

1 INLEIDING

300: *Earth & Water* heeft als thema de Perzische Oorlogen tussen Perzië en Griekenland, die 50 jaar duurden, van de Ionische Opstand in 499 v.Chr. tot de Vrede van Callias omstreeks 449 v.Chr. De ene speler leidt het Griekse leger, dat zich heeft verzameld rond Athene en Sparta, de andere speler leidt het Perzische leger.

Het Perzische leger viel de Grieken driemaal aan, maar in dit spel kunnen ze tot vijfmaal aanvallen.

2 SPEELMATERIAAL

2.1 Speelbord

Het speelbord is een kaart van Griekenland en een deel van Klein-Azië ten tijde van de Perzische Oorlogen.

Stad: elk vakje op de kaart is een stad en bevat de volgende informatie:

- Naam: de naam van de stad.
- Belangrijke stad: de blauwe steden zijn belangrijk voor de Perzen, de bruine voor de Grieken. De heerschappij over deze steden levert de spelers extra punten op.



- Voedsel: het aantal kruiken geeft aan hoeveel legers een speler te eten kan geven als hij heerst over de stad (zie 8 Bevoorradingfase). De twee belangrijke steden met rode kruiken zijn de bevoorradingsteden voor de Grieken, de twee belangrijke steden met blauwe kruiken zijn de bevoorradingsteden voor de Perzen.

De belangrijke steden en de bevoorradingsteden zijn dezelfde: Athenai & Sparta voor de Grieken, Ephesos & Abydos voor de Perzen.

- Haven: een stad die grenst aan een lichtblauwe zee, heeft een haven.

Route: de lijnen tussen de steden vormen routes. De legers verplaatsen zich via deze lijnen van de ene naar de andere stad. Houd er rekening mee dat de route tussen Abydos en Pella onderbroken is door de Hellespont. Het Perzische leger kan er een pontonbrug (zie 5.1) bouwen. Twee steden die met elkaar verbonden zijn door een route, noem je aangrenzend. Athenai grenst bijvoorbeeld aan Thebai en Korinthos.

Veldtochtenspoor: de spelers geven met een marker aan hoeveel veldtochten de Perzen al ondernemen. Het spel eindigt aan het einde van de vijfde veldtocht.

-  Belangrijke stad voor het Griekse leger
-  Belangrijke stad voor het Perzische leger



- Naam
- Stad
- Kruik
- Route
- Plaatsnaam (heeft geen invloed op het spel)

Scorespoor: aan het einde van elke veldtocht geven de spelers het verschil in score tussen de twee kampen aan met een marker. De speler die aan het einde van het spel de hoogste score heeft, al is het maar 1 punt, wint het spel. Als de score 0 is, wint niemand.

Historische figuren: deze figuren stellen personen voor die tijdens het spel sterven of worden verbannen. In dat geval legt de speler een leger of een vloot op de naam van de persoon.



Als de Griekse speler de kaart Leonidas speelt, legt hij een leger op de historische figuur (de persoon sterft in de slag bij Thermopylae).

2.2 Blokjes, schijven en een staafje

De rode blokjes en schijven stellen de Griekse legers en vloten voor, de blauwe de Perzische.

Leger: 1 blokje stelt 1 leger voor. Er zijn in totaal 9 Griekse legers en 24 Perzische legers.

Vloot: 1 schijf stelt 1 vloot voor. Er zijn in totaal 5 Griekse vloten en 6 Perzische vloten.

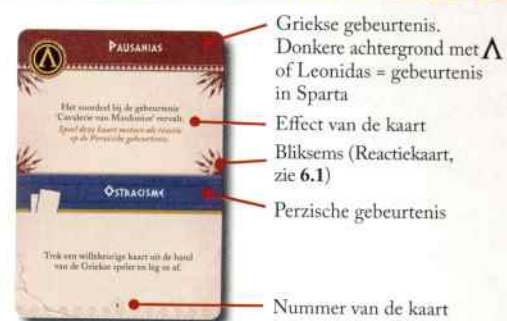
Marker: de 2 zwarte blokjes zijn markers. De spelers leggen 1 marker op het veldtochtenspoor en 1 marker op het scorespoor. Ze geven de huidige stand weer.

Pontonbrug: het staafje is een pontonbrug. De Perzische speler gebruikt het om een pontonbrug te bouwen (zie 5.1).



2.3 Kaarten

Er zijn 16 kaarten. Elke kaart bestaat uit 2 delen: bovenaan staat een Griekse gebeurtenis, onderaan staat een Perzische gebeurtenis.



- Griekse gebeurtenis. Donkere achtergrond met Δ of Leonidas = gebeurtenis in Sparta
- Effect van de kaart
- Bliksems (Reactiekaart, zie 6.1)
- Perzische gebeurtenis
- Nummer van de kaart

2.4 Dobbelstenen

De spelers handelen met de dobbelstenen gevechten tussen legers en vloten af.

3 VOORBEREIDING

De spelers kiezen een kamp en nemen het bijbehorende speelmateriaal. Ze zetten het volgens de volgende instructies op de kaart. Zie ook de illustratie op de volgende bladzijde.

3.1 Startpositie Perzische macht

De speler zet 4 legers op de kaart: 2 in Ephesos en 2 in Abydos. Hij zet 1 vloot in de haven van Ephesos. Hij legt de rest van zijn speelmateriaal voor zich neer. Hij mag dit tijdens de Voorbereidingsfases (zie 5) op de kaart plaatsen.

3.2 Startpositie Griekse macht

De speler zet 3 legers op de kaart: 1 in Athenai, 1 in Sparta en 1 in Korinthos. Hij zet 2 vloten: 1 in de haven van Athenai en 1 in de haven van Sparta. Hij legt de rest van zijn speelmateriaal voor zich neer. Hij mag dit tijdens de Voorbereidingsfases (zie 5) op de kaart plaatsen.

3.3 Markers

Leg een zwarte marker op vakje 1 van het veldtochtenspoor en de andere op vakje 0 van het scorespoor. De Perzische speler legt de pontonbrug voor zich neer.

3.4 Verdeling van de kaarten

Schud de 16 kaarten en leg ze als gedekte trekstapel op de tafel. De voorbereiding is nu klaar. Lees 4 om het spel te beginnen.



16 kaarten

Vorbereiding



Voorraad Perzische legers en vloten



Voorraad Griekse legers en vloten



GRIEKSE KANT

PERZISCHE KANT



Starttekent

Vorbereidingskost en maximaal aantal aankopen (kaarten, legers, vloten)

DEFINITIE VAN HEERSCHAPPIJ

Een speler heerst over een stad in de volgende situaties.

- Als een speler minstens 1 leger in die stad heeft staan, heerst hij over die stad.
- Als een speler geen legers heeft in een stad, heerst hij niet over de stad, tenzij het een van zijn bevoorradingssteden is. Zolang er geen vijandelijk leger in een bevoorradingsstad staat, heerst de speler van wie de stad is, over die stad, ook al heeft hij er geen leger. Als er bijvoorbeeld geen leger is in Athenai, heersen de Grieken over die stad. **Een speler heerst niet over een stad als hij er alleen maar met een vloot in de haven aanwezig is.**

4 SPELVERLOOP

De Perzen kunnen in het spel 5 veldtochten ondernemen. Het spel is afgelopen bij een automatische overwinning (zie 9) of na 5 veldtochten. In dat geval wint de speler met de hoogste score. Is de score 0, dan zijn de legers geneutraliseerd en wint niemand.

4.1 De veldtocht

Tijdens een veldtocht worden de volgende fases in de opgegeven volgorde uitgevoerd:

1. Vorbereidingsfase
2. Actiefase
3. Bevoorradingsfase
4. Scorefase

Na de scorefase is de veldtocht voorbij en begint de volgende veldtocht. Zet de marker op het veldtochtenspoor 1 vakje vooruit om aan te geven dat de volgende veldtocht begint. Het spel eindigt, wanneer de vijfde veldtocht is afgelopen.

4.2 Overzicht voorbereidingsfase

De spelers wapenen zich voor de veldtocht. De Perzen en Grieken betalen met talenten (de munteenheid in dit spel, in werkelijkheid obolen voor de Grieken en darieken voor de Perzen) om kaarten te kopen, legers en vloten in te zetten en, in het geval van de Perzische speler, een pontonbrug te bouwen. Lees ook 5. Afhankelijk van de kaarten die de Perzische speler in deze fase koopt, kan de veldtocht direct voorbij zijn.

4.3 Overzicht actiefase

De Perzische speler en de Griekse speler spelen om beurten een kaart. Als ze geen kaart meer willen spelen of als ze geen kaart meer hebben, kunnen ze passen. Als de twee spelers na elkaar passen (de

Perzische speler past en daarna past de Griekse speler of omgekeerd), is de actiefase voorbij, ongeacht het aantal kaarten dat ze nog in de hand hebben. Als een speler past, mag hij in de volgende beurt opnieuw een kaart spelen (als de andere speler niet heeft gepast). Hij mag ook opnieuw passen. Lees ook 6.

4.4 Overzicht bevoorradingsfase

Na de actiefase controleren eerst de Perzen en daarna de Grieken de bevoorrading van hun legers. De spelers moeten elk leger dat ze niet kunnen bevoorraden, van de kaart verwijderen. Vloten hebben geen bevoorrading nodig. Als de Griekse speler nog kaarten in de hand heeft, mag hij er tot 4 behouden, de rest moet hij afleggen (als hij er minder dan 4 heeft, mag hij kiezen of hij er houdt). De Perzische speler mag slechts 1 kaart behouden. Als hij dat doet, beschikt hij voor de volgende veldtocht over slechts 10 in plaats van 12 talenten. Lees ook 8.

4.5 Overzicht scorefase

Ten slotte tellen de beide spelers het aantal steden waarover ze heersen of die ze bezetten met een leger. Een speler heerst niet over een stad als hij er alleen maar een vloot in de haven heeft. Heersen over een belangrijke stad van de tegenspeler telt als heersen over 2 steden. De spelers vergelijken het aantal steden waarover ze heersen en geven op het scorespoor het verschil aan, aan de kant van de speler die over de meeste steden heerst. De maximale score is 6. De marker kan niet verder dan 6 gaan. Een score van 6 betekent echter nog niet dat de speler zal winnen. De speler die in deze fase over de 2 belangrijke steden van de tegenspeler heerst, wint direct het spel (lees ook 'automatische overwinning', blz. 12). Lees ook 9.

Scorevoorbeeld

Als de Grieken over 3 steden heersen (Athenai, Sparta en Korinthos) en de Perzen over 2 (Abydos en Ephesos), zetten de spelers de marker op het scorespoor 1 vakje vooruit naar de kant van de Grieken. Als de Perzen echter over Athenai heersen, heersen de Grieken over 2 steden en de Perzen over 4 (Athenai is een belangrijke stad). Dan zetten de spelers de marker op het scorespoor 2 vakjes vooruit naar de kant van de Perzen.

5 VOORBEREIDINGSFASE

De 2 spelers bewapenen zich voor de veldtocht. De Perzen voeren eerst hun voorbereiding uit, daarna de Grieken.

5.1 Voorbereiding van de Perzen

Budget: voor elke veldtocht beschikken de Perzen over 12 talenten. De speler hoeft niet alle talenten te gebruiken, maar niet-gebruikte talenten is hij kwijt, hij kan ze niet gebruiken voor een volgende veldtocht.

Uitzondering: als de Perzische speler na de vorige veldtocht 1 kaart in zijn hand behield, beschikt hij voor deze veldtocht over slechts 10 talenten.

Vorbereidingskost: de Perzische speler mag met de talenten kaarten kopen en legers en vloten inzetten. Hij beslist eerst hoeveel kaarten hij zal kopen (dat mogen er ook geen zijn), trekt ze van de stapel en bekijkt ze. Daarna zet hij legers en vloten in en ten slotte bouwt hij eventueel een pontonbrug.

Eenheid	Talenten	Maximumaantal per voorbereidingsfase
Kaart	1	6
Leger	1	onbeperkt
Vloot	2*	2
Pontonbrug	6	-

* Alternatieve regel: elke vloot kost slechts 1 talent.

Plaatsing van legers en vloten: de Perzische speler zet elk nieuw ingezet leger in een eigen belangrijke stad of in een stad waarover hij heerst. Hij zet elke vloot in de haven van een eigen belangrijke stad of van een stad waarover hij heerst. Het aantal eenheden dat aanwezig kan zijn in een stad of haven, is

onbeperkt. Als de speler over een stad heerst, maar in die haven bevindt zich een vloot van de vijand, dan mag hij geen nieuwe vloot in die haven inzetten. De speler neemt gekochte kaarten in de hand.

Bouw van een pontonbrug: als de Perzen over Abydos heersen, kan de Perzische speler een pontonbrug bouwen. Hij betaalt 6 talenten en legt de pontonbrug op de Hellespont om aan te geven dat de route tussen Abydos en Pella open is (Xerxes legde in 480 v.Chr. een dubbele brug van boten aan op de Hellespont tussen Abydos in Klein-Azië en Sestos in Europa).

5.2 Voorbereiding van de Grieken

Als de Perzische speler klaar is met de voorbereidingen, voert de Griekse speler zijn voorbereiding uit.

Budget: de Grieken beschikken elke veldtocht over 6 talenten. De Griekse speler hoeft niet alle talenten te gebruiken, maar niet-gebruikte talenten is hij kwijt, hij kan ze niet gebruiken voor een volgende veldtocht.

Vorbereidingskost: de Griekse speler mag met de talenten kaarten kopen en legers en vloten inzetten. Hij beslist eerst hoeveel kaarten hij zal kopen, trekt ze van de stapel en bekijkt ze. Daarna zet hij legers en vloten in. De Griekse speler kan geen pontonbrug bouwen.

Eenheid	Talenten	Maximumaantal per voorbereidingsfase
Kaart	1	6
Leger	1	onbeperkt
Vloot	1	2

Plaatsing van legers en vloten: de Griekse speler zet elk nieuw ingezet leger in een eigen belangrijke

stad of in een stad waarover hij heerst. Hij zet elke vloot in de haven van een eigen belangrijke stad of van een stad waarover hij heerst. Het aantal eenheden dat aanwezig kan zijn in een stad of haven, is onbeperkt. Als de speler over een stad heerst, maar in die haven bevindt zich een vloot van de vijand, dan mag hij geen nieuwe vloot in die haven inzetten. De speler neemt gekochte kaarten in de hand.

5.3 Vroegtijdig einde van de veldtocht na de plotse dood van de Perzische koning

Als de Perzische speler tijdens zijn voorbereiding (5.1) de kaart *Plotse dood van de Grote Koning* trekt, is de veldtocht direct afgelopen. De Perzische speler legt alle kaarten in zijn hand af en schud ze samen met de andere afgelegde kaarten en de trekstapel tot een nieuwe trekstapel. Hij mag geen legers of vloten inzetten en geen pontonbrug bouwen. De Griekse speler voert geen voorbereidingsfase uit. De spelers beginnen direct aan de volgende veldtocht. Ook de score wordt niet berekend (als de Perzische koning echter plotseling sterft ten gevolge van de kaart *Herstel van rust en orde in Babylonië of Egypte*, voeren de spelers de bevoorradingsfase en de scorefase wel uit). Het spel is meteen afgelopen als dit gebeurt tijdens de vijfde veldtocht.

De kaart *Plotse dood van de Grote Koning* kan maximaal twee keer tijdens het spel worden gespeeld. De eerste keer sterft Darius onverwacht door ziekte. Zet een Perzisch leger op de historische figuur Darius I op het speelbord om aan te geven dat de gebeurtenis heeft plaatsgevonden. De tweede keer wordt Xerxes vermoord. Zet een Perzisch leger op de historische figuur Xerxes I op het speelbord. Ook deze gebeurtenis kan geen tweede keer plaatsvinden. Als de Perzische speler de kaart *Plotse dood van de Grote Koning* trekt, vindt de gebeurtenis niet plaats, maar de Perzen kunnen zich verplaatsen met die kaart (zie 6.3).

De spelers leggen op de figuren Darius I en Xerxes I een Perzisch leger dat nog niet actief is. Als alle Perzische legers actief zijn, kiest de Perzische speler een leger van het speelbord.

5.4 Trekstapel

Als de trekstapel leeg is, schudden de spelers de kaarten van de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel. Als zowel de trekstapel als de aflegstapel leeg zijn, kunnen de spelers geen kaarten meer kopen, ook al hebben ze daarvoor voldoende talenten.

6 ACTIEFASE

De actiefase is de belangrijkste fase. De spelers verplaatsen hun legers en vloten, ze vallen legers en vloten van de tegenstander aan en veroveren vijandelijke steden. Ze gebruiken gebeurtenissen op kaarten om de situatie in hun voordeel om te buigen.

6.1 Verloop van de actiefase

De Perzische speler beslist eerst of hij een kaart uit zijn hand wil spelen of past. Als hij een kaart speelt, kiest hij of hij het effect op de kaart uitvoert of het effect niet uitvoert en de kaart in de plaats daarvan gebruikt om zijn troepen te verplaatsen (zie 6.3).

Daarna kan de Griekse speler een kaart uit zijn hand spelen en kiezen of hij het effect op de kaart uitvoert of de kaart gebruikt om zijn troepen te verplaatsen. Zolang de Perzische speler de gebeurtenis van de kaart *Carneiafeest* niet speelt, kan de Griekse speler gebeurtenissen op Sparta uitvoeren.

Het spel van een reactiekaart tegen een aanval (*Miltiades, 300, De Onsterfelijken, Artemisia I, Themistocles, Pausanias*) of een gebeurtenis van de tegenstander (*Molon labe*) geldt niet als een beurt.

Als de spelers direct na elkaar passen: de actiefase is voorbij en de bevoorradingsfase begint.

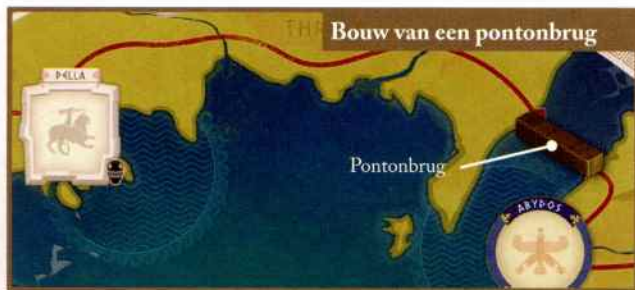
Passen: als een speler geen kaarten meer in de hand heeft, moet hij passen. Als de twee spelers geen kaarten meer in de hand hebben, is de actiefase voorbij.

Spelen na het passen: als een speler past, maar de andere niet, is de speler die zojuist paste, opnieuw aan de beurt. Hij mag opnieuw passen of een kaart spelen.

6.2 Een gebeurtenis spelen

Voer de instructies op de kaart uit. De effecten van een gebeurtenis verschillen voor de Perzen en de Grieken. Bepaalde gebeurtenissen komen slechts één of twee keer per spel voor. Als een gebeurtenis niet meer kan plaatsvinden, kunnen de spelers de kaart alleen nog gebruiken om zich te verplaatsen. Gebeurtenissen die onbeperkt kunnen plaatsvinden, kunnen meerdere keren in het spel voorkomen. Leg de gespeelde kaart open op de aflegstapel.

Miltiades, Themistocles, Leonidas: de gebeurtenis op deze kaarten kan slechts eenmaal per spel plaatsvinden (de persoon sterft of wordt om verschillende redenen verbannen). Als de Griekse speler de gebeurtenis speelt, legt hij een nog niet ingezet Grieks



Als de pontonbrug op de Hellespont ligt, is de route tussen Abydos en Pella open. De twee steden zijn aangrenzend ALS de pontonbrug er ligt.

leger op de overeenkomstige historische figuur. Als alle Griekse legers op het speelbord liggen, legt de Griekse speler er één van op de figuur.

Artemisia I: de gebeurtenis op de kaart *Artemisia I* kan slechts eenmaal in het spel plaatsvinden (terugtrekking van de Perzische legers). Als de Griekse speler de gebeurtenis speelt, verwijderd hij een Perzische vloot en legt die op de historische figuur Artemisia I.

6.3 Verplaatsen

Negeer de gebeurtenis op een kaart en verplaatst een leger of vloot. Als een speler een kaart gebruikt om te verplaatsen, vindt de gebeurtenis niet plaats. Leg de kaart na het spelen open op de aflegstapel. Voor het verplaatsen voert de speler een van deze acties uit:

- **Verplaatsing van legers:** de speler kiest een stad met daarin zijn legers en verplaatst één of meer legers via een route (zie 6.4).
- **Verplaatsing van vloten:** de speler kiest een haven met daarin zijn vloten en verplaatst één of meer vloten naar een haven naar keuze (zie 6.5).

6.4 Verplaatsing van legers

Als een speler legers wil verplaatsen, kiest hij een stad waarin zijn legers aanwezig zijn. Hij verplaatst (één, meerdere of alle) legers in die stad via een route.

Af te leggen afstand: bij het verplaatsen mag de speler kiezen waar hij zijn legers naartoe verplaatst, rekening houdend met de volgende beperkingen:

- de legers die een speler verplaatst, blijven altijd samen. Hij kan niet een leger onderweg achterlaten en hij kan ook niet onderweg een leger oppikken dat zich niet in de stad bevond waar de legers vertrokken. De spelers zijn niet verplicht een leger achter te laten in de stad vanwaar ze hun legers verplaatsen.
- Als de legers bij een stad komen die is bezet door een vijandelijk leger, stoppen ze en voeren ze direct een gevecht uit (zie 7.1). Als in de stad alleen vijandelijke vloten in de haven liggen en de speler heerst over de stad, dan zijn de legers niet verplicht er te stoppen. De speler mag zijn legers laten stoppen of door laten gaan bij steden waarin zijn legers aanwezig zijn of waarover hij heerst. Er is geen beperking voor het aantal legers dat een stad kan bezetten. Een speler moet zijn legers wel laten stoppen als er geen enkel leger (van geen van beide spelers) in de stad aanwezig is en de speler niet over de stad heerst.

- De route tussen Abydos en Pella is onderbroken. Tenzij een pontonbrug wordt gebouwd, kan geen enkel leger de Hellespont oversteken.

6.5 Verplaatsing van vloten

Als een speler zijn vloten wil verplaatsen, kiest hij een haven waar een of meer vloten van hem liggen. Hij kan (één, meerdere of alle) vloten verplaatsen naar een haven naar keuze. Vloten verplaatsen zich, in tegenstelling tot legers, niet langs routes.

Beperkingen: de vloten die een speler verplaatst, blijven altijd samen. Als meerdere vloten zich tegelijkertijd verplaatsen, verplaatst de speler al die vloten naar dezelfde haven. Er vindt een gevecht tussen vloten plaats als er in de haven van bestemming een vijandelijke vloot ligt (zie 7.2). Er vinden geen gevechten tussen vloten en legers plaats, ook niet als zich vijandelijke legers in de stad bij de haven bevinden.

Vervoer van legers: als de legers van een speler in een havenstad staan, kan elke vloot van die speler een leger vervoeren. Er kunnen echter maximaal drie legers op die manier worden vervoerd, ongeacht het aantal vloten dat de speler ter beschikking heeft (als de speler vier of meer vloten verplaatst, kan hij maximaal drie legers vervoeren). Als zich geen vijandelijke vloot in de haven van bestemming bevindt, zet de speler direct de vervoerde legers in de stad. Er vindt een gevecht tussen legers plaats als de stad is bezet door vijandelijke legers (zie 7.1). Als zich in de haven van bestemming vijandelijke vloten bevinden, voert dan eerst een gevecht tussen vloten uit en ontscheep daarna de legers van de overblijvende vloten in de stad. Voer ten slotte een gevecht tussen legers uit als zich vijandelijke legers in de stad bevinden.

7 DE GEVECHTEN

Er zijn twee soorten gevechten: gevechten tussen legers en gevechten tussen vloten. Legers en vloten vallen elkaar nooit aan. Als de legers van een speler na een verplaatsing in een stad komen waar al vijandelijke legers aanwezig zijn, vindt een gevecht tussen de legers plaats. Als de vloten van een speler na een verplaatsing in een haven komen waar al vijandelijke vloten aanwezig zijn, vindt een gevecht tussen vloten plaats. De speler die zijn legers of vloten verplaatst, is de aanvaller, de speler die de stad of de haven waar het gevecht plaatsvindt, bezet, is de verdediger.



7.1 Gevecht tussen legers

Een gevecht tussen legers duurt meerdere ronden, tot een winnaar overblijft. Elke ronde werpen de spelers de dobbelstenen (stap 1) en ze bepalen wie de ronde wint (stap 2). Na stap 2 begint een nieuwe ronde en werpen de spelers opnieuw de dobbelstenen.

Met de dobbelstenen werpen: iedere speler werpt zoveel dobbelstenen als er legers van hem deelnemen aan het gevecht. De spelers mogen echter maximaal 3 dobbelstenen werpen.

Het dobbelresultaat: de spelers bepalen de winnaar van de ronde door hun dobbelresultaat te vergelijken. Als een speler 2 of 3 dobbelstenen werpt, mag hij slechts het resultaat van één worp gebruiken om de overwinning op te eisen. Bovendien kan de Perzische speler nooit meer dan een '4' gooien. Als zijn dobbelresultaat hoger is, geldt dat als '4'. Dat komt omdat de Perzen minder goed konden vechten dan de Grieken, die vooral hoplieten (zwaarbewapend voetvolk) hadden.

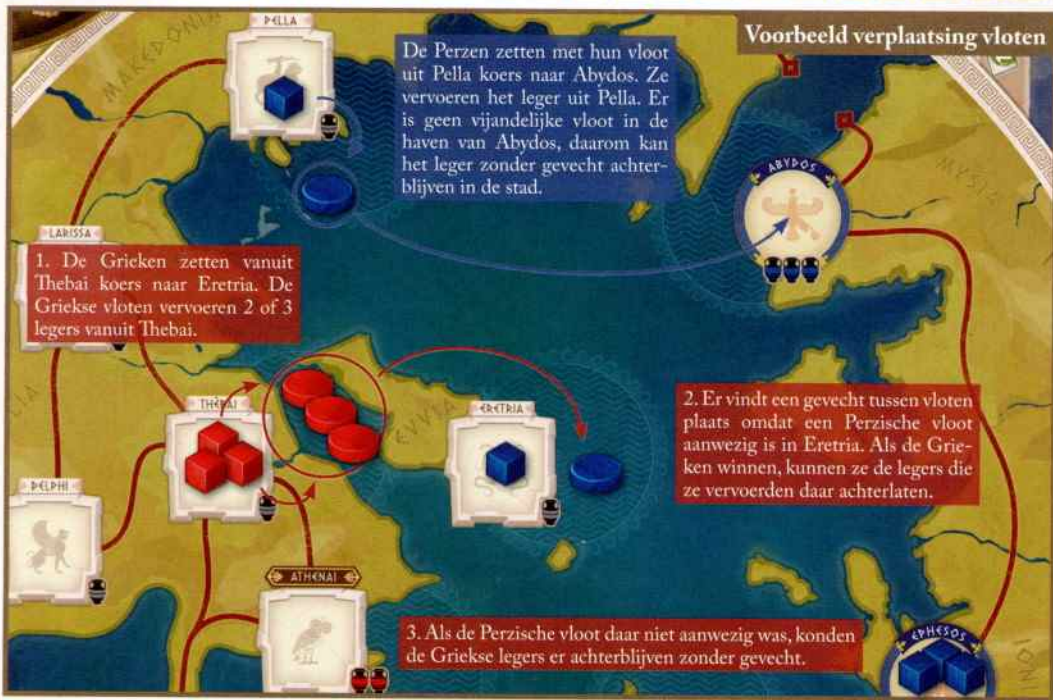
Uitzondering: in Ephesos en Abydos is het dobbelresultaat van de Perzen bij '5' of meer '5' waard (zowel

bij aanval als bij verdediging, zowel voor gevechten tussen legers als tussen vloten; zie 7.2 voor gevechten tussen vloten). Met andere woorden: de Perzen vechten in Azië beter dan elders.

Winnaar van de ronde: de speler met het hoogste dobbelresultaat wint de ronde. De verliezer verwijderd een leger van het speelbord. Hij mag het bij een volgende veldtocht opnieuw inzetten. Bij een gelijk dobbelresultaat verwijderen beide spelers een leger.

Einde van een gevecht tussen legers: een gevecht tussen legers is voorbij als alle legers van een van beide spelers zijn verslagen. Het is ook voorbij als een speler zich terugtrekt (zie hierna).

Terugtrekking: als de winnaar van een ronde bekend is gemaakt, mag eerst de aanvaller en daarna de verdediger kiezen of hij zich terugtrekt of niet. Als de aanvaller zich terugtrekt, keren al zijn legers terug naar de aangrenzende stad waar ze vandaan kwamen. Als de legers werden vervoerd door vloten (zie 6.5), keren zowel de legers als de vloten terug naar de havenstad waar ze vandaan kwamen.



Voorbeeld verplaatsing vloten

De Perzen zetten met hun vloot uit Pella koers naar Abydos. Ze vervoeren het leger uit Pella. Er is geen vijandelijke vloot in de haven van Abydos, daarom kan het leger zonder gevecht achterblijven in de stad.

1. De Grieken zetten vanuit Thebai koers naar Eretria. De Griekse vloten vervoeren 2 of 3 legers vanuit Thebai.

2. Er vindt een gevecht tussen vloten plaats omdat een Perzische vloot aanwezig is in Eretria. Als de Grieken winnen, kunnen ze de legers die ze vervoerden daar achterlaten.

3. Als de Perzische vloot daar niet aanwezig was, konden de Griekse legers er achterblijven zonder gevecht.



Voorbeeld gevecht

1. Dit is het vervolg op het 'voorbeeld verplaatsing vloten'. Er vindt een gevecht tussen de vloten plaats. Er zijn 3 Griekse vloten, de Griekse speler werpt dus 3 dobbelstenen. Resultaat: 1, 2, 3. De Perzische speler werpt 1 dobbelsteen en gooit 4. Die geldt als 2. Het hoogste resultaat is bij beide spelers 2, daarom verliest iedere speler 1 vloot (de Griekse speler verwijdert de vloot die geen leger vervoert).

2. Omdat er geen vijandelijke vloot meer in de haven is, blijven de 2 Griekse legers in Eretria achter. Ze vallen er het Perzische leger aan. De spelers werpen de dobbelstenen. De Grieken werpen 1, 2, de Perzen 2. De Perzen winnen dus de ronde. De Grieken verwijderen een Grieks leger.

3. De Grieken besluiten zich terug te trekken. Ze keren terug naar de vertrekhaven en het leger dat ze vervoerden, keert ook terug naar Thebai.

dobbelresultaat verwijderen beide spelers een vloot. Als de verwijderde vloot een leger vervoerde, moet de speler ook dat leger verwijderen. Als sommige vloten een leger vervoerden en andere niet, mag de speler een vloot verwijderen die geen leger vervoerde.

Einde van een gevecht tussen vloten: het gevecht is voorbij als alle vloten van een van beide spelers zijn verslagen. Het is ook voorbij als een speler zich terugtrekt (zie hierna).

Terugtrekking: als de winnaar van een ronde bekend is, mag eerst de aanvaller en daarna de verdediger kiezen of hij zich terugtrekt of niet. Als de aanvaller zich terugtrekt, keren al zijn vloten terug naar de haven waar ze vandaan kwamen. Als de vloten legers vervoerden, keren ook de legers terug naar de stad bij de vertrekhaven. Als de verdediger zich terugtrekt, verplaatst hij al zijn vloten naar een willekeurige havenstad waarover hij heerst en waar geen vijandelijke vloten zijn. In tegenstelling tot bij een terugtrekking van legers, mogen de vloten van de verdediger tijdens het terugtrekken geen legers vervoeren.

Als de verdediger zich niet kan terugtrekken, gaat het gevecht door tot een van beide kampen is verslagen.

BEVOORADINGSFASE

Na de actiefase volgt de bevoorradingsfase. De Perzen controleren als eerste hun bevoorrading,

daarna de Grieken. Ze voeren daarvoor de volgende stappen uit.

8.1 Handkaarten afleggen

De Perzische speler mag eventueel 1 kaart bijhouden voor de volgende veldtocht. Als hij dat doet, heeft hij voor zijn volgende veldtocht slechts 10 in plaats van 12 talenten ter beschikking. Hij legt de rest van de kaarten die hij nog in de hand heeft af op de aflegstapel.

De Griekse speler mag tot 4 kaarten behouden. Als hij 5 of meer kaarten in de hand heeft, kiest hij welke hij wil behouden, de rest legt hij af.

8.2 Bevoorraden

Er zijn twee voorwaarden voor bevoorrading: bevoorradingscapaciteit en bevoorradingsroutes.

Perzisch leger: de Perzische speler mag zoveel legers als hij wil hebben in Ephesos en Abydos. Hun bevoorrading wordt verzekerd via de Perzische Koninklijke Weg die door het rijk loopt. De Perzische speler telt het aantal kruiken in de steden waarover hij heerst, behalve die in zijn belangrijke steden (Ephesos en Abydos). Als het aantal legers dat hij op het speelbord heeft staan (zonder de legers in zijn belangrijke steden), groter is dan het aantal kruiken, haalt hij het teveel aan legers van het bord. De Perzische speler kiest zelf welke legers hij verwijdert.

Als de verdediger zich terugtrekt, verplaatst hij al zijn legers via een route naar een aangrenzende stad waarover hij heerst. Hij mag zich niet terugtrekken in een stad waarover niemand heerst. Als hij vloten in de haven van de stad heeft liggen, mag hij de legers die hij terugtrekt, ook vervoeren naar een havenstad waarover hij heerst. Hij moet echter in staat zijn al zijn legers te vervoeren en hij moet met al zijn vloten vertrekken, ook de vloten die geen legers vervoeren. Als een speler minder vloten dan legers heeft, kan hij zich niet terugtrekken over zee.

Als de verdediger zich niet kan terugtrekken, gaat het gevecht door tot een van beide kampen is verslagen.

Vernietiging van de pontonbrug: als na een gevecht tussen legers de Grieken heersen over Abydos, vernietigen ze direct de pontonbrug. Als de Perzen na een gevecht over Abydos heersen, kunnen ze vanaf dan de pontonbrug bouwen.

7.2 Gevecht tussen vloten

Net zoals een gevecht tussen legers duurt een gevecht tussen vloten meerdere ronden, tot er een winnaar is. Elke ronde werpen de spelers de dobbelstenen (stap

1) en ze bepalen wie de ronde wint (stap 2). Na stap 2 begint een nieuwe ronde.

Met de dobbelstenen werpen: iedere speler werpt zoveel dobbelstenen als er vloten van hem deelnemen aan het gevecht. De spelers mogen echter maximaal 3 dobbelstenen werpen.

Het dobbelresultaat: de spelers bepalen de winnaar van de ronde door hun dobbelresultaat te vergelijken. Als een speler 2 of 3 dobbelstenen werpt, mag hij slechts het resultaat van één worp gebruiken om de overwinning op te eisen. Bovendien kan de Perzische speler nooit meer dan '4' gooien. Als zijn dobbelresultaat hoger is, geldt dat als '4'. Dat komt omdat de Grieken triremen gebruikten, terwijl de Perzen minder sterke Fenicische boten hadden.

Uitzondering: de Perzen vechten beter in Azië, daarom is een dobbelresultaat van '5' of meer daar '5' waard (zie 7.1).

Winnaar van de ronde: de speler met het hoogste dobbelresultaat wint de ronde. De verliezer verwijdert een vloot van het speelbord. Hij mag die bij een volgende veldtocht opnieuw inzetten. Bij een gelijk

Grieks leger: de Griekse speler telt het aantal kruiken in de steden waarover hij heerst (3 in Ephesos en Abydos). Als het aantal legers dat hij op het speelbord heeft staan, groter is dan het aantal kruiken, verwijdert hij het teveel aan legers. De Griekse speler kiest zelf welke legers hij verwijdert.

Bevoorradersroute: de spelers controleren of er tussen hun legers en een van hun belangrijke steden een bevoorradersroute loopt. Als ze vanuit de stad waar hun legers zich bevinden via een route op het speelbord naar een van hun belangrijke steden (die niet door de vijand wordt bezet) geraken, is er een bevoorradersroute. De route mag langs steden lopen waarover niemand heerst. Als er geen bevoorradersroute is, moet de speler alle legers in die stad verwijderen behalve in het volgende geval:

Overzeese bevoorrading: als er geen bevoorradersroute mogelijk is tussen de stad met de legers van een speler en een van zijn belangrijke steden, hoeft hij zijn legers toch niet terug te trekken als een van zijn vloten in de haven van de stad met zijn legers ligt (de bevoorrading gebeurt dan overzees). Er hoeft geen vloot in een belangrijke stad te liggen. Er hoeft alleen een vloot aanwezig te zijn in de stad die niet kan worden bevoorradat over het land. Als

er echter vijandelijke vloten aanwezig zijn in de belangrijke steden van de speler, is overzeese bevoorrading niet mogelijk.

➔ SCOREFASE

Na de bevoorradersfase volgt de scorefase. Voor iedere stad waarover een speler heerst, krijgt hij 1 punt of 2 punten als het om een belangrijke stad van de tegenstander gaat. De spelers berekenen het verschil tussen hun scores en verschuiven de marker op het scorespoor zoveel vakken in de richting van de speler met de meeste punten.

Automatische overwinning: als een kamp in de scorefase heerst over de twee belangrijke steden van de tegenstander, verliest die laatste speler het spel, ongeacht zijn score in deze ronde.

10 EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een automatische overwinning plaatsvindt of na vijf volledige veldtochten. De speler aan wiens kant de marker op het scorespoor op dat moment staat, wint het spel. Is de score 0, dan zijn alle legers geneutraliseerd en wint geen van beide spelers het spel.

OVERZICHT VAN DE KAARTEN

Hier volgt meer uitleg bij de personen en gebeurtenissen op de kaarten.

#01: Mijnen van Laurion

Na de Slag bij Marathon (490 v.Chr.) werden de zilvermijnen van Laurion geëxploiteerd. **Themistocles** gebruikte de opbrengsten om de Atheense vloot uit te bouwen. Daardoor kon hij in 480 v.Chr. de Slag bij Salamis winnen.

#01: Cavalerie van Mardonios

Hoewel het Perzische leger een machtige cavalerie had, was het niet efficiënt door de moeilijke terreinomstandigheden. **Mardonios** bracht de Atheners en Spartanen grote verliezen toe aan het begin van de Slag bij Plataeae (479 v.Chr.), maar ten slotte werd hij verslagen door de Spartaan **Pausanias**.

#02: Ionische Opstand

Deze opstand was de aanleiding tot de Perzische Oorlogen. De Ionische Opstand werd gesteund door Athene en Eretria, daarom begon **Darius I** een strafexpeditie tegen de Grieken.

#02, 03, 13: Aarde en water

Aarde en water was een teken van onderwerping van een stadstaat, geëist door de Perzen. Veel stadstaten en het koninkrijk Macedonië gingen in op de eis van de Grote Koning.

#03: Toorn van Poseidon

Poseidon was de god van de zee en de oceanen. De kaart is de schade aan de vloot door een storm. Tijdens de eerste Perzische Oorlog (492 v.Chr.) veroverde Perzië Thracië, in het noordoosten van Griekenland, maar de Perzische vloot werd vernield tijdens een storm en de expeditie werd onderbroken.

#04: Miltiades

Miltiades was tiran van de Thracische Chersonesos en in 513 v.Chr. vergezelde hij **Darius I** op zijn veldtocht tegen de Scythen. Hij steunde de Ionische Opstand en vluchtte daarna naar Athene waar hij staatsman werd en zich tegen de Perzen keerde.

Toen het Griekse leger op het enorme Perzische leger botste bij Marathon, raakte het Griekse kamp verdeeld. Sommigen wilden meteen de strijd aangaan, anderen wilden wachten op de hulp van Sparta. **Miltiades** beval de eerste mogelijkheid aan.

Men volgde zijn advies en het Griekse leger won de slag verpletterend.

Miltiades won daardoor aan faam, maar zijn veldtocht naar Paros een jaar later was een regelrechte ramp. Hij werd ervan beschuldigd 'het land te hebben verraden'. Hij ontsnapte aan de doodstraf maar stierf later aan de verwondingen die hij tijdens die laatste veldtocht opliep.

#04: Carneiafeest

Het Carneiafeest is een van de belangrijkste religieuze feesten in Sparta. Tijdens het feest zijn militaire acties verboden. Daarom kon Sparta niet zijn volledige leger mobiliseren voor de Slag bij Thermopylae (480 v.Chr.).

#05: Themistocles

De Atheense bevolking had erg veel zelfvertrouwen na de overwinning in Marathon, maar **Themistocles** voorspelde dat Perzië opnieuw zou aanvallen. Omdat het heel moeilijk was om zo'n groot leger op het land te verslaan, richtte hij een grote vloot met triremen op (grote oorlogsschepen met drie roeiers per riem). Daarvoor gebruikte hij de inkomsten van de mijnen van Laurion. Hij deed dat tegen het advies van **Miltiades** in, de veldheer die de Slag bij Marathon had gewonnen.

De Slag bij Salamis bewees dat **Themistocles** het bij het rechte eind had. Hij versloeg met zeshonderd triremen, waaronder tweehonderd uit Athene, de zeventien Perzische schepen door voordeel te halen uit de beperkte ruimte in de smalle zeestraat.

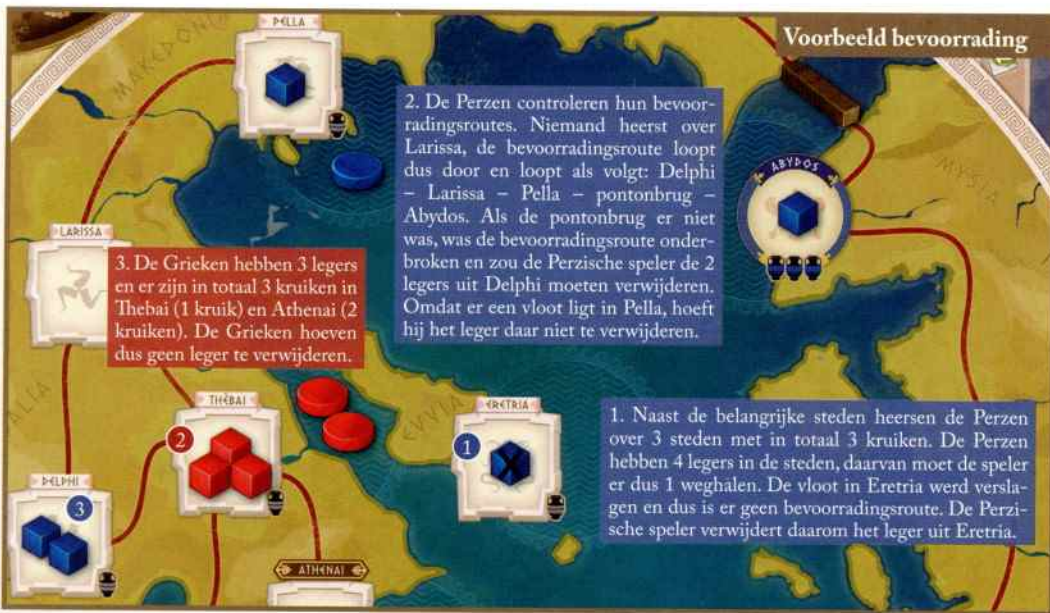
Het succes steeg **Themistocles** echter naar het hoofd en hij werd enkele jaren later door de Atheense bevolking door ostracisme verbannen.

#05: De Onsterfelijken

Volgens de historicus Herodotus waren de Onsterfelijken een elitekrijgsmacht van 10.000 strijders. Hij noemde ze zo omdat als een van hen stierf, hij onmiddellijk werd vervangen: 'We noemen ze Onsterfelijken omdat als een van hen ziek wordt of sterft, meteen een andere strijder zijn plaats inneemt en ze dus altijd met precies 10.000 waren.'

#06: Pausanias

Pausanias was de neef van Leonidas I. Hij versloeg het Perzische leger in de Slag bij Plataeae. Hij werd ervan beschuldigd samen te zweren met de Perzen.



Hij werd vrijgesproken, maar verliet Sparta. Hij zou daarna krijgsgevangenen hebben bevrijd, waaronder vrienden en de ouders van **Xerxes I**. Hij zou Perzië ook hebben aangeboden te helpen bij het onderwerpen van Sparta en de rest van Griekenland. Toen hij terugkeerde naar Sparta, ontdekte men zijn verraad en hij werd gedood.

#06: Ostracisme

Het woord *ostrakon* betekent potscherf. In sommige Griekse steden, zoals Athene, gebruikte men potscherven om te stemmen op personen die uit de gratie van de inwoners waren gevallen. De getroffen personen werden voor tien jaar verbannen uit de stad. Zo werden protesten meteen onderdrukt en had men perioden van crisis, zoals de Perzische Oorlogen, beter onder controle. De tegenstanders van **Themistocles** werden zo verbannen. Later werd het ostracisme misbruikt voor laag-bij-de-gronde politiek.

#07: Orakel van Delphi

Delphoi in het Oud-Grieks. Het Orakel van Delphi bevond zich in de Apollotempel die in de 8ste eeuw v.Chr. in Delphi, aan de zuidkant van de berg Parnassus, midden in Griekenland werd gebouwd.

In 480 v.Chr. raadpleegden de inwoners van Athene het orakel en het voorspelde hun: 'de stad te verlaten [...] en dat een houten muur hen gezond zou houden.' **Themistocles** dacht dat het orakel met de 'houten muur' triremen bedoelde en richtte daarom een grote vloot op.

Het orakel voorspelde voor Sparta dat '... ofwel de stad valt, ofwel de koning sterft'. **Leonidas** offerde zich daarom met zijn mannen op in de Slag bij Thermopylae.



#07: Grote Koning

Xerxes I moedigde zijn troepen aan door zelf aanwezig te zijn op het slagveld.

#08: Leonidas

De bergpas bij Thermopylae was zo smal dat 7000 Griekse soldaten (waaronder 300 Spartanen) wel 100.000 of 200.000 Perzische soldaten konden tegenhouden. De Perzen slaagden er echter in de Grieken via een omweg te omzeilen en **Leonidas** viel op advies van het **Orakel van Delphi** de Perzen aan met zijn kleine contingent, zodat de rest van het Griekse leger, meer dan 3000 man, zich kon terugtrekken.

#08: Perzische Koninklijke Weg

De Perzische Koninklijke Weg tussen de hoofdstad Susa en Sardis (juist ten oosten van het speelbord) werd aangelegd door **Darius I**. Het Perzische leger kon zo gemakkelijk Efeze of Abydos weer innemen door zich met een groot leger over het land te verplaatsen.

#09: Artemisia I

Hoewel ze tegen de oorlog was, nam **Artemisia I**, koningin van Halicarnassus, deel aan de Slag bij Salamis en ze vluchtte toen ze zag dat de slag in het nadeel van de Perzen leek uit te draaien. Ze had de leiding over slechts enkele schepen en had dus weinig invloed op het gevecht. **Artemisia** heeft echter wel een grote invloed tijdens het spel.

#09: Hippias

Hippias was tiran van Athene en werd in 510 v.Chr. verbannen. Hij vluchtte naar Perzië. Tijdens de Eerste Perzische Oorlog (wat in feite de tweede veldtocht was, nadat de eerste was onderbroken nadat de helft van de vloot schipbreuk had geleden), beval hij de Perzen aan om in Marathon aan land te gaan, 'de plek in Attica waar de cavalerie het beste kon handelen.' De geschiedenis wees uit dat het niet het verwachte resultaat opleverde.

#10: Evangelion

Het woord *euaggelion* betekent in het Oud-Grieks 'goed nieuws'. Na de Slag bij Marathon liep een hopliet helemaal naar Athene om het goede nieuws van de overwinning aan te kondigen. Hij stierf bij aankomst nadat hij zei: 'Nenikekamen!' ('Wij hebben gewonnen!'). Deze gebeurtenis ligt aan de oorsprong van de marathon en tijdens de eerste moderne Olym-

pische Spelen (1896) werd een loopwedstrijd gehouden tussen Marathon en Athene.

#10: Afzonderlijke vrede

Om de goede verstandhouding tussen Athene en Sparta te verstoren, stelde Perzië een afzonderlijke vrede voor aan Sparta. **Pausanias** zou in het geheim hebben bemiddeld, maar het mislukte.

#11: Melas Zomos

Deze zwarte soep aten de Spartanen. Ze maakten de soep van varkenspoten, bloed, zout en azijn. Gelukkig is het precieze recept niet meer bekend.

#11: Plotse dood van de Grote Koning

In de loop van de Perzische Oorlogen stierven twee Perzische koningen.

Na twee mislukte veldtochten besloot **Darius I** Griekenland aan te vallen met een nog groter leger, maar hij stierf in 486 v.Chr. onverwacht door ziekte tijdens de voorbereidingen daarvan.

De mislukte veldtocht van **Xerxes I**, de bouw van de pontonbrug op de Hellespont en van de Poort der Naties in Persepolis, en de financiële druk door grote werkzaamheden leidden tot het verval van Perzië. Om die reden werd **Xerxes I** in 465 v.Chr. vermoord door zijn raadgever Artabanos.

#12: Molon Labe

In de Slag bij Thermopylae riep **Leonidas** 'Molon Labe' ('Kom ze maar halen') toen **Xerxes** hem vroeg de wapens neer te leggen.

Het was niet meteen een reactie op de eis 'aarde en water', maar met deze kaart kun je de Perzische eis afwijzen.

#12: Het afvallige Thebe

Thebai in het Oud-Grieks. Deze stadstaat ging een verbintenis aan met de Perzen tijdens de Perzische Oorlogen, maar sommige soldaten uit Thebe vochten aan de zijde van de Grieken tijdens de Slag bij Thermopylae voor ze zich overgaven aan de Perzen.

#13: Triremen

Schepen met drie roeiers aan een riem. De Griekse scheepsmacht gebruikte ze, net zoals de Fenicische schepen van de Perzen. Het rammen met de snep die net onder de waterlijn zat (om zo de scheepsromp van het vijandige schip lek te slaan en het schip te doen zinken) was heel efficiënt.

#14: Steun van Syracuse / Verbond met Carthago

Deze kaart stelt de diplomatieke betrekkingen voor die zich buiten het speelbord afspeelden. Syracuse was een Griekse kolonie en het was dus te verwachten dat het zijn vloot ter beschikking zou stellen van de Grieken. Carthago (Fenicische kolonie), aangemoedigd door de Perzen, liet Syracuse echter niet toe Griekenland te helpen (Carthago viel Syracuse in 480 v.Chr. aan).

#15: 300

Deze gebeurtenis stelt de situatie voor waarin de Perzen waren gedwongen gebruik te maken van de bergpas bij Thermopylae. Hetzelfde zou zijn gebeurd bij een aanval op Korinthe.

#15: De Akropolis in vuur en vlam

Terwijl **Themistocles** de Atheners had geëvacueerd, hielden sommigen vast aan de woorden van het **Orakel van Delphi** dat sprak over 'een houten muur'. Ze zochten daarom hun toevlucht tot de Akropolis. Natuurlijk werden ze er gemakkelijk verslagen door het grote Perzische leger.

#16: Deserterende Griekse soldaten

Een deel van het Perzische leger bestond uit Grieken die onder dwang waren toegetreten tot het Perzische leger in de bezette gebieden van Klein-Azië. Ze waren niet erg strijdvaardig. Na de overwinning van de Grieken in de Slag bij Plataeae deserterden dan ook velen van hen.

#16: Herstel van rust en orde in Babylonië of Egypte

Er waren regelmatig opstanden in het Perzische Rijk. Zo was er in 486 v.Chr. een Egyptische opstand toen **Darius I** een nieuwe veldtocht tegen de Grieken voorbereidde. De opstand in Babylonië in 479 v.Chr. dwong de Perzen onder leiding van **Xerxes I** er toe op twee fronten te vechten.

