

Villa Paletti

Auteur: Bill Payne
Uitgegeven door Zoch Verlag, 2001
2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Materiaal

- 1 fundament
- 5 houten plateau's in 5 verschillende kleuren
- 20 zuilen in 3 groottes en 4 kleuren
- 1 bouwmeesterzegel
- 1 haakje
- deze spelregels

Doel van het spel

Elke speler probeert zijn zuilen op de hoogste etage van Villa Paletti te brengen. Steeds als geen enkele speler meer zuilen hoger kan plaatsen, wordt er een nieuw plateau geplaatst. Daardoor wordt dit gebouw steeds hoger en fragieler. De nieuwe bouwmeester wordt die speler die de meest waardevolle zuilen in zijn kleur op de hoogste etage bezit. Hij die echter de Villa paletti doet instorten, valt in de grootste ongenade.

Vorbereiding

- Plaats het fundament in het midden van de tafel.
- Leg de vijf plateau's, het bouwmeesterzegel en het haakje binnen handbereik.
- Alle spelers plaatsen nu samen alle zuilen in een willekeurige opstelling op de bouwplaats van het fundament.
- Daarna wordt het blauwe plateau zo op de zuilen gezet, dat het vlak van dit plateau niet buiten de rand van het fundament overhangt (zie fig. 2 en 3).

Spelverloop (4 spelers)

A. Startspeler en kleurtoekenning

De jongste speler dobbelt het meesterzegel om zijn speelkleur te bepalen. Daarna kiezen de andere spelers om beurt een overblijvend kleur. Elke speler neemt nu de vijf zuilen van zijn kleur. De speler die het laatst een kleur mocht kiezen, wordt startspeler.

B. Het bouwen

Er wordt steeds om de beurt gebouwd. Bij het bouwen moet steeds rekening gehouden worden met de algemene bouwvoorschriften (zie later).

Een gelukte bouw poging

Wie aan de beurt komt, neemt een willekeurige eigen (vrije of ingebouwde) zuil en plaatst die op het bovenste plateau. Het maakt niet uit van welke etage de zuil afkomstig is, als ze maar hoger geplaatst wordt (zie fig. 4). Lukt de speler in deze poging dan eindigt zijn speelbeurt.

Een mislukte bouwopgave

Een bouwopgave die dreigt te mislukken, mag steeds afgebroken worden (zie fig. 5a). De zuilen moeten op hun oude plaats teruggezet worden en mogen voor de rest van het spel niet meer uitgekozen worden (zie fig. 5b).

De speelbeurt eindigt hierdoor.

Een nieuw plateau plaatsen

- Wie bij het begin van zijn beurt meent dat hij geen enkele eigen zuil naar de hoogste etage kan brengen, zonder dat de Villa dreigt in te storten, dient een verzoek in om het volgende plateau te mogen plaatsen (rekening houdend met de vastgelegde kleurvolgorde, zie fig. 1).
- De medespelers kunnen dit verzoek nu weigeren.
- Wie hier het eerst op reageert, moet een zuil van de betreffende speler uitkiezen en als tegenbewijs op de hoogste etage zetten. Lukt dit, dan wordt de betreffende zuil uit het spel genomen. Lukt dit niet dan mag de speler aan beurt een willekeurige zuil van de twijfelaar uit het spel nemen.
- Weigert niemand tegen het verzoek, dan mag de speler aan beurt het volgende plateau op de bovenste zuilen plaatsen.
- Dit nieuwe plateau mag buiten de rand van het fundament uitkomen. Het moet minstens op drie zuilen steunen. Als dat niet kan, moet de speler afzien van zijn poging om een nieuw plateau te plaatsen en eindigt hierdoor zijn speelbeurt.
- Wie een verzoek uit om een nieuw plateau te mogen plaatsen, mag in geen geval tijdens dezelfde beurt een zuil hoger bouwen.

ALGEMENE BOUWVOORSCHRIFTEN

1. Bij het uitkiezen en wegnemen van zuilen mogen de plateau's vastgehouden worden en ook licht opgeheven worden. Nadien moeten de plateau's echter steeds terug in hun oorspronkelijke positie gebracht worden, om te vermijden dat voorheen vrijstaande zuilen nu plotseling bedekt worden of omgekeerd.
2. Bij het plaatsen van een zuil mag geen enkel plateau vastgehouden worden.
3. Geen enkele zuil mag bij het plaatsen over de rand van een plateau uitsteken.
4. De bouwvolgorde van de plateau's is steeds dezelfde (van onder naar boven): blauw - groen - geel - oranje - rood (zie fig. 1).
5. Het haakje mag gebruikt worden om een zuil uit te schuiven. Bij elke bouwopgave mag steeds maar één zuil uitgekozen en vastgepakt worden. Een tweede poging met een andere zuil is verboden. Er mag ook geen enkele andere zuil verschoven worden.
6. Zuilen die reeds op de bovenste etage staan, mogen niet gebruikt worden bij het bouwen. Zuilen mogen ook niet op elkaar geplaatst worden. Ze moeten steeds op een plateau staan. Hierbij geldt één uitzondering: op het rode (hoogste) plateau mogen de zuilen eventueel op elkaar staan (zie fig. 1).

C. Het bouwmeesterzegel

Vanaf het groene plateau begint de wedstrijd om het zegel.

Wie het eerst een zuil op het groene plateau plaatst, krijgt het bouwmeesterzegel. Daarna wisselt dit zegel steeds naar die speler die meer zegepunten op dit plateau bezit dan de vorige eigenaar.

Waarde van de zuilen:

- dikke ronde zuilen: 3p
- zeshoekige zuilen: 2p
- dunne ronde zuilen: 1p

Bij eventuele gelijkstand blijft het zegel bij de vorige eigenaar. Zegepunten krijgt elke speler voor elke eigen zuil op het actuele hoogste plateau. Wordt een nieuw plateau gebouwd, dan vervallen alle tot dan verzamelde punten. Het zegel gaat meteen naar die speler die op het nieuwe plateau de eerste zuil plaatst. Als een nieuwe speler het zegel krijgt, dan legt hij dit zo op tafel neer dat de bovenzijde de kleur van de vorige eigenaar aanwijst (zie fig. 7a en 7b).

D. Speleinde en winnaar

Het spel eindigt als de Villa Paletti instort of als geen enkele speler nog een zuil of plateau op de bovenste etage kan bouwen.

Wie bij dit speleinde de bouwmeesterzegel bezit, wordt winnaar. Tenzij natuurlijk dat deze speler toevallig de villa doet instorten. In dat geval duidt de bovenste kleur van het zegel aan wie het spel wint.

Villa Paletti voor 2 bouwheren

Elke speler kiest nog een tweede kleur. Bij elke bouw poging mag de speler vrij kiezen tussen zijn eigen twee kleuren. De punten van beide kleuren worden opgeteld. Het spel verloopt verder zoals bij het spel met vier spelers.

Villa Paletti voor 3 bouwheren

Zoals bij het vierpersonenspel worden de kleuren verdeeld. De zuilen van het vierde overgebleven kleur worden nu als neutrale zuilen beschouwd.

Wie aan de beurt komt, moet eerst een neutrale zuil op de bovenste etage plaatsen en pas nadien eentje van de eigen kleur. Op het fundament en op elk volgend plateau moet steeds één neutrale zuil achterblijven. Staat er dus op een bepaald plateau nog maar één neutrale zuil, dan moet die daar blijven staan.

Een mislukte bouw poging met een neutrale zuil

Dreigt het gebouw bij het verplaatsen van een neutrale zuil in te storten, dan mag de speler deze poging onderbreken. In de plaats mag deze speler nu meteen een eigen zuil verplaatsen. Kan er echter een andere speler aantonen dat er toch nog een andere neutrale zuil hoger geplaatst kan worden, dan wordt deze neutrale zuil hoger gebouwd en eindigt de beurt van de speler (zie fig. 8b).

Het spel verloopt verder zoals bij het spel met vier spelers.