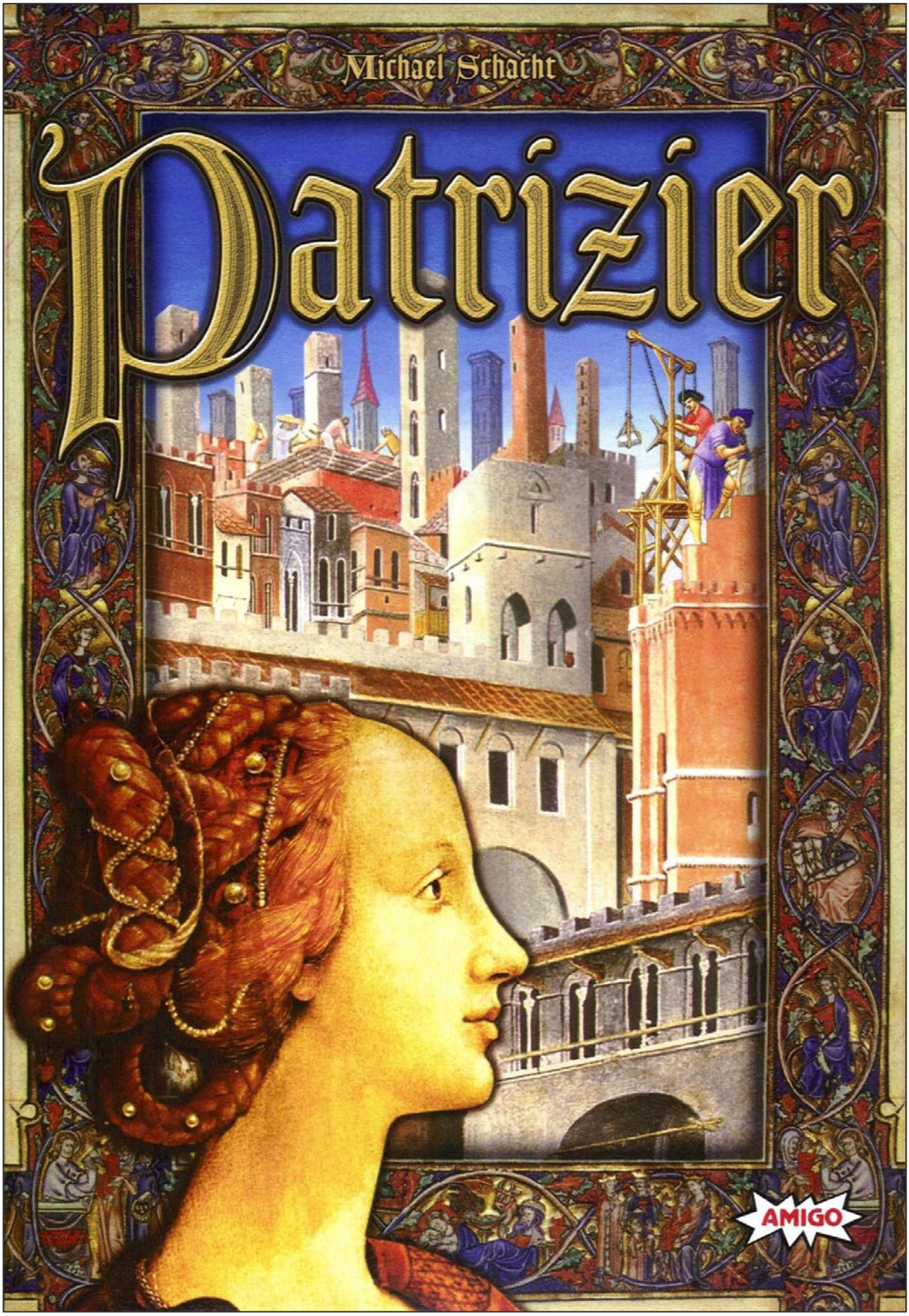
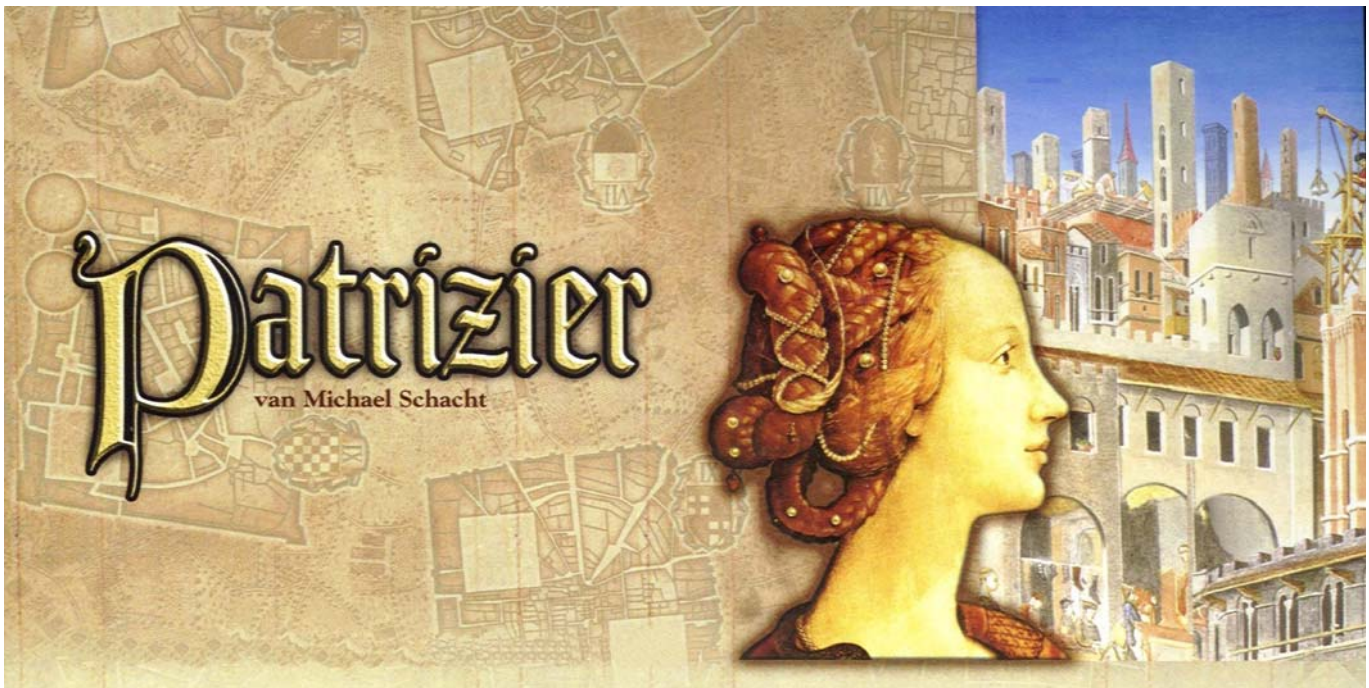


Patrizier
Amigo, 2007
Michael SCHACHT
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten



Speelbord

Voorzijde voor 2 - 4 spelers (zonder Pistoia).
Achterzijde voor 5 spelers (met Pistoia).

149 etages in 5 kleuren

- 39 in zwart en wit
- 29 in rood
- 21 in geel en blauw

20 roemfiches

(telkens 2 per kleur en per wapenschild)

55 opdrachtkaarten in 10 kleuren / wapenschilden

7 kaarten van Bologna

7 kaarten van Firenze

4 kaarten van Ferrara

5 kaarten van Lucca

5 kaarten van Siena

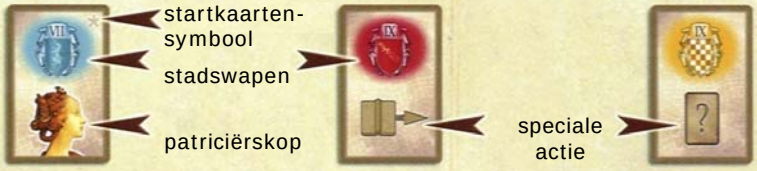
5 kaarten van Milaan

4 kaarten van Parma

7 kaarten van Pistoia

7 kaarten van Roma

4 kaarten van Verona



SPELIDEE EN DOEL VAN HET SPEL

Patriciërs- of generatietorens, zo werden de torenvormige woonhuizen uit de Middeleeuwen genoemd, die vooral in Italië het stadsbeeld voor vele honderden jaren hebben bepaald. Als teken van welstand en macht belichaamden de prachtige torens de status van de patriciërsfamilies: hoe groter de politieke invloed, des te hoger de toren. Maar als de macht eenmaal taande, werd een toren snel gekortwiekt.

De spelers zijn bouwmeesters en profiteren van de ijdelheid van de patriciërsfamilies. Zij strijden om de opdrachten, richten de torens etage per etage op en als een toren volledig is afgewerkt, wordt onmiddellijk zichtbaar wie de roem incasseert.

De speler die de meeste etages in een toren heeft gebouwd, ontvangt roempunten. Voor het verzamelen van drie identieke patriciërskoppen ontvangt men eveneens roempunten.

De speler die aan het einde van het spel de meeste roem heeft vergaard, wordt de winnaar van dit spel.

SPELVOORBEREIDING

In een spel met 2, 3 en 4 spelers worden de 7 opdrachtkaarten met het oranje wapenschild van de stad Pistoia en de daar bijbehorende roemfiches niet gebruikt en terug in de doos gelegd.
Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. In het geval er 5 spelers deelnemen, moet de zijde met Pistoia zichtbaar zijn. In het geval er minder dan 5 spelers deelnemen, wordt de zijde zonder de aanduiding van Pistoia gebruikt.

De roemfiches in de kleuren en de wapenschilden van de steden worden met het getal naar boven op de beide ronde velden van de daar bijbehorende steden gelegd.

De opdrachtkaarten met het ***-symbool** in de rechterbovenhoek worden gescheiden van de andere kaarten en verdekt zeer grondig gemixt. Elke speler ontvangt van deze verdekte kaarten 3 opdrachtkaarten die hij verdekt in de hand neemt. De niet verdeelde opdrachtkaarten met het ***-symbool** worden met de overige kaarten (dus met de kaarten zonder het stersymbool) verdekt zeer grondig gemixt en worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. Nu wordt op elk veld met de naam van een stad één kaart van de voorraadstapel blootgelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt met bepaalde kleuren gespeeld. Iedere speler ontvangt de etages van een kleur: bij 2 spelers 39 stuks in zwart of wit, bij 3 spelers 29 stuks in zwart, wit of rood, bij 4 en 5 spelers 21 stuks in een kleur naar keuze. Iedere speler legt zijn etages als een persoonlijke voorraad voor zich neer. De resterende etages worden terug in de doos gelegd.

OPMERKING
De kleuren van de steden en de spelerskleuren zijn onafhankelijk van elkaar.

Een startspeler wordt per lot bepaald.

Voorbeeld van een spelvoorbereiding bij 3 spelers

SPELVERLOOP

De startspeler begint het spel, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.
Als een speler aan de beurt is, voert hij de volgende acties uit in **precies deze volgorde**:

1. **Opdrachtkaart uitspelen**
2. **Etage(s) bouwen**
3. **Eventueel een speciale actie doorvoeren**
4. **Opdrachtkaart trekken**
5. **Opdrachtkaart aanvullen**

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Opdrachtkaart uitspelen

De speler speelt één van zijn drie opdrachtkaarten, die hij in de hand heeft, uit en legt deze kaart **open voor zich neer**. Als er al een kaart bij deze speler ligt, legt hij de nieuwe kaart op de kaart die voorheen werd gespeeld. Op deze manier wordt, na een tijdje, een stapel met opdrachtkaarten vóór elke speler opgebouwd. Een speler mag te allen tijde de kaarten in zijn stapel bekijken.

2. Etage(s) bouwen

Voor elk wapenschild op de uitgespeelde opdrachtkaart plaatst de speler nu één etage van zijn voorraad in de desbetreffende stad. Voor het bouwen van de etages kan de speler beschikken over de beide bouwplaatsen van de stad (in het begin van het spel goed te herkennen aan de lichtgekleurde vierkanten).

Als er op een bouwplaats al een etage werd gebouwd, kan een volgende etage daarbovenop worden gezet en zo ontstaat een toren. Als de speler een opdrachtkaart met 2 wapenschilden heeft gespeeld, mag hij kiezen of hij de beide etages op één toren plaatst of dat hij telkens één etage op de beide torens (of respectievelijk bouwplaatsen) van de desbetreffende stad plaatst.

Het aantal etages dat in elke stad, met behulp van de opdrachtkaarten, moet worden gebouwd, wordt in elke stad aangeduid met een Romeins cijfer boven het wapenschild van de stad. Dit cijfer is ofwel 9, 7 of 5. Dit betekent dat in een stad met een Romeins cijfer **VII** in de loop van het spel in totaal precies 7 etages worden gebouwd (verdeeld over twee torens).

UITZONDERING
Iedere toren moet minstens uit één etage bestaan. Als de laatste etage in een stad wordt gebouwd en er nog een bouwplaats leeg is, moet de etage op deze vrije bouwplaats worden gebouwd.

3. Speciale actie doorvoeren

Als op de uitgespeelde opdrachtkaart dit nevenstaande symbool is afgebeeld, mag de speler de bovenste etage (om het even van welke spelerskleur) van een toren verplaatsen. Deze etage wordt bovenop de andere toren (of bouwplaats) van dezelfde stad gezet. Voor de stad, waarin de speler de speciale actie wil doorvoeren, gelden de volgende voorwaarden:

- Het mag niet in de stad zijn waarin hij zonet heeft gebouwd.
- De speler moet in die stad minstens één etage bezitten.
- De stad mag nog niet gewaardeerd zijn (dit betekent dat nog niet alle etages zijn gebouwd)

Kan of wil men niets verplaatsen, vervalt de speciale actie.

Voorbeeld
Marc (rode speler) speelt deze kaart uit en bouwt een etage in Lucca en mag een etage verplaatsen. In Parma mag hij niets verzetten omdat hij daar geen etage bezit en in Lucca mag hij niet omdat hij daar zonet heeft gebouwd. Uiteindelijk beslist hij voor Milaan omdat hij op dat moment niet de meerderheid bezit in de hoogste toren. Hij verzet de bovenste etage (zwart) van de ene naar de andere toren. Daarna heeft hij in de hoogste toren de meeste etages.

4. Opdrachtkaart trekken

De speler neemt de kaart in de hand die naast de stad ligt waarin hij zonet heeft gebouwd. Als er echter op zijn zonet uitgespeelde kaart het nevenstaande symbool is afgebeeld, mag de speler zich een kaart nemen van een stad naar keuze. Als een speler in een stad bouwt waarin geen enkele opdrachtkaart meer ligt, mag hij een opdrachtkaart nemen van een stad naar keuze.

5. Opdrachtkaart aanvullen

Op het vrijgekomen veld van de stad moet de bovenste kaart van de voorraadstapel worden blootgelegd.

Bijzondere situaties

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt het aanvullen van een opdrachtkaart overgeslagen.
Als er geen opdrachtkaarten meer op het speelbord liggen, wordt ook het trekken van een opdrachtkaart overgeslagen.

Stad waarderen

Als tijdens het spel alle mogelijke etages in een stad zijn gebouwd, wordt deze stad onmiddellijk gewaardeerd (het Romeinse cijfer boven het wapenschild van de stad geeft het totaal aan van de mogelijke etages in die stad).

- ➜ De speler die in de hoogste toren de meeste etages heeft, wint de meest waardevolle roemfiche van deze stad.
- ➜ De speler die in de kleinste toren de meeste etages heeft, wint de resterende roemfiche.
- ➜ Alle andere spelers blijven met lege handen achter.

Als er meerdere spelers zijn die de meeste etages in een toren hebben, wint van die spelers de speler die de hoogste etage heeft gebouwd. De spelers leggen hun gewonnen puntenfiches verdekt voor zich neer. De torens blijven staan tot aan het einde van het spel.

OPMERKING
Een afgerekende stad herkent men aan de ontbrekende roemfiches.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra geen enkele speler nog een opdrachtkaart in de hand heeft. Als een waardering van een stad werd vergeten, wordt ze alsnog gewaardeerd.

Nu sorteert **iedere speler voor zich** de stapel van zijn opdrachtkaarten naar de daarop afgebeelde patriciërskoppen. Voor elke drie dezelfde patriciërskoppen ontvangt een speler 6 roempunten.

Iedere speler telt de roempunten van de patriciërskoppen en de roemfiches die hij gewonnen heeft samen. De speler met de hoogste som wint het spel. Als er meerdere spelers zijn die de hoogste totaalsom hebben, wint van die spelers de speler die de meeste etages in zijn voorraad heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld van een eindafrekening

Anne heeft de volgende roemfiches verkregen:

= 33 roempunten

Zij heeft de volgende opdrachtkaarten met patriciërskoppen gespeeld:

5 koppen = 6 roempunten

6 koppen = 12 roempunten

2 koppen = 0 roempunten

Samen geeft dit een totaal van 33 + 6 + 12 = 51 roempunten.

AMIGO

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Interaktiver Schnellstart auf der Homepage des Autors:
www.michaelschacht.net

GAMEMOB.DE DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVII

Version 1.0

Patrizier

Patriciërs- of generatietorens, zo werden de torenvormige woonhuizen uit de Middeleeuwen genoemd, die vooral in Italië het stadsbeeld voor vele honderden jaren hebben bepaald. Hoe groter de politieke invloed, des te hoger de toren.

De spelers kruipen in de rol van bouwmeesters en richten, etage per etage, de imponerende torens van de patriciërs op. Als een speler de meeste etages van een toren heeft gebouwd, oogst hij roem onder de vorm van roemfiches.
De speler die aan het einde de roemrijkste bouwmeester is, wint het spel.

SPELMATERIAAL

149 etages
20 roemfiches
55 opdrachtkaarten
1 dubbelzijdig speelbord
1 handleiding

2 – 5 | 45 min | 10+

Autor: Michael Schacht
Grafik: Design / Main

Gut zu zweit spielbar
Leichter Spieleinstieg

CE 7640

4 007396 076400

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMVII
www.amigo-spiele.de
Made in Germany

0-3 Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile. Anschrift aufbewahren!

AMIGO

1 november 2007