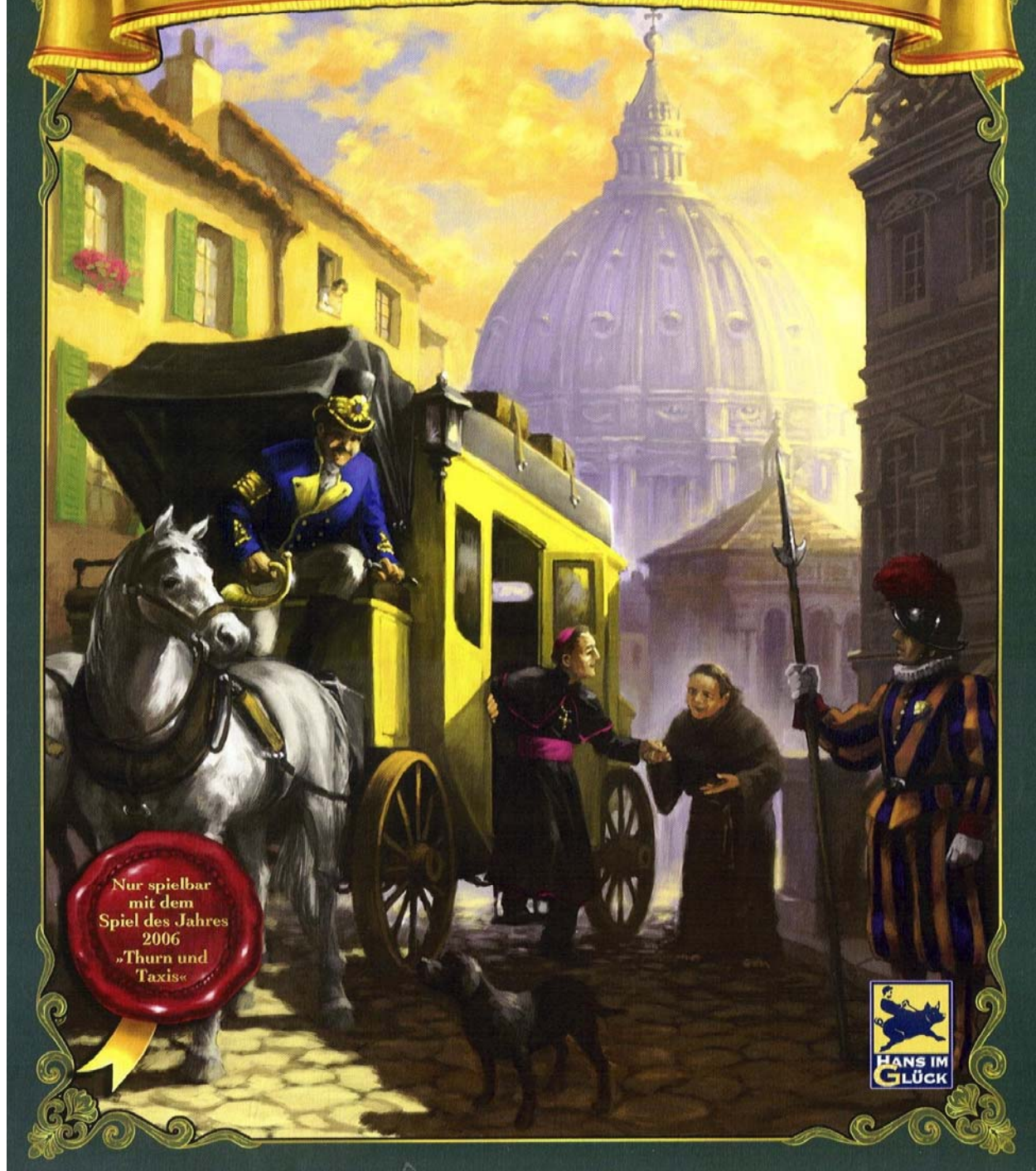


Karen und Andreas Seyfarth

THURN und TAXIS

Alle Wege führen nach Rom



Thurn und Taxis (Alle Wege führen nach Rom)

Hans im Glück, 2007

Karen en Andreas SEYFARTH

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

THURN und TAXIS

Alle Wege führen nach Rom

De spelregels van het basisspel blijven gelden met uitzondering van de hier beschreven wijzigingen.

De beide uitbreidingen "De audiëntie" en "Een waardigheid bekleden" kunnen zowel afzonderlijk alsook samen met het basisspel worden gespeeld.

1. De audiëntie

Iedere speler stuurt 5 geestelijken op audiëntie bij de paus in Rome. De koetsen met de geestelijken moeten daar aankomen, maar het is belangrijk om zich niet te snel bloot te geven! Diegene die met zijn kardinaal op het juiste moment op audiëntie gaat, wordt rijkelijker beloond dan diegene die dat maar lukt met zijn misdienaar.

Spelmateriaal

- 1 speelbord met de wegen naar Rome;
- 20 audiëntiefiches, telkens 5 met verschillende geestelijken in de spelerskleuren;
- 5 koetsen in de kleuren van de deelstaten (beige: Baiern, oranje: Böhmen/Salzburg ...)



Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de 5 audiëntiefiches in zijn kleur. Het speelbord met de wegen naar Rome wordt naast het basisspelbord gelegd. De 5 koetsen worden, overeenkomstig hun kleuren, op de startsteden (Lörrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising, Hallstadt) ingezet. (Indien er maar 2 spelers zijn, worden de koetsen telkens 2 steden zuidelijker ingezet: Mailand, 2x Como, Triest en Udine.)

Iedere speler moet nu om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan iedere koets één van zijn audiëntiefiches toedelen door deze fiche verdeckt op het passagiersveld van de koets te leggen. Nadat alle spelers hun audiëntiefiches hebben verdeeld, zitten in elke koets zoveel geestelijken als er spelers aan het spel deelnemen. Tijdens het spel mag niet meer worden nagekeken hoe men zijn audiëntiefiches heeft verdeeld (dit moet men onthouden).

Beweging van de koetsen

Zodra een speler een traject afsluit, kan hij, extra aan de normale waardering (huizen plaatsen, bonusfiches ontvangen, ...), aan één verplaatsing beginnen van de koetsen met de geestelijken. **Iedere stadkaart** in het afgesloten traject, waarvoor **geen huis werd ingezet**, lokt een beweging uit van de desbetreffende koets om één stad. Dit geldt zowel als een speler op grond van de basisregels (alle huizen in één deelstaat of één huis in elke deelstaat) in bepaalde steden geen huis plaatst alsook in het geval dat in één van de steden die tot het traject behoren al een huis van deze speler staat. De koetsen bewegen zich altijd in zuidelijke richting naar Rome. Als een stad meerdere zuidelijke uitgangen heeft (Andechs heeft er 2, Florenz heeft er 3), beslist de speler die de beweging heeft uitgelokt, welke weg de koets neemt (westelijke of oostelijke omwegen zijn in orde, zolang er minstens één in zuidelijke richting voorwaarts gaat). Als een koets al in Rome is aangekomen, geldt de desbetreffende stadkaart als joker en moet een andere koets naar keuze voorwaarts worden verplaatst. Hetzelfde geldt in het geval Lodz (Polen) als stadkaart een koetsverplaatsing uitlokt. Als een speler meerdere koetsen moet bewegen, mag hij de volgorde (kaart voor kaart) naar keuze bepalen.

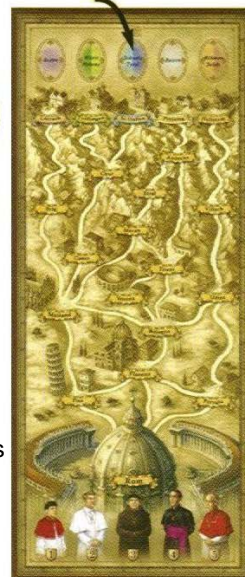
Voorbeeld

De 'bayerische' koets staat al in Andechs. Een speler waardeert het traject Ulm - Augsburg - München - Salzburg en zet met uitzondering van München overal een huis in. De stadkaart voor München wordt niet benut voor het inzetten van een huis, daarom moet de 'bayerische' koets verder zuidelijker reizen. De speler heeft nu de keuze de koets naar Ettal of naar Trient te zetten. Als de speler München en Augsburg had benut voor het plaatsen van huizen, dan had hij de groene (Württemberg-Hohenzollern) en de rode koets (Böhmen-Salzburg) telkens één stad in de richting van het zuiden moeten verplaatsen.

Een koets bereikt Rome

Als een koets na zijn verplaatsing op het doelveld Rome landt, worden de audiëntiefiches blootgelegd en open op de velden met de desbetreffende geestelijken gelegd. Er kunnen meerdere audiëntiefiches op een veld liggen. Als er op de velden van de geestelijken al een geestelijke ligt als een koets aankomt, worden de audiëntiefiches die al op de velden liggen uit het spel genomen en vervangen door de nieuwe fiches die zijn aangekomen.

passagiersvelden



Voorbeeld

2 kardinalen (blauw en groen), 1 bisschop (rood) en 1 misdienaar (geel) bevinden zich op de audiëntievelden. Zij zijn een paar rondes ervoor met de badische koets aangekomen. Nu komt de bayerische koets aan en brengt de volgende geestelijken mee: 2 misdienaars (groen en rood), 1 priester (blauw) en 1 kardinaal (geel).

De volgende geestelijken verlaten de audiëntie: De 2 kardinalen (blauw en groen) en de misdienaar (geel). Aan de audiëntie nemen op dit moment deel: 1 kardinaal (geel), 1 bisschop (rood), 1 priester (blauw), 2 misdienaars (groen en rood).

Einde van het spel

Voor elke audiëntiefiche die zich aan het einde van het spel op een audiëntieveld bevindt, ontvangt de speler de afgedrukte puntenwaarde extra bij zijn zegepunten.



2. Een waardigheid bekleden

De spelers proberen om de functionarissen zoveel mogelijk gelijkmatig in te zetten om zo verschillende ambtsfiches te verkrijgen. Hoe meer verschillende fiches men kan teruggeven, hoe hoger de extra ondersteuning van die functionaris is.

Spelmateriaal

- 8 ambtsfiches postmeester
- 6 ambtsfiches ambtenaar
- 12 zegepuntfiches
- 8 ambtsfiches postiljon
- 4 ambtsfiches wagenmaker
- 4 overzichtskaarten



Spelvoorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende ambtsfiches gebruikt en op het speelbord bij de desbetreffende functionarissen op een stapel gelegd:

- 4 spelers: alle ambtsfiches
- 3 spelers: 6 postmeesters, 6 postiljons, 5 ambtenaren, 3 wagenmakers
- 2 spelers: 4 postmeesters, 4 postiljons, 3 ambtenaren, 2 wagenmakers

De resterende fiches (bij 2 of 3 spelers) worden in het spel niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Spelverloop

Steeds als een speler de ondersteuning van een functionaris ontvangt, neemt hij de desbetreffende ambtsfiche van de voorraad en legt die bij hem.

Voorbeeld

In de eerste speelbeurt zoekt iedere speler zich 2 stadskaarten uit en gebruikt dus de steun van de postmeester. Hiervoor ontvangt iedere speler 1 ambtsfiche postmeester.

Zodra een speler de laatste ambtsfiche van een functionaris van de voorraad neemt, moeten alle spelers ambtsfiches teruggeven. Te beginnen met de speler die aan de beurt is, moet iedere speler 1 - 4 verschillende ambtsfiches aan de voorraad teruggeven. Hiervoor ontvangt hij:

- **1 fiche teruggeven:** De speler ontvangt niets

TIP: Als een speler geen ambtsfiches heeft, kan hij uiteraard geen fiches afgeven.

- **2 fiches teruggeven:** De speler mag 1 open kaart van de vitrine of 1 verdeckte kaart van de voorraad nemen.

- **3 fiches teruggeven:** De speler ontvangt 1 zegepuntfiche.

- **4 fiches teruggeven:** De speler mag 1 huis op het speelbord inzetten.

TIP: Door het inzetten van een huis kan een speler een bonusfiche voor een deelstaat ontvangen. Deze fiche ontvangt hij onmiddellijk na het inzetten van een huis. Als een speler door het inzetten van zijn laatste huis het einde van het spel uitlokt, wordt het einde van het spel afgehandeld zoals in het basisspel.

De teruggegeven fiches worden terug op het speelbord gelegd. Als er bij een functionaris toch geen fiche ligt, wordt zolang het afgeven van fiches herhaald tot er minstens 1 fiche per functionaris ligt.

Voorbeeld 1

Speler A is de startspeler, speler D heeft dus de laatste beurt. Speler B lokt een teruggave van de functionarissen uit. Speler C geeft 4 ambtsfiches terug en zet zijn laatste huis in. Spelers C en D hebben nog een volledige speelbeurt, daarna eindigt het spel.

Voorbeeld 2

Speler A is de startspeler, speler D heeft dus de laatste beurt. Speler D lokt een teruggave van de functionarissen uit. Speler C geeft 4 ambtsfiches terug en zet zijn laatste huis in. Speler D geeft nog ambtsfiches terug en daarna eindigt het spel.

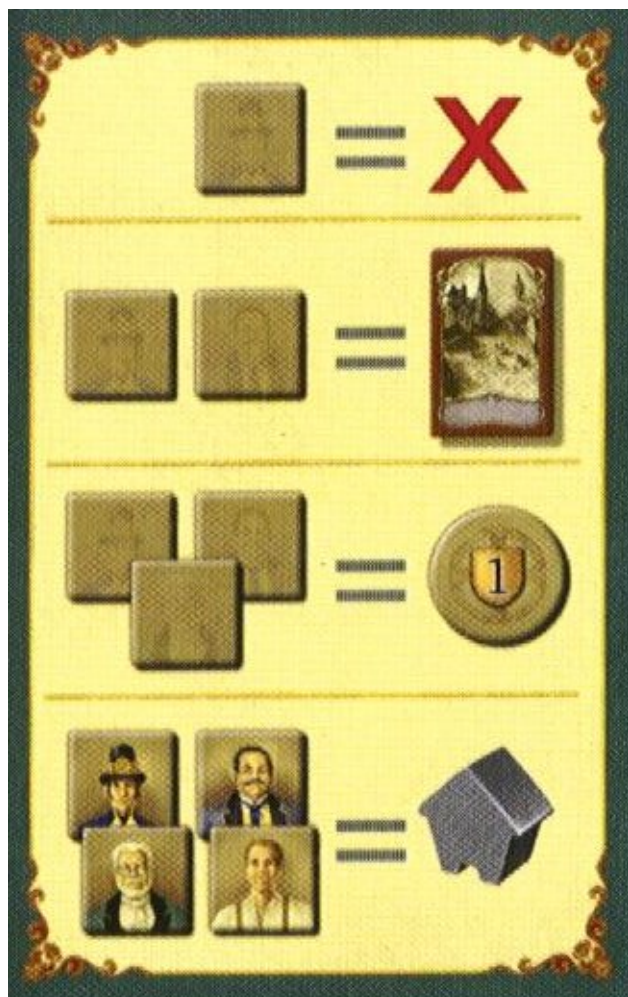
Na het einde van het spel mag iedere speler nog éénmaal ambtsfiches teruggeven en eventueel 1 zegepuntfiche nemen of 1 huis inzetten.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder an: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München

Overzichtskaart



7 april 2007