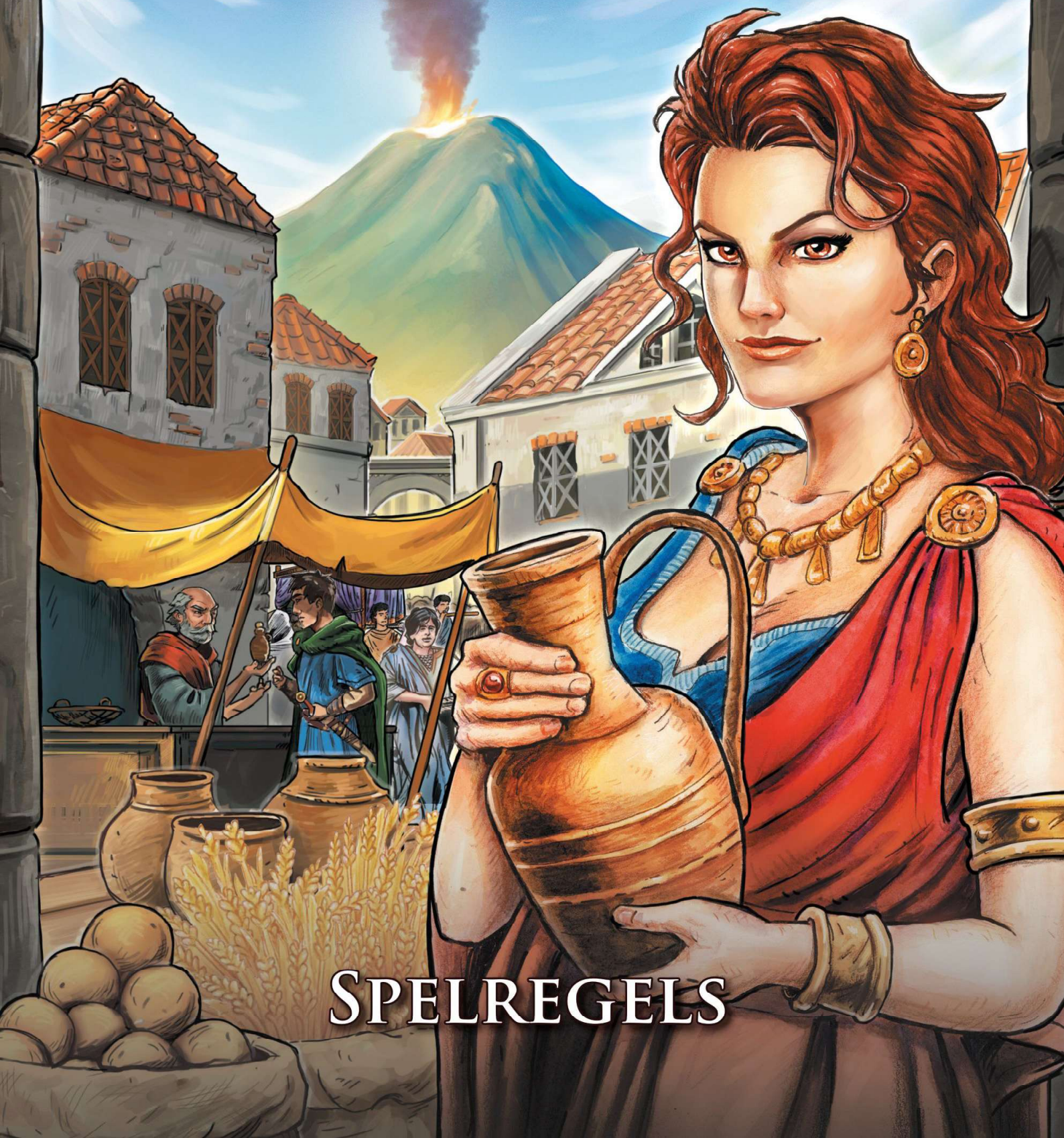


MICHIEL SIEBELT

POMPEII



SPELREGELS

POMPEII

Een ontwikkelingsspel voor 1-4 spelers van Michiel Siebelt, geïllustreerd door Frederick van de Bunt.
Speeltijd: 30 minuten per speler.
Aanbevolen leeftijd: 12+.

SPELCOMPONENTEN

- ① 1 speelbord en 4 voorraadborden
- ② 10 **rode** basis- en 8 **blauwe** gespecialiseerde productiegebouwen, 1 **groene** Terme en 1 **paars** Castrum
- ③ 1 grote Vesuviustegel

Speelkaarten:

- ④ • 55 Vulkaankaarten
- ⑤ • 52 Stadkaarten
- ⑥ • 52 Specialistkaarten
• 4 Werkeractie-referentiekaarten
- ⑦ Munten: sestertius en denarius:
 - 85 bronzen sestertii (elk 1 goed)
 - 12 zilveren denarii (elk 4 goederen)
- ⑧ In 4 verschillende kleuren:
 - 6 houten werkers
 - 1 houten werkerteller
 - 12 houten eigendomsmarkers
 - 1 Romeinse-legertoken
- ⑨ 1 startspeler-token
- ⑩ 2 stadkaart C14-tokens

Pompeii, 79 na Christus. De mensheid in Europa leeft onder de heerschappij van het Romeinse Rijk. In de vruchtbare Campanië-regio bloeit Pompeii, een welvarende stad bekend om haar rijke burgers, luxueuze villa's en bruisende handel. Oh machtige speler, zet je onderdanen aan het werk en claim jouw plaats in de geschiedenis van Pompeii!

Maar pas op! Op de achtergrond van een potentiële overwinning loert de Vesuvius, stilletjes rokend. Als je deze smeulende oerkracht negeert, kan je lot een heel andere wending nemen.



- ① Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- ② Plaats alle gebouwtegels met de achterzijde naar boven op hun locaties op het speelbord.
- ③ Bedek de vulkaan met de Vesuviustegel, met zijde A naar boven.
- ④ Kies een moeilijkheidsgraad: A/Gemakkelijk, B/Gemiddeld of C/Moeilijk. Neem de bijbehorende set vulkaankaarten. Trek 9 kaarten uit deze set en schud ze samen met de Apocalypskaart. Plaats deze als vulkaan-trekstapel, met de achterzijde naar boven, bovenaan het speelbord.

Tip: Om het risico van een vroegtijdig einde van het spel te verkleinen kunnen spelers alle A-, B- of C-kaarten gebruiken, of ervoor kiezen om de Apocalypskaart onder de trekstapel te leggen.

SPELOPZET



DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die een Romeins leger verwerft en het stationeert in het **Castrum** net buiten de stad, grijpt de macht over Pompeii en wint het spel.

Maar een leger is duur, en het verzamelen van voldoende rijkdom zal een lastige opgave blijken. Het waren tenslotte ambitie, hebzucht en afgunst die de goden tot woede dreven ... en Pompeii te begraven onder een smeulende laag vulkanische as! Samen moeten jullie voldoende offers brengen om de Vesuvius te sussen. Want wie zich blind staart op zijn eigen rijkdom, loopt het risico zelf bedolven te worden onder verstikkende, giftige lagen as.

ACTIEVELDEN

In Pompeii zetten spelers hun werkers in door ze op actievelden te zetten. Er zijn twee soorten actievelden: open actievelden en beperkte actievelden.

Open actievelden

Actievelden waar elke speler in elke speelronde 2 werkers mag plaatsen. Dit zijn de **grondstofvelden**, waar goederen van waarde I kunnen worden vergaard (Actie 1: Grondstoffen, p. 5).



Beperkte actievelden



Actievelden met een limiet aan het aantal werkers dat daar kan worden geplaatst. De limiet is afhankelijk van het aantal spelers. Dit zijn:

- **Productiegebouwen**, om goederen om te zetten in goederen van hogere waarde (Actie 2: Produceren, p. 6).
- **Costruzione**, om gebouwen te bouwen (Actie 3: Bouwen, p. 8).
- **Porta di Pompeii**, om goederen te verhandelen (Actie 4: Handelen, p. 9).
- **Piazza di Pompeii**, om specialisten op te leiden of te verhandelen (Actie 5: Opleiden, p. 9).

BASISREGELS

Pompeii is een spel dat in twee fasen wordt gespeeld: een **Stichtingsfase** en een **Welvaartsfase**.

Stichtingsfase

In het begin van het spel richten de spelers zich op rode gebouwen en specialistkaarten. Deze vormen de basis voor de dagelijkse werkzaamheden en vormen de ruggengraat van Pompeii.

De startspeler begint de speelronde door een werker op een actieveld te plaatsen en de gekozen actie uit te voeren. **Er zijn vijf standaardacties:**



1. **Grondstoffen** (p. 5)
2. **Produceren** (p. 6)
3. **Bouwen** (p. 8)
4. **Handelen** (p. 9), of
5. **Opleiden** (p. 9)

Als alternatief kunnen werkers een actie uitvoeren via specialist- of stadkaarten.

Met de klok mee kiezen alle spelers om de beurt 1 actie door een werker te plaatsen. De speelronde eindigt wanneer alle spelers al hun werkers op het spelbord hebben geplaatst. Aan het einde van een speelronde nemen de spelers hun werkers van het spelbord. De startspeler-token wordt doorgegeven aan de speler aan de linkerkant. De nieuwe startspeler begint de volgende speelronde.

Welvaartsfase

Zodra het eerste niet-rode gebouw wordt gebouwd, begint de stad op nieuwe manieren te bloeien. Luxegoederen en de handel daarin krijgen meer nadruk, waarmee spelers een leger trachten te verwerven en de macht over Pompeii te grijpen. **Gebouw 17 - Foro di Pompeii is het eerste niet-rode gebouw dat moet worden gebouwd.**

Net als in de **Stichtingsfase** plaatsen spelers werkers om acties uit te voeren. Maar door de bouw van het **Foro di Pompeii** ontwaakt de Vesuvius. Vanaf dit moment eindigt elke speelronde met offers . Alleen voldoende offers van de hele groep kunnen een uitbarsting van de vulkaan voorkomen (Offers, p. 12).

TIPS & HINTS

Pompeii duurt ongeveer 30 minuten per speler, maar dat hangt af van hoe het spel gespeeld wordt. Een ineffectieve strategie of fanatieke tegenstanders kunnen de speelduur verlengen. Hieronder staan enkele tips voor een efficiënter spelverloop:

- **Bouw het Foro niet te vroeg.** Zorg ervoor dat je elke speelronde genoeg waarde kunt genereren om de offers  te betalen voordat je de **Welvaartsfase** start. **Tip voor de spelopzet:** Om de groep tijd te geven om hun strategie op te bouwen, leg je 9 sestertiën op het Foro. Verwijder na elke speelronde 1 sestertie. Zodra de laatste sestertie is verwijderd, mogen de spelers het Foro bouwen.
- **Bouw je strategie rond je specialisten** – zij vormen de motor waarmee je je doel bereikt. Onderschat je specialisten niet, en overschat het bezit van gebouwen niet. Je specialisten zijn belangrijker: zij helpen je om je productie te verdubbelen of stappen over te slaan.
- **Specialiseer!** Zoek een manier om een stapel waarde IV- of V-goederen te verkrijgen. Als je hier veel van hebt, kun je ze ruilen tegen goederen uit andere productieketens. Hierdoor kan je je doelen sneller bereiken dan door elk gebouw op het speelbord te gebruiken.
- **Zorg dat je zo snel mogelijk extra werkers krijgt in de Welvaartsfase.** Meer werkers betekent meer offers, maar ze kunnen met gemak meer inkomsten genereren dan ze kosten. Aangezien het wijn kost om werkers te werven, is het verstandig om op tijd een wijnvoorraad aan te leggen.
- **Werk samen door gebruik te maken van elkaars gebouwen.** Het kleine voordeel dat je tegenspelers daardoor krijgen, weegt niet op tegen de extra acties die jij moet doen om hun gebouw te vermijden. Door samen te werken, verzamelt de groep ook sneller waardevolle goederen en is men eerder bereid offers te brengen. Maar houd ieders vooruitgang goed in de gaten: zodra iemand op winst lijkt af te stevenen, wil je die plannen dwarsbomen...

ACTIE 1: GRONDSTOF.

Rondom Pompeii kunnen allerlei grondstoffen worden vergaard: graan, hert, hout, gras, vis, riet, klei, steen, olijven en druiven. Deze zijn weergegeven op het speelbord. Alle spelers mogen per speelronde maximaal 2 van hun eigen werkers op hetzelfde grondstofveld plaatsen.

Nadat je een werker op een grondstofveld hebt geplaatst, neem je 1 sestertius uit de algemene voorraad en leg je die op het overeenkomstige veld op je voorraadbord. Elke sestertius vertegenwoordigt 1 grondstof.

Plaatst een speler in dezelfde speelronde een 2e werker op hetzelfde grondstofveld, dan levert zowel de 1e als de 2e werker die grondstof. De speler ontvangt dan 2 van die grondstof. Zo kun je met slechts 2 werkers in totaal 3 eenheden van dezelfde grondstof verzamelen in 1 speelronde.

Voorbeeld: Het grondstofveld voor graan staat hieronder afgebeeld. **Groen** krijgt 1 graan en **Rood** 3 graan.



ACTIE 2: PRODUCEREN

In Pompeii verzamelen spelers goederen om voldoende rijkdom op te bouwen voor de aanschaf van een leger en de macht over Pompeii te grijpen. Het **voorraadbord** toont verzamelde of geproduceerde goederen – van grondstoffen tot luxegoederen. **Voor de eenvoud vallen grondstoffen ook onder “goederen”**. Door munten op dit bord te plaatsen, houd je bij wat werkers hebben geproduceerd. Grondstoffen (waarde I) worden via **rode** gebouwen omgezet () in verfijnde goederen (waarde II t/m IV). Deze kunnen op hun beurt via **blauwe** gebouwen verder worden omgezet in luxegoederen (waarde III t/m V).



Voorbeeld: De omzetting van graan naar gouden munt verloopt via gebouw 7 (Villa del Molino), 10 (Panificio di Modesto), 2 (Miniera d'Oro) en 15 (Officina Monetaria).



Waarde: Elk goed heeft een bepaalde waarde. Deze waarde wordt op het voorraadbord aangeduid met Romeinse cijfers I t/m V. De waarde is belangrijk voor het ruilen van goederen (Actie 4: Handelen, p. 9) en voor de offers aan de Vesuvius (Offers, p. 12).

ACTIE 2: PRODUCEREN

In Pompeii verzamelen spelers goederen om voldoende rijkdom op te bouwen voor de aanschaf van een leger en de macht over Pompeii te grijpen. Het **voorraadbord** toont verzamelde of geproduceerde goederen – van grondstoffen tot luxegoederen. **Voor de eenvoud vallen grondstoffen ook onder “goederen”**. Door munten op dit bord te plaatsen, houd je bij wat werkers hebben geproduceerd. Grondstoffen (waarde I) worden via **rode** gebouwen omgezet () in verfijnde goederen (waarde II t/m IV). Deze kunnen op hun beurt via **blauwe** gebouwen verder worden omgezet in luxegoederen (waarde III t/m V).



Voorbeeld: De omzetting van graan naar gouden munt verloopt via gebouw 7 (Villa del Molino), 10 (Panificio di Modesto), 2 (Miniera d'Oro) en 15 (Officina Monetaria).



Waarde: Elk goed heeft een bepaalde waarde. Deze waarde wordt op het voorraadbord aangeduid met Romeinse cijfers I t/m V. De waarde is belangrijk voor het ruilen van goederen (Actie 4: Handelen, p. 9) en voor de offers aan de Vesuvius (Offers, p. 12).

ACTIE 3: BOUWEN



Spelers kunnen gebouwen pas gebruiken nadat ze zijn gebouwd. Er zijn 4 bouwtypes: **rode** en **blauwe** productiegebouwen, een **groen** gebouw (Terme, om een leger te verkrijgen), en een **paars** gebouw (Castrum, om het spel te winnen).

Om een gebouw te bouwen, plaatst de speler een werker op een beschikbaar actievelde op het Costruzione-veld. Dit veld geeft de bouwkosten per bouwtype aan. Betaal de bouwkosten door de vereiste goederen van je voorraadbord naar de algemene voorraad te verplaatsen. Daarna draai je de bouwtegel om en plaats je een marker in jouw kleur om het eigendom aan te geven.

Let op: Eén werker mag slechts één gebouw bouwen, ook als de speler genoeg goederen heeft om meerdere gebouwen te bouwen.

Bouwregels

Een gebouw kan aan slechts één speler toebehoren. De actievelde en functies van het gebouw zijn echter beschikbaar voor alle spelers.

Gebouw 17 - Foro di Pompeii

Het Foro is het eerste niet-rode gebouw dat moet worden gebouwd. Pas nadat het Foro is gebouwd, mogen andere niet-rode gebouwen worden gebouwd.

Na de bouw van het **Foro di Pompeii**:

- Ontwaakt de Vesuvius! Draai de Vesuviustegel om naar de B-zijde. Vanaf dit moment eindigt iedere speelronde, inclusief de huidige ronde, met het brengen van offers (Offers, p. 12).
- Alle spelers plaatsen hun werkerteller op de vulkaantegel om het aantal actieve werkers bij te houden. Hiermee wordt ook zichtbaar welke offerwaarde spelers elke speelronde moeten bijdragen.
- Het ontwaken van de Vesuvius onthult stadkaarten. Alle spelers ontvangen 6 kaarten (Stadkaarten, p. 11). De speler die het Foro heeft gebouwd, ontvangt 1 extra specialistkaart en 1 extra stadkaart. Deze 2 extra kaarten worden direct geactiveerd en eventuele eenmalige effecten worden meteen uitgevoerd.

Wanneer een speler een gebouw van een andere speler gebruikt, ontvangt de eigenaar van dat gebouw een bonus. De eigenaar voegt 1 van de goederen die bij de omzetting zijn gebruikt toe aan zijn voorraadbord. Voorbeeld: De **rode** speler zet 2 goud en 2 steenkool om naar 2 gouden munten. De **blauwe** speler krijgt nu 1 goud óf 1 steenkool als bonus door een sestertius uit de algemene voorraad op zijn voorraadbord te plaatsen.

blauwe
eigendoms
marker

Rode werker



De **rode** speler zet 2 goud en 2 steenkool om naar 2 gouden munten.



ACTIE 3: HANDELEN

Spelers kunnen hun goederen verhandelen bij de haven van Pompeii. Nadat een speler een werker heeft geplaatst bij **Porta di Pompeii**, mag de speler goederen ruilen volgens vaste regels:

- Ruilen naar goederen van lagere waarde: 1:1
- Ruilen naar goederen van dezelfde waarde: 2:1
- Ruilen naar goederen van hogere waarde: 4:1
- Ruilen van parels naar andere goederen van waarde III: 1:1

In één werkeractie mogen spelers slechts 1 type goed ruilen voor 1 ander type goed. De hoeveelheid is onbeperkt, zolang de speler voldoende voorraad heeft. Een speler kan niet in één actie 2 of meer verschillende goederen ruilen.

De ruil wordt op het voorraadbord van de speler verwerkt door de munten te verplaatsen en indien nodig terug te leggen in de algemene voorraad.

Let op: Alleen parels kunnen 1:1 worden geruild voor andere goederen met een waarde van III. Parels kunnen alleen worden verkregen via specialist- en/of stadkaarten.

Voorbeeld: De **groene** speler heeft 4 goud en plaatst een werker bij de haven om te ruilen.



- De groene speler besluit goud te ruilen voor vlees. Aangezien goud (IV) een hogere waarde heeft dan vlees (III), mag de speler al zijn goud (4) ruilen voor 4 vlees.
- Als de speler goud (IV) zou ruilen voor ijzer (IV), zou maximaal 2 ijzer mogelijk zijn, aangezien beide goederen dezelfde waarde hebben.
- Bij een ruil van goud (IV) naar zwaarden (V), kan de speler slechts 1 zwaard verkrijgen, omdat een zwaard een hogere waarde heeft.

ACTIE 5: OPLEIDEN

Elke speler begint het spel met 6 specialistkaarten. Later in het spel kunnen spelers nieuwe specialistkaarten verkrijgen, als ze meer dan de vereiste waarde offeren (Offers, p. 12).

Specialistkaarten in de handen van de spelers worden geactiveerd of geruild door een werker te plaatsen op de Piazza di Pompeii.

Opleiden (activeren) van specialisten

Nadat een speler een werker op het **Piazza di Pompeii** veld heeft geplaatst, mag de speler zoveel specialisten activeren als mogelijk. Betaal de kosten die onderaan de kaart staan aangegeven, door de vereiste sestetii van je voorraadbord te verwijderen. Na betaling is de specialist beschikbaar voor gebruik. Plaats de kaart met de afbeelding naar boven naast je voorraadbord.

De effecten van specialisten worden uitgelegd op pagina 10.

Ruilen van specialisten

Betaal 1 goed van waarde I om 1 inactieve specialistkaart te verwijderen en een nieuwe specialistkaart te trekken.

Let op: Hoewel spelers met 1 werkeractie zoveel specialisten kunnen activeren als mogelijk, kunnen ze niet specialisten opleiden én ruilen in dezelfde werkeractie.

Voorbeeld: De **groene** speler plaatst een werker op de Piazza en wil de specialistkaart S30 Aulus Molinaro activeren (zie volgende pagina).



SPECIALISTKAARTEN

Specialisten zijn Pompejaanse burgers met vaardigheden die je helpen om je doel sneller te bereiken. **Specialistkaarten worden geactiveerd door een werker te plaatsen op de Piazza di Pompeii** (zie vorige pagina).

Om de vaardigheden van een specialist te kunnen gebruiken, plaats je een werker op de locatie die op de specialistkaart staat. **Effecten van specialistkaarten vervangen de standaardacties op die locatie.** Met andere woorden, op een actievelde kies je ofwel de standaardactie die bij dat actievelde hoort, of de actie op je specialistkaart (op voorwaarde dat deze effectief is op die locatie).

Let op: Specialist- en stadkaarten die actief zijn voor dezelfde locatie kunnen niet worden gecombineerd. Als een speler meerdere specialistkaarten actief heeft op dezelfde locatie, mag de speler slechts 1 kaart kiezen om te gebruiken.

Er zijn verschillende soorten specialisten:

∞ De meeste specialistkaarten kunnen bij elke werkeractie worden gebruikt en hebben één van de volgende effecten:

- Ontvang 1 extra goed op het grondstofveld dat op de specialistkaart is weergegeven.
- Ontvang specifieke goederen op het grondstofveld dat op de kaart is weergegeven.
- Zet een product om () naar een afwijkend goed op een grondstofveld of gebouw.
- Na omzetting () bij het gebouw dat op de kaart staat, ontvang je 1 extra goed (+).
- Bepaalde goederen zijn niet nodig bij het bouwen (X).

S35 Titus Prefetti heeft een ander effect. Wanneer je een werker plaatst bij een blauw gebouw van een andere speler, ontvangt die speler geen eigendomsbonus.

⚡ Daarnaast zijn er 4 kaarten met een eenmalig effect bij activatie:

- S05 Maximus Castrini - Voer onmiddellijk 5 extra werkeracties uit (tip: gebruik sestertii uit de algemene voorraad om je acties te markeren).
- S06 Brutus Landro - Steel onmiddellijk 1 goed van waarde III van elke andere speler.
- S27 Rufa Infiltrati - Plaats een van je eigendomsmarkers op een rood gebouw van een andere speler. Jij ontvangt nu ook een eigendomsbonus wanneer andere spelers dat gebouw gebruiken.
- S25 Servus Legionario - Ontvang onmiddellijk 2 zuilen en 2 planken bij het activeren van deze specialist op de Piazza di Pompeii.

Let op: Kaarten met een eenmalig effect gaan na gebruik naar de aflegstapel.

Voorbeeld: Specialistkaart



Aulus Molinaro kost 1 meel. Na betaling activeer je deze specialist en plaats je de kaart met de afbeelding naar boven naast je voorraadbord. Het effect van deze kaart is 1 extra meel bij het omzetten van graan naar meel bij **Villa del Molino**, ongeacht de hoeveelheid graan die in deze actie omgezet wordt. Als je 3 graan omzet, ontvang je $3 + 1 = 4$ meel.

STADKAARTEN

Stadkaarten geven spelers speciale acties en komen in het spel nadat het **Foro di Pompeii** is gebouwd.

Stadkaarten worden kostenloos geactiveerd door een werker te plaatsen bij het Foro. Er zijn 5 uitzonderingen: kaarten die betrekking hebben op de offers of op de vernietiging van het **Castrum**. Deze worden in de kolom rechts uitgelegd.

Na activatie, plaats je de kaart met de afbeelding naar boven naast je voorraadbord.

Om een stadkaart te gebruiken, plaats je een werker op het actieveld dat op de stadkaart staat. **Effecten van stadkaarten vervangen de standaardacties op die locatie.** Op een actieveld kies je dus ofwel de standaardactie die bij dat actieveld hoort, of de actie op je stadkaart (mits deze effectief is op die locatie).

Let op: Stad- en specialistkaarten die actief zijn voor dezelfde locatie kunnen niet worden gecombineerd. Als een speler meerdere stadkaarten actief heeft op dezelfde locatie, mag de speler slechts 1 kaart kiezen.



Let op: Stadkaart C14 brengt fiches in het spel, terwijl stadkaarten C12, C28 en C31 werkers of eigendomsmarkeringen naar een specifiek veld op het spelbord verplaatsen. Om zijn werker of marker terug te krijgen of de effecten ongedaan te maken, moet de getroffen speler een werkeractie uitvoeren en de vereiste goederen betalen bij het Foro.

∞ Deze kaarten kunnen bij elke werkaactie worden gebruikt. Bijna alle kaarten geven een bonus in een productieproces. Er zijn 2 uitzonderingen:

- C17 Casa Fontana Piccola - plaats een extra werker bij een **blauw** gebouw.
- C34 Porta Marina - Word eigenaar van de **Porta di Pompeii**. Ontvang 1 vis als bonus wanneer een andere speler een werker plaatst bij de Porta.

★ Er zijn 5 kaarten met een onmiddellijk effect zonder activatie (worden na gebruik afgelegd).

- 4 kaarten kunnen tijdens de offers worden gespeeld. Deze beïnvloeden de waarde van de offers, sluiten een speler uit van de offers, of onthullen een vulkaankaart zonder de offers.
- Kaart C31 (Casa Del Menandro) kan worden gespeeld wanneer het **Castrum** wordt gebouwd, en stopt tijdelijk de bouw. De actieve speler plaatst de werker van het Costruzione-veld naar veld C31 op het bord. Om de bouw te voltooien moet deze speler in een volgende beurt olijfolie betalen door een werker bij het Foro te plaatsen. Tot die tijd kunnen anderen het **Castrum** bouwen, de macht grijpen en het spel winnen!

⚡ De meeste kaarten hebben een eenmalig effect zodra ze bij het Foro worden geactiveerd. Ter verduidelijking van een aantal van deze kaarten:

- C01 Aqua Augusta - Neem alle werkers van 1 productiegebouw en gebruik ze deze beurt om voor jou te werken.
- C11 Casa Degli Amanti - Neem 1 geactiveerde specialistkaart van een ander in je hand.
- C12 Casa Dell'Adone Ferito - Verwond een werker. Plaats deze op veld C12 op het spelbord.
- C14 Casa Della Fontana Grande - Bedek werkplekken op gebouwen met de C14-tokens.
- C22 Lararium - Vernietig het Tempelcomplex.
- C25 Praedia Di Giulia Felice - Neem een stadkaart uit de aflegstapel en activeer deze.
- C28 L'Ultimo Fuggiasco - Verwond het leger van een andere speler. Plaats één van hun werkers op veld C31 op het bord.
- C29 Casa Del Sacerdos Amandus - Neem een geactiveerde tempelkaart van een andere speler.
- C35 Porta Nocera - Elke speler moet jou één goed naar keuze geven.
- C40 Via Dei Sepolcri - Elke andere speler met meer dan 4 werkers verliest 1 werker.
- C41 Via Dell'Abbondanza - Neem 2 specialisten uit de trekstapel en activeer ze gratis.

OFFERS

Met het bouwen van het Foro ontwaakt de Vesuvius. Vanaf nu eindigt elke speelronde met offers: . Alleen voldoende offers van de gehele groep voorkomen een uitbarsting van de vulkaan en daarmee het verlies van waardevolle goederen of een voortijdig einde van het spel.

De waarde van de offers is gelijk aan het aantal actieve werkers. Dit wordt weergegeven op de **B-zijde** van de Vesuviustegel. Hier houden spelers hun aantal actieve werkers bij met hun werkerteller.

Voorbeeld: Waarde van de offers



Op de Vesuviustegel heeft de **rode speler** 3 werkers, de **groene speler** 4 werkers en de **blauwe speler** 6 werkers. Totaal 13 werkers, dus de totale waarde van de offers moet minstens 13 zijn.

Let op: Gewonde werkers zijn actieve werkers.

Spelers doen de offers aan de vulkaan met sestertii en denarii van hun voorraadbord. De Romeinse cijfers I tot V op de voorraadborden geven de waarde van de goederen aan.

Spelers beslissen onderling hoeveel elke speler bijdraagt. Niemand is verplicht om bij te dragen.

Spelers die meer hebben geofferd dan voor zichzelf nodig is, mogen voor elke extra waarde die ze hebben geofferd, een specialistkaart of een stadkaart trekken. Van de getrokken kaarten mag de speler er maar 1 houden. Alle andere getrokken kaart(en) worden afgelegd.

Let op: Ruilen is niet toegestaan tijdens de offers.

Gevolgen van de offers

Als de groep in staat en bereid is om de vereiste offers te doen, eindigt de speelronde.

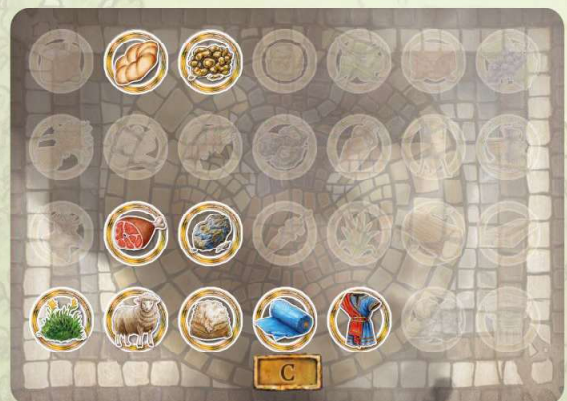
Als de groep niet in staat of niet bereid is om de vereiste offers te doen, zal de Vesuvius uitbarsten.

Bij een mislukt offer trekt de groep de bovenste vulkaankaart. Dit levert één van twee gevolgen op:

1. Waarschuwing van de goden: een **reguliere vulkaankaart** wordt getrokken. Alle goederen die op de kaart staan, worden vernietigd. Spelers verwijderen alle sestertii en denarii van deze goederen van hun voorraadbord.



Voorbeeld: Reguliere vulkaankaarten



In dit voorbeeld moet alle spelers al hun brood, goud, vlees, ijzer, gras, schapen, wol, stof en tunieken van hun voorraadborden verwijderen.

2. Vernietigend godenoordeel: de **Apocalypskaart** met de uitbarstende vulkaan wordt getrokken. Jullie zelfzuchtige ruzies en onwil om tot een collectieve overeenkomst over de offers te komen, hebben de ondergang van de stad en van jullie familie en vrienden veroorzaakt. Het spel eindigt direct.



EINDE VAN HET SPEL

Een spel Pompeii kan op 2 manieren eindigen:

1. Grijp de macht over Pompeii

De eerste speler die zijn leger in het **Castrum** plaatst, vereeuwigd zijn naam als de vormgever van Pompeii's glorie en wint het spel!



Er zijn dus 2 belangrijke stappen om te winnen:

1. Een leger moet worden gerekruteerd door een werker te plaatsen bij Gebouw **19 - Terme Stabiane** en de aangegeven goederen te betalen.
2. Gebouw **20 - Castrum** moet worden gebouwd door op het **Costruzione-veld** een werker te plaatsen en de aangegeven goederen te betalen. Zodra het **Castrum** is gebouwd, plaats je tijdens je beurt direct je gerekruteerde legertoken erop. Hiervoor is geen extra werkeractie nodig.

Let op:

- Alle spelers moeten hun eigen leger rekruteren, maar slechts 1 speler hoeft het Castrum te bouwen.
- Er zijn stadkaarten die direct invloed hebben op het Romeinse leger en de bouw van het Castrum. Dit kan de machtsgreep verijdelen!

2. Totale vernietiging van Pompeii

Het spel eindigt abrupt na het trekken van de **Apocalypskaart**. Jullie hebben allemaal verloren. Alle spelers worden begraven onder lagen verstikkende en giftige as. Jullie zelfzuchtige ruzies en onwil om tot een collectieve overeenkomst over de offers te komen, hebben de ondergang van de stad en van jullie familie en vrienden veroorzaakt. Wie had gedacht dat het zo zou eindigen?

Let op: Stadkaart C03 - Santuario Dei Laro Pubblici beschermt je niet tegen de Apocalyps.

DANKBETUIGING

Het creëren van dit spel is een echte samenwerking geweest. We zijn iedereen die heeft bijgedragen aan de ontwikkeling ervan enorm dankbaar.

Allereerst, dank aan Michiel Siebelt, de bedenker van het spel. We voelen ons vereerd om zijn spel naar het volgende niveau en in de handen van spelers te hebben gebracht.

Aan Frederick van de Bunt, de getalenteerde illustrator: je grondige research en prachtige werk hebben de geschiedenis van Pompeii tot leven gebracht en maken het spel een plezier om te verkennen.

Een oprechte dank aan al onze vrienden, playtesters en reviewers—thuis, op spellenbeurzen en daarbuiten. Jullie feedback, enthousiasme en scherpe blik zijn van onschatbare waarde geweest bij de totstandkoming van het spel.

We zijn trots op wat het spel Pompeii is geworden. We hadden het niet zonder jullie kunnen doen.

Game design by Michiel Siebelt

Artwork by Frederick van de Bunt
www.frederickvandeBunt.nl

© 2024 Frederick van de Bunt - Art Studio
All rights reserved.

Edited and Published by
Caroline & Paul ten Hout
Bad Rule Games - NL
www.badrulegames.com
info@badrulegames.com
Company registration ID 85371912

FAQ



SOLO-SPEL



De opzet van een solo-spel:

- ① Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
- ② Leg alle gebouwtegels met de afbeelding naar beneden op hun locaties op het spelbord. Voor een uitdagender spel kunnen gevorderde spelers Gebouw **14 - Officina Textoria** uitsluiten.
- ③ Plaats alle sestertii en denarii in de algemene voorraad.
- ④ Bedek de bovenkant van de Vesuvius met de Vesuviustegel.
- ⑤ Neem een set vulkaankaarten (A, B of C) en de Apocalypskaart. Schud de kaarten en maak 2 gesloten stapels van 9 kaarten rechts van het spelbord. Plaats de Apocalypskaart open onder de bovenste stapel. Draai de bovenste kaart van de onderste stapel om en vorm een open stapel.
- ⑥ Schud de stadkaarten en leg ze in een gesloten stapel aan de linkerkant van het spelbord.
- ⑦ Schud de specialistkaarten en leg ze in een gesloten stapel onder de stadkaarten. Trek 5 kaarten om een open rij specialisten te vormen.
- ⑧ Neem een voorraadbord, 3 werkers en de werkerteller in de bijbehorende kleur. Plaats de overige 3 werkers en de legertoken in de algemene voorraad.
- ⑨ Kies een **rood** gebouw door de gebouwtegel om te draaien. Een eigendomsmarker is niet nodig. Verdeel tot slot 6 sestertii uit de algemene voorraad over goederen van waarde I op je voorraadbord.

Met de stad voorbereid en de Vesuvius dreigend in de verte, is het tijd om de macht te grijpen en je naam te vereeuwigen in Pompeii's geschiedenis!

Doel van het spel

Vestig je naam voor de eeuwigheid en bouw de glorie van Pompeii binnen 18 speelrondes. Dit betekent dat je je leger moet rekruteren en het **Castrum** moet bouwen, voordat Pompeii door de Vesuvius wordt vernietigd.

Gameplay

Alle basisregels van het multiplayer-spel zijn van toepassing in het solo-spel. Hieronder volgen de wijzigingen in de regels voor het solo-spel.

Net als in het multiplayer-spel plaats je een werker op een actieveld en voer je de actie uit. De acties met een “(*)” zijn anders:



1. **Grondstoffen (*)**
2. **Produceren (*)**
3. **Bouwen (**)**
4. **Handelen, of**
5. **Opleiden (**)**

(*) Grondstoffen verzamelen en produceren

Het belangrijkste verschil in een solo-spel is dat er **aan het begin van elke speelronde een vulkaankaart wordt omgedraaid. De goederen die op de kaart staan, kunnen niet verzameld of geproduceerd worden in de komende speelronde.** Deze kunnen wel via handel worden verkregen.

Voorbeeld: Op de vulkaankaart staat bloem. Zelfs als specialistkaart S14 je toestaat bloem op een graanveld te verzamelen, krijg je geen bloem.

(**) Bouwen

Je kunt alleen maar **rode** gebouwen bouwen in de **Stichtingsfase**. Ook hoef je geen eigendomsmarker op de gebouwen te plaatsen die je bouwt.

(***) Opleiden

Het activeren van specialisten is niet nodig in een solo-spel. Aan het begin van elke speelronde liggen er 5 specialistkaarten open. Deze kun je direct en zonder kosten gebruiken door een werker te plaatsen op de locatie die is vermeld op de kaart. Leg daarna meteen de kaart op een open aflegstapel.

Voorbeeld: Eén van de 5 specialistkaarten is S25 (Servus Legionario). Je plaatst een marker op deze kaart en voegt 2 zuilen en 2 planken toe op je voorraadbord.

Stichtingsfase

Aan het einde van elke speelronde:

- Ongebruikte specialisten worden op een gesloten aflegstapel gelegd. Deze kaarten worden geschud voor een nieuwe trekstapel zodra de originele trekstapel leeg is.
- Gebruikte specialistkaarten op de open aflegstapel worden niet meer gebruikt in het spel.
- Trek 5 nieuwe specialistkaarten van de trekstapel. Deze specialisten kunnen in de volgende speelronde worden gebruikt.
- Open de bovenste vulkaankaart van de onderste trekstapel en leg deze op de open stapel.

Na 9 speelronden is de onderste vulkaanstapel volledig omgedraaid naar een open stapel. Nu begint de **Welvaartsfase**.

Welvaartsfase

Deze fase begint met de volgende gebeurtenissen

- Het **Foro di Pompeii** wordt gratis gebouwd.
- De Vesuvius ontwaakt. Draai de vulkaantegel op het spelbord om.
- Trek 5 stadkaarten en neem deze in je hand.

Elke speelronde eindigt met de offers:

- Als de offers niet worden betaald, draai je de bovenste vulkaankaart van de bovenste stapel en verlies je alle goederen die op de kaart staan.
- Als de offers wel worden betaald, draai je nog steeds een vulkaankaart, maar verlies je de goederen op de kaart niet.

Leg de getrokken vulkaankaart van de bovenste stapel op de open stapel.

Na het trekken van de 9e vulkaankaart, wordt de Apocalypskaart zichtbaar. Kun je je leger deze speelronde niet in het **Castrum** plaatsen, dan wordt Pompeii vernietigd en verlies je het spel.

Prestigetitels

In de laatste dagen van Pompeii bepaalt je ambitie en strategisch inzicht jouw plaats in de geschiedenis. Hoe sneller Pompeii's glorie opbouwt, hoe hoger je titel, die je reputatie weerspiegelt:

- **Duumvir:** Voltooi het spel in **15 rondes**.
- **Aedile:** Voltooi het spel in **16 rondes**.
- **Decurion:** Voltooi het spel in **17 rondes**.
- **Quaestor:** Voltooi het spel in **18 rondes**.

ICONOGRAFIE

	Actieve speler (jij)		Trekstapel specialistkaarten		Gebruik bij werkeractie
	Alle andere spelers		Geactiveerde specialistkaart		Gebruik bij activeren
	Eén andere speler		Trekstapel stadkaarten		Gebruik op het aangegeven moment
	Werker		Aflegstapel stadkaarten		Of (keuze)
	Werkeractie		Geactiveerde stadkaart		Dezelfde waarde
	Beperkt actievelid		Vulkaankaart		Niet nodig
	Veld voor een eigendomsmarker		Bouw		Verwijder uit het spel (kan worden teruggehaald)
	Neem een nieuwe werker		Rood gebouw (basis productie gebouw)		Draai naar de andere zijde
	Startspeler-token		Blauw gebouw (gespecialiseerd productiegebouw)		Omzetting / productie
	Offers		Groen gebouw (Terme)		Waarde 1 tot 5
	Kaarten in de hand		Paars gebouw (Castrum)		Alle (geldt ook voor !)
	Neem		Een willekeurig gebouw		Keuze (geldt ook voor ?)
	Steel		Eigendomsmarker		Een willekeurig gerekruteerd leger
	Eigendomsbonus		Porta di Pompeii		Genees
	Zoek		Piazza di Pompeii		Tempel (stadkaart)