

Christian Fiore & Knut Happel



Via Romana
Goldsieber, 2008
Christian FIORE & Knut HAPPEL
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten

Inleiding

In dit spel gaat het om de ontwikkeling van de Romeinse provincies in Gallië. Het speelbord toont steden in verschillende kleuren waarbij iedere kleur één van de 5 provincies kenmerkt. Wegen, die de verschillende steden met elkaar verbinden, zijn reeds goed te herkennen. Er wordt gebouwd door het uitspelen van kaarten. De kleur van de uitgespeelde kaart bepaalt waar er mag worden gebouwd. Zo mag men bijvoorbeeld met twee blauwe kaarten een kasteel in een blauwe stad bouwen. Wegen worden voorzien van mijlpalen. Als een weg van een paarse stad naar een grijze stad voert dan tonen de wegvelden de beide kleuren, dus paars en grijs. Een speler moet dus ofwel een paarse of een grijze kaart uitspelen om een mijlpaal te mogen plaatsen. Als een complete weg wordt afgewerkt, wordt het spel even onderbroken en er volgt een waardering. De speler met de meeste speelstenen aan deze weg wint de waardering en mag de bovenste stadsmarker (zegepunten) van één van de beide aangrenzende steden nemen. De andere spelers die ook met speelstenen aan deze weg zijn vertegenwoordigd, mogen kaarten uit de open voorraad nemen. Aan het einde van het spel levert iedere stad die met een kasteel werd bebouwd zijn bezitter zoveel zegepunten op als het getal dat de bovenste stadsmarker toont (minstens de basiswaarde 1). Na de berekening van alle zegepunten wint de speler met de hoogste som.

Spelmateriaal

40 stadsmarkers

(telkens 4x 2, 3x 3 en 1x 4 in de vijf kleuren)



20 wegwijzers



1 speelbord

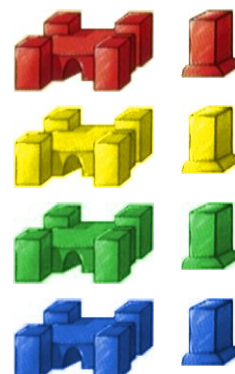


1 legioensadelaar

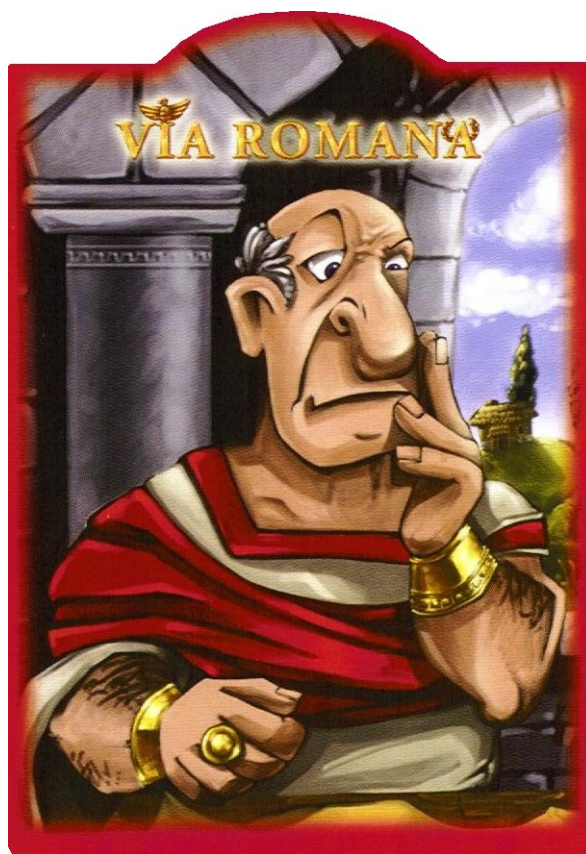


96 speelstenen

(in de spelerskleuren rood, blauw, geel en groen)



➡ 4 speloverzichten



➡ 5 opdrachttegels



➡ 55 kaarten



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

1. Alle **stansonderdelen** moet men eerst losmaken.
Alle onderdelen worden zeer voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.
De **wegwijzers** (naar Rome) en de **legioensadelaar** worden uit twee delen samengesteld.
2. Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
Alle spelers moeten zich vertrouwd maken met de kleuren, de steden en de wegen en de verschillende provincies.
3. De **55 kaarten** worden zeer grondig gemixt. Om de beurt worden één voor één aan iedere speler **4 kaarten** uitgedeeld. Iedere speler neemt zijn kaarten in de hand.
Daarna worden nog **4 kaarten** open op de daarvoor voorziene velden van het speelbord gelegd als **open voorraad**.
De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel op het voorziene veld gelegd.



4. Op het **voorraadveld** wordt de **legioensadelaar** geplaatst. Aan het einde van het spel telt hij voor 2 zegepunten.
De **20 wegwijzers** worden gebruikt om de gewaardeerde en afgerekende wegen te markeren.

5. Iedere speler ontvangt **1 speloverzicht**, **4 kastelen** en **20 mijlpalen** in zijn kleur.



6. **Stadsmarkers** moet men voor de stad leggen.

Naast iedere stad is er een veld voorzien voor de stadsmarkers dat twee getallen toont (afgedrukt op het speelbord). Het getal **1** geeft de basiswaarde van een stad aan. Het tweede getal toont de hoogste waarde aan zegepunten. Voor elk veld wordt nu een stapel met stadsmarkers gebouwd van dezelfde kleur.



Voorbeeld

Op het paarse veld 1/4 wordt een stapel van 3 paarse markers gebouwd. Eerst een paarse marker met de waarde 2, daarop een paarse marker met de waarde 3 en tot slot bovenop een paarse marker met de waarde 4.

Er zijn geen stadsmarkers met de waarde 1 omdat die zijn afgedrukt op het speelbord.

Voor alle steden op het speelbord wordt nu een stapel met stadsmarkers gebouwd.

7. De **5 opdrachttegels** worden nu verdekt gemixt en aan iedere speler wordt één tegel verdekt uitgedeeld. De resterende tegels worden verdekt terug in de doos gelegd.



De speler die aan het einde van het spel de afgebeelde stadsmarkers heeft verzameld, ontvangt 5 zegepunten.

8. Een **startspeler** wordt geloot.

Beginnend met deze speler plaatst nu iedere speler om de beurt, met de wijzers van de klok mee, een **eigen kasteel op een vrije stad** naar keuze.



Speciale regels bij 2 en 3 spelers

In een spel met minder dan 4 spelers worden enige wegen uit het spel niet gebruikt door wegwijzers in het midden van de weg te plaatsen. Alle velden van deze wegen mogen dan niet worden bebouwd.



**rood
symbool**

In een spel met **2 spelers** worden de **10 wegen** met het **rode symbool** met **wegwijzers** gemarkeerd (zie afbeelding op de vorige pagina) en aan het begin van het spel plaatsen de beide spelers telkens 2 kastelen in een vrije stad naar keuze. Dit gebeurt afwisselend.



**geel
symbool**

In een spel met **3 spelers** worden de **5 wegen** met het **gele symbool** met **wegwijzers** gemarkeerd.

Verloop van een speelbeurt

Iedere speler die aan de beurt komt, voert in de aangegeven volgorde **drie acties** uit.

De startspeler begint, de andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

1. Het aantal handkaarten controleren

Een speler mag aan het begin van zijn speelbeurt **niet meer dan 7 kaarten** in de hand hebben. Als een speler aan de beurt komt en 8 of meer handkaarten bezit, moet hij eerst de overvloedige handkaarten verwijderen.

De speler kiest zelf de overvloedige kaarten en legt deze kaarten op een open aflegstapel naast het speelbord. Als de actuele speler geen handkaarten moet wegleggen, zet hij het spel verder met de actie bouwen.

2. Bouwen - kaarten uitspelen

Er wordt gebouwd door het uitspelen van handkaarten.

De speler die aan de beurt is, mag **tot 3 kaarten** uitspelen en open voor zich neerleggen.

Het aantal **en** de kleur van de uitgespeelde kaarten bepaalt welke speelstenen de speler waar mag bouwen (zie ook het speloverzicht).

Afgewerkte wegen worden onmiddellijk gewaardeerd.

- ⇒ De kleur van de kaarten bepaalt **in welke provincie** de speler mag bouwen.
- ⇒ De speler die **tegelijkertijd 2 kaarten van dezelfde kleur** uitspeelt, bouwt zijn **kasteel** op een stadsveld naar keuze van dezelfde kaartkleur (zie verder onder de uitvoerige bouwregels ❶).
- ⇒ De speler die **1 kaart** uitspeelt, bouwt zijn **mijlpaal** op een wegveld of een stadsveld van dezelfde kaartkleur (zie verder onder de uitvoerige bouwregels ❷ + ❸).
- ⇒ **Speciale situatie: JOKERS**
De speler die **tegelijkertijd 2 kaarten van een verschillende kleur** uitspeelt, mag zijn **mijlpaal** op een wegveld of een stadsveld van **een kleur naar keuze** bouwen (zie verder onder de uitvoerige bouwregels ❹).
- ⇒ **Bouwen en Symbolen**
Alle kaarten hebben een symbool zoals ook naast de steden telkens een symbool is afgebeeld. Dit symbool is alleen belangrijk als een speler met één uitgespeelde kaart tegelijkertijd 2 mijlpalen wil bouwen (zie verder onder de uitvoerige bouwregels ❺).

3. Kaarten trekken

Als een speler de actie uitspelen van handkaarten beëindigt (tot 3 handkaarten), legt hij de uitgespeelde handkaarten op de aflegstapel. Daarna mag hij van de verdeckte voorraadstapel **2 kaarten** trekken.

De speelbeurt van de speler is beëindigd en zijn linkerbuurman zet het spel voort.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, worden de uitgespeelde kaarten van de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Uitvoerige bouwregels

Een stadsveld bebouwen

1

Een kasteel bouwen (op een stadsveld)

Als een speler een kasteel wil bouwen, legt hij 2 gelijkgekleurde kaarten open voor zich neer. Daarna zet hij één van zijn kastelen op een onbebouwd stadsveld naar keuze in de kleur van de uitgespeelde kaarten (zie speloverzicht).



Verder geldt voor alle bouwplannen

- Als de speler de toegestane 3 handkaarten nog niet heeft uitgespeeld, is hij opnieuw aan de beurt en kan hij nog kaarten uitspelen.
- De speler mag ook minder dan 3 kaarten uitspelen en mag zelfs aan het uitspelen van kaarten verzaken.
- Als er door het bouwen van een kasteel of een mijlpaal een complete weg is bebouwd (inclusief de beide aangrenzende steden), komt het onmiddellijk tot een **waardering**.
- Als de speler zijn handkaarten heeft uitgespeeld (0 tot 3), legt hij de uitgespeelde kaarten open op de aflegstapel.
- De speelbeurt is hiermee beëindigd en zijn linkerbuurman is nu aan de beurt.

2

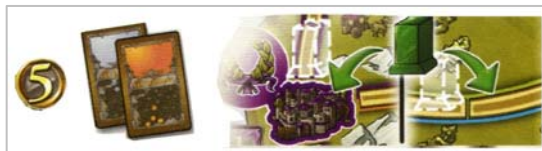
Een mijlpaal bouwen (op een stadsveld)

BELANGRIJK

Anders als bij de bouw van een kasteel geldt voor de bouw van een mijlpaal dat een mijlpaal maar op die plaats kan worden gebouwd als hij aan een al eerder gebouwde speelsteen (kasteel of mijlpaal) aansluit, om het even aan wie hij toebehoort.

De speler die een **mijlpaal in een stad** wil bouwen, heeft twee mogelijkheden:

- Hij speelt 1 kaart van de desbetreffende kleur uit en plaatst zijn mijlpaal in een onbebouwd stadsveld van deze kaartkleur.
- De speler benut de mogelijkheid van de jokers (zie speloverzicht ).



Een wegveld bebouwen



Een weg bestaat uit meerdere velden die een éénkleurige of een tweekleurige rand hebben. Elk wegveld kan met een mijlpaal worden bebouwd.

Een mijlpaal **moet** aan een aanwezige speelsteen aansluiten

3

Een mijlpaal bouwen (op een wegveld)

De speler die een **mijlpaal wil bouwen op een weg** heeft twee mogelijkheden:

- Hij speelt 1 kaart van de desbetreffende wegenkleur uit en plaatst zijn mijlpaal op een **onbebouwd** wegveld van deze kaartkleur, naast een reeds aanwezige speelsteen.
- De speler benut de mogelijkheid van de jokers (zie speloverzicht 5).

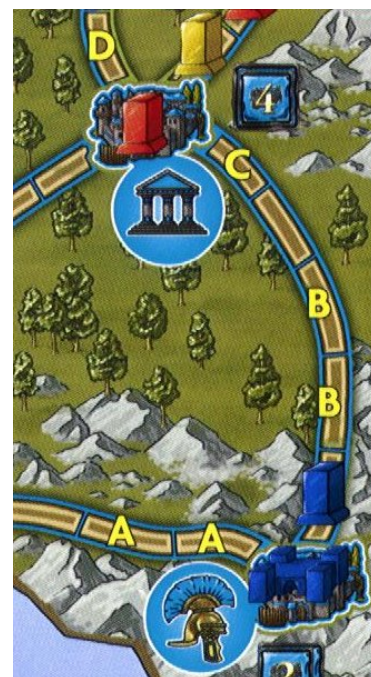


4

Twee mijlpalen tegelijkertijd bouwen (op een wegveld)

De speler die **met één kaart tegelijkertijd 2 mijlpalen** wil bouwen, moet rekening houden met de **symbolen** op de kaarten.

- Hij speelt een kaart van de gewenste kleur uit die ook het **symbool van de stad** toont **van waaruit** hij wil bouwen.
- In de stad moet al een speelsteen (kasteel of mijlpaal) staan.
- De speler moet de mijlpaal zo inzetten dat de bebouwing, die van de stad uitgaat, wordt voortgezet.
- De beide mijlpalen moeten naast elkaar worden gezet.



Voorbeeld

Speler Geel speelt **één kaart** 'blauwe helm' uit en kan nu **tegelijkertijd twee mijlpalen** ofwel op de velden A of B plaatsen, omdat:

- in de stad van de 'blauwe helm' al een speelsteen staat;
- de wegen in welke de beide mijlpalen zullen gezet worden, uitgaan van de stad met de 'blauwe helm';
- het wegvelden zijn en geen stadsvelden.

Speler Geel had deze kaart ook zo kunnen uitspelen dat hij slechts één mijlpaal had mogen zetten, bijvoorbeeld op de velden C en D, omdat deze beide velden niet vertrekken vanuit de stad met de 'blauwe helm' (zie speloverzicht 3)

Een stadsveld of een wegveld bebouwen

5

Speciale situatie: JOKERS (op een stadsveld of op een wegveld)

De speler die tegelijkertijd **2 kaarten van een verschillende kleur** uitspeelt, mag **één mijlpaal** op een wegveld of een stadsveld van **een kleur naar keuze** bouwen. Het symbool speelt hierbij geen enkele rol.



De waardering

Een weg is compleet bebouwd als op alle velden van de weg een mijlpaal staat en als ook de beide steden, die het eindpunt van deze weg vormen, op dat moment zijn bebouwd.

Als deze situatie zich voordoet, onderbreekt de speler die aan de beurt is zijn speelbeurt en er volgt onmiddellijk een waardering. Iedere speler die met een speelsteen aan deze weg is vertegenwoordigd, neemt deel aan de waardering.



1. De uitreiking van de stadsmarkers

- ⇒ Elke speler die aan de weg is vertegenwoordigd en dus aan de waardering deelneemt, telt zijn speelstenen (de soort speelt geen rol).
- ⇒ De speler die de meeste speelstenen bezit, wint de waardering.
- ⇒ Als beloning ontvangt deze speler de bovenste stadsmarker van één van de beide betrokken steden en legt deze marker voor zich neer.
- ⇒ Als er geen stadsmarker meer voorhanden is, ontvangt de speler niets.
- ⇒ Als er een gelijke stand is en de speler die de waardering heeft uitgelokt bij deze gelijke stand is betrokken, mag deze speler (en alleen hij) een stadsmarker nemen.
Als de speler die de waardering heeft uitgelokt niet betrokken is bij de gelijke stand, ontvangt de speler die, met de wijzers van de klok mee, als eerste betrokken is aan de gelijke stand een stadsmarker.

Als de bouw van een speelsteen meerdere waarderingen uitlokt, beslist de speler die de waardering heeft uitgelokt de volgorde van de afhandeling van de waarderingen.

Voorbeeld

Speler Blauw speelt een kaart 'paarse tempel' uit. Hij mag 2 van zijn mijlpalen op wegvelden plaatsen die vertrekken vanuit de stad met de paarse tempel en die de bebouwing voortzet. Hij plaatst twee mijlpalen op de velden A.

Speler Blauw heeft nu 3 speelstenen op de weg die loopt van de paarse tempel tot de paarse lauwerkrans. Zijn kasteel in de stad telt zoveel als een mijlpaal op de weg. Speler Geel en speler Rood hebben elk 2 speelstenen op de weg.

Speler Blauw wint.



2. De uitreiking van kaarten

Alle overige spelers, die betrokken zijn aan de waardering, worden beloond met kaarten van de open voorraad.

BELANGRIJK

De speler die een stadsmarker heeft gewonnen, ontvangt geen kaarten !

- ⇒ De speler links van de winnaar van de waardering begint. De andere betrokken spelers volgen met de wijzers van de klok mee.
- ⇒ Iedere speler die aan de beurt is, neemt zoveel kaarten van de open voorraad als hij speelstenen aan de gewaardeerde weg bezit.
- ⇒ Als er geen kaarten meer voorhanden zijn in de open voorraad, worden de kaarten van de verdeckte voorraadstapel genomen.
- ⇒ Pas na de waardering wordt de open voorraad opnieuw aangevuld tot 4 stuks.

Na de waardering worden **alle mijlpalen van deze weg verwijderd** (en alleen van deze weg). Alle kastelen en mijlpalen op de stadsvelden blijven behouden en kunnen zo bij meerdere waarderingen betrokken zijn.



In het midden van een gewaardeerde weg wordt een wegwijzer geplaatst. Dit betekent dat deze weg volledig klaar is en hier niet meer kan worden gebouwd.

Einde van het spel

Zodra de waardering wordt uitgelokt waardoor de laatste wegwijzer wordt geplaatst, eindigt het spel.



- ↪ De speler die de laatste waardering heeft uitgelokt, ontvangt de **legioensadelaar** die hem **2 zegepunten** oplevert.
- ↪ De ronde wordt nog tot het einde gespeeld zodat **alle spelers nog éénmaal aan de beurt** komen, met uitzondering van de speler die de waardering heeft uitgelokt.
- ↪ Als het hierbij nog tot een waardering komt (wat zeer goed mogelijk is, want er zijn meer wegen dan wegwijzers), worden de stadsmarkeringen en kaarten, zoals gewoonlijk, verdeeld. Alleen de mijlpalen van de gewaardeerde wegen worden niet meer verwijderd.

Alle spelers tellen hun zegepunten



Elke **stadsmarker** levert **de afgedrukte waarde aan zegepunten** op.



Elk **kasteel** levert zoveel zegepunten op als **de waarde van de bijbehorende stadsmarker** naast de stad (minstens dus 1 zegepunt).



De **legioensadelaar** levert **2 zegepunten** op.



Als de speler zijn **opdrachttegel** heeft vervuld en dus de vier noodzakelijke stadsmarkeringen heeft verzameld, ontvangt hij **5 zegepunten**.

De speler met de **meeste zegepunten** wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de legioensadelaar. In het geval dat de speler met de legioensadelaar niet betrokken is bij de gelijke stand wint de speler die na de speler met de legioensadelaar als eerste aan de beurt komt.

Spelvarianten voor experts

Hardnekkige handkaarten

Geen enkele speler mag **op geen enkel moment meer dan 7 kaarten** in de hand hebben. Als een speler al 7 kaarten in de hand heeft, mag hij geen kaarten meer in de hand nemen, ook geen kaarten van de open voorraad.

Aan het begin van zijn speelbeurt mag iedere speler een aantal kaarten zonder gevolg op de aflegstapel leggen om zo plaats te maken voor andere kaarten.

Door de toevoeging van deze regel loont het zich om een waardering uit te lokken als een andere speler al 7 kaarten in de hand heeft, want deze speler mag dan geen kaarten van de open voorraad in de hand nemen.

Gevaarlijke gelijke stand

Als er een gelijke stand is en de uitlokkende speler niet betrokken is bij deze gelijke stand, ontvangt geen enkele speler een stadsmarker en er worden ook geen kaarten van de open voorraad getrokken.

Dankzij deze regel kan een handige speler verhinderen dat andere spelers bij een waardering zegpunten of kaarten ontvangen.



10 januari 2009