

Anno Domini

Auteur: onbekend

Uitgegeven door EG Spiele, 1995

Een tactisch oorlogsspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 14 jaar.

Informatie vermeld op de SPELDOOS

Nadat Europa zijn diepgewortelde angst voor het jaar 1.000 overwonnen had, beleeft dit continent een van zijn meest bewogen episodes uit de Middeleeuwen.

De heersende dynastieën bekampen elkaar voortdurend, waardoor er steeds grotere en schier oninneembare bolwerken worden opgericht als bevestiging van hun overheersing. Anderzijds bundelen architecten, astronomen, theologen en eenvoudige stenhouwers hun kennis en bouwen zij imposante kathedralen als symbool van een tijdloze macht. Hierbij creëren zij architecturale hoogstandjes waarbij spitse en sierlijke torens tot aan de hemel reiken.

In Anno Domini worden de heldhaftige veldslagen uit die tijd terug tot leven geroepen. Weerom worden er burchten gebouwd en breiden rijkdommen zich uit. Het wapengekletter is overal hoorbaar en de veldslagen worden gevoerd met de hulp van raadgevers, soldaten, tollenaars, geleerden en allerlei lui die behoren tot de hofhouding van de heersers.

Anno Domini is een strategisch veroveringsspel dat zich afspeelt in de 11de eeuw!

HANDLEIDING

Voorwoord

Anno Domini is een strategisch veroveringsspel dat zich afspeelt tijdens de Middeleeuwen.

Door aandachtig en stapsgewijze de spelregels door te nemen, waarbij men nauwgezet de voorbeelden volgt, zal men het best het spel aanleren.

Daarna probeert men enige ronden te spelen. Wanneer er twijfels mochten ontstaan, vnl. bij het begin van het spel, dan kan men het best de regels nog eens nalezen.

Wanneer de meeste vragen van de spelers zich voornamelijk situeren rond ingewikkelde spelregels zoals de militaire fase dan hoeft men enkel die spelregels opnieuw te raadplegen.

Het spelmateriaal

- 1 speelbord met een tekening van een Middeleeuws Europa
- 1 kaartenstapel
- 2 vellen met voorgestane muntstukken
- 6 rode en 6 blauwe dobbelstenen
- 4 verschillend gekleurde reeksen met burchten
- 1 serie met kathedralen
- 1 spelreglement

Speldoel

Het doel van het spel bestaat erin om als eerste in het bezit te komen van 8 kathedralen.

Speelbord

Het speelbord is een weergave van Europa ten tijde van de Middeleeuwen. Dit continent is onderverdeeld in 36 gebieden, elk gekenmerkt door een tweevoudige getallencode (een rood en een blauw getal). Deze code is enkel van belang bij bepaalde spelomstandigheden, nl. wanneer er een gebied moet worden aangeduid. Dit gebeurt dan door de worp van een blauwe en een rode dobbelsteen. Bijvoorbeeld: rode 1 - blauwe 3 is de code van Engeland.

Op het speelbord zijn er ook 7 zeeën aangegeven, nl. de Noordzee, de Oostzee, de Atlantische Oceaan, het westelijke gedeelte van de Middellandse Zee, het middelste gedeelte van de Middellandse Zee, het oostelijke gedeelte van de Middellandse Zee en de Zwarte Zee.

Daarnaast vindt men op het speelbord ook de Tabel met de toevallige gebeurtenissen<terug. Het gebruik van deze tabel wordt verderop in de spelregels verklaard.

Spelvoorbereiding

Men neemt de 16 kathedralen en de 12 dobbelstenen en plaatst deze binnen handbereik naast het speelbord. De overige kathedralen zijn reserves en worden gedurende het spel niet gebruikt.

De muntstukken worden losgemaakt en naast het speelbord gelegd. Deze munten vormen de bank. Het is aangeraden om een speler aan te duiden als bankier. Dit ambt levert geen voordeel of nadeel op.

De speelkaarten worden één per één open onder de spelers verdeeld. Deze verdeling gaat verder totdat de kaart met de Paus gedraaid wordt. Deze kaart wordt open neergelegd voor de betrokken speler. Vervolgens worden al de andere kaarten geschud en verdekt weggelegd naast het speelbord.

De Paus (= de benaming voor de speler die de Pauskaart bekwam) kiest 80 burchten van eenzelfde kleur. Vervolgens nemen de andere spelers (in uurwijzerszin) eveneens 80 burchten van een bepaalde kleur. De overblijvende burchten zijn reserveonderdelen die apart worden weggelegd.

Als eerste zal de Paus zich een gebied toekennen door het gooien van een rode en een blauwe dobbelsteen. Hij zal dit gebied claimen door het plaatsen van een kathedraal en een eigen burcht. Daarna eigenen de andere spelers zich om beurt een gebied toe. Wanneer een gebied reeds werd toegekend, dan mag deze speler een vrij gebied naar keuze aanduiden, zonder dat hij hiervoor nogmaals moet dobbelen. Dit gaat zo verder totdat alle gebieden bezet zijn. Nadat alle kathedralen in het spel werden gebracht, worden de gebieden enkel geclaimd d.m.v. een burcht. Eens alle gebieden werden toegewezen, kan het eigenlijke spel beginnen.

Het spelverloop

Algemeen

het spel verloopt in twee fases die elkaar opvolgen en zich steeds herhalen tot uiteindelijk één speler het einddoel bereikt, nl. 8 kathedralen in zijn bezit hebben.

De twee spelfases zijn:

1. De belastingsfase
2. De militaire fase

1. De belastingsfase

In deze fase innen alle spelers terzelfdertijd de cijzen voor elk gebied dat zij besturen. Iedereen kan aan de hand van de volgende formule zijn eigen belastingopbrengst berekenen: aantal kathedralen in eigen bezit x aantal gebieden in eigen bezit x 10.

In de eerste ronde bezit elke speler 4 kathedralen en 9 gebieden die hem een opbrengst van 360 gulden opleveren ($4 \times 9 \times 10 = 360$). De belastingsfase eindigt wanneer elke speler zijn geld van de bank heeft ontvangen.

2. De militaire fase

In tegenstelling tot de belastingsfase komen in deze fase alle spelers na elkaar aan de beurt. Als beginspeler van deze fase start de speler die links van de Paus zit. Alle acties van deze fase zijn facultatief, m.a.w. iedereen is vrij om één, twee of alle acties al dan niet uit te voeren.

Spelers die tijdens de militaire fase aan beurt komen kunnen de volgende acties uitvoeren:

1. De Tabel met toevallige gebeurtenissen raadplegen
2. Nieuwe burchten bouwen
3. Vijandig gebied aanvallen

2.1 Het gebruik van de >tabel met toevallige gebeurtenissen

De speler die deze tabel wenst te raadplegen, gooit hiervoor met twee dobbelstenen. De som van de worp bepaalt dan welke gebeurtenis er wordt uitgevoerd, overeenkomstig de aanwijzingen van de tabel op het speelbord.

2.2 De bouw van nieuwe burchten

De vestingen kunnen tegen de prijs van 100 gulden worden gebouwd. De speler neemt dan de aangekochte burchten uit zijn voorraad en plaatst ze volgens zijn keuze op zijn gebieden. Hierbij moet men wel rekening houden met de volgende spelregel, nl. dat er op elk gebied maar maximaal 6 burchten mogen gebouwd worden. De aankoop en de simultane bouw van de vestingen mag tijdens de militaire fase zowel voor als na de aanval op een vijandig gebied gebeuren. De aankoopssom moet echter steeds direct aan de bank

betaald worden.

2.3 De aanval op een vijandig gebied

Elke speler kan tijdens de militaire fase een gebied van een tegenstander aanvallen om er de aanwezige burchten te verwoesten en om op deze wijze dit gebied te veroveren. Hierbij moet men wel een aantal regels respecteren.

Bijvoorbeeld

Vanuit een eigen gebied kan een speler een aangrenzend of een gebied grenzend aan dezelfde zee aanvallen. Zo kan men vanuit Engeland, Wales of Schotland evenals Vlaanderen, Normandië of Ierland aanvallen (alsook alle aan de Noordzee grenzende gebieden).

Iedere aanval vindt op de volgende wijze plaats. De speler, die wenst aan te vallen, verklaart vanuit welk gebied hij het offensief inzet. Hij neemt hierbij evenveel dobbelstenen als er burchten staan op zijn uitvalsbasis. Vervolgens kondigt hij aan welk gebied hij wenst binnen te vallen en telt hij zijn aanvalspunten tezamen (zie aanvals- en verdedigingspunten). De verdediger neemt op zijn beurt evenveel dobbelstenen als er vestingen staan op het gebied dat wordt aangevallen. Ook hij telt zijn verdedigingspunten tezamen (zie aanvals- en verdedigingspunten). De beide spelers gooien gelijktijdig de dobbelstenen. Daarna tellen zij elk de ogen van hun worp op, tezamen met hun aanvals- of verdedigingspunten. Voor elk resultaat met een totaal van 6 of meer, vernietigt zowel de aanvaller als de verdediger een burcht van zijn tegenstander.

Aanvals- en verdedigingspunten

Aanvals- en verdedigingspunten worden bekomen door speciale kaarten. Bovendien beschikt de verdediger over een bijkomend verdedigingspunt wanneer het aangevallen gebied over een kathedraal beschikt.

Bijvoorbeeld

De speler die aan de beurt is, beslist om Vlaanderen (voorzien van 3 burchten en een kathedraal) aan te vallen vanuit Engeland (voorzien van 4 burchten en een kathedraal). De aanvaller is in het bezit van een kaart met een tempelridder (die hem twee aanvalspunten oplevert wanneer hij een gebied voorzien van een kathedraal aanvalt), terwijl de verdediger beschikt over een kaart met een relikwie (die hem één verdedigingspunt oplevert wanneer een gebied met een kathedraal wordt aangevallen). Om deze reden beschikt de aanvaller dus over twee aanvalspunten (afkomstig van zijn speciale kaart) en zijn tegenstander over twee verdedigingspunten (één afkomstig van een speciale kaart en één afkomstig van de kathedraal zelf).

De beide spelers dobbelen en bekomen het volgende resultaat: de aanvaller gooit met vier dobbelstenen 6, 5, 4 en 3 terwijl de verdediger met drie dobbelstenen 6, 4 en 2 bekomt. Als resultaat bekomt de aanvaller de volgende resultaten: $6+2=8$, $5+2=7$, $4+2=6$ en $3+2=5$. De verdediger heeft de volgende resultaten: $6+2=8$, $4+2=6$ en $2+2=4$.

Dit heeft als gevolg dat de aanvaller 3 worpen heeft met een resultaat van meer dan 6, waardoor hij drie burchten van zijn tegenstander vernietigt. De

verdediger verwoest dan op zijn beurt twee bolwerken van de agressor. De vernietigde vestingen worden van het speelbord verwijderd en in de voorraad van elke speler geplaatst.

Veroveren van een gebied

Wanneer alle burchten van een aangevallen gebied vernietigd werden (zoals in het voorbeeld), mag de aanvaller kosteloos dit gebied claimen door er een vestiging van zijn eigen kleur te plaatsen.

OPGELET: Kathedralen kunnen niet vernietigd worden tijdens de verovering van een gebied. Een kathedraal behoort m.a.w. toe aan de speler die dit gebied bezet houdt.

Beperkingen

- Per speelbeurt kunnen er maximaal maar drie aanvallen worden uitgevoerd, tenzij de betrokken speler in het bezit is van een speciale kaart waardoor het aantal aanvallen verhoogd wordt. Hierbij dient te worden opgemerkt dat elke dobbelsteenworp als een aanval geldt.
- De verdediger kan nooit alle burchten van een aanvaller vernietigen (De laatste vestiging moet steeds blijven staan ongeacht het resultaat van de dobbelsteenworp).
- Geen enkele speler kan voor de vierde spelronde in het bezit zijn van 8 kathedralen.
- Vanuit een gebied waar slechts één vestiging gebouwd is, kan er onmogelijk een offensief (aanval) worden ingezet.
- Er mogen maar maximaal 4 aanvals- of verdedigingspunten per gevecht worden aangewend.
- OPGELET: Deze beperkingen dienen strikt te worden toegepast!

Kaarten

Wanneer een speler erin slaagt om tijdens de militaire fase minstens één gebied te veroveren, dan moet hij een kaart van de stapel nemen. De aanwijzingen van deze kaart moet hij direct opvolgen. Bepaalde kaarten brengen geld op, andere leveren aanvals- of verdedigingspunten op terwijl nog andere de mogelijkheid geven om bijzondere acties uit te voeren.

Kaarten die langdurig voordeel opleveren, moeten door die speler voor zich worden opengelegd. Dit is noodzakelijk zodat alle spelers deze kaarten kunnen zien. De andere kaarten worden direct aangewend en plaatst men vervolgens onderaan de kaartenstapel. Ongeacht het aantal veroverde gebieden mag elke speler slechts één kaart van de stapel nemen.

Vrije gebieden

Als gevolg van toevallige gebeurtenissen kan het voorkomen dat een gebied zonder burcht komt te staan. In dat geval spreekt men over een vrij gebied. De speler die aan de beurt is, kan dan deze vrije gebieden innemen door er één of meerdere burchten op te bouwen. Per burcht moet hij wel telkens 100 gulden betalen aan de

bank.

Verder spelverloop

Nadat elke speler aan bod kwam tijdens de militaire fase wordt er terug overgaan naar de belastingsfase. Vervolgens volgt er opnieuw een militaire fase enz. Wel dient men erop te letten dat tijdens de militaire fase elke speler op zijn beurt aan bod komt, terwijl de belastingsfase simultaan gebeurt voor alle spelers.

Het einde van een speler

Voor een speler eindigt het spel wanneer hij zijn laatste gebied op het speelbord verliest. Al het geld dat hij in zijn bezit heeft overhandigt hij aan de speler die zijn laatste gebied veroverde. Zijn kaarten worden echter onderaan de stapel gelegd. Geen enkele speler kan voor de vierde ronde uit het spel verdwijnen.

Het burchtenbestand

Het aantal burchten die een speler in het spel kan brengen bedraagt maximaal 80 stuks. Wanneer een vestiging vernietigd wordt, plaatst men deze terug in de voorraad van de speler. Op deze wijze kan zij nadien terug in het spel komen.

DE WINNAAR VAN HET SPEL IS DE SPELER DIE ALS EERSTE 8 KATHEDRALEN IN ZIJN BEZIT HEEFT.

Variante

Wanneer men wenst dat het spel langer duurt, dan kan men het vereiste aantal kathedralen verhogen. Dit aantal moet dan gezamenlijk en bij het begin van het spel bepaald worden. Ten einde de tijdsgeest realistischer te benaderen kan men stellen dat alle gebieden die toebehoren aan de Paus automatisch behoren tot de Kerkstaat.

Vraag en antwoord

Vraag:

Wat gebeurt er wanneer een speler niet genoeg geld bezit om een andere speler te kunnen betalen?

Antwoord:

de schuldeiser verzoekt dan aan zijn schuldenaar om zo snel mogelijk te betalen. Bovendien kan men het spel niet winnen zolang men schulden heeft.

Vraag:

Mogen kaarten omgeruild, uitgeleend of weggeven worden? Mag er geld geleend worden?

Antwoord:

Neen!

Vraag:

Een speler heeft zojuist een gebied veroverd waardoor hij er kosteloos een

burcht mag op bouwen. Hij besluit om dit gebied te versterken door er bijkomend drie vestigingen bij te bouwen die hij op de voorgeschreven wijze financiert door 300 gulden te betalen aan de bank. Mag deze speler in dezelfde beurt vanuit dit gebied een nieuwe aanval lanceren?

Antwoord:

Dit is toegelaten zolang deze speler het maximum toegelaten aantal aanvallen niet overschrijdt.

Vraag:

Een speler heeft tijdens zijn beurt het maximum aantal aanvallen uitgevoerd. Omdat hij een gebied veroverd heeft, mag hij een kaart van de stapel nemen. Hij trekt de kaart met de veldheer waardoor hij een extra aanval mag uitvoeren. Mag hij deze kaart inzetten om vooralsnog een extra aanval in te zetten?

Antwoord:

Ja.

Vraag:

Een aanval wordt uitgevoerd op een gebied van een tegenstander. Na de afloop van dit offensief, blijven er nog vestingen van de tegenstander bestaan op dit gebied. Mag dit gebied terug worden aangevallen?

Antwoord:

Ja, maar elke dobbelsteenworp geldt als een aanval en men mag het maximaal aantal aanvallen niet overschrijden.

Vraag:

Mag een speler terzelfdertijd vanuit twee verschillende gebieden één gebied van de tegenstander aanvallen en hierbij al zijn burchten tezamen tellen?

Antwoord:

Neen! Elke aanval kan slechts vanuit één gebied komen.

Vraag:

Wanneer een speler (die aan de beurt is) een gebeurteniskaart trekt, waardoor er een gebied vrijkomt en vervolgens op dit gebied een burcht bouwt (door betaling aan de bank), heeft deze speler dan recht op een kaart?

Antwoord:

Ja, zelfs al heeft deze speler nergens anders een gebied veroverd.

Vraag:

Moet een speler een vrij gebied innemen? Wat gebeurt er indien hij dit niet doet?

Antwoord:

Het innemen van een vrij gebied, als gevolg van een toevallige gebeurteniskaart, is niet verplicht. Wanneer een speler dit gebied niet wenst te bezetten, dat blijft dit gebied vrij totdat een andere speler beslist om er een kasteel te bouwen (waarbij de kost voor de bouw van deze vestiging steeds moet betaald worden aan de bank).

Vraag:

Een speler heeft al zijn burchten op het speelbord staan. Toch wenst hij om een gebied te versterken. Mag deze speler dan één of meerdere burchten van zijn eigen gebieden wegnemen om ze tegen betaling op een ander gebied te bouwen?

Antwoord:

Neen. Vestigingen die eenmaal op het speelbord staan, kunnen niet weggenomen worden om ergens anders te worden geplaatst.

Vraag:

In een uitzonderlijk geval kan het voorkomen dat een speler door het trekken van een toevallige gebeurtenis zijn laatste gebied verliest. Deze speler moet dan het spel verlaten. Wat gebeurt er in dat geval met zijn geld?

Antwoord:

In dit zeldzame geval wordt het geld terug aan de bank gegeven en plaatst men zijn kaarten onderaan de stapel.

Vraag:

Een speler is in het bezit van twee Tempelridderkaarten en van één Soldatenkaart die hem 5 aanvalspunten opleveren. Betekent dit dat elke dobbelsteen van de worp telkens volstaat om een burcht van de tegenstander te vernietigen?

Antwoord:

Neen! In de spelregels staat duidelijk vermeld dat men ten hoogste maar 4 aanvals- of verdedigingspunten mag gebruiken. Dit heeft als gevolg dat men geen vestiging van de tegenstander kan vernietigen wanneer men een één gooit met een dobbelsteen.

De tabel met toevallige gebeurtenissen

WORP	BENAMING	EFFECT
2	De pest	Op een door de dobbelstenen aangeduid gebied breekt een epidemie uit. Alle burchten op dit gebied worden verwoest.
3	Barbaren	Loot drie verschillende gebieden uit en verwijder er telkens één vestiging.
4	Keizerscrisis	De speler die aan de beurt is, moet één van zijn kaarten afleggen. De Pauskaart mag hierbij nooit worden afgelegd.
5	Bijdrage	De Paus ontvangt van elke speler een bijdrage. Iedereen moet aan de Paus 10 gulden per kathedraal (in zijn bezit) betalen.
6	Belastingen	Incasseer 20 gulden per gebied dat je beheert.
7	Belastingen	Incasseer 30 gulden per gebied dat je beheert.
8	Belastingen	Incasseer 20 gulden per gebied dat je beheert.
9	Kruistochten	De speler die aan de beurt is, is aan de Paus < 50 gulden verschuldigd.
10	Het concilie	De speler die aan beurt is, ontvangt de Pauskaart en wordt hierdoor de nieuwe Paus.
11	Kerkelijke scheuring	De Paus is aan elke speler 10 gulden per Kathedraal (in het bezit van deze speler) verschuldigd.
12	De goudmijn	Er wordt op één van je gebieden een nieuwe goudmijn ontdekt. De speler ontvangt 500 gulden.

de kaarten

Der Papst

De Paus

Deze kaart mag nooit worden afgelegd.

Der Botschafter**De Boodschapper**

Neem direct een kaart van een tegenstander af en voeg die kaart bij je eigen voorraad. Dit mag ook de Paus zijn.

Deze kaart wordt na gebruik weggelegd.

Der Kaufmann**De Handelaar**

Op het einde van elke belastingsfase ontvangt men een bonus van 50 gulden.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Der Bischof**De Bisschop**

Verwijder direct een kathedraal van één gebied van een tegenstander (maar niet van de Paus) en plaats deze vervolgens op een eigen gebied naar keuze waarop nog geen kathedraal aanwezig was.

Deze kaart wordt na gebruik weggelegd.

Der Feldherr**De Veldheer**

Men bekomt een bijkomende aanval per ronde.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Der Söldner**De Soldaat**

Men bekomt een bijkomend aanvalspunt per aanval.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Die Relique**De Relikwie**

Men bekomt een bijkomend verdedigingspunt wanneer er een aanval plaatsvindt op een gebied met een kathedraal.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Der Architekt**De Architect**

Men mag kosteloos maximaal zes vestingen bijbouwen op eigen gebieden van je keuze.

Deze kaart wordt na gebruik weggelegd.

Der Arkebusier**De Haakbuschutter**

Men bekomt een bijkomend aanvals- en verdedigingspunt.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Die Heldin**De Heldin**

Men bekomt zoveel bijkomende aanvallen per ronde als men kathedralen in zijn bezit heeft.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Das Genie**Het Genie**

Men kan zijn wapens technisch perfectioneren waardoor men twee bijkomende aanvals- en verdedigingspunten bekomt.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Der Zöllner**De Tollenaar**

Tijdens de belastingsfase ontvangt men per eigen gebied 10 gulden extra.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

De Tempelritter

De Tempelridder

Men bekomt twee aanvalspunten voor elke aanval die uitgevoerd wordt naar een gebied voorzien van een kathedraal.

Deze kaart mag men in zijn bezit houden.

Der Mäzen

De Mecenas

Men ontvangt van de bank direct 500 gulden.

Deze kaart wordt na gebruik weggelegd

Der Mörder

De Moordenaar

Neem direct één van de kaarten van een tegenstander weg, met uitzondering van de Pauskaart.

Beide kaarten worden weggelegd



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief