

QVO · VADIS ?

Reiner Knizia



Qvo Vadis ?

Hans im Glück, 1992

KNIZIA Reiner

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Spelidee en doel

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 enkele naar roem en invloed.

Het speelplan toont de hoge ambten in het oude Rome. Er zijn comités met één, drie of vijf velden. Iedere speler vertegenwoordigt een patriciërsfamilie en probeert zijn acht 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 steeds 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 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 senatoren de meeste lauwerkransen hebben veroverd en die er bovendien ook in is geslaagd één van zijn senatoren helemaal naar de top te brengen.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 40 senatoren (8 per kleur) ;
- 62 schijfjes met lauwerkransen ;
- 1 Caesar-schijfje (= Caesar) ;
- een handleiding.

Vorbereiding

Elke speler krijgt de 8 senatoren van eenzelfde kleur en zet deze voor zich neer.

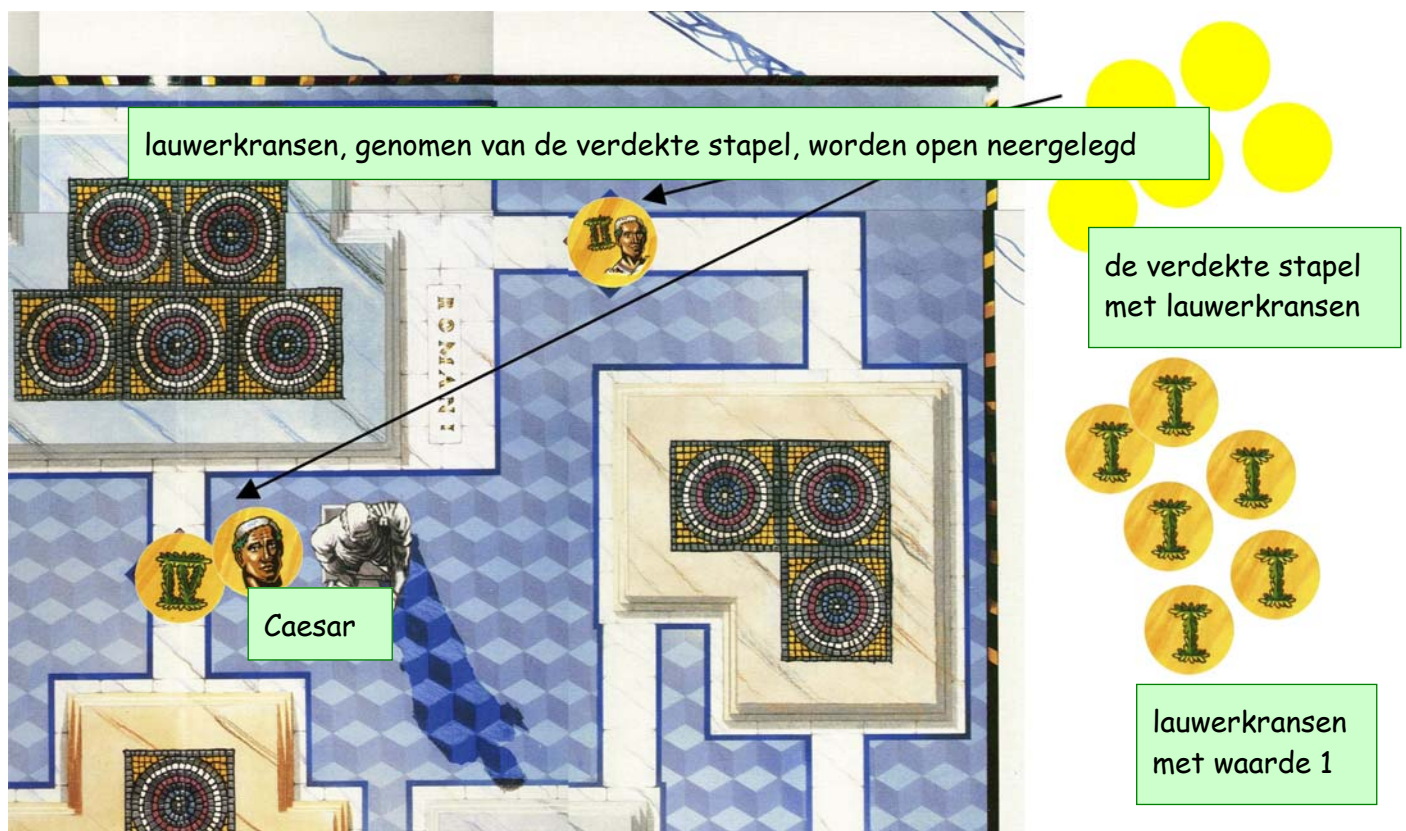
Het speelbord wordt opgevouwen.

De lauwerkransen met waarde 1 liggen open naast het bord. De andere kransen liggen verdekt op een stapel naast het bord.

Trek 10 kransen van de verdekte stapel en leg deze open op de daarvoor bestemde plaatsen op het bord (je kunt ze herkennen aan de lauwerkransen op een vierkant).

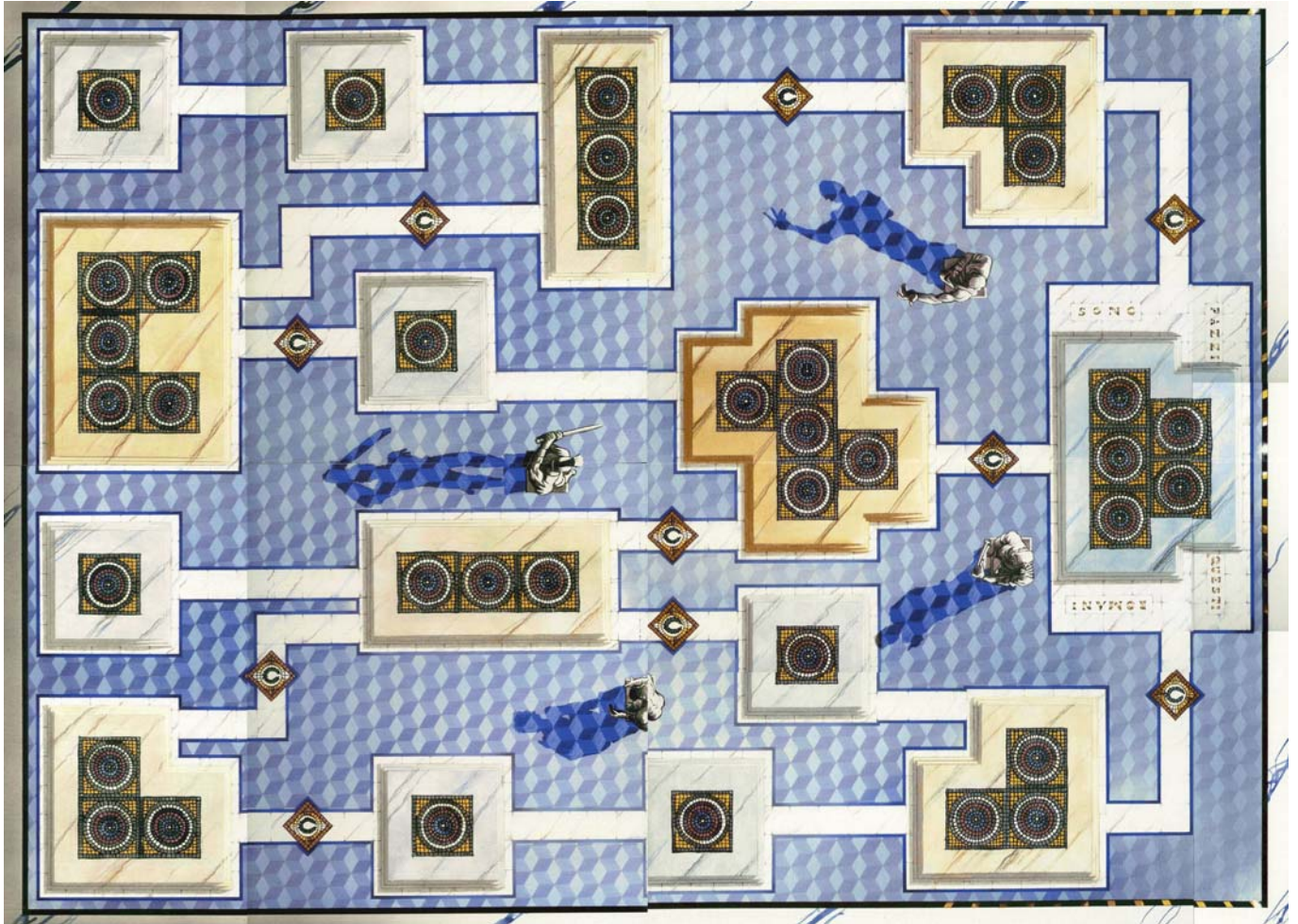
Leg Caesar juist onder de senaat (leg dit bovenop het andere schijfje).

Kies een startspeler.



Het speelbord

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



De comités bestaan uit :

- een 1-comité met één vierkant ;
- een 3-comité met drie vierkanten ;
- een 5-comité met vijf vierkanten.

De paden verbinden de comités. Op deze paden zie je de lauwerkransen. Uitzondering zijn de paden die komen vanuit een 1-comité.

Spelverloop

De startspeler wordt gekozen, daarna wordt met de klok mee gespeeld.

De speler aan beurt moet **kiezen uit één van de drie** volgende mogelijkheden :

- 1. een eigen senator in het spel brengen ;
- 2. een senator verplaatsen ;
- 3. Caesar verplaatsen.

De volgende basisregel geldt 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 wanneer ze geen lege velden meer bezitten.

Vanuit een comité kan gelijk welke weg worden genomen ongeacht op welk veld van een comité een senator staat.

1. Een eigen senator in het spel brengen

Breng één van je senatoren in het spel door deze op een veld in een comité van het onderste niveau te plaatsen (je hebt dus keuze uit 4 comités).

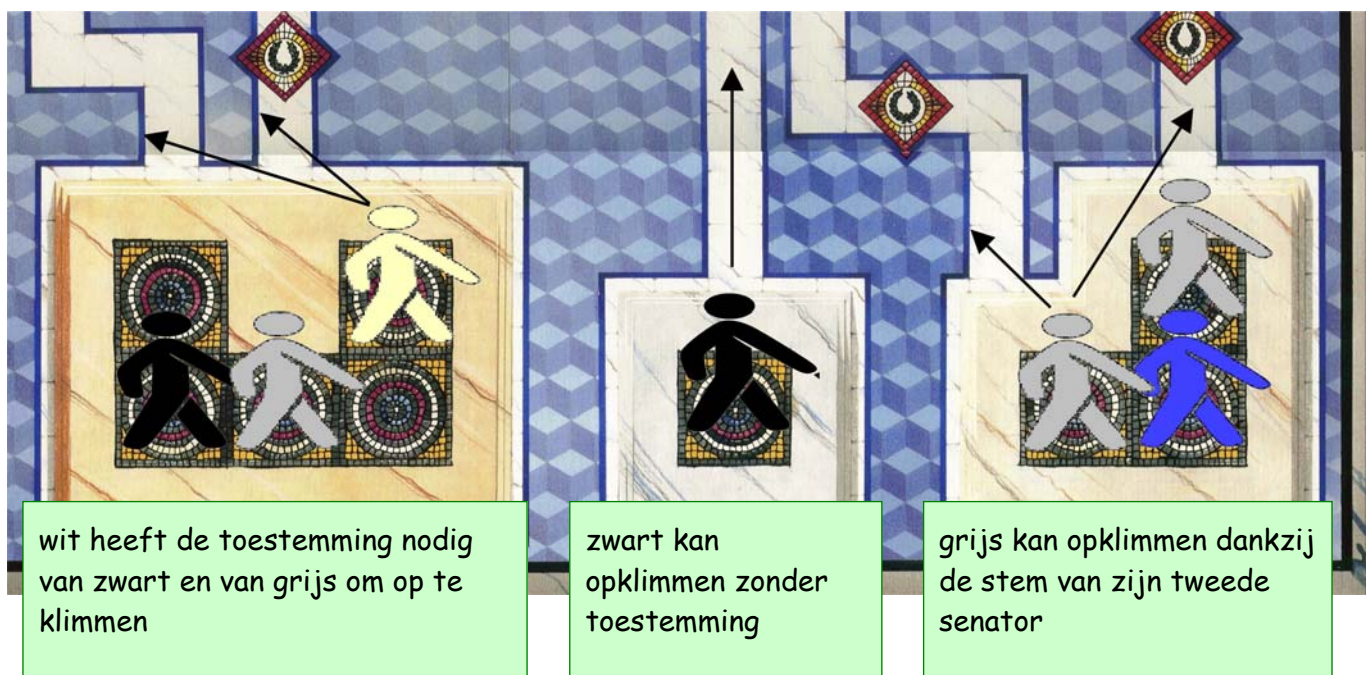


2. Een senator verplaatsen

Indien een senator zich in een 1-comité bevindt, dan mag hij dit comité verlaten en langs het pad naar een comité van één niveau hoger gaan, indien daar plaats is voor hem.

Indien een senator een 3-comité of een 5-comité wenst te verlaten, dan 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 in een 3-comité en minstens twee andere senatoren in een 5-comité. De vereiste meerderheid kan worden verkregen door eigen senatoren of door de stem van de andere spelers, maar wel van dit comité.

Als een 3-comité slechts één senator bezit dan mag deze niet vertrekken vooraleer een andere senator zich ook in dit comité begeeft. Meestal zal het niet gemakkelijk zijn om de steun van andere spelers te krijgen. Daartoe moet je onderhandelen.



De hierboven vermelde voorwaarden om een comité te verlaten gelden altijd, tenzij Caesar zich met de zaken komt moeien (zie later).

Als je van een 3-comité naar een 5-comité gaat en van een 5-comité naar de senaat, dan komt de senator over een pad waarop een lauwerkrans ligt. Hij neemt deze lauwerkrans en legt ze verdekt voor zich neer.

De lauwerkrans op het pad wordt vervangen door een nieuwe krans van de verdekte stapel naast het bord.

Indien een senator promoveert met de hulp van andere spelers, dan worden **al** deze spelers beloond met een lauwerkrans van de waarde 1 (die lauwerkransen liggen naast het speelbord). Eén krans per stem, zolang de voorraad strekt !

Indien meerdere spelers dan nodig hun medewerking aanbieden, dan beslist de vertrekkende senator welke stemmen beslissend zijn (en dus welke spelers de beloning van een 1-lauwerkrans krijgen).

De verzamelde lauwerkransen worden verdekt bewaard.

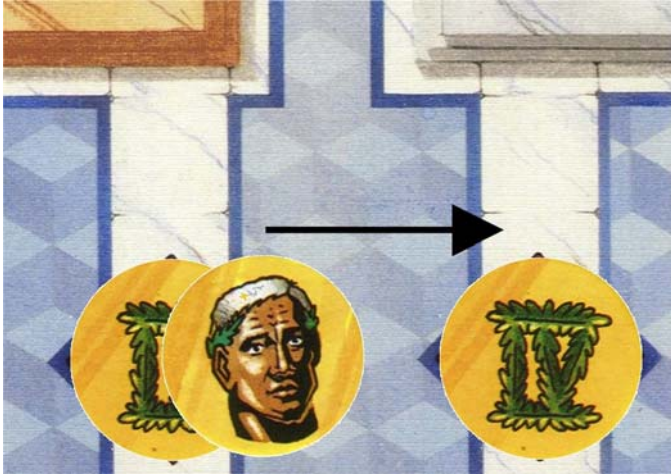


Zwart kan niet opklimmen omdat hij op zijn minst nog 1 stem van een andere senator nodig heeft. Op dit moment zijn er geen andere senatoren aanwezig.

Wit kan opklimmen met de toestemming van grijs en hij neemt de 3-krans. De krans wordt vervangen door één van de verdekte stapel (een 5-krans). Grijs krijgt als beloning voor zijn stem een 1-krans, zolang de voorraad strekt.

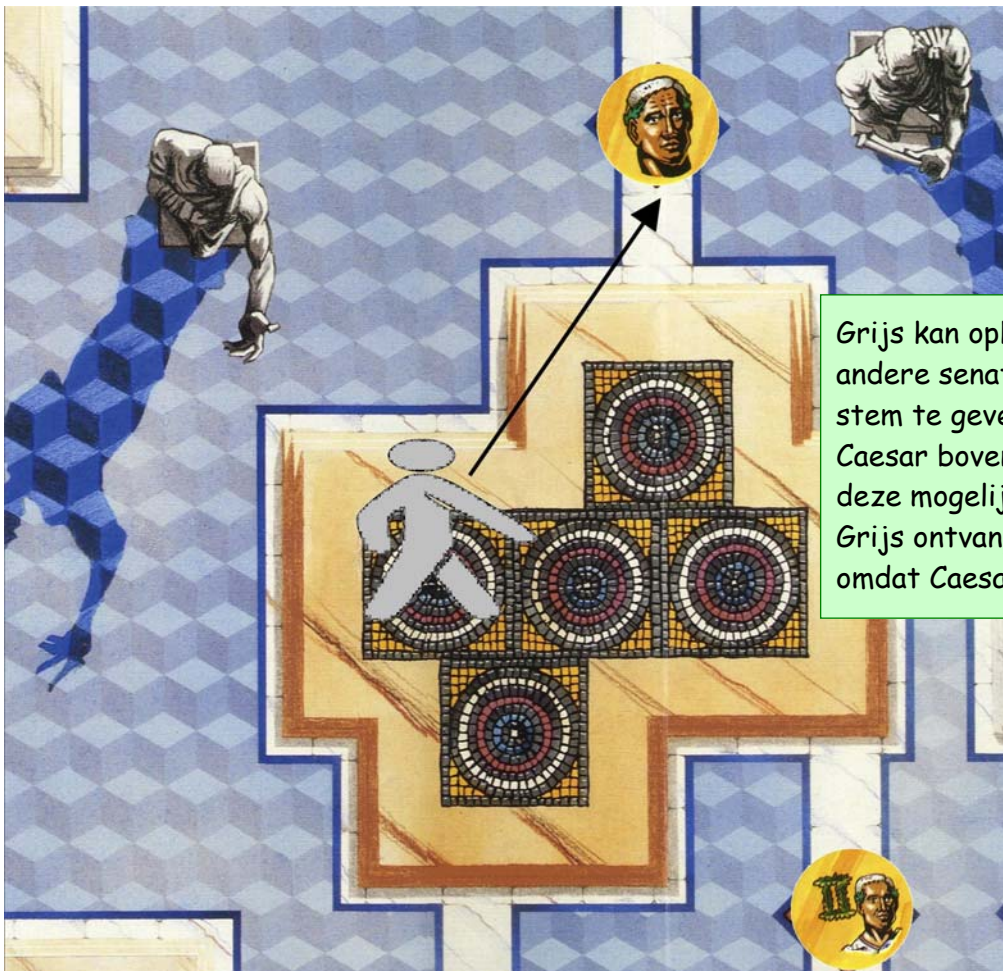
3. Caesar verplaatsen

Caesar kan van zijn huidige positie worden verplaatst naar een ander lauwerkransveld. Het verplaatsen van Caesar telt als een normale zet, als alternatief voor mogelijkheden 1 of 2. Uitzondering zijn de zes lauwerkransen met de waarde 2, die eveneens de beeltenis van Caesar dragen. Indien de speler één van deze lauwerkransen oppikt terwijl hij promoveert, dan mag hij Caesar verplaatsen nadat zijn zet is voltooid.



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 ;
- deze fiche bedekt bovendien een lauwerkrans. Dit betekent dat senatoren die hierlangs promoveren geen lauwerkrans kunnen oppikken zolang Caesar aanwezig is.



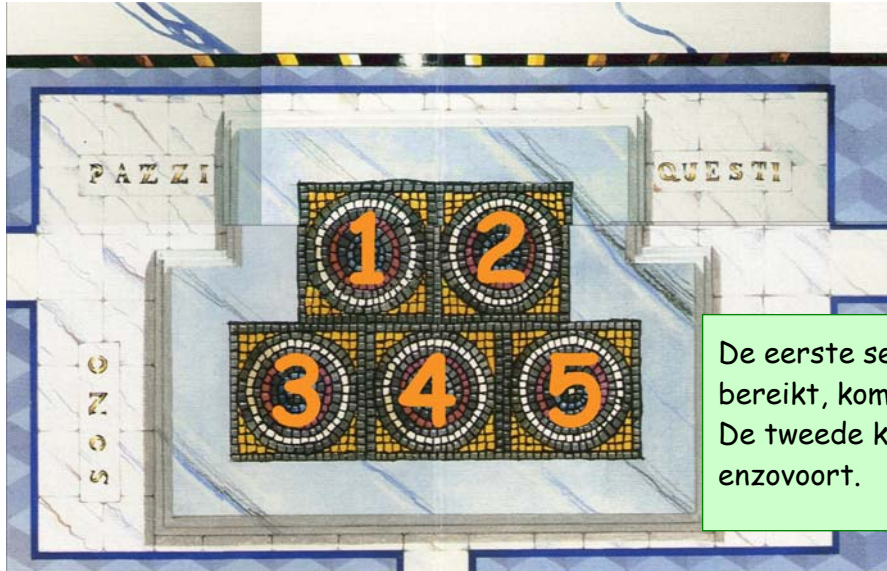
Grijs kan opklimmen, ook al zijn er geen andere senatoren in het comité om een stem te geven. De aanwezigheid van Caesar boven het comité geeft grijs deze mogelijkheid. Grijs ontvangt wel geen lauwerkrans omdat Caesar hem bedekt.

Einde en winnaar

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

De winnaar is de speler die de meeste lauwerkransen bezit **en** minstens 1 senator in de senaat heeft.

Bij gelijkheid aan kransen is het de eerst toegekomen senator die wint.



De eerste senator die de senaat bereikt, komt op plaats 1.
De tweede komt op plaats 2, ...
enzovoort.

Voorbeelden van afspraken bij het onderhandelen

- afspreken dat je elders ook je toestemming zult geven ...
- een toestemming afkopen met lauwerkransen ...
- afspreken dat je bij een volgende beurt Caesar op een voor een andere speler gunstige plaats zult leggen ...
- een deel van de mogelijke winst (= het lauwerschijfje dat de speler die verplaatst krijgt) doorgeven aan een speler die je toestemming geeft ...
- bondgenootschappen sluiten tegen andere speler(s) ...
- ...

De regel voor alle onderhandelingen is : beloften die kunnen nagekomen worden in de loop van uw volgende beurt moeten worden nagekomen. Beloften die pas tijdens latere beurten kunnen worden uitgevoerd, moet men niet nakomen.

Spelvarianten

Beperk het aantal lauwerkransen van 1 punt (10 kransen bij 3 spelers, 14 kransen bij 4 spelers, alle 18 bij 5 spelers).

Vermeld af en toe de tussenstand van het aantal lauwerkransen. Zodra bijvoorbeeld 2 of 3 senatoren zijn aangekomen, maken de spelers de som van hun lauwerkransen bekend.

Speel het spel 3x en noteer na elk spel de puntenstand. De lauwerkransen worden na elk spel teruggelegd. Na het eerste en tweede spel worden de 5 senatoren uit de senaat weggenomen en teruggegeven aan de spelers. Alle spelers nemen dan om beurt één andere eigen senator weg totdat elke speler nog slechts twee senatoren op het speelbord heeft staan. Daarna begint het volgende spel.