



een spel van Klaus-Jürgen Wrede (Amigo Spiele, 2004)
2 tot 8 spelers vanaf 10 jaar – 45 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

63 na Chr.

Pompeji, de stad aan de Vesuvius, wordt door een krachtige aardbeving beschadigd. Uit angst voor een vulkaanuitbarsting verlaten heel veel van de ca 20.000 inwoners in wilde paniek de stad. Degenen, die beslissen om te blijven, bouwen Pompeji weer op.

79 na Chr.

Pompeji bevindt zich als belangrijke handelsstad op het hoogtepunt van zijn ontwikkeling. Tijdens de voorbije jaren zijn veel Romeinse burgers, beroemde gladiatoren en rijke Patriciërs teruggekeerd en hebben er prachtige gebouwen aan de voet van de Vesuvius opgetrokken. De angst voor de vulkaan is verdwenen. Als de bewoners op de ochtend van de 24^{ste} augustus hun dag beginnen, zijn ze zich nog niet bewust van de komende catastrofe. Bij zonsopgang van de volgende ochtend is Pompeji onder een dikke laag as en lava begraven.

Spelidee

Het spel verloopt in twee fasen. Tijdens de eerste fase brengen de spelers met behulp van kaarten zoveel mogelijk eigen speelfiguren in de stad. Wie b.v. een kaart met cijfer '3' uitspeelt, plaatst zijn speelfiguur in een gebouw met huisnummer 3. Tussen de kaarten komt er een kaart 'A.D. 79' voor. Zodra deze kaart voor een tweede keer opgedraaid wordt, barst de Vesuvius uit en start de tweede fase. Elke speler probeert nu om zoveel mogelijk eigen speelfiguren via de stadspoorten uit de stad te brengen, vooraleer Pompeji door lavategels bedekt wordt.

De speler die de meeste eigen speelfiguren kan redden, wint het spel.

Spelmateriaal

- 127 speelfiguren in vier kleuren
- 53 Pompeji-kaarten in vier kleuren met de getallen 1-11
- 7 kaarten 'Omen'
- 1 kaart 'A.D. 79'
- 1 vulkaan
- 1 stoffen buidel
- 45 lavategels met 6 verschillende symbolen
telkens 7x vazen, helmen, maskers en telkens 8 schriftrollen, zuilen en munten

Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler krijgt speelfiguren in een kleur:
 - bij 2 spelers elk 36 speelfiguren in de kleuren rood en zwart;
 - bij 3 spelers elk 30 speelfiguren in de kleuren rood, zwart en geel;
 - bij 4 spelers elk 25 speelfiguren in de kleuren rood, zwart, geel en blauw
- Elke speler plaatst zijn speelfiguren voor zich op tafel.
- Voorbereiding van de voorraad kaarten:
 - De bezitter van het spel is de kaartengever.
Hij isoleert de kaart 'A.D. 79' en de 'Omen-kaarten' van de kaarten met een getal.
Daarna mengt hij de Pompeji-kaarten en bouwt er zeven verdekte stapels van elk 4 kaarten mee.
 - De overige Pompeji-kaarten mengt hij nu met de 'Omen-kaarten' en legt de kaarten als verdekte stapel naast het speelbord. Op deze stapel plaatst hij eveneens verdekt de kaart 'A.D. 79' en dan de kaarten van twee willekeurige stapels met 4 kaarten daar bovenop. Dit vormt de verdekte voorraadstapel.
 - Daarna zoeken alle spelers zich een stapel van 4 kaarten uit en nemen die in de hand.
Volgens het aantal deelnemende spelers blijven er nu één tot drie stapeltjes met 4 kaarten over. Deze worden zonder te bekijken terug in de doos gelegd.
- De vulkaan wordt voorzichtig samengevouwen en in de uitsparing op het speelbord geplaatst.
Na het spel moet je de vulkaan weer uit elkaar halen en vlak in de doos leggen.
- Alle lavategels gaan in de stoffen buidel en worden goed gemengd.
Deze buidel wordt klaar gezet zodat iedereen er goed bij kan.

Spelverloop

De linkerbuur van de kaartengever begint. De anderen volgen in uurwijzerzin.

EERSTE FASE: DE INTREDE VAN NIEUWE BURGERS

Wie aan de beurt komt, voert de volgende drie acties na elkaar uit:

1. Hij speelt één van zijn vier handkaarten uit.
2. Hij plaatst een eigen speelfiguur op een vrij veld van een gebouw, waarvan het huisnummer overeenkomt met het getal op de kaart.
3. Hij neemt een nieuwe kaart van de voorraadstapel.

Uitgespeelde kaarten worden open op een aflegstapel gelegd. De aflegstapel ontstaat door de eerste speler die zijn kaart naast de voorraadstapel legt.

Het aantal figuren dat onderaan de Pompeji-kaarten gedrukt staat, geeft aan hoeveel kaarten er voor een bepaald huisnummer beschikbaar zijn. De kaarten hebben de kleuren grijs, groen, bruin en paars en bevatten een huisnummer van 1 tot 11. Op het speelbord komen gebouwen voor in verschillende grootte met dezelfde kleuren en huisnummers. Bovendien komen er op het speelbord nog enkele neutrale beige gebouwen voor (zie paragraaf 'de familieleden'). Al deze gebouwen bevatten kleine cirkels waarop de speelfiguren kunnen worden geplaatst.

Opmerkingen:

- Het stadsplan is in kleine vierkante stukken opgedeeld. Er zijn gebouwen die even groot zijn als zo'n klein vierkant stadsdeel (b.v. gebouw nr 9). Andere gebouwen staan op twee stadsdelen, zoals het gebouw met huisnummer 2. Het is belangrijk dat de speelfiguren precies op de kleine ronde velden geplaatst worden. In gebouwen zonder deze ronde velden kunnen geen figuren geplaatst worden.
- Bij sommige huisnummers horen twee gebouwen. Het zijn de huisnummers 3, 4, 6, 8, 10 en 11. In dit geval zoekt de speler een vrij rond veld in één van beide gebouwen uit.

:: De Vesuvius borrelt

Trekt een speler de kaart 'A.D. 79' van de voorraadstapel, dan krijgt deze speler meteen de volgende kaart van de voorraad. Daarna wordt de kaart 'A.D. 79' terug in de stapel gestopt. De onderste 15 kaarten van de voorraad worden geteld, en de kaart 'A.D. 79' wordt hiertussen gemengd. Dit stapeltje komt dan weer verdekt onderaan de voorraadstapel.

Vanaf nu moeten de spelers met de volgende spelregels rekening houden:

De Omen

Trekt een speler de kaart 'Omen' uit de voorraadstapel, dan legt hij deze meteen op de aflegstapel. Dan neemt hij een speelfiguur van een andere speler uit een gebouw van zijn keuze en werpt deze in de vulkaan. Daardoor is deze speelfiguur uit het spel. Daarna trekt hij een vervangkaart, zodat hij er weer vier in de hand heeft. De volgende speler komt dan aan de beurt.

De familieleden

Staat er in het gebouw waarin de speler zijn speelfiguur wil plaatsen, reeds een andere speelfiguur (de kleur doet er niet toe), dan mag de speler meteen een extra speelfiguur (familielid) in een ander gelijkgekleurd of neutraal gebouw plaatsen. Omdat er voor de neutrale beige gebouwen geen kaarten beschikbaar zijn, kunnen ze enkel door deze familieregels gevuld worden.

Opmerking:

- Als huisnummers tot twee gebouwen behoren, worden de speelfiguren van het andere gebouw niet meegeteld.
- Staan er in het gebouw, waarin de speler een speelfiguur wil plaatsen, reeds twee of drie speelfiguren, dan mag hij evenveel familieleden in dezelfde beurt in om het even welke andere gelijkgekleurde en/of neutrale gebouwen plaatsen (maar nooit in het gebouw dat de oorzaak was van de familieregels). Hij mag per speelbeurt in elk gebouw maar één familielid plaatsen.
- Door familieleden te plaatsen kunnen er geen extra familieleden in het spel komen. Er ontstaat dus geen kettingreactie. Het kan wel gebeuren dat er niet genoeg vrije velden meer beschikbaar zijn, om familieleden te plaatsen. Dan heeft de speler pech gehad.

Jokerkaarten

Wie een kaart voor een huisnummer uitspeelt, waarvan het gebouw reeds volledig gevuld is, mag deze kaart als joker gebruiken. In dit geval mag de speler een speelfiguur op een vrij veld in een gebouw van zijn keuze plaatsen, onafhankelijk van de kleur van de gespeelde kaart. Maar met een jokerkaart mogen geen extra familieleden geplaatst worden!

:: De Vesuvius breekt uit

De eerste fase eindigt als de kaart 'A.D. 79' een tweede keer van de voorraadstapel getrokken wordt. Alle spelers leggen nu meteen al hun handkaarten op de aflegstapel. De speelfiguren die nu nog voor de spelers staan, worden terug in de doos gestopt (en niet in de vulkaan!).

Bijzonder geval:

Als een speler enkel maar kaarten bezit van volledig bezette gebouwen, waardoor hij enkel over jokerkaarten beschikt, kan hij op om het even welk moment 'vulkaanuitbarsting' roepen, ook als hij niet aan de beurt is. Hij moet zijn kaarten wel als bewijs aan zijn medespelers tonen.

De lava komt!

Nu worden de eerste lavategels uit de stoffen buidel getrokken, zonder ze evenwel te bekijken. Er zijn lavategels met zes verschillende symbolen. Elk symbool (schriftrol, vaas, helm, masker, munt en zuil) heeft een ietwat donkerder startveld op het speelbord. Het eerste lavategeltje van een bepaald symbool wordt op het startveld met zelfde symbool gelegd. De volgende lavategels met dit symbool worden aangrenzend (met gemeenschappelijke zijde, dus niet diagonaal) aan reeds eerder geplaatste gelijke tegel gelegd.

De linker buur van de speler die de vulkaanuitbarsting veroorzaakt heeft, neemt de eerste lavategel uit de buidel en legt deze op het overeenkomende startveld. De medespelers volgen in uurwijzerzin totdat er zes lavategels op het speelbord liggen.

Wordt er een lavasteen op een veld met speelfiguren geplaatst, dan worden deze helaas in de vulkaan geworpen (zie ook verder).

TWEDE FASE: REDDEN WIE ZICH KAN!

Als er zes lavategels op het speelbord liggen, start de tweede fase van het spel. Nu bestaat elke speelbeurt van de spelers uit:

1. een lavategel trekken en op het speelbord plaatsen en
2. daarna twee eigen speelfiguren verplaatsen.

De linker buur van de speler die het zesde lavategeltje geplaatst heeft, begint de tweede fase.

1. Lavategels nemen

De speler neemt zonder te kijken een lavategel uit de buidel. Deze tegel plaatst hij naast een reeds op het speelbord liggende tegel met hetzelfde symbool (zijde aan zijde). Indien deze tegel de eerste is van een bepaald symbool, dan wordt deze op het startvak van dat symbool geplaatst. Plaatst een speler een tegel op een vak waar speelfiguren staan dan worden al deze speelfiguren in de vulkaan geworpen, ook indien er eigen speelfiguren tussen zitten.

Speelfiguren die volledig door lavategels ingesloten zijn en geen uitweg meer hebben naar een stadspoort worden ook in de vulkaan geworpen. Zodra speelfiguren dus niet meer kunnen ontsnappen via de stadspoorten verdwijnen ze in de vulkaan.

2. Speelfiguren verplaatsen

De speler beschikt steeds over twee bewegingsbeurten en mag daarmee twee verschillende eigen figuren verplaatsen. Hij mag zijn speelfiguur zoveel stadsvelden ver verplaatsen, als er speelfiguren (eigen of vreemde) samen op het stadsgedeelte staan, van waaruit hij de bewegingsbeurt begint.

Opmerking:

In de gebouwen, die zich op twee stadsvelden bevinden, bevinden zich de speelfiguren ook tijdens de tweede fase op twee verschillende stadsgedeelten. Dat is b.v. bij het gebouw nr 1 het geval. Zelfs als zou het volledige gebouw gevuld zijn met 4 speelfiguren, beschikt elke vluchtende speelfiguur maar over twee verplaatsingspunten.

Hoe bewegen?

- De figuren verplaatsen zich steeds horizontaal of verticaal, dus nooit diagonaal.
- Indien op een veld vier speelfiguren staan, dan beschikt de eerste vluchtende figuur over vier bewegingspunten. De tweede vluchter heeft er nu slechts drie omdat op het moment van zijn vlucht er maar drie figuren staan.
- Ze mogen meerdere keren afbuigen maar mogen niet heen en terug naar hetzelfde stadsgedeelte.
- Een speelfiguur mag over alle velden bewegen. Enkel de stadsvelden bedekt door een lavategel zijn verboden terrein.
- De speler moet niet alle beschikbare bewegingspunten gebruiken.
- Er is geen beperking naar het aantal speelfiguren op eenzelfde stadsveld. De limiet bepaald door het aantal ronde velden geldt enkel tijdens de eerste fase van het spel.
- Als een speelfiguur doorheen een stadspoort de stad kan verlaten, dan mag de speler deze geredde figuur voor zich plaatsen. Het bewegen doorheen een stadspoort kost één bewegingspunt.
- Normaal gezien moeten er steeds twee verschillende figuren verplaatst worden. Maar als de figuur zich bij het begin van zijn verplaatsing alleen op een veld bevindt, mag hij ook tijdens de tweede bewegingsbeurt verplaatst worden. Heeft een speler slechts één figuur meer in de stad, dan mag hij de twee bewegingsbeurten besteden aan deze figuur. Bezit een speler geen eigen figuren meer in de stad, trekt hij wel nog een lavategel uit de buidel en plaatst deze op het speelbord.

Speleinde

Het spel eindigt met de speler die de laatste lavategel uit de buidel trekt. Deze speler mag zijn speelbeurt nog beëindigen. De speelfiguren die zich nu nog op het speelbord bevinden, worden in de vulkaan geworpen. Het spel eindigt vroeger als er geen speelfiguren meer in de stad zijn of geen enkele figuur nog de stad kan verlaten, omdat alle stadspoorten door lavategels onbereikbaar geworden zijn.

De speler die de meeste eigen figuren kon redden, wint het spel.

Bij een gelijke stand, wint die speler die minder figuren in de vulkaan liggen heeft.