

Capitol

De bouwmeesters van de eeuwige stad

Schmidt Spiele, 2001

MOON Alan R. & WEISSBLUM Aaron

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Inleiding

"Priusquam montibus aureis niteris, nitere manibus ipsis."

"Alvorens op gouden bergen te bouwen en te vertrouwen, vertrouw liever op je eigen handen.", een oud Romeins spreekwoord.

We bevinden ons in Rome, 200 jaar vóór Christus. De 7 heuvels liggen groen en rustig rond de stad. De Tiber meandert kalm en gezapig door de stad, de belangrijkste gebouwen zijn al opgericht en niets laat vermoeden dat binnen zeer korte tijd de bouwactiviteiten in alle hevigheid zullen toeslaan.

In deze bloeiperiode van het oude Rome kruipt elk van de spelers in de rol van een adellijke familie die in de heuvels woont. De wedijver om de mooiste villa van de stad en de strijd om de alleenheerschappij in de afzonderlijke prefecturen wordt bepaald door de meest verstandige keuze te maken op het juiste moment op de juiste plaats.

Naast het bouwen op de 7 heuvels, kunnen de spelers ook nog in 2 andere prefecturen gebouwen oprichten : op het Marsveld en op het Tibereiland. In totaal zijn er dus 9 prefecturen waar de Romeinse families rivalen zullen worden.

Spelmateriaal

- **1 speelbord** met 9 prefecturen :
7 heuvels, het Marsveld en het Tibereiland ;
- **90 bouwstenen** ;
- **40 daken** in 4 kleuren :
per kleur 5 ronde daken en 5 puntdaken ;
- **12 neutrale bouwkaartjes** :
8 bronnen, 2 amfitheaters en 2 tempels ;
- **62 actiekaarten** :
14 dakkaartjes : telkens 2 stuks met de waarden 1 tot en met 7
24 bouwsteenkaartjes : telkens 3 stuks met de waarden 1 tot en met 8
24 bouwvergunningen : in elk van de 3 prefectuurkleuren de waarden 1 tot en met 8
- **4 senatorenkaarten** (stopkaarten) in de kleuren van de spelers ;
- **1 consul** (startspeler) ;
- **4 waarderingszuilen** in de kleuren van de spelers ;
- **1 zuilenfundament** ;
- **1 handleiding**.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. Het toont 3 zwarte, 3 witte en 3 baksteenrode prefecturen.

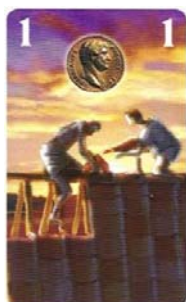


Aan de rechterraand bevinden er zich 12 veilingvelden voor de neutrale bouwwerken die tijdens de veilingen worden verkocht.

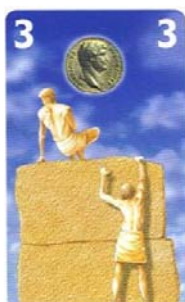
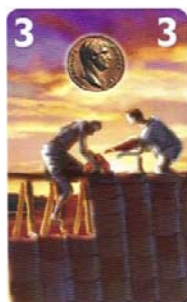
Sorteer de kaarten op basis van de soort (dak, bouwsteen en bouwvergunning) en schudt ze gescheiden van elkaar.

Vervolgens ontvangt elke speler verdekt 2 dakkaarten, 2 bouwsteenkaarten en 4 bouwvergunningen. Hij neemt deze kaarten verdekt in de hand.

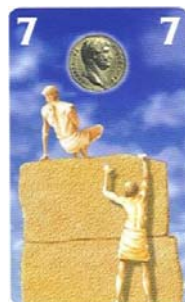
Voorbeeld



2 dakkaarten



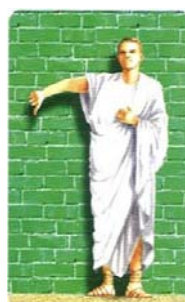
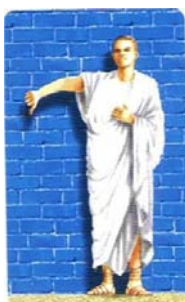
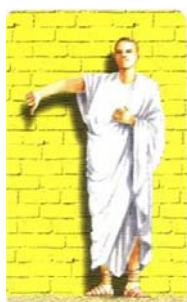
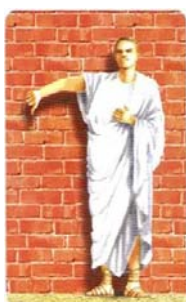
2 bouwsteenkaarten



4 bouwvergunningen

De resterende 3 kaartenstapels worden als voorraad zichtbaar naast het speelbord klaargelegd.

Elke speler ontvangt bovendien nog één senatorkaart (een stopkaart) in zijn eigen kleur die doorheen het spel steeds bij hem blijft.



Elke speler ontvangt :

- 2 dakkaarten ;
- 2 bouwsteenkaarten ;
- 4 bouwvergunningen ;
- 1 senator (een stopkaart).

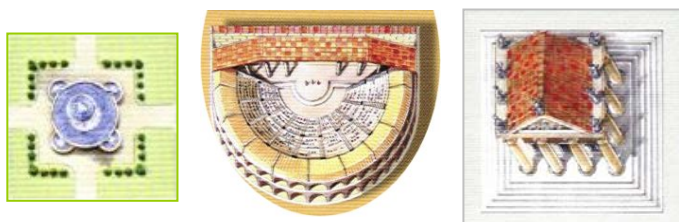
De spelers nemen alle daken van hun kleur en 6 bouwstenen. Ze vormen daarmee naast het speelbord 4 huizen : twee huizen met één verdieping (één met een rond dak en één met een puntdak) en twee huizen met twee verdiepingen (met opnieuw één met een rond dak en één met een puntdak).



De resterende bouwstenen worden naast het speelbord klaargelegd, de resterende daken blijven bij de spelers.

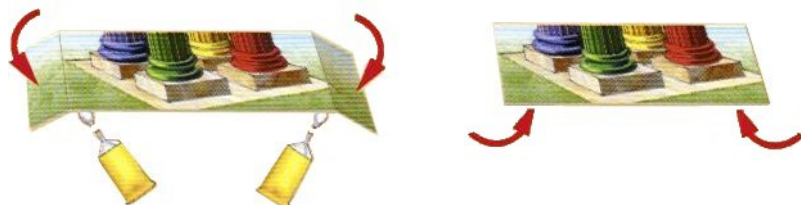
Elke speler bouwt 4 afgewerkte huizen in zijn kleur en legt de huizen voor zich neer.

De bronnen, de amfiteaters en de tempels worden in overeenstemming met hun symbolen op de veilingvelden aan de rand van het speelbord gelegd. Ze zijn klaar om beurtelings te worden geveild en vervolgens op de prefecturen te worden gelegd.



De bronnen, de amfiteaters en de tempels worden op de veilingvelden gelegd. De puntentabel wordt klaargemaakt.

Het zuilenfundament dient om de puntenstand weer te geven en de zuilen samen te houden. De beide hoeken van het fundament worden 180° geplooid ter hoogte van de inkeping en met wat lijm vastgekleefd aan de achterzijde van het zuilenfundament.

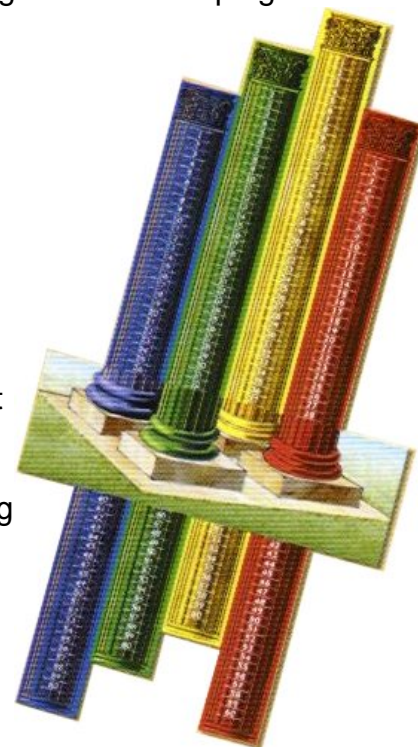


De 4 zuilen worden in volgorde naast elkaar onder het fundament gelegd. Op deze manier bevinden de blauwe en de rode zuil zich het dichtst bij het vastgekleefde deel van het fundament. De zuilen worden in het fundament geschoven zodat ze er nog niet uitsteken en dus ook geen punten aangeven.

Tijdens de 4 waarderingen worden de zuilen telkens zo ver omhoog geschoven als de speler punten heeft behaald.

Voorbeeld

In het voorbeeld heeft blauw 26 punten, groen 32 punten, geel 37 punten en rood 28 punten behaald



De oudste speler krijgt de consul en wordt de startspeler voor de eerste ronde.



De oudste speler begint het spel.

Doel van het spel

De spelers bouwen huizen en proberen zo vaak mogelijk de meerderheid aan bouwstenen te hebben in de prefecturen. Daarvoor maken ze gebruik van kaarten die ze ook tijdens de veilingen in elke ronde als bod nodig hebben.

De speler die na de laatste waardering de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Doel van het spel : behaal de meeste waarderingpunten !

Spelverloop

Het spel verloopt over 4 rondes. Elke ronde bestaat uit een bouwfase, een veilingfase, een waarderingfase en een kaartfase.

Er zijn 4 rondes met telkens :

- 1. één bouwfase ;
- 2. één veilingfase ;
- 3. één waarderingfase ;
- 4. één fase met het nemen van kaarten.

Fase 1 : Bouwfase

Te beginnen met de startspeler beschikt elke speler om de beurt, met de wijzers van de klok mee, over de volgende mogelijkheden :

A. Het afleggen van een bouwsteenkaart

De speler neemt 2 bouwstenen uit de algemene voorraad en gebruikt deze stenen onmiddellijk om de huizen waaraan hij al was begonnen te verhogen (huizen zonder een dak) of om de bouw te starten van één of meer nieuwe huizen.

B. Het afleggen van een dakkaart

De speler neemt één van zijn ongebruikte daken en plaatst het op één van zijn huizen in aanbouw. Het huis is hiermee volledig afgewerkt.

C. Een bouwvergunning afleggen

De speler plaatst een afgewerkt huis (een huis met dak) op een vrije bouwplaats in een prefectuur met dezelfde kleur als de bouwvergunning.

D. Passen

De speler verzaakt aan elke actie en doet vanaf nu niets meer voor de rest van deze bouwfase.

1. BOUWFASE

- 2 bouwstenen gebruiken ;
- 1 dak op een huis plaatsen ;
- één afgewerkt huis op het speelbord plaatsen ;
- passen.

De bouwregels voor het afleggen van een bouwsteenkaart en dakkaart (A en B)

Als een speler een bouwsteenkaart voor zich aflegt, moet hij onmiddellijk beslissen hoe hij de twee bouwstenen wil gebruiken in zijn huizen. Deze beslissing mag hij achteraf niet meer veranderen.

Een huis zonder dak is niet voltooid en mag daarom niet op het speelbord worden gezet.

Op een onafgewerkt huis kunnen er wel nog bouwstenen worden bijgezet. Het verwijderen van bouwstenen is niet toegestaan.

Als de bouwstenen zijn opgebruikt voor het einde van het spel, dan kunnen de spelers bij het uitspelen van een bouwsteenkaart geen bouwstenen meer uit de algemene voorraad nemen.

Als een speler een dakkaart uitspeelt en het verkregen dak op één van zijn huizen legt, is dit huis afgewerkt en mag het niet meer worden veranderd.

Bouwregels

Bouwstenen die in een huis werden gebruikt, kunnen niet meer worden verlegd.

Een huis zonder een dak kan niet op het speelbord worden geplaatst.

Het plaatsen van een dak op een huis beëindigt de werkzaamheden aan het huis.

Het huis mag niet meer worden gewijzigd.

Een bouwvergunning afleggen (C)

De speler mag een huis dat hij heeft afgewerkt op het speelbord zetten in een prefectuur met dezelfde kleur als de bouwvergunning.

In de kleine vierkanten met een gekleurde rand (de bouwsteenplaatsen) worden huizen en bronnen gebouwd. In de grote vierkanten (de bouwplaatsen) worden amfitheaters en tempels gebouwd.

Na het afleggen van een bouwvergunning mag de speler één van zijn huizen op het speelbord plaatsen **met inachtneming van de volgende regels** :

- De kleur van de bouwvergunning bepaalt de kleur van de prefectuur waarin de speler een huis moet bouwen.
- Het huis moet op een kleine omrande vrije bouwsteenplaats worden gebouwd.
- Huizen mogen niet op grote bouwplaatsen of op bronnen worden gebouwd.
- Als een huis wordt gebouwd in een prefectuur waarin zich nog geen enkel huis bevindt, dan mag het huis een rond dak of een puntdak hebben. Alle huizen in één prefectuur moeten dezelfde dakvorm hebben.

Opgelet : De huizen in de drie prefecturen van dezelfde kleur mogen niet allemaal dezelfde dakvorm hebben. Staan er bijvoorbeeld in de beide witte prefecturen al huizen met puntdaken, dan moeten er in de derde witte prefectuur huizen worden gebouwd met ronde daken.

- Het eerste huis dat in een prefectuur wordt gebouwd, moet steeds exact één bouwsteen hoog zijn. Alle volgende huizen in deze prefectuur moeten even hoog zijn als het hoogste huis dat er op dat moment al staat of één bouwsteen hoger.

Voorbeeld

Als er bijvoorbeeld in een prefectuur al twee huizen staan, een huis met één verdieping en een huis met twee verdiepingen, dan moet het volgende huis in deze prefectuur twee of drie verdiepingen hoog zijn.

Bouwvergunning

De kleur van de kaart bepaalt de prefectuur.

Huizen kunnen alleen op vrije bouwsteenplaatsen worden gebouwd.

Alle huizen in één prefectuur moeten allen dezelfde dakvorm hebben.

In de drie prefecturen van één kleur mogen niet alle dakvormen gelijk zijn.

Het eerste huis in een prefectuur is altijd één verdieping hoog, de volgende huizen moeten even hoog of één bouwsteen hoger zijn dan het hoogste gebouw in deze prefectuur.

Passen (D)

De speler verzaakt aan elke actie en doet vanaf nu niets meer voor de rest van deze bouwfase. Als alle spelers op één na hebben gepast, mag de resterende speler blijven doorspelen zolang hij over kaarten beschikt.

Als een speler heeft gepast, mag hij tijdens de lopende bouwfase niet meer bouwen.

Passen

Eens een speler heeft gepast, kan hij in deze bouwfase niet meer meedoen.

De cijfers op de kaarten spelen geen rol in de bouwfase, wel in de veilingfase.

De cijfers op de kaarten spelen in de bouwfase geen rol. Zij hebben pas betekenis in de veilingronde.

Het is toegestaan een kaart uit te spelen maar toch geen actie uit te voeren. Dit is soms nodig om in de bouwfase actief te kunnen blijven.

De bouwfase eindigt als alle spelers hebben gepast.

Spelregels voor de kaarten

Uitgespeelde kaarten worden verdekt naast de afneemstapel van dezelfde kaartsoort gelegd en vormen de aflegstapel.

De kaarten worden nooit geschud.

Als de afneemstapel is opgebruikt, wordt de betreffende aflegstapel eenvoudigweg omgedraaid en op de plaats van de afneemstapel gelegd.

Regels voor de kaarten

Uitgespeelde kaarten komen op één van de drie aflegstapels terecht.

Aflegstapels worden nooit geschud maar eenvoudigweg omgedraaid.

Fase 2 : Veilingfase

Van de op het speelbord liggende bouwwerken worden er in elke ronde 3 bouwwerken afzonderlijk en opeenvolgend geveild.



In ronde I : 2 bronnen en 1 amfitheater.

In ronde II : 2 bronnen en 1 amfitheater.

In ronde III : 2 bronnen en 1 tempel.

In ronde IV : 2 bronnen en 1 tempel.

2. VEILINGFASE

In de veilingfase worden 3 neutrale bouwwerken afzonderlijk en opeenvolgend geveild.

Bronnen



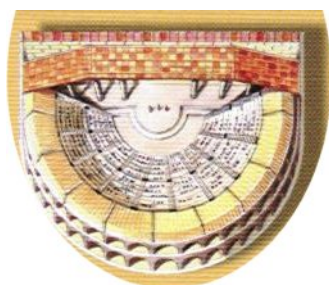
Tijdens de waardering is een bron telkens één extra punt waard en dit zowel voor de speler die in de betrokken prefectuur de meeste bouwstenen heeft als voor de speler die de op één na meeste bouwstenen heeft.

In 3 prefecturen is al telkens 1 bron voorzien bij de startopstelling.

Op de Capitoolheuvel zijn er zelfs twee bronnen aanwezig.

Deze bronnen leveren dezelfde extra punten op als de bronnen die werden geveild en werden gelegd. Een prefectuur mag een willekeurig aantal bronnen bevatten.

Amfitheater



Amfiteaters geven bepaalde spelers, tijdens de fase van het nemen van kaarten, het recht om extra kaarten bij te nemen.

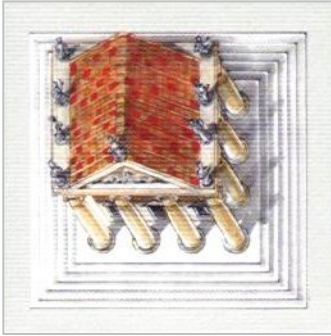
De speler die de meeste bouwstenen bezit in een prefectuur met een amfitheater mag 2 extra kaarten nemen, de speler met de op één na meeste bouwstenen mag 1 extra kaart nemen.

Bij een gelijke stand geldt dezelfde regel als bij een gelijke stand in de waarderingsfase (zie verder).

Voorbeeld

Als een speler na een waardering in 2 prefecturen met een amfitheater de meerderheid heeft, dan mag hij in de fase van het nemen van de kaarten $6 + 2 + 2 = 10$ kaarten nemen.

Tempel



Als er zich in een prefectuur een tempel bevindt, verdubbelt deze tempel in elke volgende waardering alle punten voor deze prefectuur.

Bronnen

Per bron 1 extra punt in de waardering.

Amfitheater

De speler met de meeste bouwstenen mag 2 kaarten extra trekken, de speler met de tweede meeste bouwstenen mag 1 kaart extra trekken.

Tempel

De punten worden bij de waardering verdubbeld.

Veilingregels

- De spelers mogen alle handkaarten gebruiken die ze bezitten.
- Alleen de cijfers op de kaarten zijn in de veiling van belang. De soort van de kaart (dakkaart, bouwsteenkaart of bouwvergunning) is onbelangrijk.
- Alle spelers sorteren verdekt hun resterende kaarten om hun bod te bepalen. Dan leggen alle spelers hun kaarten als een verdeckte stapel voor zich op de tafel. Alleen de kaarten die zich boven hun stopkaart (senator) bevinden, nemen deel aan de veiling. De kaarten onder de stopkaart hebben geen betekenis.



Voorbeeld

Een speler heeft de kaarten met de waardes 4, 6, 7 en 8 in de hand. Hij beslist om 11 te bieden. Hij legt de kaart met de waarde 7 bovenaan, daaronder de kaart met de waarde 4, daaronder de stopkaart en daaronder de kaarten met de waardes 6 en 8.

- Zodra alle spelers hun kaarten voor zich hebben afgelegd, draaien de spelers tegelijkertijd eerst de bovenste kaart om, dan de volgende, ... enzovoort tot elke speler zijn stopkaart heeft omgedraaid.
- De speler die niet wil bieden tijdens een veilingfase, legt zijn stopkaart als bovenste kaart.
- De som van de cijfers op de kaarten die vóór de stopkaart werden blootgelegd, geldt als bod voor de veiling. Ook de kaarten die niet echt meer nodig waren om de veiling te winnen maar wel vóór de stopkaart werden afgelegd, tellen mee als bod.
- De speler met het hoogste bod wint de veiling. Hij legt alle kaarten die hij vóór zijn stopkaart heeft uitgespeeld op de overeenkomstige aflegstapels. Alle andere spelers nemen hun geboden kaarten weer ter hand.

- Als twee of meer spelers een even hoog bod hebben gedaan, dan wint de speler wiens puntentotaal op de zuilen het laagste is. Als de beide spelers even laag staan op de zuilen of nog geen punten hebben behaald, gaat het geveilde bouwwerk uit het spel en de betrokken spelers krijgen hun kaarten terug.
- De speler die het bouwwerk heeft gekocht, legt het onmiddellijk in een prefectuur naar keuze. De bronnen belanden op willekeurige vrije bouwsteenplaatsen, amfitheaters en tempels belanden op willekeurige vrije bouwplaatsen.
- Na het leggen van een bouwwerk begint de volgende veiling of de volgende spelfase.

Veilingregels

Alleen de cijfers op de kaarten worden in de veiling geteld.

De stopkaart wordt tussen de kaarten gestoken om het bod te bepalen.

De verdeckte kaarten worden één voor één blootgelegd tot aan de stopkaart.

De som van de cijfers voor de stopkaart bepalen het bod.

De winnaar legt de geboden kaarten op de betreffende aflegstapels, de andere spelers mogen hun kaarten behouden.

Bij een gelijke stand wint de speler met het laagste puntentotaal op de zuilen. Heerst er dan nog een gelijke stand dan gaat het bouwwerk uit het spel.

De winnaar legt het bouwwerk op een vrije plaats.

Fase 3 : Waardering

Aan het einde van elke ronde vindt er een waardering plaats. Hierbij is het aantal bouwstenen per prefectuur belangrijk, niet het aantal huizen.

In elk van de 9 prefecturen ontvangen de spelers met de meeste bouwstenen en met de op één na meeste bouwstenen punten.

Tip

Om de waardering vlot te laten verlopen, is het aan te bevelen om de prefecturen speler per speler te overlopen.

Elk van de 9 prefecturen wordt volgens de volgende regels aferekend :

- **De eerste plaats**





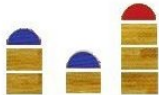



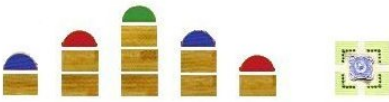

De speler met de meeste bouwstenen ontvangt 2 punten voor zijn meerderheid en eventueel 1 punt per bron in deze prefectuur. Bij een gelijke stand voor de eerste plaats ontvangt de speler met het hoogste huis de punten voor de eerste plaats, de andere speler de punten voor de tweede plaats. Als er zich ook dan nog een gelijke stand voordoet, ontvangt elke speler de punten voor de eerste plaats. De punten voor de tweede plaats vervallen dan.

- **De tweede plaats**

De speler met de op één na meeste bouwstenen ontvangt enkel en alleen eventueel 1 punt per bron in deze prefectuur. Bij een gelijke stand voor de tweede plaats ontvangen alle betrokken spelers de punten voor de tweede plaats.

- Als er in een prefectuur slechts één speler heeft gebouwd, ontvangt hij enkel de punten van de eerste plaats.
- Als er zich in een prefectuur een tempel bevindt, worden tijdens de waardering alle punten voor deze prefectuur verdubbeld.

Voorbeeld van een waardering

| | | |
|---|---|---|
|  |  | Blauw : 2 punten |
|  |  | Blauw : 2 punten Rood : 0 punten |
|  |  | Rood : 3 punten Blauw : 1 punt |
|  |  | Blauw : 8 punten Rood : 8 punten |
|  |  | Groen : 3 punten Rood : 1 punt Blauw : 1 punt |

De spelers schuiven hun zuilen even veel velden omhoog in het fundament als ze punten hebben verdiend. Op deze manier hebben alle spelers te allen tijde een zicht op de puntenstand.

3. WAARDERING

Het aantal bouwstenen is van belang.

Elke prefectuur wordt afzonderlijk afgerekend. De eerste plaats ontvangt 2 punten + 1 punt per bron. De tweede plaats ontvangt 1 punt per bron.

Bij een gelijke stand voor de eerste plaats wint de speler met het hoogste huis.

Heerst er nog een gelijke stand dan ontvangen ze allen de punten van de eerste plaats en zijn er geen punten voor de tweede plaats. Bij een gelijke stand voor de tweede plaats ontvangen ze allen de punten van de tweede plaats.

De aanwezigheid van een tempel verdubbelt de punten !

Fase 4 : Het bijnemen van kaarten

Te beginnen met de startspeler nemen alle spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, 6 nieuwe kaarten van de 3 voorraadstapels naast het speelbord. Elke speler neemt zijn 6 kaarten achter elkaar en bepaalt vrij hoeveel kaarten hij van welke stapel bijneemt.

De speler die in een prefectuur met een amfitheater de meeste bouwstenen bezit, mag twee extra kaarten nemen en de speler met de op één na meeste bouwstenen in deze prefectuur mag één extra kaart bijnemen.

Het wegnemen van kaarten gebeurt kaart per kaart. Op deze manier wordt steeds de volgende kaart van de stapel zichtbaar en kan de speler beslissen welke kaart hij van welke stapel nog wil bijnemen.

Als alle spelers hun kaarten hebben genomen, wordt de Consul aan de speler links van de vorige startspeler gegeven.

Kaarten bijnemen

Elke speler neemt in totaal 6 kaarten van de stapels.

In de prefectuur van het amfitheater ontvangt de eerste 2 extra kaarten en de tweede 1 extra kaart.

Zodra alle kaarten zijn genomen, wordt gewisseld van startspeler.

Einde van het spel

Na de vierde waardering eindigt het spel.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Tactische tips

- Probeer bouwstenen en daken vooruitziend in te zetten zodat er aan het einde van het spel geen afgewerkte of onafgewerkte huizen meer voor u naast het speelbord staan. Hoe minder ongebruikt materiaal een speler overhoudt, hoe meer bouwstenen en huizen hij tijdens het spel kan bouwen en hoe meer punten hij kan verdienen.
- Let op het materiaal en de huizen die de andere spelers voor zich hebben staan zodat u te allen tijde kan bepalen wie welke huizen met welke dakvormen kan bouwen. Het volstaat vaak om voor zich een huis te hebben staan waarvan de medespelers geloven dat u het kan bouwen. Deze dreiging kan andere spelers van een aanval afhouden.
- Let er op welke kaarten de medespelers bijnemen. Hoe meer u weet van de kaarten van de medespelers, hoe beter u kunt inschatten in welke prefectuur uw medespelers kunnen bouwen en hoe hoog hun bod tijdens een volgende veiling kan zijn.

Capitol is een stichtelijk strategisch spel voor 2 tot 4 bouwmeesters vanaf 10 jaar.

We bevinden ons in het Rome van 200 jaar vóór Christus. Rijke adellijke families laten op de 7 heuvels prachtige woningen bouwen. Steen voor steen groeit de stad uit tot nooit gekende grootte. In dit driedimensionale strategiespel komt het er niet alleen op aan om het hoogste gebouw neer te poten. Zeer belangrijk is het plaatsen van een gebouw op het juiste moment omdat het in dit spel steeds om meerderheden gaat.

In vier veilingen van waardevolle bouwwerken beslissen de spelers bovendien zelf waarvoor ze hun kaarten verstandig willen inzetten : voor het bouwen of voor het bieden.

De winnaar van dit spel zal de bouwterreinen van zijn medespelers goed in het oog moeten houden, zijn kaarten zeer verstandig uitspelen en in de strijd om de bouwvergunningen en grondstoffen op het juiste moment op de juiste plaats zijn.

