

QVO · VADIS?

REINER KNIZIA



Qvo-Vadis ?

Amigo, 2005

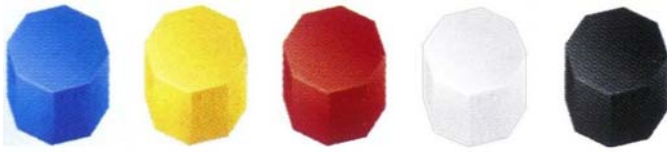
Reiner KNIZIA

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 60 minuten

Spelmateriaal

⇒ 40 senatoren (telkens 8 figuren in 5 kleuren)



⇒ 2 stoffen buidels



⇒ 62 fiches met lauwerkransen

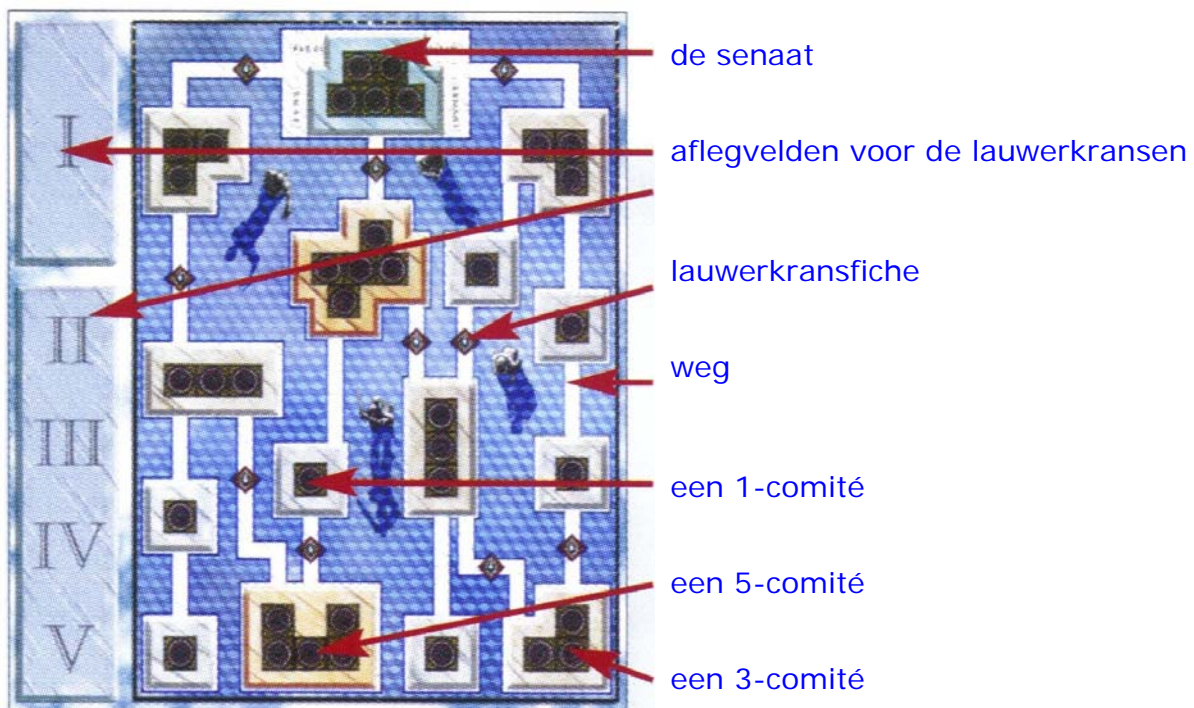


⇒ 1 Caesarfiche (= Caesar)



⇒ 1 speelbord

⇒ 1 handleiding



Het speelbord

Vooraleer het spel begint, enkele woordjes over het speelbord. We zien comités, wegen en ruiten met lauwerkransen.

De comités bestaan uit:

- een 1-comité met één veld;
- een 3-comité met drie velden;
- een 5-comité met vijf velden.

De wegen verbinden de comités. De weg tussen twee comités is geen veld, enkel een verbinding. Dit betekent dat een speler zijn senator direct van het ene naar het andere comité brengt. Op de wegen vindt men lauwerkransen met uitzondering van de wegen die vanuit een 1-comité vertrekken.

Spelidee en doel van het spel

Ten tijde van het Romeinse Rijk werden de invloedrijke ambten lange tijd ingenomen door oude patriciërsfamilies. Wisselende bondgenootschappen en rivaliteiten kenmerkten het leven van die tijd. Alle wegen leiden naar Rome, maar slechts weinige naar roem en invloed.

Het speelbord toont de hoge ambten in het oude Rome. Dat zijn de comités met één, drie of vijf velden. Iedere speler vertegenwoordigt een patriciërsfamilie en probeert zijn acht familieleden (senatoren) in de hoge posities te manoeuvreren. Daartoe worden de senatoren in de loop van het spel in de onderste comités van het speelbord ingezet en dan stilaan verder naar boven bewogen.

Wie tijdens zijn opmars naar de top met een senator een comité van drie of vijf wil verlaten, heeft daarvoor de toestemming van de andere aanwezige senatoren in dat comité nodig. Dat geeft aanleiding tot heel wat beloftes, overeenkomsten en wederzijdse hulp.

Maar opgepast ! Macht maakt corrupt en in de loop van het spel wordt menige belofte eenvoudig 'vergeten'. Bovendien heeft ook Caesar nog zijn zegje.

Vele wegen tussen de afzonderlijke comités zijn met lauwerkransen bezet. Tijdens zijn opmars wil iedere senator zo veel mogelijk lauwerkransen verzamelen.

Als uiteindelijk de senaat, het hoogste comité van het oude Rome, met vijf senatoren is bezet, eindigt het spel. Winnaar is hij wiens familieleden de meeste lauwerkransen hebben veroverd en die er bovendien ook in is geslaagd één van zijn senatoren helemaal naar de top te brengen.

Gloria victis ! (*Eer aan de overwonnenen !*)



Spelvoorbereiding

Voor de gemakkelijheid noemen we de speelstenen senatoren. In feite worden ze pas senator als ze uiteindelijk de senaat bereiken.

Het speelbord wordt opgevouwen en wordt in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler krijgt **8 senatoren** van eenzelfde kleur en zet deze voor zich neer. De resterende senatoren worden terug in de doos gelegd.

De lauwerkransen met de waarde 1 liggen open op het aflegveld met de **Romeinse I**. Alle andere lauwerkransen (II - V) worden gedekt zeer grondig gemixt en in kleine gedekte stapels op het andere aflegveld van het speelbord gelegd. Zij vormen de gedekte voorraad. Uit deze voorraad worden **10 lauwerkransen** getrokken en gedekt op de daarvoor bestemde plaatsen op het speelbord gelegd (te herkennen aan de lauwerkransen op een ruit). Zodra alle 10 lauwerkransen zijn gelegd, worden deze blootgelegd zodat het Romeinse cijfer is te zien.

Daarna wordt de **Caesarfiche** bij de andere fiche gelegd, direct onder de senaat.



Spelverloop

De **startspeler** wordt bepaald. Het spel verloopt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, moet kiezen uit **één van de drie** acties:

- ➔ 1. Een senator in het spel brengen.
- ➔ 2. Een senator verplaatsen.
- ➔ 3. Caesar verplaatsen.

De volgende **basisregels** gelden altijd:

- ⇒ **Alleen eigen senatoren** kunnen worden ingezet of worden verplaatst.
- ⇒ Een senator kan **nooit worden teruggezet** (naar onder).
- ⇒ Comités kunnen **niet worden oversprongen**, ook niet als alle velden van het comité zijn bezet.
- ⇒ Vanuit een comité kan **gelijk welke weg** worden genomen, ongeacht op welk veld van een comité een senator staat.

1. Een senator in het spel brengen

Een eigen senator, die zich nog niet op het speelbord bevindt, kan op een willekeurig vrij veld van de **vier onderste comités** worden gezet.



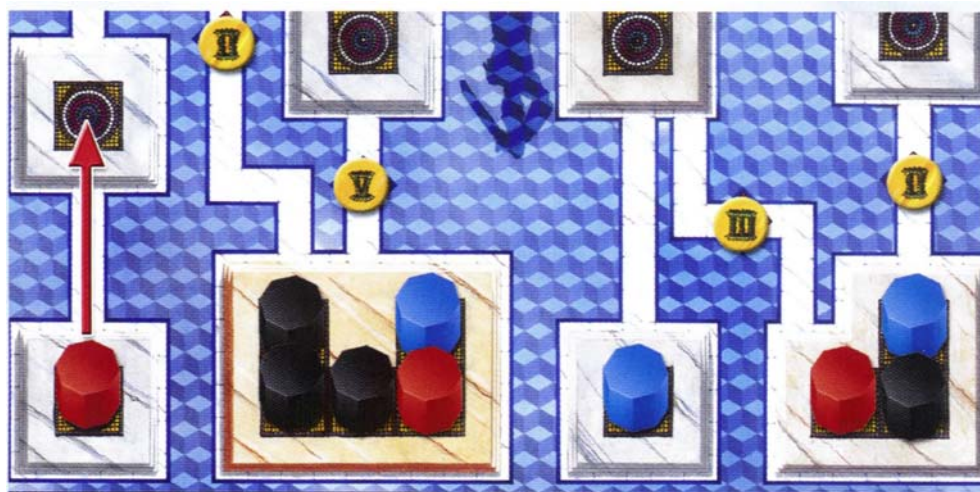
2. Een senator verplaatsen

Als een senator zich in een **1-comité** bevindt, mag hij dit comité probleemloos verlaten en via de verbindingsweg naar een comité van één niveau hoger gaan.

De enige **voorwaarde**: In het volgende comité moet **minstens één veld** vrij zijn.

Als een senator een **3-comité** wenst te verlaten, gelden dezelfde regels, met deze bijkomende regel: de senator die weg wil, moet de **steun krijgen van de meerderheid in het comité** waaruit hij wenst te vertrekken. Dit geldt ook als het comité niet volledig is bezet. Dit betekent dat naast de stem van de vertrekkende senator zelf, deze eveneens de stem nodig heeft van **minstens één andere senator**. De vereiste meerderheid kan worden verkregen door een eigen senator of door een vreemde senator, maar wel van dit comité. Als een 3-comité slechts één senator bezit, mag deze niet vertrekken vooraleer een andere senator zich ook in dit comité begeeft.

Als een senator een 5-comité wenst te verlaten, moet de **steun krijgen van de meerderheid in het comité** waaruit hij wenst te vertrekken. Dit geldt ook als het comité niet volledig is bezet. In dit geval moet hij de steun krijgen van **minstens twee andere senatoren**. De vereiste meerderheid kan worden verkregen door eigen senatoren of door één of twee vreemde senatoren, maar wel van dit comité. Als een 5-comité slechts één of twee senatoren bezit, kunnen deze senatoren niet vertrekken.



Voorbeeld

Speler Rood die in een 1-comité staat, mag zonder toestemming een niveau hoger naar het volgende comité. Speler Blauw die ook in een 1-comité staat, mag eveneens zonder toestemming een niveau hoger naar het volgende comité. Als speler Blauw in het 3-comité een niveau hoger wil, moet hij ofwel de toestemming krijgen van zwart ofwel van rood. Als speler zwart in het 5-comité een niveau hoger wil, heeft hij de toestemming nodig van minstens twee andere senatoren. Omdat hij zelf nog twee andere senatoren in dit comité heeft, is de toestemming uiteraard geen probleem.

Meestal zal het niet gemakkelijk zijn om de steun van andere spelers te krijgen zonder een wederdienst te beloven. Daartoe moet men onderhandelen. Aan het einde van de handleiding wordt er dieper ingegaan op deze onderhandelingen.

Als een senator vertrekt vanuit een 3-comité of vanuit een 5-comité dan vindt hij op de route naar het volgende hogere niveau een lauwerkrans op zijn weg. De speler mag deze fiche nemen en hij legt de lauwerkrans gedekt (met de rugzijde naar boven) vóór zich af. Vanuit de voorraad wordt onmiddellijk een nieuwe lauwerkrans getrokken en open dit veld gelegd.

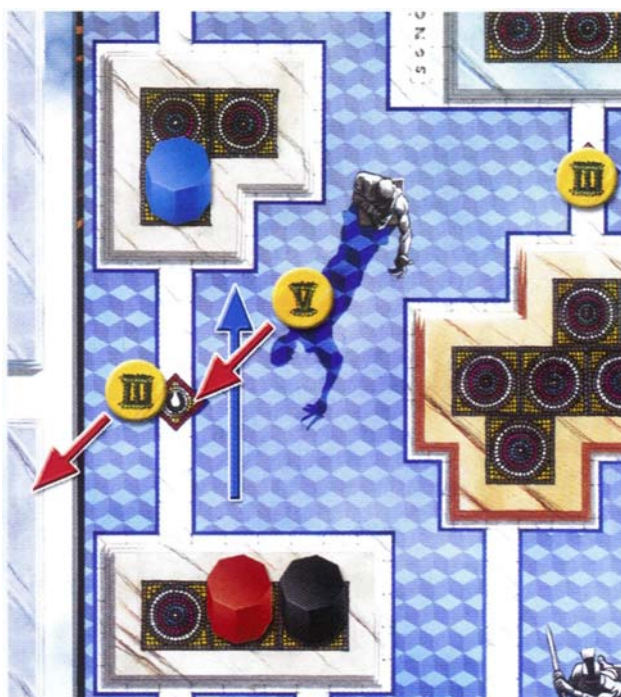
De spelers houden voor de rest van het spel hun verzamelde lauwerkransen geheim.

Als de **toestemming om te klimmen** naar een hoger niveau komt van één of twee **vreemde spelers** dan ontvangen deze spelers **per stem één open 1-lauwerkrans**.

Als er meer senatoren de toestemming geven dan nodig, dan beslist de opklimmende senator wie de 1-lauwerkrans ontvangt.

De beloning van de 1-lauwerkransen kan worden gegeven tot de voorraad is opgebruikt.

Daarna wordt er geen beloning meer gegeven.



Voorbeeld

Blauw kan met behulp van de rode stem een niveau opklimmen en vindt op zijn weg een 3-lauwerkrans. Blauw trekt een nieuwe lauwerkrans van de gedekte voorraad en legt die open op de vrije plaats. Rood ontvangt voor zijn stem een 1-lauwerkrans.

3. Caesar verplaatsen

Caesar kan vanuit zijn actuele positie op het speelbord worden verplaatst naar een willekeurig ander lauwerkransveld.

Het verplaatsen van Caesar telt als een normale zet, als alternatief voor mogelijkheden 1 of 2.

Een uitzondering vormt de **zes Caesar-lauwerkransen** met de waarde 2. Als een speler één van deze lauwerkransen oppikt terwijl hij promoveert, mag hij, nadat zijn zet is voltooid, Caesar verplaatsen.



De aanwezigheid van Caesar heeft twee verschillende gevolgen:

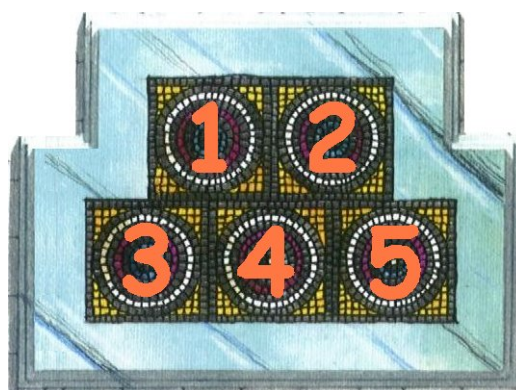
- ⇒ De aanwezigheid van Caesar op een lauwerkransveld betekent dat een senator het onderliggende comité kan verlaten zonder de hulp van de andere senatoren.
- ⇒ De Caesarfiche bedekt bovendien de onderliggende lauwerkrans. Dit betekent dat senatoren die hierlangs promoveren geen lauwerkransen kunnen oppikken zolang Caesar aanwezig is.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk zodra de senaat voltallig is (met 5 senatoren is gevuld).

De winnaar is de speler die de **meeste lauwerkransen** bezit en **minstens 1 senator in de senaat** heeft. Als een speler aan het einde van het spel geen senator heeft op het hoogste niveau kan hij niet winnen, ook al heeft hij de meeste lauwerkransen.

Bij **gelijkheid aan kransen** is het de **eerst toegekomen** senator die wint. Daarom worden de plaatsen in de senaat in de loop van het spel gevuld van linksboven naar rechtsonder, zodat steeds is te zien wie als eerste de senaat heeft bereikt.



Voorbeelden van onderhandelingen

Nu volgen enkele voorbeelden van onderhandelingen tussen de spelers om de toestemming te krijgen om te kunnen opklimmen naar een hoger niveau. Uiteraard kan een speler een voorstel in de onderhandeling weigeren zodat er met andere spelers moet worden onderhandeld. Als de onderhandelingen toch niet tot een resultaat leiden, moet Caesar worden verzet of moet er een nieuwe senator in het spel worden gebracht.

In al deze voorbeelden wordt er verondersteld dat Zwart aan Rood de toestemming geeft om een niveau op te klimmen als ...

1. Beloven met een toestemming

Rood belooft dat hij Zwart in een volgende beurt zijn toestemming zal geven om een niveau op te klimmen.

2. Betalen met lauwerkransen

Rood zegt dat Zwart een lauwerkrans van hem krijgt die hij voordien al heeft verzameld. Deze lauwerkrans ontvangt Zwart dan als extra bij de 1-lauwerkrans die hij ontvangt omdat hij zijn toestemming aan Rood geeft.

3. Caesar verplaatsen

Rood belooft om Caesar te verplaatsen naar die locatie die Zwart graag heeft. Hierbij wordt wel verondersteld dat Rood bij zijn 'opklim' naar het volgende comité een 2-lauwerkrans met Caesar ontvangt.

4. Een pakket beloftes

Rood belooft om Zwart ook op een andere plaats te helpen en belooft bovendien om Wit een tijdje niet te helpen als hij een extra beloning van een lauwerkrans krijgt.

5. Beloning delen

Rood belooft om de gewonnen lauwerkrans bij zijn 'opklim' te delen met Zwart. Rood kan een 5-lauwerkrans oppikken bij zijn 'opklim' en Zwart ontvangt sowieso een 1-lauwerkrans voor zijn stem. Rood deelt zijn 5-lauwerkrans en geeft Zwart nog twee extra lauwerkransen (uit de persoonlijke voorraad van Rood).

Onderhandelingen kunnen zich dus vertonen in allerlei vormen en voorstellen:

- afspreken dat men elders ook zijn toestemming zal geven ...
- een toestemming afkopen met lauwerkransen ...
- afspreken dat men bij een volgende beurt Caesar op een voor een andere speler gunstige of juist nadelige plaats zal leggen ...
- een deel van de mogelijke winst doorgeven aan een speler die de toestemming geeft ...
- bondgenootschappen sluiten tegen andere speler(s) ...
- ...

BELANGRIJKE REGEL BIJ ALLE ONDERHANDELINGEN

Beloftes die kunnen worden nagekomen worden **in de lopende beurt zijn bindend** en moeten worden nagekomen. Beloftes die pas **in een latere beurt** kunnen worden uitgevoerd zijn **niet bindend** en moet men niet nakomen.

Spelvarianten

Beperk het aantal 1-lauwerkransen

Afhankelijk van het aantal spelers wordt het aantal lauwerkransen beperkt:

- 10 kransen bij 3 spelers;
- 14 kransen bij 4 spelers;
- alle 18 bij 5 spelers.

Vermeld af en toe de tussenstand

Op geregelde tijdstippen in het spel wordt het aantal lauwerkransen, in het bezit van de spelers, even getoond aan iedereen. Zodra bijvoorbeeld de eerste, de tweede en de derde senator is aangekomen, maken de spelers de som van hun lauwerkransen bekend.

Speel het spel 3x en noteer na elk spel de puntenstand

Na elk partijtje wordt het aantal lauwerkransen genoteerd van iedere speler die in de senaat is geraakt. De lauwerkransen worden na elk spel teruggelegd.

Na het eerste en tweede spel worden de 5 senatoren uit de senaat telkens weggenomen en teruggegeven aan de desbetreffende spelers. Alle spelers nemen dan om de beurt (te beginnen met de speler die aan de leiding ligt) één andere eigen senator weg totdat elke speler nog slechts twee senatoren op het speelbord heeft staan. Daarna begint het volgende spel.

De speler die na drie partijtjes de meeste lauwerkransen heeft verzameld, is de winnaar.



QVO-VADIS?

Vele wegen leiden naar Rome, maar slechts enkele wegen leiden naar roem en invloed.

In QVO-VADIS kruipt elke speler in de rol van een patriciërsfamilie en probeert om een lid van zijn familie op een zo hoog mogelijke positie en liefst tot in de senaat te brengen, want daar wacht de roem onder de vorm van lauwerkransen.

Maar zeer vaak is de toestemming van andere spelers nodig om te kunnen opklimmen en dat kan zelden zonder een tegenprestatie. Goed kunnen onderhandelen is nodig om dit spel te kunnen winnen.

De speler die aan het einde van het spel in de senaat zit en de meeste lauwerkransen heeft verzameld, wint het spel.

INHOUD
62 lauwerkransen
40 senatoren
2 stoffen buidels
1 Caesarfiche
1 speelbord
1 handleiding

Auteur: Reiner KNIZIA
Grafiek: Franz VOHWINKEL

		
3 - 5	45 min	12 +

CE **5730**

4 007396 057300

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMV
www.amigo-spiele.de





27 oktober 2005