

Odyssee

Auteur: Hartmut Witt

Uitgegeven door Hexagames, 1995

Probeer tijdens je zwerftocht over zee zo snel mogelijk je 10 heerser-chips kwijt te raken om dan Ithaka te bereiken (2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Marc Van den Branden (Spelgroep Forum, Mortsel, België).

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 stormpijl
- 6 boten (1 per kleur)
- 20 helden (4 per kleur)
- 60 heerser-chips (10 per kleur)
- 24 godsgeschenk-stenen
- 10 zwarte hongerstenen
- 1 zeil-dobbelsteen (waarden 1 t.e.m. 4)
- 1 godsgeschenk-dobbelsteen (zwart/wit)
- 15 avontuurkaarten

Doel van het spel

Elke speler tracht tijdens zijn zwerftocht over de zee zo snel mogelijk zijn 10 heerser-chips kwijt te raken en Ithaka te bereiken. Op elk eiland dat je bereikt, kan je - op voorwaarde dat je de gekregen opdracht correct uitvoerde - één heerser-chip afleggen. De speler die als eerste Ithaka bereikt zonder heerser-chips wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden op tafel gelegd.

De 15 avontuurkaarten worden geschud en verdekt op de 15 schip-velden aan de rand van het speelbord gelegd. De op de rand vermelde cijfers moeten wel leesbaar blijven.

Elke speler kiest een kleur schip, zet daarin de bijhorende 4 helden in dezelfde kleur en zet het schip klaar achter de stad Troje.

Elke speler ontvangt 3 godsgeschenk-stenen en 10 heerser-chips. Deze legt de speler zichtbaar voor zich neer.

De beide dobbelstenen en de zwarte hongerstenen worden naast het speelbord gelegd.

Nadat de beginspeler bepaald werd, volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

Telkens een speler aan de beurt is, heeft hij de volgende mogelijkheden:

1. Hij moet 1 godsgeschenk-steen afgeven.
2. Hij beweegt zijn schip door of de zeildobbelsteen te werpen of de stormpijl in te zetten.
3. Na het zeilen eindigt de zet van een speler behalve als:
 1. het schip een eiland bereikt
 2. hij hierdoor zijn laatste bemanningslid verliest
 3. er twee schepen op één veld staan en er een gevecht kan ontstaan

1. Godsgeschenk-steen afgeven

De speler die aan de beurt is, moet eerst een godsgeschenk-steen afgeven om de goden gunstig te stemmen en zijn helden te voeden. Hij legt deze steen terug in de doos. Beschikt de speler niet over een godsgeschenk-steen, dan lijden zijn manschappen honger en moet de speler één zwarte honger-steen nemen en deze goed zichtbaar voor zich op tafel leggen.

2. Schip bewegen

De speler kan hiervoor of de zeildobbelsteen gebruiken, of de stormpijl inzetten.

a) Zeildobbelsteen:

De speler mag zijn schip maximaal even veel velden verzetten als hij ogen heeft gegooid. Elk veld kost één oog. Tijdens zijn beweging mag een schip zo veel van richting veranderen als gewenst.

b) Stormpijl:

Het gebruik van de stormpijl kost één extra godsgeschenk-steen. De speler moet bij het plaatsen van de stormpijl op het speelbord voldoen aan de volgende voorwaarden:

- De pijl moet zo geplaatst worden dat de pijlpunt steeds in een rechte lijn over een rij velden wijst.
- De pijl moet niet aan de rand van het speelbord gelegd worden en de storm moet het eigen schip niet treffen.
- De stormpijl geeft 3 windkrachten aan (bries, strakke wind en storm) die samen 5 rijen velden treffen. Afhankelijk van de windkracht zijn de gevolgen meer of minder ernstig voor de schepen die zich op de betrokken 5 rijen bevinden.

STORM: Alle schepen op deze lijn worden tot op de volgende oever (eiland of speelbordrand) bewogen.

STRAKKE WIND: Alle schepen worden 2 velden verder bewogen.

BRIES: Alle schepen worden 1 veld verder bewogen. De beweging van de schepen wordt onmiddellijk uitgevoerd. Bereikt een schip daarbij een eiland, dan wordt het aan land gaan uitgesteld tot de betrokken speler aan de beurt is. Hij moet de landing dan uitvoeren en mag geen andere beweging met zijn schip maken.

3. Einde van de zet

Zodra een speler zijn schip heeft bewogen, eindigt zijn zet, behalve in de volgende 3 gevallen:

a) Het schip bereikt een eiland

Zodra een speler zijn schip op een eiland beweegt, landt het hierop. Er doen zich dan twee mogelijkheden voor:

1. De speler landt als eerste op dit eiland. Hij moet dan de avontuurkaart nemen van de rand van het speelbord met hetzelfde nummer als het eiland, de opdracht luidop voorlezen en vervolgens uitvoeren. Hij legt één van zijn heerser-chips op het eiland en beheerst zo het eiland. De avontuurkaart behoudt hij. Pas tijdens zijn volgende beurt mag hij met zijn schip het eiland verlaten.
2. Landt een speler als tweede (of latere) op een eiland, dan kiest de eigenaar van het eiland welke avontuurkaart hij aan de nieuwkomer geeft. Indien gewenst mag er hierover onderhandeld worden. Nadat de nieuw komer de opdracht heeft voorgelezen en uitgevoerd, legt hij zijn heerser-chip op het eiland en verhuist de heerser-chip van de vorige eigenaar naar de rand van het speelbord op het overeenkomstige nummer. Op de rand mogen per cijfer meerdere heerser-chips liggen, maar maximaal één per kleur. Ook de nieuwe eigenaar mag het eiland pas tijdens zijn volgende beurt verlaten.

Speciale eilanden:

- **Syrte:** de speler die hier terechtkomt moet één beurt overslaan - ook de beurt die hij moet overslaan, kost hem een godsgeschenk-steen.
- **Eiland van Aolus:** diegene die op dit eiland terechtkomt, mag de 3 volgende beurten gratis de stormpijl gebruiken.

b) Een speler verliest zijn laatste bemanningslid

Als een speler zijn laatste bemanningslid verliest, verliest hij ook zijn schip. Een speler kan door het onderspit te delven tijdens een strijd één of meerdere helden verliezen; of door een derde hongersteen te moeten nemen de ganse bemanning van zijn schip verliezen. Bij dit laatste kan hij wel aan de hongerdood ontsnappen door tijdens zijn eerstvolgende beurt een eiland te bereiken en daar ook proviand te vinden. Als een speler zijn schip verliest, moet hij terug naar Troje en opnieuw beginnen:

Hij moet al zijn heerser-chips die op de rand van het speelbord liggenterug bij zich nemen. Hij behoudt zijn avontuurkaarten en de heerser-chips die reeds op een eiland liggen. Hij start terug met een volledig bemand schip en vult zijn voorraad terug aan tot 3 godsgeschenk-stenen

c) Twee schepen op één veld - strijd

Als twee schepen op één veld komen te staan, kan er hieruit een strijd ontstaan als één van beide spelers dit wil.

Elke speler gooit één maal met de zeil-dobbelsteen en telt bij het gegooid aantal ogen het aantal bemanningsleden op. De speler met de laagste som (dobbelsteen + bemanning) verliest één bemanningslid.

De strijd kan op elk moment gestaakt worden en er kan bv. onderhandeld worden over compensaties (godsgeschenk-steen, avontuurkaart, overname van een eiland en wisseling van de heerser-chips,...). Als een van beide partijen het niet eens is met de voorgestelde deal, wordt er gewoon doorgevochten tot één van de spelers al zijn bemanningsleden verloren heeft.

Strijden is niet verplicht !

Einde van het spel

Een speler kan pas terugkeren naar Ithaka en zo het spel winnen als hij:

1. geen heerser-chips meer heeft
2. of even veel heerser-chips als avontuurkaarten heeft



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief