

SAN GIMIGNANO

Idee & Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van een adelijk familiehoofd en proberen met de hulp van hun familieleden invloed te krijgen in de verschillende gilden. Ze trachten hun concurrenten bij het indienen van bouwaanvragen te overtreffen en zo veel mogelijk torens te bouwen

Spelmateriaal

- 16 zeshoekige delen van het speelbord : per zeshoekig deel staan er van de 4 gildesymbolen 3 verschillende afgebeeld
- 40 balkvormige torens : in elk van de 4 kleuren 10 torens ; de torens zijn ankerstenen
- 89 schijfvormige speelstenen : in elk van de 4 kleuren 20 speelstenen ; de speelstenen staan voor de familieleden die bij de gilden ingezet kunnen worden
- er zijn 4 verschillende gilden waarvan er per zeshoek

Spelvoorbereiding

- Bij 2 spelers worden 2 zeshoekige delen van het speelbord op de tafel gelegd. Beide spelers ontvangen elk 4 delen.
- Bij 3 spelers worden 3 zeshoekige delen van het speelbord op de tafel gelegd. De spelers ontvangen elk 3 delen.
- Bij 4 spelers worden 4 zeshoekige delen van het speelbord op de tafel gelegd. De spelers ontvangen elk 3 delen.
- De delen op tafel moeten zo gelegd worden dat gelijke gilden niet aan elkaar grenzen.
- Elke speler ontvangt de torens en speelstenen van één kleur.
- Er wordt een startspeler aangeduid. Vervolgens wordt er met de wijzers van de klok gespeeld.

Spelverloop

- Elke speelbeurt bestaat uit 3 mogelijke fasen die in volgorde uitgevoerd moeten worden : a) één speelsteen in een gilde plaatsen, b) één nieuw deel van het speelbord aanleggen (natuurlijk zo lang een speler nog delen heeft), c) één toren bouwen (indien mogelijk).
- **Speelstenen plaatsen :**
 - Per beurt mag er maar 1 speelsteen geplaatst te worden ;
 - In elke gilde mogen er - onafhankelijk van de familie waartoe ze behoren - maximaal 2 speelstenen geplaatst worden. Het mogen ook speelstenen van één familie zijn.
- **Delen van het speelbord aanleggen :**
 - Per beurt mag een speler maximaal één speelbord-deel kiezen (uit zijn delen) en aanleggen ;
 - Twee identieke gilden mogen niet aan elkaar grenzen ;
 - Een nieuw-aangelegd speelbord-deel moet minimaal met één zijde grenzen aan een deel dat reeds op tafel lag.

- **Torens bouwen :**

- Als een speler minimaal één eigen speelsteen in 4 of meer aangrenzende maar verschillende gilden heeft liggen, mag hij een toren bouwen ;
- De toren mag op één van de 4 aangrenzende gilden naar keuze gezet worden ;
- Eigen of vreemde speelstenen die zich op de gilde bevinden waarop de toren gebouwd werd, worden van het speelbord verwijderd en terug gegeven aan de eigenaar. De speelstenen in de andere 3 gilden blijven er gewoon liggen ;
- Zodra een toren op een gilde wordt gebouwd, behoort dit veld niet meer tot het speelbord en mag het niet meer gebruikt als onderdeel van een groepje van 4 aan elkaar grenzende gilden ;
- Per beurt mag er maximaal één toren gebouwd worden ;
- Als er nadat er een toren werd gebouwd in eenzelfde groep nog steeds 4 verschillende aangrenzende gilden met speelstenen van dezelfde speler zijn, moet hij daar in de volgende beurt een toren bouwen.
- Belangrijk : De beslissing om een toren op een gilde te bouwen kan erg belangrijk zijn omdat op die manier eventueel verhinderd kan worden dat een speler een groep van 4 aangrenzende verschillende gilden vormt waarop hij een toren kan bouwen.

Einde van het spel

- Het spel eindigt :
 - zodra een speler zijn 10 toren heeft gebouwd ;
 - of als het voor geen enkele speler nog mogelijk is om een toren te bouwen.
- De speler met de meeste torens wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste speelstenen op het speelbord.

SAN GIMIGNANO		
Piatnik	Duilio Carpitella	2002
2 - 4 spelers	vanaf 8 jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum-Federatie Gezelschapsspellenclubs, 2003

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, tel. 03/239.25.25