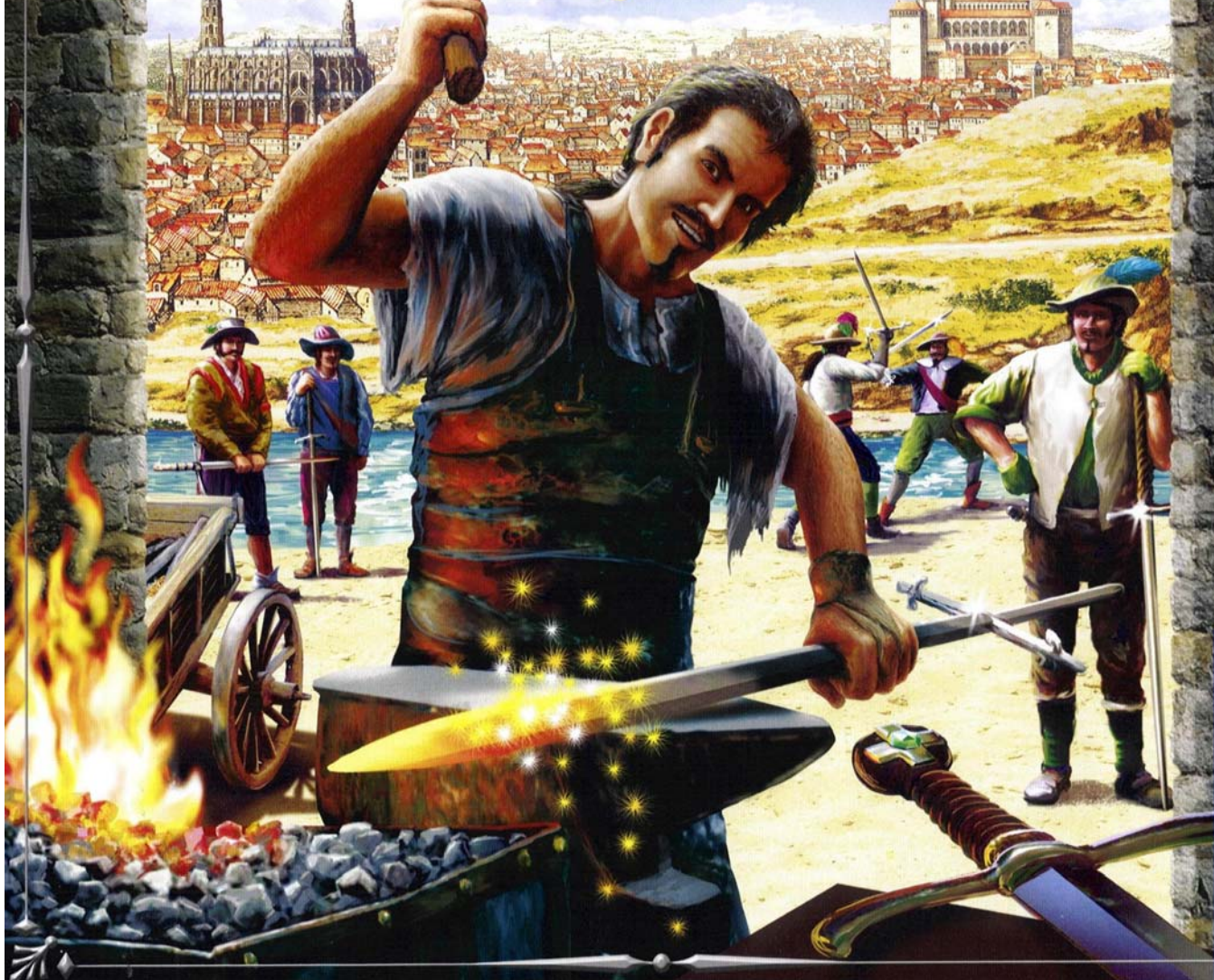


Martin Wallace

TOLEDO



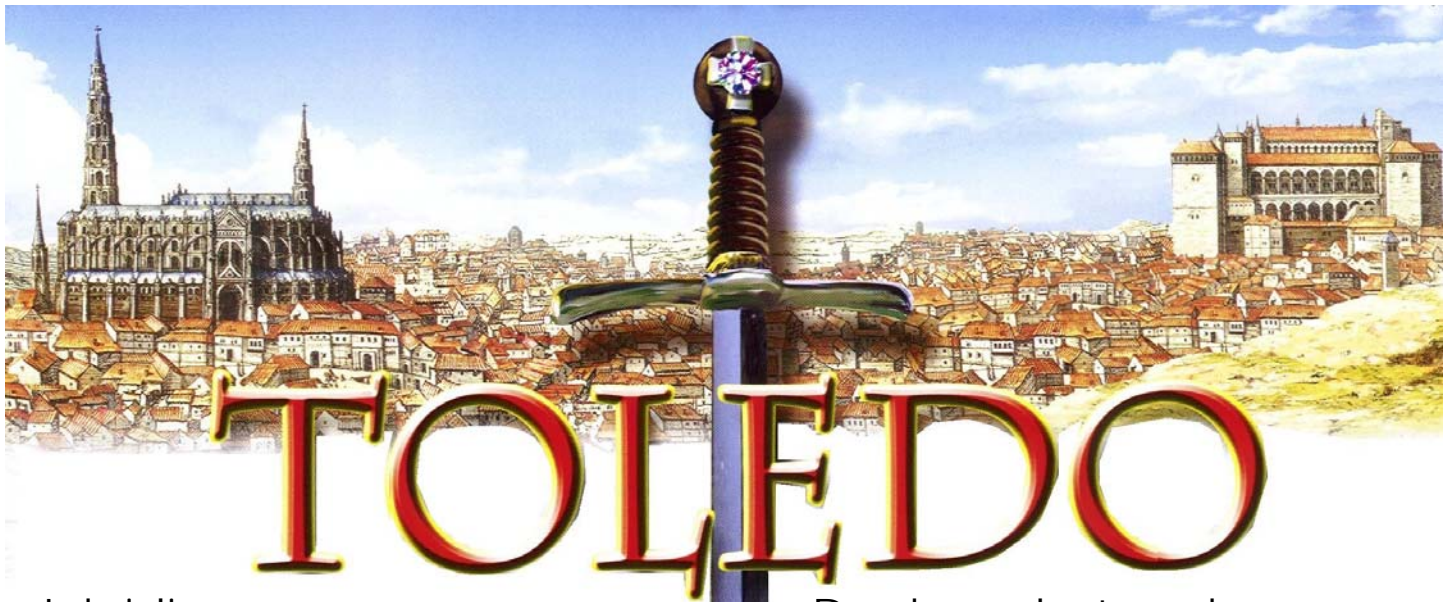
Toledo

Kosmos, 2008

Martin WALLACE

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten



Inleiding

Iedere speler representeert een familie die zich onderscheidt door de productie van het beroemde zwaard uit Toledo-staal. Diegene die hier het meest succesvol in slaagt, krijgt gegarandeerd zijn plaats in alle boeken van de geschiedenis van deze stad.

Spelmateriaal

- **20 spelfiguren**
(telkens 5 in de 4 spelerskleuren)



- **32 handelstegels**
(telkens 8 in de 4 spelerskleuren)



- **90 speelkaarten**
(84 geldkaarten en 6 El-Greco schilderijen)



- **1 handleiding**

Doel van het spel

De spelers krijgen staal en edelstenen en vervaardigen in de smeden van de stad de zeer waardevolle zwaarden. Deze zwaarden brengen ze naar de heersers van de stad in Alcazar. Aan het einde van het spel, wint diegene die de meeste roempunten heeft verzameld. Naast de zwaarden leveren ook de schilderijen van de Spaanse meester El Greco extra roempunten op.

- **16 vechtmeesterkaartjes**
(12 duelkaartjes en 4 bewegingskaartjes)



- **19 zwaardkaartjes**



- **23 metaalkaartjes**



- **20 edelstenen**



- **1 spelbord**

Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.
- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- De **6 schilderijen** worden gesorteerd naar waarde (1 onder en 3 boven) en als open stapel op het desbetreffende veld op de kathedraal geplaatst.
- Iedere speler ontvangt **5 spelfiguren** die hij op de kathedraal zet (startveld). Bovendien ontvangt iedere speler de **8 handelszaken** in zijn kleur die hij voor zich neerlegt.
- De **geldkaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt **5 geldkaarten** in de hand. De overige geldkaarten worden als verdekte voorraadstapel op het voorziene veld gelegd.
- De **zwaardkaartjes** en de **vechtmeesterkaartjes** worden eveneens op de desbetreffende velden gelegd.
- De **metaalkaartjes** en de **edelstenen** worden als voorraad op de koffer van de wagen in de rechterbenedenhoek van het speelbord klaargelegd.



Spelverloop

De **jongste speler** is de startspeler en begint het spel door een actie uit te voeren. Na hem volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Iedere speler voert telkens ook één actie uit. Dit gaat zolang door tot een speler drie spelfiguren in Alcazar heeft gebracht. Dan wordt de winnaar bepaald.

De speler die aan de beurt is, moet **precies één** van de volgende acties uitvoeren:

- **2 geldkaarten nemen**
- **1 handelszaak plaatsen** (vooral in de eerste spelrondes)
- **1 of meer eigen spelfiguren bewegen en één of meer speelbordvelden benutten**
- **1 eigen spelfiguur terug naar de kathedraal zetten** (komt zeer zelden voor)

De acties afzonderlijk

2 geldkaarten nemen

Om aan nieuwe geldkaarten te geraken, kan de speler eenvoudig de beide bovenste kaarten van de verdeckte voorraadstapel nemen. Als deze voorraadstapel in de loop van het spel is opgebruikt, worden de uitgespeelde kaarten zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Een speler mag een onbeperkt aantal geldkaarten in de hand hebben.



1 handelszaak plaatsen

De speler legt **één** van zijn handelstegels op een **leeg** speelbordveld. De speelbordvelden die **zwart zijn omrand** (2x taverne en 1x kunstenaarsatelier) kunnen in het spel niet worden belegd met handelstegels. Er zijn vier soorten van verschillende handelstegels (zie pagina 5 voor de uitleg). Een speler kan telkens beslissen of hij een tegel legt waar er plaats is voor twee (2 cirkels) of voor één figuur (1 cirkel).



TIP

Afhankelijk in welke van de drie rijen de speler zijn handelstegel legt, ontvangt hij later, op het moment dat een andere speler deze handelszaak wil gebruiken, geldkaarten in de waarde van minstens 1, 3 of 5 munten. Als men een eigen handelszaak gebruikt, is dit uiteraard kosteloos.

1 of meer eigen spelfiguren bewegen en één of meer speelbordvelden benutten

De speler legt een geldkaart uit zijn hand open voor zich neer en verplaatst één van zijn spelfiguren precies zoveel velden in de richting van Alcazar (het doelveld) dan de waarde van de kaart aangeeft. De spelfiguur mag weliswaar over lege speelbordvelden (zonder een handelstegel) worden bewogen, maar de verplaatsing **mag alleen eindigen op** een afgelegde handelstegel of **op** één van de beide tavernes of **op** het kunstenaarsatelier of **op** één van de beide ingangsvelden van Alcazar. Als zich daar een onbezette cirkel bevindt, moet de speler zijn spelfiguur hierop plaatsen. Op dat moment kan hij de handelszaak benutten (zie verder in deze handleiding onder 'De handelszaken'). De speler mag ook verzaken aan het benutten van het veld (bijvoorbeeld omdat hij te weinig geld heeft).



Vervolgens mag de speler nog volgende geldkaarten uitspelen, op voorwaarde dat ze dezelfde waarde hebben als zijn eerst uitgespeelde kaart. Met iedere kaart mag hij een andere spelfiguur of een spelfiguur die hij in deze beurt al heeft bewogen, in de richting van Alcazar zetten. Een speler mag dus met dezelfde figuur meerdere handelszaken in zijn speelbeurt benutten, in zover hij de desbetreffende geldkaarten voor het bewegen en het eventueel betalen voor het benutten van deze velden ter beschikking heeft.

Alle kaarten die hij in deze beurt speelt, met uitzondering van de eerste kaart in deze beurt, legt hij op de aflegstapel. Als de speler zijn speelbeurt heeft afgesloten, legt hij ook de eerste kaart die hij in deze speelbeurt heeft gespeeld op de aflegstapel.

TIP

Omdat men in de speelbeurt moet kunnen nagaan welke de eerst gespeelde kaart in de speelbeurt is, wordt deze kaart niet onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.

Een handelszaak is bezet

Als er op de handelstegel, waarop een spelfiguur werd geplaatst, geen lege cirkel is, moet de speler een volgende kaart spelen en onmiddellijk verder gaan ofwel één van de medespelers die zich daar bevinden, uitdagen tot een duel. (zie verder onder 'Het duel').

Een spelfiguur van de eigen kleur kan men niet uitdagen tot een duel. In dat geval moet de speler wel verder gaan. Als hij dat niet kan, mag hij het veld absoluut niet betreden.

Als er op een handelszaak met twee cirkels één cirkel is bezet door een medespeler en één cirkel leeg, moet de speler zijn spelfiguur op de lege cirkel plaatsen.

Als de beide cirkels van een handelszaak zijn bezet door twee verschillende medespelers dan moet de speler kiezen welke medespeler hij uitdaagt tot een duel.

De handelszaken

Om een handelszaak, de taverne of het kunstenaarsatelier te benutten, moet een speler zijn spelfiguur op een lege cirkel plaatsen. Een speler kan een handelszaak niet benutten als zijn spelfiguur zich aan het begin van zijn speelbeurt al op een handelszaak bevindt.

Als een speler een eigen handelszaak benut, kost dit niets !

Als een speler een handelszaak van een andere speler wil benutten, moet de speler hiervoor betalen. Hij moet aan de bezitter van dit veld **precies één** geldkaart (niet meerdere !) geven, die minstens de kosten van de rij bereikt waarin de handelszaak zich bevindt. In de onderste rij is dat minstens 1, in de middelste rij is dat minstens 3 en in de bovenste rij is dat minstens 5.

Het is toegelaten een hogere geldkaart uit te geven, maar er wordt niet teruggegeven.

De bezitter van het veld kan het benutten ervan niet verhinderen.

Voor het gebruik van de taverne moet de speler, afhankelijk van de rij waarin de taverne zich bevindt, minstens **één** 1 of minstens **één** 3 op de aflegstapel leggen. Het benutten van het kunstenaarsatelier kost minstens **één** 3 die op de aflegstapel wordt gelegd.



METAALHANDELAAR

De speler neemt 1 metaal van de voorraad en legt die voor zich neer.



EDELSTEENHANDELAAR

De speler neemt 1 edelsteen van de voorraad en legt die voor zich neer.



ZWAARDENSMID

De speler neemt 1 zwaardkaartje dat op het speelbord ligt en legt het open voor zich neer en betaalt hiervoor het nodige metaal en eventueel de noodzakelijke edelstenen (terug in de voorraad). Het getal op het kaartje geeft de roempunten aan als dit kaartje door een spelfiguur naar keuze naar Alcazar wordt gebracht.



VECHTMEESTER

De speler neemt 1 vechtmeesterkaartje dat op het speelbord ligt en legt het open voor zich neer. Drie van deze kaartjes (duelkaartjes) leveren bij een duel een stevig voordeel op, het vierde kaartje een stevig voordeel bij de beweging (zie verder onder 'Het bewegingskaartje').

Een speler mag echter **hoogstens 3** kaartjes bezitten en geen enkel kaartje ervan meer dan één keer. Als een speler al drie duelkaartjes heeft en hij een vierde kaartje wil nemen, moet hij één kaartje terug op het speelbord leggen. Dit is ook de enige manier om het bewegingskaartje, welke aan het einde van het spel 2 minpunten oplevert, kwijt te raken.



TAVERNE

De speler trekt de bovenste drie geldkaarten van de voorraadstapel.

Zoals al eerder werd vermeld, moet hij hiervoor 1 geldkaart betalen.

Een geldkaart die men in de taverne heeft ontvangen, mag overeenkomstig de geldende spelregels, nog in dezelfde speelbeurt worden gebruikt.



KUNSTENAARSATELIER

De speler neemt de bovenste schilderij en legt die open voor zich neer. Het getal op de kaart geeft aan hoeveel roempunten de kaart waard is aan het einde van het spel.

De ingangsvelden van Alcazar

Zodra een spelfiguur zijn beweging precies heeft beëindigd op één van de beide ingangsvelden van Alcazar, wordt de spelfiguur op Alcazar geplaatst. Als de speler een zwaardkaartje voor zich heeft liggen, mag hij dit onder zijn spelfiguur leggen en ontvangt hij hiervoor aan het einde van het spel roempunten.

Met elke spelfiguur mag men slechts **één** zwaardkaartje naar Alcazar brengen. De speler mag zijn spelfiguur ook zonder een zwaard naar Alcazar zetten. Een spelfiguur in Alcazar blijft daar staan tot aan het einde van het spel.



De duels

Als een speler op een handelszaak komt (of taverne of kunstenaarsatelier) waarop er zich geen lege cirkel meer bevindt en hij niet meteen verder trekt, moet hij de speler die de cirkel bezet tot een duel uitdagen. Als er zich twee bezette cirkels bevinden, moet de speler één tegenstander kiezen.

Een duel bestaat uit **maximaal 3 vechtrondes**. In elke vechtronde legt de speler die het duel uitlokt (de aanvaller) de bovenste kaart van de voorraadstapel van de geldkaarten bloot en legt deze kaart op de aflegstapel. Aan de onderkant van de kaart kan het resultaat van de aanval worden afgelezen.

Een vechtronde wordt gewonnen door de speler die een duelkaartje in de kleur van deze aanduiding voor zich heeft liggen. Als de beide spelers zo een duelkaartje hebben liggen of geen van beiden, wordt de winnaar op de volgende manier bepaald: de aanvaller wint als de figuur in de aanvalspositie duidelijk geaccentueerd is. Als het echter de verdediger is die duidelijk geaccentueerd is, wint de verdediger.

OPMERKING

Als de achtergrond van de kaart neutraal is, wordt alleen gekeken of de aanvaller of de verdediger wint omdat er in deze kleur geen duelkaartje is.

Daarna wordt de volgende geldkaart blootgelegd en wordt opnieuw gekeken wie de winnaar is. Zodra een speler tweemaal een duel in zijn voordeel kan beslechten, is het duel voorbij. Als er echter na de tweede kaart een gelijke stand is, wordt nog een derde kaart omgedraaid. De verliezer moet zijn spelfiguur terug op de kathedraal zetten. Als de verdedigende speler het duel heeft gewonnen, blijft hij op de cirkel staan. Als de uitdager het duel heeft gewonnen, zet hij zijn figuur op de cirkel en mag hij onmiddellijk de handelszaak benutten.

In elk geval is de speler die tot een duel heeft uitgedaagd opnieuw aan de beurt en kan dus volgens de beschreven spelregels andere kaarten uitspelen.



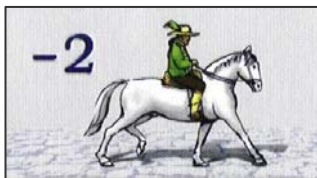
de aanvaller
wint

de verdediger
wint

Voorbeeld van een duel

Speler Rood komt op de edelsteenzaak waarbij de beide cirkels door medespelers zijn bezet. Omdat speler Blauw één en speler Groen geen duelkaartjes bezit, daagt speler Rood speler Groen uit tot een duel. De eerste kaart wordt blootgelegd. Deze toont een paars duelkaartje dat speler Rood bezit. Hiermee staat het dus 1 - 0 voor Rood in het duel. De volgende kaart toont een bruin duelkaartje. Geen van de beide spelers bezit een bruin duelkaartje. Omdat de verdediger op deze kaart duidelijk meer geaccentueerd is, wint de verdediger, dus speler Groen. De stand in het duel is nu 1 - 1. De volgende kaart die wordt omgedraaid, heeft een neutrale achtergrond en opnieuw is de verdediger het meest geaccentueerd. Hiermee is de stand 1 - 2 voor de verdediger en Groen wint dus het duel. Rood moet zijn spelfiguur op de kathedraal zetten maar is wel opnieuw aan de beurt. Als hij de juiste kaarten heeft, kan hij opnieuw op de edelsteenzaak zetten en Groen uitdagen tot een revanche.

Het bewegingskaartje



Als de speler bij de vechtmeester een bewegingskaartje genomen heeft, mag hij in elke beurt **1 extra geldkaart** bij de beweging van één spelfiguur spelen. Deze kaart mag een waarde naar keuze hebben en mag dus ook een andere waarde hebben dan de eerst uitgespeelde kaart. Dit mag ook in dezelfde beurt waarin hij dit kaartje bemachtigt.

Voorbeeld

De speler speelt een 4 en gaat naar de metaalhandelaar. Daarna speelt hij opnieuw een 4 en gaat tot bij de vechtmeester en neemt daar een bewegingskaartje. Daarna speelt hij een 2 en beweegt een andere spelfiguur op een taverne. Daar ontvangt hij drie nieuwe kaarten waarvan hij een volgende 4 uitspeelt om te kunnen bewegen. Een 2 mag hij niet spelen omdat alleen de eerst uitgespeelde kaart meermaals in één beurt mag worden gespeeld.

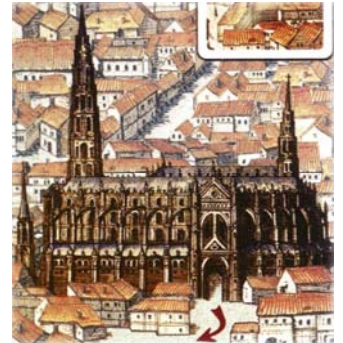
Het is ook toegelaten het bewegingskaartje aan het begin van de speelbeurt te gebruiken. De speler legt een geldkaart op de aflegstapel en beweegt zijn spelfiguur het desbetreffende aantal velden. Daarna speelt hij een tweede geldkaart met een waarde naar keuze, legt deze kaart voor zich neer en mag in zijn speelbeurt nog andere kaarten van deze waarde uitspelen.

AANDACHT

Het bewegingskaartje is in de loop van het spel zeer belangrijk en levert een groot voordeel op, maar aan het einde van het spel zorgt het wel voor 2 minpunten.

1 eigen spelfiguur terug naar de kathedraal zetten

Een speler mag in zijn speelbeurt als enige actie vrijwillig één van zijn spelfiguren, die zich nog niet in Alcazar bevindt, terug naar de kathedraal zetten. Omdat dit een volledige speelbeurt kost, zal men deze mogelijkheid niet gemakkelijk benutten. Het kan bijvoorbeeld gebeuren als men met een spelfiguur als zeer ver is geraakt en men waarschijnlijk niet meer de kans heeft om metaal of edelstenen te verwerven.



Einde van het spel

Na de speelbeurt waarin een speler **drie of meer** spelfiguren in Alcazar heeft binnengebracht, begint de slotronde waarin om de beurt **iedere andere** speler nog éénmaal aan de beurt komt.

Daarna worden de roempunten geteld:

Zwaardkaartjes: Van ieder zwaard dat in Alcazar werd gebracht, worden de afgedrukte roempunten geteld. Zwaardkaartjes die de speler nog voor zich heeft liggen, tellen voor de helft (afgerond naar beneden).



Van de **schilderijen** worden de afgedrukte roempunten geteld.



Telkens **twee edelstenen** leveren 1 roempunt op.



Het **bewegingskaartje** levert twee minpunten op.

De speler met de meeste roempunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de meeste kaarten in de hand heeft. Bij een nieuwe gelijke stand wint van die spelers de speler met de hoogste kaartensom.

Voorbeeld van een waardering

De speler heeft een zwaard van 12 naar Alcazar gebracht en een ander zwaard van 7 ligt nog voor hem (afgerond 3 punten). Verder heeft hij twee schilderijen met waarde 2 en 3 edelstenen. Ook heeft hij een bewegingskaartje. De eindsom is: $12 + 3 + 4 + 1 - 2 = 18$ roempunten.

TIPS voor het eerste spel

Men leert het spel het beste kennen door het gewoon te spelen. Omdat de handelszaken steeds vrij worden gelegd, verloopt elk spel toch weer anders. In de eerste rondes is het belangrijk om enkele handelstegels in te zetten voor men zijn spelfiguren beweegt. Op de handelstegels in de onderste rij zullen meer spelfiguren staan en dus meer geldkaarten opleveren. Anderzijds is een handelstegel in een hogere rij ook belangrijk omdat het meer geldkaarten oplevert en men zelf kosteloos een spelfiguur kan plaatsen. Metaal- en edelsteenzaken zijn goede handelszaken om het spel te beginnen, vooral in de onderste rij. Als men eerst tegels met twee cirkels legt, kan men wel goede zaken doen maar men maakt het voor de medespelers wel gemakkelijk om aan materiaal te geraken. Het bewegingskaartje levert een enorm voordeel op tijdens het spel maar aan het einde betaalt men hiervoor een prijs. Belangrijk is om eventueel dit kaartje net voor het einde van het spel kwijt te raken.

24 mei 2008