

JUSTINIANUS

INTRIGE AAN HET HOF VAN DE KEIZER

EEN MACHTIG BORDSPEL VAN ALESSANDRO SARAGOSA EN LEO COLOVINI
VOOR 2 - 4 SPELERS VANAF 10 JAAR

INHOUDSOPGAVE

- 1.0 Introductie
- 2.0 Speelmateriaal
- 3.0 Voorbereiding
- 4.0 Spelverloop
- 5.0 Einde van het spel
- 6.0 Bijzonderheden voor een spel met 2 spelers

1.0 INTRODUCTIE

De energieke Justinianus I was van 527 tot 565 keizer van Byzantium. Hij liet zich door uitstekende ambtenaren en legerleiders adviseren. Zijn grote wens was de hereniging van het Romeinse Rijk, wat hem ten koste van dure oorlogen lukte. Zijn succes was echter van korte duur: Europa was in beweging en er waren teveel tegenstanders die zijn rijk teisterden. Justinianus werd verder bekend om zijn prachtige bouwwerken zoals de Hagia Sophia in Constantinopel, en zijn baanbrekende Codex Justinianus, een mijlpaal in de geschiedenis van de wetgeving. Hij onderhield de zijderoute naar China, wat een levendige handel betekende.

In Justinianus proberen de spelers achter de schermen de raadsheren van de keizer te beïnvloeden, opdat hun geheime belangen optimaal worden behartigd als hij zich over bepaalde zaken laat adviseren. Dit gebeurt tijdens het spel driemaal, hetgeen gepaard gaat met forse machtsverschuivingen. Het is echter moeilijk te voorspellen welk belang op welk moment dient. Sterker nog: een van de zaken komt helemaal niet aan bod. Kunt u als speler optimaal profiteren van de grillen van de ambitieuze Justinianus I?

2.0 SPEELMATERIAAL

Justinianus bevat:

- ☼ 1 speelbord (met het hof van Justinianus)
- ☼ 1 scoretableau met tijdperkoverzicht
- ☼ 12 hovelingentableaus (genummerd van 1 tot en met 12)
- ☼ 48 hovelingenkaarten (genummerd 1 tot en met 12 in elk van de 4 kleuren)
- ☼ 88 invloedsfiches (22 per kleur)
- ☼ 8 scorefiches (2 per kleur)
- ☼ 1 tijdperkfiche
- ☼ 4 zichtschermen
- ☼ de spelregels

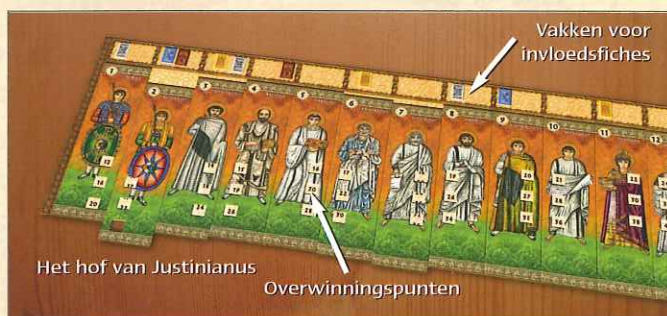
Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u om **rechtstreeks** contact met ons op te nemen. Wij sturen u in de regel nog dezelfde dag de vervangende onderdelen toe!



Phalanx Games b.v.
T.a.v.: Klantenservice
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
customerservice@phalanxgames.nl
Telefoon: 0900 - 9990000

2.1 Het speelbord

Het speelbord laat het hof van Justinianus zien. Hierop liggen de 12 hovelingentableaus. De spelers beïnvloeden de hiërarchie van de hovelingen door middel van invloedsfiches om bij puntentellingen zoveel mogelijk overwinningpunten te scoren. De getallen op het speelbord geven aan hoeveel overwinningpunten een hoveling kan opleveren. Aan de bovenkant van het speelbord bevinden zich vakken waar de spelers hun invloedsfiches inzetten.



2.2 Het scoretableau

Het spel verloopt over 3 tijdperken. De spelers markeren het actuele tijdperk op het tijdperkoverzicht. Daarnaast kunnen de spelers invloedsfiches op de daarvoor bestemde vakken op dit overzicht inzetten om een puntentelling te initiëren. Aan het einde van een tijdperk markeren de spelers hun score op het scoretableau.



2.3 De hovelingentableaus

De hovelingen vormen een rij op het speelbord. Elk hovelingentableau heeft drie uitsparingen onder elkaar, waarin de te winnen overwinningpunten zijn af te lezen. Als hovelingen naar rechts worden verplaatst, leveren ze meer punten op. Ze verliezen aan waarde als ze naar links worden verplaatst.

Aan het einde van het eerste tijdperk geeft de bovenste uitsparing van elke hoveling het aantal gewonnen overwinningpunten aan. Aan het einde van het tweede tijdperk kijken de spelers naar de middelste en aan het einde van het derde tijdperk naar de onderste uitsparing.

Een speler die geen invloedsfiche wil of kan leggen, mag passen en twee gedekte invloedsfiches uit zijn eigen voorraad trekken, die hij bij de open fiches achter zijn zichtscherf legt. Hij doet in deze speelronde niet meer mee.

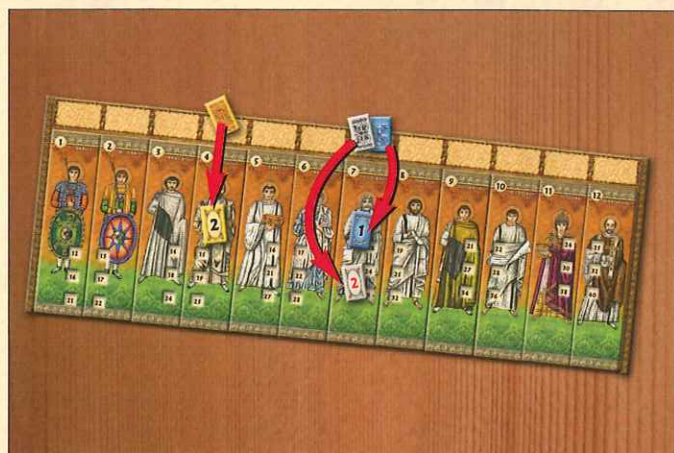
De andere spelers vervolgen de lopende speelronde. De ronde is afgelopen als alle spelers gepast hebben.

Opmerkingen:

- 1) Per speelronde mogen (ongeacht de kleur ervan) niet meer dan 3 invloedsfiches op één hoveling worden gespeeld.
- 2) Als er nog precies één speler is die invloedsfiches speelt, mag hij zoveel invloedsfiches spelen als hij wil, maar hij mag niet meer dan één invloedsfiche op het actuele vak van het tijdperkoverzicht leggen.
- 3) Een speler die gepast heeft, mag in de lopende speelronde geen invloedsfiches meer spelen.
- 4) Invloedsfiches kunnen niet met je voorraad of met andere spelers worden geruild.

Belangrijk: Een speler mag zijn *eigen* gedekt gespeelde invloedsfiches op elk moment tijdens het spel bekijken.

Nadat alle spelers gepast hebben, is de lopende speelronde afgelopen. Draai alle invloedsfiches op het speelbord om en leg ze op de corresponderende hovelingen.



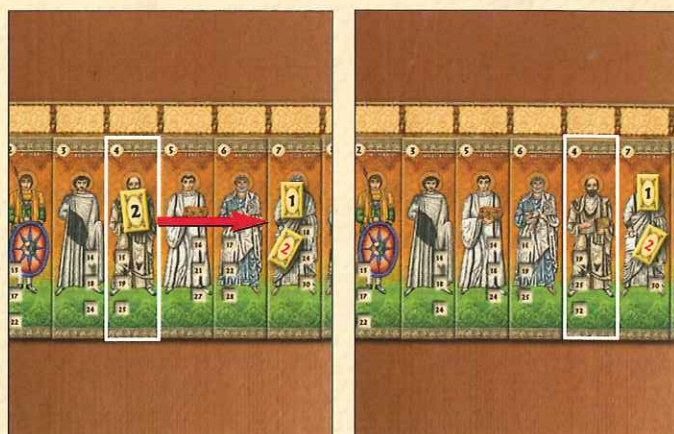
Vervolgens wordt de nieuwe hiërarchie van de hovelingen bepaald. De speler die als *laatste* heeft gepast, bepaalt of met de meest linkse of met de meest rechtse hoveling wordt begonnen.

Tel de waarden van de invloedsfiches met zwarte getallen op een hoveling bij elkaar op en trek daarna de waarden met rode getallen ervan af. Het eindresultaat geeft aan hoeveel plaatsen de hoveling in de hiërarchie stijgt (positief resultaat) of daalt (negatief resultaat).

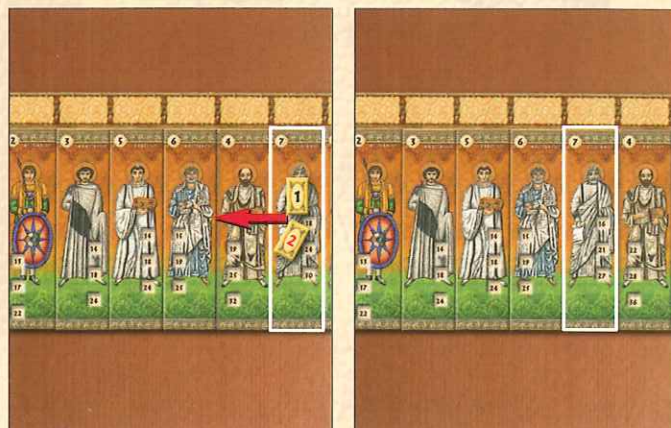
Verwijder gespeelde invloedsfiches direct na het verplaatsen van de betreffende hoveling en leg ze terug in de doos.

Voorbeeld:

1. De nieuwe hiërarchie van de hovelingen uit het vorige voorbeeld wordt van links naar rechts bepaald.



2. Op Basilius (Nr. 4) ligt een zwarte 2. Hij stijgt twee plaatsen in de hiërarchie. De twee hovelingen die worden ingehaald, dalen dus één plaats.
3. Op Giulianus (Nr. 7) liggen 2 invloedsfiches (een rode 2 en een zwarte 1). Dit levert een som van -1 op. Hij daalt dus één plaats in de hiërarchie.



Opmerking: De richting waarin de nieuwe hiërarchie wordt bepaald, kan erg belangrijk zijn. Stel dat de hiërarchie van het bovenstaande voorbeeld van rechts naar links zou zijn bepaald, zou de volgende situatie het resultaat zijn:



De speler die als laatste gepast heeft, is in de volgende speelronde de startspeler. Als niemand een puntentelling initieert (zie 4.2), leggen de spelers weer om beurten invloedsfiches (zie 4.1).

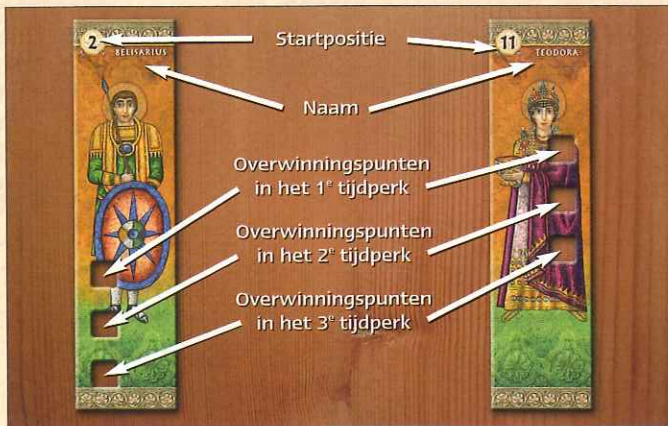
4.2 Einde van een tijdperk

4.2.1 Een puntentelling initiëren

In elke speelronde kunnen de spelers invloedsfiches gedekt op het actuele vak van het tijdperkoverzicht leggen om een puntentelling te kunnen initiëren. Op elk van deze vakken is aangegeven welke waarde aan eigen invloedsfiches erop moet liggen om een puntentelling te kunnen initiëren. In het 1^e tijdperk is dit 5 punten, in het 2^e tijdperk 9 en in het 3^e tijdperk 12. In dit geval gelden zowel de zwarte als de rode getallen als "positieve" punten (een zwarte 2 en een rode 3 maken samen dus 5 punten).



Aan het einde van een speelronde (na het bepalen van de nieuwe hiërarchie) melden de spelers, te beginnen met de speler die als laatste



2.4 De hovelingenkaarten

De speelkaarten stellen hovelingen voor, die zich voor de spelers aan het hof inzetten. Aan het begin van het spel krijgt iedere speler speelkaarten van alle kleuren. Hij probeert vervolgens de overeenkomstige hovelingen in de hiërarchie te laten stijgen.



2.5 De invloedsfiches

Iedere speler krijgt een set van 22 invloedsfiches van zijn kleur, waarvan 11 met rode en 11 met zwarte getallen. Zwarte getallen gelden als "positief", rode als "negatief". De waarden van de fiches variëren van 1 tot en met 3. De spelers leggen deze fiches in de loop van het spel gedekt op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord om de hiërarchie van de hovelingen te beïnvloeden, of op het tijdperkoverzicht om aan het einde van een tijdperk de te tellen kleur te kunnen bepalen.



2.6 De scorefiches

Iedere speler houdt met zijn kleine scorefiche zijn score op het scorespoor bij. Een speler die meer dan 100 (of 200) punten heeft, legt het grote scorefiche met waarde 100 (200) voor zich neer.

2.7 De tijdperk pion

Deze pion geeft het actuele tijdperk op het tijdperkoverzicht aan.



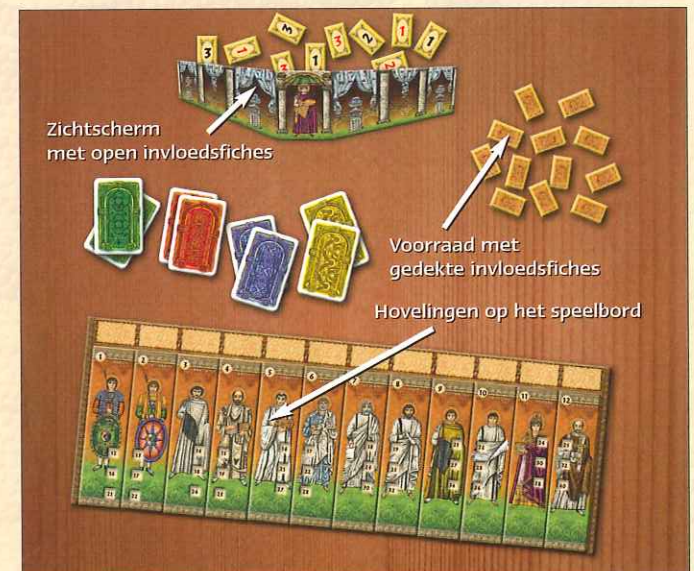
2.8 De zichtschermen

De spelers bewaren hun open invloedsfiches achter hun zichtschermen.



3.0 VOORBEREIDING

- ☼ Leg het speelbord op tafel. Leg het scoretableau ernaast.
- ☼ Leg de hovelingentableaus in oplopende volgorde van links naar rechts op het speelbord (helemaal links "1", helemaal rechts "12").
- ☼ Iedere speler ontvangt de invloedsfiches, het kleine scorefiche en een zichtscherm in één kleur. Hij legt het scorefiche op veld "0" van het scorespoor. Leg de grote scorefiches "100/200" naast het scoretableau (zie 2.6).
- ☼ De spelers mengen hun invloedsfiches apart en gedekt door elkaar. Vervolgens trekt ieder er 10 en legt ze open achter zijn zichtscherm. De resterende 12 fiches vormen zijn voorraad en blijven gedekt voor zijn zichtscherm liggen.
- ☼ Sorteert de speelkaarten naar kleur en geef iedere speler gedekt twee kaarten van elke kleur. Leg de resterende speelkaarten gedekt en op kleur gesorteerd naast het speelbord. Let op: Bij een spel met 2 spelers krijgt iedere speler 3 kaarten van elke kleur (zie 6.0).
- ☼ Zet de tijdperk pion op veld "1" van het tijdperkoverzicht.
- ☼ De jongste speler begint.

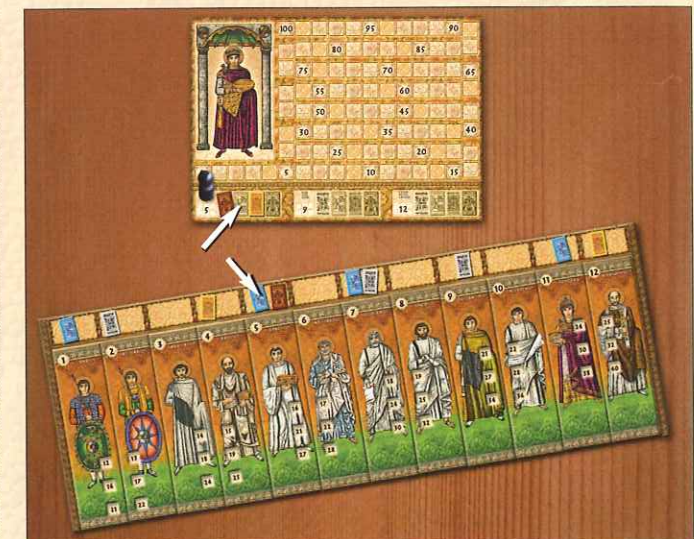


4.0 SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 3 tijdperken. Na elk tijdperk volgt een puntentelling aan de hand van één van de 4 kleuren. Een tijdperk bestaat uit een aantal speelronden, waarin de spelers meermaals aan de beurt komen. Een speler die aan de beurt is, kan een invloedsfiche op het speelbord of op het tijdperkoverzicht leggen.

4.1 Een speelronde

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, legt iedere speler steeds één invloedsfiche gedekt op het vak van een van de hovelingen op het speelbord of op het vak van het actuele tijdperk op het tijdperkoverzicht.



heeft gepast en daarna met de klok mee, of ze een puntentelling willen initiëren. Een speler die een puntentelling wil initiëren, **moet** de op het actuele vak aangegeven waarde aan eigen invloedsfiches op dit vak hebben.

Draai in het geval van een puntentelling eerst de invloedsfiches op het actuele vak van de speler die de puntentelling initieert om en daarna de invloedsfiches van alle andere spelers. De speler met de **hoogste** waarde aan invloedsfiches bepaalt de kleur van de puntentelling. Bij een gelijke stand bepaalt van hen de speler die als laatste gepast heeft de kleur van de puntentelling.

Een speler is *niet* verplicht om een puntentelling te initiëren, ook al heeft hij het benodigde totaal aan invloedsfiches op het actuele vak van het tijdperkoverzicht. Als de som van de waarden op zijn invloedsfiches lager blijkt te zijn dan de benodigde waarde, vindt er geen puntentelling plaats en draait hij zijn fiches weer om. De volgende spelers hebben daarna alsnog de mogelijkheid om een puntentelling te initiëren.

Als niemand een puntentelling initieert, volgt er een nieuwe speelronde in hetzelfde tijdperk (zie 4.1).

4.2.2 Puntentelling uitvoeren

In het geval van een puntentelling krijgen alle spelers, met uitzondering van de speler die de kleur heeft gekozen, zoveel punten als de waarde van de op het actuele vak gelegde *eigen* invloedsfiches. Verwijder daarna alle invloedsfiches van dat vak en leg ze in de doos. Leg het tijdperkfiche op het volgende vak van het tijdperkoverzicht.

Voorbeeld: Aan het einde van het 1^e tijdperk heeft speler A in totaal 5 punten (een zwarte 3 en een rode 2) op dat vak gelegd en een puntentelling geïnitieerd. Na het omdraaien van alle invloedsfiches blijkt, dat speler B in totaal 8 punten (een zwarte 3, een zwarte 2 en een rode 3) op het vak heeft gelegd. Speler C heeft alleen een rode 1 en speler D heeft geen invloedsfiche op het vak gelegd. Speler B bepaalt de te tellen kleur. Speler A krijgt 5 overwinningpunten en speler C 1.



Vervolgens draaien de spelers al hun handkaarten van de gekozen kleur om en ontvangen punten voor de desbetreffende hovelingen.

Aan het einde van het 1^e tijdperk ontvangen de spelers de overwinningpunten in de bovenste uitsparing, aan het einde van het 2^e tijdperk die in de middelste en aan het einde van het 3^e tijdperk die in de onderste uitsparing van de hovelingentableaus.

Voorbeeld: Aan het einde van het 2^e tijdperk heeft speler A Belisarius (Nr. 2) en Niceforus (Nr. 10) in de gekozen kleur. Deze bevinden zich respectievelijk op positie 7 en 9. Belisarius krijgt 32 en Niceforus 25 punten. Speler A krijgt in totaal 57 punten.



Opmerking: De waarde van een hoveling stijgt naarmate hij verder naar rechts wordt verplaatst en daalt naarmate hij verder naar links gaat.

De spelers houden hun score op het scorespoor bij. Een speler die in de loop van het spel meer dan 100 of 200 punten heeft, legt het grote scorefiche in zijn kleur voor zich neer met de desbetreffende zijde naar boven.

Leg de getelde kaarten terug in de doos.

Belangrijk: Verwijder alle gespeelde invloedsfiches uit het spel en leg ze in de doos. Wie al zijn invloedsfiches heeft gespeeld, heeft geen invloed meer op het spel.

Als *alle* spelers vóór het einde van het 3^e tijdperk al hun invloedsfiches hebben gespeeld en geen van de spelers heeft het benodigde aantal punten om een puntentelling te initiëren, volgt alsnog een puntentelling. De speler met de *meeste* punten op het actuele vak van het tijdperkoverzicht bepaalt de te tellen kleur (bij een gelijke stand van hen de speler die als laatste heeft gepast). Als er geen fiches op het actuele vak van het tijdperkoverzicht liggen, wordt er geen puntentelling uitgevoerd.

4.3 Een hoveling ruilen

Direct na de puntentelling van het 1^e en het 2^e tijdperk hebben de spelers de mogelijkheid om maximaal één van hun handkaarten te ruilen. Te beginnen met de speler die als laatste heeft gepast en daarna met de klok mee, mag iedere speler één handkaart onder de stapel van de corresponderende kleur schuiven en de bovenste kaart van die stapel in de hand nemen. Een ruil is definitief en mag niet worden teruggedraaid.

5.0 EINDE VAN HET SPEL

Na de puntentelling van het 3^e tijdperk is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten wint het spel.

Let op: Slechts 3 van de 4 kleuren worden tijdens het spel geteld!

6.0 BIJZONDERHEDEN VOOR EEN SPEL MET 2 SPELERS

Ieder krijgt 3 hovelingen per kleur in plaats van 2 (zie ook 3.0).



© 2006 Phalanx Games b.v.
Uitgever: Phalanx Games b.v.
www.phalanxgames.nl
Distributeur: 999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
Tel 0900 - 9990000
Spellenliefhebbers bezoeken het
Spellenspektakel,
www.spellenspektakel.nl

Auteurs:

Alessandro Saragosa en Leo Colovini

Productie:

Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

Eindredactie:

Michael Bruinsma

Grafische bewerking:

Harald Lieske

Layout:

Lin Lütke-Glanemann

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.