

VIA APPIA

Een spel van Micheal Feldkötter
voor 2-4 spelers

Spelmateriaal

ALGEMEEN SPELMATERIAAL

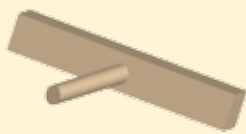
- 1 speelbord



- 1 steengroeve & bouwschema



- 1 schuiver om de stenen in de steengroeve te schuiven



- 64 stenen van hout, die in de steengroeve worden geschoven.



8x groot, 22x middelgroot en 34x klein

- 47 tegels om de Via Appia maken

9x groot, 14x middelgroot en
24x klein



- 41 bonusfiches

11x grijs, 13x bruin, 17x beige



- 9 puntenfiches

drie per waarde (1, 3 en 6)



- 9 stadsschijfjes



- 30 sestertiën



- 16 inkomstenkaarten



- 4 “+1 schuiven”- tegels



- 1 startspelerfiche



- 1 spelregels

SPELMATERIAAL VOOR DE SPELERS

- 4 transportwagens



- 4 speelfiguren



- 4 telstenen



- 4 “50+”-fiches



- 4 zichtschermen



Doel van het spel

Rome heeft behoefte aan een verbinding met Brundisium.

Om een snelle reis naar Brundisium mogelijk te maken bouwen de spelers de Via Appia. De daarvoor

benodigde stenen tegels halen ze uit de steengroeve.

Om deze tegels te bouwen, moeten de speler zich op de weg naar Brundisium begeven. Dit kost sestertiën, maar levert ook overwinningpunten op.

Vorbereiding

Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.

1. Sorteren: Leg de **bonusfiches** voor elk wegdeel (A, B of C) op het daarvoor bestemde veld naast het betreffende wegdeel. Leg de **puntenfiches** op de daarvoor bestemde velden naast de steden in een stapel in oplopende volgorde (bovenop de 6 en onderop de 1). *Uitzondering: In een spel met twee spelers worden enkel de 6 en de 1 gebruikt.*

Leg de **stenen** en de **tegels** gesorteerd in de betreffende voorraad. Leg de **“+1 schuiven”-tegels**, **stadsschijfjes**, **“50+”-fiches** en de **sestertiën** naast het speelbord.

2. Schudden: Schud de **inkomstenkaarten**. Leg er 7 open naast het speelbord en de overige kaarten in een gedekte stapel ernaast.

3. Steengroeve vullen: Plaats de **steengroeve** in de uitsparingen in het speelbord. Vul de steengroeve met **4 grote, 8 middelgrote** en **12 kleine** stenen. Verdeel deze stenen op willekeurige wijze, zodat elk spel anders begint. Leg de **schuiver** naast de steengroeve.



Daarnaast krijgt

de startspeler	2 kleine (grijze) stenen en 1 sestertie
de 2 ^e speler	2 kleine (grijze) stenen en 2 sestertiën
de 3 ^e speler	1 kleine (grijze) en 1 middelgrote (witte) steen en 2 sestertiën.
de 4 ^e speler	1 kleine (grijze) en 1 middelgrote (witte) steen en 3 sestertiën.

Sestertiën komen altijd achter het zichtschermb te liggen en stenen ervoor.

4. Verdelen: Kies een **startspeler**. Deze krijgt het startspelerfiche. Daarna krijgt iedere speler:

- 1 **speelfiguur** in de kleur van zijn keuze, die men in de stad Rome plaatst,
- 1 **zichtschermb** in dezelfde kleur, die men voor zich neer zet,
- 1 **telsteen** in dezelfde kleur, die men op veld 1 van het puntenspoor plaatst,
- 1 **transportwagen**, die men naast zijn zichtschermb legt.

Spelverloop

De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, voert één van de volgende acties uit:

De verschillende acties:

Inkomsten

De speler kiest één van de openliggende inkomstenkaarten en ontvangt de op deze kaart afgebeelde sestertiën (uit de algemene voorraad) of stenen (uit de steenvoorraad). Sestertiën komen achter het zichtscherf te liggen, stenen ervoor. De inkomstenkaart wordt omgedraaid.

Als de speler uit slechts 3 of minder kaarten kan kiezen dan krijgt hij beide: de sestertiën en de stenen.

De speler, die de laatste kaart neemt, krijgt ook een "+1 schuiven"-tegel, mits hij deze nog niet heeft. Daarna gaan alle omgedraaide kaarten naar de aflegstapel en worden er 7 nieuwe kaarten van de stapel getrokken. Als een speler een steen zou krijgen, die niet meer voorradig is, dan moet **iedere speler** de helft van de stenen met deze grootte in zijn bezit (naar beneden afgerond) terug in de steenvoorraad leggen. Vervolgens krijgt de speler zijn ste(e)n(en).

Steengroeve

De speler schuift 2 stenen in de steengroeve. In dat geval legt hij de eerste steen, zoals in het voorbeeld, voor de steengroeve neer en schuift deze voorzichtig met behulp van de schuiver naar binnen. Je mag zelf weten waar je de schuiver laat beginnen, maar deze mag nooit over de grens van de rails gaan. Vervolgens wordt ook de tweede steen naar binnen geschoven.

De speler ruilt elke steen, die er aan de voorkant uit komt, om voor een tegel met dezelfde grootte (of kleiner) uit de tegelvoorraad, of verkoopt deze direct voor sestertiën. Nadat de stenen zijn verkocht of omgeruild, gaan ze terug naar de steenvoorraad. De speler legt verkregen tegels in zijn transportwagen. Op de velden van een transportwagen kunnen enkel de aangegeven tegels komen te liggen. Als er bij het toevoegen van twee stenen aan de steengroeve geen steen is uitgekomen, dan krijgt de speler ook geen stenen of sestertiën. De speler mag daarnaast één "+1 schuiven"-tegel inzetten in het spel als hij deze heeft. Hij mag dan een derde steen naar binnen schuiven.

Wegenbouw

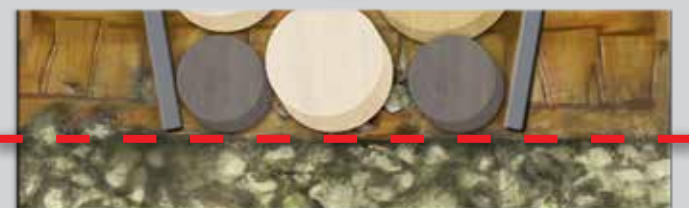
De speler bouwt 1 of 2 tegels op de Via Appia. Daarbij gelden de volgende regels:

- Een speler mag aan elk wegdeel bouwen dat aan een stad grenst waar hij reeds heen is gereisd.

Inkomsten **Steengroeve** **Wegenbouw** **Reizen**



Opmerking: Elke speler kan slechts één "+1 schuiven"-tegel in zijn bezit hebben.



Leg de steen die in de steengroeve wordt geschoven voor de hier aangegeven rode lijn. De schuiver mag niet voorbij deze lijn gaan bij het schuiven van de stenen.




Opmerking: Op dit veld van de wagen kan of een grote of een middelgrote en een kleine tegel worden gelegd. Het leggen van twee kleine tegels is dus niet toegestaan! Het wel mogelijk om op dit veld enkel een middelgrote of kleine tegel te leggen.



Voorbeeld: Blauw en Rood zijn naar Tarracina gereisd en mogen dus zowel in wegdeel A als B aan de Via Appia bouwen.

- Tegels mogen enkel op velden worden gebouwd, die via een lijn verbonden zijn met een andere tegel of de daarachter liggende stad.
- Een speler mag een tweede tegel enkel in dezelfde straat bouwen als de wegdelen daarvoor helemaal vol zijn gebouwd.



Voorbeeld: Op de  gemarkeerde velden mag worden gebouwd op de  velden niet.

Voor het bouwen van **elke** tegel krijgt de speler een bonusfiche van het betreffende wegdeel en overwinningspunten:

Grote tegel _____ 5 overwinningspunten
 Middelhoogte tegel _____ 3 overwinningspunten
 Kleine tegel _____ 1 overwinningspunt

Deze punten worden bijgehouden op het puntenspoor.

Voor het bouwen van 2 tegels krijgt de speler een bonus van 1 sestertie.

Opmerking: Als een speler meer dan 50 punten behaalt, dan legt hij het "50+"-fiche voor zich neer.

Reizen

De speler verplaatst zijn speelfiguur 1, 2 of 3 tegels naar voren. Daarvoor betaalt hij 1, 3 of 6 sestertiën.

Men kan alleen bewegen over velden waar een tegel op ligt. Daarnaast mag men enkel over de verbindinglijnen tussen te tegels bewegen.

Op **kleine en middelgrote** tegels mag maximaal **1 speelfiguur** staan en op de **grote** tegels maximaal **2 speelfiguren**. Je mag voorbij tegels met een speelfiguur bewegen, maar dit telt wel als stap.

Een speler kan nooit verder dan de volgende stad reizen. Hier moet hij stoppen en krijgt het bovenste beschikbare puntenfiche. Daarnaast legt hij een stadsschijfje op het veld voor stadsschijfjes (deze actie vervalt voor de laatste speler die deze stad bereikt).

Liggen in een stad 1 of meer stadsschijfjes, dan worden de reiskosten voor andere speelfiguren naar deze stad lager: per stadsschijfje betaalt men 1 sestertie minder. Dit geldt alleen voor het wegdeel dat direct voor deze stad ligt.



Voorbeeld: Je kunt niet verplaatsen naar velden met de rode pijlen, omdat er geen verbindinglijn is; in het linker voorbeeld betreft het zelfs een veld zonder tegel. Verplaatsen naar de velden met een groene pijl is wel mogelijk.

Opmerking: Je kunt niet verplaatsen naar een veld zonder tegel.



1	→	
2	↖	
3	↘	

Voorbeeld: In Beneventum ligt een stadsschijfje. Spelers op wegdeel B betalen voor 1 stap niets, voor 2 stappen 2 sestertiën en voor 3 stappen 5 sestertiën. Op de kosten voor het reizen over wegdeel A heeft dit stadsschijfje geen invloed.

Opmerking: stadsschijfjes verlagen enkel de reiskosten, een speler krijgt nooit sestertiën!

Einde van het spel en eindwaardering

Het spel is afgelopen, als

- een puntenfiche in Brundisium wordt uitgereikt, OF
- de Via Appia volledig is gebouwd.

De speler(s) met de **meeste sestertiën** krijgen 2 overwinningspunten. Daarna wordt aan de hand van de verschillende **bonusfiches** bepaald, welke speler aan de verschillende wegdelen de meeste tegels heeft gebouwd:

- De speler die meeste tegels heeft gebouwd, krijgt 8 overwinningspunten.
- De speler die daarmee tweede is, krijgt 4 overwinningspunten.

In beide gevallen worden de **ronde nog uitgespeeld**.

In geval van een gelijke stand voor de meeste tegels worden de punten voor de 1^e en 2^e plaats verdeeld onder de betreffende spelers. In geval van een gelijke stand voor de 2^e plaats worden 4 punten onder de betreffende spelers verdeeld (naar beneden afgerond).

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.