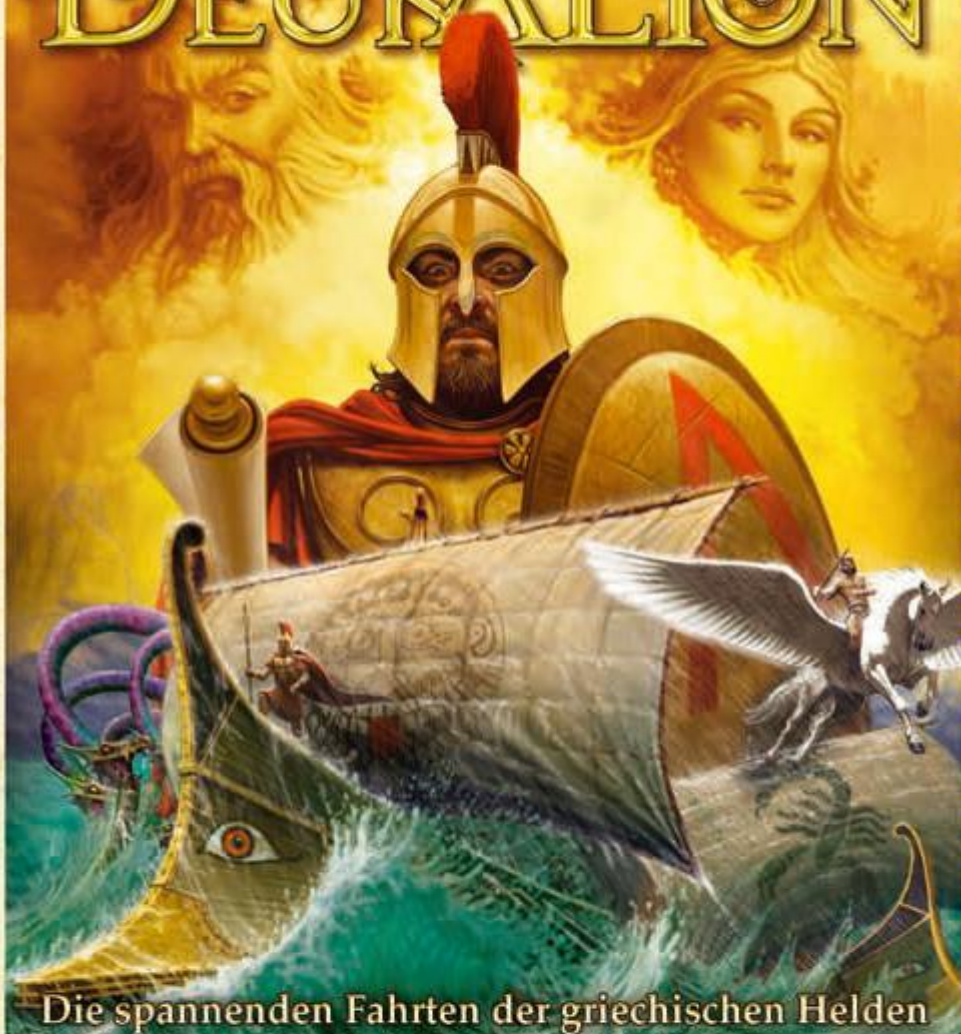


Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz

DEUKALION



Die spannenden Fahrten der griechischen Helden

Inhoud:

1 spelbord, 1 Hydra (zeeslang), 4 schepen, 4 scheepsplattegronden,
40 soldaten (10 per spelerskleur), 15 schatten (3 per kleur)
30 actiekaarten, 16 opdrachtkaarten, 14 puntenkaarten, 1 stikkervel
5 dobbelstenen (met 1,1,2,2,3,3), 1 Kylix (doppelsteenbeker)



KORTE SAMENVATTING SPELREGELS

1. De actieve speler dobbelt met de 5 dobbelstenen in de Kylix
2. Alle niet actieve spelers mogen varen (overeenkomstig het aantal ogen op de middelste dobbelsteen) en acties uitvoeren.
3. De actieve speler plaatst de Kylix in het midden van het spelbord.
4. Hij voert de volgende acties uit in willekeurige volgorde:
 - Soldaten terugbrengen uit de onderwereld
 - Actiekaarten nemen
 - Varen
 - De Hydra verplaatsen
5. Hij kan ook volgende acties uitvoeren:
 - Een nederzetting oprichten
 - Een ander schip aanvallen
 - Een stad of nederzetting aanvallen

Een speler mag meerdere orderkaarten afwerken

6. De volgende speler wordt de actieve speler.

Belangrijk: Hou goed je puntentotaal en het benodigd aantal punten in het oog.

7. De speler die als eerste het benodigd aantal punten verzamelt, wint het spel.



Vertaling: Christophe Mannaert (christophe.mannaert@telenet.be)



Eer aan de goden! 5000 jaar geleden, zeilden de legendarische Griekse helden over de zeeën om de wil van de goden te vervullen en hen te eren. De spelers bevaren de gevaarlijke zeeën als Deukalion, Perseus, Hercules of Achilles. Ze vervullen de wensen van de goden, vechten met het zeemonster, Hydra, en strijden tegen de andere spelers keer op keer met hun soldaten!

We geven de raad om voor het eerste spel de spelregels volledig door te nemen. Als je al weet hoe het spel werkt, kan je de regels op pagina 16 doornemen als geheugensteuntje.

INHOUD

Doel van het spel	3
Punten	3
Spelbord en Spelonderdelen	4 - 5
Spelvoorbereiding	6
Spelverloop	7
Speelbeurt van de actieve speler	7
De Kylix (dobbelsteenbeker)	8 - 9
Zeilen	10
Styx, de rivier van de onderwereld	10
Opdrachtkaarten	10 - 12
Actiekaarten	12
Een nederzetting stichten	13
Gevechtsregels	13 - 15
De Hydra	15
Speleinde	15
Korte samenvatting spelregels	16

DOEL VAN HET SPEL

De speler die als eerst het benodigde aantal punten verzamelt, wint het spel



Het aantal benodigde punten is afhankelijk van het spelersaantal.

- Met 2 spelers: 16 punten
- Met 3 spelers: 14 punten
- Met 4 spelers: 12 punten

PUNTEN

Je ontvangt punten voor: Soldaten in een nederzetting, puntenkaarten, en afgewerkte opdrachten.

Er zijn 5 mogelijkheden om punten te verdienen

1. Een opdrachtkaart afwerken

Elke opdrachtkaart, toont 2 opdrachten. De speler die een van de 2 opdrachten afwerkt, legt de kaart open voor zich neer. en ontvangt hiervoor het aantal punten, aangegeven op de kaart.

2. Een nederzetting

De spelers richten nederzettingen op door 1 of 2 soldaten op de nederzettingen te plaatsen. Lege nederzettingen kunnen door de speler worden ingenomen zonder gevecht, maar bezette nederzettingen moeten worden veroverd. Soldaten die worden achtergelaten tellen als punten (1 of 2) voor hun eigenaar. Als een speler een nederzetting verliest, verliest hij ook punten.

3. De Hydra verslaan

Als een speler een gevecht tegen de Hydra wint, ontvangt hij een puntenkaart.

4. Meerderheid van soldaten in de onderwereld

Als een speler de meerderheid heeft aan soldaten in de onderwereld, en naar de Styx vaart om zijn soldaten terug te brengen, mag hij 2 puntenkaarten nemen.

Uitzondering: In een 2 speler spel, mag hij slechts 1 puntenkaart nemen.

5. Schatten naar Athene brengen (zonder een opdrachtkaart te vervullen)

Als een speler met een schat naar Athene vaart (op een van de ankerplaatsen) ontvangt hij hiervoor een puntenkaart

Belangrijke opmerking:

De spelers kunnen ten allen tijde bekijken hoeveel punten ze bezitten, en hoeveel er nodig zijn om het spel te winnen.

HET SPELBORD

- Athene (met 5 ankerplaatsen)
- Styx (2 velden)
- 8 steden: Korinth, Mykene, Sparta, Thera, Kreta, Rhodos, Zypern en Halikarnassos
- 4 Nederzettingen: Ephesus, Salamis, Argos en Lindos
- Centrum: Hier wordt de Kylix neergezet

Onderwereld: Als een speler soldaten verliest aan de onderwereld, blijven deze daar tot ze terug worden opgehaald.

Styckx: Een speler die naar de Styckx vaart mag zijn soldaten terughalen uit de onderwereld. (zie p.10)

Schepen: Elke speler zeilt met zijn schip over het spelbord.

Hydra: Het zeemonster kan op elk moment de schepen van de spelers aanvallen (zie p.15)

Soldaten: Elke speler gebruikt zijn soldaten om zich te beschermen tegen aanvallen van de medespelers en de Hydra, en om nederzettingen of steden te bezetten



Opdrachtkaarten

Er worden steeds 2 opdrachtkaarten opgelegd op het spelbord. Als deze zijn afgewerkt, leveren ze punten op. (zie p.10-12)

Puntenkaarten

Elke puntenkaart is 1 punt waard.

Actiekaarten:

Alle actiekaarten zijn positief en helpen de spelers om hun opdrachten te vervullen, gevechten te winnen, of verder te varen. (zie p.12)

Aangrenzende velden:

Een schip moet zich dikwijls in een aangrenzend veld bevinden om bepaalde zaken te doen. De aangegeven velden zijn aangrenzend aan Rhodos; velden die diagonaal liggen worden niet als aangrenzend beschouwd.

Schatten:

De schatten worden bij het begin van het spel verdeeld over de steden. De spelers veroveren schatten en brengen deze naar Athene, om opdrachten te vervullen. Als een speler een schat verovert waarvoor op het schip niet voldoende ruimte is, mag hij een soldaat in de onderwereld plaatsen. Dit is de enige mogelijkheid om soldaten vrijwillig in de onderwereld te plaatsen.

Kylix:

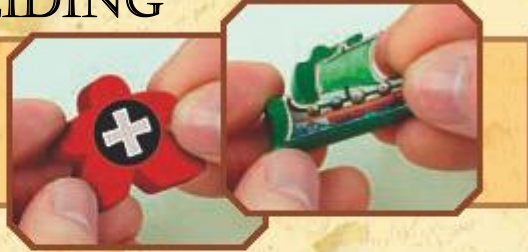
De actieve speler dobbelt met alle 5 de dobbelstenen in de Kylix. Hij beslist daarna hoe hij de Kylix plaatst, dus welke dobbelsteen voor welke actie wordt gebruikt. (zie p.8-9)

Scheepsplattegronden:

Elke scheepsplattegrond biedt plaats aan 10 soldaten en schatten van de speler. De plattegronden liggen naast het spelbord op tafel (zie p.6).

SPELVOORBEREIDING

Voor het eerste spel plak je de zelfklevers op de Hydra, de schepen en de soldaten.
(1 zelfklever per soldaat)



1. Plaats de 15 schatten willekeurig op de schattenvelden van de steden. (1 schat per veld).
2. De Hydra wordt op het Hydra startveld geplaatst.
3. De actiekaarten worden gedekt grondig geschud en op het veld "Aktionskarten" gelegd.
4. De Odrachtkaarten worden gedekt grondig geschud en op het groene veld "Auftragskarten" gelegd. De 2 bovenste kaarten worden op de 2 groene velden open gelegd naast de opdrachtkaartenstapel.
5. Leg de puntenkaarten op het blauwe veld "Siegpunkt Karten".
6. De Kylix met 5 dobbelstenen wordt in het midden van het bord gezet.



Elke speler ontvangt:

- 1 schip, de scheepsplattegrond en 10 soldaten in zijn gekozen spelerskleur.
- 3 actiekaarten
- 1 opdrachtkaart

De kaarten worden voor de andere spelers verborgen gehouden.

Elke speler plaats zijn soldaten aan boord van zijn schip (scheepsplattegrond)

Beginnend met de jongste speler plaatst elke speler zijn schip op een vrije ankerplaats (rond Athene).

Dit zijn de startposities van de schepen



SPELVERLOOP

De jongste speler begint, andere spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok.

Tijdens de beurt van de actieve spelers kunnen de andere spelers varen en acties uitvoeren.

Een uitgebreide beschrijving:

1. De actieve speler werpt met de 5 dobbelstenen in de Kylix, en zet deze voor zich neer.
2. Alle niet actieve spelers mogen nu met hun schepen varen, terwijl de actieve speler bepaalt hoe hij de Kylix in het midden van het bord gaat plaatsen. De dobbelsteen in het midden van de Kylix bepaalt hoeveel velden de niet actieve spelers mogen varen. De speler links van de actieve speler vaart als eerst.
3. De niet actieve spelers kunnen nederzettingen bouwen, opdrachten vervullen, en steden of andere schepen aanvallen. Opmerking: De niet actieve spelers kunnen ervoor kiezen niet te varen, maar 2 soldaten terug te nemen uit de onderwereld.
4. Van zodra alle niet actieve spelers klaar zijn, plaatst de actieve spelers de Kylix in het midden van het spelbord. De positie van de Kylix toont hoeveel ogen van de dobbelsteen kunnen worden gebruikt voor welke actie.
5. De actieve speler bepaalt zelf in welke volgorde hij de verschillende acties met de Kylix uitvoert.
6. Het resultaat van elke dobbelsteen is van toepassing op de actie waarnaast deze staat.
 - Actiekaarten trekken
 - Soldaten terugbrengen uit de onderwereld
 - De Hydra verplaatsen
 - Varen, en eventueel nederzettingen, steden of andere spelers aanvallen en/of een nederzetting stichten. (zie p.13-15)
7. Als een speler een opdrachtkaart afwerkt, legt hij deze voor zich neer

Voorbeeld:

- Speler A werpt met de Kylix, en zet deze voor zich neer. De middelste dobbelsteen toont een "3"
- Speler B vaart en sticht een nederzetting.
- Speler C vaart niet, maar neemt 2 soldaten uit de onderwereld.
- Speler D vaart 2 velden en valt Rhodos aan, om een schat te veroveren.
- Speler A plaatst de Kylix in het midden van het spelbord en begint zijn speelbeurt.



DE KYLIX

Elke dobbelsteen moet in een van de 5 uitsparingen vallen (4 zijanten en het midden). Als dat niet het geval is schud je zachtjes tot dit wel het geval is.

De middelste dobbelsteen toont het maximum aantal velden dat de niet actieve spelers kunnen varen. De 4 overige dobbelstenen tonen de 4 acties die de actieve speler zal uitvoeren (in willekeurige volgorde): varen, de Hydra verplaatsen, actiekaarten trekken en soldaten terugbrengen.

Na de verplaatsingen van de niet actieve spelers, plaatst de actieve speler de Kylix in het midden van het spelbord, en voert volgende acties uit (in willekeurige volgorde):



Actiekaarten:

De worp wordt als volgt uitgevoerd: (zie p.12)



Hydra:

De dobbelsteen toont hoeveel plaatsen de Hydra mag worden verplaatst.






De hydra mag enkel op watervelden horizontaal en vertikaal dus niet diagonaal worden verplaatst.

Uitzondering: De Hydra mag de ankerplaatsen van de Hydra niet betreden. De actieve speler mag er ook voor kiezen de Hydra minder velden te verplaatsen dan geworpen. (zie p.15)



Varen:

De dobbelsteen geeft aan hoeveel velden de actieve speler mag varen.

-  = Alle niet actieve spelers nemen een actiekaart.
-  = Geen enkele speler ontvangt een actiekaart.
-  = De actieve speler ontvangt een actiekaart.



KARTEN



KÄMPFER









SEGELN









Soldaten:

De dobbelsteen geeft aan hoeveel soldaten de actieve speler mag terugbrengen uit de onderwereld.

-  = 
-  = 
-  = 

Een schip kan horizontaal of vertikaal, maar niet diagonaal varen. (Zie p.10). De speler mag zijn schip ook minder velden verplaatsen dan geworpen.

-  =  →
-  =  → →
-  =  → → →

VAREN

- Schepen kunnen enkel op watervelden varen (ook op de Styxvelden en de 4 velden rond het centrum van het spelbord), niet in steden, nederzettingen, en het centrum van het spelbord.
- Als je tijdens het varen op een veld komt bij een ander schip, eindigt je verplaatsing daar. (zie p.13-14)
- Ankervelden zijn veilig, je mag geen andere schepen aanvallen op deze velden. Er mogen meerdere schepen liggen op ankervelden.
- Schepen kunnen het veld waar de Hydra zich bevindt niet betreden. Uitzondering: Als de opdrachtkaart "Versla de Hydra!" open ligt op het bord of een speler deze op hand heeft, in dat geval mag de speler die de Hydra wil verslaan wel op dit veld varen, zijn verplaatsing eindigt dan hier.
- De verplaatsing van een schip eindigt van zodra hij een opdracht vervult, een Styxveld bereikt, een nederzetting opricht en/of een nederzetting of stad verovert.



STYX

Een niet actieve speler mag al zijn soldaten terugbrengen uit de onderwereld, als hij met zijn schip naar een van de Styxvelden vaart. Als niet alle soldaten op het schip kunnen, blijven de overgebleven soldaten in de onderwereld, of de speler plaatst schatten van zijn schip terug op open schatlocaties in de steden.



Als verschillende spelers de meerderheid hebben in de onderwereld, mag de speler geen 2 puntenkaarten nemen, omdat hij niet de meerderheid heeft. Meerdere schepen mogen samen op de Styxvelden liggen. Dit zijn veilige velden (zoals de ankervelden) Je mag schepen die hier liggen dus niet aanvallen.

OPDRACHTKAARTEN

Een opdracht is een taak van de goden, zoals bijvoorbeeld: "Bring 1 rode schat naar Athene" of "Versla de Hydra!". Elke speler ontvangt een opdrachtkaart bij aanvang van het spel, hij houdt deze op hand, en enkel hij kan deze opdracht vervullen. Als een speler deze opdracht volbrengt, mag hij de opdrachtkaart open voor zich neerleggen, en ontvangt hiervoor de punten aangegeven op de kaart. Hij trekt geen nieuwe kaart om op handen te nemen.



Belangrijke Opmerking!

Van zodra een van de 2 openliggende opdrachtkaarten is vervuld, moet er onmiddellijk een nieuwe opdrachtkaart worden getrokken en opgelegd.

1. De speler die 1 of meer opdrachten vervult, legt de afgewerkte opdrachtkaart voor zich neer, en krijgt het overeenkomstig aantal punten. Ook een inactieve speler kan opdrachten vervullen. Dit is ook van toepassing als een speler een opdracht vervult in het verdere verloop van zijn speelbeurt.
2. Als 2 spelers op hetzelfde moment een opdrachtkaart afwerken, ontvangen ze beiden 1 puntenkaart, de opdrachtkaart wordt dan uit het spel genomen.

Voorbeeld:

- Speler A vaart naar Athene (eindigt op een ankerplaats) en heeft een groene en rode schat aan boord. Hij kan dan de opdracht "Breng een groene schat naar Athene!" vervullen, hij neemt de opdrachtkaart en legt deze voor zich neer. Hij plaatst de groene schat op een vrij schattenveld in een willekeurige stad en draait een nieuwe opdrachtkaart open. De opdracht luidt: "Breng een rode schat naar Athene!".
- Speler A vervult deze opdracht meteen, aangezien hij nog in Athene is, en een rode schat aan boord heeft. Hij neemt ook deze opdrachtkaart, legt ze open voor zich neer, en zet de rode schat op een schattenveld naar keuze.

De Opdrachten

1. Schatten naar Athene Brengen

Spelers kunnen schatten bemachtigen als:

- De spelers naar een stad varen (hun beweging eindigen op een aangrenzend veld) en deze stad veroveren (zie p.14)

Of

- Een gevecht winnen tegen een andere speler die 1 of meer schatten aan boord heeft. (zie p.13)

Als een speler een schat verovert, plaatst hij deze op een vrij veld van zijn scheepsplattegrond. Als er geen plaats meer vrij is, mag hij 1 van zijn soldaten naar de onderwereld sturen.

Van zodra het schip van de speler een ankerplaats bereikt, kan hij de schat in Athene afleveren.

De speler plaatst vervolgens de schat op een vrij schattenveld in een stad naar keuze.

Als de opdrachtkaart een openliggende kaart was (op het spelbord), neemt de speler deze en ontvangt de punten daarvoor. Ligt de opdrachtkaart niet meer open dan ontvangt de speler een puntenkaart.



Een tegenspeler aanvallen

De speler verplaatst zich naar een veld waar al een schip van een andere speler aanwezig is (zie p.13). Als de aanvaller wint, legt hij de opdrachtkaart voor zich neer. Een tegenspeler wordt ook als verslagen aanzien als hij een aanval tegen jou begon.



Met een opgelegd aantal soldaten naar een stad varen.



Met een opgelegd aantal actiekaarten naar een stad varen.

Om deze opdracht te vervullen, dient de speler minstens het aangegeven aantal actiekaarten op hand te hebben. Hij vaart naar een van de aangrenzende velden van de vermelde stad, legt het gevraagde aantal actiekaarten af, vervolgens ontvangt hij de opdrachtkaart, en legt deze open voor zich neer.



De Hydra verslaan

Enkel als deze kaart openligt, of een speler deze op hand heeft, mag de Hydra worden aangevallen. (zie p.15)



ACTIEKAARTEN

De meeste actiekaarten verliezen hun effect van zodra ze zijn uitgespeeld.

Enkel de actiekaarten "*Pegasus*", "*Gunst van Hades*" en "*Gulden vlies*" blijven na het uitspelen voor de rest van het spel actief. De speler legt deze kaarten voor zich open neer.

Spelers mogen op elk moment beslissen actiekaarten te spelen, de speler speelt zoveel kaarten als hij wil. De kaarten mogen worden gespeeld van zodra de speler deze ontvangt



EEN NEDERZETTING STICHTEN

Om een nederzetting te stichten (Ephesus, Salamis, Argos of Lindos), vaart de speler naar een aangrenzend veld aan de nederzetting en neemt het aangegeven aantal soldaten (1 of 2) van zijn scheepsplan en legt deze op de nederzetting.

Deze soldaten kunnen niet meer worden ingezet in gevechten zolang deze zich in de nederzetting bevinden.. Als een andere speler de nederzetting verovert ontvangt de speler zijn soldaten terug. Als ze worden verslagen gaan de soldaten naar de onderwereld, en kunnen ze daarna terug naar het schip worden gebracht.

Als er zich reeds soldaten van een andere speler in een nederzetting bevinden, moeten deze worden aangevallen, alvorens je de nederzetting kan veroveren. (zie p.14)

Elke nederzetting levert 1 of 2 punten op voor de speler die deze bezet aan het einde van het spel. Het aantal punten komt overeen met het aantal soldaten.

Elke speler mag zoveel nederzettingen bezetten als hij wil.

GEVECHTSREGELS

▪ Een ander schip aanvallen

1. Beide spelers nemen alle soldaten van hun schip in de hand, en "Dobbelen" hiermee. De positie van de soldaten bepaald de gevechtssterkte voor de speler:

Elke soldaat die met het kruisje zichtbaar ligt levert 0 punten op, en wordt in de onderwereld geplaatst.



= 0

Elke soldaat die met het kruisje naar onder ligt levert 1 punt op, en gaat terug op de scheepsplattegrond.



= 1

Elke soldaat die op zijn zijkant ligt, of rechtstaat levert een half punt op, en gaat terug op de scheepsplattegrond.



= 1/2



2. Beide spelers tellen hun gevechtssterkte. De speler met de grootste waarde wint de slag. Bij een gelijkspel wint de verdediger.
3. De winnaar kan een schat van de scheepsplattegrond van de tegenstander nemen, of verplaatst het schip van de verliezer 3 velden, naar een vrij veld.

▪ **Een stad of nederzetting aanvallen**

Om een stad of nederzetting aan te vallen moet het schip zich op een aangrenzend veld bevinden.

Om een nederzetting te stichten in Ephesus, plaatst de speler daar een soldaat.

Ephesus heeft een veroveringswaarde van 1, een aanvallers moet dus minstens een gevechtswaarde hebben van 1 om de nederzetting in te nemen.

In Halikarnassos kunnen zich 3 schatten bevinden.

Halikarnassos heeft een veroveringswaarde van 4, een aanvallers moet dus een gevechtswaarde van 4 hebben om een schat uit de stad te nemen.

De speler werpt met al zijn soldaten van de scheepsplattegrond. De veroveringswaarde van de steden en de nederzettingen zijn aangegeven op het bord. (vb. "4" in Halikarnassos en "1" in Ephesus). Als een speler een gelijke of hogere gevechtssterkte werpt, wint hij de slag.

- Bij een stad: De speler mag één van de schatten uit de stad nemen en aan boord van zijn schip plaatsen.
- Bij een nederzetting: De soldaten van de speler die de nederzetting voor het gevecht bezetten, gaan naar de onderwereld en worden vervangen door 1 of 2 soldaten van de winnaar

▪ De Hydra aanvallen

De speler vaart naar het veld waar de Hydra zich bevindt. Hij werpt met al zijn soldaten op zijn scheepsplattegrond. Als de speler een gevechtingssterkte van 5 of meer werpt is de Hydra verslagen. De speler legt de opdrachtkaart open voor zich neer, en verplaatst de Hydra 3 velden in een willekeurige richting op een vrij waterveld.



Als de speler minder dan 5 gevechtingssterkte werpt, verliest hij het gevecht, de speler rechts van de aanvallende speler verplaatst het schip dan 3 velden in een willekeurige richting, naar een vrij waterveld.

▪ Een andere speler aanvallen met de Hydra

De speler verplaatst de Hydra naar een veld waar zich reeds een schip bevindt, de Hydra valt dit schip aan.

De speler die wordt aangevallen werpt met al zijn soldaten op de scheepsplattegrond.

Als de speler een gevechtingssterkte van 5 werpt, wint hij tegen de Hydra, en mag hij een puntenkaart nemen.

Als de "Versla de Hydra" opdrachtkaart open ligt, of hij deze op hand heeft, legt hij deze open voor zich neer in plaats van een puntenkaart te nemen.

Vervolgens verplaatst hij de Hydra 3 velden, naar een vrij waterveld.

Als de aangevallen speler minder dan 5 gevechtingssterkte werpt, verliest hij, en zet de speler rechts van hem zijn schip 3 velden verder in een richting naar keuze op een vrij waterveld.

SPEL EINDE

Als een speler het benodigd aantal punten heeft verzameld, eindigt het spel onmiddellijk.

