

# La Citta

KOSMOS®

Spiele-Galerie

## SPELREGELS

### INHOUD

<b>Spelvoorbereiding</b> .....	2	Politieke kaarten met gebouwen .....	5
– Standaardopbouw voor beginnende spelers .....	3	– Politieke kaarten met acties .....	5
– Opbouw voor gevorderde spelers .....	3	6 De “Stem van het volk” spreekt .....	6
<b>Het spelverloop</b> .....	4	7 Migratie van burgers .....	6
Een speeljaar .....	4	8 Voedselvoorziening van burgers? .....	7
1 Wisselen van startspeler .....	4	Einde van een speeljaar .....	7
2 Kaarten voor de “stem van het volk” neerleggen ..	4	<b>Einde van het spel</b> .....	7
3 Inkomsten uit steengroeven .....	4	De geïllustreerde opkomst van een stad .....	7
4 Bevolkingsaanwas .....	4	Strategie-tips .....	7
5 Politieke e ronden 1 tot en met 5 .....	4	<b>Standaardopbouw voor beginnende spelers met minder dan 5 spelers</b>	
Overzicht		Opbouw voor 2 spelers .....	8
A Actiekaarten inzetten .....	4	Opbouw voor 3 spelers .....	8
Hoe wordt er gebouwd? .....	5	Opbouw voor 4 spelers .....	8
Belangrijke bouwregels .....	5	Spelmateriaal .....	8
Bouwtips .....	5		
B Politieke kaarten inzetten .....	5		

# INLEIDING

*De spelers zijn Italiaanse vorsten, die aan het begin van het spel 2 steden bezitten. Een stad wordt gesticht door een castello te plaatsen. In elk castello leven in het begin 3.000 mensen, die door 3 kleine speelfiguren voorgesteld worden. Deze figuren noemen we burgers.*

*Het doel van de spelers is, om hun macht te vergroten door hun steden uit te bouwen door er fiches aan te plaatsen en nieuwe steden te stichten. Eerste vereiste is, dat er genoeg burgers in de stad zijn die uitgebreid wordt, want elke uitbreiding van een stad moet door een burger bezet zijn.*

*Omdat het aantal burgers iedere beurt toeneemt, is het de eerste taak van de spelers, om voor voldoende voedsel te zorgen. Castellors en boerderijen produceren voedsel, als deze aan gebieden met landbouwgrond grenzen. Maar de groei van een stad kent zijn grenzen: alleen als er een marktplaats is, kan de stad meer dan 5 burgers opnemen. Bij 8 burgers is de volgende grens bereikt, maar als de stad in de buurt van water ligt, kan daar een bron gebouwd worden, en kan de stad een onbeperkt aantal burgers opnemen. Bronnen betekenen water, dat van doorslaggevend belang is voor de volksgezondheid. Maar als de burgerij goed doorvoed is en gezond, krijgen ze al gauw nieuwe wensen: de hang naar cultuur en schone kunsten doet hen naar prachtige gebouwen verlangen.*

*Er zullen ook standbeelden, kloosters en badhuizen verrijzen, want eens per speeljaar drommen de burgers samen om de stem van het volk te laten spreken. Wil het volk meer cultuur, dan zijn alle culturele gebouwen (met witte bogen) belangrijk; wil het volk meer scholing, dan zijn opleidingsinstituten (met zwarte bogen) in trek. Als men naar meer gezondheid streeft, dan zijn de gebouwen die de hygiëne (met blauwe bogen) bevorderen favoriet.*

*Is bijvoorbeeld de keuze op cultuur gevallen, dan kijken de burgers in alle aangrenzende steden, of daar meer cultuur is dan in hun eigen stad. Is dat het geval, trekken burgers weg naar de stad met meer cultuur. Het is mogelijk, dat een stad daardoor veel burgers verliest. Als er minder burgers dan gebouwen overblijven, moet er gesloopt worden. Als er dan een boerderij moet verdwijnen, waardoor de voedselproductie niet meer toereikend is, verdwijnen er nog meer burgers. Nu zijn de rapen pas goed gaar, en eindigt het expansieplan van de speler in een catastrofe.*

*Samengevat kan men zeggen, dat het in "La Citta" gedaan is met de rust, als de afstand naar een buurstad minder dan 3 vakjes is. Wees dus voorzichtig, als een andere speler steeds dichterbij komt: hij zal niet veel goeds in zijn schild voeren!*



# SPELVOORBEREIDING

Druk voor het eerste spel alle onderdelen voorzichtig uit de stansramen.

## ■ Leg het speelbord op tafel.

*Informatie: op het speelbord zie je een heuvelachtig landschap, dat doorkruist is met valleien. Deze valleien bestaan uit zeshoekige vakken. Op deze vakken sticht je steden, die je op de aangrenzende vakken verder uitbouwt.*

*De grote velden tussen de paden stellen bepaalde terreinsoorten voor. Alle terreinsoorten hebben hun eigen kenmerken.*

## ■ Sorteert de zeshoekige fiches voor het stichten en uitbouwen van steden.

De meeste fiches tonen op voor- en achterkant verschillende gebouwen. Plaats de stapels in de buurt van het speelbord. De bogen op de fiches geven de aantrekkingspunten van de gebouwen aan.

### • 40 x Boerderij/steengroeve

Leg 2 stapels naast elkaar, de ene met de boerderij boven, de andere met de steengroeve.



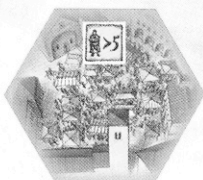
BOERDERIJ



STEENGROEVE

### • 16 x Marktplein

Maak 1 stapel.

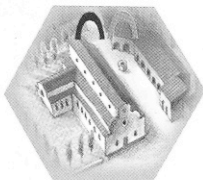


### • 20 x Palazzo/ziekenhuis

Leg 2 stapels naast elkaar, de ene met het palazzo boven, de andere met het ziekenhuis.



PALAZZO



ZIEKENHUIS

### • 15 x Standbeeld/kathedraal

Leg 2 stapels naast elkaar, de ene met het standbeeld boven, de andere met de kathedraal.



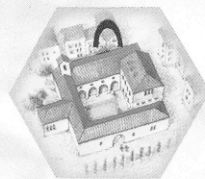
STANDBEELD



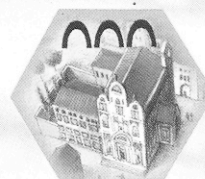
KATHEDRAAL

### • 15 x Klooster/universiteit

Leg 2 stapels naast elkaar, de ene met het klooster boven, de andere met de universiteit.



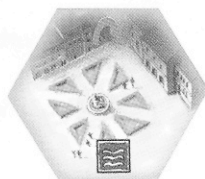
KLOOSTER



UNIVERSITEIT

### • 15 x Bron/badhuis

Leg 2 stapels naast elkaar, de ene met de bron boven, de andere met het badhuis.



BRON



BADHUIS

## ■ Neem alle landschaptiegels en maak daar een gedekte stapel van.

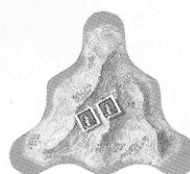
De verschillende landschappen hebben de volgende betekenissen:

### • 14 x Landbouwgrond

Landbouw levert voedsel op. Dit heeft men nodig om zijn burgers te voeden. Elk landschap toont 1, 2 of 3 graansymbolen.

*Informatie: een landschap met 1 symbool levert één eenheid voedsel op, een landschap met 2 symbolen levert twee eenheden op en een landschap met 3 symbolen drie.*

*Men krijgt alleen voedsel als de juiste gebouwen op een aan het landschap grenzend vak staan.*



### • 3 x Gebergte

In een gebergte vindt men marmer. Als je op een aangrenzend vak een steengroeve bouwt, levert dat iedere beurt een goudstuk op.



### • 5 x Water

Water is belangrijk voor de volksgezondheid. Gebouwen met blauwe bogen dienen de volksgezondheid. Door een bron of een badhuis te bouwen op een aan water grenzend vak, zijn er geen grenzen meer aan de bevolkingsaanwas in die stad.



- Iedere speler kiest een kleur. In die kleur krijgt hij 4 fiches met castellos, die hij voor zich neerlegt.



Castellos in de 5 kleuren

**Informatie:** Een "Castello" is het gebouw, waarmee een stad wordt gesticht. Als een castello is gebouwd, worden er meteen drie burgers op geplaatst.

- De burger-miniaturen worden naast het bord gehouden als algemene bevolkingsvoorraad.

Alle Spelers putten uit de bevolkingsvoorraad. Eénmaal geplaatst, horen ze bij de stad, waar ze in staan.

- Alle spelers krijgen de 4 burgers van hun eigen kleur. Het gebruik hiervan wordt later uitgelegd.

- Sorteert de kaarten en maak drie stapels:

- 15 actiekaarten



- 32 politieke kaarten



- 27 kaarten "Stem van het volk"



- Iedere speler krijgt 3 actiekaarten in zijn kleur, naar de gekleurde kaders op de achterkant. Hij legt ze ongedekt voor zich neer.

De betekenis van de kaarten is voor alle spelers hetzelfde. Bij minder dan 5 spelers worden de actiekaarten van de ongebruikte kleuren in de doos teruggelegd.

- Nu zijn de 32 politieke kaarten aan de beurt.

Schud de kaarten goed door elkaar. Neem de bovenste 7 kaarten van de stapel en leg deze open op een rij op de daarvoor bestemde cirkels aan de rand van het speelbord (zie afbeelding). De overige politieke kaarten worden als gedekte stapel op het laatste, lege vak (zonder motief) gelegd.



■ Neem nu de 27 kaarten “Stem van het volk”.

Schud deze grondig en leg de gedekte stapel op het speelbord aan de kant van de 4 bruine cirkels.



■ De voedsel fiches en de goudstukken worden naast het speelbord gelegd.

• Goudstukken

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 1 goudstuk. Een speler kan uitsluitend aan meer goud komen met behulp van een steengroeve of door het inzetten van een actiekaart.



• Voedsel fiches

De voedsel fiches worden naast het speelbord gelegd.

De spelers krijgen pas voedsel fiches als ze castellos en later boerderijen bouwen.

Klein fiche → 1 x voedsel

Groot fiche → 5 x voedsel



■ Iedere speler krijgt een overzichtskaart.

Het startspelersymbool wordt klaargelegd.



## Standaardopbouw met 5 beginnende spelers



Het is verstandig om de eerste keer deze startopstelling te gebruiken. Startopstellingen voor 2, 3 of 4 spelers vind je op de laatste pagina.

- I Leg zoals afgebeeld de landschaptegels op het speelbord.
- II Alle spelers nemen 2 castellos van hun kleur en plaatsen deze zoals afgebeeld op het speelbord. Op elk castello plaatsen de spelers 3 burgers.
- III Neem de voedsel fiches!

*Informatie: castellos leveren voedsel op! Als een castello aan een landbouwgebied grenst, dan oogst deze net zoveel voedsel fiches als er graansymbolen zijn afgebeeld. Er bestaan landbouwgebieden met 1, 2 en 3 graansymbolen. Ieder symbool levert 1 voedsel fiche op. Als een castello aan twee landbouwgebieden grenst, leveren ze beide voedsel op.*

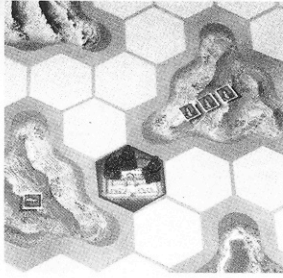
Iedere speler telt de graansymbolen op de gebieden rond zijn castellos op en neemt dat aantal voedsel fiches. Deze legt hij open voor zich neer.

Voedsel fiches zijn geen betalingsmiddel of iets dergelijks. Ze dienen slechts om bij te houden, hoeveel burgers een speler kan onderhouden.

**Voorbeeld:**

het castello van de blauwe speler grenst aan 2 gebieden met landbouw (3 x graan en 1 x graan).

Blauw krijgt derhalve 4 kleine voedsel fiches.



IV De startspeler wordt aangewezen (b.v. wie het laatst in Toscane is geweest). Hij krijgt het startspelersymbool en begint het eerste speeljaar.

**Opbouw voor gevorderde spelers (zonder afbeelding)**

I Een Speler schudt de gedekte stapel met landschapdelen. Op ieder driehoekig gebied legt hij een gedekt landschapdeel. Als alle delen zijn neergelegd, worden ze omgedraaid.

De afwijkende kleuren van de vakken in sommige valleien hebben alleen betekenis als met minder dan 4 spelers wordt gespeeld: zie blz. 8.

II Een speler (zie boven) begint het spel met de inzetfase. Hij neemt 1 van zijn castellos en legt deze op een zeshoekig vakje naar keuze. Op dit castello plaatst hij 3 burgers. Als het castello grenst aan een gebied met landbouw, krijgt de speler de bijbehorende voedsel fiches.

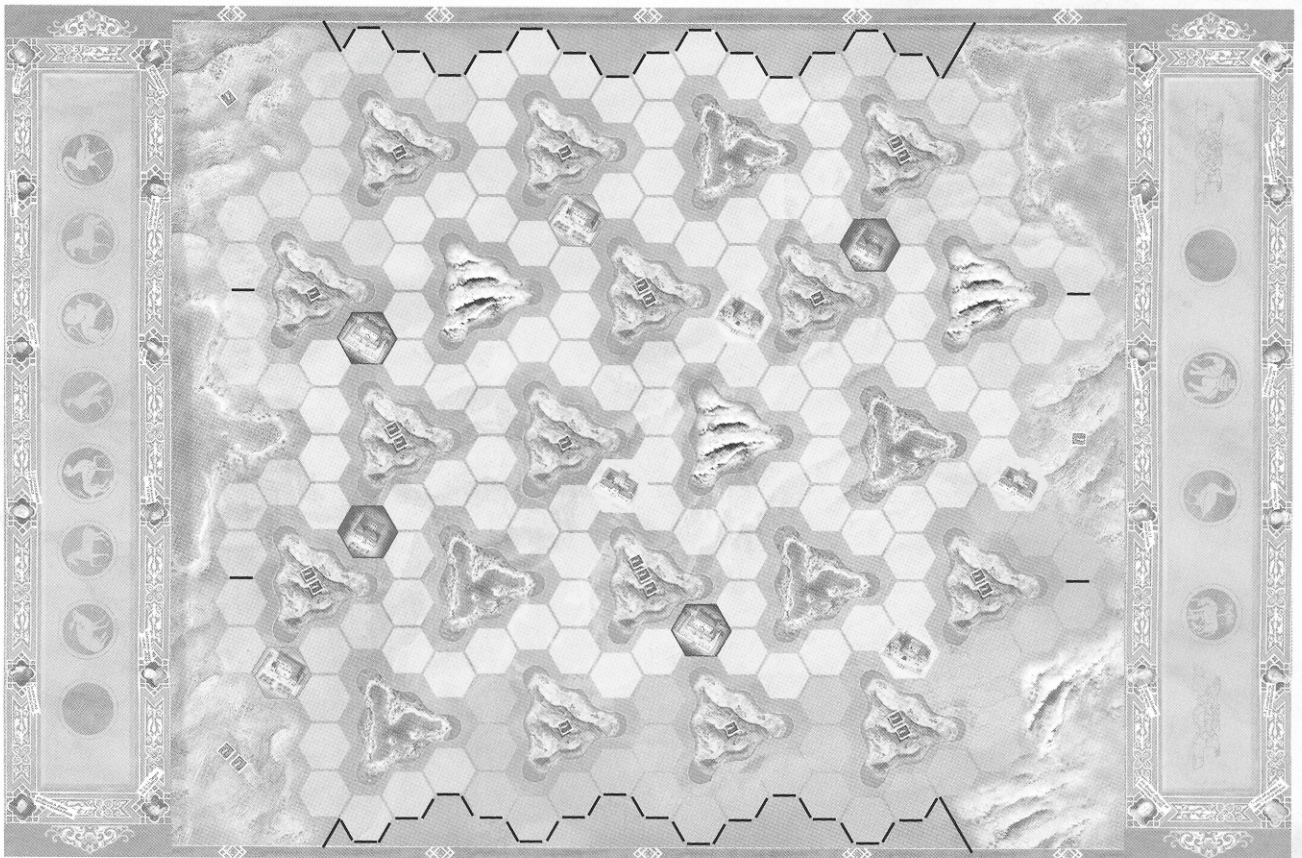
III Daarna is zijn rechterbuurman aan de beurt, dan diens rechterbuurman, enz. (tegen de klok in). Iedereen plaatst een castello met daarop 3 burgers. Alle spelers krijgen eventueel voedsel fiches.

**Afstandsregel:**

Tussen twee castellos (het maakt niet uit of dit eigen of vreemde castellos zijn) moeten aanvankelijk 3 of meer vakken leeg blijven.

IV Als alle spelers een castello geplaatst hebben, is de laatste speler direct weer aan de beurt. Hij plaatst zijn tweede castello, zet er 3 burgers op en krijgt eventueel voedsel fiches. Na hem is zijn linkerbuurman aan de beurt, dan diens linkerbuurman, enz. (nu met de klok mee).

V De inzetfase is gedaan als alle spelers twee castellos op het bord hebben geplaatst. De linkerbuurman van de speler, die het laatste castello heeft geplaatst, wordt startspeler en krijgt het symbool.



\* HET GROENE LANDSCHAP AAN DE RAND VAN HET BORD LEVERT GEEN GRONDSTOFFEN OP.

— = GRENZEN TOT WAAR GRONDSTOFFEN GEWONNEN WORDEN OF GRAAN GEOOGST WORDT (ZIE OOK BLZ. 8).

# HET SPELVERLOOP

## Het doel van het spel

Het doel van het spel is om aan het einde (na 6 speeljaren) de meeste overwinningpunten te bezitten.

Het spel verloopt in speeljaren.

Een jaar bestaat uit 8 fasen:

### Het verloop van een speeljaar

- 1 Het wisselen van startspeler
- 2 Kaarten "Stem van het volk" uitleggen
- 3 Inkomsten uit steengroeven in goudstukken
- 4 Bevolkingsaanwas
- 5 Vijf politieke ronden: iedere ronde om beurten  
1 kaart spelen en de daaraan verbonden actie uitvoeren.
- 6 De "Stem van het volk" laten spreken
- 7 Migratie van burgers
- 8 Voedselvoorziening van de burgers

## 1 Het wisselen van startspeler

De startspeler voor het eerste jaar is al bepaald. Een nieuw jaar begint, als het vorige is afgelopen. Aan het begin van een nieuw speeljaar wordt de linkerbuurman van de startspeler de nieuwe startspeler (startspelersymbool doorgeven).

## 2 Kaarten "Stem van het volk" uitleggen

Ieder jaar worden 4 kaarten van de stapel genomen en op de 4 daarvoor bestemde cirkels gelegd. De kaart op de donkere cirkel wordt opgedraaid, alle andere blijven gedekt liggen.

**Informatie:** de vier kaarten stellen de "Stem van het volk" voor. Elke kaart komt negenmaal voor. Ze geven aan, welke voorkeur de burgers dat jaar hebben: gezondheid (gebouwen met blauwe bogen), cultuur (gebouwen met witte bogen) of scholing (gebouwen met zwarte bogen).

## 3 Inkomsten uit steengroeven

Om beurten, te beginnen met de startspeler, krijgt elke speler, die 1 of meer steengroeven in de bergen bezit, inkomsten: voor iedere steengroeve ontvangt hij een goudstuk. Als een steengroeve aan twee gebergten grenst, krijgt de speler voor die steengroeve twee goudstukken.

## 4 Bevolkingsaanwas

Om de beurt, te beginnen met de startspeler, verwerken de spelers hun bevolkingsgroei: **elke speler zet in ieder van zijn steden een nieuwe burger.** Nieuwe burgers worden altijd op het castello geplaatst.

### Beperkingen:

- Als een stad **5 burgers** heeft, maar geen "Marktpllein", krijgt ze er geen burgers bij. Alleen in steden met een "Marktpllein" kunnen meer dan 5 burgers wonen.
- Als een stad **8 burgers** heeft (en dus ook een "Marktpllein" moet hebben), maar geen "Bron" of "Badhuis", krijgt ze er geen burgers bij. Alleen in steden met een "Bron" of een "Badhuis" (en een "Marktpllein") kunnen meer dan 8 burgers wonen (er is geen bovengrens meer).

**Belangrijk:** voor het bepalen van het aantal inwoners in een stad worden alle burgers meegeteld: die op het castello en op alle uitbreidingen (gebouwenfiches).

## 5 Politieke ronden 1 tot en met 5

### Overzicht

Er worden nu 5 "Politieke ronden" gespeeld. In iedere ronde komt iedere speler 1 keer aan de beurt. Als een speler aan de beurt is, zet hij één kaart in en voert de actie, die op de kaart vermeld staat, uit. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt. Een politieke ronde is afgelopen als alle spelers aan de beurt zijn geweest. Daarna begint meteen de volgende politieke ronde.

*Informatie: in de politieke ronden bouwen de spelers aan hun steden. Ze proberen daarbij meer inkomsten aan voedsel en goud te krijgen, en daarbij vooral de aantrekkingskracht van hun steden te verhogen. De aantrekkingskracht van steden wordt aangegeven door gekleurde bogen op de gebouwenfiches. Deze bogen zijn er in drie kleuren: wit staat voor cultuur, zwart voor scholing en blauw voor gezondheid. Hoe hoger het aantal bogen van een kleur in een stad, des te hoger is de aantrekkingskracht van die stad.*

In de politieke ronden kan een speler op **twee verschillende manieren** kaarten inzetten:

#### • Actiekaarten

Iedere speler heeft 3 eigen actiekaarten (in zijn kleur), die hij mag inzetten in deze 5 ronden. Een gebruikte actiekaart moet worden omgedraaid. **Belangrijk:** aan het einde van een speeljaar krijgt elke speler zijn omgedraaide actiekaarten weer terug. Dat betekent, dat hij ze weer open voor zich neerlegt. In het volgende speeljaar kunnen ze dus weer worden ingezet.

#### • Politieke kaarten

In plaats van een actiekaart, mag een speler ook één van de 7 openliggende politieke kaarten kiezen en direct inzetten.

In dat geval neemt hij één van de kaarten en legt deze voor zich neer. Hij voert de daarop beschreven actie uit en draait dan de kaart om. Aan het einde van het speeljaar moet de speler de door hem ingezette politieke kaarten op de aflegstapel leggen.

Er zijn geen beperkingen wat betreft het inzetten van politieke kaarten. Een speler zou er bijvoorbeeld voor mogen kiezen om geen enkele keer een actiekaart in te zetten en vijf politieke kaarten te spelen.

## A Actiekaarten spelen

Als een speler een actiekaart inzet, kiest hij één van de drie mogelijkheden, die op de kaart staan aangegeven, en voert de actie uit. Daarna draait hij de actiekaart om en geeft daarmee aan, dat deze gebruikt is.

**Mogelijkheden van een actiekaart:**

- **Neem 2 goudstukken.**

Of:

- **Sticht een nieuwe stad.**

Neem één van je castellos en plaats deze op een leeg zeshoekig vak.

Let op, de afstandregel geldt: bij het inzetten moeten tussen het nieuw geplaatste castello en ieder ander gebouwenfiche (het maakt niet uit of het een eigen of een vreemd fiche is) 3 of meer vakken leeg zijn.

Op dit castello plaats je een "overtollige" burger, die je moet weghalen uit een ander eigen castello. Twee andere burgers haal je uit de algemene voorraad en plaatst deze ook op het nieuwe castello. Als dit castello aan gebieden met landbouw grenst, krijg je meteen de daarbijbehorende voedsel-fiches.

**Belangrijk:** men mag maar 1 nieuwe stad per jaar stichten.

Of:

- **Bouw een klein gebouw.**

Klein betekent in dit geval, dat je een gebouw mag plaatsen, waar maximaal 1 boog op staat. Je hebt de volgende mogelijkheden:

- **Boerderij (zonder bogen)**

Een boerderij levert (net als een castello) voedsel op als deze aan gebieden met landbouw grenst. Het bouwen van een boerderij is alleen zinvol als deze aan een dergelijk gebied grenst.

- **Steengroeve**

Een steengroeve (marmer) levert in ieder speeljaar 1 goudstuk op, als deze op een vak aan een gebergte ligt (2 goudstukken bij twee aangrenzende gebergten).

- **Klooster**

Een klooster levert 1 aantrekkingspunt "scholing" op.

- **Standbeeld**

Een standbeeld levert 1 aantrekkingspunt "cultuur" op.

- **Marktplein**

Een marktplein zorgt ervoor, dat een stad meer dan 5 burgers kan bevatten (maximaal 8). Per stad mag slechts één marktplein gebouwd worden.

**Uitzondering:** voor het bouwen van een marktplein zijn geen burgers uit de stad nodig. De voor bezetting noodzakelijke burger wordt uit de algemene voorraad gehaald.



#### – Bron

Een bron levert 1 aantrekkingspunt “gezondheid” op. Een bron mag alleen op een aan water grenzend vak gebouwd worden. Om gebruik te maken van het speciale voordeel van een bron (de stad mag meer dan 8 burgers bevatten), moet die stad een marktplein hebben.

#### a Hoe bouwt men?

In feite is bouwen heel eenvoudig! Zet de juiste kaart in, neem het gewenste gebouw van de stapel en plaats het op een leeg vak, dat aan het castello of een ander gebouw van je stad grenst.

- Pak een vrije burger van het castello in deze stad en zet deze op het nieuwe gebouw. Met vrij wordt in dit geval bedoeld, dat er minimaal 1 burger in het castello moet blijven staan.
- Als een stapel gebouwen leeg is, wordt van de tegengestelde stapel (waarvan de achterkant met het betreffende gebouw bedrukt is) de helft omgedraaid. Daarmee wordt een nieuwe stapel gemaakt. Het gebouw blijft aldus beschikbaar. Als beide stapels leeg zijn, kunnen beide soorten gebouwen niet meer worden gebouwd.

#### b Belangrijke bouwregels

- **Beschikbare burgers:** je kunt alleen bouwen, als je vrije burgers hebt. Want: op ieder gebouw in een stad moet een burger staan. Je kunt dus alleen bouwen, als op het castello in deze stad minstens twee burgers staan (Uitzondering: marktplein).
- **Bouwplaats:** je kunt alleen bouwen op een vak, dat grenst aan een al op het bord liggend gebouw van je stad. **Beperking:** er moet altijd **een** vak leeg blijven tussen gebouwen van verschillende steden (het maakt niet uit of deze van jou zijn of van andere spelers)!
- **Bronnen en badhuizen** moeten aan water gebouwd worden! Als geheugensteuntje zijn deze gebouwen met fonteintjes gekenmerkt.
- Het is niet toegestaan om een gebouw vrijwillig te verwijderen om meer afstand tot een naburige stad te creëren. Het kan echter wel gebeuren, dat men een gebouw gedwongen moet afbreken.
- Als men **niets meer kan bouwen** (geen burgers, geen goud of een andere reden) moet men de bovenste kaart van de stapel politieke kaarten pakken, deze gedekt voor zich neerleggen en zijn politieke ronde beëindigen.

#### Bouwtips:

##### De Kosten

*Kleine gebouwen kosten helemaal niets! Men moet alleen een actiekaart uitspelen. Als men daarentegen door middel van een politieke kaart een gebouw wil plaatsen, kost dat goudstukken voor een middelgroot gebouw of meer goudstukken voor een groot gebouw. Alleen de kaart “Beroemde architect” valt uit de toon: hier moet men ook voor een klein gebouw goud betalen.*

#### Aangrenzende gebieden

*Voor veel gebouwen geldt, dat ze alleen voordelen hebben als ze aan bepaalde gebieden grenzen. Het maakt bijvoorbeeld veel uit of een boerderij aan twee landbouwgebieden met een goede opbrengst grenst (b.v. één met 2 en één met 3 graan, samen 5 graan) of aan een watergebied en een landbouwgebied met slechts 1 graan.*

#### Migratie

*Zolang er tussen jou stad en de stad van een andere speler drie lege vakken liggen, blijven de burgers in hun steden. Als de afstand echter kleiner wordt, dreigt een uitloop van burgers als je stad minder aantrekkingskracht heeft dan de ander. Maar als je stad meer aantrekkingspunten heeft dan de ander, kun je er juist burgers bij winnen.*

## B Politieke kaarten inzetten

In plaats van het uitspelen van een actiekaart, mag men er in iedere politieke ronde voor kiezen om één van de openliggende politieke kaarten uit te zoeken en meteen in te zetten.

**Belangrijk:** politieke kaarten, die alleen kunnen worden gebruikt als men goud heeft, mogen alleen worden gekozen als de speler over genoeg goudstukken beschikt. Het is niet toegestaan om de kaart te pakken en te bewaren tot men genoeg goudstukken heeft opgespaard.

- Een uitgekozen politieke kaart **moet meteen** ingezet worden. Dat betekent, dat de speler de kaart **open** voor zich neerlegt en de aanwijzingen op de kaart uitvoert. Daarna **draait** de speler de politieke kaart **om**.
- Alle kaarten, die een speler inzet, moeten gedekt voor hem blijven liggen. Zo kan men zien, hoeveel politieke rondes er zijn geweest. In 5 politieke rondes mogen 5 kaarten ingezet worden.
- Het aantal openliggende politieke kaarten wordt na iedere trekking meteen weer aangevuld tot 7: de bovenste kaart van de gedekte stapel wordt open op de plaats van de weggehaalde kaart gelegd.

Als de stapel politieke kaarten uitgeput is, worden de uitgespeelde politieke kaarten geschud en als nieuwe gedekte stapel gebruikt.

#### De politieke kaarten zijn onderverdeeld in twee hoofdgroepen:

- Politieke kaarten met gebouwen.
- Politieke kaarten met acties.

## Politieke kaarten met gebouwen

Het bouwen van gebouwen met behulp van politieke kaarten gaat op dezelfde manier als hierboven beschreven. Ze leveren echter meer aantrekkingspunten op en kosten meer goud.

**Belangrijk:** hoogwaardige gebouwen kunnen alleen met deze politieke kaarten gebouwd worden, en niet met de eerder beschreven actiekaarten. Ook voor deze gebouwen geldt: zodra alle gebouwen van een soort zijn geplaatst, kunnen deze niet meer gebouwd worden (tenzij een speler een dergelijk gebouw moet afbreken, waarna het fiche weer in de algemene voorraad terechtkomt).

### **Palazzo:**

Een palazzo kost 1 goudstuk en levert 2 aantrekkingspunten "cultuur" op.

### **Kathedraal**

Een kathedraal kost 3 goudstukken en levert 3 aantrekkingspunten "cultuur" op.

### **Universiteit**

Een Universiteit kost 3 goudstukken en levert 3 aantrekkingspunten "scholing" op.

### **Ziekenhuis**

Een ziekenhuis kost 1 goudstuk en levert 1 aantrekkingspunt "gezondheid" en 1 aantrekkingspunt "scholing" op.

**Bijzonderheid:** Een ziekenhuis hoeft niet (!) aan water gebouwd te worden, ondanks het aantrekkingspunt "gezondheid", dat het oplevert. Dit maakt een ziekenhuis tot een bijzonder aantrekkelijk gebouw. Zie ook de punten telling aan het einde van het spel.

Een ziekenhuis vervangt echter niet een "Badhuis" of een "Bron", wat betreft het opheffen van de bovengrens van 8 burgers per stad.

### **Badhuis**

Een badhuis kost 1 goudstuk en levert 2 aantrekkingspunten "gezondheid" op. Een badhuis moet aan water gebouwd worden. Bovendien mogen vanaf dit moment meer dan 8 burgers in deze stad wonen (mits er in deze stad ook een marktplein aanwezig is).

## **Politieke kaarten met acties**

### **Beroemd architect**

Bij deze kaart bepaalt de hoeveelheid goud, die je betaalt, welke soort gebouwen je mag plaatsen:

**Voor 1 goudstuk** plaats je een klein gebouw naar keuze (boerderij, steengroeve, klooster, standbeeld, marktplein, bron).

**Voor 2 goudstukken** plaats je een middelgroot gebouw naar keuze (palazzo, ziekenhuis, badhuis).

**Voor 4 goudstukken** plaats je een groot gebouw naar keuze (universiteit, Kathedraal).

### **Brood en spelen**

Met behulp van deze kaart kun je de aantrekkingskracht van je stad verhogen. Zet een burger van jouw kleur op een gebouw. Zet hem daar op een boog van de gewenste kleur. Dit stuk levert je **een** extra aantrekkingspunt op in de kleur van die boog.

**Belangrijk:** de werking van deze kaart duurt tot het einde van het lopende speeljaar. Als het speeljaar is afgelopen, pak je de burgers van je kleur weer van het bord en gelden de normale waarden van je gebouwen weer.

**Voor 0 goudstukken** plaats je **een** burger in je kleur op een gebouw in je stad.

**Voor 2 goudstukken** plaats je **twee** burgers in je kleur op een gebouw in je stad.

**Voor 5 goudstukken** plaats je **drie** burgers in je kleur op een gebouw in je stad.

**Een burger** in je kleur zorgt ervoor, dat de waarde van het gebouw, waarop het stuk wordt geplaatst, met 1 punt stijgt.

Als je het stuk op een **klein** gebouw plaatst, stijgt de waarde van 1 naar 2. Daardoor is bijvoorbeeld een klooster met een burger 2 aantrekkingspunten “scholing” waard. Als je een burger op een palazzo plaatst, stijgt de waarde van 2 naar 3.

Als een burger op een ziekenhuis wordt geplaatst, moet meteen worden gekozen of “scholing” of “gezondheid” van 1 naar 2 aantrekkingspunten stijgt.

Wanneer je twee of meer burgers op een gebouw plaatst, stijgt de waarde van het gebouw per burger met 1. Als je in hetzelfde jaar weer “Brood en spelen” inzet, mag je de burger(s) van je kleur ook inzetten op een gebouw, waar al een burger van je kleur staat.

**Onthoud:** burgers in spelerskleuren zijn geen burgers! Ze hoeven niet onderhouden te worden en ze mogen ook niet meegeteld worden als het om “echte” burgers gaat.

### Gouden tijden

Met behulp van deze kaart krijg je extra burgers:

**Voor 0 goudstukken** plaats je 1 burger in je stad.

**Voor 2 goudstukken** plaats je 2 burgers in één van je steden (verdelen is niet toegestaan).

**Voor 5 goudstukken** plaats je 3 burgers in één van je steden (verdelen is niet toegestaan).

**Informatie:** met extra burgers kun je ervoor zorgen, dat je nieuwe uitbreidingen van je stad kunt bewonen. Uiteraard moet je aan het einde van het jaar je burgers wel kunnen onderhouden.

### Rijke oogst

**Met deze kaart verdubbel je in een speeljaar de voedselproductie van één van je boerderijen.**

Neem een burger in je kleur en plaats deze op één van je boerderijen, zo mogelijk op de boerderij, die het meeste voedsel produceert. Als dat bijvoorbeeld een boerderij is, die 4 eenheden voedsel produceert, mag je bij de volgende fase “Voedselvoorziening van de burgers” (uitleg volgt) 4 extra eenheden voedsel bijtellen. De kaart “Rijke oogst” mag in een speeljaar niet twee keer voor dezelfde boerderij worden gebruikt.

**Belangrijk:** als het speeljaar is afgelopen, neem je de burgers van je kleur weer van het bord en gelden de normale voedselinkomsten van de boerderijen weer.

### Referendum

**Met behulp van deze kaart krijgt men meer inzicht in de wensen van het volk!**

Je mag 2 gedekte kaarten “Stem van het volk” uitzoeken en bekijken (andere spelers niet!). Leg daarna de kaarten weer gedekt op dezelfde plaats terug.

**Informatie:** daardoor ken je nu 3 van de 4 kaarten, die de

“Stem van het volk” bepalen en kun je je bouwplannen daarop afstemmen.

**Voor 2 goudstukken** mag je alle kaarten “Stem van het volk” bekijken. Je moet echter vooraf beslissen of je 2 of 3 kaarten wil bekijken.

### Einde van een politieke ronde van een speler

Als de speler een kaart heeft ingezet en de daarbij behorende actie heeft uitgevoerd, is zijn deel van de politieke ronde beëindigd. Nu is in de richting van de klok de volgende speler aan de beurt.

### Einde van een politieke ronde

Als alle spelers 5 gedekte (ingezette) politieke kaarten voor zich hebben liggen is de politieke fase afgelopen.

## 6 De “Stem van het volk” laten spreken

De 3 gedekte kaarten “Stem van het volk” worden omgedraaid. De 4 kaarten samen bepalen nu de voorkeur van het volk. Dat kan zijn: cultuur, scholing of gezondheid.

- Als 2 kaarten dezelfde voorkeur tonen en de overige elk een andere, dan is de dubbele kaart de gekozen voorkeur.
- Als 3 of 4 kaarten dezelfde voorkeur tonen, dan geldt deze voorkeur.
- Als van twee voorkeuren elk 2 kaarten op tafel liggen, dan gelden beide voorkeuren.

In de volgende fase “Migratie van burgers” kunnen burgers onder bepaalde voorwaarden verhuizen naar een andere stad, die meer te bieden heeft op het gewenste gebied (meer bogen, daardoor hogere aantrekkingskracht).

## 7 Migratie van burgers

Om de beurt bepalen alle spelers, te beginnen met de startspeler, de verhuizingsbehoefte van hun burgers.

### a De speler volgt de volgende procedure voor elk van zijn steden:

- Tussen steden van dezelfde speler bestaat geen migratie.
- Als tussen zijn stad en een stad van een medespeler een afstand van 3 of meer lege vakken bestaat, is migratie niet mogelijk.
- Is daarentegen de afstand kleiner (twee of één leeg vakje), dan is een verhuizing van en naar die “naburige stad” mogelijk.

### b Als verhuizing mogelijk is,

bekijkt de speler, die aan de beurt is, of zijn stad meer

aantrekkingspunten van de gekozen voorkeur (cultuur, scholing of gezondheid) heeft dan de naburige stad.

- Als deze meer aantrekkingspunten heeft, trekt één burger uit de naburige stad naar zijn castello.
- Als de stad ten opzichte van **meerdere** "buursteden" een meerderheid op dit gebied heeft, krijgt hij van **iedere** stad 1 burger.
- **Voorwaarde:** de stad kan alleen burgers opnemen als de bovengrens dat toelaat. Als de stad de nieuwe burgers niet kan opnemen, worden deze uit het spel genomen en bij de algemene voorraad gelegd.
- Als een speler burgers moet afgeven, beslist hij zelf van welk gebouw hij de burgers weghaalt. De beslissing is eenvoudiger als het castello meerdere burgers bevat. In dit geval richt een verhuizing geen schade aan. Als er geen vrije burgers voorhanden zijn, kan dat een speler een gebouw kosten.

### **Bijzondere situatie:**

Als bij het bepalen van de "Stem van het volk" twee voorkeuren gelden, mag de speler, die aan de beurt is, voor elk van zijn steden apart kiezen, welke voorkeur hij wil gebruiken. Deze voorkeur (cultuur, scholing of gezondheid) geldt dan ten opzichte van alle buursteden van deze stad.

Als een speler bijvoorbeeld 3 steden heeft en het volk wenst cultuur en gezondheid, dan mag hij bijvoorbeeld voor 2 steden cultuur en voor 1 stad gezondheid kiezen.

Aangezien alle spelers met de klok mee aan de beurt komen, moet ieder voor zich bepalen, welke voorkeur voor welke van zijn steden geldt.

*Voorbeeld: de "Stem van het volk" heeft gezondheid en cultuur aangewezen. Speler A kist voor zijn eerste stad gezondheid. In deze stad is gezondheid sterker dan in de buurstad van speler B. A pakt dus uit de stad van speler B een burger weg en zet deze op zijn castello. Als speler B aan de beurt is, kiest deze cultuur (op dit gebied is zijn stad sterker) en hij pakt nu van speler A weer een burger weg.*

### **- Belangrijk: afbraak van leegstaande gebouwen!**

Als alle spelers de verhuizing van burgers hebben behandeld, moet iedere speler nu al zijn gebouwen zonder burgers afbreken (verwijderen, terug naar de voorraad).

Het afbreken moet altijd van buiten naar binnen (naar het castello toe) plaatsvinden. Het is niet toegestaan om een gebouw midden in een stad af te breken.

- Als een stad alleen nog uit een castello bestaat en ook daarvan wordt de laatste burger weggehaald, dan moet ook het castello afgebroken worden (terug naar de eigenaar).
- Als een **boerderij** of een castello wordt afgebroken, moet de speler direct het betreffende aantal voedsel-fiches inleveren.

Voor het afbreken van gebouwen mag een speler binnen de stad burgers naar believen verplaatsen om daardoor eventueel gebouwen aan de buitenkant van de stad, die erg belangrijk voor hem zijn, te redden.

## 8 Voedselvoorziening van burgers

Om beurten, te beginnen met de startspeler, tellen de spelers hun burgers en voedsel fiches.

- Als een speler minstens zoveel voedsel fiches heeft als burgers, is er genoeg te eten.

**Informatie:** alle voedsel fiches worden bij elkaar opgeteld en automatisch verdeeld tussen alle burgers in al zijn steden. Waar het voedsel vandaan komt, is niet van belang.

- Als een speler echter meer burgers op het speelbord heeft dan voedsel fiches, moet hij het overschot aan burgers van het bord halen en in de voorraad leggen. Wegens voedselgebrek hebben ze de stad verlaten.
- **Belangrijk:** als hierdoor gebouwen zonder burgers komen, moeten ook deze gebouwen worden afgebroken. Burgers in de kleuren van de spelers hoeven niet onderhouden te worden. Houd rekening met eventuele extra voedsel fiches door de kaart "Rijke oogst".

### Boete voor weggelopen burgers

Normaal mag een speler in iedere politieke ronde 1 kaart inzetten; bij 5 politieke rondes dus 5 kaarten!

- Als er burgers van een speler zijn weggelopen door voedseltekorten, mag die speler in het volgende speeljaar slechts 4 kaarten inzetten.
- De speler moet in het volgende speeljaar (in zijn eerste politieke ronde) één van zijn actiekaarten gedekt (ongebruikt) voor zich neerleggen. Hij mag dit jaar slechts 4 kaarten inzetten.

### Einde van een speeljaar

Hiermee is een speeljaar afgesloten. De 4 openliggende kaarten "Stem van het volk" worden open aan de kant gelegd op een aflegstapel.

Elke speler legt de gedekt voor zich liggende **politieke kaarten** op de **aflegstapel**. De **3 actiekaarten** mag hij houden. Deze worden weer geactiveerd en kunnen in het volgende speeljaar weer worden ingezet.

Alle spelers, die burgers van hun kleur hebben ingezet, moeten deze weer van het bord halen en bij hun voorraad leggen.

Het volgende speeljaar begint.

### Het "bijzondere" zesde speeljaar

In het laatste, zesde, speeljaar, mogen de spelers de politieke kaart "Rijke oogst" niet meer inzetten om het onderhoud van hun bevolking te verzekeren.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na zes speeljaren.

**Aanwijzing:** van de 27 kaarten "Stem van het volk" zijn er nu nog maar 3 over.

Nu volgt de puntentelling:

- **Iedere burger levert 1 overwinningspunt op.**

- Iedere stad, die voor alle voorkeuren (cultuur, scholing en gezondheid) minstens een gebouw bezit, krijgt een bonus: **3 overwinningspunten**.

**Belangrijk:** voor deze puntentelling is het ziekenhuis dus uiterst waardevol. Deze zorgt voor zowel cultuur als gezondheid.

- Als burgers in het laatste jaar vanwege voedseltekorten één of meerdere steden van een speler hebben verlaten, moet de speler **5 overwinningspunten** van zijn totaal aftrekken.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste goudstukken.

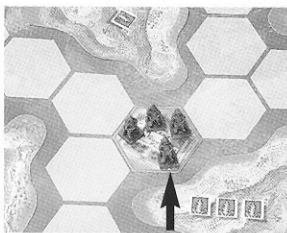
### Voorbeeld: de opkomst van een stad



#### Stichten van een stad

Dit is een mooie plek voor een castello. Het grenst aan 2 gebieden met landbouw, die samen 4 voedsel fiches inbrengen. Daardoor kunnen 4 burgers gevoed worden.

Verder ligt op enige afstand water en een gebergte, waar goud verdiend kan worden.



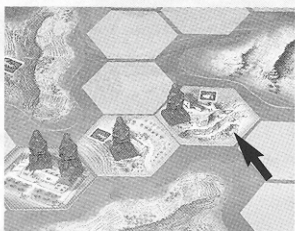
#### Eerste speeljaar

In fase 4 krijg je een burger door bevolkingsaanwas. Van de 4 burgers moet er één in het castello blijven, de anderen kunnen later op nieuwe gebouwen geplaatst worden.



#### Eerste politieke ronde

Je zet één van je actiekaarten in en bouwt een boerderij. De boerderij grenst aan 2 gebieden met landbouw. Dat brengt weer 4 voedsel fiches op. Nu kan je 8 burgers voeden.



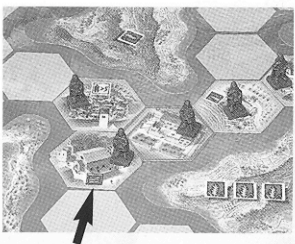
### **Tweede politieke ronde**

Je zet je tweede actiekaart in en bouwt een steengroeve, die aan de bergen grenst. In toekomstige beurten zal de groeve steeds 1 goudstuk opleveren.



### **Derde politieke ronde**

Je zet nu je derde actiekaart in (de laatste van de drie) en bouwt een marktplaats. De burger, die op de marktplaats komt te staan, neem je uit de algemene voorraad. Nu kunnen er 8 burgers in je stad wonen. Er wonen er al 5.



### **Vierde politieke ronde**

Je trekt de openliggende politieke kaart "Badhuis", betaalt 1 goudstuk, en bouwt het badhuis aan de waterpartij. Nu kunnen er onbeperkt veel burgers in deze stad wonen.

### **Vijfde politieke ronde**

In de vijfde politieke ronde kan je niets meer bouwen: er zijn geen vrije burgers meer. Verder zijn er 3 actiekaarten verbruikt en goud voor politieke kaarten heb je niet. Dus trek je een gedekte politieke kaart van de trekstapel en legt die gedekt voor je neer, zonder deze in te zetten.

### **Hoe gaat het in het tweede speeljaar verder?**

Er gebeurt niets dramatisch, omdat je nog geen burenen hebt. In de derde fase krijg je een goudstuk vanwege de steengroeve, en in fase 4 krijg je voor deze stad een nieuwe burger.

### **Strategische tips**

Let er al bij de oprichting van je eerste castello op, dat je burgers voedsel nodig hebben. De stichting van de eerste stad aan een landbouwgebied met maar één graansymbool betekent een snelle ondergang.

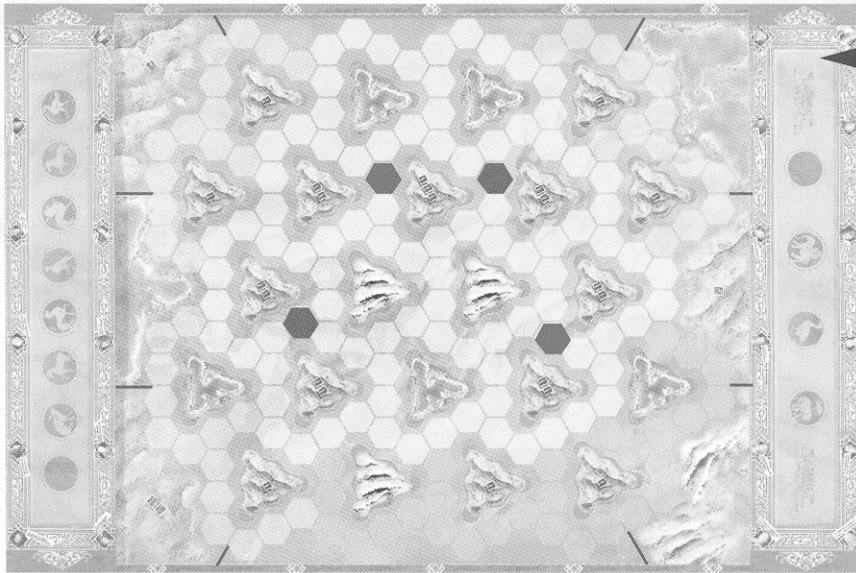
Let op de optimale locatie voor je boerderijen! Plaats je castello zo, dat er nog plaats voor een boerderij is aan vruchtbare landerijen.

Als je steengroeven bouwt om goud te verdienen, is het verstandig om dat in de eerste twee speeljaren te doen. Hoe later je ze bouwt, hoe lager het rendement wordt.

Let erop, dat je steden toegang tot water moeten hebben om door te kunnen groeien. Steden zonder water worden niet groter dan 8 burgers - en 8 gebouwen.

Let op de bonuspunten bij de eindtelling. De 3 bonuspunten krijg je voor elke stad, waar gebouwen van alle voorkeuren staan.

# GEÏLLUSTREERD VOORBEELD VOOR BEGINNERS

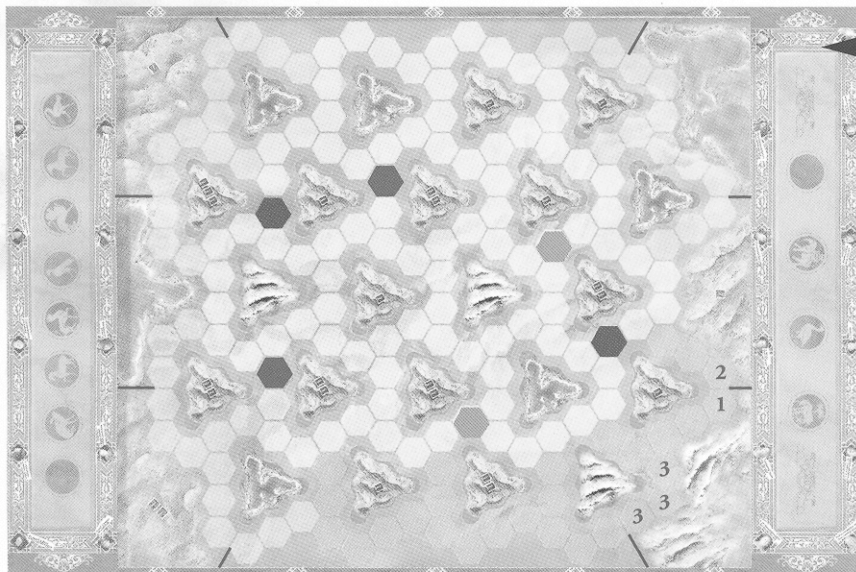


Het spel voor 2 spelers

**Regelverandering:**

Er mag slechts op de lichtgroene zeshoekige vakken worden gebouwd. Alle bruinachtige en geelgroene vakken zijn verboden terrein.

*Ter oriëntatie: de 8 rode lijnen geven de grenzen aan, waar de bijbehorende grondstoffen wisselen ofwel ophouden.*

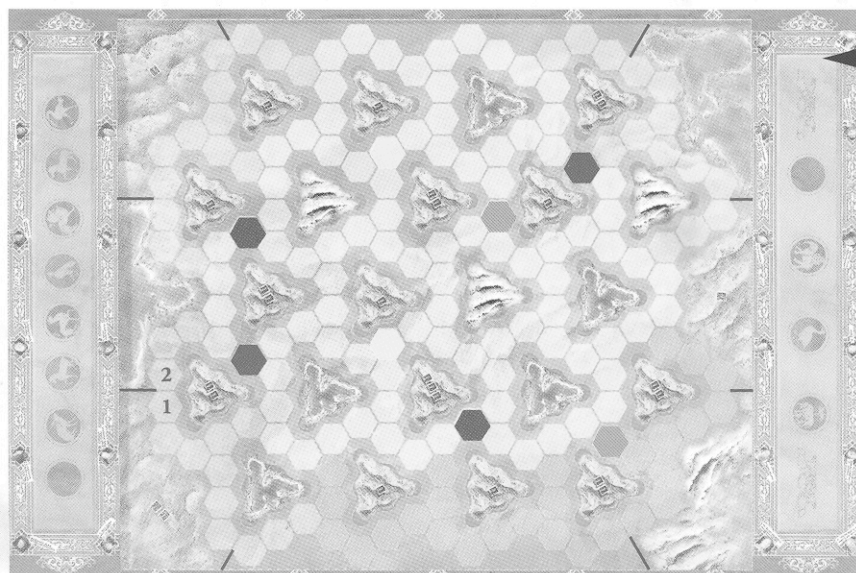


Het spel voor 3 spelers

**Regelverandering:**

Er mag alleen op de lichtgroene en bruinachtige zeshoekige vakken worden gebouwd. Alle geelgroene vakken zijn verboden terrein.

*Ter oriëntatie: een steengroeve op vak 1 levert goud op, op vak 2 niet. Daarentegen levert een steengroeve op vak 3 twee goudstukken op.*



Het spel voor 4 spelers

**Regelverandering:**

Er mag op alle vakken gebouwd worden.

*Ter oriëntatie: een boerderij op vak 1 levert 4 voedselbiches op, op vak 2 nog maar 2.*

## Het spelmateriaal

Het speelbord

141 Gebouwen-fiches

22 Landschaptegels

130 Burgers (donkergrijs)

20 Burgers (4 in elke kleur van de spelers)

32 Goudstukken

65 Voedsel-fiches (30 grote, 35 kleine)

74 Speelkaarten

27 Kaarten "Stem van het volk"

15 Actiekaarten

32 Politieke kaarten

5 Overzichtstabellen

1 Startspelersymbool

### De auteur:

Gerd Fenchel kwam ter wereld in 1968. Hij woont in het zwarte woud en is ingenieur in de machinebouw. Hij heeft meer dan 5 jaar aan dit spel gewerkt, voordat hij het aan Kosmos aanbood. "La Città" is het tweede spel van Gerd Fenchel. Uiteraard is ook zijn eerste werk "Kraut & Rüben" bij Kosmos verschenen. 999 Games geeft de spellen van Kosmos in het Nederlands uit.

Vertaling: Daniël Hogetoorn, Michael Bruinsma

Redactionele bewerking: TM-Spiele

Grafische vormgeving: Claus Stephan (Grafikstudio Krüger)

Nederlandse bewerking: Fonts + Files

DTP: Pohl & Rick

Foto: Dirk Hoffmann (Fotostudio Bauer)

De auteur en uitgever bedanken alle testspelers en regellezers. De auteur wil in het bijzonder Gernot Köpke, Enrico Marchio en Markus Caspari bedanken - and thanks to Anna and Christoforo.

**Informatie:** De Latijnse spreuk op het startspeler-symbool en de zijkant van de doos luidt: "De ware meester zal rijk beloond en geëerd worden".

Bezoek het jaarlijkse Spellenspektakel, waar men kan kijken, spelen en kopen! Het 9e Spellenspektakel vindt plaats in het Beursgebouw Eindhoven op 3, 4 en 5 november, 2000.

Art.Nr.: 999-CIT01

Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat het niet slingeren in de buurt van kleine kinderen!

© 2000 KOSMOS Verlag

Made in Germany

Alle rechten voorbehouden

Uitgever en distributie Nederland en België:

999 Games B.V.

Flevolaan 70

NL - 1382 JZ Weesp

Voor kritiek, vragen of opmerkingen over dit spel, neem contact op met:

999 Games B.V., Flevolaan 70, 1382 JZ Weesp.

Bezoek onze website: [www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: tel. 0900 - 9990000