

11
Stefan Feld

Stefan Feld

*Notre
Dame*

Notre Dame



Macht und Machenschaften
im Schatten der Kathedrale

Ravensburger

Notre Dame
macht en intrige in de schaduw van de kathedraal
Alea, 2007
Stefan FELD
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 120 minuten

Stefan Feld

Notre Dame

macht en intrige in de schaduw van de kathedraal

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van invloedrijke burgers in het Parijs van het einde van de 14de eeuw. In de schaduw van de kathedraal, de 'Notre Dame' wedijveren ze om welstand en aanzien.

Iedere 'Meester' krijgt de controle over een stadswijk en probeert door het tactisch kiezen en uitspelen van zijn actiekaarten, zo veel mogelijk prestigepunten te verzamelen. Daarom plaatst hij invloedsstenen in de verschillende gebouwen van zijn stadswijk. Maar of men zich nu voor de bank engageert wat geld oplevert of de residentie steunt wat prestigepunten met zich meebrengt, steeds opnieuw moeten de spelers kiezen voor het ene of het andere. Aan het einde van elke ronde kunnen de spelers nog één van de talrijke personen omkopen, die extra voordelen en gunsten opleveren. Maar ook hier is het niet eenvoudig om de juiste keuze te maken. Bovendien moeten de tegenstanders steeds attent zijn voor de epidemie, want bij wie ze te vroeg toeslaat, lijdt aanzienlijke verliezen. De speler die aan het einde over de meeste prestigepunten beschikt, wint het spel.

SPELMATERIAAL

5 speelbordonderdelen

3 kaartjes Notre Dame (telkens één drie-, vier- en vijfhoek)

45 actiekaarten (telkens 1x hospitaal, residentie, kloosterschool, hotel bank, koetshuis, park, Notre Dame en vertrouwelingen in de 5 spelerskleuren)

15 personenkaarten (6 bruine en 9 grijze)

70 invloedsstenen (telkens 14 in de 5 spelerskleuren)

5 zwarte stenen (rattenstenen)

5 spelfiguren (telkens één 'vertrouwing' in de 5 kleuren)

5 koetsen (telkens één in de vijf spelerskleuren)

1 klokkenluider (met opzetvoetje) = startspeler

20 boodschappen (achthoekig: telkens 4 per kleur)

25 geldmunten

84 prestigekaartjes

(zeshoekig: 35x 1, 18x 3, 18x 5 en 13x 10)



SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van invloedrijke burger in het oude Parijs.

Met hun actiekaarten plaatsen ze invloedsstenen in de gebouwen van hun stadswijk, wat onder andere geld, nieuwe invloedsstenen of ook prestigepunten oplevert.

Bovendien kunnen personen ten behoeve van latere voordelen worden omgekocht.

De speler met de meeste prestigepunten wordt de winnaar.

Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de vetgedrukte tekst in de rood omrande kaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje Notre Dame niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen

SPELVOORBEREIDING

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. De klokkenluider wordt in het voetje geplaatst.

Het **speelbord** wordt opgebouwd door het passende kaartje van de Notre Dame in het midden van de tafel te plaatsen.

- 3 spelers = driehoek
- 4 spelers = vierkant (met de zijde naar boven waarop de vier mannetjes zijn afgebeeld)
- 5 spelers = vijfhoek



3 spelers

4 spelers

5 spelers



TIP

De speciale regels voor het spel met twee spelers vindt men op pagina 9.

Vervolgens wordt voor iedere speler een speelbordonderdeel (zijn stadswijk) zoals afgebeeld aangelegd.

Niet benodigde speelbordonderdelen en kaartjes van Notre Dame blijven in de doos.

De **prestigepuntenkaartjes** worden gesorteerd per waarde en dan, net zoals de geldmunten, als voorraad naast het speelbord klaargelegd.

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

- De **vertrouwing** die hij voor zich klaar zet.
- De **koets** die hij op de marktplaats in het centrum van zijn stadswijk zet.
- **4 invloedsstenen** die hij voor zich neerlegt (als zijn eigen voorraad). De resterende 10 invloedsstenen leggen alle spelers naast het speelbord als algemene voorraad.
- **4 boodschappen** die hij verdekt mixt en daarna over de vier marktplaatsen, in de hoeken van zijn stadswijk, verdeelt. Daarna worden de boodschappen omgedraaid.
- **9 actiekaarten**. Deze kaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel voor zich afgelegd.

Bovendien ontvangt elke speler:

- 3 geldmunten van de voorraad (die hij ook voor zich neerlegt).
- 1 rattensteen die hij op het veld 0 van zijn epidemietabel (0 - 9) in zijn haven plaatst.

De niet benodigde kleuren en de resterende rattenstenen worden terug in de doos gelegd.

De **personenkaarten** worden op de volgende wijze voorbereid:

- De **6 bruine kaarten** (op de rugzijde staat geen letter) worden als grondig gemixte verdeckte stapel naast het speelbord klaargelegd. Dit zijn de personen die **éénmaal in elke ronde** aan bod komen.
- De **9 grijze kaarten** worden overeenkomstig hun rugzijde (A, B of C) gesorteerd en dan verdekt gestapeld zodat de drie C-kaarten onderaan liggen, dan de B-kaarten en bovenaan de A-kaarten. Deze stapel wordt naast de stapel met de bruine kaarten gelegd. Dit zijn de personen die **éénmaal in het spel** aan bod komen.

Er wordt een **startspeler** gekozen die de **klokkenluider** ontvangt.

SPELVOORBEREIDING

Het speelbord wordt, afhankelijk van het aantal spelers, opgebouwd.

Prestigepunten en geld wordt als voorraad klaargelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 1 vertrouwing
- 1 koets
- 4 invloedsstenen
- 4 boodschappen
- 9 actiekaarten
- 3 geldmunten
- 1 rattensteen



De personenkaarten worden klaargelegd:

- de 6 bruine kaarten als verdeckte stapel
- de 9 grijze kaarten als tweede verdeckte stapel (boven A, dan B en onderaan C)

De startspeler ontvangt de klokkenluider.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over drie etappes (A, B en C), die elk uit drie rondes bestaan. Elke ronde (van deze 3 x 3 rondes) is opgedeeld in vijf opeenvolgende fases:

→ Fase 1: Personenkaarten blootleggen

Aan het begin van iedere ronde worden drie personenkaarten open blootgelegd. De twee bovenste kaarten van de stapel met de bruine kaarten (zonder letter) en de bovenste kaart van de stapel met de grijze kaarten (met letter) worden open naast elkaar gelegd.

→ Fase 2: Actiekaarten uitkiezen

Vervolgens bekijkt iedere speler de bovenste drie kaarten van zijn actiekaartenstapel en neemt één daarvan in de hand. De beide andere kaarten moet hij verdekt naar zijn linkerbuurman schuiven. Deze mag de toegeschoven kaarten pas bekijken als ook hij twee verdekte kaarten aan zijn linkerbuurman heeft gegeven. De overdracht van de kaarten vindt dus voor alle spelers ongeveer op hetzelfde moment plaats.

Uit de twee kaarten, die hij heeft gekregen van zijn rechterbuurman, zoekt iedere speler opnieuw één kaart uit en neemt die in de hand. De andere kaart wordt opnieuw verdekt doorgeschoven naar de linkerbuurman.

Deze derde kaart van de rechterbuurman neemt iedere speler dan gewoon bij de twee andere kaarten in de hand. Op dat moment heeft iedere speler opnieuw drie kaarten in de hand (één eigen kaart, één kaart van zijn rechterbuurman en één kaart van de speler die twee plaatsen rechts van hem zit). Deze drie kaarten kan de speler nu gebruiken voor fase 3.

→ Fase 3: Actiekaarten uitspelen

Te beginnen bij de startspeler en daarna om de beurt, met de wijzers van de klok mee, speelt nu elke speler één van zijn drie actiekaarten uit door ze open in het midden van de tafel te leggen. Daarna voert hij de actie uit die op de kaart is aangegeven. Nadat iedere speler zijn eerste actie heeft uitgevoerd, voert elke speler om de beurt nog een tweede actie uit.

AANDACHT

Een derde actie wordt niet uitgevoerd ofschoon iedere speler nog één kaart over heeft. Deze kaart wordt in plaats daarvan zonder enige uitwerking, samen met de tweede kaart (waarachter ze verborgen zit zodat niemand kan zien welke kaart het is) uitgespeeld. Daarna leggen alle spelers hun uitgespeelde kaarten op één aflegstapel naast het speelbord. Deze aflegstapel mag niet worden doorzocht.

De negen verschillende actiekaarten worden gedetailleerd beschreven vanaf pagina 5.

→ Fase 4: Een persoon omkopen

Nadat alle spelers hun twee (+ één) actiekaarten hebben uitgespeeld, kan iedere speler om de beurt, te beginnen met de startspeler, één van de drie open liggende personen éénmaal omkopen. Een speler die omkoopt moet om te beginnen **één van zijn munten** in de voorraad leggen. Pas daarna kan hij gebruik maken van de gunsten van de omgekochte persoon. Een speler die geen munt kan of wil uitgeven, verzaakt aan het omkopen. Iedere persoon mag echter door meerdere spelers worden omgekocht.

De vijftien verschillende personen worden gedetailleerd beschreven op pagina's 10 en 11.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over drie etappes met telkens drie rondes die bestaan uit 5 fases.

→ Fase 1

Drie persoonkaarten blootleggen: twee bruine en één grijze.

→ Fase 2

Drie actiekaarten van de eigen stapel nemen: één kaart behouden en twee doorschuiven naar de linkerbuurman.

Van de twee nieuwe kaarten opnieuw één behouden en één aan de linkerbuurman geven.

Uiteindelijk bezit iedere speler drie kaarten van een verschillende kleur.

→ Fase 3

Om de beurt twee van de drie actiekaarten uitspelen.

De derde actiekaart wordt ongebruikt op de aflegstapel gelegd.



de eerste kaart



de tweede en de derde kaart

→ Fase 4

Om de beurt één van de drie blootliggende personen met één munt omkopen en éénmaal hun voordeel benutten.

→ Fase 5: De epidemiegraad bepalen

In de laatste fase van iedere ronde wordt getoond hoe goed men zich heeft bekommerd om het welzijn van zijn stadswijk. De epidemiegraad wordt bepaald en de rattensteen wordt overeenkomstig verplaatst. (Meer hierover op pagina 8: 'De epidemie'.)

Aan het einde van iedere ronde worden de drie blootgelegde personenkaarten onder hun respectievelijke stapel geschoven. De klokkenluider wandelt naar de linkerbuurman van de startspeler die nu startspeler wordt. Een nieuwe ronde begint. Deze verloopt op dezelfde wijze als werd beschreven: eerst fase 1, dan fase 2, daarna fase 3 ... enzovoort.

Aan het einde van iedere derde ronde worden bovendien:

- de invloedsstenen in de Notre Dame afgerekend en verwijderd (meer daarover op pagina 7 onder 'Notre Dame');
- de zes bruine personenkaarten worden zeer grondig gemixt en opnieuw als verdeckte stapel klaargelegd;
- alle actiekaarten worden naar kleur gesorteerd en terug aan hun bezitters gegeven. Iedere speler mixt verdekt deze kaarten en legt ze klaar op een stapel voor de volgende drie rondes.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat, aan het einde van de negende ronde, de invloedsstenen in de Notre Dame werden afgerekend, eindigt het spel. De speler met de meeste zegepunten is de winnaar. Bij een gelijke stand tellen die spelers nog hun geld en hun invloedsstenen vóór zich. Diegene die de meeste bezit, is de winnaar.

DE ACTIEKAARTEN

Kloosterschool: De speler die deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn eigen voorraad in de kloosterschool van zijn stadswijk in. Vervolgens neemt hij uit de algemene voorraad naast het speelbord zoveel nieuwe **invloedsstenen** in zijn eigen voorraad als het totaal van invloedsstenen in zijn kloosterschool. De invloedsstenen moeten steeds goed zichtbaar zijn voor alle medespelers. Als het zeldzame geval zich zou voordoen dat er geen invloedsstenen meer in de algemene voorraad liggen, ontvangt de speler bij deze actie niets.

Voorbeeld

Anne speelt de kloosterschool uit en plaatst één van haar stenen in de school van haar stadswijk. Daar bevinden zich al twee invloedsstenen uit vorige acties. Anne mag drie invloedsstenen uit de algemene voorraad naar de eigen voorraad leggen. Als ze nog een steen in de school inzet, mag zij vier invloedsstenen nemen ... enzovoort.

Bank: Wie deze kaart uitspeelt, zet één invloedssteen uit zijn eigen voorraad in de bank van zijn stadswijk. Vervolgens neemt hij zoveel **geldmunten** uit de voorraad als het totaal van invloedsstenen in zijn bank. Ook het geld ligt steeds goed zichtbaar voor alle spelers. Als het zeldzame geval zich zou voordoen dat er geen geldmunten meer in de algemene voorraad liggen, ontvangt de speler de munt(en) van de speler die op dat moment de meeste munten bezit.

Residentie: Wie deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn eigen voorraad in de residentie van zijn stadswijk. Vervolgens ontvangt hij zoveel **prestigepunten** uit de voorraad als het totaal van invloedsstenen in zijn residentie. In tegenstelling tot de invloedsstenen en het geld, moeten de prestigepunten niet open worden gelegd. Zij mogen worden gestapeld zodat de medespelers ze niet kunnen tellen. Van tijd tot tijd mogen kleinere waarden worden geruild tegen een grotere waarde.

→ Fase 5

De epidemiegraad bepalen en de rattensteen verplaatsen.

Na iedere ronde de drie personenkaarten omdraaien en de klokkenluider doorgeven.

Na telkens drie rondes:

- de invloedsstenen in de Notre Dame afrekenen
- de bruine personenkaarten terug klaarleggen
- de actiekaarten teruggeven aan hun bezitter

De speler met de meeste prestigepunten na negen rondes is de winnaar.



**Kloosterschool
+ invloedsstenen**
(cumulatief)



Bank + geld
(cumulatief)



**Residentie
+ prestigepunten**
(cumulatief)

Koetshuis: Wie deze kaart speelt, zet één van zijn invloedsstenen uit zijn eigen voorraad in het koetshuis van zijn stadswijk. Vervolgens beweegt hij zijn **koets** om zoveel marktplaatsen (eigen en/of vreemde) als het totaal van invloedsstenen in zijn koetshuis. De koetsen rijden altijd over de straten van de ene marktplaats naar de andere (ze blijven dus onderweg niet staan op de straten en ze bevinden zich ook niet op de velden (gebouwen) van de stadswijk. Op een plaats mogen een willekeurig aantal koetsen staan. Een speler is niet verplicht om de volledige reikwijdte te gebruiken; hij kan dus ook vroeger stoppen. Als op de marktplaats, waarop de koets zijn zet beëindigd, een boodschap ligt (achthoekig kaartje), mag de speler de boodschap nemen en onmiddellijk uitvoeren, dit betekent dat de speler ontvangt, ofwel ...

- één prestigepunt en één munt **of**
- twee prestigepunten en één invloedssteen **of**
- drie prestigepunten en de mogelijkheid om zijn rattensteen één veld terug te zetten **of**
- vier prestigepunten

Het boodschapskaartje legt de speler vervolgens met de rugzijde naar boven vóór zich af. Hij mag nu zolang geen nieuwe 'boodschap' van deze kleur verzamelen tot hij eerst een boodschap van alle meespelende kleuren heeft verzameld. De enige uitzondering op deze regel ontstaat als van één kleur geen boodschap meer op het speelbord ligt. Vanaf dat moment speelt deze kleur geen rol meer.

Voorbeeld

De kleuren rood, paars, blauw en groen spelen mee. Rood heeft al een paarse, groene en rode boodschap voor zich neergelegd. De volgende boodschap die hij moet nemen is de blauwe. Pas dan mag Rood opnieuw een boodschap naar keuze nemen, bijvoorbeeld opnieuw een tweede blauwe.

Hotel: Wie deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn voorraad in het hotel in zijn stadswijk. Als dit zijn eerste, tweede of derde invloedssteen in het hotel is, mag hij daarna ofwel één geldmunt of één van zijn invloedsstenen van de algemene voorraad nemen of zijn rattensteen één veld terugzetten (bijvoorbeeld van 4 naar 3). Als zijn rattensteen op 0 staat, vervalt uiteraard deze optie. Vanaf de vierde invloedssteen in zijn hotel mag de speler, naar keuze, twee van de drie opties uitkiezen.

Voorbeeld

Marc speelt het hotel uit en plaatst één van zijn invloedsstenen bij de twee stenen die zich al in het hotel bevinden uit vorige acties. Vervolgens neemt hij één munt uit de voorraad (in plaats daarvan had hij ook één invloedssteen uit de algemene voorraad kunnen nemen of had hij zijn rattensteen één veld kunnen terugzetten). Als Marc opnieuw een steen bij de drie andere stenen plaatst in zijn hotel, mag hij bijvoorbeeld twee invloedsstenen of twee munten uit de voorraad nemen of één invloedssteen en één munt of één munt en zijn rattensteen één veld terugzetten of ...

Vertrouwing: Wie deze kaart speelt, zet geen invloedssteen, maar zet integendeel zijn vertrouwing in één van de zeven stadswijken naar keuze (de haven telt niet als veld !). De 1ste maal komt de vertrouwing van buitenaf in de stadswijk, daarna komt hij van een willekeurig ander veld. Daarna wordt de actie van het desbetreffende veld uitgevoerd, net alsof de speler één van zijn invloedsstenen daar had geplaatst.

Voorbeeld

Herman speelt een vertrouwing en plaatst hem in de bank. Daar bevinden zich al twee invloedsstenen uit vorige acties. Herman ontvangt drie munten uit de voorraad.

Opmerking

De vertrouwing telt, waar hij zich ook bevindt in de stadswijk, net zoals een invloedssteen. Hij is een zogenaamde wandelende invloedssteen.



Koetshuis:
Koetsen bewegen (cumulatief) en boodschappen van verschillende kleuren verzamelen.

Voorbeeld 1

Geel is met zijn eerste koetsbeweging tot de rode boodschap '2 PP + 1 invloedssteen' gegaan en deze verzameld. Hij plaatst een tweede invloedssteen in zijn koetshuis en kan zijn koets tot twee marktplaatsen ver bewegen: daardoor kan hij één van de met een gele X gemarkeerde boodschappen bereiken.



Voorbeeld 2

Wanneer Groen zijn koets naar de volgende marktplaats mag bewegen, kan hij één van de twee met een groene X gemarkeerde boodschapsplaatsen bereiken. Uiteraard kan hij zijn koets ook bewegen naar een marktplaats waarop geen boodschap ligt of waarop een andere koets staat (plaatsen met een gearceerde groene X).



Hotel:
ofwel één munt of één invloedssteen of rattensteen één veld terugzetten (vanaf 4 invloedsstenen dubbel).



Vertrouwing:
Vertrouwing op een veld naar keuze plaatsen en de actie uitvoeren.

Park: Wie deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn voorraad in het park van zijn stadswijk. Vervolgens zet hij zijn rattensteen één veld terug (onafhankelijk van het aantal invloedsstenen dat zich al in het park bevindt). Deze handeling vervalt als zijn rattensteen al op de 0 staat. Bovendien ontvangt een speler voor telkens twee invloedsstenen in zijn park **steeds** als hij in het verdere verloop van het spel door acties, omkopeningen ... prestigepunten ontvangt, een bonus van één extra punt. Als een speler één steen in het park heeft, ontvangt hij geen bonus; voor 2 of 3 stenen ontvangt hij elke keer +1 PP (prestigepunt); voor 4 of 5 stenen ontvangt hij elke keer +2 PP ... enzovoort.

Voorbeeld

1. Carl zet een tweede steen in zijn park. Hij zet zijn rattensteen één veld terug. Verder gebeurt er niets omdat hij door het park enkel extra prestigepunten kan verdienen.
2. Kort daarna plaatst Carl een derde invloedssteen in zijn residentie. Hij ontvangt 3 PP (voor de residentie) + 1 PP (voor het park) = 4 PP.
3. Vervolgens koopt hij de advocaten om (zie pagina 10): hij bezit 5 boodschappen, dit betekent hij ontvangt 6 PP (voor de omkoping) + 1 PP (voor het park) = 7 PP.
4. Enkele rondes later (ondertussen heeft Carl al vijf stenen in zijn park) speelt hij de kaart Notre Dame uit (zie verder) en schenkt twee geldmunten. Hij ontvangt 3 PP (voor de gift) + 2 PP (voor het park) = 5 PP.
5. Aan het einde van de negende ronde (Carl heeft ondertussen zes stenen in het park) ontvangt hij voor zijn twee invloedsstenen in de Notre Dame (zie verder) 6 PP + 3 PP (voor het park) = 9 PP.

Hospitaal: Wie deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn voorraad in het hospitaal van zijn stadswijk. Vervolgens zet hij (zoals bij het park) zijn rattensteen één veld terug (onafhankelijk van het aantal stenen dat zich al in het hospitaal bevindt). Deze handeling vervalt als zijn rattensteen al op de 0 staat. Bovendien heeft een speler dankzij de invloedsstenen in zijn hospitaal een voordeel in fase 5, wanneer het gaat over de bepaling van de epidemiegraad (meer daarover op de volgende bladzijde in het hoofdstuk 'De epidemie').

Notre Dame: De speler die deze kaart speelt, zet één invloedssteen uit zijn voorraad op de Notre Dame in het midden van het speelbord. In elk geval moet de speler als extra minstens één en hoogstens drie munten aan de kerk schenken, dit betekent dat de speler één, twee of drie geldmunten in de voorraad moet leggen. Als beloning voor deze gift ontvangt hij meteen prestigepunten: 1 munt = 1 PP, 2 munten = 3 PP en 3 munten = 6 PP.

Als de speler niets wil of kan schenken aan de kerk, dan mag hij wel deze kaart spelen maar hij mag geen invloedsstenen in de Notre Dame plaatsen. Men mag per actiekaart niet meer dan drie munten schenken en niet meer dan één invloedssteen plaatsen. Nochtans mag een speler door het uitspelen van meerdere zulke actiekaarten in ieder geval meermaals per ronde respectievelijk per etappe schenkingen aan de kerk doen.

BELANGRIJKE TIP

Aan het **einde van iedere etappe** (na telkens 3 rondes) ontvangen alle spelers, die invloedsstenen op de Notre Dame hebben liggen, nog extra prestigepunten voor deze invloedsstenen. Daarvoor worden de op het kaartje aangegeven prestigepunten (6, 8, 10 of 12) gedeeld door het aantal invloedsstenen dat op de Notre Dame ligt.

Deze uitkomst (er moet eventueel naar beneden worden afgerond) geeft aan hoeveel prestigepunten iedere invloedssteen in de Notre Dame waard is en hoeveel er aan iedere bezitter wordt uitbetaald. Vervolgens worden **alle invloedsstenen** uit de Notre Dame **verwijderd** en terug in de algemene voorraad gelegd.

Voorbeeld

Er zijn 4 spelers zodat in iedere etappe 10 PP worden uitgedeeld. In de Notre Dame liggen twee groene en één blauwe invloedssteen. $10 \text{ PP} : 3 = 3 \text{ PP}$ per steen. Groen ontvangt 6 en blauw 3 PP. Omdat groen nog 2 stenen in het park heeft, ontvangt hij nog één PP extra. De drie stenen gaan naar de algemene voorraad.



Park:
Rattensteen één veld terug.
Voor elke 2 invloedsstenen in het park: steeds opnieuw 1 extra prestigepunt.



Hospitaal:
Rattensteen één veld terug.
Vermindering van de epidemiegraad.



Notre Dame:
1/2/3 munten schenken en 1/3/6 prestigepunten ontvangen (+ extra PP aan het einde van een etappe).

Aan het einde van iedere etappe worden prestigepunten (6/8/10/12) per steen in de Notre Dame verdeeld. Alle invloedsstenen in de Notre Dame gaan naar de algemene voorraad.



Groen = 6 prestigepunten
Blauw = 3 prestigepunten

Geen invloedsstenen in de eigen voorraad ?

Als een speler een actiekaart uitspeelt maar geen invloedsstenen in zijn eigen voorraad heeft, mag hij in de plaats daarvan een steen naar keuze (nooit de vertrouweling) die zich al in zijn stadswijk of in de Notre Dame bevindt, in het veld (of de Notre Dame) leggen die op de actiekaart staat. Wie dit niet wil of kan, speelt weliswaar de kaart uit maar mag de bijbehorende actie niet uitvoeren.

Met andere woorden: Wie een actiekaart wil uitvoeren, moet in ieder geval één steen (ofwel uit de eigen voorraad en als daar geen meer is van een ander veld van de stadswijk) in het desbetreffende veld inzetten.

Voorbeeld

Anne speelt de kaart Notre Dame uit. Omdat zij geen eigen invloedsstenen meer in de eigen voorraad heeft, verplaatst zij een steen uit haar stadswijk (bijvoorbeeld vanuit het hospitaal) naar de Notre Dame en doet onmiddellijk een schenking aan de kerk.

DE EPIDEMIE

Als vijfde en laatste fase van iedere ronde wordt voor iedere speler zijn epidemiegraad bepaald en op zijn epidemietabel aangeduid. Op elke van de drie blootgelegde personenkaarten zijn aan de onderste rand nul tot drie ratten afgebeeld. Iedere speler moet zijn rattensteen, op de tabel in zijn haven, zoveel velden vooruit zetten als het totaal aan ratten op deze drie kaarten (= de epidemiegraad). Dit geldt voor alle spelers, om het even of zij die persoon hebben omgekocht of niet. Als er echter van een speler invloedsstenen en/of de vertrouweling in zijn hospitaal bevinden, trekt hij dit aantal af van de epidemiegraad voor hij zijn rattensteen verplaatst. Als er daardoor een negatieve waarde ontstaat, mag hij zijn rattensteen zelfs terugzetten (maar niet onder de 0).

Voorbeeld: Er zijn drie spelers en de epidemiegraad staat op $2 + 0 + 1 = 3$.

- In het hospitaal van Marc bevinden zich twee invloedsstenen. Zijn rattensteen staat op 4. Marc zet zijn rattensteen één veld vooruit op de 5 ($3 - 2$).
- In het hospitaal van Herman bevinden zich geen invloedsstenen. Zijn rattensteen staat op 6. Herman zet zijn rattensteen op de 9.
- In het hospitaal van Anne bevinden zich drie invloedsstenen en haar vertrouweling. Haar rattensteen staat op 5. Anne zet haar rattensteen één veld terug op de 4 ($3 - 4$).

Langzamerhand rukken de rattenstenen van de spelers naar voor en dit afhankelijk van de manier van spelen, bij de ene wat sneller en bij de andere wat trager. Als een speler zijn rattensteen op grond van de epidemiegraad over de 9 moet zetten (en hoeveel erover speelt geen rol!), heeft dit voor de speler heel wat gevolgen:

- Hij zet zijn rattensteen op het veld 9 van zijn tabel (niet erover!).
- Hij legt twee prestigepunten terug in de voorraad.
- Hij verwijdert uit het veld waarop zich de meeste invloedsstenen bevinden, één invloedssteen en legt die terug in de algemene voorraad. De vertrouweling telt bij de bepaling van het meest bezette veld zoals een invloedssteen, maar hij mag niet uit de stadswijk worden verwijderd. Als een speler meerdere velden bezit met de meeste invloedsstenen dan mag hij zelf het veld bepalen.

Voorbeeld: In de vijfde fase van de volgende ronde (van het vorige voorbeeld) wordt de epidemiegraad op 7 bepaald.

- In het hospitaal van Marc bevinden zich nog steeds twee invloedsstenen. Hij moet zijn rattensteen vijf velden vooruitzetten ($7 - 2$) en landt zo op 10. Hij zet de rattensteen daadwerkelijk op de 9. Hij verwijdert één van zijn invloedsstenen van zijn meest bezette veld en legt ook twee prestigepunten in de algemene voorraad.
- In het hospitaal van Herman bevinden zich nog steeds geen invloedsstenen. Hij moet zijn rattensteen zeven velden vooruitzetten ($7 - 0$) en landt zo op 16. Hij zet de rattensteen daadwerkelijk op de 9. Hij verwijdert één van zijn invloedsstenen van zijn meest bezette veld en legt ook twee prestigepunten in de algemene voorraad. Herman krijgt eigenlijk dezelfde straf als Marc ook al heeft de epidemie bij hem erger toegeslagen.
- In het hospitaal van Anne bevindt zich nog 1 invloedssteen en haar vertrouweling. Zij moet haar rattensteen vijf velden vooruitzetten en landt op de 9 (voorlopig nog geluk).

Wie geen invloedssteen in zijn eigen voorraad heeft, mag een invloedssteen van het speelbord benutten.

Alle ratten van de drie open personenkaarten bepalen de epidemiegraad van deze ronde.

Alle spelers moeten hun rattensteen dienovereenkomstig vooruitzetten.

Invloedsstenen en vertrouwenspersoon in het hospitaal mogen worden afgetrokken.



epidemiegraad = 3



Als een speler met zijn rattensteen over veld 9 gaat, geldt het volgende:

- **rattensteen op veld 9 laten staan**
- **2 prestigepunten afgeven**
- **1 invloedssteen terug in de algemene voorraad leggen** (van het meest bezette veld)

Ter verduidelijking: Er komt op die manier steeds opnieuw, ronde per ronde, een nieuwe epidemiegraad voor elke speler bij. Wie zijn gezondheid niet in het oog houdt zal zo elke ronde één van zijn invloedsstenen en twee prestigepunten moeten afgeven! Opgepast hiervoor!

HET SPEL VOOR 2 SPELERS

Spelvoorbereiding

Alle spelregels van het basisspel blijven bestaan, met de volgende uitzondering:

Het speelbord wordt opgebouwd alsof er met vier spelers zou worden gespeeld, dus met het vierkantige kaartje van de Notre Dame (maar wel met de zijde naar boven waarop twee mannetjes zijn afgebeeld). Dit betekent dat er 6 prestigepunten per etappe kunnen worden behaald. De beide spelers kiezen elk één van de vier stadswijken die tegenover elkaar liggen. Vervolgens worden de spelregels gevolgd die zijn beschreven op pagina 3 onder 'Spelvoorbereiding'.

AANDACHT

Ook in de twee stadswijken die niet werden gekozen, worden zoals gebruikelijk telkens vier gelijkgekleurde boodschappen gelegd. In deze twee wijken worden er wel geen koetsen geplaatst. Ook in het spel voor twee spelers moet een speler, net zoals in het spel voor vier spelers, een set van vier boodschappen van een verschillende kleur verzamelen vooraleer hij aan de volgende set van vier stuks kan beginnen.

Spelverloop

Alle regels blijven bestaan, met de volgende uitzondering:

In fase 2 geeft iedere speler, zoals voorheen, twee van zijn drie kaarten aan zijn medespeler door. Van zijn tegenspeler zal hij echter meteen één kaart terugkrijgen. Dit betekent dat de spelers uiteindelijk met telkens twee van hun eigen kaarten en met één kaart van hun tegenstander spelen.

De auteur dankt de Offenburger-Spiele-Freunden voor hun geduld en hun vele suggesties, in het bijzonder dankt hij: Frieder Benzing, Willi Brodt, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Daniel Lucas, Roland Lurk en Andreas Zimmerman. Eveneens veel dank aan Michael Schmitt en Christoph Toussaint.

Bovendien gaat zijn dank ook uit naar zijn vrouw Susanne en zijn zoon Jonathan, die een groot aandeel hebben in het lukken van het spel.

Daarbovenop dankt de uitgeverij de vele testspelers voor hun groot engagement, in het bijzonder: Sybille & Michael Jüthner, Peggy & Sebastian Voss, Anita & Susanne Moka, Susanne Speckbacher, Monika Zensen en ook de spelerskringen uit Hannover, München, Prien, Rosenheim en Traundorf.

Als men kritiek, vragen op suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact met ons op:

alea

**Postfach 1150
83233 Bernau**

**Fon: 80851 - 970720 Fax: - 970722
e-mail: info@aleaspiele.de**

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger - Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos

© 2006 Stefan Feld
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Het spel voor 2 spelers

Het speelbord voor 4 spelers wordt klaargelegd.

De spelers zitten tegenover elkaar.

De 4 x 4 boodschappen worden op het speelbord gelegd.

Zoals gebruikelijk moeten twee kaarten worden doorgegeven; daarvan ontvangt men echter één terug.



DE PERSONENKAARTEN

Algemene gegevens van de personenkaarten



De categorie van de grijze kaarten (etappe A, B of C)

De afbeelding van de persoon

De gunst die men ontvangt als men deze persoon omkoopt.

Aantal ratten voor de epidemiegraad.

DE ZES BRUINE KAARTEN (geen letter op de rugzijde)



Wie de **waardin** omkoopt, ontvangt drie prestige punten **en** ofwel één munt of één invloedssteen van de algemene voorraad of hij zet zijn rattensteen één veld terug.



Wie de **monnik** omkoopt, ontvangt twee invloedsstenen van de algemene voorraad **en** één prestige-punt van de voorraad.



Wie de **goochelaar** omkoopt, verplaatst één eigen invloedssteen naar keuze (of zijn vertrouweling) die zich in zijn stadswijk of in de Notre Dame bevindt naar een willekeurig ander eigen veld van zijn stadswijk (niet naar de Notre Dame) en voert daar aansluitend aan deze verplaatsing de desbetreffende actie uit.

Voorbeeld

Anne benut de goochelaar. Zij verplaatst één van haar invloedsstenen uit haar bank naar het koetshuis. Daar bevinden zich al twee invloedsstenen. Daarom mag Anne direct haar koets één tot drie marktplaatsen ver bewegen en eventueel boodschappen verzamelen.



Wie de **geldschieder** omkoopt, ontvangt twee geldmunten **en** één prestige-punt van de voorraad.



Wie de **medicus** omkoopt, vermindert voor zich de epidemiegraad van deze ronde (die onmiddellijk wordt bepaald) tot **0**, onafhankelijk van de werkelijke hoogte. Als er zich van deze speler ook nog invloedsstenen en/of de vertrouweling in het hospitaal bevinden, ontvangt hij hiervoor minpunten (hij mag zijn rattensteen dus terugzetten).

Voorbeeld

De epidemiegraad ligt op $2+3+1=6$. Marc heeft de medicus omgekocht waardoor zijn epidemiegraad op 0 wordt bepaald. In het hospitaal van Marc staan één invloedssteen en zijn vertrouweling. Marc mag zijn rattensteen van veld 7 naar veld 5 terugzetten. Als hij de medicus niet zou omgekocht hebben dan had hij zijn rattensteen 4 velden ($6 - 2$) verder moeten zetten en was daardoor over de 9 gegaan en had hij één invloedssteen moeten verwijderen en twee prestige-punten moeten afgeven.

DE NEGEN GRIJZE KAARTEN (A, B of C op de rugzijde)

De drie kaarten voor etappe A



Wie de **stadswacht** omkoopt, ontvangt voor elk van zijn invloedsstenen en zijn vertrouweling, die zich op zijn zeven velden en de Notre Dame bevinden, één prestige­punt.



Wie de **nachtwaker** omkoopt, ontvangt voor elk leeg veld in zijn stadswijk één prestige­punt, dus voor elk veld zonder invloeds­stenen of vertrouweling. De haven en de Notre Dame tellen niet mee.



Wie de **bisschop** omkoopt, neemt één van zijn invloedsstenen uit de algemene voorraad en zet deze steen in een willekeurig leeg veld van zijn zeven velden (niet in de Notre Dame) en voert daar aansluitend de desbetreffende actie uit.

De drie kaarten voor etappe B



Wie de **gildemeester** omkoopt, ontvangt voor elk van zijn zeven velden (zonder de Notre Dame), waarin zich minstens twee invloedsstenen bevinden (eventueel inclusief de vertrouweling), twee prestige­punten.



Wie de **bedelaarskoning** omkoopt, ontvangt voor ieder veld vóór zijn rattensteen één prestige­punt.

Voorbeeld

De rattensteen van Anne bevindt zich op veld 4 van haar epidemietabel. Zij ontvangt 5 prestige­punten (voor de vijf velden 5, 6, 7, 8 en 9).



Wie de **advocaat** omkoopt, ontvangt voor telkens twee boodschappen, die op dat moment voor de speler liggen, drie prestige­punten.

Voorbeeld

Herman bezit 5 boodschappen. Hij ontvangt $2 \times 3 = 6$ prestige­punten.

De drie kaarten voor etappe C



Wie de **hofdame** omkoopt, ontvangt voor iedere invloedssteen, die zich in het veld bevindt waarin de meeste stenen staan (eventueel inclusief de vertrouweling), één prestige­punt.

Voorbeeld

Carl heeft in zijn koetshuis en zijn hotel de meeste stenen: elk vijf stenen. Hij ontvangt vijf prestige­punten.



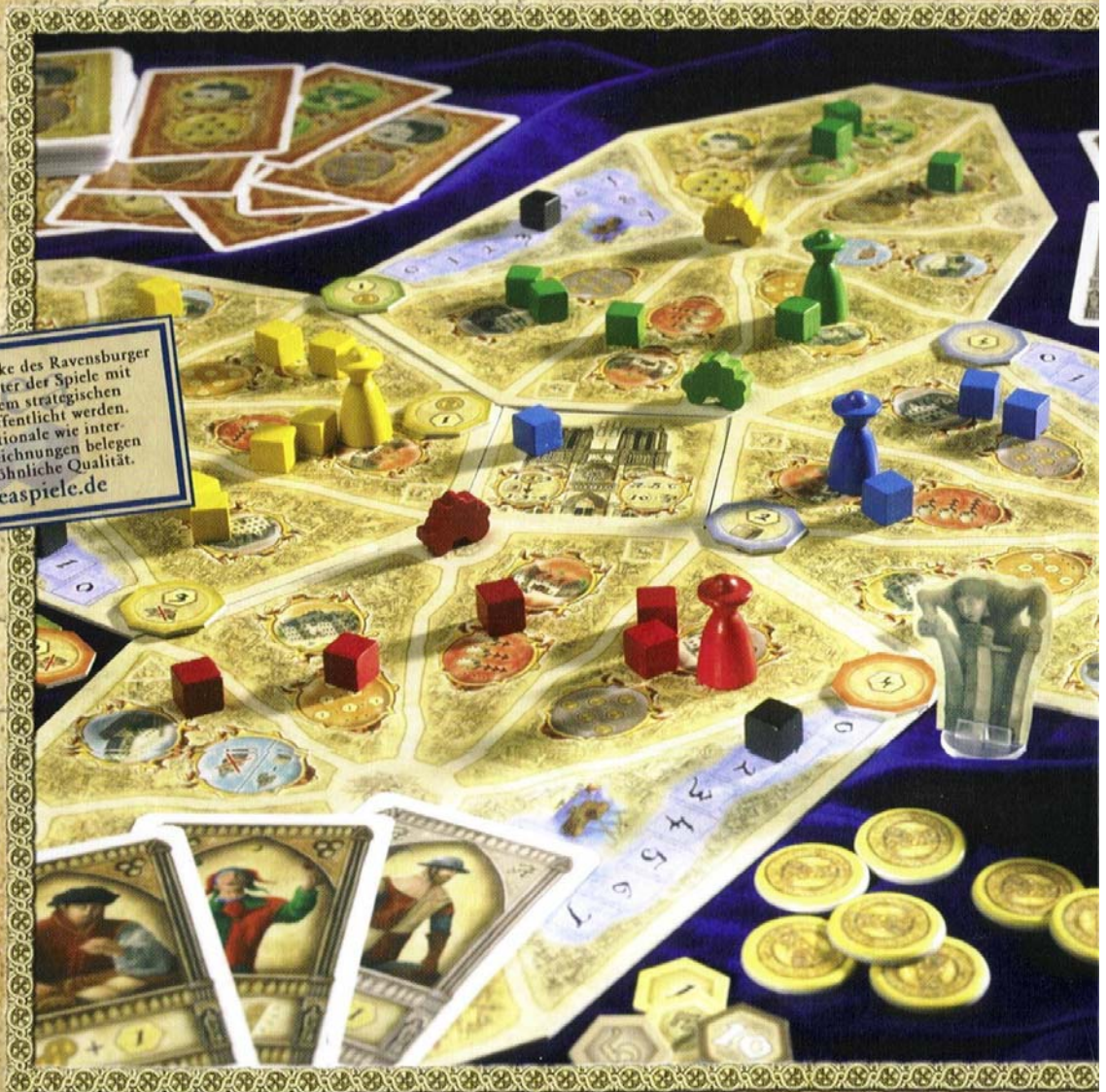
Wie de **burgemeester** omkoopt, ontvangt voor elk van zijn zeven velden (zonder de Notre Dame), waarin zich minstens drie invloeds­stenen bevinden (eventueel inclusief de vertrouweling), drie prestige­punten.



Wie de **meubelmaker** omkoopt, ontvangt voor elk van zijn zeven velden (zonder de Notre Dame), waarin zich minstens één invloedssteen bevindt, één prestige­punt.

Parijs, aan het einde van de 14de eeuw.

In de schaduw van de enorme kathedraal 'Notre Dame' wedijveren invloedrijke burgers om de heerschappij in de hoofdstad. Kruip in de rol van burger en probeer welstand en aanzien te bereiken. Haal je hulp en bijstand uit de talrijke gebouwen van je eigen wijk en besteed ook de nodige aandacht aan de juiste personen op weg naar de top. Maar opgepast, let ook op je gezondheid ... want de ratten kunnen venijnig toeslaan.



alea ist eine Marke des Ravensburger Spieleverlags, unter der Spiele mit besonders hohem strategischen Anspruch veröffentlicht werden. Zahlreiche nationale wie internationale Auszeichnungen belegen ihre außergewöhnliche Qualität.
www.aleaspiele.de



© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg
Made in Germany
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile

CE



Autor: Stefan Feld
Illustration: Harald Lieske
Design: Harald Lieske
Foto: Markus Schmuck
Realisation: Stefan Brück

2-5 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: 45 - 75 Minuten
Anspruch
Inhalt: 8 Spielplansteile, 60 Spielkarten, 5 Rittschien, 5 Spielfiguren, 25 Münzen, 1 „Glockenauer“, 70 Einflusstheine, ca. 80 Prestigepunkteplättchen, 5 Rattensteine, 1 vierfarbige Spielregel

26 maart 2007