

Justinianus

Intrige aan het hof van de keizer

Inhoud

- 1.0 Inleiding
- 2.0 Onderdelen
- 3.0 Het spel starten
- 4.0 Algemeen spelverloop
- 5.0 Het spel winnen
- 6.0 Speciale regels voor spel met 2 spelers

1.0 Inleiding

De energieke keizer Justinianus heerste over Byzantium van 527 tot 565. Zijn grootste ambitie was om het Romeinse Rijk opnieuw te herenigen. Om hem hierin te helpen, omringde hij zich met uitstekende dienaren, knappe generaals en wijze raadgevers. Uiteindelijk slaagde hij in zijn opzet ten koste van heel wat financiële en militaire problemen. Zijn succes was echter van korte duur – Europa was aan het wijzigen en teveel vijanden waren zijn rijk aan het bestoken.

Nochtans verdient Justinianus nog heel wat eer voor andere verwezenlijkingen. Hij financierde de bouw van prachtige monumenten zoals de Hagia Sophia in Constantinopel. Zijn fel geprezen Codex Iustinianus werd een basiswerk voor de latere wetgeving. Hij ondersteunde de handel via de "Zijderoute" naar China en bracht op die manier voorspoed en rijkdom naar zijn rijk. Veel van zijn succes was te wijten aan zijn wijze en getalenteerde raadgevers op wie hij een beroep deed.

In Justinianus zal je in het geheim invloed uitoefenen op de raadgevers van de keizer, hopende dat je zo je beschermeling in de hoogste rangen van het hof geïntroduceerd krijgt. Af en toe kan deze invloed zorgen voor een dramatische wijziging in de krachtsverhoudingen. Driemaal in het spel zal Justinianus een beroep doen op zijn raadgevers om een belangrijke beslissing te nemen. Bij elk van deze momenten zal je overwinningpunten verdienen gebaseerd op de rangorde van je beschermeling. Maar het is zeer moeilijk te voorspellen wanneer dit zal gebeuren of welke van de 4 onderwerpen zullen besproken worden. Om

zaken nog moeilijker te maken is er 1 onderwerp dat bij deze raadpleging geen punten zal scoren.
Ben jij slim genoeg om het hof te beïnvloeden? Of zullen de beschermelingen van je tegenstanders het lot van het rijk bepalen?

2.0 Onderdelen

Elk spel bevat volgende onderdelen :

- ❖ 1 spelbord (dat het hof van Justinianus voorstelt)
- ❖ 1 gecombineerd bord met scorespoor en fasespoor
- ❖ 12 karakterplaatjes (die de raadgevers voorstellen genummerd van 1 tot 12)
- ❖ 48 karakterkaarten genummerd van 1 tot 12 (4 sets van 4 kleuren genummerd van 1 tot 12)
- ❖ 4 sets van 22 invloedstekens (in de 4 kleuren van de spelers)
- ❖ 8 scorepionnen (2 per speler)
- ❖ 1 spelfase pion
- ❖ 4 schermen voor de spelers
- ❖ 1 spelregelboekje

2.1 Het spelbord

Het spelbord toont je het hof van keizer Justinianus. Plaats de 12 karakterplaatjes op het spelbord in de aangeduide volgorde. Je kan door middel van je invloedstekens de positie van een raadgever wijzigen om je score te verhogen wanneer een scoringsronde begint. De cijfers aangegeven op het spelbord tonen de mogelijke overwinningspunten die een raadgever kan opleveren. Bovenaan het spelbord, boven de karakterkaarten is er plaats om je invloedstekens te leggen. Elk karakterplaatje krijgt een andere plaats aan het hof.

2.2 het gecombineerde bord met scorespoor en fasespoor

Je speelt het spel in 3 fases. Elke fase eindigt met een scoringsronde. De huidige spelfase wordt aangeduid door de spelfase pion (zie 2.7) op het fasespoor. Tijdens het spel kan je ook hier invloedstekens neerleggen om een scoringsronde te laten plaatsvinden.
De overwinningspunten die je verkrijgt worden opgetekend op het scorespoor.

2.3 De karakterplaatjes

Deze karakterplaatjes worden in een rij op het speelveld geplaatst. Elk plaatje heeft 3 uitsparingen welke een cijfer tonen. Dit zijn de overwinningspunten die zullen worden toegekend bij een scoringsronde. Hoe meer invloed het karakter krijgt aan het hof (hoe meer naar rechts het ligt in de rij) hoe meer overwinningspunten het kan verdienen. Indien een karakter aan invloed inboet (naar links opschuift) zal het ook minder overwinningspunten opbrengen.

Aan het einde van de eerste fase vindt je de overwinningspunten terug in de bovenste uitsparing. Bij de tweede scoringsronde in de middelste uitsparing, bij de derde scoringsronde in de onderste uitsparing.

2.4 De karakterkaarten

Justinianus bevat ook 48 karakterkaarten. Ze bevatten de karakters die aanwezig zijn aan het hof en komen overeen met de karakterplaatjes (zie 2.3). Bij het begin van het spel krijg je kaarten in de 4 verschillende kleuren. Gedurende het spel zul je trachten de invloed van deze karakters te verhogen.

2.5 Invloedstekens

Elke speler ontvangt een set van 22 invloedstekens. Deze tekens zijn genummerd van 1 tot 3 in het rood of het zwart. (5 met waarde 1, 4 met waarde 2 en 2 met waarde 3 telkens in het rood en het zwart). Zwarte cijfers zijn "positief", rode cijfers zijn "negatief". Je kan je invloedstekens op het spelbord plaatsen in een poging om de plaats van een raadgever te wijzigen of je kan ze op het fasespoor plaatsen om een scoringsronde te laten plaatsvinden.

2.6 Scorepionnen

Je kan je score op het scorespoor bijhouden door middel van je scorepionnen. Indien je meer dan 100 punten haalt, leg dan de scorepion met 100 naar boven voor je neer. Indien je meer dan 200 punten haalt, draai deze dan om naar de 200.

2.7 De spelfase pion

Deze pion toont de huidige spelfase op het fasespoor.

2.8 Scherm

Gebruik dit scherm om je invloedstekens voor de overige spelers verborgen te houden.

3.0 Het spel starten

- ❖ Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Leg het gecombineerde bord met scorespoor en fasespoor naast het spelbord.
- ❖ Plaats nu de 12 karakterkaartjes open op het spelbord. Plaats ze in de juiste volgorde beginnend met 1 uiterst links en eindigend met 12 uiterst rechts.
- ❖ Elke speler kiest een kleur, neemt alle invloedstekens van zijn kleur, zijn 2 scorepionnen en het scherm van zijn kleur. Leg je "100/200" scorepion naast het scorespoor en plaats je andere op het vakje "0" op het scorespoor.
- ❖ Schud de 22 invloedstekens van je kleur gedekt door elkaar voor je scherm. Neem 10 invloedstekens en leg deze open achter je scherm (zodat je ziet welke nummers je voorradig hebt). De overige 12 blijven gedekt voor je scherm liggen als reserve.
- ❖ Verdeel de karakterkaarten in 4 stapels naar kleur. Schud elke stapel afzonderlijk en geef elke speler van elk stapel 2 gedekte kaarten. De overgebleven kaarten worden naast het bord gelegd als trekstapel. (1 van elke kleur).

Belangrijk : als je maar met 2 spelers speelt, krijgt elke speler 3 kaarten per kleur in plaats van 2. (zie 6.0)

- ❖ Plaats de spelfasepion op vak "I" van het fasespoor.
- ❖ Kies een startspeler die als eerste aan de eerste beurt begint.

4.0 Algemeen spelverloop

Justinianus wordt gespeeld in 3 spelfases. Op het einde van elke fase zal 1 van de 4 kleuren overwinningspunten opleveren in een speciale scoringsronde. Gedurende elke fase worden er 1 of meer spelbeurten gespeeld. Een spelbeurt bestaat uit een aantal spelersbeurten. Gedurende een spelersbeurt heeft die speler de mogelijkheid om een invloedteken op het spelbord of het fasebord te leggen.

4.1 Een spelbeurt

Beginnende met de startspeler en vervolgens in klokwijzerzin, krijgt elke speler een spelersbeurt. In je spelbeurt leg je een invloedteken gedekt neer. Je kan je invloedteken neerleggen op gelijk welke plaats op het spelbord of op het vakje van de huidige fase op het fasespoor.

Indien je geen invloedteken kan of wil plaatsen tijdens je spelbeurt, moet je passen voor de rest van de spelbeurt. Als je gepast hebt, kies je 2 willekeurige invloedtekens uit je reserve en leg ze open achter je scherm neer.

Alle spelers die nog niet gepast hebben, spelen verder in deze spelbeurt. De spelbeurt gaat zolang door tot alle spelers gepast hebben en 2 nieuwe invloedtekens genomen hebben.

Beperkingen :

- 1) maximaal 3 invloedtekens (ongeacht de kleur) kunnen op een spelerskaart gelegd worden.
- 2) Indien alle andere spelers gepast hebben, mag je nog zoveel invloedtekens spelen als je wenst (rekening houdende met regel 1) maar mag je op het fasespoor maar 1 invloedteken meer bijleggen.
- 3) Wanneer je gepast hebt in een spelbeurt, kan je pas de volgende spelbeurt opnieuw meespelen.

Belangrijk : Je mag steeds naar je gedekte invloedtekens kijken, zowel op het spelbord als op het fasespoor.

Eenmaal alle spelers gepast hebben is de spelbeurt voorbij. Elk invloedteken op het spelbord word omgedraaid en op het betreffende karakterplaatje gelegd.

Nu wordt de nieuwe volgorde van de karakterkaarten bepaald. De speler welke als laatste paste in de spelronde kan kiezen of hij begint vanaf de linkse zijde van het spelbord of vanaf de rechtse zijde.

Alle invloedtekens van alle spelers samen vormen een getal : zwart voor positief, rood voor negatief. Als de som positief is schuift dit karakter op naar rechts op het spelbord. Indien het negatief is, schuift dit karakter naar links op. In elk geval is de verplaatsing gelijk aan de som van de invloedtekens en alle andere karakters worden 1 plaats opgeschoven om ruimte te maken voor dit karakter. Een karakter dat naar rechts

opschuift, verhoogt zijn prestige en zal dus meer punten opbrengen voor de speler bij een puntentelling.

Nadat het karakter verschoven is, haal je de invloedtekens van het kaartje en leg ze terug in de doos. Ze worden niet verder gebruikt in het spel.

Voorbeeld

1 De speler koos ervoor om van links te starten.

2 Er is een zwarte 2 invloedteken op het karakter Basilius (4) daarom schuift het twee plaatsen op naar rechts en de twee karakters voor hem schuiven 1 plaats naar links om plaats te maken.

3 Er liggen 2 tekens (een rode 2 en een zwarte 1) op het karakter Giulianus (7). De som van deze 2 tekens is -1 . Dit karakter schuift dus 1 plaats op naar links.

Belangrijk : Merk op dat het kiezen waar je start links of rechts heel belangrijk kan zijn. Het kan van invloed zijn hoe de karakters nadien bewegen. Indien in het bovenstaande voorbeeld de speler was begonnen van rechts zag de volgorde er als volgt uit.

De speler welke al laatste paste in de vorige spelronde wordt de startspeler in de volgende spelronde. Als er geen scoringsronde komt (zie 4.2) begint een nieuwe spelronde in de huidige fase, waarbij de spelers opnieuw om beurt invloedtekens plaatsen.

4.2 Scoringsrondes

4.2.1 een scoringsronde starten

Gedurende je spelbeurt mag je ook invloedtekens op het fasespoor plaatsen. Op het einde van je beurt kan je also een scoringsronde laten plaatsvinden. Elke fase heeft een minimum waarde aan invloedtekens nodig om een scoringsronde te laten plaatsvinden. In de eerste ronde is dat minimum 5 punten, in de tweede ronde 9 en in de derde ronde 12. Belangrijk : de kleur van het gespeelde invloedteken is van geen belang indien het gespeeld wordt op het fasespoor. Alle waarden zijn "positief" en worden bij elkaar opgeteld.

Voorbeeld : de zwarte 2 en rode 3 vormen samen 5

Na het einde van de spelbeurt (wanneer alle karakters verplaatst werden) kan je een scoringsronde laten plaatsvinden.

- ❖ Beginnende met de speler welke het laatst paste in vorige ronde, kan elke speler ervoor kiezen om een scoringsronde te laten plaatsvinden, op voorwaarde dat je voldoende invloedtekens op het fasespoor hebt.
- ❖ Indien de laatste speler die gepast heeft, geen scoringsronde kan (of wil) laten plaatsvinden, mag elke andere speler dit eventueel doen tot alle spelers gepast hebben of er een scoringsronde plaatsvindt.

Indien je een scoringsronde wil laten plaatsvinden :

- ❖ Draai je je invloedtekens om. Als je ten minste het benodigde aantal punten haalt, vindt er een scoringsronde plaats.
- ❖ Draai vervolgens alle invloedtekens om welke op het fasespoor liggen.
- ❖ De speler met het grootste aantal invloedspunten (niet het aantal tekens) op het fasespoor kiest welke kleur er in deze fase punten scoort.
- ❖ Indien er een gelijke stand is, dan wordt de keuze bepaald door die speler die in klokwijzerzin het dichtst tegen de speler zit die het laatste gepast heeft.
- ❖ Alle andere spelers scoren overwinningspunten overeenkomstig de waarde van hun invloedtekens op het fasespoor.
- ❖ Overwinningspunten worden gescoord voor de karakters die overeenkomen met de kaarten van de karakters die de speler op handen heeft.

Je bent nooit verplicht een scoringsronde te laten plaatsvinden, zelfs al heb je voldoende invloedspunten op het fasespoor.

Indien je tot de ontdekking komt dat je niet voldoende punten hebt om een scoringsronde te laten plaatsvinden, draai dan je invloedtekens opnieuw om.

Indien er geen scoringsronde plaats vindt, wordt een nieuwe spelronde gespeeld in dezelfde fase.

4.2.2 Punten scoren

Indien er een scoringsronde plaatsvindt, worden alle invloedtekens op het fasespoor omgedraaid. Elke speler, behalve hij die de kleur kiest

krijgt het aantal punten dat overeenkomt met de som van de invloedtekens die hij op het scorespoor legde. Vervolgens worden alle invloedtekens in de doos gelegd.

Voorbeeld : op het einde van fase 1 heeft speler A 5 punten gelegd (een zwarte 3 en een rode 2); speler B 8 punten (een zwarte 3, een rode 3 en een zwarte 2); speler C 1 punt (een rode 1) en speler D geen punten. Speler B heeft het recht om de kleur te kiezen die scoort. Speler A krijgt 5 punten, speler C 1 en speler D geen punten.

Nadat de kleur gekozen werd, draait elke speler zijn beide handkaarten van de gekozen kleur om en ontvangt hiervoor overwinningspunten. Herinnering : in een spel met 2 spelers draaien beide spelers de 3 handkaarten van die kleur om.

Elk karakterkaartje heeft 3 uitsparingen. Het getal dat zichtbaar is door een van die uitsparingen is het aantal overwinningspunten dat je krijgt. Bij de eerste fase scoor je het aantal punten van het getal in de bovenste uitsparing, in de tweede fase het getal in de middelste uitsparing en in de derde fase het getal in de onderste uitsparing.

Voorbeeld : op het einde van fase 2 heeft speler A de karakterkaarten van Belisarius (2) die op de 7^o plaats ligt en Niceforus (10) die op de 9^o plaats ligt. Belisarius scoort 32 punten en Niceforus 25 punten. Speler A scoort dus gezamenlijk 57 punten.

Tip : hoe verder een karakter naar rechts is opgeschoven vanuit zijn oorspronkelijke positie, het meer overwinningspunten hem worden toegekend. Hoe meer hij naar links opschuift, hoe minder punten hij waard is.

Op het einde van de fase tel je de punten samen : diegene die je behaalde met je 2 karakterkaarten en diegene die je eventueel behaalde met je invloedtekens op het fasespoor. Deze punten worden aangeduid op het scorespoor met je scorepion. Indien het totaal van je punten meer dan 100 of 200 bedraagt, neem dan je tweede scorepion en leg deze met de betrokken zijde naar boven, voor je neer. De karakterkaarten in de kleur waarin je net scoorde worden in de doos weggelegd.

Belangrijk : alle gebruikte invloedtekens worden weggelegd en kunnen tijdens het spel niet meer gebruikt worden. Indien je al je invloedtekens gespeeld hebt, kan je het spel niet meer beïnvloeden.

Indien alle spelers hun invloedtekens gespeeld hebben voor het einde van de derde ronde, en niemand een scoringsronde heeft laten plaatsvinden, dan vindt er nog steeds een laatste scoringsronde plaats. De speler met het meeste punten op het fasespoor kiest de kleur. (bij gelijke stand wordt dezelfde procedure toegepast als bij een normale scoringsronde). Nadien eindigt het spel.

Opgepast : In zeer uitzonderlijke gevallen kan het spel eindigen met minder dan 3 scoringsrondes. (omdat alle spelers hun invloedstekens gespeeld hebben in de eerste en tweede fase.)

4.3 een karakter wisselen

Nadat de punten in een scoringsronde werden toegekend en alvorens de volgende spelronde start, heeft elke speler de mogelijkheid een karakterkaart te wisselen, beginnende bij de speler welke het laatst gepast heeft in de vorige ronde.

Je mag gelijk welke kaart uit je hand onderaan de stapel van die kleur leggen en de bovenste kaart van de stapel nemen.

Tip : Indien je denkt dat je het prestige van het karakter waarvan je de kaart op handen hebt niet kan verhogen, kan je deze afleggen in de hoop een kaart te nemen met een hoger geplaatst karakter.

Afgelegde kaarten worden onderaan de stapel van de overeenkomstige kleur gestoken en kunnen opnieuw in het spel komen.

5.0 Het spel winnen

Het spel eindigt na de scoringsronde van de derde fase of wanneer geen enkele speler nog invloedtekens heeft en de laatste scoringsronde heeft plaatsgevonden. De speler die op dat ogenblik het hoogste aantal overwinningspunten heeft is de winnaar.

Belangrijk. Denk eraan dat slechts 3 van de 4 kleuren zullen scoren in het spel.

6.0 Speciale regels voor spel met 2 spelers

Indien je slechts met 2 spelers Justinianus speelt, dan krijgt elke speler bij het begin van het spel 3 kaarten van elke kleur in plaats van 2. (zie 3.0). Tijdens een scoringsronde brengen de 6 karakterkaarten punten op.