

STEFAN FELD

HET ORAKEL VAN DELPHI

INLEIDING

Oppergod Zeus is in een goed humeur: hij wil jullie stervelingen een cadeau aanbieden en één van jullie voor een bezoek aan de Olympus uitnodigen!

Hij wil daar echter goed vermaak voor terugkrijgen en organiseert een spannende race waarin de spelers 12 opdrachten moeten volbrengen: cultusplaatsen bouwen, standbeelden oprichten, offers doen en monsters verslaan. Wie al zijn opdrachten als eerste volbrengt, is verzekerd van de gunst van Zeus!

De spelers willen deze kans niet laten schieten en maken hun schip klaar om in de voetsporen van Odysseus de Egeïsche wateren te doorkruisen en de door Zeus gestelde uitdagingen aan te gaan. Pythia, de mysterieuze waarzegster van het orakel van Delphi, geeft hen daarbij advies over de wegen die ze kunnen volgen. Haar raadselachtige antwoorden leiden hen door dit grote avontuur.

SPEELMATERIAAL



INHOUDSOPGAVE

- Blz. 2-4: kort overzicht van “Het Orakel van Delphi” en de voorbereiding van het spel.
- Blz. 5: algemeen overzicht van het spelverloop.
- Blz. 6-9: uitvoerige uitleg van de locaties en functies van het speelmateriaal.
- Blz. 10 en 11: gedetailleerde beschrijving van de beschikbare acties.
- Blz. 12: uitleg van het einde van het spel. Verder een variant voor een verkorte versie en een voorbeeld van een speelbeurt.

In deze spelregels doen we een paar “aanbevelingen voor het eerste spel”. De spelers hoeven de raad niet per se op te volgen, maar deze maakt het leren van het spel eenvoudiger.

KORT SPELOVERZICHT

Zeus geeft iedereen 12 opdrachten: iedere speler moet 3 cultusplaatsen bouwen, 3 offers verzamelen en afleveren, 3 standbeelden vervoeren en oprichten, en 3 monsters verslaan.

Om deze opdrachten te volbrengen, moet een speler met zijn schip verschillende eilanden aandoen. Hij beschikt in elke speelbeurt over 3 orakeldobbelstenen, die hij voor zijn acties gebruikt.

De speler die als eerste al zijn opdrachten volbrengt en bij Zeus aankomt, wint het spel.

VOORBEREIDING

Hieronder staat een afbeelding van een voor 3 spelers voorbereid spel. Voor de duidelijkheid hebben we de voorbereiding in 3 stappen verdeeld:

Variabel speelbord

Algemene voorraad

Persoonlijke speelgebieden



VOORBEREIDING VAN HET VARIABELE SPEELBORD

- 1 Vorm van de **12 speelborddelen** een aaneengesloten speelbord, waarbij niet meer dan **1 samenhangende water-vlakte** mag ontstaan. De “gaten” die zich daarna in het speelbord bevinden, noemen we in het vervolg **ondiepten**. Schepen kunnen niet naar of door ondiepten varen.

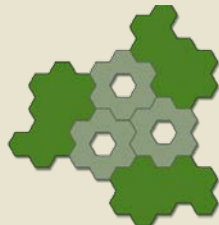
Opmerking: de functies van de voor- en achterkanten van de speelborddelen zijn gelijk. Ze zijn uitsluitend grafisch verschillend. Kies de kant die beter bevalt.

Aanbeveling voor het eerste spel: bouw het speelbord zo compact mogelijk (met zo min mogelijk ondiepten) op, omdat dit de speelduur verlaagt en het spel eenvoudiger maakt.

Doorloop de volgende stappen voor een **compact speelbord**:



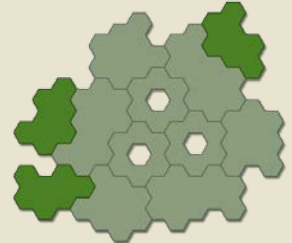
Vorm een driehoek met de 3 delen met een gat in het midden.



Leg de 3 grote speelborddelen zoals afgebeeld aan.



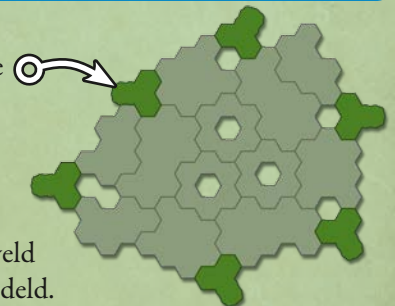
Leg er nu de 3 afgebeelde delen aan.



Leg tot slot de laatste 3 delen aan.

- 2 Leg de **6 staddelen** aan de buitenkant van het speelbord aan, waarbij de afstanden tussen de afzonderlijke delen ongeveer gelijk moeten zijn. Ook daarna moeten alle watervelden met elkaar verbonden zijn.

- 3 Het middelste veld van het uit 6 watervelden bestaande speelborddeel is zowel het **start-** als het **doelveld** van de reis van een speler. Zet **Zeus** op dit veld. Een speler mag uitsluitend aan het begin en het einde van het spel van en naar dit veld varen. De rest van het spel wordt het veld als ondiepte behandeld.



- 4 Neem van elke kleur zoveel **offers** als er spelers meedoen. Verdeel deze gelijkmatig over de 6 offereilanden (zie afbeelding rechtsonder). Zorg er daarbij voor dat op 1 eiland alle offers verschillend van kleur zijn.

- 5 Zet de **6 tempels** op de tempeleilanden.

- 6 Neem van elke kleur zoveel **monsters** als er spelers meedoen. Leg op elk van de 3 gemarkeerde monster-eilanden (zie afbeelding links) 2 verschillende monsters. Verdeel de overige monsters gelijkmatig over de resterende 6 monstereilanden. Zorg er daarbij voor dat op 1 eiland alle monsters verschillend van kleur zijn.



- 7 Zet op elk **staddeel** de **3 standbeelden** van de aangegeven kleur.

- 8 Schud de **eilandtegels** gedekt (met de wolkkant naar boven) en leg er 1 gedekt op elk eilandveld met een gekleurd kader.

VOORBEREIDING VAN DE ALGEMENE VOORRAAD

Leg het volgende speelmateriaal naast het speelbord:

- 1 Schud de **orakelkaarten** en vorm daarmee een gedekte stapel. Laat ernaast ruimte voor een aflegstapel.



1



2

- 2 Schud de **wondkaarten** en vorm daarmee een gedekte stapel. Laat ernaast ruimte voor een aflegstapel.

- 3 Leg de **gidskaarten** als open stapel op tafel. De volgorde van deze kaarten is niet van belang, omdat de spelers er tijdens het spel kaarten uit mogen kiezen.

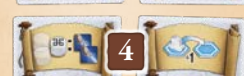


5



4

- 4 Schud de **uitrustingkaarten** en vorm daarmee een gedekte stapel. Laat ernaast ruimte voor een aflegstapel. Trek de bovenste 6 kaarten van de stapel en leg deze naast elkaar open op tafel.



8

- 5 Leg de **gunstfiches** klaar voor gebruik.



3

VOORBEREIDING VAN DE PERSOONLIJKE SPEELGEBIEDEN

Iedere speler ontvangt in 1 kleur: 1 schip, 1 schild, 12 Zeusfiches en 1 spelertableau. Verder krijgt hij 6 verschillende goden, 3 cultusplaatsen en 1 overzichtskaart.

1 Iedere speler legt zijn **spelertableau** voor zich neer, waarbij hij rechts en links ruimte moet laten voor het leggen van kaarten.

2 Bepaal een **startspeler** door loting. Deze neemt **3 gunstfiches**. Met de klok mee krijgt iedere andere speler steeds 1 gunstfiche meer dan de speler rechts van hem.



3 Schud alle **scheepsfiches** gedekt. Kies dan één van onderstaande methoden:

- **Loten:** iedere speler trekt 1 scheepsfiche en legt het open op het schip op zijn tableau.
- **Kiezen:** trek 1 scheepsfiche meer dan het aantal deelnemende spelers en leg deze open neer. Te beginnen met de speler rechts van de startspeler en daarna tegen de klok in, kiest iedere speler 1 scheepsfiche en legt het op zijn schip op zijn tableau.



Aanbeveling voor het eerste spel:
Gebruik de volgende 4 scheepsfiches en verloot deze onder de spelers:



Doe de resterende scheepsfiches terug in de doos.

4 De speler rechts van de startspeler ontvangt de **titaandobbelsteen** en legt deze midden op zijn orakel.

5 Iedere speler werpt **3 orakeldobbelstenen** en legt deze op het overeenkomstige symbool op zijn orakel. Er kunnen meer dobbelstenen op 1 symbool liggen.

Opmerking: we noemen deze procedure in het vervolg "de raad van het orakel".

6 Iedere speler zet zijn **cultusplaatsen** op de daarvoor bedoelde velden.

7 Iedere speler trekt **1 wondkaart** van de gedekte stapel en legt deze links naast zijn tableau.

8 Iedere speler legt zijn **6 goden** op de onderste rij van zijn godenspoor. Hij zet de god met de kleur van zijn getrokken wondkaart op de rij met het symbool dat het aantal spelers aangeeft.

9 Iedere speler legt zijn **schild** op veld 0 van zijn schildspoor.

10 Iedere speler zet zijn **schip** op het startveld (bij Zeus).

11 Iedere speler sorteert zijn **Zeusfiches**: draai alle fiches met op de ene kant een gekleurd offer en op de andere kant een gekleurd monster naar de kant met het offer (zie afbeelding rechts). Eén van de spelers bepaalt nu willekeurig welke 2 fiches door alle spelers naar de monstercant moeten worden gedraaid. Iedere speler legt zijn Zeusfiches nu in groepen van 3 naast elkaar boven zijn tableau: cultusplaatsen, standbeelden, offers en monsters.



Aanbeveling voor het eerste spel: iedere speler speelt met 8 Zeusfiches in plaats van 12. Ieder legt 1 fiche "Cultusplaats", 1 fiche "Standbeeld", 1 gekleurd fiche "Offer" en 1 gekleurd fiche "Monster" in de doos. Iedere speler moet dezelfde fiches inleveren.

12 Iedere speler legt zijn **overzichtskaart** naast zijn tableau.

We leggen eerst het verloop van een speelbeurt uit. In het volgende hoofdstuk geven we gedetailleerde informatie over het speelmateriaal en de afzonderlijke actiemogelijkheden. Mocht op deze bladzijde iets niet meteen duidelijk zijn, dan volgt de uitleg ervan later.

Het spel bestaat uit **ronden**, waarin iedere speler steeds **1 speelbeurt** heeft.

De speelbeurt van een speler bestaat uit ten hoogste **3 fasen**, die hij in de hieronder aangegeven volgorde moet doorlopen. De eerste en derde fase zijn vrij kort, de daadwerkelijke acties vinden in de tweede fase plaats.

1 De speler telt het aantal **wondkaarten** dat hij heeft.

Er kunnen 3 situaties ontstaan:

a. Hij heeft **3 gelijke of 6 willekeurige** wondkaarten:

Hij moet nu een **rustronde** inlassen:

- Hij legt naar keuze 3 van zijn wondkaarten op de aflegstapel.
- Hij beëindigt zijn beurt direct, dus **zonder raad van het orakel**.



Voorbeeld: aan het begin van zijn beurt heeft de speler 6 wondkaarten. Hij moet er 3 afleggen. Daarna is zijn beurt afgelopen.

b. Hij heeft **geen** wondkaarten:

Hij neemt als beloning 2 gunstfiches of zet 1 god naar keuze 1 stap vooruit.



c. Alle andere gevallen: er gebeurt niets.

Opmerking: deze situatie is gebruikelijk.

2 De speler voert **acties** uit (zie bladzijde 10 en 11). Hij mag zijn acties in een volgorde naar keuze uitvoeren:

- Hij gebruikt voor het uitvoeren van acties alle **3 orakeldobbelstenen**. Na gebruik schuift hij een orakeldobbelsteen naar het midden van zijn orakel.
- Hij mag per speelbeurt ten hoogste **1 orakelkaart** spelen en voor een actie gebruiken. Om aan te geven dat hij deze mogelijkheid heeft gebruikt, legt hij de gebruikte orakelkaart horizontaal linksboven naast zijn tableau.
- Hij mag de **speciale acties** uitvoeren van goden die op de bovenste rij van zijn godenspoor liggen (zie bladzijde 8).



Voorbeeld: de speler heeft 2 orakeldobbelstenen voor acties gebruikt. Daarnaast heeft hij 1 actie met de groene orakelkaart uitgevoerd. Hij moet nu nog 1 actie met de zwarte orakeldobbelsteen doen. Hij mag de blauwe orakelkaart deze beurt niet meer gebruiken.



Voorbeeld: de speler mag in deze speelbeurt naast zijn orakeldobbelstenen ook de speciale actie van de blauwe god uitvoeren.

3 De speler **sluit** zijn beurt **af** met de **raad van het orakel** (zie voorbereiding van de persoonlijke speelgebieden, punt 5). Hij moet de door hem gedobbelde kleuren hardop noemen:

Iedere andere speler controleert dan of hij ten minste 1 god heeft die niet in de onderste rij ligt en met één van de genoemde kleuren overeenkomt. Hij mag dan **één van deze goden 1 stap** vooruitzetten (zie bladzijde 8: Goden).

Belangrijk: de speler die dobbelde mag zelf **geen** god vooruitzetten!

Tip: omdat de speler weet welke kleuren hij voor de acties in zijn volgende beurt ter beschikking heeft, kan hij deze al tijdens de speelbeurten van de andere spelers plannen. Dit raden wij nadrukkelijk aan om wachttijd te verminderen!

De **laatste speler** in een ronde werpt tegelijk met zijn orakeldobbelstenen ook de **titaandobbelsteen**, die de kracht van de titaan aangeeft en **iedere speler nu aanvalt**:

- Heeft de titaan een kracht van 6, dan moet iedere speler **2 wondkaarten** trekken.
- Heeft de titaan een kracht van 5 of minder, dan moet iedere speler wiens schild zwakker is dan de titaan **1 wondkaart** trekken.

Een speler legt getrokken wondkaarten open linksonder naast zijn tableau.

Hieronder volgt een overzicht van het speelmateriaal. Daardoor is de uitleg van de acties later beter te begrijpen. Dit hoofdstuk is ook geschikt om vragen over bepaald speelmateriaal te kunnen beantwoorden. Daartoe helpen de verwijzingen naar andere hoofdstukken, die bij het voor het eerst lezen van deze spelregels kunnen worden genegeerd.

We richten ons op het spelertableau omdat een speler al zijn speelmateriaal op of naast zijn tableau legt.

Hieronder is een spelertableau tijdens het uitvoeren van een speelbeurt afgebeeld:



1 Zeusfiches

De **Zeusfiches** tonen de 12 opdrachten die de speler in de loop van het spel moet volbrengen. Het onderste deel van een fiche geeft de beloning aan die hij na het volbrengen van een opdracht ontvangt. De speler legt volbrachte Zeusfiches terug in de doos, zodat iedereen op elk moment kan zien hoeveel opdrachten een speler nog moet volbrengen.

Er zijn 4 soorten opdrachten, waarvan een speler er per soort 3 moet volbrengen:



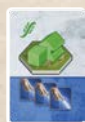
Cultusplaats: bouw de 3 cultusplaatsen op de afgebeelde eilandtegels. Omdat de eilandtegels aan het begin van het spel gedekt zijn, moeten deze eerst worden ontdekt (zie blz. 11: acties “Eiland ontdekken” en “Cultusplaats bouwen”).

Beloning: zet 1 god naar keuze 1 stap vooruit.



Standbeeld: richt 3 standbeelden van verschillende kleuren op. Daartoe moet de speler standbeelden uit de steden op zijn schip laden, naar de bouwplaatsen met de overeenkomstige kleuren brengen en daar oprichten (zie blz. 11: actie “Standbeeld oprichten”).

Beloning: de speler neemt 1 gidskaart naar keuze in de kleur van het opgerichte standbeeld uit de voorraad.



Offer: de speler moet voor elk van deze fiches 1 offer van de afgebeelde kleur op zijn schip laden, naar de tempel in de overeenkomstige kleur brengen en daar leveren (zie blz. 11: actie “Offer leveren”).

Beloning: de speler neemt 3 gunstfiches.



Monster: versla voor elk fiche 1 monster in de afgebeelde kleur (zie blz. 10: actie “Monster aanvallen”).

Beloning: de speler neemt 1 uitrustingskaart naar keuze uit het open aanbod.

De witte kleur bij standbeelden, offers en monsters geeft aan dat de speler een kleur mag kiezen. Een speler mag echter per opdrachtsoort een kleur niet meer dan eenmaal volbrengen.

Een speler krijgt de beloning uitsluitend als hij een Zeusfiche aflegt. Het is dus niet zinvol om ongevraagde opdrachten te volbrengen. Het is niet toegestaan om offers of standbeelden te laden, of monsters te verslaan van kleuren die een speler niet voor zijn Zeusfiches nodig heeft.

2 Orakel

Het centrale onderdeel van het spelertableau is het cirkelvormige “orakel”.

Opmerking: de in het midden afgebeelde persoon is Pythia. Zij is de waarzegster van het orakel van Delphi. De worp met de dobbelstenen staat voor “de raad van het orakel”. Het dobbelresultaat geeft het advies van Pythia weer.

- Na een raad van het orakel legt de speler zijn dobbelstenen op de velden met de overeenkomstige symbolen. Hij kan deze dobbelstenen in zijn volgende beurt gebruiken.
- Voordat een speler een dobbelsteen voor een actie gebruikt, mag hij deze naar een andere kleur “omvormen” door 1 of meer stappen met de klok mee te doen. Voor elke stap moet hij 1 gunstfiche afgeven.
- Schuif tijdens een speelbeurt gebruikte dobbelstenen naar het midden van het orakel. Deze zijn in de betreffende beurt niet meer beschikbaar.



Voorbeeld: om de dobbelsteen van groen naar zwart om te vormen, moet de speler 2 gunstfiches afgeven.

3 Scheepsfiches

Het scheepsfiche van een speler geeft de speciale eigenschap van zijn schip aan. Het aantal opslagplaatsen op het onderste deel (meestal 2) geeft aan hoeveel offers en/of standbeelden de speler tegelijkertijd mag vervoeren.

De volgende scheepsfiches zitten in het spel:

	<p>De speler schuift aan het begin van het spel zijn schild 2 velden naar rechts.</p> <p>Alle goden van de speler starten in de rij die het aantal deelnemende spelers aangeeft. Ook na het uitvoeren van de speciale actie van een god zet hij deze weer op de rij die het aantal deelnemende spelers aangeeft (in plaats van op de onderste rij).</p>			<p>De reikwijdte van het schip van de speler is 2 velden hoger.</p> <p>Elke keer dat de speler ten minste 1 gunstfiche ontvangt, krijgt hij er 1 meer. Dat geldt ook voor de gunstfiches die hij aan het begin van het spel krijgt.</p>	
	<p>De speler doet aan het begin van het spel 1 Zeusfiche in de doos zonder daarvoor de beloning te nemen. Hij hoeft dus maar 11 opdrachten te volbrengen (in plaats van 12).</p> <p>Het omvormen van een orakel-dobbelsteen kost de speler 1 gunstfiche minder dan gebruikelijk.</p>			<p>De speler neemt aan het begin van het spel 1 uitrustingskaart naar keuze uit het aanbod en trekt 1 orakelkaart van de gedekte stapel.</p> <p>De speler mag zijn orakel-dobbelstenen nu ook tegen de klok in omvormen. Daarnaast heeft hij 2 extra opslagplaatsen.</p>	

4 Schilden

Het cijfer boven het schild van een speler geeft de kracht ervan aan. Met het schild verdedigt hij zich tegen de aanvallen van de titaan (zie blz. 5) en verslaat hij monsters gemakkelijker (zie blz. 10: actie “Monster aanvallen”). Een speler kan zijn schild versterken door middel van het kiezen van een held als gids (zie blz. 11: actie “Standbeeld oprichten”) en beloningen voor het ontdekken van eilanden (zie blz. 11: actie “Eiland ontdekken”).

5 Wondkaarten

Een speler krijgt wondkaarten als hij zich niet tegen de titaan (zie blz. 5) kan verdedigen of als hij in een gevecht tegen een monster “0” dobbelt (zie blz. 10: actie “Monster aanvallen”). Een speler kan wondkaarten verwijderen met de actie “Wondkaart afleggen” (zie blz. 11), met de gidskaart “Held” (zie blz. 8) en/of door de rode godin Aphrodite.

Heeft een speler teveel wondkaarten, dan moet hij een “rustronde” inlassen (zie blz. 5).

6 Orakelkaarten

Een speler mag ten hoogste 1 orakelkaart per speelbeurt gebruiken. Hij mag deze inzetten alsof het een orakel-dobbelsteen is. Hij mag deze dus ook omvormen. Hij legt een gebruikte orakelkaart horizontaal linksboven naast zijn tableau en legt deze aan het einde van zijn beurt af.

7 Cultusplaatsen

Een speler moet cultusplaatsen op eilanden bouwen met dezelfde afbeelding als die op zijn Zeusfiches. De Griekse letters staan voor de beloningen die een speler bij het ontdekken van een eiland krijgt (zie blz. 11: actie “Eiland ontdekken”).

8 Gunstfiches

Deze “gunsten van de goden” kan een speler in de volgende situaties inzetten:

- Voor het omvormen van zijn orakeldobbelstenen (1 gunstfiche per stap met de klok mee).
- Voor het verhogen van de reikwijdte van zijn schip (1 gunstfiche per veld, zie blz. 10: actie “Varen”).
- Voor het aanvallen van monsters (1 gunstfiche per gevechtsronde, zie blz. 10, actie “Monster aanvallen”).

9 Monsterfiches

De speler legt fiches van verslagen monsters op zijn spelertableau (blz. 10: actie “Monster aanvallen”).

10 Goden

Goden in eigen beurt vooruitzetten

Een speler mag één van zijn goden vooruitzetten als hij bij het uitvoeren van een actie het links afgebeelde symbool tegenkomt. Het aantal pijlen geeft het aantal stappen aan. Mag een speler meerdere stappen doen, dan mag hij deze over meerdere goden verdelen.



Zet hij een god uit de onderste rij vooruit, dan zet hij deze voor 1 stap in de rij die het aantal spelers aangeeft. In alle andere gevallen is 1 stap gelijk aan 1 rij naar boven.

Goden in de beurt van een andere speler vooruitzetten

Nadat de actieve speler de “raad van het orakel” heeft uitgevoerd, controleert iedere andere speler of hij ten minste 1 god heeft in de geworpen kleuren die **niet op de onderste rij** ligt. Is dat het geval, dan mag hij één van de betreffende goden 1 stap vooruitzetten (zie voorbeeld rechts).



Voorbeeld:
De speler mag kiezen of hij de rode of groene god vooruitzet.

Speciale acties van de goden

Ligt één van de goden van een speler **in zijn beurt** in de bovenste rij, dan mag de speler de bijbehorende **speciale actie** uitvoeren. Deze mag hij direct of later in het spel doen. Zet de god na uitvoering van de actie weer op de onderste rij.

Opmerking: de speler heeft voor deze actie geen orakeldobbelsteen nodig!



Poseidon: de speler vaart met zijn schip naar een waterveld naar keuze.



Artemis: de speler draait een gedekte eilandtegel naar keuze om en neemt de bijbehorende beloning (zie blz. 11, actie “Eiland ontdekken”).



Ares: grenst het schip van de speler aan een veld met een monster: hij verslaat het monster zonder te dobbelen. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos.



Apollon: de speler trekt 1 orakelkaart van de gedekte stapel. In deze beurt mag hij al zijn orakeldobbelstenen en 1 orakelkaart voor kleuren naar keuze gebruiken.



Aphrodite: de speler legt al zijn wondkaarten op de aflegstapel.



Hermes: grenst het schip van een speler aan een stad: hij neemt een standbeeld uit een stad naar keuze en zet het op één van zijn opslagplaatsen.

Kan of wil een speler de speciale actie van een god niet gebruiken, dan trekt hij in plaats daarvan 1 orakelkaart van de gedekte stapel. Daarna zet hij de god weer op de onderste rij.

11 Gidskaarten

Een speler mag een **gidskaart** uitzoeken als hij een standbeeld opricht (zie blz. 11: actie “Standbeeld oprichten”). In elke kleur zijn er 3 verschillende gidsen. Elke soort geeft zijn eigen, blijvende voordeel:

Helden:

- De speler schuift zijn schild 1 veld naar rechts.
- De speler legt vanaf nu alle wondkaarten in de kleur van de gids af.

Halfgoden:

- De speler trekt direct eenmalig 1 orakelkaart.
- De speler mag orakeldobbelstenen in de kleur van de gids voor kleuren naar keuze gebruiken.

Wezens:

- Voert de speler de actie “Varen” met een orakeldobbelsteen in de kleur van de gids uit, dan verhoogt hij zijn reikwijdte voor deze actie met 3 velden en mag hij op een veld naar keuze eindigen.



12 Uitrustingskaarten

Een speler krijgt uitrustingskaarten voor het verslaan van monsters. Deze kaarten geven nuttige, duurzame eigenschappen en/of eenmalige, direct uit te voeren extra acties. De laatste zijn te herkennen aan het bliksemsymbool ernaast. Sommige uitrustingskaarten staan acties toe die volgens de gebruikelijke spelregels niet zouden zijn toegestaan.



▶ **Aanbeveling voor het eerste spel:** het is niet nodig om nu alle functies van de kaarten te lezen. Het is voldoende om de openliggende kaarten te bekijken zodra het eerste monster is verslagen. De overige kaarten kunnen bestudeerd worden zodra ze worden omgedraaid.

Vul na het nemen van een uitrustingskaart het aanbod direct tot 6 aan.



De speler verhoogt bij de actie "Varen" zijn reikwijdte met 1 veld.



De speler mag over ondiepten varen. Ondiepten gelden niet als stap!



Krijgt de speler een beloning voor het leveren van een offer, het oprichten van een standbeeld of het verslaan van een monster, dan mag hij daarnaast één van zijn goden 1 stap vooruitzetten.



De speler heeft vanaf nu 1 extra opslagplaats. Hij schuift direct en eenmalig zijn schild 1 veld naar rechts.



Het schip van de speler mag bij het verslaan van monsters, het ontdekken van eilanden en het bouwen van cultusplaatsen 1 waterveld verder van het betreffende eilandveld liggen dan gebruikelijk.



Bij het laden en oprichten van standbeelden mag het schip van de speler 1 waterveld verder van het betreffende staddeel of eilandveld af liggen dan gebruikelijk.



De speler heeft een extra actiemogelijkheid voor orakel dobbelstenen van de aangegeven kleur: hij krijgt 1 gunstfiche, hij trekt 1 orakelkaart van de gedekte stapel en hij zet de god van de betreffende kleur 1 veld vooruit.



Bij het laden en leveren van offers mag het schip van de speler 1 waterveld verder van het betreffende eilandveld af liggen dan gebruikelijk.



Bij het controleren van zijn wondkaarten (zie blz. 5) hoeft hij pas een rustronde in te lassen als hij 4 gelijke of 8 willekeurige wondkaarten heeft.



De speler mag eenmaal per beurt 3 gunstfiches afgeven om 1 actie naar keuze uit te voeren.



Heeft de speler bij zijn raad van het orakel ten minste 1 dobbelsteen van de aangegeven kleur, dan krijgt hij 2 gunstfiches.



Direct: de speler neemt 1 van de aangegeven standbeelden van een staddeel en zet het op één van zijn opslagplaatsen.



Direct: de speler zet één van de aangegeven goden op de bovenste rij.



Direct: de speler neemt 1 van de aangegeven offers van een eiland naar keuze en legt het op één van zijn opslagplaatsen.



Direct: de speler bekijkt 2 gedekte eilandtegels naar keuze. Hij legt 1 ervan gedekt terug. Hij draait de andere om en neemt de bijbehorende beloning (zie blz. 11: actie "Eiland ontdekken"). Zijn er geen 2 onontdekte eilandtegels meer, dan kan de speler deze kaart niet meer gebruiken.



Direct: de speler neemt 3 gunstfiches, trekt 1 orakelkaart en zet 1 of 2 goden in totaal 2 stappen vooruit.

Voor elk van zijn orakeldobbelstenen kan een speler uit meerdere actiemogelijkheden kiezen, waarbij de meeste afhankelijk zijn van de kleur van de dobbelsteen. Voor een beter overzicht hebben we de acties in 2 groepen verdeeld: acties die van de kleur van de dobbelsteen afhangen en acties die dat niet doen.

Een speler moet een actie **altijd** volledig afhandelen voordat hij aan een volgende begint.

Voorbeeld: een speler mag tijdens het uitvoeren van de actie "Monster aanvallen" niet met een andere dobbelsteen de actie "2 gunstfiches nemen" uitvoeren om het gevecht te verlengen.

a) Onafhankelijk van de kleur van de orakeldobbelsteen



1 orakelkaart nemen

De speler neemt 1 orakelkaart van de stapel en legt deze verticaal open links naast zijn spelertableau. Hij mag zoveel orakelkaarten hebben als hij wil, maar mag er maar 1 per beurt spelen.



2 gunstfiches nemen

De speler neemt 2 gunstfiches en legt deze in zijn voorraad.



2 eilandtegels bekijken

De speler bekijkt 2 eilandtegels naar keuze en legt deze weer gedekt terug.

b) Afhangelijk van de kleur van de orakeldobbelsteen

Algemene spelregels:

- Vóór de actie mag de speler tegen betaling van gunstfiches orakeldobbelstenen omvormen (zie blz. 7).
- Wil de speler een actie op een eilandveld uitvoeren, dan moet zijn schip zich op een daaraan grenzend waterveld bevinden.
- De kleur van de te gebruiken orakeldobbelsteen moet met de actie overeenkomen. Voor bijvoorbeeld een rood offer, een rode god, rode wondkaarten of rood gemarkeerde water- en eilandvelden heeft de speler een rode orakeldobbelsteen nodig.



Varen

De speler mag met zijn schip **ten hoogste 3 watervelden** ver varen. Daarbij mag hij niet over ondiepten of eilandvelden varen. Het veld waar het schip eindigt moet dezelfde kleur hebben als de gebruikte orakeldobbelsteen. Wil de speler verder varen, dan moet hij voor elk extra veld 1 gunstfiche afgeven. De kleur van het veld waar hij eindigt moet echter nog altijd gelijk zijn aan die van de gebruikte orakeldobbelsteen. Er is geen limiet aan het aantal schepen op 1 waterveld.



Monster aanvallen

Een gevecht bestaat uit meerdere gevechtsronden. Een gevecht eindigt als de speler het monster verslaat of opgeeft. Ieder monster heeft aan het begin van een gevecht kracht 9. De speler trekt de kracht van zijn schild daarvan af. Dit is de werkelijke kracht van het monster.



Gevechtsronde: de speler werpt met de gevechtsdobbelsteen (waarden 0-9):

- Heeft de speler ten minste de kracht van het monster gedubbeld, dan heeft hij het gevecht **gewonnen**. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos. Hij legt het monsterfiche rechtsonder op zijn spelertableau.
- Heeft de speler de kracht van het monster niet gedubbeld, dan heeft hij de gevechtsronde **verloren**. Heeft hij "0" gedubbeld, dan moet hij een wondkaart van de gedekte stapel trekken. Hij mag het gevecht voortzetten tegen betaling van 1 gunstfiche. In dat geval begint direct een nieuwe gevechtsronde, waarbij de kracht van het monster 1 lager wordt. Wil of kan de speler geen gunstfiches afgeven, dan geeft hij het gevecht op. Dit heeft verder geen negatieve gevolgen. Het monster begint het volgende gevecht weer op kracht 9.



Voorbeeld: vanwege zijn schild van kracht 2 heeft de speler een "7" of meer nodig om het rode monster te verslaan. Hij dobbelt echter "5". Hij geeft een gunstfiche af en heeft nu bij zijn volgende worp een "6" of hoger nodig. Hij dobbelt "7" en verslaat daarmee het monster.



Eiland ontdekken

Voor deze actie moet de kleur van de te gebruiken orakeldobbelsteen gelijk zijn aan de kleur van het kader van de eilandtegel.

De speler draait de eilandtegel om en legt deze open op het betreffende eilandveld. Daarvoor krijgt hij een **beloning**:

- Vindt hij de afbeelding die op één van zijn Zeusfiches staat: hij legt één van zijn cultusplaatsen op de eilandtegel. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos.
- Vindt hij een eilandtegel met een andere afbeelding dan die op zijn Zeusfiches, dan neemt hij de beloning van de afgebeelde Griekse letter (zie tabel op spelertableau):



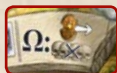
De speler neemt 4 gunstfiches.



De speler trekt 2 orakelkaarten van de gedekte stapel.



De speler zet 1 of meer goden in totaal 3 stappen vooruit.



De speler legt alle wondkaarten van 1 kleur af en schuift zijn schild 1 veld naar rechts.



Voorbeeld: de speler heeft met een gele actie een eiland ontdekt. Op zijn Zeusfiche staat een gelijke afbeelding. Hij mag er als beloning direct een cultusplaats bouwen.



Cultusplaats bouwen

Voor deze actie moet de kleur van de te gebruiken orakeldobbelsteen gelijk zijn aan de kleur van het kader van de eilandtegel. De speler bouwt een cultusplaats op de eilandtegel die een gelijke afbeelding toont als die op één van zijn Zeusfiches. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos.



Offer laden

De speler neemt het offer van het eilandveld en legt het in één van zijn opslagplaatsen. Heeft hij geen plaats op zijn schip, dan mag hij de actie niet uitvoeren.



Voorbeeld: de speler neemt met een rode actie een rood offer van het eilandveld en legt het in zijn opslagplaats. Omdat zijn schip aan een rode tempel grenst, levert hij het offer direct met nog een rode actie.



Offer leveren

De speler legt het offer naast de tempel van dezelfde kleur. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos.



Standbeeld laden

De speler neemt het standbeeld van het staddeel en legt het in één van zijn opslagplaatsen. Heeft hij geen plaats op zijn schip, dan mag hij de actie niet uitvoeren.



Standbeeld oprichten

De speler zet het standbeeld op een bouwlocatie van dezelfde kleur op één van de standbeeldeilanden. Hij neemt de beloning van het bijbehorende Zeusfiche en legt het in de doos.



Voorbeeld: de speler neemt met een rode actie een rood standbeeld van het staddeel en zet het op zijn opslagplaats. Met een gele actie vaart hij naar het gele waterveld en richt op het aangrenzende eiland met opnieuw een rode actie het standbeeld op.



Wondkaarten afleggen

De speler legt al zijn wondkaarten in de kleur van de gebruikte orakeldobbelsteen af.



God vooruitzetten

De speler zet de god in de kleur van de gebruikte orakeldobbelsteen 1 veld vooruit. Heeft een god de bovenste rij bereikt, dan kan de speler de bijbehorende speciale actie uitvoeren. Dat mag hij direct of later in het spel tijdens zijn eigen beurt doen. Daarna zet hij de god weer op de onderste rij (zie blz. 8: Goden/Speciale acties).

EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler al zijn opdrachten van Zeus volbracht (hij heeft al zijn Zeusfiches afgelegd), dan moet hij weer naar het doelveld met Zeus terugvaren. Voor het betreden van het doelveld heeft hij een orakeldobbelsteen van een kleur naar keuze nodig of de speciale actie van de blauwe god Poseidon.

Aan het einde van de ronde waarin een speler het doelveld betreedt, eindigt het spel.
Bereikt 1 speler het doelveld in die ronde, dan wint hij het spel.

Keren meer spelers in die ronde naar Zeus terug, dan wint van hen de speler die meer orakelkaarten in zijn voorraad heeft. Is het dan nog steeds gelijk, dan wint van hen de speler die meer gunstfiches overheeft. Valt er nog altijd geen beslissing, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

Opmerkingen:

- Heeft een speler na het bereiken van het doelveld ongebruikte orakeldobbelstenen en/of goden op de bovenste rij, dan doet hij er goed aan om daar orakelkaarten voor te trekken (vanwege de spelregels bij een gelijke stand).
- Goden die pas na zijn laatste beurt (in de beurt van een andere speler) de bovenste rij bereiken, mag de speler niet meer gebruiken.

VARIANT - KORTER SPEL

Om de speelduur te beperken, kunnen de spelers afspreken om aan het begin van het spel 1-4 Zeusfiches in de doos terug te leggen. Leggen de spelers minder dan 4 fiches terug, dan houden ze de volgende volgorde aan:



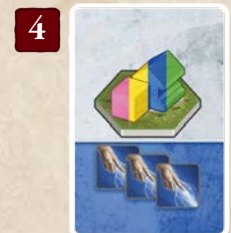
1 fiche "Standbeeld"



1 fiche en
1 spelstuk "Cultusplaats"



1 gekleurd fiche "Monster"
(alle spelers hetzelfde)



1 gekleurd fiche "Offer"
(alle spelers hetzelfde)

VOORBEELD VAN DE EERSTE SPEELBEURT



De speler heeft een groene, roze en zwarte orakeldobbelsteen tot zijn beschikking.



1^e actie: hij gebruikt de groene dobbelsteen om 3 velden ver naar het groene waterveld te varen.



Hij geeft een gunstfiche af om de roze dobbelsteen naar een blauwe om te vormen. Hij neemt een blauw offer van het eilandveld en legt het op één van de opslagplaatsen van zijn schip. Als hij de dobbelsteen met nog 3 gunstfiches naar rood had omgevormd, had hij in plaats daarvan het aangrenzende eiland kunnen ontdekken.

Met de zwarte dobbelsteen zet hij zijn zwarte god 1 stap vooruit.



Daarna dobbelt hij zijn 3 orakeldobbelstenen en beëindigt daarmee zijn beurt.



© 2016 Hall Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur:
Stefan Feld
Illustraties:
Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

