

Euphrat & Tigris

Auteur: Reiner Knizia
Uitgegeven door Hans im Glück, 1997
2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Spelmateriaal

- 153 civilisatie-plaatjes (bevolking, religie, landbouw en markt)
- 8 catastrofe-kaarten
- 1 verbindingsplaatje
- 6 monumenten (in hout)
- 16 aanvoerders in 4 dynastieën (ronde schijven)
- 140 houten blokjes (20 kleine en 15 grote in 4 kleuren) die zegepunten voorstellen
- 10 schatten (natuur-houten kubusjes)
- 4 zichtschermen
- 1 buidel (voor de civilisatie-kaarten)

Vorbereiding

- De monumenten stel je samen volgens de figuur op blz. 2.
- Op elk gevleugeld wezen op het spelbord leg je 1 religie-plaatje met daarop een schat. De rest van de kaarten gaan de buidel in.
- Elke speler kiest een dynastie: 4 aanvoerders met zelfde symbool, bijpassend scherm en 2 catastrofe-kaarten (duidelijk zichtbaar voor iedereen).
- Nu neemt elke speler nog 6 kaarten uit de buidel (geheim) en legt die achter zijn scherm (enkel voor de speler zichtbaar).
- Iedereen speelt met elke kleur. Niemand heeft dus een eigen kleur.
- De niet-gebruikte aanvoerders, zichtschermen en catastrofes gaan terug de doos in.
- Zegepunten, monumenten en verbindingsplaatje leg je klaar naast het spelbord.
- Bepaal een startspeler.

Doel van het spel

Elke speler probeert zijn eigen civilisatie te ontwikkelen op gebied van bevolking, religie, landbouw en handel. Daartoe zet elke speler de aanvoerder van zijn dynastie in, sticht koninkrijken, bouwt monumenten, strijdt conflicten uit en verovert zegepunten voor de verschillende situaties.

Winnaar wordt die speler die zijn beschaving zo gebalanceerd mogelijk uitbouwt (zonder ergens een beetje zwak te worden).

Definitie Koninkrijk

In de loop van het spel worden aanvoerders en plaatjes open op het spelbord gelegd. Alle aanvoerders en/of plaatjes die horizontaal en/of verticaal aan elkaar grenzen, gelden als verbonden en vormen een gebied.

Diagonale verbindingen tellen dus niet mee.

Een gebied, dat minstens één aanvoerder bezit, wordt als een koninkrijk beschouwd.

De figuur op blz. 3 geeft vbn. van koninkrijken.

Opmerkingen:

- een koninkrijk kan meerdere aanvoerders bevatten (ook in verschillende kleuren)
- koninkrijken kunnen later uitgebreid en/of verbroken worden
- zolang aanvoerders in verschillende kleuren aanwezig zijn, heerst er vrede
- zodra er in een koninkrijk een aanvoerder in zelfde kleur aankomt, ontstaan er conflicten

Spelverloop

De speler die aan de beurt komt, wordt de actieve speler genoemd. Hij kan tot twee van de volgende acties in een zelf te kiezen volgorde uitvoeren. Hij mag zelfs twee keer dezelfde actie uitkiezen. Hij kiest uit:

- een aanvoerder plaatsen
- een plaatje leggen en een zegepunt toewijzen
- een catastrofe-plaatje plaatsen
- tot 6 plaatjes omwisselen

De acties in detail

1. Een aanvoerder plaatsen

Elke speler bezit een dynastie met 4 aanvoerders: koning (zwart), priester (rood), bouwheer (blauw) en handelaar (groen).

Je kan enkel eigen aanvoerders plaatsen.

De aanvoerder kan:

- ofwel van buiten het spelbord op het spelbord komen,
- ofwel op het spelbord verplaatst worden,
- ofwel van het spelbord verwijderd worden.

Dit moet wel telkens op een vrij veld gebeuren dat horizontaal of verticaal grenst aan een tempel!

Verboden:

- aanvoerders kunnen niet zwemmen, dus niet op de rivier plaatsen!
- de aanvoerder mag geen twee koninkrijken verbinden!
- verdwijnt de tempel, dan gaat de aangrenzende aanvoerder terug naar zijn bezitter!

Opmerking:

Een aanvoerder zelf brengt geen zegepunten op, maar je hebt wel aanvoerders nodig om zegepunten te verzamelen!

2. Een plaatje leggen en zegepunten krijgen

Elke speler beschikt bij het begin van zijn beurt over 6 plaatjes achter zijn scherm. Deze plaatjes breiden je beschaving uit.

Ze worden op vrije velden geplaatst:

- blauwe plaatjes enkel op rivierdelen
- alle andere mogen niet op de rivierdelen

Per plaatje hoort een zegepunt in dezelfde kleur.

Zegepunten toekennen:

Volgende voorwaarde moeten vervuld zijn om zegepunten te kunnen toekennen:
Het plaatje moet in een koninkrijk liggen waar reeds een aanvoerder in die kleur staat.

Het zegepunt gaat dan naar de speler die de aanvoerder bezit.

Opmerkingen:

Als er geen aanvoerder in de kleur staat van het plaatje, maar er is wel een koning aanwezig, dan krijgt de bezitter van de koning het zegepunt.

Staat er ook geen koning, dan krijgt niemand het zegepunt.

Niemand behaalt bovendien ook zegepunten als:

- het plaatje niet in een koninkrijk geplaatst wordt
- als het plaatje twee koninkrijken verbindt

De zegepunten worden na het plaatsen uit de voorraad genomen en achter het scherm van de speler gelegd.

Kleine blokjes tellen voor 1 punt, grote blokken voor 5 punten.

Eenmaal geplaatste plaatjes blijven liggen.

3. Een catastrofe-plaatje inzetten

Elke speler bezit bij aanvang twee catastrofe-plaatjes.

Dit kan op een vrij veld of op een ander plaatje gelegd worden. Dit bedekte plaatje verdwijnt dan uit het spel.

let op:

- niet op een plaatje leggen dat bezet is door een monument of schat
- niet op een aanvoerder leggen

effect:

Een catastrofe-plaatje verbreekt de verbindingen tussen aangrenzende aanvoerders en/of plaatjes. Zo kan een koninkrijk in meerdere gebieden uiteenvallen.

Een catastrofe-plaat kan ook de direct aangrenzende tempel bij een aanvoerder uitschakelen, zodat die aanvoerder terug bij de bezitter terecht komt.

4. Tot 6 plaatjes omruilen

De actieve speler kan tot 6 van zijn plaatjes uit het spel brengen en vervangen door evenveel nieuwe uit de buidel.

Einde van een beurt

Zodra de actieve speler zijn twee acties heeft uitgevoerd, eindigt zijn beurt.

Als er één of meerdere van zijn aanvoerders met monumenten zijn verbonden, krijgt hij extra zegepunten (zie bij monumenten).

Vervolgens vult hij zijn voorraad plaatjes aan tot 6.

Als andere spelers op dit moment ook minder dan 6 plaatjes bezitten (door conflicten), mogen ook zij hun voorraad tot 6 aanvullen.

Nu komt de volgende speler aan de beurt (in uurwijzerzin).

Bijzondere gevallen bij bepaalde acties

a. Conflicten (kan ontstaan door "aanvoerder plaatsen" of "plaatje leggen")

In elk koninkrijk waar aanvoerders van dezelfde kleur staan, ontstaan conflicten.

Dit ontstaat doordat:

- een aanvoerder bijgezet wordt in een koninkrijk waar al een aanvoerder stond van deze kleur,
- ofwel twee koninkrijken worden verbonden en daardoor in het nieuwe rijk aanvoerders staan van dezelfde kleur.

In beide gevallen geldt dat de aanvoerders zich niet mogen terugtrekken om een conflict te vermijden.

AFHANDELING CONFLICT:

1. Een aanvoerder komt bij een aanvoerder van dezelfde kleur die er al stond: "TEMPELS"

De bezitter van de nieuwe aanvoerder wordt aanvaller. De andere (die er al stond - in dezelfde kleur) wordt verdediger. Beiden proberen zo veel mogelijk tempels te activeren.

Hier toe tellen aanvaller en verdediger de onmiddellijk aangrenzende tempels aan hun aanvoerders. Tempels kunnen voor beide partijen tellen.

Daarna mag eerst de aanvaller en aansluitend de verdediger gelijk hoeveel tempels van achter hun zichtscherf nemen en naast het spelbord uitleggen. Elk mag slechts één keer uitleggen!

Wie het meest tempels kan activeren, wint het conflict. Bij gelijkstand wint de verdediger.

Gevolgen van een conflict:

- de verliezer moet zijn aanvoerder terugnemen
- de winnaar krijgt een rood zegepunt (tempel-conflict)
- alle tempels die werden uitgespeeld van achter het zichtscherf, verdwijnen uit het spel

2. Twee koninkrijken worden verbonden en daardoor bevinden zich gelijk gekleurde aanvoerders in het nieuwe grotere koninkrijk: "AANHANGERS"

Twee koninkrijken kunnen door het leggen van een plaatje worden verbonden, dus niet door aanvoerders. Er mogen bovendien ook niet drie of meerdere koninkrijken in dezelfde fase met elkaar verbonden worden. Het plaatje dat de verbinding tot stand bracht, brengt geen zegepunt op.

Op het verbindend plaatje wordt nu het verbindingsplaatje (handen) gelegd. Er ontstaat een groter koninkrijk. Staan er op dat moment geen aanvoerders van dezelfde kleur, wordt het plaatje weggenomen, eindigt de actie zonder conflicten.

Staan er echter wel aanvoerders van dezelfde kleur in dat nieuwe koninkrijk, ontstaan er conflicten tussen alle betrokkenen.

Als er conflicten in meerdere kleuren ontstonden, beslist de actieve speler welk conflict eerst uitgevochten wordt.

Afhandeling van een conflict:

Kiest de actieve speler een conflict, waar een eigen aanvoerder bij betrokken is, wordt deze aanvaller. Wie in uurwijzerzin het eerst na de actieve speler zit, wordt verdediger (althans de eerste met een aanvoerder in dat koninkrijk).

Aanvaller en verdediger proberen nu zoveel mogelijk "aanhangers" te ronselen:

- beide tellen hun aantal aanhangers (= aantal plaatjes in dezelfde kleur in het oorspronkelijke koninkrijk)
- daarna mag eerst de aanvaller, gevolgd door de verdediger, een zelf te kiezen aantal aanhangers van achter zijn zichtscherf op tafel leggen. Elk mag slechts een keer uitleggen.
- wie de meeste aanhangers kan ronselen, wint het conflict
- bij gelijke stand, wint de verdediger

Gevolgen van het conflict:

- de verliezer moet zijn aanvoerder en alle aanhangers uit het oorspronkelijke koninkrijk verwijderen

- voor elke weggenomen aanvoerder en aanhanger krijgt de winnaar een zegepunt in dat kleur (de ingezette aanhangers van achter het zichtscherf tellen niet mee)
- de verbannen aanvoerder gaat terug naar zijn bezitter, zijn aanhangers (op spelbord en uitgespeeld naast zichtscherf) verdwijnen uit het spel
- als priesters in het conflict betrokken waren, geldt er een uitzondering: een tempel (=aanhanger) waarop een schat ligt of tempels die grenzen aan aanvoerders, worden niet verwijderd (zegepunten tellen dus enkel maar voor effectief verwijderde tempels en aanvoerders).

Als plaatjes verdwijnen, kan het koninkrijk in meerdere stukken uiteenvallen. Aanvoerders die hierdoor gescheiden worden, veroorzaken dus eventueel geen nieuwe conflicten.

Als er echter nog conflicten ontstonden, beslist de actieve speler welke conflicten eerst afgehandeld worden.

Als het laatste conflict beslecht werd, wordt het verbindingsplaatje (handen) weer naast het spelbord gelegd.

Op het einde van de beurt van de actieve speler, mogen ook de andere spelers hun voorraad plaatjes eventueel weer aanvullen tot 6 stuks.

b. Monumenten bouwen (actie "plaatje leggen")

In het spel bevinden zich 6 monumenten, die elk uit twee verschillende kleuren bestaan.

Zodra de actieve speler een plaatje legt, zodat er 4 plaatjes van dezelfde kleur in een vierkant staan, ontstaat bouwgrond voor een monument.

De 4 plaatjes worden omgedraaid en daarop plaats je een monument van je keuze.

Maar één kleur van het monument moet van dezelfde kleur zijn als de omgedraaide plaatjes. Is er geen monument beschikbaar dat die kleur draagt, dan kan er geen monument gebouwd worden (pech...).

Indien het gelegde plaatje terzelfdertijd een conflict doet ontstaan, dan moet eerst dit conflict beslecht worden. Bestaan de 4 plaatjes nog steeds na het conflict, dan pas kan de actieve speler een monument bouwen. Later kan geen enkele speler dit nog uitvoeren.

De 4 omgedraaide plaatjes tellen als verbinding. Ze scheiden dus de aanliggende plaatjes en aanvoerders niet. Alle andere functies (vb. aanhanger bij conflict) verliezen ze wel.

Een monument kan niet meer afgebroken worden.

Als 4 tempels op deze manier werden omgedraaid, dan moet je op het volgende letten:

- lag er een schat op de tempel, dan leg je de schat op de omgedraaide tempel
- verliest een aanvoerder door dit omdraaien zijn laatste aangrenzende tempel, dan gaat hij terug naar zijn bezitter.

Zegepunten bij monumenten:

Bij het einde van de beurt van de actieve speler controleert hij of een of meerdere van zijn aanvoerders met monumenten van hun kleur verbonden zijn.

Voor elke dergelijke verbinding krijgt de actieve speler een zegepunt in dat kleur.

Doordat een monument uit twee kleuren bestaat, kunnen dus twee aanvoerders punten opbrengen.

Een koning die met een monument verbonden is, krijgt slechts één zegepunt voor zijn kleur.

Ter herinnering: bij de actie "plaatje leggen" krijgt de koning een zegepunt als de betreffende aanvoerder niet aanwezig is. Hier dus niet.

c. Schatten innen (actie "aanvoerder zetten" of "plaatje leggen")

Bij aanvang van het spel stonden 10 schatten op de 10 tempels. Ze kunnen als volgt worden genomen:

Als er op het einde van een actie meer dan één schat staan in eenzelfde koninkrijk, dan neemt de bezitter van de handelaars alle schatten bij zich op eentje na.

Hij mag vrij kiezen welke schatten hij neemt.

Maar de 4 schatten in de 4 hoeken van het spelbord moeten voorrang krijgen.

Staan er in een koninkrijk geen handelaars, dan blijven de schatten net zo lang staan totdat er wel een handelaar staat.

Elke schat is een zegepunt die als joker gebruikt wordt. De bezitter kan elke schat apart een eigen kleur toekennen bij de puntenbepaling op het einde van het spel.

Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt zodra een speler niet genoeg plaatjes meer uit de buidel (die dan leeg is) kan nemen om zijn voorraad tot 6 aan te vullen. Dit kan bij de actie "plaatjes omwisselen" gebeuren of op het einde van een spelbeurt.

Het spel eindigt ook als op het einde van een spelbeurt nog slechts een of twee schatten op het spelbord staan.

De zichtschermen gaan opzij.

De spelers vergelijken nu de zegepunten in hun zwakste bereik (kleur). De schatten konden vooraf aan een zelf te kiezen bereik worden toegekend.

De speler met de meeste zegepunten (in zijn zwakste kleur) wint het spel.

Bij eventuele gelijkstand, tellen de spelers het aantal zegepunten in hun tweede zwakste kleur, enz.