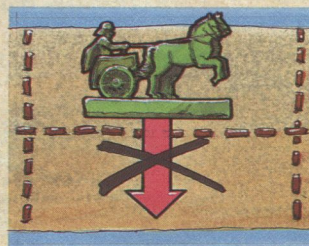
Parcoursen. Elke kant van het speelbord heeft twee verschillende parcoursen, die zowel volgens de wijzers van de klok als tegen de wijzers van de klok in gespeeld kunnen worden. Zo zijn er 8 heel verschillende parcoursen die steeds een andere tactiek vereisen.

Een zet opzij. Je mag niet opzij zetten.

Stopstelling bepalen. Hebben meerdere spelers hetzelfde hoogste getal omgedraaid, dan moeten deze spelers net zo lang de bovenste kaart van hun stapel omdraaien, tot er een speler is die beginnen kan.

Finish bereikt. Na 3 rondes wint de speler van wie het span als eerste over de finish gaat. Daarbij is het onbelangrijk, hoeveel velden het span over de finish wordt gezet. Het span wordt uit het spel genomen, de overige punten van de renkaarten vervallen.

Zetplicht. Een span moet vooruitgezet worden, ook als daarbij omwegen op de langere en puntenverslindende buitenbochten op de koop toe genomen moeten worden.



DE GESCHIEDENIS

Onder het motto „brood en spelen“ hielden de Romeinse keizers de bevolking in een goede stemming. Bij meer dan 200 feestdagen in het jaar verdrongen de Romeinen zich met duizenden op de tribunes in de arena's, om het wagenmennen te volgen. De grootste arena was „Circus Maximus“, die aan ca. 180.000 mensen plaats bood. Op een baan van 1.200 mtr. lang, die 7 x moest worden gereden, dus bij elkaar 8.400 mtr. leverden de spannen een verbitterde strijd. Per rendag vonden soms tot 100 van deze wedstrijden plaats. Zo gauw de wedstrijdleader als startsignaal een witte doek wierp, zetten de door 4 paarden getrokken wagens (vierspannen) zich met een moordend tempo in beweging. De spannen, waarop enthousiaste wedders soms wel een vermogen zetten, werden gemend door gehelmde wagenmenners die hun kleding (tunica) steeds in de kleuren van hun renstal droegen. In het midden van de arena stond een lange, smalle borstwering die het parcours in twee banen deelde. Hierop stonden beelden en grote houten figuren (vissen) voor het aangeven van de rondes. Het einde van het muurtje werd aangegeven door doelstenen, waar de spannen omheen moesten zonder ze aan te raken. De wagenmenners die veel wonnen waren erg populair en werden door het publiek verafgoud. De besten onder hen verdienden in de kortst mogelijke tijd miljoenen sesteriën, maar ze konden vaak niet van hun rijkdom genieten: wagenmennen was toen een erg gevaarlijk avontuur! In vergelijking tot het wagenmennen van 2000 jaar geleden is „Ave Caesar“ wel veel ongevaarlijker, maar minstens net zo spannend en opwindend.

Het wedstrijdverloop en de renbanen hebben wij ten opzichte van het origineel op een paar punten veranderd: vier verschillende banen met veel bochten en chicanes bieden de dappere wagenmenners steeds weer nieuwe uitdagingen.

Tijdens de wedstrijd moet iedere wagenmenner één maal voorlangs de keizerlijke loge om Caesar met de groet „Ave Caesar = gegroet keizer“, de eer te bewijzen. Iedere wedstrijd bestaat uit een afstand van 3 rondes. Voor de overwinning krijg je geen sestertiën, maar eer in de vorm van punten.

Wie na een paar wedstrijden de meeste eer (= punten) heeft verzameld, is eindoverwinnaar en de dapperste wagenmenner van het oude Rome.