

FRANZ-BENNO
DELONGE

SPIELE FÜR ZWEI

HELLAS

Für zwei Helden
mit Segel
und Schwert

KOSMOS®



Hellas
Kosmos, 2002
DELONGE Franz-Benno
2 spelers vanaf 12 jaar
± 60 minuten



HELLAS

Ontdekken en veroveren in het oude Griekenland voor 2 spelers vanaf 12 jaar

Spelidee

Aan het strand van het antieke Griekenland, Hellas genoemd, breekt een heftige machtsstrijd los om de heerschappij over de eilandengroep. Te land en op het water staan de tegenspelers tegenover elkaar. Maar naast de strijd met zeil en zwaard, maken ze ook grote zeetochten om nieuwe eilanden te ontdekken en bij hun rijk in te lijven. Beide zijden doen hierbij een beroep op de gunst van de Griekse goden.

Doel van het spel

Wie als eerste tien steden met zijn Grieken bezet houdt, is de overwinnaar van deze machtsstrijd.

Spelmateriaal

- ➡ **30 Grieken** (telkens 15 in twee kleuren)
- ➡ **20 schepen** (telkens 10 in twee kleuren)
- ➡ **48 Godenkaarten** (telkens 16 voor Ares, Poseidon en Zeus)
- ➡ **2 overzichtskaarten** in de kleur van de speler
- ➡ **24 landschapsvelden**

Spelvoorbereidingen

- Iedere speler neemt de 15 Grieken en 10 schepen van zijn kleur en legt ze voor zich neer.
- De 3 verschillende soorten godenkaarten worden per god gescheiden. Deze 3 stapels worden dan afzonderlijk geschud en aan de rand van het speelveld verdekt neergelegd.
- Iedere speler trekt van iedere stapel een kaart en neemt ze in de hand.
- Het landschapsveld waarop de dolfijn te zien is, wordt als startveld op de tafel gelegd.
- De overige 23 landschapsvelden worden geschud en als verdeckte stapel naast de godenkaarten gelegd. Op ieder landschapskaartje is land en water in verschillende schikking afgebeeld. Bovendien bevindt zich op ieder landschapsveld een stad. Bij enkele steden is daarnaast nog een tempel te zien.

Opbouw van de eerste kuststrook

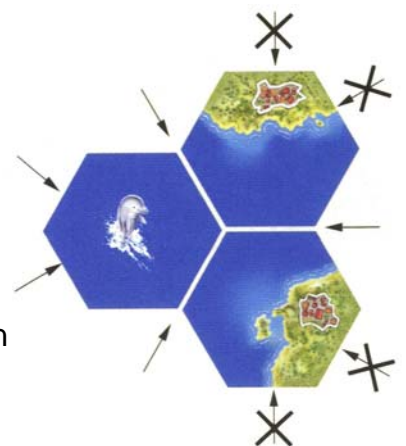
De speler met de lichte figuren begint. Hij trekt het bovenste landschapsveld van de verdeckte stapel en legt het aan het dolfijn-veld in het midden van de tafel aan. Vervolgens zet hij één van zijn Grieken in de stad van dit landschapskaartje en daarnaast één van zijn schepen.

Afwisselend draaien de spelers telkens een volgend landschapsveld om en leggen het aan de reeds aanwezige landschapsvelden aan. Op ieder aangelegd landschapsveld moet de speler een Griek plaatsen en daarnaast één van zijn schepen.

Voor het aanleggen gelden volgende voorwaarden:

- ⇒ Water moet steeds aan water grenzen, land steeds aan land.
- ⇒ Een nieuw aan te leggen landschapsveld moet steeds aan het dolfijn-veld grenzen of aan twee reeds aanwezige landschapsvelden.

Het leggen eindigt wanneer iedere speler viermaal aan de beurt was en vier landschapsvelden neergelegd heeft - en dus van iedere kleur 4 Grieken en 4 schepen op de landschapsvelden staan.



Als er echter een landschapsveld omgedraaid wordt dat aan de kuststrook niet aangelegd kan worden, dan wordt dit landschapsveld zichtbaar opzij gelegd en het volgende landschapsveld wordt omgedraaid. Als een landschapsveld met een tempelsymbool omgedraaid wordt, dan moet ook dit landschapsveld zichtbaar opzij gelegd worden.

Opgelet

Deze beperking geldt enkel hier bij de opbouw van de eerste kuststrook!

Landschapsvelden met een tempelsymbool worden in het verdere spelverloop geheel normaal aangelegd.

Zodra de eerste kuststrook vervolledigd is, dan worden landschapsvelden die opzij gelegd werden, weer in de verdekte stapel gemengd.

De speler met de lichte figuren begint nu het eigenlijke spel, daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Spelverloop

- ➔ Wie aan de beurt komt, voert één van drie mogelijke handelingen uit, en kondigt ze luidop aan: **1. Versterking** of **2. Zeevaart** of **3. Aanval**.
- ➔ Daarna mag de speler zijn speelfiguren reorganiseren (zie "De reorganisatie").
- ➔ Tijdens zijn speelbeurt mag men een willekeurig aantal godenkaarten inzetten (zie "De godenkaarten").
- ➔ Na de beurt van een speler is zijn medespeler aan de beurt. Ook hij begint met één van de drie mogelijke handelingen.

De drie mogelijke handelingen

1. Versterking

De speler die "versterking" kiest, voert **drie** acties uit. De soort en de volgorde van zijn drie acties mag hij **willekeurig** kiezen en combineren. Hij kan dus iedere actie éénmaal uitvoeren of één actie driemaal of een actie tweemaal en een andere éénmaal.

Tempelmeerderheid laat 1 bijkomende actie toe:



Wanneer een speler meer steden met tempelsymbolen heeft dan zijn medespeler, dan mag hij **vier** i.p.v. drie acties uitvoeren.

De versterkingsacties:

- **een nieuwe Griek inzetten**
De speler neemt één Griek uit zijn voorraad en zet hem in een stad, die hij reeds met minstens één Griek bezet houdt. Alleszins mogen er normaal gezien niet meer dan drie van zijn Grieken in een stad staan.
- **een nieuw schip inzetten**
De speler neemt een schip uit zijn voorraad en zet het in een stad waarin hij reeds Grieken staan heeft. Een schip moet daar nog niet staan. Alleszins mogen er zich nooit meer dan drie van zijn schepen in een stad bevinden.
- **een godenkaart trekken**
De speler trekt één godenkaart van één van de drie verdekte stapels. De speler mag echter nooit meer dan zeven kaarten in totaal en hoogstens drie kaarten van een god bezitten. Godenkaarten worden verdekt getrokken. Men mag ze pas bekijken en in de hand nemen, wanneer men zijn "versterking" beëindigd heeft.

Enkele voorbeelden voor "Versterking":

Men mag 2 Grieken in 1 of 2 van zijn steden zetten en als verdere actie nog 1 schip in een eigen stad naar keuze plaatsen. Daarbij moeten de maxima van 3 Grieken en 3 schepen per stad in acht genomen worden.

Men mag 3 godenkaarten in een willekeurige combinatie nemen. Ook hier moet rekening gehouden worden met het maximaal aantal kaarten van 7 en maximaal 3 van één god.

Men mag 1 Griek en 1 schip inzetten en 1 godenkaart trekken.

Niet voldoende speelfiguren bij versterking

Wanneer een speler geen Grieken of schepen meer in voorraad heeft, kan hij zich met deze figuren niet meer versterken.

2. Zeevaart

Een speler heeft twee mogelijkheden om nieuwe steden te veroveren: hij kan een nieuwe stad "ontdekken" of hij kan een stad van de medespeler aanvallen.

Wanneer een speler een nieuwe stad wil ontdekken, dan kiest hij de "zeevaart":

- Hij draait het bovenste landschapsveld van de verdeckte stapel om.
- Dan probeert hij dit landschapsveld aan de reeds aanwezige landschapsvelden aan te leggen. Zijn er meerdere mogelijkheden om aan te leggen, dan mag hij er ééntje uitkiezen.

Voorwaarden voor een succesvolle zeevaart:

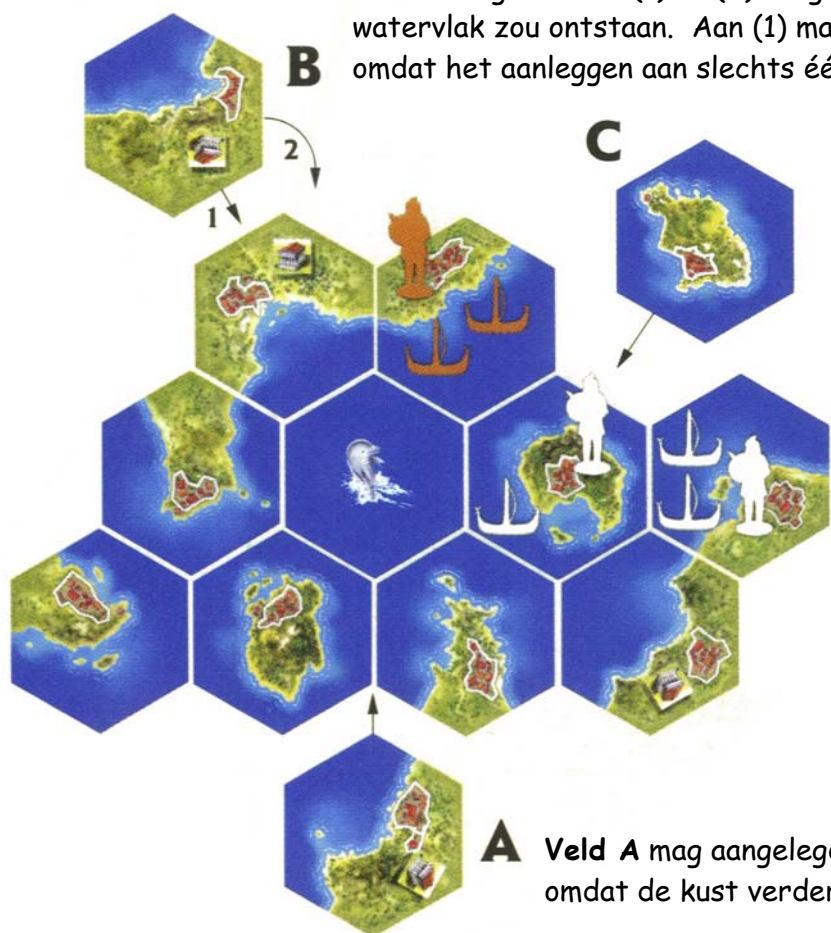
- Landschapsvlakken moeten aan landschapsvlakken gelegd worden en watervlakken aan watervlakken.
- Het nieuwe landschapsveld moet steeds aan minstens **twee** reeds aanwezige landschapsvelden aangelegd worden of aan het dolfijn-veld.
- Er mogen geen nieuwe watervlakken ontstaan, water moet steeds verbonden worden met het reeds aanwezige water zodat het één enkele zee vormt.
- De speler mag een nieuw landschapsveld enkel aanleggen indien hij op het direct aan het water aangrenzende landschapsveld **meer schepen** heeft staan dan zijn medespeler (**scheepsmeerderheid**).



Tip

Schepen die op landschapsvelden staan waarop het land door een brug verbonden is, tellen voor beide richtingen.

Veld B mag niet aan (1) of (2) aangelegd worden, omdat dan een nieuw watervlak zou ontstaan. Aan (1) mag bovendien niet aangelegd worden, omdat het aanleggen aan slechts één veld verboden is.



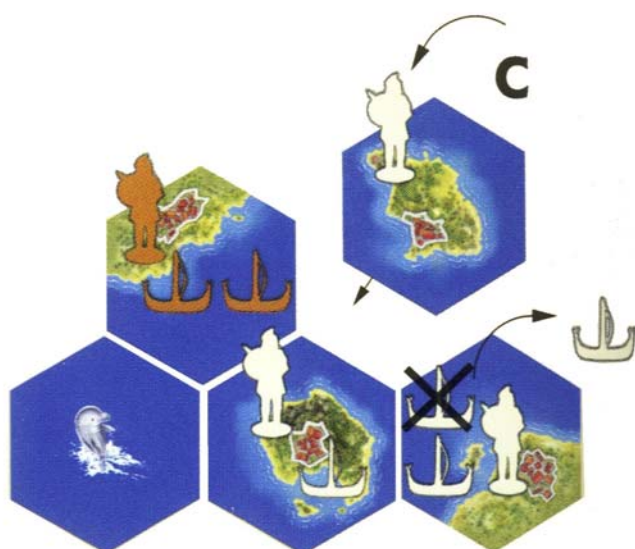
Veld C mag enkel door de lichte speler aangelegd worden, omdat hij op de buurvelden de meerderheid aan schepen heeft.

A Veld A mag aangelegd worden, omdat de kust verder loopt.

Zeevaart gelukt

Wanneer het landschapsveld kon worden aangelegd, is de zeevaart gelukt.

- De speler zet een Griek uit zijn voorraad in de nieuw ontdekte stad. Wanneer hij geen Grieken meer in voorraad heeft, dan mag hij deze uit één van zijn steden nemen waarin hij minstens twee Grieken heeft staan.
- Als "betaling" moet de speler echter één van zijn schepen van een direct aangrenzend landschapsveld afnemen, d.w.z. in zijn voorraad terugleggen.



De lichte speler legt het veld C, omdat hij op de buurvelden de meerderheid aan schepen heeft. Dan verplaatst hij een Griek op het nieuw ontdekte veld en neemt een eigen schip van een buurveld af. Het schip komt weer in de voorraad.

Zeevaart niet gelukt

Wanneer het landschapsveld niet aangelegd kan worden, dan is de zeevaart mislukt - het landschapsveld wordt onder de stapel geschoven.

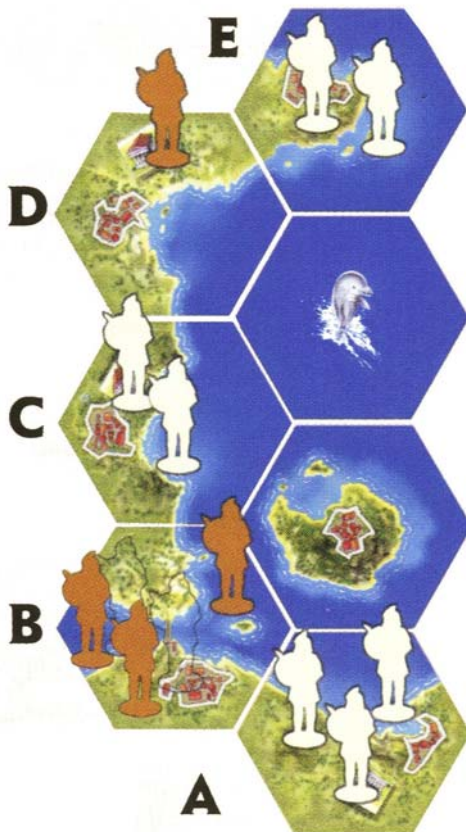
3. Aanval

De aanval is naast de "zeevaart" de tweede mogelijkheid om bijkomende steden te verkrijgen. Men kan zijn medespeler over land of over water aanvallen.

Aanval over land

De speler gaat naar op de stad van de medespeler die hij wil aanvallen. Aanvallen mag hij nu vanuit al zijn landschapsvelden die over land direct aan het landschapsveld met de aangevallen stad grenzen.

- De speler zet uit zijn direct aangrenzende steden (uit één of ook uit meerdere) willekeurig veel van zijn Grieken in de aangevallen stad. In elke stad moet echter minstens één Griek als stadshouder achterblijven. Van een stad waarin slechts één Griek staat, kan bijgevolg normalerwijze geen aanval uitgaan.
- De aanvaller mag meer dan 3 Grieken in de aangevallen stad zetten, wanneer hij uit meerdere buursteden aanvalt.
- Een aanval is succesvol wanneer het aantal aanvallende Grieken **minstens even groot** is als het aantal verdedigende Grieken.
- Schepen spelen bij de strijd normaal geen rol. Godenkaarten kunnen dit echter veranderen! Is de aanval - eventueel na het uitspelen van godenkaarten - succesvol, dan verliest de verdediger de stad en moet hij al zijn speelfiguren terug in zijn voorraad nemen. Indien in de veroverde stad schepen stonden, dan mag de aanvaller nu in ruil het gelijke aantal eigen schepen in deze stad zetten. Wanneer hij niet meer zo veel schepen in zijn voorraad heeft, zet hij minder schepen in de nieuw veroverde stad.
- De overwinnaar laat zijn succesvolle Grieken in de juist veroverde stad. Heeft hij daar nu meer dan drie Grieken staan, dan moet hij de overtollige Grieken in zijn voorraad terugleggen.
- Wanneer een aanval mislukt, dan moet de aanvaller onmiddellijk al zijn aanvallende Grieken verwijderen en in zijn voorraad terugleggen.

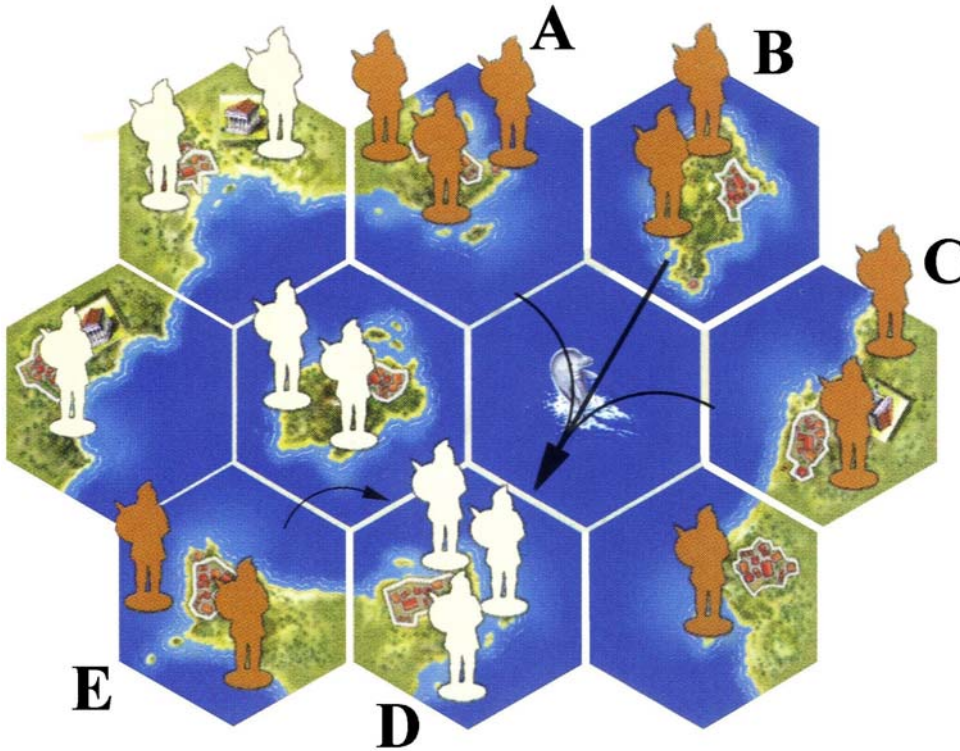


De lichte speler zou van veld C of E een Griek naar D kunnen zetten om de donkere speler daar aan te vallen. Licht zou ook van veld C één en van veld A twee Grieken naar B kunnen zetten, om donker op B aan te vallen. De donkere speler zou van veld B twee Grieken naar C kunnen zetten om daar licht aan te vallen.

Aanval over water

Wanneer een stad over water wordt aangevallen, dan leidt dit tot volgende veranderingen:

- Het aantal aanvallende Grieken moet minstens één meer zijn dan het aantal verdedigende Grieken. Dat geldt ook wanneer de aanval uit meerdere buursteden zowel over water als over land geschiedt.
- Alle velden, die aan het dolfijn-veld grenzen gelden als naburig - ook wanneer zij niet direct naast elkaar liggen. Het dolfijn-veld wordt door de aanvallende Grieken zogezegd "oversprongen".



De donkere speler zet van zijn velden A, B, C en E telkens een Griek naar D. Zo bereikt hij daar een 4:3-meerderheid en kan hij de lichte speler verslaan.

De lichte speler neemt al zijn Grieken van het bord en de donkere speler reduceert zijn aanval deelgenomen Grieken van 4 naar 3 Grieken (max.grens!).

Tip: Veld D kon van de velden A, B en C aangevallen worden, hoewel zij niet direct aan D grenzen, omdat alle velden direct aan het dolfijn-veld grenzen en daarover mag men springen.

De reorganisatie

- Na de "versterking" mag de speler zijn speelfiguren (Grieken en schepen) willekeurig tussen zijn steden verplaatsen, door ze uit andere eigen steden weg te nemen.
- Na de "zeevaart" of een succesvolle "aanval" mag de speler zijn eigen speelfiguren enkel naar de juist ontdekte resp. veroverde stad verplaatsen.
- Ook na de reorganisatie mogen niet meer dan drie Grieken en drie schepen in een stad staan.
- Geen stad mag helemaal "leeggemaakt" worden. Steeds moet minstens één Griek in een stad achterblijven. Schepen kunnen daarentegen naar keuze weggenomen worden.

De godenkaarten

Er zijn drie verschillende stapels met godenkaarten.

Poseidon, de god van de zee, ondersteunt de speler hoofdzakelijk bij de zeevaart; Ares, de god van de oorlog, helpt bij de strijd en de oppergod Zeus zorgt voor waardevolle hulp in totaal verschillende spelsituaties.

Tip: om zich met de ten dele verrassende mogelijkheden van de godenkaarten vertrouwd te maken, kunnen de spelers hun tekst voor het eerste spel best even bekijken.

- Iedere speler mag **hoogstens zeven** van deze kaarten en **maximum drie van één god** in de hand houden; bijvoorbeeld 3 x Ares, 2 x Poseidon en 2 x Zeus. De betekenis van de godenkaarten zijn voor de speler die ze uitspeelt, in principe positief.
- Wie een kaart speelt, legt deze zichtbaar voor zich neer, leest de tekst voor en voert uit. Vervolgens belandt de kaart op een zichtbare aflegstapel. Voor elke god wordt een aflegstapel gevormd. Wanneer een stapel van godenkaarten tijdens het spel opgebruikt zou zijn, wordt de deze aflegstapel opnieuw geschud en als nieuwe verdeckte stapel klaargelegd.
- Er mogen meerdere kaarten in dezelfde beurt uitgespeeld worden.
- Sommige kaarten mogen zelfs tijdens de speelbeurt van de medespeler gespeeld worden. Deze zijn met een symbool gemarkeerd.
- Wanneer een speler op de godenkaart van zijn medespeler wil reageren, moet hij dit onmiddellijk doen nadat deze werd uitgespeeld. *Hij mag dus bijvoorbeeld bij de Zeus-kaart "Ruil een stad ..." niet eerst afwachten welke stad de medespeler uitkiest en pas dan beslissen of hij met zijn Zeus-kaart deze actie ongeldig verklaart.*
- Het is niet toegestaan een zojuist getrokken kaart onmiddellijk in te zetten. *Uitzondering: wanneer de speler de Zeus-kaart "Speel twee beurten na mekaar ..." heeft gespeeld, dan mag hij in zijn eerste beurt getrokken kaarten in zijn tweede beurt reeds inzetten. Weliswaar moet hij de Zeus-kaart reeds voor zijn beurt "versterking" spelen.*
- Wanneer op grond van godenkaarten Grieken of schepen nieuw ingezet mogen worden, maar de speler niet meer voldoende figuren in zijn voorraad heeft, dan mag hij de figuren volgens de beschreven regels (zie "De reorganisatie") op het speelveld reorganiseren.
- Een godenkaart die betrekking heeft op een bepaalde handeling, mag niet gespeeld worden wanneer de speler in zijn beurt een andere handeling gekozen heeft. *Wanneer hij bijvoorbeeld voor "zeevaart" gekozen heeft, mag hij niet "Val twee steden na elkaar aan!" of " Val ... een stad ... aan, die niet grenst aan een eigen stad" spelen.*

Belangrijk

De speler die het spel begint, mag in zijn eerste beurt na de opbouw van de kuststrook, nog geen godenkaart spelen!

De betekenis die de godenkaarten vooral bij de strijd hebben, wordt verduidelijkt door **drie uitvoerige voorbeelden:**

Voorbeeld 1:

De lichte speler valt over land -hij moet dus even sterk zijn als zijn medespeler- met 1 Griek de buurstad van de donkere speler aan. Daar staan 1 Griek en 1 schip.

- Met het oog daarop speelt de donkere speler de Poseidon-kaart "Alle schepen verdedigen mee". Hij verdedigt dus succesrijk. Daarmee is hij nu één figuur sterker.
- De lichte speler antwoordt met de Zeus-kaart "Een godenkaart van de medespeler wordt ongeldig!". De door de donkere speler gelegde Poseidon-kaart is daarmee ongeldig. Het staat dus wederom 1 : 1. Nu kan de aanval dus succesvol zijn.
- Omdat de donkere speler geen verdere kaart meer kan of wil spelen, geeft hij de strijd op en neemt zijn figuren (1 Griek + 1 schip) van het speelbord. De lichte speler zet 1 schip uit zijn voorraad bij zijn Griek in de reeds veroverde stad, omdat daar de verdreven donkere speler 1 schip had staan. Bovendien mag de lichte speler, indien hij dat wenst, nog meerdere Grieken en schepen uit andere steden naar deze nieuw veroverde stad verplaatsen. Daarbij moet in iedere stad minstens 1 Griek als stadhouder achterblijven en er moet eveneens rekening gehouden worden met de bovengrens van 3 Grieken en 3 schepen.

Voorbeeld 2:

De lichte speler heeft in een stad 1 Griek en 2 schepen staan. Vóór zijn aanval speelt hij de Ares-kaart: "Ruil in één van je steden een willekeurig aantal schepen in Grieken om!" en ruilt de beide schepen tegen 2 Grieken uit de voorraad, om. Nu valt hij met deze 2 Grieken over zee een ver verwijderde stad van de donkere speler, die daar 2 Grieken en 1 schip heeft staan, aan. Om dit succesvol te kunnen doen, speelt de lichte speler volgende twee kaarten uit:

- Ares: "Val ... een stad ... aan, die niet grenst aan een eigen stad!".
Ares: "Bij een aanval over water is voor jou een gelijke sterkte voldoende!".
- Wanneer de donkere speler nu niet reageert, wint de lichte speler. De donkere speler countert echter met Zeus: "Een godenkaart van de medespeler wordt ongeldig!". De donkere speler annuleert de Ares-kaart die bij een aanval over water een gelijke kampsterkte toestaat.
- De donkere speler heeft de aanval bijgevolg succesvol afgeweerd, maar de lichte speler reageert en speelt nu op zijn beurt de Zeus-kaart: "een godenkaart van de medespeler wordt ongeldig!". Daarmee annuleert hij de annuleringskaart van de donkere speler, zodat de Ares-kaart "gelijke sterkte" nu opnieuw geldt. De machtsverhouding is zoals voorheen 2 : 2 en daarmee is de lichte speler weer in het voordeel.
- Maar de donkere speler geeft zich nog niet gewonnen en speelt de Poseidon-kaart "Alle schepen verdedigen mee". Nu staat het 2 : 3. De lichte speler wil of kan geen kaart meer spelen en geeft de strijd op. Hij legt zijn 2 aanvallende Grieken bij zijn voorraad terug.

Voorbeeld 3:

De lichte speler valt over water een naburige stad van de donkere speler aan waarin 2 Grieken en 1 schip staan, en wel met 2 eigen Grieken. De lichte speler zet nog twee godenkaarten in:

- Ares: "Bij een gevecht tel je er één Griek bij!".
- Zeus: "Gebruik een godenkaart, zonder ze af te geven".

D.w.z. de lichte speler neemt zijn als eerste gelegde Ares-kaart weer in de hand. Hiermee is de verhouding 3 (2 Grieken + 1 kaart) tegen 2 (2 Grieken). De donkere speler moet nu goed overleggen of hij zal reageren, omdat de lichte speler immers de Ares-kaart "Griek erbij tellen" terug in de hand mag nemen en dus opnieuw kan inzetten.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler aan het einde van zijn beurt tien steden met eigen Grieken bezet heeft. Deze speler is de winnaar!

Fout-verwijzing

Op de Ares-kaart "Ruil in één van je steden voor je aanval een willekeurig aantal schepen in Grieken om!" is een symbool te vinden. Dit is echter verkeerd. De kaart mag enkel tijdens de eigen speelbeurt gespeeld worden.

De auteur

Franz-Benno Delonge, geboren in 1957, is rechter aan de arrondissementsrechtbank in München. Sedert zijn jeugd ontwikkelt hij spelen, waarbij hij bijzonder aandacht heeft voor sfeervolle thema's. Met "Hellas", zijn eerste tweepersoonsspel, is hij erin geslaagd de dramatische strijd om de heerschappij in het oude Griekenland in een boeiende speelervaring om te zetten. Dit is zijn eerste spel bij uitgeverij Kosmos.

Vertaling van de overzichtskaart

DE DRIE MOGELIJKE HANDELINGEN

1. Versterking

3 acties willekeurig uitkiezen; bij tempelmeerderheid 4 acties:

- godenkaart nemen (max. 7 handkaarten en max. 3 van één soort)
- Griek in een eigen stad plaatsen (max. 3 per stad)
- schip in eigen stad plaatsen (max. 3 per stad)

OF

2. Zeevaart

Scheepsmeerderheid noodzakelijk bij succes: 1 Griek uit voorraad in de nieuwe stad zetten en 1 schip uit een eigen naburige stad verwijderen.

OF

3. Aanval

- over land: evenveel Grieken
- over water: meer Grieken
- bij succes: Grieken in nieuwe stad plaatsen en eventueel schepen omruilen

BELANGRIJKE REGELS

- Na "Versterking" mag men Grieken en schepen willekeurig reorganiseren; na "Zeevaart" of "Aanval" enkel in de nieuwe stad.
- Bij een aanval moet steeds minstens één Griek als stadhouder achterblijven.
- Bij een aanval over water mag men over het dolfijn-veld springen.
- Kaarten met een symbool mogen ook gespeeld worden wanneer de medespeler aan de beurt is.
- Het spel eindigt zodra een speler zijn 10de stad bezet.