

Campanile

Auteur: Hanno en Wilfred Kuhn

Uitgegeven door Blatz, 1995

Voorzie welke toren het hoogst zal worden. Een tactisch spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.



Doel

Probeer te voorzien welke toren bij het einde van het spel het hoogst zal zijn.

Vorbereiding

- bekijk de tekening op blz. 5 van het Duitse spelregelboekje
- de 5 starttorens (met gras) naast elkaar onderaan de tafel leggen
- de 3 finito-kaarten links plaatsen
- een aantal kaarten uit de stapel nemen: bij 2 spelers 5 kaarten per bouwstijl verwijderen, bij 3 spelers 3 kaarten, bij 4 spelers 1 kaart en bij 5 spelers geen enkele kaart verwijderen
- elke speler 3 torenkaarten geven
- de rest van de kaarten in 3 gelijke stapels verdelen en verdekt op de 3 finito-kaarten leggen
- de bovenste kaart van elke finito-kaart-stapel omdraaien
- elke speler zijn machtpunten geven: grootste schijf = 3 punten, gewone schijf = 2 punten en kleinste schijf = 1 punt
- de vlaggen klaar leggen

Spelverloop

Elke speler die aan de beurt komt, voert volgende acties in deze volgorde uit. De grootste speler begint.

1. BOUWEN

Met ÈÈn van je torenkaarten verhoog je ÈÈn van de torens met 1, 2 of 3 etages. Plaats de kaart bovenop de bovenste kaart van de bewuste toren. De pijlen geven aan hoeveel etages je de toren verhoogt.

2. WEDDEN

Als je dit wil, mag je nu een weddenschap aangaan. Je bent echter niet verplicht. Je kan enkel maar kiezen uit de soort torens die open op de drie finito-kaart-stapels liggen! De hoogte van je weddenschap hangt af van de verhoging van de daarnet

gespeelde kaart (je mag b.v. enkel een dikke schijf inzetten als je een toren met 3 etages verhoogd hebt).

Zorg dat je achteraf kan vaststellen wie het eerst op een bepaalde toren gewed heeft: leg de schijfjes van verschillende spelers onder elkaar.

3. KAART BIJNEMEN

Vul je voorraad kaarten weer aan tot 3.

Maar: je moet de kaart nemen van die stapel welk nummer overeenkomt met het aantal etages dat je een toren verhoogd hebt.

De bovenste kaart van die stapel weer omdraaien.

Einde van het spel

Zodra de laatste kaart van ÈÈn van de drie finito-stapels genomen werd, eindigt het spel.

Nu worden de vlaggen geplaatst: de beste vlag bovenop de hoogste toren, de tweede beste vlag op de tweede hoogste toren, enz.

Bij gelijke hoogte wint de meest linkse toren (die het dichtst bij de finito-stapels ligt).

Puntenverdeling

Toren per toren wordt nu afgerekend.

Wie de meeste weddenschap-schijfjes onder een toren heeft ingezet, krijgt de hoogste puntenwaarde op de vlag. De tweede hoogste wedder krijgt de kleinste puntenwaarde op die vlag. De andere spelers krijgen helaas niets.

Bij gelijk aantal schijfjes wint de speler die het eerst op die toren gewed heeft.

Wie het grootste puntenaantal bezit, mag zich heerser van Toskana noemen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief