

# VI VOORBEELD VAN DE EINDTELLING

## PROVINCIES



AFRICA  
0



ASIA  
10



GERMANIA  
2



GALLIA  
0

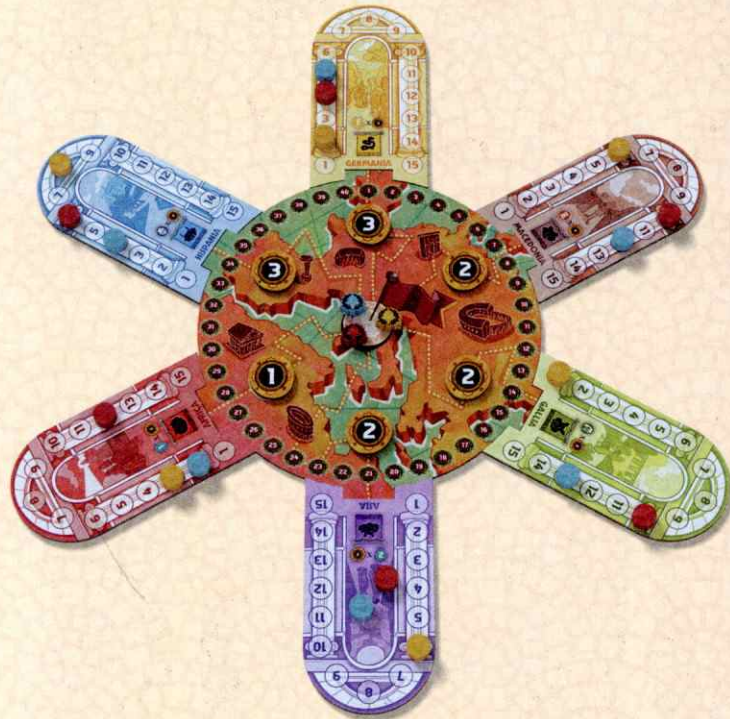


HISPANIA  
9



MACEDONIA  
0

Voorbeeld van de puntentelling voor de gele speler.



## KAARTSOORT

MILITAIR: 15

HANDEL: 8

ARCHITECTUUR: 4

INTRIGE: 4

## TOTAAL



QUO01-04-109-2504

# QUORUM

## SPELREGELS



Het Romeinse Rijk heeft zich over de bekende wereld verspreid. **Hun beschaving** heeft zich ontwikkeld en is in alle aspecten van het leven invloedrijk, van handel tot de **macht van zijn leger en zijn politieke intriges**. De aanwezigheid van de goden speelt een grote rol in het dagelijkse leven.



In *Quorum* nemen de spelers de rol van Romeinse senatoren aan die de macht in Rome en de provincies ervan delen en tot doel hebben om de grootst mogelijke invloed te bemachtigen.

Probeer de machtigste en meest invloedrijke senator te worden door in de 12 rondes van het spel op verschillende gebieden de meeste overwinningpunten te scoren.



© 2025 Devir  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice  
Alle rechten voorbehouden  
Made in China

Auteurs: Raúl Franco en Fran Martínez  
Illustraties: Bea Tormo  
Grafische vormgeving: Meeple Foundry  
3D-beelden: David González  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



# I SPEELMATERIAAL

Speelborden: **1** centrale landkaart en **6** provincies



Kaarten: **72** Romekaarten en **14** godenkaarten



**24** provinciesteden (6 per speler)



**4** overzichtskaarten (1 per speler)



**4** scorestenen



**12** dubbelzijdige invloedsfiches (met waarden 1 tot en met 4)



## II VOORBEREIDING

**1** Leg de centrale landkaart midden op tafel en bevestig de provincies er willekeurig als puzzelstukken aan.

**2** Iedere speler kiest een kleur en legt naast veld 1 van elke provincie 1 provinciesteden van zijn kleur. Doe provinciesteden van niet gekozen kleuren terug in de doos.

**3** Iedere speler legt zijn scoresteen met de "+40"-kant naar beneden midden op de landkaart.

**4** Neem 1 overzichtskaart per speler en zorg ervoor dat op 1 ervan dit symbool staat . Schud die kaarten en geef er willekeurig 1 aan iedere speler. Doe overige overzichtskaarten terug in de doos.

**5** Leg de godenkaarten even opzij en schud de rest van de kaarten met de provinciekant naar boven. Draai dan de bovenste 5 kaarten om en leg die in een rij naast het speelbord. We noemen deze rij vanaf nu "Rome". Geef iedere speler dan 4 kaarten gedekt. Je hebt tijdens het spel altijd 4 kaarten in je hand.



**6** Schud nu de 14 godenkaarten met de altaarkant naar boven door de stapel en leg deze naast Rome.

**7** Leg de 6 invloedsfiches met waarde 2 op de daarvoor bedoelde velden op de landkaart. Leg de overige invloedsfiches als voorraad op tafel.

De speler die de overzichtskaart met het -symbool heeft, wordt startspeler.



### III SPELVERLOOP

De startspeler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. Ben je aan de beurt, dan **neem je eerst 1 kaart uit Rome**. Daarna **speel je 1 kaart** (zie blz. 10), die je voor je legt om 1 van de provincies te beïnvloeden. Na het afhandelen van deze 2 stappen is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat zo door totdat iedere speler 12 beurten heeft gehad en er dus 12 kaarten voor hem liggen.



Aan het einde van het spel krijgen de spelers punten voor hun kaartencombinaties en de invloed die ze in de provincies hebben. De speler met de meeste punten wint het spel.

#### 1 KAART NEMEN

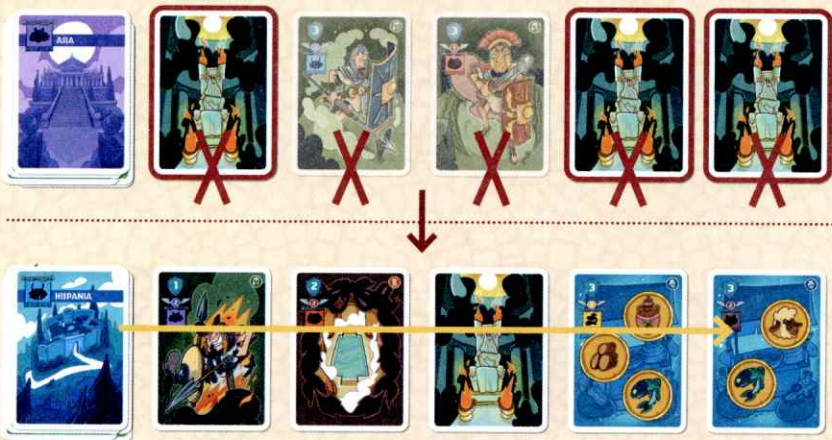
Kies 1 van de kaarten in Rome en neem die in je hand. Vul de lege plek daarna met de bovenste kaart van de stapel op. Is het een godenkaart, leg die dan gedekt neer (zodat de god niet zichtbaar is). Anders leg je de kaart open neer.



ROMESTAPEL

ROME

Liggen er vóór het nemen van een kaart **3 of meer godenkaarten in Rome**, dan mag je ervoor kiezen om alle kaarten in Rome te verwijderen, 5 nieuwe kaarten neer te leggen en de verwijderde kaarten weer door de stapel te schudden. Dit mag je maximaal 1 keer per beurt doen.



## ROMEKAARTEN

MACHT

PROVINCIE



SOORT



De **macht** van een kaart bepaalt hoe die aan het einde van het spel punten oplevert (zie blz. 11) op basis van de verschillende provincies en de kaartsoort.



AFRICA



GALLIA



GERMANIA



MACEDONIA



HISPANIA



ASIA

De gekleurde banier geeft aan bij welke **provincie** de kaart hoort en de waarde van de invloed in die provincie. Ook op de achterkant van een kaart is te zien welke provincie deze beïnvloedt. De achterkanten van de kaarten in de handen van de spelers moeten voor alle andere spelers zichtbaar zijn, zodat deze kunnen zien welke provincies ze zouden kunnen beïnvloeden.



NEUTRAAL

De kaarten zijn in de volgende **soorten** verdeeld, die aan het einde van het spel elk op een andere manier punten opleveren.

Militair



Intrige



Architectuur



Handel



# GODENKAARTEN

Je kunt ervoor kiezen om de godenkaarten te gebruiken en zo om de gunst van de goden te smeken. Neem je een godenkaart, dan laat je die zien en voer je het effect ervan direct uit. Daarna neem je de kaart in je hand. Deze kaart blijft tot het einde van het spel in je hand en kan nooit worden gespeeld. Je mag nooit meer dan 3 godenkaarten in je hand hebben. Onthoud dat het aantal kaarten in je hand altijd 4 is.

Godenkaarten leveren geen overwinningspunten op.



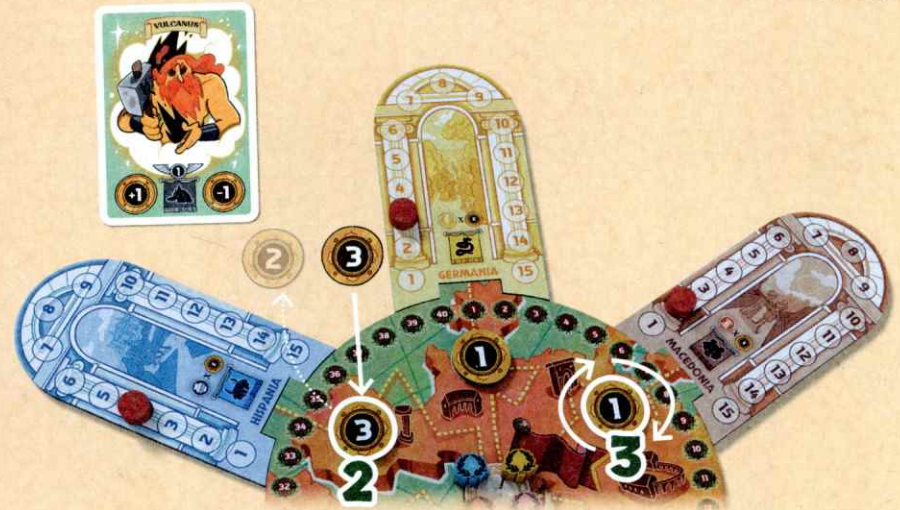
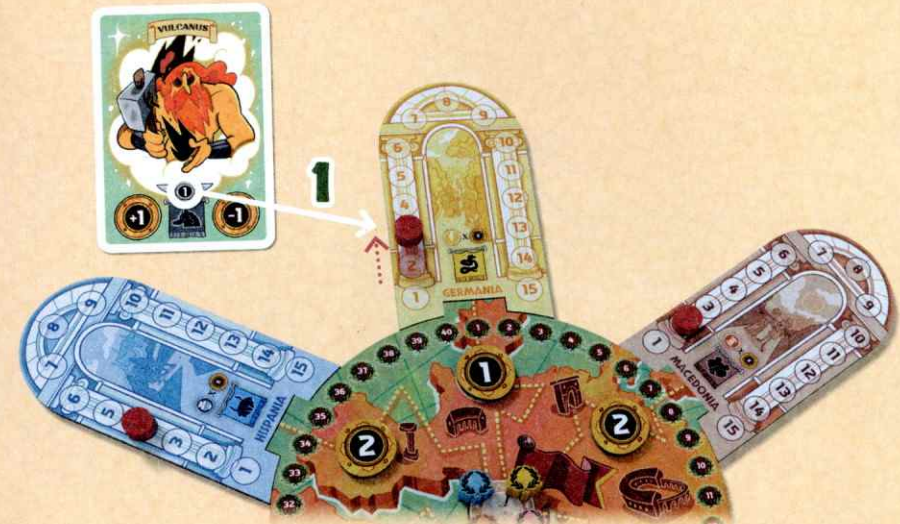
Neem je een godenkaart, dan moet je je provincisteen in een provincie naar keuze 1 veld vooruitzetten en de invloedsfiches in de 2 aangrenzende provincies aanpassen. De godenkaart geeft aan of je er 1 bij moet optellen of er 1 van moet aftrekken. De waarde van een invloedsfiche kan nooit boven 4 stijgen of onder 1 dalen. Zou dit gebeuren, negeer dan het effect.



Heb je de effecten van de godenkaart afgehandeld, dan neem je de kaart in je hand. Daarna speel je zoals gebruikelijk een kaart.

Rood neemt een godenkaart en toont die. Hij besluit om zijn provincisteen in Germania vooruit te zetten (1). Verder geeft Vulcanus aan dat hij de waarde van het invloedsfiche links ervan (Hispania) met 1 moet verhogen (2) en het invloedsfiche rechts ervan (Macedonia) met 1 moet verlagen (3).

In deze situatie wordt het invloedsfiche met waarde 2 op Hispania door een fiche met waarde 3 vervangen, terwijl de 2 op Macedonia naar de 1 wordt omgedraaid.



## 1 KAART SPELEN EN DE PROVINCIE BEINVOEDEN

Je neemt 1 van je handkaarten (geen godenkaart) en legt die zodanig open voor je neer dat de **soort** ervan altijd volledig zichtbaar is. Dan zet je je provincisteen in de bijbehorende provincie het in de banier aangegeven aantal velden vooruit. Eindigt je provincisteen op een veld met een steen van een andere speler, dan leg je jouw steen erop.

Nu is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Hij voert zijn beurt op dezelfde manier uit, enzovoort.



## IV EINDE VAN HET SPEL

Heeft iedere speler 12 kaarten voor zich, dan zijn er 12 ronden gespeeld en is het spel voorbij. Daarna volgt de eindtelling.



## V EINDTELLING

De spelers berekenen nu hun overwinningpunten voor de invloed die ze in de verschillende provincies hebben en voor de kaarten die ze voor zich hebben verzameld.

Houd de scores van de spelers met hun scorestenen op het scorespoor bij. Passeert een scoresteen veld 40, draai de steen dan om zodat de "+40"-kant zichtbaar wordt. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in alle provincies samen de meeste invloed heeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

### PUNTENTELLING PER PROVINCIE

Handel deze puntentelling per provincie af. Begin met een provincie naar keuze en vervolg dan met de klok mee totdat alle provincies zijn afgehandeld.

Je krijgt punten voor een provincie op basis van bepaalde kaarten die je hebt gespeeld vermenigvuldigd met de waarde van het invloedsfiche op de betreffende provincie. Dat werkt als volgt:

Bepaal eerst de volgorde van de spelers in de provincie. De speler wiens provincisteen het verst is gevorderd, gebruikt de volledige waarde van het invloedsfiche.



De speler op de tweede plaats moet 1 van die waarde aftrekken, enzovoort, totdat de waarde naar 0 is gereduceerd of er geen spelers meer in die provincie zijn. Liggen er meer stenen op hetzelfde veld, dan geldt de onderste als het verst gevorderd. Om punten voor een provincie te krijgen, moet je er minimaal 1 invloed hebben.

Vermenigvuldig jouw waarde van het invloedsfiche met het aantal kaarten dat je van een bepaalde soort hebt (die verschilt per provincie). De waarde van een provincie wordt als volgt bepaald:

# AFRICA



Vermenigvuldig het aantal **machtkaarten van waarde 1** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

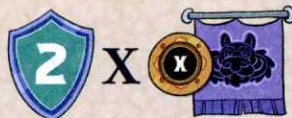


De provincisteen van geel ligt op veld 7 in Africa, dus hij is het verst gevorderd. Geel heeft 4 machtkaarten van waarde 1 en het invloedsfiche toont een 2. Geel scoort dus  $4 \times 2 = 8$  punten.



De provincisteen van rood ligt op veld 5 in Africa, de tweede plaats. Rood heeft 5 machtkaarten van waarde 1. Omdat hij op de tweede plaats staat, wordt de waarde van het invloedsfiche voor hem naar 1 gereduceerd. Hij scoort dus  $5 \times 1 = 5$  punten.

# ASIA



Vermenigvuldig het aantal **machtkaarten van waarde 2** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

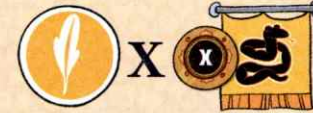


Rood heeft 4 machtkaarten van waarde 2 en was het verst gevorderd (zijn provincisteen ligt onder die van geel). Het invloedsfiche toont een 3, dus rood scoort  $4 \times 3 = 12$  punten.



Geel bezet dus de tweede plaats. Hij heeft 6 machtkaarten van waarde 2, maar het invloedsfiche wordt voor hem met 1 gereduceerd naar 2 (omdat hij tweede was). Hij krijgt dus  $6 \times 2 = 12$  punten.

# GERMANIA



Vermenigvuldig het aantal **intrigekaarten** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

# GALLIA



Vermenigvuldig het aantal **militaire kaarten** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

# HISPANIA



Vermenigvuldig het aantal **handelskaarten** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

# MACEDONIA



Vermenigvuldig het aantal **architectuurkaarten** dat voor je ligt met jouw waarde van het invloedsfiche op deze provincie.

## PUNTE TELLING PER KAARTSOORT

Na het afhandelen van de punten voor provincies krijgen de spelers nog punten voor de kaartsoorten die ze hebben gespeeld:

### MILITAIR



5 punten



10 punten



0 punten

- ◆ Je krijgt voor elk tweetal militaire kaarten met opeenvolgende machtwwaarden **5 punten**.
- ◆ Je krijgt voor elk drietal militaire kaarten met machtwwaarden 1, 2 en 3 **10 punten**.



Deze speler scoort **25 punten** voor zijn militaire kaarten.

### HANDEL

- ◆ Je scoort punten voor het aantal op deze kaarten afgebeelde goederen van dezelfde soort. Heb je er van een soort maar 1, dan krijg je daar niets voor.

2 goederen van dezelfde soort **2 punten**

3 goederen van dezelfde soort **4 punten**

4 of meer goederen van dezelfde soort **6 punten**



Deze speler heeft 1 vis, 1 hout, 2 schapen, 2 wijn en 4 graan verzameld. Daarmee scoort hij **10 punten**.

### ARCHITECTUUR

- ◆ Je krijgt volgens onderstaande tabel punten voor het aantal **verschillende** kaarten van deze soort dat je hebt gespeeld.

1	2	3	4	5	6
1	4	8	12	18	24



Deze speler heeft 2 baden, 1 tempel, 1 theater en 1 aquaduct gespeeld. Hij scoort daar **12 punten** voor.

### INTRIGE

- ◆ Vermenigvuldig het aantal **machtkaarten van waarde 3** dat voor je ligt met het aantal intrige kaarten dat voor je ligt.



Deze speler heeft 4 intrige kaarten en 3 machtkaarten van waarde 3 gespeeld. Hij scoort **12 punten**.