

VIA APPIA

Een spel van Micheal Feldkötter
voor 2-4 spelers

Spelmateriaal

ALGEMEEN SPELMATERIAAL

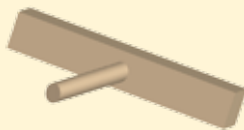
- 1 speelbord



- 1 steengroeve & bouwschema



- 1 schuiver om de stenen in de steengroeve te schuiven



- 64 stenen van hout, die in de steengroeve worden geschoven.



8x groot, 22x middelgroot en 34x klein

- 46 tegels om de Via Appia maken

9x groot, 13x middelgroot en
24x klein



- 41 bonusfiches

11x grijs, 13x bruin, 17x beige



- 9 puntenfiches

drie per waarde (1, 3 en 6)



- 9 stadsschijfjes



- 30 sestertiën



- 16 inkomstenkaarten



- 4 “+1 schuiven”- tegels



- 1 startspelerfiche



- 1 spelregels

SPELMATERIAAL VOOR DE SPELERS

- 4 transportwagens



- 4 speelfiguren



- 4 telstenen



- 4 “50+”-fiches



- 4 zichtschermen



Doel van het spel

Rome heeft behoefte aan een verbinding met Brundisium.

Om een snelle reis naar Brundisium mogelijk te maken bouwen de spelers de Via Appia. De daarvoor

benodigde stenen tegels halen ze uit de steengroeve.

Om deze tegels te bouwen, moeten de speler zich op de weg naar Brundisium begeven. Dit kost sestertiën, maar levert ook overwinningpunten op.

Vorbereiding

Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.

1. Sorteren: Leg de **bonusfiches** voor elk wegdeel (A, B of C) op het daarvoor bestemde veld naast het betreffende wegdeel. Leg de **puntenfiches** op de daarvoor bestemde velden naast de steden in een stapel in oplopende volgorde (bovenop de 6 en onderop de 1). *Uitzondering: In een spel met twee spelers worden enkel de 6 en de 1 gebruikt.* Leg de **stenen** en de **tegels** gesorteerd in de betreffende voorraad. Leg de “+1 schuiven”-tegels, **stadsschijfjes**, “50+”-fiches en de **sestertiën** naast het speelbord.

2. Schudden: Schud de **inkomstenkaarten**. Leg er 7 open naast het speelbord en de overige kaarten in een gedekte stapel ernaast.

3. Steengroeve vullen: Plaats de **steengroeve** in de uitsparingen in het speelbord. Vul de steengroeve met 4 grote, 8 middelgrote en 12 kleine stenen. Verdeel deze stenen op willekeurige wijze, zodat elk spel anders begint. Leg de **schuiver** naast de steengroeve.



4. Verdelen: Kies een **startspeler**. Deze krijgt het startspelerfiche. Daarna krijgt iedere speler:

- 1 **speelfiguur** in de kleur van zijn keuze, die men in de stad Rome plaatst,
- 1 **zichtscherf** in dezelfde kleur, die men voor zich neer zet,
- 1 **telsteen** in dezelfde kleur, die men op veld 1 van het puntenspoor plaatst,
- 1 **transportwagen**, die men naast zijn zichtscherf legt.

Daarnaast krijgt

de startspeler	2 kleine (grijze) stenen en 1 sestertie
de 2 ^e speler	2 kleine (grijze) stenen en 2 sestertiën
de 3 ^e speler	1 kleine (grijze) en 1 middelgrote (witte) steen en 2 sestertiën.
de 4 ^e speler	1 kleine (grijze) en 1 middelgrote (witte) steen en 3 sestertiën.

Sestertiën komen altijd achter het zichtscherf te liggen en stenen ervoor.

Spelverloop

De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, voert één van de volgende acties uit:

De verschillende acties:

Inkomsten

De speler kiest één van de openliggende inkomstenkaarten en ontvangt de op deze kaart afgebeelde sestertiën (uit de algemene voorraad) of stenen (uit de steenvoorraad). Sestertiën komen achter het zichtscherf te liggen, stenen ervoor.

De inkomstenkaart wordt omgedraaid.

Als de speler uit slechts 3 of minder kaarten kan kiezen dan krijgt hij beide: de sestertiën en de stenen.

De speler, die de laatste kaart neemt, krijgt ook een "+1 schuiven"-tegeltje, mits hij deze nog niet heeft. Daarna gaan alle omgedraaide kaarten naar de aflegstapel en worden er 7 nieuwe kaarten van de stapel getrokken. Als een speler een steen zou krijgen, die niet meer voorradig is, dan moet **iedere speler** de helft van de stenen met deze grootte in zijn bezit (naar beneden afgerond) terug in de steenvoorraad leggen. Vervolgens krijgt de speler zijn ste(e)n(en).

Steengroeve

De speler schuift 2 stenen in de steengroeve. In dat geval legt hij de eerste steen, zoals in het voorbeeld, voor de steengroeve neer en schuift deze voorzichtig met behulp van de schuiver naar binnen. Je mag zelf weten waar je de schuiver laat beginnen, maar deze mag nooit over de grens van de rails gaan. Vervolgens wordt ook de tweede steen naar binnen geschoven.

De speler ruilt elke steen, die er aan de voorkant uit komt, om voor een tegel met dezelfde grootte (of kleiner) uit de tegelvoorraad, of verkoopt deze direct voor sestertiën. Nadat de stenen zijn verkocht of omgeruild, gaan ze terug naar de steenvoorraad. De speler legt verkregen tegels in zijn transportwagen. Op de velden van een transportwagen kunnen enkel de aangegeven tegels komen te liggen. Als er bij het toevoegen van twee stenen aan de steengroeve geen steen is uitgekomen, dan krijgt de speler ook geen stenen of sestertiën. De speler mag daarnaast één "+1 schuiven"-tegeltje inzetten als hij deze heeft. Hij mag dan een derde steen naar binnen schuiven.

Wegenbouw

De speler bouwt 1 of 2 tegels op de Via Appia. Daarbij gelden de volgende regels:

- Een speler mag aan elk wegdeel bouwen dat aan een stad grenst waar hij reeds heen is gereisd.

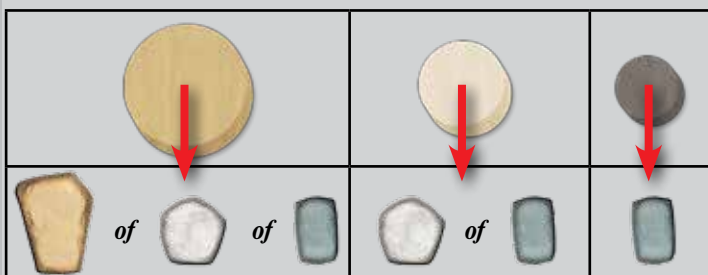
■ Inkomsten ■ Steengroeve ■ Wegenbouw ■ Reizen



Opmerking: Elke speler kan slechts één "+1 schuiven"-tegeltje in zijn bezit hebben.



Leg de steen die in de steengroeve wordt geschoven voor de hier aangegeven rode lijn. De schuiver mag niet voorbij deze lijn gaan bij het schuiven van de stenen.



Opmerking: Op dit veld van de wagen kan of een grote of een middelgrote en een kleine tegel worden gelegd. Het leggen van twee kleine tegels is dus niet toegestaan! Het wel mogelijk om op dit veld enkel een middelgrote of kleine tegel te leggen.



Voorbeeld: Blauw en Rood zijn naar Tarracina gereisd en mogen dus zowel in wegdeel A als B aan de Via Appia bouwen.

- Tegels mogen enkel op velden worden gebouwd, die via een lijn verbonden zijn met een andere tegel of de daarachter liggende stad.
- Een speler mag een tweede tegel enkel in dezelfde straat bouwen als de wegdelen daarvoor helemaal vol zijn gebouwd.



Voorbeeld: Op de gemarkeerde velden mag worden gebouwd op de velden niet.

Voor het bouwen van elke tegel krijgt de speler een bonusfiche van het betreffende wegdeel en overwinningspunten:

Grote tegel _____ 5 overwinningspunten
 Middelhoofte tegel _____ 3 overwinningspunten
 Kleine tegel _____ 1 overwinningspunt

Deze punten worden bijgehouden op het puntenspoor.

Voor het bouwen van 2 tegels krijgt de speler een bonus van 1 sestertie.

Opmerking: Als een speler meer dan 50 punten behaalt, dan legt hij het "50+"-fiche voor zich neer.

Reizen

De speler verplaatst zijn speelfiguur 1, 2 of 3 tegels naar voren. Daarvoor betaalt hij 1, 3 of 6 sestertiën.

Men kan alleen bewegen over velden waar een tegel op ligt. Daarnaast mag men enkel over de verbindingslijnen tussen de tegels bewegen.

Op kleine en middelhoofte tegels mag maximaal 1 speelfiguur staan en op de grote tegels maximaal 2 speelfiguren. Je mag voorbij tegels met een speelfiguur bewegen, maar dit telt wel als stap.

Een speler kan nooit verder dan de volgende stad reizen. Hier moet hij stoppen en krijgt het bovenste beschikbare puntenfiche. Daarnaast legt hij een stadsschijfje op het veld voor stadsschijfjes (deze actie vervalt voor de laatste speler die deze stad bereikt).

Liggen in een stad 1 of meer stadsschijfjes, dan worden de reiskosten voor andere speelfiguren naar deze stad lager: per stadsschijfje betaalt men 1 sestertie minder. Dit geldt alleen voor het wegdeel dat direct voor deze stad ligt.



Voorbeeld: Je kunt niet verplaatsen naar velden met de rode pijlen, omdat er geen verbindingslijn is; in het linker voorbeeld betreft het zelfs een veld zonder tegel. Verplaatsen naar de velden met een groene pijl is wel mogelijk.

Opmerking: Je kunt niet verplaatsen naar een veld zonder tegel.



1	→	✗
2	↘	2 gold coins
3	↘	5 gold coins

Voorbeeld: In Benevenutum ligt een stadsschijfje. Spelers op wegdeel B betalen voor 1 stap niets, voor 2 stappen 2 sestertiën en voor 3 stappen 5 sestertiën. Op de kosten voor het reizen over wegdeel A heeft dit stadsschijfje geen invloed.

Opmerking: stadsschijfjes verlagen enkel de reiskosten, een speler krijgt nooit sestertiën!

Einde van het spel en eindwaardering

Het spel is afgelopen, als

- een puntenfiche in Brundisium wordt uitgereikt, OF
- de Via Appia volledig is gebouwd.

De speler(s) met de meeste sestertiën krijgen 2 overwinningspunten. Daarna wordt aan de hand van de verschillende bonusfiches bepaald, welke speler aan de verschillende wegdelen de meeste tegels heeft gebouwd:

- De speler die meeste tegels heeft gebouwd, krijgt 8 overwinningspunten.
- De speler die daarmee tweede is, krijgt 4 overwinningspunten.

In beide gevallen worden de ronde nog uitgespeeld.

In geval van een gelijke stand voor de meeste tegels worden de punten voor de 1^e en 2^e plaats verdeeld onder de betreffende spelers. In geval van een gelijke stand voor de 2^e plaats worden 4 punten onder de betreffende spelers verdeeld (naar beneden afgerond).

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



VIA APPIA

Un jeu de Michael Feldkötter
pour 2 à 4 joueurs

Matériel de jeu

MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

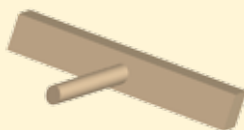
- 1 plateau de jeu



- 1 carrière et plan de construction



- 1 glissière afin de pousser les pierres dans la carrière



- 64 pierres en bois à pousser dans la carrière



8 grandes, 22 moyennes et 34 petites

- 46 dalles pour construire la Via Appia
9 grandes, 13 moyennes et 24 petites



- 41 plaquettes bonus
11 grises, 13 marron et 17 beiges



- 9 plaquettes de victoire
3x 6, 3 et 1



- 9 marqueurs « ville »



- 30 sesterces



- 16 cartes de revenu



- 4 plaquettes « glissière + 1 »



- 1 plaquette de départ



- 1 règle du jeu

MATÉRIEL DE JEU DES JOUEURS

- 4 charrettes



- 4 pions



- 4 pions de décompte



- 4 marqueurs 50+



- 4 paravents



But du jeu

Rome a besoin d'une connexion avec Brindes.

C'est pourquoi les joueurs construisent la Via Appia afin de permettre un voyage rapide jusqu'à Brindes. Les joueurs gagnent les dalles issues de la carrière. Pour

pouvoir les placer, les joueurs se mettent en route vers Brindes.

Ce voyage leur coûte des sesterces mais leur rapporte des points de victoire décisifs!

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

- 1. Trier :** les **plaquettes bonus** de chaque partie (A, B et C) sont placées sur la case à côté de la partie de la rue correspondante. Les **plaquettes de victoire** sont placées en tas 6-3-1 (du haut en bas) sur les cases correspondantes à côté des villes.
Exception : à deux joueurs, seules les plaquettes 6 et 1 sont placées.
Les **pierres et plaques** sont triées puis placées dans leur réserve. Les **plaquettes « glissière + 1 »**, les **marqueurs « ville »**, les **marqueurs 50+** et les **sesterces** sont placés à côté du **plateau de jeu**.
- 2. Mélanger :** les **cartes de revenu** sont mélangées. 7 d'entre elles sont placées, face visible, à côté du plateau de jeu; le reste forme la pioche et est placé, face cachée, juste à côté.
- 3. Remplir la carrière:** la **carrière** est placée dans l'évidement du plateau de jeu. Puis on la remplit à l'aide des 4 grandes, des 8 moyennes et des 12 petites pierres. Les différentes pierres sont disposées au hasard de sorte qu'il y ait une nouvelle constellation à chaque partie. La **glissière** est posée à côté de la carrière.



Suppléments accordés

<i>Le joueur qui commence</i>	2 petites pierres (grises) et 1 sesterce
<i>le deuxième joueur</i>	2 petites pierres (grises) et 2 sesterces
<i>le troisième</i>	1 petit pierre (grise), 1 moyenne (blanche) et 2 sesterces
<i>le quatrième</i>	1 petite pierre (grise), 1 moyenne (blanche) et 3 sesterces.

Les sesterces sont toujours placés derrière le paravent et les pierres devant celui-ci.

- 4. Distribuer:** le **joueur de départ** est désigné, il reçoit la plaquette de départ puis chaque joueur reçoit:
 - 1 **pion** dans la couleur de son choix qu'il place dans la ville de Rome,
 - 1 **paravent** de la même couleur qu'il place devant lui,
 - 1 **pion de décompte** de la même couleur qu'il place devant la case 1 de la trame de décompte de points,
 - 1 **charrette** qu'il pose à côté du paravent.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour accomplit une des actions suivantes :

Les actions en détails:

■ Revenu

Le joueur choisit une des cartes de revenu et reçoit le nombre de sesterces présents sur la carte (de la réserve commune) **ou** des pierres (de la réserve de pierres). Les sesterces sont placés derrière le paravent, les pierres devant celui-ci. La carte de revenu est retournée.

S'il ne reste plus que 3 cartes ou même moins au choix, le joueur obtient les deux, sesterces et pierres. Le joueur qui prend la dernière carte, reçoit une plaquette « glissière + 1 », s'il n'en possède pas déjà une.

Ensuite, 7 nouvelles cartes sont placées, toutes les autres (les cartes retournées ainsi que les cartes restantes) sont mélangées et posées en nouveau tas.

Si un joueur devait obtenir une pierre qui ne serait plus disponible, **chaque joueur** devrait déposer dans la réserve de pierres la moitié (arrondie) de la valeur de cette pierre. Puis le joueur en question reçoit sa ou ses pierre(s).

■ Carrière

Le joueur peut mettre dans la carrière jusqu'à 2 de ses pierres à la suite. Pour cela, il pose la première pierre comme montré dans l'exemple à droite devant la carrière et la pousse avec précaution à l'intérieur. Il peut placer la glissière comme il le veut mais aucune partie de la glissière ne doit franchir la ligne entre les barres. La deuxième pierre y est placée de la même façon.

Le joueur échange chaque pierre tombée de la carrière contre une dalle de même taille ou plus petite de la réserve de dalles ou la vend pour un sesterce.

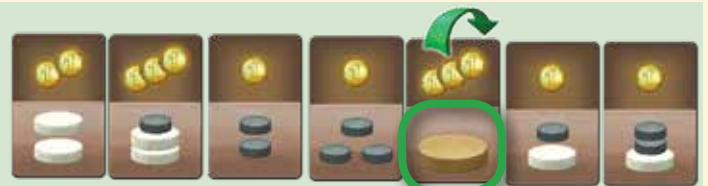
Après chaque échange ou vente, les pierres sont replacées dans la réserve de pierres. Le joueur dépose ses dalles dans sa charrette. Le joueur remplit sa charrette en respectant **exactement** les places de dalles qui y sont dessinées. Si aucune pierre n'est tombée lorsque les 2 pierres ont été poussées dans la carrière, le joueur reçoit au choix une petite dalle ou un sesterce. Si le joueur possède une plaquette « glissière + 1 », il peut alors l'utiliser et pousser une troisième pierre dans la carrière.

■ Construction de la route

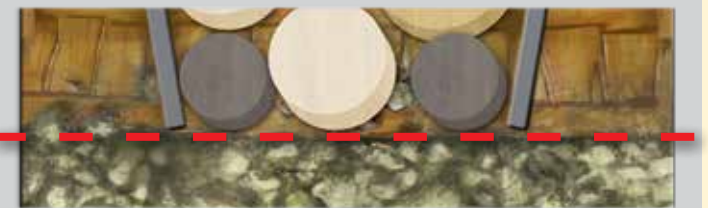
Le joueur place 1 ou 2 dalles sur la Via Appia. Trois choses sont à ne pas négliger:

- Un joueur peut construire dans chaque partie de rue jouxtant une ville qu'il a déjà parcourue.

■ Revenu ■ Carrière ■ Construction de routes ■ Voyages



Remarque: Cela signifie que chaque joueur ne peut posséder qu'une seule plaquette « glissière + 1 ».



Une pierre qui doit être poussée dans la carrière est placée devant la ligne marquée ici en rouge. Cette ligne ne doit pas être dépassée par la glissière.



*Remarque: Sur cette case de la charrette peuvent être déposées **soit** une grande dalle **ou** une dalle moyenne et une petite. Deux petites dalles ne peuvent pas être déposées! Mais une dalle moyenne ou une petite dalle peuvent être déposées.*



Exemple: Ani (bleu) et Frank (rouge) ont parcouru Tarracina et peuvent placer leurs dalles aussi bien dans la partie A que dans la partie B de la Via Appia.

- Les dalles ne peuvent être placées que sur des cases reliées par une ligne à une autre dalle ou à une ville déjà passée.
- Un joueur ne peut placer sa deuxième dalle que dans la même partie de rue. Pour cela, il faut que le joueur ait placé toutes les dalles dans les parties de rue précédentes.



Exemple : Le joueur peut placer ses dalles sur les cases marquées d'un ✓ mais pas sur les cases marquées d'un ✗.

Le joueur reçoit une plaquette bonus de la partie de rue ainsi que des points de victoire pour le placement de chaque dalle :

Grande dalle	5 points de victoire
Dalle moyenne	3 points de victoire
Petite dalle	1 point de victoire

Ces points sont reportés sur la trame de décompte.

Pour le placement de 2 dalles, le joueur reçoit en supplément une prime de 1 sesterce.

Remarque: Si un joueur accumule au cours du jeu plus de 50 points de victoire, il retourne le marqueur 50+ devant lui.

Voyages

Le joueur déplace son pion de 1, 2 ou 3 dalles. Pour cela, il paie 1, 3 ou 6 sesterces. Le joueur ne peut déplacer son pion que sur des cases munies de dalles et seulement le long de la ligne de connexion entre les dalles.

Un seul pion peut se trouver sur une **petite dalle** ou sur une **moyenne**; **2 pions** peuvent se trouver sur une **grande dalle**. Il est possible de passer par-dessus une dalle où se trouve un pion, celle-ci devant être comptée lors du passage. Un joueur ne peut aller que jusqu'à la ville suivante. Arrivé à la ville suivante, il s'arrête et reçoit la première plaquette de victoire se trouvant sur le tas. De plus, un marqueur « ville » est posé sur la case correspondante (cette action n'est plus possible lors du passage du dernier joueur). S'il y a 1 ou plusieurs marqueurs « ville » dans une ville, le voyage devient plus facile pour les joueurs n'ayant pas encore atteint la ville: le voyage devient meilleur marché – 1 sesterce de moins pour chaque marqueur « ville » - dans une ville où il y a déjà un marqueur « ville ». Ceci n'est valable que pour la partie dans laquelle se trouve la ville.



Exemple: les déplacements le long de la flèche rouge sont interdits car il n'y a pas de connexion dans les deux cas et, dans le cas de gauche, il n'y a, en plus, pas de dalle. Les déplacements le long de la flèche verte sont autorisés.

Remarque: Il est interdit d'aller sur des cases qui n'ont pas de dalle!



Exemple: Il y a un marqueur « ville » à Benvenutum. Les joueurs présents dans la partie B ne paient rien pour le déplacement d'une case, paient 2 sesterces pour 2 cases et 5 sesterces pour 3 cases. Les joueurs se trouvant dans la partie A ne prennent pas en compte le marqueur.

Remarque: Grâce aux marqueurs « ville », les joueurs ne peuvent obtenir que des réductions, jamais de sesterces!

Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu se termine quand

- soit une plaquette de victoire a été attribuée à Brindes
- ou la Via Appia a été construite jusqu'au bout.

Le ou les joueurs qui ont le **plus de sesterces** obtiennent 2 points de victoire.

Puis il faut définir grâce aux différentes **plaquettes bonus** qui a placé le plus de dalles dans chaque partie :

- Le joueur qui a placé le plus de dalles reçoit 8 points de victoire.
- Le deuxième joueur reçoit 4 points de victoire.

Dans les deux cas, le tour est joué jusqu'à la fin.

En cas d'égalité à la première place, les points sont équitablement partagés entre les deux vainqueurs.

En cas d'égalité à la deuxième place, les 4 points sont partagés entre les joueurs.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le vainqueur du jeu. Si plusieurs joueurs ont le même score final, ils se partagent la victoire.

