

SPELREGELS



AQUILEIA

Aquileia, de op een na belangrijkste stad van het Romeinse Keizerrijk, werd oorspronkelijk gesticht als voorpost tegen Barbaarse indringers. Dit militaire doel komt tot uiting in de vierkante structuur van de hoofdstraten van de stad. Later zou Aquileia zich ontwikkelen tot een belangrijk politiek en cultureel centrum, en dankzij een efficiënte haven aan de rivier tot een welvarende handelsstad. Er werden imposante monumenten gebouwd, zoals de Gladiatoren-Arena, het paardenrace-Stadium en het beroemde Theatrum. Ambachtelijke werkplaatsen en aristocratische villa's maakten het bouwkundige netwerk van de stad compleet.

Voorwoord

Cielo d'Oro - de auteurs

Ons team bestaat uit vrienden, die elkaar al 50 jaar kennen. We waren klasgenoten op de basisschool van onze stad Saronno:

Pier Volonté: de promoter en ontwerper. Hij is de "Yin" en kwam met het idee.

Giorgio Villa: de PR-man. Hij heeft de woorden.

Chicco & Gigi Tramezzani: de "sponsors". Zij waren toegewijd en boden steun, maar geen geld ...

Stefano Fontana: de ontwerper en vormgever. Hij is de "Yang" en gaf vorm aan "het idee".

Mario Biscella: de oude, wijze man. Hij bewaart de rust tussen de "Yin" en de "Yang".

Ercole Telazzi: de kantoorassistent

Renato Borgatti: de professionele testspeler

Het verhaal begint 10 jaar geleden met een klein kind dat niet kon slapen en haar vader (Pier) die zijn eerste spel ontwierp en haar wakker hield. Het experiment werkte en zo ontwierp Pier het ene spel na het andere... Hij had vrienden nodig om zijn creaties te testen en daar waren we.

We brachten honderden nachten door met spelen en discussiëren (zoals alleen vrienden dat kunnen) en waren er zeker van dat we vroeg of laat een spel gingen uitgeven...

Tien jaar. Tien jaar van proberen, hopen, enthousiasme, illusies en teleurstelling: een paar jaar geleden bijna een spel uitgebracht... een fles champagne te vroeg ontkurkt...

En uiteindelijk is het ons toch gelukt! Aquileia was geboren en bracht ons niet alleen de "Archimede Award" op de gelijknamige jaarlijkse spelontwerpwedstrijd, maar ook een heus contract.

Wij willen graag de mensen bedanken die ons bij het testen van het spel hebben geholpen, vooral Franco Speroni (il Presidente) en Maurizio Colombo (Mr. "No"). Daarnaast gaat onze dank uit naar Leo Colovini en zijn team voor de niet aflatende steun en hun constructieve advies. En tot slot bedanken wij onze vrouwen voor hun geduld en onze kinderen, die opgroeiden met het spelen van hun vaders spellen.

Overigens: Cielo d'Oro was de naam van een vreemd toneelfiguur, dat 30 jaar geleden door Pier werd gespeeld. Wat betekent het? Joost mag het weten... Deze vreemde komedie was volledig door ons allen geschreven, geproduceerd, geacteerd en geregisseerd. Maar dat is een ander verhaal.

KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn rijke aristocraten uit Aquileia, die hun pionnen inzetten om verschillende taken uit te voeren: spelen, cultuur, handelen en bouwen. Elke activiteit levert kosten, baten en soms overwinningspunten op. Wie na 6 rondes de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel.

SPELMATERIAAL

- 4 stapels kaarten:

Voorkant Achterkant



22 servi(slaven)-kaarten
(22 kaarten; 11 met 1 slaaf en 11 met 2 slaven)

Voorkant Achterkant



17 equi et arma(paarden en wapens)-kaarten
(17 kaarten; 2x dubbel gouden paard, 3x enkel gouden paard, 2x dubbel zilveren paard, 3x enkel zilveren paard, 1x 3 wapens, 3x 2 wapens en 3x 1 wapen)

Voorkant Achterkant



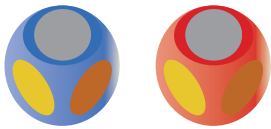
12 Stadium-lauwerkranskaarten
(12 kaarten; 2 per kleur en 10-7-5-3 punten)

Voorkant Achterkant



6 Theatrum-lauwerkranskaarten
(6 kaarten; wit/blauw, blauw/geel, blauw/paars, wit/paars, geel/paars, geel/wit)

- 7 dobbelstenen (4 blauw, 3 rood). Elke dobbelsteen heeft 2 gouden, 2 zilveren en 2 bronzen zijden.



- 117 munten (39 goud, 39 zilver, 39 brons)



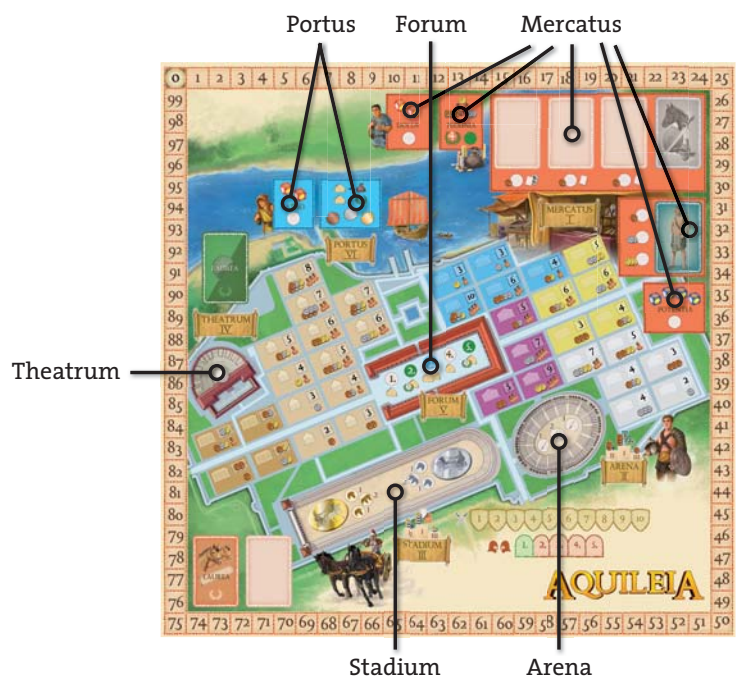
- De spelregels



- 1 startspelerfiche



- 1 speelbord, verdeeld in 6 gebieden:



- 5 sets speelstukken in verschillende kleuren:
5 liberti (pionnen), 9 huizen, 1 scorefiche, 1 tiebreakerfiche en 1 krachtschild



Druk voor het eerste spel voorzichtig de speelstukken uit het stanstableau.

VOORBEREIDING

- 1 Leg het speelbord op tafel.
- 2 Iedere speler krijgt een set speelstukken in 1 kleur: 5 liberti, 9 huizen, 1 scorefiche, 1 tiebreakerfiche en 1 krachtschild. Leg alle scorefiches op veld "o" van het scorespoor.
- 3 Iedere speler krijgt 1 gouden munt, 1 zilveren munt en 2 bronzen munten.
- 4 Schud de servi-kaarten en leg deze als gedekte stapel op het speelbord.
- 5 Schud de equi et arma-kaarten en leg deze als gedekte stapel op het speelbord. Trek 3 kaarten en leg deze er open naast.
- 6 Schud de Stadium-lauwerkranskaarten en leg deze als gedekte stapel op het speelbord. Trek 1 kaart en leg deze er open naast.
- 7 Schud de Theatrum-lauwerkranskaarten en leg deze als gedekte stapel op het speelbord.
- 8 Leg de blauwe dobbelstenen op de Potentia-locatie op het speelbord.
- 9 Leg de rode dobbelstenen naast het speelbord.
- 10 Bepaal door loting een startspeler (werp bijvoorbeeld de rode dobbelstenen en kijk wie het meeste goud dobbelt) en geef hem het startspelerfiche.

Walter (groen)

Stefan (blauw) is startspeler.

Kiko (rood)

Giorgio (geel)

scorespoor

tiebreakerspoor

krachtspoor

AQUILEIA

SPELVERLOOP

Het spel duurt 6 ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fasen: de inzetfase, gevolgd door de actiefase. Elke ronde begint bij de startspeler. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. In de actiefase worden de gebieden in de aangegeven volgorde afgehandeld.

INZETFASE

De startspeler zet 1 van zijn liberti op een van de actievelden op het speelbord of zijn tiebreakerfiche op het eerste vrije veld van het tiebreakerspoor. De volgende speler zet daarna ook een van zijn liberti of zijn tiebreakerfiche in, enzovoort. Nadat alle spelers hun eerste speelstuk hebben ingezet, zet de startspeler op dezelfde manier zijn tweede speelstuk in, gevolgd door de andere spelers. Zo gaan de spelers door totdat alle speelstukken zijn ingezet (5 liberti + 1 tiebreakerfiche). Een speler mag passen, maar mag daarna in deze ronde geen liberti meer inzetten. Het inzetten van het tiebreakerfiche is verplicht. Op een actieveld kan nooit meer dan 1 liberto staan. Als alle spelers klaar zijn, start de actiefase.



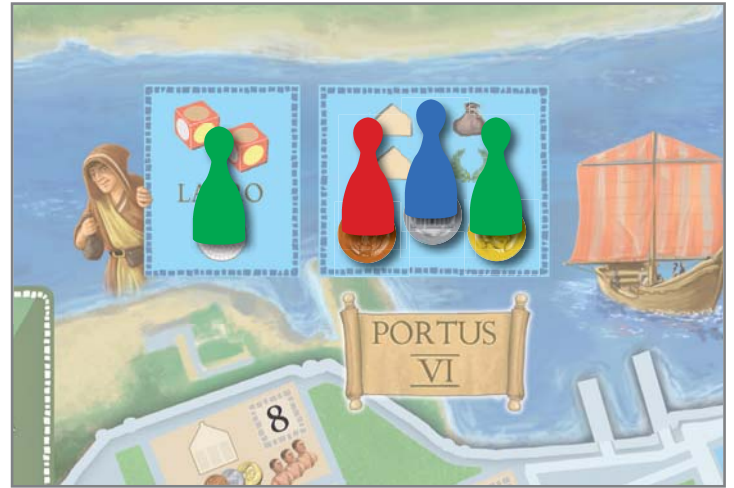
Opmerkingen: Een speler mag meer dan 1 liberto in een gebied zetten (uitzonderingen: Stadium en Portus; zie hieronder).

STADIUM

Een speler moet in het Stadium voor een van beide zijden kiezen. Heeft hij een liberto aan de zilveren zijde gezet, dan mag hij deze ronde geen liberto aan de gouden zijde zetten, en andersom. Hij mag wel meer liberti aan een van beide zijden zetten, zolang er vrije actievelden zijn.

PORTUS

In de Portus kan een speler een actieveld kiezen om de werkplaatsen die hij bezit te activeren, maar in dat geval moet hij naast een liberto ook een munt op dit actieveld leggen. Er zijn 3 van deze actievelden met verschillende kosten (1 brons, 1 zilver of 1 goud). Een speler die een liberto op een van deze velden zet, mag deze ronde geen liberto op een van de andere 2 actievelden zetten. Een speler mag naast een liberto op een van deze actievelden deze ronde wel een liberto op het actieveld Latro zetten.



FORUM

Zet een speler een liberto in het Forum, dan mag hij het actieveld vrij kiezen. Hij hoeft dus niet de aangegeven volgorde 1-2-3-4-5 aan te houden (deze is uitsluitend in de actiefase van belang).

ACTIEFASE

In deze fase worden de verschillende gebieden in onderstaande volgorde afgehandeld:

- I. Mercatus
- II. Arena
- III. Stadium
- IV. Theatrum
- V. Forum
- VI. Portus

ALGEMENE SPELREGELS:

TIEBREAKER

Het tiebreakerspoor dient uitsluitend om de nieuwe startspeler te bepalen en om onbesliste situaties in de Arena en het Stadium op te lossen. Een speler kan hier geen actie uitvoeren. Het leggen van een tiebreakerfiche geldt echter als het inzetten van een speelstuk in de inzetfase. Het is niet toegestaan om het tiebreakerfiche ergens anders voor te gebruiken of een liberto op het tiebreakerspoor te zetten.



GELD

Het is tijdens het spel niet mogelijk om geld te wisselen (uitzondering: Pecunia). Heeft een speler een bepaald metaal nodig om iets te kopen en heeft hij dit niet, dan kan hij de zaak niet kopen. Hij kan niet met een andere muntsoort betalen, ook al is deze meer waard. Het geld van een speler moet gedurende het hele spel zichtbaar zijn voor de andere spelers.

KAARTEN

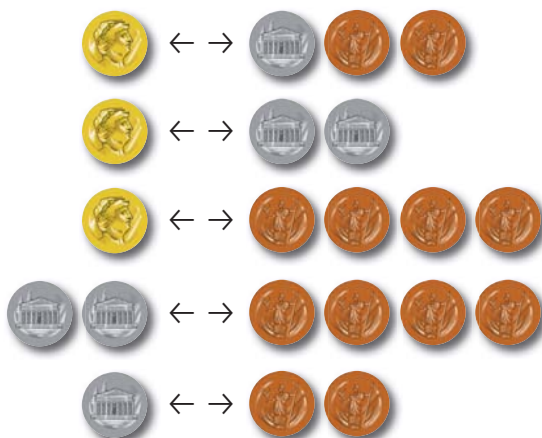
Tijdens het spel winnen, kopen of ontvangen de spelers verschillende kaarten. Ze hoeven hun kaarten niet aan de andere spelers te laten zien (ook de achterzijde niet) en niet te vertellen hoeveel ze er bezitten. Leg gespeelde kaarten op gescheiden aflegstapels naast het speelbord. Zodra een gedekte stapel leeg is, schud dan de bijbehorende aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

DE GEBIEDEN:

MERCATUS

In dit gebied kan een speler voor verschillende acties kiezen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- Dolus** Werp 2 rode dobbelstenen en ontvang de geworpen munten van de bank.
- Pecunia** De speler mag geld wisselen en ontvangt 4 punten als hij dat doet. Deze wissels zijn toegestaan:



- Equi et arma** Koop equi et arma kaarten (paarden en wapens): De speler met een liberto op het linkeractieveld (nr. 2) krijgt de open kaart en de bovenste kaart van de gedekte stapel.
- Servi** Koop servi kaarten (slaven): 1 munt = 1 kaart; brons: maximaal 1 kaart, zilver: maximaal 2 kaarten en goud: maximaal 3 kaarten.
- Potentia** Pak de 4 blauwe dobbelstenen. De speler mag deze ronde 1 of meer dobbelstenen in de Arena en/of het Stadium gebruiken. Hij legt gebruikte dobbelstenen terug op de Potentia-locatie. Hij kan een dobbelsteen nooit meer dan 1 keer per ronde gebruiken.

Opmerking: na het uitvoeren van een actie neemt de eigenaar van de betreffende liberto deze terug in zijn voorraad.

ARENA

De spelers vechten hier met gladiatoren om de prijzen. De winnaar ontvangt 3 bronzen munten van de bank en mag daarnaast kiezen of hij 1 servi-kaart trekt of overwinningspunten scoort, gelijk aan het dubbele van zijn ingezette kracht. De nummer 2 ontvangt 2 bronzen munten van de bank en krijgt daarnaast de optie die niet door de winnaar was gekozen (1 servi-kaart of overwinningspunten, gelijk aan het dubbele van de door hemzelf ingezette kracht). De nummer 3 ontvangt 1 bronzen munt.

Het gevecht verloopt als volgt (houd de stand bij met behulp van de krachtschilden op het krachtspoor):

- Uitsluitend spelers met ten minste 1 liberto in de Arena mogen aan het gevecht deelnemen.
- Iedere deelnemende speler telt de waarden van de actievelen waar zijn liberti op staan bij elkaar op. Dit is zijn startkracht.
- In beurtvolgorde werpt iedere deelnemende speler met alle rode dobbelstenen en telt het resultaat van zijn worp (aantal bronzen munten) bij zijn kracht op.
- In beurtvolgorde mag iedere deelnemende speler servi- en arma-kaarten (slaven- en wapenkaarten) spelen om zijn kracht te verhogen (elk symbool op zo'n kaart verhoogt zijn kracht met 1).
- Als de speler met de blauwe dobbelstenen aan het gevecht deelneemt, mag hij zoveel blauwe dobbelstenen (0-4) werpen als hij wil en het resultaat (aantal bronzen munten) bij zijn kracht optellen. Na zijn eerste worp mag hij er niet voor kiezen om er nog meer te werpen (ook al werpt hij teleurstellend).
- Bij een gelijke stand wint de speler die zijn tiebreakerfiche als eerste op het tiebreakerspoor heeft gelegd.

Voorbeeld van een gevecht in de Arena:

Stefan (blauw) is startspeler. Hij begint met 1 punt van de Arena zelf. Hij werpt de 3 rode dobbelstenen: 1 brons, 1 zilver en 1 goud. Omdat uitsluitend de bronzen munten in de Arena van toepassing zijn, verhoogt hij zijn kracht op het krachtspoor met 1.



Nu werpt Giorgio (geel) met de dobbelstenen. Hij werpt geen brons, dus geen verhoging van zijn kracht. Kiko (rood) gooit 3 brons. Hij heeft nu een kracht van 4. De spelers mogen vervolgens servi- en arma-kaarten spelen om hun kracht te verhogen. Stefan begint weer. Hij speelt geen kaarten. Giorgio speelt 1 arma-kaart met 2 symbolen en 1 servi-kaart met 1 symbool. Deze 3 punten telt hij bij zijn kracht op, waarmee hij een totaal van 5 heeft. Kiko speelt een arma-kaart met 2 symbolen, zodat hij op een kracht van 6 uitkomt. Giorgio heeft de 4 blauwe dobbelstenen en besluit er 2 te werpen. Hij gooit 1 brons. Daardoor hebben Kiko en Giorgio allebei een kracht van 6. Omdat Kiko als tweede zijn tiebreakerfiche op het tiebreakerspoor heeft gelegd en Giorgio als derde, wint Kiko het gevecht.

Kiko wint 3 brons van de bank en kiest voor het ontvangen van 12 punten (tweemaal zijn ingezette kracht in de Arena). Giorgio ontvangt 2 brons en een servi-kaart van de gedekte stapel. Stefan krijgt 1 brons.

Opmerking: de kracht van een speler is niet beperkt tot de lengte van het krachtspoor. Mocht een speler meer kracht inzetten, houd deze dan op een andere manier bij.

STADIUM

De spelers racen hier met door paarden getrokken strijdswagens om prijzen.

De winnaar ontvangt 3 munten van de bank (goud of zilver, afhankelijk van de gekozen zijde) en verder naar keuze de open lauwerkranskaart of de bovenste lauwerkranskaart van de gedekte stapel (hij mag beide bekijken). Hij geeft de andere lauwerkranskaart aan de nummer 2 (zonder deze aan de andere spelers te laten zien). De nummer 2 krijgt 2 munten van de bank (goud of zilver, afhankelijk van de gekozen zijde) en verder de lauwerkranskaart die hij van de winnaar heeft ontvangen. De nummer 3 krijgt 1 munt (goud of zilver, afhankelijk van de gekozen zijde).

De strijdswagenrace verloopt als volgt (houd de stand bij met behulp van de krachtschilden op het krachtspoor):

1. Uitsluitend spelers met ten minste 1 liberto in het Stadium mogen aan het gevecht deelnemen.
2. Een speler mag geen liberti aan beide zijden hebben. Hij moet of met de gouden of met de zilveren paarden racen.
3. Iedere deelnemende speler telt de waarden van de actievelden waar zijn liberti op staan bij elkaar op. Dit is zijn startkracht.
4. In beurtvolgorde werpt iedere deelnemende speler met alle rode dobbelstenen en telt het resultaat van zijn worp (aantal gouden of zilveren munten, afhankelijk van de gekozen zijde) bij zijn kracht op.
5. In beurtvolgorde mag iedere deelnemende speler equi-kaarten (paardenkaarten) in de kleur van zijn gekozen zijde spelen om zijn kracht te verhogen (elk paard op zo'n kaart verhoogt zijn kracht met 1).
6. Als de speler met de blauwe dobbelstenen aan het gevecht deelneemt, werpt hij zijn resterende blauwe dobbelstenen (0-4) en telt het resultaat (aantal gouden of zilveren munten, afhankelijk van de gekozen zijde) bij zijn kracht op.
7. Bij een gelijke stand wint de speler die zijn tiebreakerfiche als eerste op het tiebreakerspoor heeft gelegd.

Voorbeeld van een paardenrace in het Stadium

Stefan is de startspeler, dus hij mag weer beginnen. Hij heeft een liberto op actieveld 1 van de zilveren zijde, dus zijn startkracht is 1. Hij werpt de 3 rode dobbelstenen en scoort 2 zilver, zodat hij op dit moment een kracht van 3 heeft. Daarna is Walter (groen) aan de beurt en werpt 1 goud. Zijn kracht is nu 3. Giorgio werpt 2 zilver en heeft nu ook een kracht van 3. Kiko werpt 2 goud, zodat zijn kracht 4 is. De spelers spelen nu kaarten: Stefan speelt 1 kaart met 2 zilveren paarden. Daarmee komt hij op kracht 5. Walter speelt geen kaarten. Giorgio speelt 2 kaarten met op elk 1 gouden paard, zodat hij ook kracht 5 bereikt. Kiko speelt geen kaarten en blijft op kracht 4 staan. Giorgio heeft nog 2 blauwe dobbelstenen over en werpt die. Hij heeft geluk en dobbelt nog een zilver. Het uiteindelijke resultaat is: Giorgio wint met kracht 6, Stefan is 2^e met kracht 5, Kiko 3^e met kracht 4 en Walter laatste met kracht 3.

Giorgio ging de race aan met zilveren paarden, dus hij ontvangt 3 zilveren munten. Stefan krijgt 2 zilveren munten en Kiko 1 gouden munt. Giorgio krijgt ook de open lauwerkranskaart en de bovenste lauwerkranskaart van de gedekte stapel. Hij houdt er 1 en geeft de ander aan Stefan, de nummer 2. Hij hoeft de kaarten niet aan de andere spelers te laten zien.



Opmerking: de kracht van een speler is niet beperkt tot de lengte van het krachtspoor. Mocht een speler meer kracht inzetten, houd deze dan op een andere manier bij.

THEATRUM

De speler met een liberto op deze locatie toont de bovenste kaart van de gedekte stapel aan alle spelers en veilt deze. Hij opent de veiling met een bod van 1 munt naar keuze. Met de klok mee beslist de volgende speler of hij past of het bod met 1 munt naar keuze verhoogt. Een speler die past, mag later niet meer aan deze veiling meedoen. De winnaar ontvangt de kaart en geeft zijn bod aan de speler die zijn liberto op het Theatrum had gezet. Wint deze speler zelf de veiling, dan betaalt hij zijn bod aan de bank.

Opmerkingen:

- Wil of kan de speler met een liberto op het Theatrum de kaart niet veilen, dan mag de speler links van hem dat doen, enzovoort. Veilt niemand de kaart, dan krijgt de speler met de liberto op het Theatrum de kaart kosteloos.
- Heeft niemand een liberto op het Theatrum gezet, dan gebeurt er niets. De bovenste kaart van de stapel wordt niet getrokken.
- Spelers die de kaart niet winnen, krijgen hun geboden geld terug.

Voorbeeld van een veiling in het Theatrum

Walter koos de Theatrum-actie en start de veiling met het tonen van de bovenste kaart van de gedekte stapel aan alle spelers. Hij moet een openingsbod van 1 munt doen, hij kiest voor zilver. Giorgio is de volgende speler. Hij moet eerst een zilver voor zich neerleggen om het bod van Walter te evenaren en biedt daarna nog een zilver. Kiko past. Stefan evenaart de 2 zilver en doet er 1 brons bij. Walter heeft geen brons, dus kan het huidige bod niet evenaren. Hij moet passen. Giorgio past ook. Stefan wint de kaart en betaalt zijn winnende bod aan Walter (die de Theatrum-actie koos).



FORUM

De spelers bouwen werkplaatsen, privébanken (linkerdeel van het speelbord) en villa's (rechterdeel van het speelbord) in volgorde 1-2-3-4-5, zoals aangegeven op de actievelen:

- 1 = bouwt als eerste
- 2 = bouwt als tweede + ontvangt direct de punten van het gebouwde gebouw
- 3 = bouwt als derde + mag in totaal 2 gebouwen bouwen
- 4 = bouwt als vierde
- 5 = bouwt als vijfde + ontvangt direct de punten van het gebouwde gebouw



Een speler die een gebouw bouwt, moet alle slaven en munten betalen die op de gekozen locatie zijn afgebeeld. Kan hij het benodigde aantal slaven niet gepast betalen, dan moet hij er meer betalen. Hij moet precies de afgebeelde munten betalen. Hij krijgt nooit geld of slaven terug en hij mag niet wisselen.

Opmerking: gebouwen moeten apart worden afgerekend. Heeft een speler bijvoorbeeld 3 slaven nodig voor het eerste gebouw en 1 slaaf voor een tweede gebouw, dan kan hij niet voor beide gebouwen betalen met 2 servi-kaarten met elk 2 slaven.

Voorbeeld van bouwen in het Forum

Kiko bouwt de blauwe villa van 10 punten, die 2 brons, 2 zilver, 1 goud en 3 slaven kost. Hij heeft alleen 2 servi-kaarten met op elk 2 slaven, dus hij betaalt de benodigde munten en 4 slaven. Vervolgens zet hij een van zijn rode huizen op dit gebouw om aan te geven dat het nu van hem is. Omdat hij zijn liberto op actievelid 2 van het Forum had gezet, scoort hij nu direct de bijbehorende 10 punten (hij zet zijn scorefiche op het scorespoor 10 vooruit).



PORTUS

In de Portus komt eerst de Latro in actie. Daarna betalen de spelers met een liberto op een van de andere actievelen 1 munt (van de bij het betreffende actievelid afgebeelde soort) om hun werkplaatsen en privébanken te activeren. Werkplaatsen en privébanken bevinden zich aan de linkerkant van het speelbord.

1. De Latro is altijd eerst aan de beurt. De speler met een liberto op dit actievelid werpt 2 rode dobbelstenen en neemt het geld van de actievelen in de Portus, indien aanwezig.
2. Nu betaalt de speler op het bronzen actievelid 1 brons aan de bank. Als de bronzen munt nog op het actievelid ligt, mag hij deze gebruiken. Zoniet, dan moet hij deze uit zijn eigen voorraad opnieuw betalen. De spelers op het zilveren en het gouden actievelid doen hetzelfde (maar betalen respectievelijk een zilveren en een gouden munt). De spelers die de munt konden betalen, activeren daarmee hun privébanken en werkplaatsen. Ze ontvangen de op de betreffende locaties afgebeelde inkomsten. Privébanken leveren munten op, werkplaatsen leveren punten op.

Op elk gebouw staat duidelijk aangegeven hoeveel het kost om het te bouwen en wat de opbrengsten zijn als het wordt geactiveerd.

Voorbeeld van de acties in de PORTUS

Walter heeft de Latro en werpt de 2 rode dobbelstenen: brons en goud. Hij pakt de munten vanonder de rode en gele liberti. Kiko mag nu eerst en betaalt opnieuw een bronzen munt uit zijn voorraad. Hij activeert daarmee zijn privébank om 1 zilver en 1 goud te verdienen, en zijn werkplaats om 4 punten te scoren. Stefan betaalt het zilver van het activelveld (deze was niet door de Latro gestolen) aan de bank en activeert zijn privébanken en werkplaatsen. Giorgio heeft geen goud meer en kan zijn gebouwen daardoor niet activeren.



Opmerking: Aan het einde van een ronde ontvangt de speler die als eerste zijn tiebreakerfiche op het tiebreakerspoor heeft gelegd, het startspelerfiche. De spelers nemen hun tiebreakerfiche terug in hun voorraad.

De volgende ronde begint nu weer met de Inzetzfase.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 6 rondes (als er geen lauwerkranskaarten meer beschikbaar zijn). Aan het einde van het spel vindt er een extra puntentelling plaats. Iedere speler krijgt punten voor:

- zijn Stadium-kaarten met punten (10, 7, 5 of 3).
- zijn villa's (rechterzijde van het speelbord; de puntenwaarde van zijn villa's van een kleur vermenigvuldigd met het aantal lauwerkranskaarten van dezelfde kleur; een speler moet voor elke Theatrumlauwerkranskaart aangeven voor welke kleur deze telt).

Geld en andere kaarten zijn niets waard.

Opmerking: Villa's van kleuren waarvan de speler geen lauwerkranskaart heeft, leveren geen punten op!

Voorbeeld van het tellen van punten voor villa's:

Kiko heeft 1 blauwe Stadium-lauwerkranskaart en 1 blauw/gele Theatrum-lauwerkranskaart. Hij beslist dat de laatste voor blauw geldt. Hij bezit de blauwe villa's '10' en '6'. Hij scoort $2 \times 16 = 32$ punten voor zijn blauwe villa's. Deze telt hij op bij de score die hij tijdens het spel heeft bereikt. Hij heeft verder de Stadium-kaart van 5 punten, die hij ook aan zijn score toevoegt.

De speler met de meeste punten wint het spel.



© 2011 999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

Klantenservice@999games.nl

Under licence from



Winner of Premio

Archimede 2010



Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

Auteurs: Spellenclub Cielo d'Oro

Grafische vormgeving spelonderdelen: Geoffrey Cramm

Grafische vormgeving verpakking: Victor Bodin

Grafische bewerking: Fonts + Files

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma