



# Osiris

Hartmut Witt / Andreas Steiner



Osiris

Hexagames, 1995

Hartmut WITT & Andreas STEINER

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten

# De geschiedenis

Zeer lang geleden heerste in het oude Egypte de farao Tut-ken-Stich met zijn trouwe vazal Sinhaue. Deze heersers waren absoluut niet geïnteresseerd in het welzijn van hun volk en waren dus ook niet geliefd. Het volk van Egypte richtte zich meer en meer tot hun goden en daarom waren de twaalf hogepriesters, waarvan elke hogepriester zijn lievelingsgod diende, door het volk wel geliefd.

Uiteindelijk aanhoorden de goden de gebeden van het volk en ze riepen de farao Tut-ken-Stich tot zich. Zijn graf, uiteraard een piramide, werd in die dagen voleindigd.

Maar wie zou de nieuwe farao worden? Nakomelingen had farao Tut-ken-Stich niet nagelaten en nauwe verwanten waren er ook niet mee. De twaalf hogepriesters, die elk in een andere stad woonden, organiseerden een treffen om samen met de goden over dit probleem te discussiëren. Een ongenode gast bij dit treffen was ook Sinhaue, de trouwe vazal van de oude farao, ook hij wou graag de troon bestijgen.

Maar, zoals het zo vaak gaat met de goden, erg behulpzaam waren ze niet en zo beslisten de hogepriesters om zich zelf te helpen. Een van hen zou de troon erven en de nieuwe farao worden. Indien geen van hen dit doel zou bereiken dan zou Sinhaue de troon opeisen.

De beslissing zou op de volgende manier vallen: De hogepriester die voor zijn lievelingsgod als eerste de top van de piramide zou bereiken, zou alles in zijn hand hebben. Als hij kon zorgen voor de meeste aanhangers voor zijn lievelingsgod zou hij het spel winnen en farao worden. Of zou Sinhaue toch nog roet in het eten kunnen gooien ?

## Spelmateriaal

⇒ 12 hogepriesters in 4 kleuren



⇒ 1 piramide



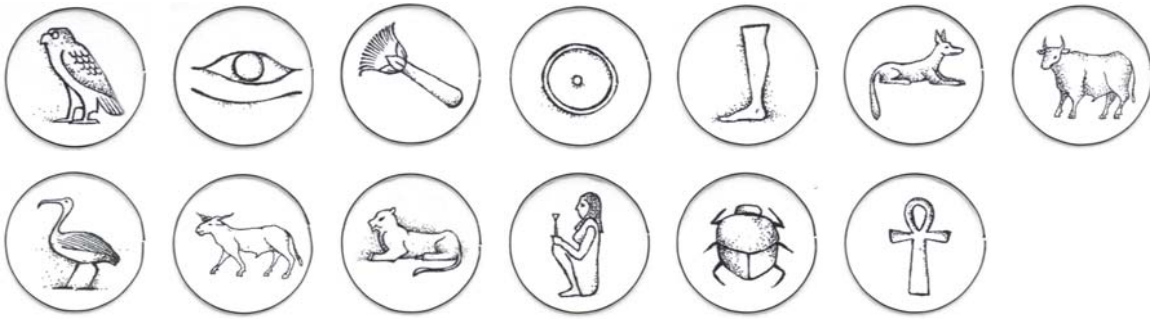
⇒ 20 volgelingen in 4 kleuren



⇒ 24 machtsstenen



➡ 13 goden

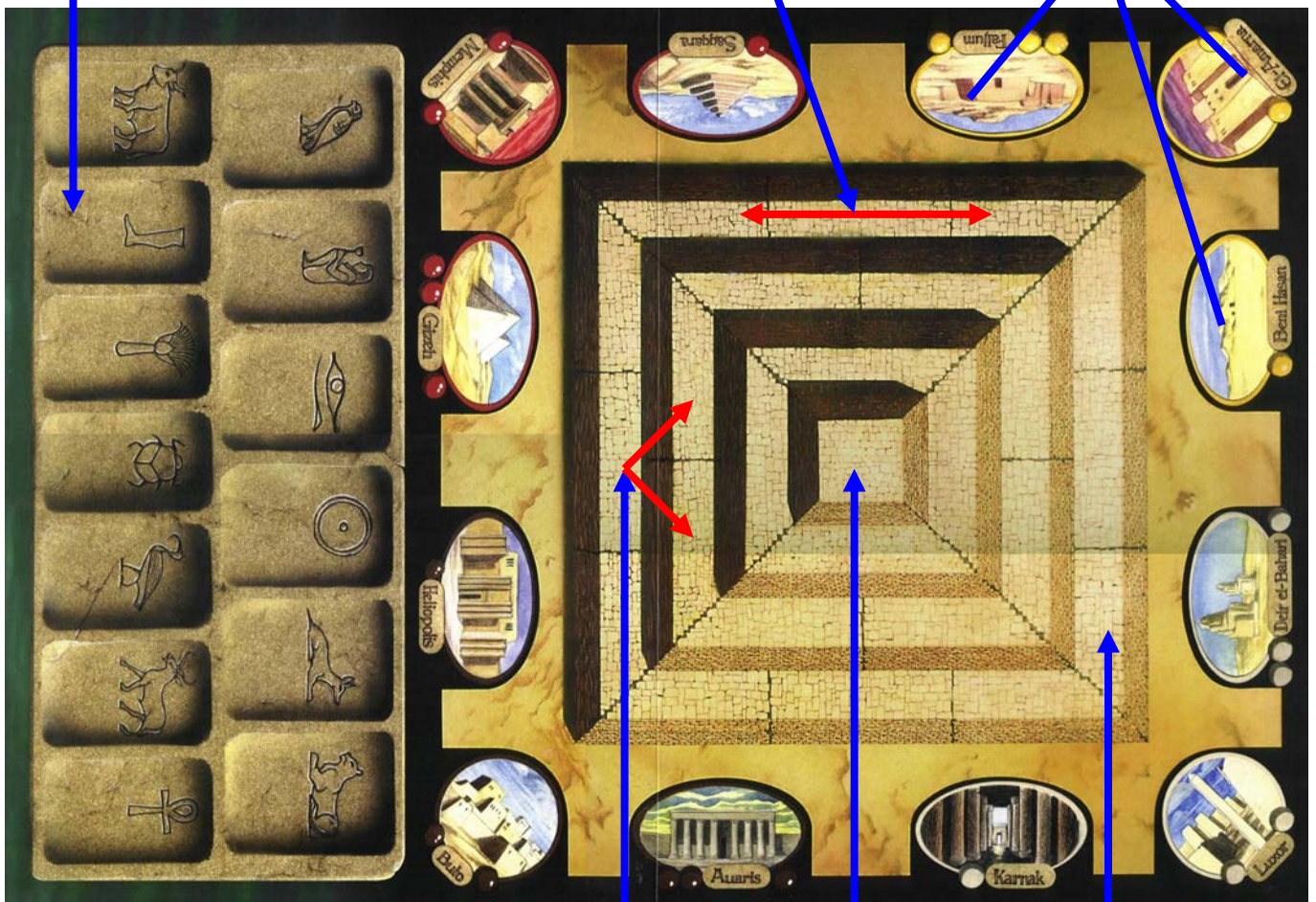


➡ 1 speelbord

tempelvelden

de zijwaartse beweging van de hogepriesters

de drie geboortesteden van speler geel



het trappenlopen van de hogepriesters

de top van de piramide

de velden van de piramide

➡ 1 handleiding

## Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om een eigen hogepriester tot op de top van de piramide te brengen en dan zo veel mogelijk eigen volgelingen naar de tempel van de god met het meeste aanzien te brengen.

## Spelvoorbereiding

De 13 godenfiches worden verdekt gemengd.

De 12 hogepriesters en de piramidespits worden op de godenfiches bevestigd zodat elke priester een bepaalde god dient. De godenfiches blijven echter verdekt zodat niemand weet welke priester welke god aanbidt.

Elke speler kiest een kleur en krijgt de daar bijbehorende hogepriesters. Op dat moment mag hij ook kijken welke goden zijn priesters dienen.

### ⇒ **Spel met 4 spelers**

Elke speler kiest een kleur (3 hogepriesters).

### ⇒ **Spel met 3 spelers**

Elke speler kiest een kleur (3 hogepriesters).

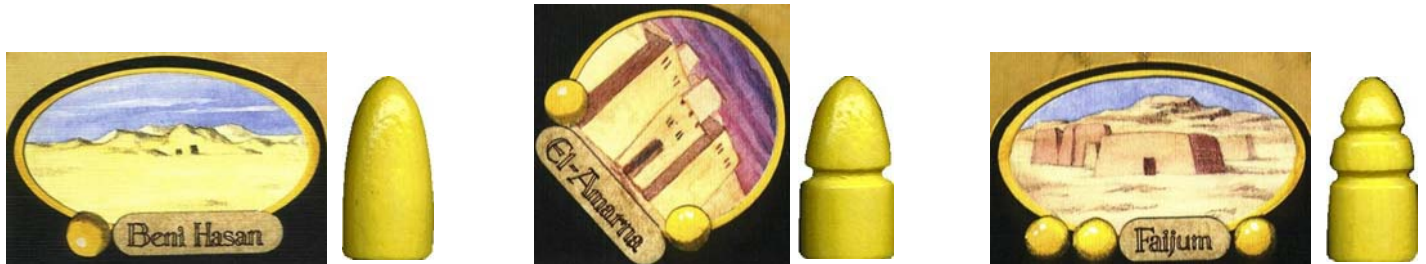
De gele hogepriesters worden uit het spel verwijderd. De daar bijbehorende godenfiches worden verwijderd en op de overeenkomstige tempelvelden op het speelbord gelegd.

Ook de 5 volgelingen en 6 machtsstenen worden verwijderd.

### ⇒ **Spel met 2 spelers**

Elke speler kiest twee kleuren (6 hogepriesters) die in de diagonaal tegenover elkaar liggende hoeken worden geplaatst.

Elke speler zet zijn 3 hogepriesters (met de goden nderaan) in zijn 3 geboortesteden en wel zo dat elke priester op het veld staat waarop even veel cirkels staan als de priester segmenten heeft. Bovendien legt elke speler 2 machtsstenen bij elk van zijn hogepriesters.



Elke speler ontvangt 5 volgelingen van zijn kleur.

Deze volgelingen worden onmiddellijk op de tempelvelden op het speelbord gezet. De beige speler mag als eerste één van zijn volgelingen op een willekeurige vrij tempelveld van een god naar keuze zetten. Dan volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee totdat alle volgelingen zijn verdeeld.

Per tempelveld (per godheid) mogen er maximaal 3 volgelingen van één kleur staan.

De piramidespits en de daar bijbehorende god wordt op het centrale veld van de piramide op het speelbord gezet.

# Spelverloop

De speler met de beige hogepriesters begint het spel, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Een zet van een speler bestaat altijd uit 3 fases:

- Eerst moet een speler een eigen **hogepriester bewegen** aan de hand van machtsstenen.
- Vervolgens moeten de gebruikte **machtsstenen** worden **verdeeld** en kunnen er blokkades worden opgeworpen.
- Daarna mag hij, indien gewenst, zijn **volgelingen verzetten**.

## Bewegen van de eigen hogepriesters

Hogepriesters bewegen altijd samen met de goden die ze aanbidden (fiches onderaan).

Een hogepriester mag enkel bewegen als hij in zijn geboortestad over genoeg machtsstenen beschikt.

Vreemde steden mogen niet worden betreden door andere hogepriesters.

Over velden waarop al priesters staan, mag niet worden bewogen.

Op één veld mag nooit meer dan één hogepriester staan, ook geen hogepriesters van dezelfde kleur. De enige uitzondering is bij het slaan van hogepriesters (zie verder).

## Machtsstenen maken de beweging van priesters mogelijk

- Met één afzonderlijke machtssteen is een zijwaartse beweging mogelijk. Een hogepriester kan één zijwaartse beweging maken op de piramide naar links of rechts op een naburig veld.
- Twee machtsstenen maken het mogelijk om een trapbeweging te doen. Een hogepriester kan één opwaartse of neerwaartse beweging maken op de piramide naar de volgende verdieping.
- Als een hogepriester beweegt, moet hij alle machtsstenen in zijn geboortestad benutten. Hij moet dus even veel stappen doen als hij machtsstenen heeft.  
**Uitzondering:** De hogepriester mag altijd één machtssteen achterlaten in zijn stad om deze als blokkade te gebruiken.
- Als een priester op een veld komt dat al is bezet, dan wordt deze vreemde hogepriester aangevallen (zie verder).

## Hogepriester uitkiezen en bewegen

Als een speler aan zet is, kiest hij eerst de hogepriester uit die hij wil bewegen. Per beurt mag maximaal één priester worden bewogen.

- Aangezien het betreden van een vreemde stad niet is toegelaten, is men verplicht als eerste zet om één stap naar boven te doen. Dit kost een speler de twee machtsstenen die in elke geboortestad aanwezig zijn.
- Doorheen het spel kan een speler natuurlijk over meer dan 2 machtsstenen beschikken en dus ook meerdere bewegingen tegelijkertijd doen.

### Voorbeeld

Als een hogepriester bijvoorbeeld één stap naar rechts, één stap naar boven en één stap naar links wil maken dan heeft hij 4 machtsstenen nodig.

## Machtsstenen verdelen

Nadat een speler zijn uitgekozen hogepriester heeft bewogen, moet hij de daarvoor gebruikte machtsstenen uit zijn geboortestad verwijderen en opnieuw verdelen.

- De gebruikte machtsstenen worden, met de wijzers van de klok mee, per één verdeeld over de nabijgelegen steden.
- De linkse stad krijgt de eerste steen, de tweede steen gaat naar de stad links daarvan ... enzovoort.
- Er mag geen stad worden overgeslagen en per stad mag er maximaal één machtssteen worden achtergelaten.

## Blokkade

De laatste machtssteen van een hogepriester mag als een blokkade worden ingezet op voorwaarde dat deze hogepriester zonet heeft bewogen. De speler zet de machtssteen op een willekeurig leeg veld van de piramide.

- Een blokkade kan slechts worden verwijderd als een hogepriester er zijwaarts op wordt bewogen.
- De alzo vrijgekomen machtssteen wordt in de geboortestad van de betrokken hogepriester gelegd en mag pas vanaf de volgende beurt terug worden verdeeld of ingezet.

## Het slaan van hogepriesters

Als een hogepriester tijdens of aan het einde van zijn beweging een veld betreedt met daarop een hogepriester van een andere speler, ontstaat er een gevecht.

- Beide spelers kijken na welke goden de beide hogepriesters aanbidden (schijfje onder de hogepriester).
- Voor elk van de goden wordt nagekeken hoeveel volgelingen (de kleur van de volgelingen speelt geen rol) zich in de tempel bevinden.
- De speler met de meeste volgelingen wint het gevecht. Bij een gelijke stand, verliest de speler die niet aan de beurt was (die zich dus al op het veld bevond).

## Na het gevecht

- De winnaar van het gevecht mag, als hij dat wenst, de goden onder de twee duellisten ruilen.
- De verliezer wordt terug in zijn geboortestad gezet. Als de verliezer de speler was die aan zet was, dan vervallen al zijn resterende zetten.
- Als de aanvaller het gevecht wint, mag hij zijn zet voortzetten, als hij die voor het gevecht had onderbroken.

Twee hogepriesters van dezelfde kleur mogen niet met elkaar vechten.

## Verzetten van eigen volgelingen

Aan het einde van zijn beurt mag een speler één volgeling van zijn eigen kleur verplaatsen naar een willekeurig tempelveld. Er geldt maar één beperking: er mogen nooit meer dan 3 volgelingen van één kleur in één tempel staan.

### Voorbeeld van een beweging vanuit de startpositie

Speler Beige begint het spel. De hogepriester van Heliopolis beklimt de eerste piramidetrap en verbruikt zijn beide machtsstenen. Deze beide machtsstenen verdeelt hij (één voor één en met de wijzers van de klok mee) aan Giseh en aan Memphis. Speler Roodbruin heeft nu 3 machtsstenen op Giseh en Memphis en 2 machtsstenen op Sakkara. Speler Roodbruin zet de hogepriester van Giseh op de eerste trap van de piramide. De overgebleven derde machtssteen zet hij als blokkade op een vrij veld. De beide gebruikte machtsstenen verdeelt hij aan Memphis (nu 4 machtsstenen). Daarna is speler Geel aan de beurt en daarna volgt speler Bruin.

### Einde van het spel

Er zijn twee manieren om het spel onmiddellijk te beëindigen:

- ⇒ Een hogepriester bereikt de piramidespits.
- ⇒ De piramidespits is volledig geblokkeerd en dus onbereikbaar.

### Een hogepriester bereikt de piramidespits

Slaagt een speler er in één van zijn hogepriesters op de spits van de piramide te brengen, dan wordt de piramidespits verwijderd en de hogepriester wordt op de plaats van de piramidespits geplaatst. Het spel eindigt onmiddellijk.

- De hogepriester wordt onmiddellijk de nieuwe farao.
- De god die onder de hogepriester zit, wordt bekendgemaakt.
- De speler die de meeste volgelingen heeft staan in de tempel die bij deze god hoort, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als laatste aan de beurt was.

In een spel met twee spelers worden de volgelingen van de twee kleuren van elke speler samengeteld (roodbruin + bruin en geel + beige).

### De piramidespits is volledig geblokkeerd en dus onbereikbaar

Zodra alle velden rond de piramidespits volledig zijn geblokkeerd, wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

- Sinhaue, de vazal, wordt de nieuwe farao.
- De god die onder de piramidespits zit, wordt bekendgemaakt.
- De speler die de meeste volgelingen heeft staan in de tempel die bij deze god hoort, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als laatste aan de beurt was.
- Als geen enkele speler een volgeling in de betrokken tempel heeft, verliest alleen die speler die de laatste blokkade heeft opgeworpen.

## Extra spelregels

Deze extra spelregels kunnen naar keuze worden toegepast. Zeker in een spel met strategen is het aangeraden deze spelregels toe te passen omdat er anders al vlug een patsituatie kan ontstaan waarbij vrijwel geen enkele speler nog kan spelen omdat één speler het ganse spel blokkeert.

- Zodra een speler een zevende machtssteen in één van zijn geboortesteden ontvangt, ontstaat er rebellie. Alle zeven machtsstenen worden onmiddellijk (met de wijzers van de klok mee) verdeeld volgens de bovenvermelde regels. Dit betekent dat de betrokken hogepriester op dat moment niet kan worden bewogen.
- Als een speler geen enkele van zijn hogepriesters kan bewegen omdat ze allen zijn geblokkeerd, mag hij een blokkadesteen naar keuze verwijderen en één van zijn priesters van onderuit op het vrijgekomen veld plaatsen. De vrijgekomen machtssteen mag bovendien onmiddellijk worden ingezet bij een beweging van een (andere) priester.



20 januari 2006