

La Città

Auteur: Gerd Fenchel
Uitgegeven door Kosmos, 2000
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar.

Speelmateriaal

- speelbord
- 141 gebouwschijfjes
- 22 landschapstegels
- 130 mannelijke en vrouwelijke burgers (donkergrijs)
- 20 gekleurde burgers (per kleur 4 stuks)
- 32 goudstukken
- 65 voedselschijfjes (30 grote en 35 kleine)
- 74 speelkaarten
 - 27 kaarten "stem van het volk"
 - 15 aktiekaarten
 - 32 politieke - kaarten
- 5 overzichtstabellen
- 1 startspelers - symbool

Inleiding.

Je bent een Italiaanse vorst en je sticht twee steden. Het eerste bouwwerk in een stad is een "Castello". In het begin wonen er in elke Castello drieduizend mensen, die door drie kleine speelfiguren worden voorgesteld, en die "burgers" genoemd worden.

Je opdracht als speler bestaat erin om je heerschappij uit te breiden. Je bouwt je eigen steden uit en sticht nieuwe steden. De basisvoorwaarde voor je uitbreiding is dat je over voldoende burgers beschikt want elke nieuwe stadsuitbreiding moet met een burgerfiguur bezet worden.

Je eerste opdracht is voedsel voor je burgers vinden. Daar het aantal burgers ronde per ronde verandert ben je steeds op zoek naar meer levensmiddelen. Voedsel krijg je wanneer je Castello's en boerderijen naast een landbouwgebied liggen. De groei van een stad heeft echter grenzen, enkel met behulp van een marktplein kan je stad meer dan 5 burgers herbergen. Bij 8 burgers is de volgende grens bereikt, tenzij men in de buurt van een rivier komt waardoor men een waterput kan oprichten want dan pas kan je stad een onbeperkt aantal burgers huisvesten. Een waterput zorgt immers voor de basisbehoefte "gezondheid" van je burgers. Je burgers hebben echter steeds weer behoefte naar meer. Zijn je burgers zelfvoldaan en breiden ze zich uit dan zijn ze tezelfdertijd ook ontevreden. Ze eisen cultuur en kennis en ze verlangen naar de desbetreffende gebouwen.

Eenmaal in een jaar komen de burgers samen en de "stem van het volk" laat zich horen; daarom moet je standbeelden, kloosterscholen en badhuizen bouwen. Wenst het volk cultuur dan zijn alle culturele uitbreidingen (met een witte boog) belangrijk, verlangt het volk kennis dan zijn alle uitbreidingen van kennis (met een zwarte boog) gewenste bij gezondheid komen gebouwen in het spel die de hygiëne (met blauwe boog) dienen.

Is bijvoorbeeld de beslissing op cultuur gevallen dan kijken alle burgers naar de nabijgelegen steden of er daar meer cultuur te rapen valt. Is dit het geval dan verhuizen ze. Telkens een burger naar elke stad die meer cultuur te bieden heeft. Onder bepaalde omstandigheden kan dat betekenen dat je stad zeer veel burgers verliest. Zijn je stadsuitbreidingen niet meer voorzien van burgers dan moeten ze verwijderd worden. Is dat bijvoorbeeld een boerderij dan verlies je levensmiddelen, hierdoor verdwijnen er nog enkele van je burgers wegens voedseltekort. Met andere woorden een ramp voltrekt zich, je uitbreiding loopt gevaar te mislukken.

In het kort kan men zeggen dat in " La Città" de rust voorbij is wanneer men burens heeft waarvan

de afstand minder dan drie vrije zeshoeken bedraagt. Wees dus op je hoede wanneer een medespeler steeds dichterbij komt. Die voert helemaal niets goeds in zijn schild.

Vorbereiding van het spel.

1. **Leg het speelbord op tafel.**

Info. : Op het speelbord zie je een landschap dat door wegen doorkruist wordt. Deze wegen bestaan uit zeshoeken. Op deze zeshoeken sticht je steden die je, op de aangrenzende zeshoeken, kunt uitbreiden. Op de grote vlakten tussen de wegen komen verschillende landschappen die naar hun aard andere voordelen voor je kunnen hebben.

2. **Sorteer de zeshoekige schijfjes voor de bouw en uitbouw van de steden.**

De meeste schijven tonen aan de voor- en achterzijde een verschillend gebouw. Plaats de stapels binnen handbereik naast het speelbord. De bogen op de schijven duiden de aantrekkingspunten van de gebouwen voor.

- **40x boerderij , steengroeve**
bouw twee stapels met telkens een andere zijde naar boven
- **16x marktplein**
bouw één stapel
- **20x paleis, ziekenhuis**
bouw twee stapels met telkens een andere zijde naar boven
- **15x standbeeld, Dom**
bouw twee stapels met telkens een andere zijde naar boven
- **15x kloosterschool, universiteit**
bouw twee stapels met telkens een andere zijde naar boven
- **15x waterput, badhuis**
bouw twee stapels met telkens een andere zijde naar boven

1. **Neem alle landschappen en vorm hiermee een stapel.**

De verschillende landschappen hebben de volgende betekenis :

- **14x landbouwgebied**
Landbouwgebied levert voedsel op dat je nodig hebt voor je burgers. Op elk landbouwgebied staan 1,2 of 3 voedingssymbolen (korenaren) afgebeeld
info : een landschap met één symbool brengt één voedingseenheid op, een landschap met twee symbolen levert twee voedingseenheden op en een landschap met drie symbolen zorgt voor drie voedingseenheden. Voedsel krijg je enkel wanneer je een betreffend gebouw op een aangrenzend veld opricht.
- **3x gebergte**
In het gebergte vind je marmer. Sticht je op een aangrenzend veld een steengroeve dan krijg je een goudstuk als opbrengst.
- **5x rivier**
Water is belangrijk voor de gezondheid van je burgers. Bouw je op velden die grenzen aan de rivier een desbetreffend gebouw (gezondheid, blauwe bogen) dan zijn er geen grenzen meer aan de groei van je bevolking.

1. **Iedere speler kiest een kleur en bekommt de 4 Castello's in zijn speelkleur, die hij voor zich neerlegt.**

Info.: Een "Castello" is steeds het gebouw waarmee een stad gesticht wordt. Bij het bouwen worden op een Castello drie burgers geplaatst.

2. **De kleine burgerfiguren worden naast het speelbord klaar gelegd en dit als algemene voorraad.**

Alle spelers gebruiken de zelfde burgerfiguren. Tot wie ze behoren wordt duidelijk door de stad waar ze zich bevinden.

3. **Iedere speler bekommt 4 kleine "burgers" in zijn kleur. (Word later beschreven)**
4. **Sorteer de kaarten in drie stapels**

- 15 aktiekaarten
- 32 politieke kaarten
- 27 kaarten "stem van het volk"

1. **Iedere speler krijgt drie aktiekaarten in zijn kleur (kleur van het kader op de rugzijde) die hij open voor zich neer legt.**
Inhoudelijk zijn de kaarten voor alle spelers gelijk. Speel je met minder dan 5 spelers dan worden de niet gebruikte kaarten terug in de doos gelegd.
 2. **Nu zijn de 32 politieke kaarten aan beurt.**
Schud deze kaarten grondig. Neem de zeven bovenste kaarten van de stapel en leg deze kaarten in een rij op de daarvoor voorziene velden op de rand van het speelbord. De overige kaarten worden als een verdekte stapel op het laatste vrije veld (zonder motief) gelegd.
 3. **Neem nu de 27 kaarten "stem van het volk" in de hand.**
Schud de kaarten grondig en leg de verdekte stapel op het speelbord op de zijde met de 4 bruine cirkels
 4. **De voedselschijfjes en de goudstukken worden naast het speelbord klaargelegd.**
 - goudstukken.
Elke speler krijgt bij het begin van het spel 1 goudstuk. Andere goudstukken kan de speler slechts met behulp van een steengroeve of door het inzetten van een aktiekaart bekomen.
 - voedselschijfjes.
Het voedsel krijgen de spelers eerst wanneer ze een Castello en later wanneer ze een boerderij bouwen.
kleine schijfje : 1x voedsel
grote schijf : 5x voedsel
1. **Iedere speler krijgt een overzichtstabel. De schijf die de startspeler aanduidt wordt klaargelegd.**

Het opbouwen van het speelbord voor beginners en dit voor 5 spelers.

(nvdr. : op pag. 3 staat het voorbeeld van de instapversie voor 5 spelers)

Het is aan te raden om bij het eerste maal spelen deze startopstelling te gebruiken. De startopstellingen voor 2, 3 of 4 spelers vind je op de laatste pagina *(nvdr. van de Duitse spelregels)*

I Plaats de landschappen zoals afgebeeld op het speelbord

II Iedere speler neemt zijn 2 Castello's en legt ze, overeenkomstig de afbeelding, op de velden van het speelbord. Nadien neemt elke speler nog 6 burgers en plaatst er telkens drie op elk van zijn steden.

III Voedselschijfjes nemen!

Info : Castello's brengen voedsel op! Grenst een Castello aan een landbouwgebied dan verwerft deze Castello evenveel voedsleenheden als er voedselsymbolen staan afgebeeld. Men heeft landbouwgebieden met één, twee of drie korenaren -symbolen. Ieder symbool levert één voedsleenheid op. Grenst een Castello aan twee landbouwgebieden dan ontvangt het voor beide gebieden voedsel.

Iedere speler telt dus het aantal korenaren - symbolen en neemt de overeenkomende hoeveelheid voedingsschijfjes, die hij open voor zich neerlegt. Voedselschijfjes zijn geen betalingsmiddel of wat daar ook op gelijk. Ze dienen enkel als controle om na te gaan hoeveel burgers een speler kan voeden.

IV De startspeler wordt bepaald. Hij krijgt het startspelers-symbool en begint het eerste speeljaar.

Het opbouwen voor gevorderde spelers (zonder afbeelding)

I Eén speler schudt de verdekte stapel met de landschappen grondig. Nadien legt hij op elk driehoekig gebied een verdekt landschapsdeel. Wanneer alle gebieden liggen worden de landschappen gedraaid. De verschillende kleur van de wegen heeft enkel betekenis wanneer men met minder dan 4 spelers speelt (zie pag.8 van de Duitse spelregels)

II Een speler begint het spel met de fase van het plaatsen. Hij neemt een van zijn Castello's en plaatst hem op een zeshoek naar keuze. Op deze Castello plaatst hij drie burgers. Grenst de Castello aan een landbouwgebied dan krijgt de speler het overeenkomend aantal voedselschijfjes.

III Vervolgens is de rechter buurman aan beurt, dan zijn rechter buurman enz. (in tegenwijzerzin). Iedereen plaatst een Castello en daarop de drie burgers. Iedereen krijgt de eventuele voedselschijfjes.
Er geldt wel de volgende **afstandsregel** : Bij het plaatsen moet er tussen de twee Castello's (eigen of vreemde) minstens drie vrije zeshoeken liggen.

IV Hebben alle spelers hun eerste Castello geplaatst dan is de laatste speler die dit deed onmiddellijk terug aan beurt. Hij plaatst zijn tweede Castello en daarop de drie burgers en neemt de eventuele voedselschijfjes. Na hem is dan zijn linker buurman aan beurt , dan zijn linker buurman enz. (nu in wijzerzin).

V De fase van het plaatsen is voorbij wanneer iedereen zijn twee Castello's heeft geplaatst. De linker buurman van hij die het laatst zijn tweede Castello heeft geplaatst is nu de startspeler.

Verloop van het spel.

Doel van het spel.

Doel van het spel is op het einde (na 6 speeljaren) de meeste zegepunten bezitten. Het eigenlijke spel verloopt in speeljaren. Elk jaar bestaat uit 8 fasen :

1. Wissel van startspeler
2. Kaarten uitleggen (stem van het volk)
3. Inkomsten uit steengroeven (in goud)
4. Het bijplaatsen van burgers
5. Vijf politieke ronden : in elke ronde om beurt 1 kaart inzetten en de daaraan verbonden actie uitvoeren
6. "De stem van het volk" onderzoeken
7. Verhuis van de burgers
8. Zorg voor de burgers

1. Wissel van startspeler.

De startspeler voor het eerste jaar ligt reeds vast. Is een speeljaar voorbij dan begint een nieuw jaar. In het begin van een nieuw jaar wordt de linker buurman de volgende startspeler en krijgt hij het startspelers-symbool.

2. Kaarten "Stem van het volk" uitleggen.

In elk jaar worden 4 kaarten boven van de stapel genomen en op de voorziene 4 cirkels gelegd. De kaart op de donkere cirkel wordt omgedraaid de andere drie blijven verdekt liggen.

Info : de vier kaarten vormen de stem van het volk. Iedere kaart is negenmaal voorhanden. De kaarten beslissen welke wens de burgers elk jaar hebben: gezondheid (gebouwen met blauwe bogen), cultuur (gebouwen met witte bogen) of kennis (gebouwen met zwarte bogen)

3. Inkomsten uit steengroeven.

Om beurt, beginnend met de startspeler, krijgen alle spelers die één of meerdere steengroeven aan een gebergte bezitten hun inkomsten. Voor iedere steengroeve die een speler bezit krijgt hij 1 goudstuk. Grenst een steengroeve aan 2 gebergten dan krijgt die speler twee goudstukken.

4. Het bijplaatsen van burgers.

Om beurt, beginnend met de startspeler, krijgen alle spelers een vermeerdering van burgers : iedere speler plaatst in elk van zijn steden 1 burger erbij. Deze nieuwe burgers worden altijd in de Castello geplaatst.

Beperkingen :

- heeft een stad reeds 5 burgers maar nog geen marktplein dan krijgt deze stad er geen burgers bij. Enkel steden met een marktplein kunnen meer dan 5 burgers opnemen
- heeft een stad 8 burgers (dus reeds een marktplein) maar nog geen waterput of badhuis dan krijgt deze stad er ook geen burgers bij. Enkel steden met een waterput of een badhuis (alook een marktplein) kunnen meer dan 8 burgers huisvesten (er is geen begrenzing naar boven toe)

Belangrijk : om de bovengrens te bepalen worden alle burgers in een stad meegeteld. De burgers in de Castello en op alle stadsuitbreidingen (gebouwschijfjes)

5. Politieke ronden 1 - 5

Overzicht.

Nu volgen er na elkaar 5 politieke ronden. In elke ronde komt iedere speler eenmaal aan beurt. Wie aan beurt is zet **één** kaart in en voert de aktie uit die op de kaart staat beschreven. Nadien is de linker buurman aan beurt. Een politieke ronde is gedaan wanneer alle spelers aan beurt zijn geweest. Nadien volgt de volgende politieke ronde.

info. In de politieke ronden versnellen de spelers de uitbouw van hun stad. Hierbij gaat het om meer voedsel, meer goud maar vooral om de "aantrekkingskracht" van de eigen stad. De aantrekkingskracht wordt voorgesteld door de bogen op de gebouwschijfjes. Men heeft bogen in drie verschillende kleuren. Wit staat voor cultuur, zwart voor kennis en blauw voor gezondheid. Hoe meer bogen van een kleur een speler in een stad bezit des te groter zijn aantrekkingskracht.

In een politieke ronde kan een speler **twee verschillende soorten** kaarten inzetten :

- **aktiekaarten**
iedere speler bezit 3 eigen aktiekaarten (van zijn kleur) die hij in deze 5 ronden kan inzetten. Een ingezette aktiekaart wordt omgedraaid. Belangrijk : na het beëindigen van een speeljaar krijgt elke speler zijn ingezette aktiekaarten terug - dit betekent dat men ze weer omdraait de voorkant weer naar boven. Deze drie aktiekaarten kunnen in het volgende speeljaar terug ingezet worden.
- **politieke kaarten.**
in plaats van een aktiekaart uit te spelen kan een speler ook een van de 7 openliggende politieke kaarten kiezen en dadelijk inzetten.
De speler neemt een kaart en legt deze voor zich neer. Hij voert de op de kaart

beschreven aktie uit en draait dan de kaart om. Op het einde van een speeljaar moet de speler de door hem ingezette politieke kaarten op de aflegstapel leggen.

Bij de keuze welke kaart een speler inzet zijn er geen beperkingen. Zo hoeft hij geen aktiekaart in te zetten en kan hij kiezen om vijfmaal een politieke kaart te gebruiken.

A . Aktiekaart inzetten.

Wie een van zijn aktiekaarten inzet, kiest een van de drie mogelijkheden die op de kaarten staan aangegeven en leest die duidelijk voor. Daarna draait hij de kaart om als bewijs dat hij deze kaart reeds gebruikt heeft.

De mogelijkheden van de aktiekaart kunnen zijn :

- **neem 2 goudstukken**

of

- **bouw een nieuwe stad.**

Neem een van je Castello's en plaats hem op een vrije zeshoek.

Opgepast, er geldt een afstandsregel : bij het plaatsen moet er tussen een ander Castello respectievelijk tussen elke gebouwschijf van een andere stad (om het even of het eigen of vreemde zijn) minstens drie zeshoeken vrij zijn.

Op deze Castello plaatst men 1 "overtollige" burger, die je uit een van je eigen Castello's moet nemen. Twee andere burgers mag je uit de algemene voorraad nemen en plaats je eveneens op je nieuwe Castello. Grenst deze nieuwe Castello aan een landbouwgebied dan krijg je ook onmiddellijk de overeenkomende voedselschijfjes uit de voorraad.

Belangrijk : per jaar mag je slechts 1 nieuwe stad oprichten.

of

- **Je bouwt een eenvoudig gebouw.**

Eenvoudig betekent hier dat je een gebouw mag oprichten dat met maximaal één boog voorzien is. Je hebt de volgende mogelijkheden :

- boerderij (zonder bogen)

Een boerderij brengt (net zoals een Castello) voedsel op uit aangrenzende landbouwgebieden. Het bouwen van een boerderij is dan ook enkel zinvol in de buurt van landbouwgebied.

- steengroeve

Een steengroeve (marmer) brengt elk speeljaar 1 goudstuk op, wanneer het geplaatst wordt op een zeshoek waaraan zich een gebergte bevindt. (2 goudstukken bij 2 aangrenzende gebergten)

- kloosterschool

Een kloosterschool levert één aantrekkingspunt "Kennis" op.

- standbeeld

Een standbeeld levert één aantrekkingspunt " cultuur" op.

- marktplein

Een marktplein laat toe om in een stad meer dan 5 burgers te huisvesten (maximaal 8).

Per stad mag men slechts één marktplein bouwen.

Uitzondering : bij het bouwen van een marktplein heeft men geen burgers uit de stad nodig. De noodzakelijke burger om het marktplein te "bezetten " wordt uit de algemene voorraad genomen.

- waterput

Een waterput levert je 1 aantrekkingspunt "gezondheid" op. Een waterput mag enkel op een veld geplaatst worden dat grenst aan een rivier. Om het speciale voordeel van de waterput te benutten - meer dan 8 burgers in deze stad - moet de stad wel eerst over een marktplein beschikken.

a) Hoe wordt er gebouwd?

In principe is het bouwen heel eenvoudig! Je speelt een kaart uit, neemt het gewenste gebouw van de stapel en plaats het op een vrij veld dat aan het Castello of aan een ander gebouw van je stad grenst.

- Neem 1 overtollige burger van je Castello in deze stad en plaats hem op je nieuwe bouwwerk. Met overtollig bedoelt men dat op het Castello, waarvan men een burger wegneemt, minstens één burger moet blijven staan.

- Is een stapel met gebouwen opgebruikt dan wordt van de tweelingsstapel (waarvan de rugzijde met dezelfde gebouwen bedrukt is) de helft omgedraaid en bouwt men hiermee een tweede stapel. Het gebouw is weer voorhanden. Zijn beide tweelingsstapels opgebruikt dan kunnen de gebouwen van deze stapels niet meer gekozen worden.

b) Belangrijke bouwregels.

- **Beschikbare burgers:** Je kan enkel bouwen wanneer men over "overtollige" burgers beschikt. Daarna moet er op elk gebouw van een stad een burger staan. Je kan dus enkel bouwen wanneer er op je Castello in deze stad minstens 2 burgers bevinden. (Uitzondering: marktplein)
- **bouwplaats:** een nieuw gebouw kan je slechts op een veld plaatsen dat aan een reeds opgericht gebouw van je stad grenst. **Beperking:** tussen gebouwen van verschillende steden (eigen of van een andere speler) moet er steeds één veld onbebouwd blijven!
- **waterput en badhuis** moeten aan rivieren gelegd worden! Als geheugensteun zijn de gebouwen met golven gemerkt.
- het is niet toegelaten om later een gebouw vrijwillig te **verwijderen** om zo wat meer afstand met een nabijgelegen stad te bekomen. Anderzijds kan het wel gebeuren dat men gedwongen wordt om een gebouw te verwijderen.
- wanneer men **niet meer kan bouwen** (geen burgers, geen goud ...) dan moet men de bovenste kaart van de stapel politieke-kaarten nemen en hem verdekt voor zich neerleggen en je politieke ronde beëindigen.

Tips bij het bouwen:

De kosten

Eenvoudige gebouwen kosten helemaal niets! Je moet enkel een actiekaart uitspelen. Wil je echter met behulp van een politieke - kaart een gebouw oprichten dan kost je dat afhankelijk veel of weinig goudstukken (naargelang het om een middelgroot of een groot gebouw gaat) Enkel de kaart "Grote bouwmeester" valt hierbuiten: hier moet je ook voor een eenvoudig gebouw goud betalen.

Aangrenzende gebieden

Veel van de bouwwerken brengen slechts voordeel wanneer ze aan de juiste gebieden liggen. Zo maakt het een groot verschil of een boerderij aan 2 landbouwgebieden met een goede opbrengst ligt (bv. een gebied met 2 en een met 3 korenaren, samen 5 korenaren) dan wel aan een landbouwgebied met slechts 1 korenaar.

Verhuizen.

Zolang er tussen je stad en een stad van een andere speler drie onbebouwde velden liggen, blijf je jou burgers behouden. Wordt de afstand kleiner dan dreigt een verhuis van burgers wanneer je eigen stad minder aantrekkingspunten heeft. Anderzijds wanneer je stad over meer aantrekkingspunten beschikt kan je burgers lokken.

B Politieke - kaarten inzetten.

In plaats van een aktiekaart uit te spelen kan men in elke politieke ronde beslissen om een van de open liggende politieke - kaarten te nemen en hem dadelijk in te zetten.

Belangrijk : politieke - kaarten die het betalen van goud als voorwaarde stellen mogen slechts gekozen worden wanneer de speler ook daadwerkelijk over het nodige goud beschikt. Het is niet toegelaten om zo'n kaart te nemen en hem te bewaren tot men voldoende goud heeft.

- een gekozen politieke - kaart **moet dadelijk** ingezet worden. Inzetten betekent dat de speler de kaart **open** voor zich neerlegt en de aanwijzing op de kaart uitvoert. Nadien moet hij de politieke - kaart **omdraaien**.
- Alle kaarten die een speler inzet moeten verdekt voor hem blijven liggen en dit als controle. In 5 politieke ronden mogen er 5 kaarten ingezet worden.
- Het aantal openliggende politieke - kaarten moeten dadelijk aangevuld worden tot 7 kaarten. De bovenste kaart van de verdekte reservestapel wordt open op de plaats van de weggenomen kaart gelegd.

Is de reservestapel opgebruikt dan worden de uitgespeelde politieke - kaarten geschud en als een nieuwe verdekte reservestapel klaar gelegd.

Bij de politieke - kaarten heeft men 2 hoofdgroepen :

- politieke - kaarten met gebouwen
- politieke - kaarten met akties

Politieke - kaarten met gebouwen.

De politieke - kaarten met gebouwen kan je verkrijgen zoals hiervoor is beschreven. De gebouwen brengen meer aantrekkingspunten op maar ze kosten ook goud.

Belangrijk : de gebouwen met een hogere waarde kan je slechts door middel van zo'n politieke - kaart bouwen en niet door middel van de hoger beschreven aktiekaarten. Ook voor deze gebouwen geldt : zijn alle gebouwen van een bepaalde soort gebruikt dan kan men zo'n gebouw niet meer bouwen (tenzij een speler verplicht is om zo'n gebouw af te breken)

Palazzo

Een palazzo kost 1 goudstuk en brengt 2 aantrekkingspunten "cultuur" op.

Dom

Een Dom kost 3 goudstukken en brengt 3 aantrekkingspunten "cultuur" op.

Universiteit

Een universiteit kost 3 goudstukken en brengt 3 aantrekkingspunten "kennis" op.

Hospitaal

Een hospitaal kost 1 goudstuk en brengt 1 aantrekkingspunt "gezondheid" en 1 aantrekkingspunt "kennis" op.

opmerking : een hospitaal moet niet (!) aan een rivier gelegd worden niettegenstaande het gezondheid oplevert. Daarom is een hospitaal een bijzonder begeerd gebouw. Zie eindafrekening.

Een hospitaal vervangt echter niet het badhuis of de waterput wanneer het gaat om de bepaling van de bovengrens van maximaal 8 burgers in de stad.

Badhuis

Een badhuis kost 1 goudstuk en brengt 2 aantrekkingspunten "gezondheid" op. Een badhuis moet aan een rivier geplaatst worden.

Politieke - kaarten met akties

Grote bouwmeester

Bij deze kaart bepaalt je inzet aan goud welk gebouw je mag oprichten :

voor 1 goudstuk een willekeurig eenvoudig gebouw (boerderij, steengroeve, kloosterschool, standbeeld, marktplein, waterput)

voor 2 goudstukken een willekeurig middelgroot gebouw (Pallazo, hospitaal, badhuis)

voor 4 goudstukken een willekeurig groot gebouw (Dom, universiteit)

Brood en spelen

Met behulp van deze kaart kan je de aantrekkingskracht van je stad verhogen terwijl je op een gebouw een burger in je eigen kleur plaatst. Deze figuur brengt je **een enkel** extra aantrekkingspunt op - afhankelijk van het soort gebouw waar de burger op staat.

Belangrijk : de werking van deze kaart duurt enkel voor het lopende speeljaar. Is het speeljaar gedaan dan moet je de burger van je kleur terug bij je nemen en gelden de normale waarden van de gebouwen.

Voor 0 goudstukken plaats je **één** burger van je speelkleur op een gebouw in je stad.

Voor 2 goudstukken plaats je **twee** burgers van je speelkleur op een gebouw in je stad.

Voor 5 goudstukken plaats je **drie** burgers van je speelkleur op een gebouw in je stad.

Een burger van je kleur zorgt ervoor dat de waarde van het gebouw waar de figuur op staat met 1 punt stijgt.

Plaats je deze figuur op een eenvoudig gebouw dan stijgt de waarde van 1 naar 2. Zo is een kloosterschool met een burger in kleur 2 aantrekkingspunten kennis waard. Plaats je de figuur op een Palazzo dan stijgt de waarde van 2 naar 3.

Bij het plaatsen op een hospitaal moet je aangeven welke waarde er tot 2 stijgt; kennis of gezondheid.

Plaats je 2 of meer burgers op een gebouw dan verhoogt elk figuur de waarde van het gebouw met 1. Zet je een andere kaart "brood en spelen" in dan mag je de burger in je kleur ook bij een reeds ingezette figuur plaatsen.

Vergeet niet : De burgers in kleur tellen niet als burgers!!! Ze moeten ook niet gevoed worden en ze mogen ook niet meegerekend worden alsof het om "echte" burgers gaat.

Gouden tijden.

Met behulp van deze kaart krijg je bijkomende burgers.

Voor 0 goudstukken plaats je 1 burger in een van je steden.

Voor 2 goudstukken plaats je 2 burgers in een van je steden (verdelen is niet toegelaten)

Voor 5 goudstukken plaats je 3 burgers in een van je steden (verdelen is niet toegelaten)

Info : met bijkomende burgers kan je de uitbouw van je stad bespoedigen maar je mag niet vergeten dat je deze burgers ook moet voeden.

Rijke oogst.

Met deze kaart verdubbelt men de voedselproductie van een van je eigen boerderijen in een speeljaar.

Neem een burger van je kleur en plaats hem op een boerderij en dan nog het liefst op een die het meeste voedsel produceert. Is dat bijvoorbeeld een boerderij die voor 4 voedsleenheden staat dan mag je bij de volgende fase "verzorging van de burger"(zie verder) 4 bijkomende voedsleenheden nemen. De kaart "rijke oogst " mag echter niet tweemaal voor dezelfde boerderij gebruikt worden.

Belangrijk : is het speeljaar voorbij dan moet je de burger van je kleur terug bij je nemen en gelden de normale waarden van de boerderijen.

Voeling met de burger.

Met deze kaart kom je iets meer te weten over de "wens van het volk".

Je mag 2 van de verdeckte kaarten "stem van het volk" kiezen en bekijken (slechts jij alleen!) Leg de beide kaarten verdeckt op hun zelfde plaats terug.

Info : hierdoor ken je 3 van de 4 kaarten die de "stem van het volk " voorstellen en kan je hierdoor ook je bouwmaatregelen aanpassen.

Voor 2 goudstukken mag je alle kaarten van de "stem van het volk" bekijken. Je moet wel vooraf zeggen of je 2 of 3 kaarten wil bekijken.

Einde van een politieke ronde van een speler.

Heeft een speler die aan beurt is een kaart ingezet en de bijbehorende actie uitgevoerd dan is zijn deel van deze politieke ronde gedaan. Nu is de linker buurman aan beurt vervolgens zijn linker buurman enz.

Einde van een politieke ronde.

Hebben alle spelers een politieke ronde beëindigd dan eindigt deze fase. Nu moeten alle spelers 5 verdeckte (ingezette) kaarten voor zich liggen hebben.

Dan gaat men verder met de volgende spelfase : de "stem van het volk" spreekt

6. Het bepalen van de "stem van het volk".

De 3 verdeckte kaarten stem van het volk worden omgedraaid. Alle 4 de kaarten drukken de wens van het volk uit. Dit kan cultuur, kennis of gezondheid zijn.

- tonen 2 kaarten dezelfde wens en de beide overige kaarten elk een andere, dan is de dubbel voor handen zijnde wens gewild.
- tonen 3 of 4 kaarten de gelijke wens dan geldt deze wens.

In de volgende fase " verhuis " zullen onder bepaalde omstandigheden burgers zich naar een stad begeven die volgens hun wens meer te bieden heeft (meer bogen dus ook meer aantrekkingskracht)

7. Verhuis van burgers.

Om beurt onderzoeken nu alle spelers of hun burgers wensen te verhuizen. Men begint met de startspeler.

a) De speler bekijkt de steden van zijn koninkrijk.

- tussen de steden van een speler geldt er in principe geen verplaatsing.
- er is ook geen verplaatsing wanneer tussen zijn stad en de steden van zijn medespelers een afstand is van 3 of meer vrije velden. De stad heeft dan geen burenen.
- is de afstand daarentegen kleiner (slechts 2 of enkel 1 leeg veld) dan is een verhuis uit een naburige stad mogelijk.

b) Wanneer een verhuis mogelijk is zal de speler, die aan beurt is, nagaan of hij van de, door de "stem van het volk", bepaalde wens (cultuur, kennis of gezondheid) meer aantrekkingspunten in zijn stad heeft dan de nabijgelegen stad.

- heeft hij meer aantrekkingspunten dan krijgt hij uit de nabijgelegen stad 1 burger die hij op zijn Castello plaatst.
- Heeft een stad van een speler in vergelijking met meerdere nabijgelegen steden een meerderheid dan krijgt hij van elke stad een burger.

Voorwaarde : enkel de stad kan extra burgers huisvesten (hou rekening met de toegelaten

hoeveelheid). Kan een stad een nieuwe burger niet huisvesten dan gaat deze terug naar de voorraad.

- Wanneer men een burger moet afgeven dan beslist men zelf van welk gebouw men een burger verwijderd. Het eenvoudigst om te beslissen is wanneer men van zijn Castello overtollige burgers kan verwijderen. In dit geval zorgt een verwijdering niet voor schade. In het andere geval wanneer men geen overtollige burger over heeft kan dit een gebouw kosten

Uitzondering : Heb je bij het bepalen van de "stem van het volk" twee wensen als gelijkwaardig bestemd (telkens twee gelijke kaarten) dan gelden beide wensen.

Wie aan beurt is beslist voor elk van zijn steden apart welke van de twee wensen hij verkiest. Deze wens (cultuur, kennis of gezondheid) blijft dan gelden voor alle nabijgelegen steden van deze stad.

Heeft een speler bijvoorbeeld drie steden en het volk verlangt cultuur en gezondheid dan kan hij bv. voor twee steden cultuur en voor een stad gezondheid kiezen.

Daar alle spelers in wijzerzin aan beurt komen moet elk van hen beslissen welke wens voor welke van zijn steden zullen gelden.

Vb. De "stem van het volk " heeft voor gezondheid en cultuur gekozen. Speler A heeft voor zijn 1ste stad gezondheid gekozen omdat deze stad qua gezondheid sterker staat dan de nabijgelegen stad van speler B. A neemt uit de stad van speler B een burger weg en plaatst hem op zijn Castello . Is nu speler B aan beurt en kiest hij voor cultuur - zijn stad is hier sterker in - dan neemt hij van speler A een burger weg.

- Belangrijk : het wegnemen van leegstaande gebouwen!

Hebben alle speler de verhuis en de verplaatsing van burgers beëindigd dan moet elke speler al zijn gebouwen waar geen enkele burger op staat verwijderen (terug in de voorraad).

Het verwijderen moet steeds van buiten naar binnen gebeuren (naar het Castello). Eerst moet men een gebouw verwijderen dat aan de buitenkant ligt, het verwijderen van gebouwen midden in een stad is niet toegelaten.

- Bestaat een stad slechts uit een Castello en wordt hiervan de laatste burger verwijderd dan moet ook het Castello verwijderd worden (terug naar de bezitter)

- Wie een **boerderij** wegneemt moet ook de overeenkomende voedselschijfjes afgeven. Vòòr het verwijderen van gebouwen mag men eigen burgers uit zijn stad willekeurig verplaatsen. Zo heeft de speler de mogelijkheid om gebouwen, die aan de buitenkant liggen maar voor hem erg waardevol zijn, redden van de ondergang.

8. De zorg voor de burgers.

Om beurt , beginnend met de startspeler, tellen alle speler hun burgers en hun voedsleenheden.

- Heeft een speler minstens evenveel voedsleenheden als burgers dan zijn allen gevoed.

Info : *alle voedsleenheden van een speler worden verzameld en zagezegd over al zijn burgers verdeeld. De herkomst van de voedsleenheden speelt dus geen rol.*

- Heeft een speler meer burgers op het speelbord staan dan wat hij aan voedsleenheden voor zich liggen heeft, dan moet hij de overtollige burgers wegnemen en terug in de voorraad leggen. Deze burgers zijn tengevolge de hongersnood gestorven.

- **Belangrijk** : Zijn er hierdoor nogmaals gebouwen die geen burger meer huisvesten dan moeten deze gebouwen ook verwijderd worden. Hou rekening met bijkomende voedsleenheden door de kaart "rijke oogst".

Straf omdat men burgers verwijderd heeft.

Normaal mag een speler in elke politieke ronde 1 kaart inzetten - bij 5 politieke ronden dus 5 kaarten!

- Zijn slechts burgers van één speler verwijderd dan mag deze speler in het volgende speeljaar slechts 4 aktiekaarten inzetten.

- Deze speler moet in het volgende speeljaar (in zijn eerste politieke ronde) een van zijn

aktiekaarten verdekt (gebruikt) voor zich neerleggen. Hij kan slechts 4 kaarten in dit speeljaar inzetten.

Einde van een speeljaar.

Hiermee is een speeljaar beëindigd. De vier openliggende kaarten van de "stem van het volk" worden opzij gelegd (zichtbaar) en vormen de aflegstapel.

Ieder speler legt de politieke - kaarten die hij verdekt voor zich liggen had op de aflegstapel.

De drie aktiekaarten blijven bij de eigenaar. De aktiekaarten worden omgedraaid (zichtbaar) en kunnen in het volgende speeljaar weer ingezet worden.

Alle spelers die burgers van hun kleur hebben ingezet moeten deze figuren terug nemen in de eigen voorraad.

De volgende speler begint.

Het bijzondere zesde speeljaar.

In het laatste speeljaar mogen de spelers de politieke kaart "rijke oogst" niet meer inzetten om het voeden van de bevolking veilig te stellen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na zes speeljaar.

Opmerking van de 27 kaarten "stem van het volk" blijven er nog drie over.

Waardering

- **iedere burger brengt 1 zegepunt op**
- iedere stad die in alle drie de aanwinsten (cultuur, kennis en gezondheid) een gebouw bezitten krijgen **3 bonus zegepunten**
Belangrijk : Bij deze waardering is het gebouw hospitaal zeer belangrijk daar ze zowel voor de kennis als voor de gezondheid dient
- **5 minpunten** moet een speler betalen wanneer in de laatste ronde uit een van zijn steden burgers, door de honger, moeten verwijderd worden

Hij met de meeste zegepunten wint. Bij gelijkheid beslist het hoogste aantal goudstukken over de zege.

- de instapversie voor 2 spelers (de lichtbruine en de geelgroene zeshoeken zijn taboe)
- de instapversie voor 3 spelers (de geelgroene zeshoeken zijn taboe)
- de instapversie voor 4 spelers (men gebruikt alle velden zoals bij 5 spelers)