

CONDOTTIERE

auteur: Dominique Erhard & Duccio Vitale, vertaling: Kurt Van den Branden

In het tijdperk van de renaissance is Italië in vele stadstaten verdeelt, die soms samenwerkten en soms vijandig tegenover elkaar stonden. De bekendste zijn het hertogdom Mailand en de republieken Venetië, Genua en Florenz. In deze tijd ontmoeten we de "Condottiere", aanvoerders van huurlingenlegers die hun diensten aan de machtigste steden aanbieden. Als geachte strategen en geofende strijders zijn zij echter niet langer tevreden om enkel en alleen in dienst van andere heren te zijn. Ze smeden intriges en sluiten verbonden. De stoutmoedigsten onder hen stichten nieuwe dynastieën, zoals Francesco Sforza, die het hertogdom Mailand veroverde en Giovanni di Medici, die van Florenz zijn koninkrijk maakt. Met Condottiere kan u deze spannende tijden herbeleven, in dewelke voor een handvol vastbesloten mannen niets onmogelijk lijkt. In het spel is elke speler een Condottiere die probeert om de beroemdste steden van Italië aan zich te binden. Maar wees voorzichtig, je bent niet alleen! Je moet rekening houden met de eerbij van de andere Condottiere. En sterk zijn wil niet alles zeggen, men moet ook diplomatisch zijn om uiteindelijk de overwinning te kunnen behalen.

1 Spelmateriaal

- een speelbord dat Italië tijdens de renaissance voorstelt.
- 96 kaarten, uitgevoerd in de stijl van die tijd. Deze zijn nodig om de nieuwe bezitter van een stad vast te kunnen stellen. Ze zijn als volgt ingedeeld: 63 huurlingkaarten (15 met de waarde 1 en telkens 8 kaarten met de waarden 2, 3, 4, 5, 6 en 10); 15 vogelverschrikker-kaarten; 6 tamboer-kaarten; 3 bisschop-kaarten; 3 overgave-kaarten; 3 winter-kaarten; 3 heldin-kaarten.
- 1 metalen figuur, deze is een getrouwe nabootsing van het standbeeld van "Condottiere Colleoni". Hij bepaalt in elke ronde welke speler het initiatief heeft en beslist om welke stad gevochten wordt.
- 60 kleine houten speelstukken in 6 verschillende kleuren. Zij duiden aan welke steden in het bezit van de verschillende spelers zijn.
- 1 handleiding
- 2 spelhulpen, hierop wordt de betekenis van de verschillende kaarten verklaard.

2 Doel van het spel

Het doel van het spel is om steden te bezitten en deze steden tot het machtigste koninkrijk van Italië te verenigen. (steden worden op de kaart voorgesteld door een rood punt)

De voorwaarden om tot overwinnaar te kunnen uitgeroepen worden, verschillen volgens het aantal spelers:

- bij 4, 5 of 6 spelers wint de speler die 4 steden in aangrenzende regio's bezit. Onder aangrenzende regio's wordt verstaan: regio's die minstens 1 gezamenlijke grens hebben. *voorbeeld: een speler die Turin, Genua, Lucca, Bologna en Spoleto controleert kan maar winnen als hij erin slaagt in het bezit te komen van Parma of Florenz.*
- bij 3 spelers moeten de spelers 5 steden in aangrenzende regio's bezitten om te winnen.
- bij 2 spelers moet een speler 6 steden in aangrenzende regio's bezitten om te winnen.

3 Betekenis van de kaarten

3.1 Huurling

Deze kaarten verschillen van de andere kaarten in de vorm van hun wapenschild. Zij bezitten een waarde tussen 1 en 10. Tijdens het gevecht om een stad bezit een leger de slagkracht die bepaald wordt door alle uitgespeelde huurling-kaarten. Deze waarde kan door speciale kaarten, die hierna beschreven worden, veranderd worden.

3.2 Winter

Koude, hongersnood en slecht zicht verminderen de waarde van de huurlingen. Alle uitgespeelde huurling-kaarten krijgen de waarde 1 (het gaat hier over alle kaarten die al uitgespeeld zijn, maar ook diegene die tijdens dit gevecht nog uitgespeeld zullen worden, en zelfs de kaarten van de persoon die de winter-kaart heeft gebruikt)

voorbeeld: een speler heeft 7 huurling-kaarten uitgespeeld met een totale waarde van 36. Als tijdens het verloop van het gevecht een winterkaart uitgespeeld wordt dan is het leger van deze speler maar 7 punten waard.

3.3 Tamboer

Hij verhoogt het moraal van de huurlingen. De waarde van de kaarten uitgespeeld tijdens dit gevecht wordt verdubbeld. Meerdere uitgespeelde tamboer-kaarten hebben geen invloed, de waarde van de huurling-kaarten kan maar 1 keer verdubbeld worden. De tamboer-kaart werkt alleen voor de speler die hem uitgespeeld heeft. Als tijdens hetzelfde gevecht ook een winter-kaart gespeeld wordt, dan telt elke huurling-kaart van de speler die de tamboer-kaart gespeeld heeft voor 2 punten.

voorbeeld: Het leger van een speler heeft met 3 uitgespeelde huurling-kaarten waarde 21. Met de tamboer-kaart erbij heeft hij 42 punten. Als er nog een winter-kaart zou gespeeld worden heeft deze speler 6 punten.

3.4 Vogelverschrikker

Dit zijn blufkaarten om de tegenspelers te misleiden! Wanneer een speler een vogelverschrikker uitspeelt, dan mag hij een willekeurige huurling-kaart die tijdens dit gevecht gebruikt is uit het spel terugtrekken en terug bij zijn handkaarten voegen. Het is niet mogelijk om een andere kaart dan een huurling terug te nemen.

3.5 Heldin

Deze kaart bezit altijd de waarde 10 en wordt opgeteld bij de waarde van de huurling-kaarten. Deze kaart wordt niet beïnvloed door winter- of tamboer-kaarten. Ze kan nooit met een vogelverschrikker verwisseld worden. Een speler mag tijdens een gevecht maximaal 3 heldin-kaarten uitspelen.

3.6 Overgave

Bij het uitspelen van deze kaart is het gevecht onmiddellijk voorbij, omdat de stad zich overgeeft. De speler die op dit moment het sterkste leger heeft, wint de strijd om de stad. Alle kaarten die de spelers tijdens dit gevecht uitgespeeld hebben, worden opzij gelegd en het gevecht kan beginnen voor de volgende stad.

Als de stad al eigendom was van een andere speler en deze nog geen kaarten uitgespeeld had, dan kan hij niet meer ingrijpen omdat de stad zich al overgegeven heeft.

3.7 Bisschop

Als deze kaart uitgespeeld wordt, dan wordt de stad gespaard door ingrijpen van de kerk. Het gevecht eindigt onmiddellijk zonder dat er een winnaar aangewezen wordt. Als de stad al in het bezit van een speler is dan blijft hij er ook eigenaar van, hierbij speelt het geen rol wat de waarde van zijn kaarten was.

4 Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een kleur en legt de speelstukken van deze kleur voor zich op tafel. Deze torentjes dienen tijdens het spel om aan te duiden wie een stad bezit.

De jongste speler is de Condottiere voor de eerste spelronde. Hij zet het standbeeld van de Condottiere voor zich. Dan schudt hij de kaarten en geeft er aan elke speler 10.

De Condottiere beslist dan om welke stad er deze ronde zal gevochten worden.

Het spel kan beginnen.

5 Verloop van het spel

Een spel Condottiere bestaat uit meerdere ronden. Elke ronde is een opeenvolging van gevechten over het bezit van een Italiaanse stad. Tijdens de gevechten spelen de spelers 1 na 1

een kaart uit. Een speelronde eindigt wanneer er op het einde van een gevecht maar 1 speler nog kaarten heeft. Hij voegt zijn overblijvende kaarten bij de stapel en deze wordt terug geschud. Iedere speler krijgt nu terug 10 kaarten. Voor elke stad die een speler onder controle heeft, krijgt hij 2 extra kaarten. Nu begint een nieuwe spelronde. De ronden volgen elkaar op tot een speler voldoet aan de voorwaarden om te winnen.

6 Verloop van een gevecht

6.1 Algemeen

Een gevecht speelt zich af op de plaats die door de Condottiere bepaald is. Anders gezegd door de speler die in het bezit is van het standbeeld van de Condottiere. Hij mag ook altijd als eerste een kaart spelen. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Elke speler heeft 2 mogelijkheden als hij aan de beurt is:

- *een kaart uitspelen*. De waarde van deze kaart wordt toegevoegd aan het totaal van de al uitgespeelde kaarten van de speler.
- *passen*. Als een speler aankondigt “ik pas”, kan hij tijdens de rest van dit gevecht geen kaarten meer uitspelen. Desondanks is het mogelijk dat hij op het einde van het gevecht de stad verovert, in het geval dat hij het sterkste leger heeft. Zelfs als er maar 1 actieve speler overblijft, kan deze nog zoveel kaarten spelen als hij wil tot hij uiteindelijk ook past. Geen enkele speler is verplicht om aan een gevecht deel te nemen, zelfs de Condottiere kan van bij het begin van een gevecht passen.

6.2 Wat als een stad al iemands eigendom is?

Als de stad van het volgende gevecht al aan iemand toebehoort, dan heeft deze speler een groot voordeel: Hij kan zo dikwijls hij wil passen zonder het recht te verliezen toch aan dit gevecht deel te nemen. Vanaf het moment dat hij zijn eerste kaart uitspeelt, moet hij zich echter aan de normale regels houden: Als hij nu nog eens past, mag hij tijdens dit gevecht geen kaarten meer uitspelen. Deze regel laat een verdediger toe om nog kaarten te spelen nadat alle andere spelers gepast hebben. Maar opgepast, ook hij kan geen kaart meer spelen na een overgave-kaart.

6.3 Einde van het gevecht

Een gevecht eindigt als alle spelers passen of als een overgave-kaart gespeeld wordt. Nu wordt de waarde van de verschillende legers bepaald. Hiervoor telt ieder de punten van de huurling-kaarten die men uitgespeeld heeft, waarbij rekening gehouden wordt met de speciale kaarten (winter, tamboer, heldin). De speler met het grootste leger wint het gevecht. Hij zet een torentje van zijn kleur op de overwonnen stad en verwijdert het torentje van een eventuele andere speler. De winnaar krijgt ook het Condottiere-beeldje.

Als een bisschop-kaart gespeeld wordt, is het gevecht eveneens voorbij, maar worden de punten niet geteld.

Als een bisschop-kaart gespeeld is, of als 2 (of meerdere) spelers het sterkste leger hebben, of als geen enkele speler aan het gevecht wil deelnemen krijgt de stad geen nieuwe bezitter. Het Condottiere-beeldje blijft in dit geval in het bezit van de speler die het voor het gevecht had. Als de stad al iemands eigendom was, dan behoudt deze speler controle over de stad en krijgt hierdoor ook het beeldje.

Aan het einde van het gevecht worden alle uitgespeelde kaarten opzij gelegd (ook deze van de spelers die niet gewonnen hebben). Tot de volgende ronde kunnen deze kaarten niet meer gebruikt worden.

De speler die in het bezit van het Condottiere-standbeeld is, mag bepalen waar het volgende gevecht zal plaatsvinden. Hij mag hiervoor elke stad kiezen op het speelbord, zelfs de stad waarover het vorige gevecht gevoerd is. Ook een stad waar men zelf eigenaar van is, kan men als volgende slagveld aanduiden.

7 Wie controleert de condottiere?

Bij het begin van het spel krijgt de jongste speler het Condottiere-beeldje. Later komt het beeldje telkens in het bezit van de speler die het laatste gevecht gewonnen heeft. Als er geen winnaar is en de stad is van niemand, dan behoudt dezelfde speler het beeldje. Is er geen winnaar en is de stad wel al eigendom van een speler dan krijgt deze speler het beeldje.

Het is altijd diegene die het Condottiere-beeldje in zijn bezit heeft, die bepaalt waar het volgende gevecht zal plaatsvinden.

8 Een speler heeft geen kaarten meer

Als een speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld, kan hij niet meer deelnemen aan de ronde die bezig is. Als hij alsnog de ronde wint waarin hij zijn laatste kaart gespeeld heeft dan krijgt hij het Condottiere-standbeeld en mag hij de plaats van het volgende gevecht bepalen, echter zonder er zelf aan deel te nemen.

9 Alle kaarten afleggen

Op het einde van een gevecht kan een speler al zijn overblijvende kaarten afleggen als hij geen huurling-kaarten meer heeft. Dit afleggen is geen plicht. Zolang een speler nog 1 huurling-kaart heeft, mag hij zijn kaarten niet afleggen.

10 Einde van een spelronde

Als na een gevecht maar 1 speler nog kaarten heeft, is de ronde ten einde. De laatste speler met kaarten geeft deze af en de 96 kaarten worden opnieuw geschud. De Condottiere verdeelt 10 kaarten aan elke speler, en voor elke stad die een speler bezit krijgt hij 2 extra kaarten.

De condottiere bepaalt de plaats voor het volgende gevecht en een nieuwe spelronde begint.

11 Einde van het spel

Bij een spel met 4, 5 of zes spelers eindigt het spel als na een veldslag een speler 4 aangrenzende steden in zijn bezit heeft. Bij 2 en 3 spelers moet de winnaar respectievelijk 6 en 5 aangrenzende steden controleren.