

Doge

Auteur: Leo Colovini

Uitgegeven door Gold Sieber, 2000

Een tactisch bluffspel om het hoogste ambt in Venetië. Voor 3 à 4 volwassenen die graag met verdeckte kaarten spelen maar het kan eveneens gespeeld worden in familieverband met kinderen vanaf 12 jaar. Duur van dit gezelschapsspel is ongeveer een 60 à 80 minuten.



Doge.

De officiële aanspreektitel voor de Doge : " zijne excellentie, van grote genade , Doge van Venetië, Hertog van Dalmatië en Kroatië, de hoog eerbiedwaardige prins"

Spelidee.

Venetië, voor zijn inwoners ook Serenissima - de meest eerbiedwaardige - genoemd, beleefde in de late middeleeuwen zijn bloeitijd als handelsmetropool. In die tijd streden de oude binnenlandse adellijke families om macht, invloed en ambten. Als vertegenwoordigers van deze families proberen de spelers elkaar, door het bouwen van prachtige gebouwen langs het grote kanaal, te overtreffen. Hierbij streven ze natuurlijk naar het hoogste ambt in Venetië, het ambt van de Doge!

Spelmateriaal

- 60 huizen (telkens 15 kleine huizen in 4 kleuren)
- 32 paleizen (telkens 8 grote huizen in 4 kleuren)
- 9 raadsheren
- 28 stemschijven (telkens 7 in 4 kleuren met de waarde 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 24 controle-ringen (telkens 6 in 4 kleuren)
- 28 spelerskaarten (4 reeksen van telkens 7 kaarten)
- 14 kaarten voor de volgorde van stemming (2 reeksen van telkens 7 kaarten)
- 1 speelbord
- 1x spelregels
- 1x speloverzicht

Vorbereiding van het spel.

- Het speelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd.
- Elk van de negen speelfiguren die de raadsheren voorstellen hebben op de bovenzijde een symbool. De figuren worden op de plaats met de betreffende symbolen, rechts boven op het speelbord, geplaatst.
- Iedere speler kiest een kleur. Hij neemt alle huizen, paleizen, stemschijven en controle-ringen van dat kleur bij zich.
De stemschijven legt de speler als een verdeckte voorraad voor zich neer zodanig dat de andere spelers de waarde op deze schijven niet kunnen zien. De speler mag echter zijn eigen stemschijven steeds bekijken.
- De 28 spelerskaarten worden volgens hun rugzijde gesorteerd. Iedere speler krijgt de kaarten van zijn kleur en neemt deze in de hand. Bij drie spelers wordt het materiaal van het vierde kleur niet gebruikt en komt dit alles terug in de doos te liggen.

- De beide reeksen met de kaarten die de volgorde van stemmen bepalen worden gesorteerd volgens hun verschillende rugzijde en elk afzonderlijk geschud. De kaarten met de bruine rugzijde worden afzonderlijk omgedraaid en naast elkaar op de zeven aflegplaatsen van hetzelfde kleur op de onderste rand van het speelbord gelegd.
De kaarten met de blauwe rugzijde worden afzonderlijk verdekt op de de zeven blauwe aflegplaatsen rechts daarnaast gelegd.

Het speelbord en de figuren .

Het speelbord toont de zes centrale stadsdelen van Venetië (Cannaregio, Castello, Dorsoduro, San Marco, San Polo en Santa Croce).

De roodbruine lijnen zijn de grenzen tussen de verschillende stadsdelen. De Canale Grande is eveneens een grens tussen twee stadsdelen.

In elk stadsdeel zijn er vijf bouwplaatsen voor paleizen

Op het bovenste deel van het speelbord bevindt zich een afbeelding van het Dogepaleis. Daar vergadert de Quarantia, een belangrijke commissie van raadsheren in het middeleeuwse Venetië. De stadsdelen en het Dogepaleis met de Quarantia zijn de zeven speelvelden. Om een beter onderscheid te kunnen maken hebben ze naast hun naam ook een symbool.

Ieder van de negen raadsheren heeft op de bovenzijde van zijn figuur eveneens een van deze symbolen. Zo behoort elke raadsheer tot een stadsdeel of Quarantia in het Dogepaleis. Het betreffende veld is de woonplaats van de raadsheer.

Zo is bijvoorbeeld het stadsdeel Castello de woonplaats van de raadsheer die de schelp als symbool draagt.

Korte spelbeschrijving.

Een speelronde bestaat uit twee delen :

In het eerste deel plaatsen de spelers hun stamschijven verdekt op de gebieden die ze gekozen hebben.

In het tweede deel vindt er in elk stadsdeel en in de Quarantia een stemming plaats.

De stamschijven worden omgedraaid en gewaardeerd. De beide spelers met de meeste stemmen in een stadsdeel mogen daar huizen bouwen. Bezit een speler over een zeker aantal huizen in een stadsdeel dan kan hij deze huizen ruilen voor een paleis.

Het spel eindigt na de ronde waarin een speler

- in elk stadsdeel telkens 1 paleis bezit
- in 5 stadsdelen in totaal 7 paleizen bezit
- in 4 stadsdelen in totaal 8 paleizen bezit

De speler die hieraan voldoet wordt de nieuwe Doge en wint het spel.

De speelronde

1ste deel : stamschijven op de gebieden plaatsen

Dit deel wordt

- bij 3 spelers viermaal en
- bij 4 spelers driemaal

uitgevoerd vooraleer het tweede deel van de speelronde begint.

Speelkaart en stamschijf kiezen.

Alle spelers kiezen gelijktijdig een van hun spelerskaarten uit. In het gebied dat de spelerskaart aanduidt mag men nadien een tot vier stemschijven plaatsen. Bij de stemming in het tweede deel van de speelronde komt ieder getal op de schijf overeen met het aantal stemmen voor de bezitter van de schijf.

Iedere speler legt de gekozen kaart verdekt voor zich neer zodat de andere spelers niet kunnen zien in welk gebied men zijn stemschijven wil plaatsen.

Heeft de speler een kaart voor zich neerliggen dan beslist hij nu hoeveel stemmen hij voor dit gebied wil inzetten. Hij moet minstens één stemschijf uit zijn voorraad nemen en deze eveneens verdekt op de kaart neerleggen. Hij mag meer dan één schijf kiezen maar niet meer dan vier.

Stemschijven plaatsen.

Wanneer alle spelers een spelerskaart en minstens één stemschijf voor zich hebben neergelegd worden de kaarten omgedraaid.

Opgepast : de stemschijven worden niet omgedraaid !!!

Nu plaatsen de spelers de gekozen stemschijven, nog steeds verdekt, op het gebied dat ze met hun spelerskaart hebben gekozen. Hierbij worden de schijven van de verschillende spelers als afzonderlijke stapels op het gebied geplaatst.

De gebruikte kaart blijft tot het einde van de speelronde open voor de speler liggen. Zo kan hij, in de lopende ronde, zelf geen nieuwe stemschijven in dat gebied plaatsen.

Wanneer alle spelers hun gekozen stemschijven in het betreffende gebied hebben geplaatst, begint het eerste deel weer van voor af aan. Het kan gebeuren dat een speler al zijn stemschijven heeft ingezet vooraleer het tweede deel van de speelronde begint is dit het geval dan mag hij in deze ronde geen spelerskaart meer uitspelen. Nadat het eerste deel herhaald werd volgens het aantal spelers nemen de spelers hun uitgespeelde kaarten terug in de hand en begint het tweede deel van de speelronde.

2de deel : stemming in de gebieden en bouw van paleizen.

Heeft een speler in het begin van dit tweede deel nog stemschijven in zijn voorraad dan vervallen deze voor deze speelronde .

Volgorde van de stemming.

Aan het begin van dit deel liggen alle kaarten van één soort voor de volgorde van het stemmen open. De kaarten van de andere soort liggen nog verdekt.

De eerste stemming vindt in het gebied plaats dat staat aangegeven op de openliggende kaart die links in de rij ligt.

Op het einde van de stemming wordt de kaart van dit gebied waarin de stemming heeft plaatsgevonden opzij gelegd. Dan wordt de eerst verdekte kaart van de andere soort omgedraaid. Zo komen de spelers beetje bij beetje te weten in welke volgorde de stemming in de volgende speelronde zal verlopen. Vervolgens gaat de stemming verder in het gebied dat op de kaart rechts van de zo pas opzij gelegde kaart staat aangegeven.

VB. : pag. 4

De volgende stemming vindt plaats in Castello. De spelers weten nu ook dat de eerste stemming in de volgende speelronde in Dorsodura zal plaatsvinden

Dit wordt net zolang herhaald tot er in elk gebied een stemming heeft plaats gevonden en daarmee alle kaarten van deze soort opzij zijn gelegd.

Deze kaarten worden geschud en opnieuw afzonderlijk verdekt op alle vrije velden gelegd. Hiermee eindigt de speelronde.

Het resultaat van de stemming bepalen.

In het gebied waar er een stemming is worden alle stemschijven omgedraaid. Iedere speler telt al

zijn stemmen op. De speler met de meeste stemmen is de winnaar van deze stemming. De speler met het tweede meeste stemmen wordt tweede.

Plaatst een speler op een gebied zijn stemschijf met de waarde "0" dan wordt dit bij de bepaling van de stemuitslag beschouwd alsof er geen schijf in dat gebied is geplaatst.

VB.: pag. 4 Claudia (rood) wint de stemming met 4 stemmen, Daniel (blauw) gaat met lege handen naar huis daar ze slechts een 0 heeft ingezet. In dit geval is er geen tweede.

Bij de waardering wordt er een onderscheid gemaakt of het gebied een stadsdeel of het Dogenpaleis met de Quarantia is.

In elk geval mag de winnaar van de stemming de controle over de raadsheer met het symbool van dat gebied op zich nemen.

Bij een stemming telt iedere raadsheer die op dit gebied staat als 1 stem voor de speler die hem controleert.

De controle over een raadsheer.

Als teken van zijn controle legt de speler een van zijn controle- ringen op de raadsheer. Wordt de raadsheer later door een andere speler gecontroleerd dan krijgt hij zijn controle-ring terug.

Daar een speler in totaal slechts over zes controle-ringen beschikt kan hij ook maar zes raadsheren controleren. Heeft een speler geen controle-ringen meer in zijn voorraad dan moet hij afzien van een controleovername van deze raadsheer.

Een locatie voor de raadsheer kiezen.

Wanneer een speler de controle over een raadsheer bekommt dan moet hij hem onmiddellijk in een gebied van zijn keuze plaatsen. Hij mag de raadsheer niet in zijn eigen woonplaats plaatsen. Hij mag de figuur natuurlijk ook op het gebied laten staan waarop het zich op dat ogenblik bevindt .

Een raadsheer mag enkel verplaatst worden wanneer de speler zonet de stemming in diens woonplaats gewonnen heeft.

Verzaken aan de controle over een raadsheer.

De speler kan ook afzien van de overname over de controle over de raadsheer .

A. verzaakt een speler aan de controle over een of beide raadsheren in de Quarantia, dan mag hij voor **elk** van deze raadsheren, aan wiens controle wordt verzaakt, een eigen huis van een willekeurig stadsdeel naar een willekeurig ander stadsdeel verplaatsen.

B. verzaakt een speler aan de controle over een raadsheer in een stadsdeel dan mag hij uit twee mogelijkheden kiezen

- hij mag een eigen huis uit het vaderland van de raadsheer in een willekeurig ander stadsdeel verplaatsen
- of
- hij mag een eigen huis op een willekeurig andere stadsdeel in de woonplaats van de raadsheer verplaatsen

Wanneer een speler verzaakt aan de overname over de controle van een raadsheer dan wordt deze raadsheer weer neutraal. De speler neemt de controle-ring van de figuur en geeft hem terug aan de eigenaar. De figuur wordt op het betreffende symbool boven rechts op het speelbord geplaatst.

Stemming in de Quarantia.

De Quarantia is de woonplaats van drie raadsheren.

De winnaar van de stemming in de Quarantia verkrijgt de controle over twee raadsheren.

De tweede bekomt de controle over de derde raadsheer.

Eerst beslist de winnaar of hij de controle over zijn eerste raadsheer op zich neemt en plaatst hem dan vervolgens in overeenstemming met de regels. Verzaakt hij aan de controle dan mag hij een eigen huis willekeurig verplaatsen. Vervolgens beslist de tweede over zijn raadsheer.

Als laatste beslist de eerste weer over zijn tweede raadsheer

VB. : Bernd heeft de stemming in de Quarantia gewonnen. Claudia heeft de tweede meeste stemmen. Bernd neemt de controle over zijn eerste raadsheer en plaatst hem in San Marco, daarginds de volgende stemming doorgaat en hij zijn positie wil versterken.

Claudia ziet geen mogelijkheid om haar raadsheer zinvol in te zetten en verzaakt daarom aan de controle en verplaatst een van haar huizen.

Nu beslist Bernd om te verzaken aan de controle van zijn tweede raadsheer en verplaatst daarom eveneens een huis.

Zijn er bij een stemming meerdere winnaars, daar ze evenveel stemmen hebben, dan krijgt niemand de controle over de raadsheren van de Quarantia. Alle drie de raadsheren worden weer neutraal en komen op de betreffende plaatsen boven rechts op het speelbord te staan.

In plaats daarvan mag ieder van de "winnaars" tot twee eigen huizen willekeurig tussen twee stadsdelen verplaatsen. In dit geval vervalt de tweede plaats.

Heeft men een duidelijke winnaar maar zijn er meerdere tweede dan bekomt niemand de controle over de tweede raadsheer. Ieder van deze spelers die als tweede de meeste stemmen behaald hebben mogen één van hun huizen willekeurig verplaatsen.

Stemming in de stadsdelen.

De winnaar van de stemming begint:

- hij bekomt de controle over de raadsheer wiens woonplaats dit stadsdeel is
- hij mag twee huizen uit zijn voorraad in het stadsdeel plaatsen

Nu is de tweede aan beurt. Hij mag een huis uit zijn voorraad in het stadsdeel plaatsen.

Alle andere spelers gaan met lege handen naar huis.

Zijn er meerdere winnaars bij de stemming dan mag ieder van hen twee huizen in het stadsdeel plaatsen. Hierbij bekomt niemand van de spelers de controle over de raadsheer. Deze wordt weer neutraal. Vanzelfsprekend mag niemand van de spelers een huis verplaatsen.

De speler met de tweede meeste stemmen mag geen huis plaatsen.

Heeft men een duidelijke winnaar maar zijn er meerdere tweede dan mag ieder van deze een huis in het stadsdeel plaatsen.

Wanneer een speler de stemming wint of tweede wordt en hij heeft in zijn voorraad geen huizen meer dan moet hij afzien van het plaatsen van huizen.

Bouw van een paleis.

Steeds wanneer een speler huizen in een stadsdeel geplaatst of verplaatst heeft gaat hij na of hij daar een paleis kan bouwen.

Voor het eerste paleis dat in een stadsdeel wordt opgericht heeft men drie huizen nodig. Voor elk volgend paleis dat men daar wil bouwen heeft men steeds een huis meer nodig. Het heeft geen belang aan welke spelers de daar reeds gebouwde paleizen toebehoren. Het tweede paleis in een stadsdeel kost steeds 4 huizen, het derde 5 huizen en zo verder omdat ieder paleis steeds groter

en mooier moet zijn dan het vorige. De bouwkosten zijn ook aangegeven op de bouwplaatsen. In een stadsdeel mogen samen hoogstens vijf paleizen gebouwd worden. Beschikt de speler over voldoende huizen dan neemt hij het betreffende aantal huizen uit het stadsdeel terug in zijn voorraad en plaats daarvoor een paleis op het eerste vrije bouwveld. Heeft hij in het stadsdeel meer huizen als dat wat hij nodig heeft voor het bouwen van een paleis dan blijven de overtollige huizen in het stadsdeel staan.

Men mag ook afzien van het bouwen van een paleis om bijvoorbeeld de huizen bij een volgende gelegenheid in een ander stadsdeel te verplaatsen.

Zijn er bij een stemming meerdere winnaars of meerdere tweede dan geldt de volgende bouwregel :

alle spelers met gelijk aantal stemmen mogen "gelijktijdig" bouwen. Het aantal huizen nodig voor het bouwen van een paleis is voor alle betrokken spelers gelijk.

Vb. : In San Marco staan reeds twee paleizen. Voor het volgende paleis heeft men dus 5 huizen nodig. Anke heeft daar reeds 4 huizen staan en Bernd heeft in San Marco 3 huizen. Bij de stemming in San Marco hebben beiden met 7 stemmen het meeste stemmen behaald. Ieder van hen mag nu twee huizen in San Marco plaatsen. Anke heeft er nu 6 en Bernd heeft er 5. Wegens een gelijke stand worden beiden als speler met de meeste stemmen behandeld. Ze mogen dus gelijktijdig bouwen : Anke neemt 5 huizen uit San Marco en plaatst een paleis op de vrije bouwplaats met de 5. Bernd neemt eveneens 5 huizen uit San Marco en plaatst zijn paleis op de vrije bouwplaats met de 6

De volgorde waarin de paleizen werden opgericht in een stadsdeel heeft enkel invloed op de bouwkosten. Bij het einde van het spel heeft de volgorde geen enkel belang.

Einde van een speelbeurt.

De speelbeurt eindigt wanneer er in elk gebied eenmaal een stemming heeft plaatsgevonden. Nu liggen de zeven kaarten open die de volgorde van stemming bepalen voor de volgende beurt. De zeven kaarten voor de volgorde van stemming worden geschud en opnieuw afzonderlijk verdekt op de vrije plaatsen gelegd.

Einde van het spel en waardering.

Het spel eindigt wanneer minstens een speler

- in elk stadsdeel minstens een paleis bezit
of
- in 5 stadsdelen in totaal 7 paleizen bezit
of
- in 4 stadsdelen in totaal 8 paleizen bezit

De lopende speelbeurt wordt tot het einde uitgespeeld.

De speler die op het einde van een speelbeurt aan een van de drie voorwaarden voldoet is de winnaar.

Voldoen er op het einde van een beurt meerdere spelers aan een voorwaarde om te winnen dan wint die speler die de meeste paleizen heeft gebouwd. Is er daar ook gelijkheid dan wint die speler die de meeste huizen op het speelbord heeft staan.

Opmerkingen bij het spel.

Het speelmateriaal is beperkt. Zo heeft men in de loop van het spel steeds meer huizen nodig om een paleis te kunnen bouwen. Men zorgt er het best voor ze niet teveel te verspreiden. Hoe hoger de bouwkosten voor een paleis worden des te langer blijven de huizen op het speelbord staan. Zo

kan het gebeuren dat men huizen in een stadsdeel mag plaatsen maar dat men er geen meer in voorraad heeft daar men ze over teveel stadsdelen heeft verdeeld.

Alhoewel het beslissen over het inzetten van de stemschijven in het begin nog willekeurig zal gebeuren wordt in de loop van het spel de voorkeuren van de andere spelers duidelijk. Het komt er dan ook op aan om goed in het oog te houden wanneer men zijn schijven optimaal kan inzetten.

De controle over de raadsheer is een belangrijk tactisch element. Omdat een raadsheer onmiddellijk na de stemming kan worden ingezet kan hij in de nog lopende beurt zijn steentje bijdragen in een gebied waar nog gestemd moet worden. Daar de volgorde in elke beurt opnieuw toevallig bepaald wordt kan het dus gebeuren dat in het gebied waar een raadsheer staat twee stemmingen plaatsvinden vooraleer er weer over zijn woonplaats gestemd wordt. Onder bepaalde omstandigheden kan het dus gebeuren dat men alleen met een raadsheer de stemming in een gebied kan winnen. Heeft er daar immers in het eerste deel geen enkele speler een stemschijf geplaatst of liggen er enkel stemschijven met de waarde "0" als blufelement dan wint die speler de deze raadsheer daar geplaatst heeft met 1 stem!

Af en toe loont het om bij het plaatsen van de stemschijven ook een stadsdeel te kiezen waarin de kosten van het bouwen van een paleis hoog zijn. De winnaar van de stemming heeft tenslotte de mogelijkheid om aan de controle over de raadsheer te verzaken en om een huis te verplaatsen. Zo krijgt in een latere fase van het spel de controle over de raadsheren van de Quarantia een bijzondere betekenis daar men zijn huizen vrij kan verplaatsen.



Date Last Modified: 13-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief