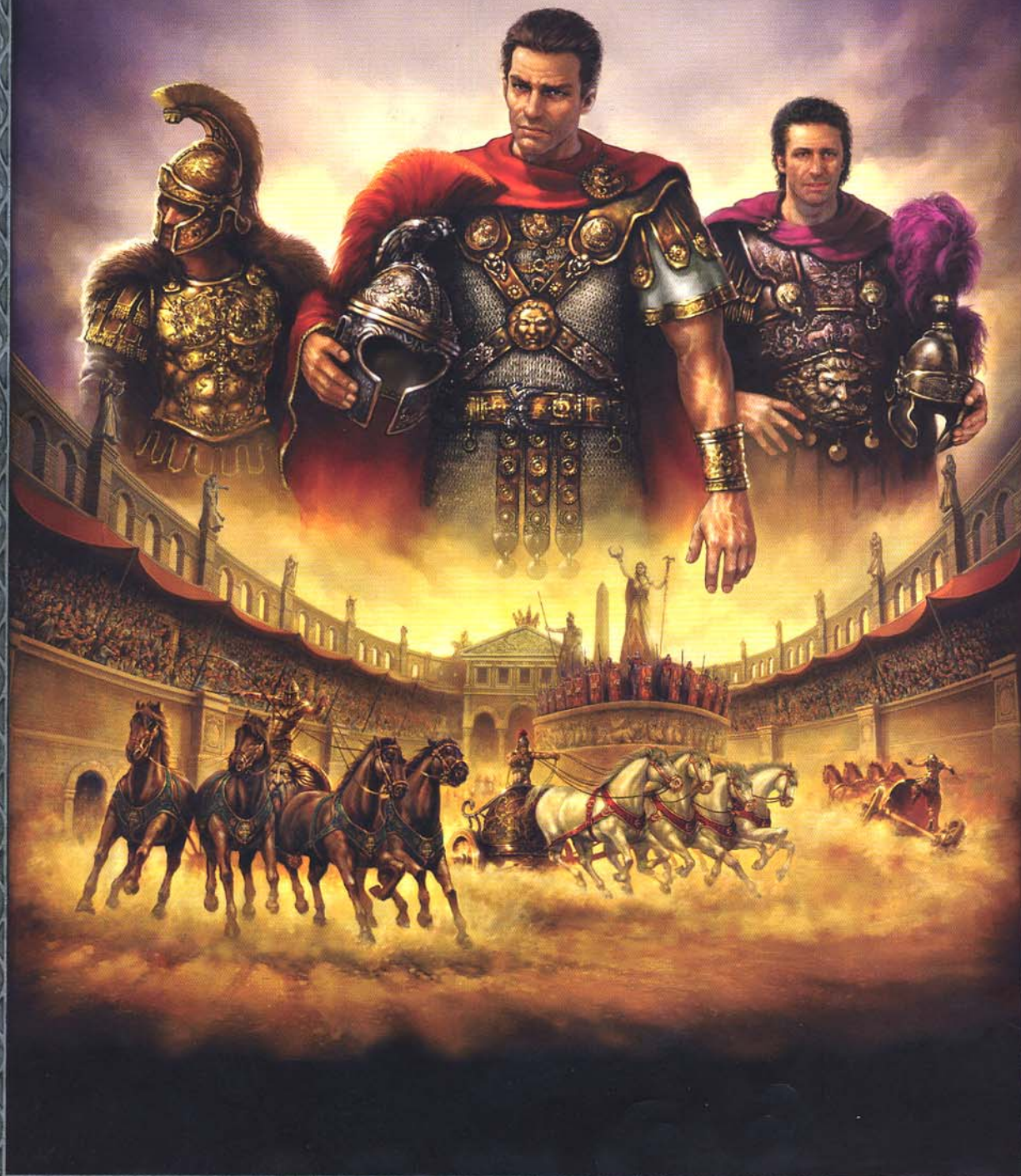


AVE CAESAR





DE SENSATIE IN HET OUDE ROME ROEKELOZE PAARDENRENNEN OM ROEM EN EER

Auteur: Wolfgang Riedesser
Illustraties: Eckard Freytag
grafische vormgeving: Ingrid Berner

Een spel voor 3 – 6 spelers vanaf 12 jaar

Inhoud:

1 dubbelzijdig spelbord
6 paardenspannen
6 munten
144 kaarten (6 kaartendecks van 24 kaarten)

WIE IS DE BESTE WAGENMENNER VAN ROME?

Maximaal 6 wagenmenners strijden in de arena van Circus Maximus om te bepalen wie zich de beste wagenmenner van Rome mag noemen. Wie zijn paardenspan door het listig inzetten van zijn kaarten na drie ronden als eerste over de eindstreep weet te manoeuvreren, wint en krijgt de meeste lauwertakken = punten. Wie na een aantal wedstrijden de meeste punten heeft is de met roem en eer overladen winnaar.

INHOUD EN VERLOOP VAN HET SPEL

I. Parcours kiezen	blz. 3
II. Spelmateriaal en startopstelling	blz. 3
III. Start: kaarten uitspelen en paardenspannen verzetten	blz. 4
IV. Uiterlijk na de 2de ronde stoppen voor de keizerlijke loge. De keizer groeten en een munt afgeven.....	blz. 6
V. Wie als eerste over de eindstreep gaat heeft gewonnen.....	blz. 7
VI. Start van de volgende wedstrijden	blz. 7
VII. Technische en tactische tips	blz. 7
VIII. Historie van het oude Rome en het Circus Maximus	blz. 8

I. PARCOURS KIEZEN

Op beide zijden van het spelbord is een parcours uitgezet voor maximaal 6 wagenspannen. Er wordt linksom gereden. Iedere race bestaat uit drie ronden, waarbij alle deelnemers tenminste één keer in de smalle passage voor de keizerlijke loge moeten stoppen.

II. SPELMATERIAAL EN STARTOPSTELLING

Voor de start kiezen de deelnemers een paardenspan, de 24 kaarten en de munt in dezelfde kleur. De kaarten onderscheiden zich onderling uitsluitend qua kleur. Deze stellen de krappe voorraad punten voor die een speler nodig heeft om de 3 ronden van een wedstrijd af te leggen.





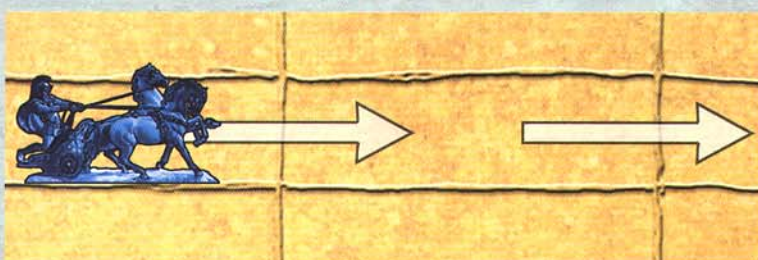
Om de startposities te bepalen trekken de spelers de bovenste kaart van hun goed geschudde, dichte kaartenstapel. Wie het hoogste getal heeft getrokken, is startspeler en zet zijn paardenspan op startplaats I. Als meer spelers het hoogste getal hebben getrokken, moeten zij net zo lang de bovenste kaart van hun stapel trekken tot één speler het hoogste getal heeft. De speler die links van hem zit, zet zijn paardenspan op startplaats II, zijn linker buurman neemt plaats III in enzovoort. De kaarten worden in de kaartenstapels teruggestoken.

Tip voor alle paardenmenners:

Wie zijn span in de bochten steeds door de kortste ideale baan (de binnenbaan) leidt, verbruikt het minste aantal velden. Dat is ook wel nodig omdat de voorraad kaarten dermate krap bemeten is dat wie te vaak een buitenbocht moet nemen, de eindstreep niet haalt.

III. START: KAART UITSPIELLEN EN PAARDENSPAN VERZETTEN

De spelers nemen de bovenste drie kaarten van hun dichte stapel. Ze bekijken hun kaarten zonder de andere spelers te laten meekijken. Het paardenspan op startplaats I begint.

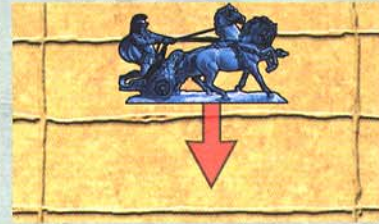


De speler legt één van zijn 3 kaarten open voor zich neer en verplaatst zijn paardenspan het overeenkomstige aantal velden vooruit. De uitgespeelde kaart vormt het begin van de open aflegstapel. Vervolgens vult hij zijn handkaarten weer aan met de bovenste kaart van zijn dichte trekstapel.

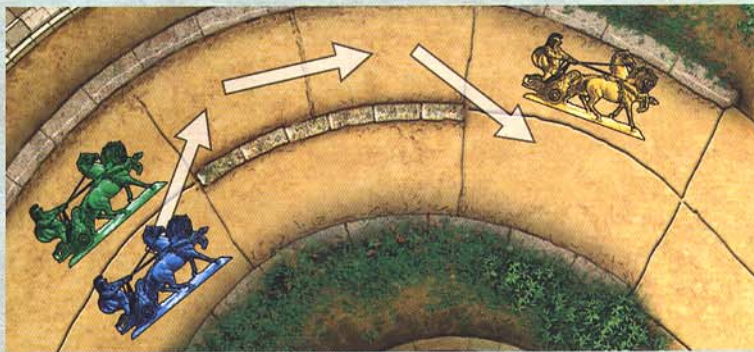
Vervolgens brengen de andere spelers op dezelfde wijze hun paardenspan in de race.

DE REGELS VAN HET ZETTEN

- De paardenspannen worden uitsluitend voorwaarts gezet. Alleen bij velden zonder muur mag van spoor gewisseld worden, indien het mogelijk is om diagonaal voorwaarts te zetten. Een zijsprong is dus niet toegestaan.



- Op de 6 start- en finishvelden mag eveneens van spoor gewisseld en ingehaald worden.



- Staat een span direct voor een muur dan mag diagonaal van spoor gewisseld worden.



- Er geldt een zetplicht, wat betekent dat de speler verplicht is een kaart uit te spelen en de daaruit voortvloeiende zet uit te voeren. Tegen wil en dank moet de spelers dus soms een buitenbocht nemen.

- Op een veld mag slechts één paardenspan staan.
- Na het uitspelen van een kaart moet de speler zijn handkaarten met de bovenste kaart van zijn trekstapel aanvullen, zodat hij altijd drie kaarten in de hand heeft, zolang zijn trekstapel niet verbruikt is.
- Een kaart mag alléén uitgespeeld worden als hij ook uitgevoerd kan worden. Is dat niet het geval omdat bijvoorbeeld een span zodanig geblokkeerd is dat hij onmogelijk een voorwaartse zet kan uitvoeren dan vervalt deze beurt zonder dat een kaart moet worden afgegeven.
- Bij wijze van uitzondering mag de startspeler bij zijn eerste zet een 6-kaart uitspelen. Daarna geldt voor de resteren de zetten dat de speler die aan kop ligt geen 6-kaart mag uitspelen.
- Als meer spannen tegelijkertijd aan kop liggen, mogen geen van deze spelers een 6-kaart uitspelen tot één span weer aan kop gaat.

- Als de speler die aan kop gaat drie 6-kaarten in de hand mocht hebben, moet hij net zolang wachten tot een ander span de leiding heeft overgenomen.

- Uitzondering zijn de chicanes. Hier vernauwt de renbaan tot één veld. Heeft de speler die aan kop gaat op een dergelijk veld drie 6-kaarten in de hand dan mag hij bij wijze van uitzondering een 6-kaart spelen en uitvoeren.



- Een soortgelijke situatie ontstaat wanneer twee spelers aan kop liggen die ieder over drie 6-kaarten beschikken en de andere spannen blokkeren. In een dergelijk geval mag de eerste van hen die aan de beurt is een 6-kaart spelen en uitvoeren.
- Over paardenspannen van andere spelers kan niet gesprongen worden. Inhalen gebeurt alleen via vrije velden. Ook kan niet over muren gesprongen worden.
- Greppels gelden in principe niet als veld en tellen daarom niet mee bij het uittellen van een zet.
- Wie zijn laatste kaart uitspeelt voor hij de eindstreep heeft gehaald omdat hij te vaak buitenbochten heeft genomen, valt uit. De menner moet zijn span van het bord nemen en krijgt in deze ronde geen punten.

IV. DE KEIZERLIJKE PASSAGE



In de loop van de wedstrijd moet elke wagenmenner één keer de Keizerlijke passage inrijden om de keizer eer te bewijzen. Daartoe stuurt elke speler zijn span na de eerste of uiterlijk de tweede ronde de Keizerlijke passage in om het daar op één van de velden van de passage tot stilstand te brengen. Als teken van genegenheid aan de keizer biedt hij een munt aan en rijdt verder, als de punten dat toestaan, tenminste. Als de toegang tot de Keizerlijke passage na de eerste ronde door een tegenstander geblokkeerd is, moet de speler beslissen of hij doorrijdt in de hoop dat hij na de tweede ronde meer geluk hebben zal of dat hij wacht tot de toegang weer vrij is.

Lukt het de speler ook na de 2de ronde niet de Keizerlijke passage in te rijden en daar op een willekeurig veld tot stilstand te komen, dan valt hij in ongenade en wordt gediskwalificeerd. De in ongenade gevallen menner mag de wedstrijd weliswaar voortzetten maar hij kan geen punten winnen. In de Keizerlijke passage kunnen in principe meer wagenspannen tegelijkertijd achter elkaar staan. Er kan echter niet ingehaald worden.

V. EINDSTREEP

De wagenmenner die zijn span na 3 rondes als eerste over de eindstreep stuurt en daarbij eerst éénmaal door de keizerspassage is gereden, is de winnaar van deze wedstrijd. Hij krijgt als beloning 6 punten. Hoeveel velden hij daarvoor nodig had of heeft overschreden, speelt daarbij geen rol. De speler die na hem over de eindstreep gaat krijgt 4 punten, terwijl de derde 3, de vierde 2 en de vijfde 1 punt krijgt. De zesde rest alleen nog de eer en de hoop dat het in de volgende wedstrijd beter zal gaan. Niet gebruikte kaarten vervallen.

VI. START VAN DE VOLGENDE WEDSTRIJDEN

Startspeler van de volgende wedstrijden is de speler die bij de vorige wedstrijd als laatste gestart is. De tweede wedstrijd wordt gereden op het parcours op de andere zijde van het spelbord. De derde en de vierde wedstrijd kan op de hiervoor gereden banen gereden worden, echter in de tegenovergestelde richting. Wie na vier wedstrijden de meeste punten heeft, is de winnaar van dit toernooi en de beste wagenmenner van Rome

VII. TECHNISCHE EN TACTISCHE TIPS

- Binnenbochten zijn korter dan buitenbochten. Om punten te sparen, is het aan te bevelen zoveel mogelijk de binnenbochten te benutten. De wagenmenner die te vaak de buitenbocht neemt, komt punten tekort om de eindstreep te halen. Een van de leukste aspecten van dit spel is de tegenstanders zo vaak mogelijk in een puntenvretende buitenbocht te dwingen.
- Chicanes (vernauwingen) kunnen benut worden om tegenstanders te blokkeren zodat ze een beurt moeten overslaan.
- Voor het begin van het toernooi kunnen de spelers besluiten een andere startvolgorde te hanteren: de winnaar van de vorige wedstrijd start op startpositie 1, nummer 2 start op startpositie 2 enzovoort.
- Omdat het een erg groot verschil kan uitmaken of er 3 dan wel 6 spannen rijden, is het mogelijk bij minder dan 6 deelnemers het ontbreken van genoeg tegenstanders te compenseren. Dat kan door het inzetten van spannen zonder eigenaar. Zij vormen als het ware rijdende chicanes. Deze spannen moeten in hun voordeel verzet worden, ook als dat in het nadeel van een speler is. In geval van onenigheid beslist de meerderheid van de spelers. De kaart die gespeeld wordt is de bovenste kaart van de trekstapel. Als deze kaart niet speelbaar blijkt, wordt hij afgelegd zonder dat het span wordt verzet. Als het span geblokkeerd is, wordt geen kaart getrokken. De uitzonderingsregel voor de 6-kaarten geldt ook voor deze spannen als ze aan kop gaan. De 6-kaart wordt weliswaar gespeeld maar het span wordt niet verzet. Spannen zonder eigenaar hoeven niet door de Keizerspassage.
- Bij 2 of 3 spelers kan ook met teams van 3 of 2 spannen gespeeld worden. Na iedere wedstrijd kunnen de punten per team of per span verdeeld worden.

VIII. HISTORIE

Met “brood en spelen” probeerden de Romeinse keizers de bevolking tevreden te houden. Bij de meer dan 200 feestdagen in het jaar verdrongen de Romeinen zich met duizenden op de tribunes van de arena's om de wagenspelen te volgen. De grootste arena van het Romeinse Rijk was het beroemde Circus Maximus aan de voet van de Palatijn. Hier genoten al 500 jaar VC de toeschouwers van wagenrennen en gladiatorengevechten. Aanvankelijk was er voor 60.000 toeschouwers plaats maar na talrijke verbouwingen waren dat er 185.000 en in de 4de eeuw NC vonden 385.000 bezoekers er een plaats. Het Circus Maximus had een lengte van 600 meter en een breedte van 150 meter. Aan de korte zijde startten de spannen vanuit boxen (carceres) die in het begin van hout waren maar later uit tufsteen of marmer waren opgetrokken. De toeschouwers zaten op houten, niet erg stevige tribunes. De senatoren hadden stenen zitplaatsen.

De oorspronkelijke arena was een ovale zanderige open vlakte. Het zand diende om het dreunen van de onbeslagen paardenhoeven te dempen. In het midden van de arena stond een lange smalle muur (spina) die de baan in twee stroken verdeelde. De eindpalen (metea) aan de einden van de muur mochten niet geraakt worden bij het nemen van de bochten. In het midden van de spina stonden veelal een obelisk en daartussen o.a. op hoge voetstukken zeven stenen eieren en zeven dolfinen, waarvan na ieder ronde er een werd weggehaald. Per dag werden wel 100 wedstrijden gereden. Om de spanning nog te verhogen, werden soms aan de assen van de wagens lange messen bevestigd die dienden om de spaken van de wielen van de tegenstanders te breken. Er werd hartstochtelijk gewed; vermogens werden verloren en gewonnen. De winnende wagenmenners werden door de toeschouwers verafgood. De besten verdienden in korte tijd miljoenen. Lang genoten zij meestal niet van hun rijkdom omdat vreselijke ongelukken aan de orde van de dag waren.

In vergelijking met de wagenrennen van 2000 jaar geleden is “Ave Caesar” volkomen ongevaarlijk maar minstens zo spannend en opwindend!