

RES PUBLICA

Verschillende volken trekken door Europa op zoek naar nieuwe gebieden om zich te vestigen. Intensieve handel brengt deze volken bij elkaar. Hierdoor ontstaan nederzettingen

en komt de ontwikkeling van elke beschaving in een stroomversnelling. Steden groeien en worden het middelpunt van de culturele ontwikkeling – hoe sneller, hoe beter!

Spelmateriaal

• **65 volkenkaarten:** 12x Angelsaksen, Hunnen, Vikingen, Goten en Lombarden, 5x monniken.



achterzijde *Angelsaksen, Hunnen, Vikingen, Goten, Lombarden & monniken*

• **65 beschavingskaarten:** 12x alchemie, handel, scheepsbouw, architectuur en metaalkunde; 5x boeken



achterzijde *alchemie, handel, scheepsbouw, architectuur, metaalkunde, boeken*

• **24 puntenkaarten:** 10x nederzetting (waarde 3), 2 kerken (waarde 7), 10 steden (met waarde 4,5,5,6,6,7,7,8,8,9), 2 bibliotheken (deze maken het spelen van 4 beschavingskaarten i.p.v. 5 mogelijk).



achterzijde *nederzetting, kerk, stad, bibliotheek*

• 1 spelregels

Vorbereiding van het spel

Sorteer de puntenkaarten en maak 4 stapels:

- In de eerste stapel komen, in aflopende volgorde, de steden. Waarde 9 ligt bovenop, daaronder beide kaarten met waarde 8, enz.
- In de tweede stapel komen alle nederzettingen.
- In de derde stapel komen beide kerken.
- In de vierde stapel komen beide bibliotheken.

Alle 4 stapels liggen open in het midden van de tafel.

Schud de beschavingskaarten en leg deze in een gedekte stapel naast de puntenkaarten.

Schud de volkenkaarten. Iedere speler krijgt gedekt 4 kaarten en neemt deze op hand. De overige kaarten vormen een gedekte stapel met volkenkaarten.

De oudste speler wordt startspeler. De andere spelers volgen volgens de wijzers van de klok.



stapel met steden

stapel met nederzettingen



stapel met kerken



stapel met bibliotheken



stapel met beschavingskaarten



stapel met volkenkaarten

Doel van het spel

De spelers stichten steden en nederzettingen om op deze wijze culturele en technologische vooruitgang te boeken.

Voor het stichten van een nederzetting zijn 5 dezelfde volkenkaarten nodig. Dit levert een speler 3 punten op en de mogelijkheid om elke ronde een beschavingskaart te trekken.

Voor het stichten van een stad zijn 5 dezelfde beschavingskaarten nodig. Snelheid is geboden, want de eerste stad levert de meeste punten op en elke volgende stad steeds minder.

De speler die door slim te handelen (en beetje geluk heeft met het trekken van de kaarten) de meeste punten verzameld, wint het spel.

Spelverloop

Res Publica wordt gespeeld in rondes. De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. In zijn beurt kan een speler de volgende acties in de aangegeven volgorde uitvoeren of passen:

Handelen

Kaarten spelen:

- voor 5 volkenkaarten krijgt men een nederzetting
- voor 5 beschavingskaarten krijgt men stad
- voor 2 monniken krijgt men een kerk
- voor 2 boeken krijgt men een bibliotheek

Een speler mag aan het einde van zijn beurt **1 volkenkaart** van de stapel trekken. Daarnaast mag hij **per nederzetting**, die hij heeft gesticht **1 beschavingskaart** trekken (met een maximum van in totaal 3 kaarten).



Een beschrijving van de afzonderlijke acties:

Handelen

De speler die aan de beurt is mag 1x handelen.

Daarvoor heeft hij de volgende opties:

- A. Eén of meer kaarten zoeken
- B. Eén of meer kaarten aanbieden

A. Eén of meer kaarten zoeken

De speler geeft aan naar welke kaart (of kaarten) hij op zoek is. Hij zegt daarbij niet, welke kaart(en) hij daarvoor over heeft.

Om beurten, volgens de wijzers van de klok, geeft elke speler, die het gevraagde aanbiedt, aan waartegen hij dit wil ruilen.

De zoekende speler kiest welk aanbod hij accepteert. Hij mag ook alle aanbiedingen afslaan.

Als een aanbod wordt geaccepteerd ruilen de twee betrokken spelers de betreffende kaarten open met elkaar.

Opmerking: In zijn beurt kan een speler slechts voor één van beide handelsopties kiezen. Hij mag slechts één keer per beurt handelen.

Voorbeelden:

Ik zoek 1 Vikingenkaart.

Ik zoek 1 monnikenkaart.

Ik zoek 2 Hunnen- en 1 scheepsbouwkaart.

Ik zoek 3 alchemie- of 3 metaalkunde kaarten.

Voorbeelden van een tegenbod:

Tegen 1 Hunnenkaart.

Tegen 1 boeken- of 2 willekeurige beschavingskaarten.

Tegen 1 Angelsaksen- en 2 handelkaarten.

Tegen 2 scheepsbouw- of 2 architectuurkaarten.

B. Eén of meer kaarten aanbieden

De speler geeft aan welke kaart (of kaarten) hij in de aanbieding heeft. Hij zegt daarbij niet, welke kaart(en) hij daarvoor terug wil hebben.

Om beurten, volgens de wijzers van de klok, geeft elke speler, die interesse heeft in dit aanbod, aan waartegen hij dit wil ruilen.

De aanbiedende speler kiest welke aanbod hij accepteert. Hij mag ook alle aanbiedingen afslaan.

Voorbeeld:

Ik bied 2 Gotenkaarten aan.

Ik bied 1 monniken- 2 andere volkenkaarten aan.

Ik bied 1 Hunnen- en 1 scheepsbouwkaart aan.

Ik bied 2 metaalkunde kaarten aan.

Toelichting: Door te zeggen "Ik bied 1 Lombarden- of 1 Angelsaksenkaart aan" weten je medespelers niet goed wat ze zullen krijgen. Het tegenbod zal in zo'n geval waarschijnlijk niet spectaculair zijn. Het is overigens niet toegestaan om te verder te onderhandelen over wat men uiteindelijk zal krijgen.

Regels voor het handelen

- Bij het zoeken, aanbieden en plaatsen van een tegenbod mogen er maximaal **2 kaartaanduidingen/namen** worden gebruikt, die met "en" of "of" worden verbonden.
- Het is niet toegestaan om "zoeken" en "aanbieden" te combineren.
- Als een speler meer kaartaanduidingen/namen gebruikt dan is toegestaan, dan is hij voor de lopende handel uitgesloten.
- Elke speler kan slechts één handel initiëren of bod plaatsen.
- Elke speler moet zich aan zijn woord (kunnen) houden:
 - Een speler moet het door hem genoemde aanbod afgeven.
 - Een speler mag slechts kaarten aanbieden, die hij daadwerkelijk bezit.
- Het is niet verplicht om hetzelfde aantal kaarten te ruilen. Beide spelers moeten ieder wel minstens 1 kaart ruilen.
- Puntenkaarten mogen niet worden geruild.

Voorbeelden:

2 Gotenkaarten en 1 Hunnenkaart.

2 architectuur- of 3 volkenkaarten.

1 metaalkunstkaart of 2 andere kaarten.

2 dezelfde of 3 beschavingskaarten.

Niet toegestaan is:

1 Goten-, 1 Hunnen- en 1 Angelsaksenkaart.

1 beschavingskaart, maar geen alchemiekaart.

Natuurlijk kunnen spelers eventuele details middels "huisregels" bedenken en toepassen.

Voorbeeld: Ook niet toegestaan is "Ik zoek 1 Hunnenkaart en bied 1 Gotenkaart aan." Natuurlijk kunnen spelers eventuele details middels "huisregels" bedenken en toepassen.

Voorbeeld: Ani zoekt een Gotenkaart. Niemand reageert op dit aanbod (omdat de andere spelers de kaart niet hebben of willen ruilen). Ani mag geen nieuwe handel initiëren.

Dit geldt natuurlijk niet als de speler, die aan de beurt is, geen ruil met een speler is aangegaan.



■ Kaarten spelen

Als een speler respectievelijk **5 dezelfde volken-** of **beschavingskaarten**, of **2 monniken**, of **2 boeken** op hand heeft, dan mag hij deze **open** voor zich **uitspelen**. Hij mag ook meerdere series in dezelfde beurt uitspelen.

Voor elke gespeelde serie kaarten krijgt de speler direct een puntenkaartje:

- Voor **5 dezelfde volkenkaarten** (m.u.v. monniken) krijgt men een **nederzetting**. Neem daarvoor de bovenste kaart van de betreffende stapel. Alle nederzettingen hebben een waarde van 3.
- Voor **5 dezelfde beschavingskaarten** (m.u.v. boeken) krijgt men een **stad**. Neem daarvoor de bovenste kaart van de stapel met steden. Vanwege het sorteren aan het begin van het spel krijgt de speler steeds de kaart met hoogste beschikbare waarde.
- Voor **2 monniken** krijgt men een **kerk**. Kerken hebben een waarde van 7.
- Voor **2 boeken** krijgt men een **bibliotheek**. Een bibliotheek maakt het mogelijk om door het spelen van 4 dezelfde beschavingskaarten (i.p.v. 5) een stad te krijgen!

Leg de puntenkaart dwars over de gespeelde serie kaarten, zodat de kaarten eronder nog zichtbaar zijn.

Opmerking: Op deze manier heeft iedereen altijd een goed overzicht van welke kaarten reeds gespeeld zijn.



Kaarten trekken

Aan het einde van zijn beurt mag een speler **1 volkenkaart** van de stapel **trekken**, zolang er nog kaarten beschikbaar zijn. Als deze stapel uitgeput is, kan een speler geen volkenkaart meer trekken.

Daarnaast trekt de speler voor **elke nederzetting**, die hij heeft gesticht, **1 beschavingskaart** van de stapel.

Belangrijk: Een speler mag aan het einde van zijn beurt in totaal **maximaal 3 kaarten trekken**.

Opmerking: Het maakt niet uit of de nederzetting in de huidige of een vorige ronde is gesticht.

Opmerking: Als een speler meer dan 2 nederzettingen heeft, dan kiest hij 1 volkenkaart en 2 beschavingskaarten, of 3 beschavingskaarten (en dus geen volkenkaart).

Einde van het spel en puntentelling

Als een speler de **laatste beschavingskaart** van de stapel trekt, begint de **laatste ronde**.

Iedere speler komt nog één kaart aan de beurt. De speler, die de laatste kaart beschavingskaart heeft getrokken, is als laatste aan de beurt.

Daarna, voor de puntentelling, hebben de spelers nog één keer de mogelijkheid om series met 5 dezelfde volken- of beschavingskaarten te spelen. Bovendien mag men ook 2 monniken en/of 2 boeken spelen.

Nu volgt de puntentelling:

- Iedere speler telt de **punten** van zijn **puntenkaarten** (steden, kerken, steden). Bibliotheken leveren geen punten op
- **Elk paar bestaande uit twee dezelfde kaarten op hand** levert de betreffende speler 1 punt op.

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

Res Publica – klassiek

De eerste uitgave van Res Publica bestond uit slechts 140 kaarten. Er zaten geen **monniken, boeken, kerken en bibliotheken** in het spel. Als je deze versie wilt spelen, doe dan het volgende:

- Verwijder voor aanvang van het spel de kaarten met **monniken, boeken, kerken en bibliotheken** uit het spel. Leg deze terug in de doos.
- Maak bij de voorbereiding van het spel slechts 2 stapels met puntenkaarten (nederzettingen en steden).

Opmerking: Zonder monniken en boeken moet men natuurlijk altijd 5 dezelfde beschavingskaarten spelen.

Speloverzicht

Vorbereiding van het spel

Sorteer de puntenkaarten en maak 4 stapels:

- 1^e stapel: steden in aflopende volgorde
- 2^e stapel: 10 nederzettingen (waarde 3)
- 3^e stapel: 2 kerken
- 4^e stapel: 2 bibliotheken

Leg deze 4 stapels open in het midden van de tafel.

Schud de beschavings- en volkenkaarten en vorm twee afzonderlijke gedekte stapels. Iedere speler neemt **gedekt 4 volkenkaarten op hand**.

Spelverloop

Een speler kan in zijn beurt de volgende acties in deze volgorde uitvoeren:



stapel met steden



stapel met nederzettingen



stapel met kerken



stapel met bibliotheken



stapel met beschavingskaarten



stapel met volkenkaarten

■ **1 handel aangaan.** Daarvoor heeft hij twee opties:

- iets **zoeken**, of
- iets **aanbieden**, dat hij op hand heeft.
- per handel mag kan hij slechts **2 kaart aanduidingen/namen** gebruiken.

■ **Dezelfde kaarten spelen** en daarmee puntenkaarten krijgen:

- voor 5 volkenkaarten krijgt men een nederzetting;
- voor 5 beschavingskaarten krijgt men een stad;
- voor 2 monniken krijgt men een kerk;
- voor 2 boeken krijgt men een bibliotheek.

Geen monniken!

Geen boeken!

Einde van een beurt: kaarten trekken

- 1 volkenkaart van de stapel trekken, mits beschikbaar
 - 1 beschavingskaart voor elke nederzetting
- Belangrijk: Een speler mag aan het einde van zijn beurt in totaal maximaal 3 kaarten trekken.

Opmerking: meer dan 2 nederzettingen: 1 volkenkaart en 2 beschavingskaarten of 3 beschavingskaarten.

Einde van het spel

De laatste ronde gaat in als een speler de laatste beschavingskaart van de stapel trekt.

Na deze ronde hebben alle spelers nog eenmaal de mogelijkheid om series kaarten te spelen.

Puntentelling

Iedere speler telt de punten van zijn nederzettingen, steden en kerken. Daarnaast krijgt men 1 punt voor elke paar bestaande uit twee dezelfde kaarten op hand. De speler met de meeste punten wint het spel.

