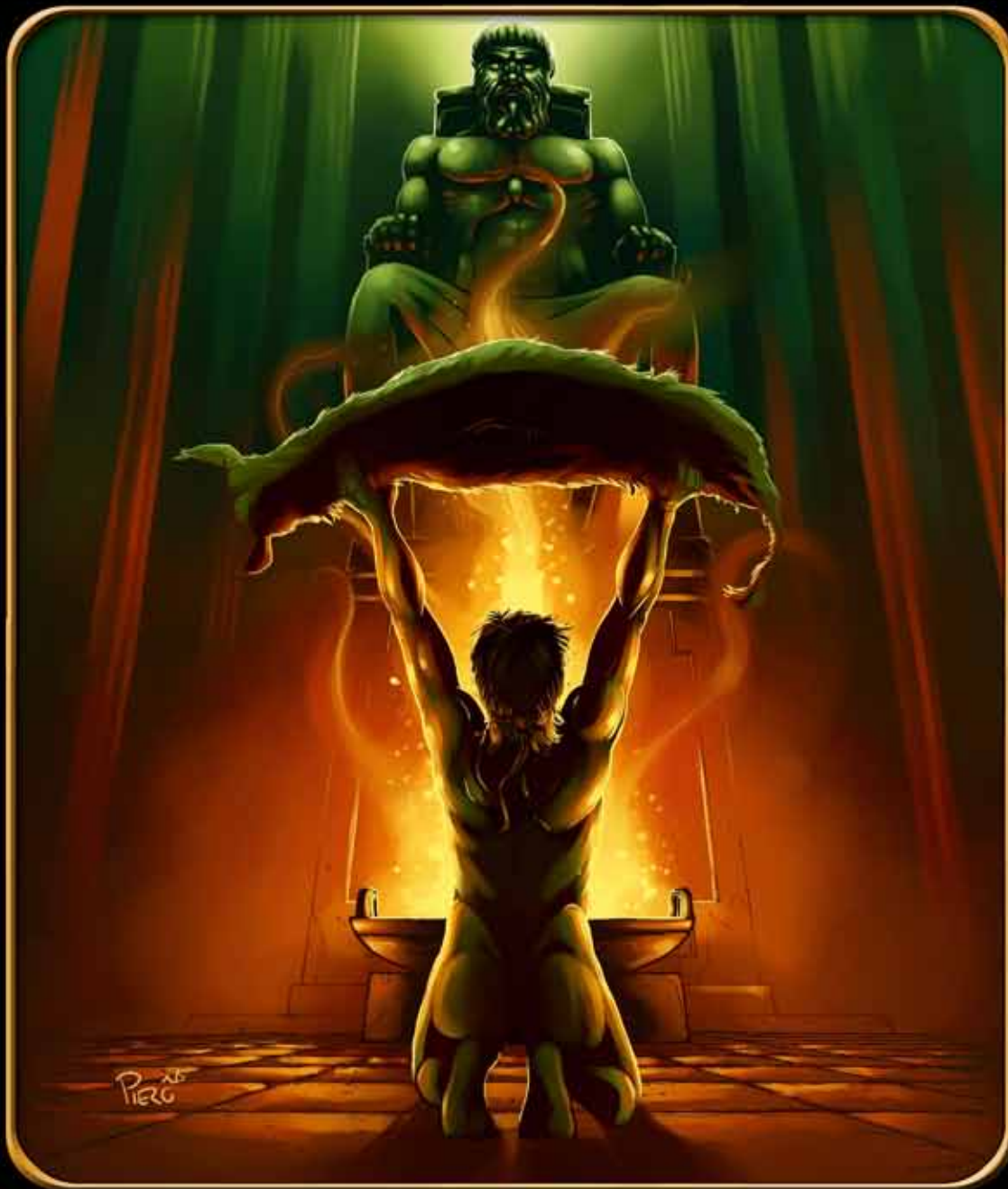


OFFFRANDES



430 Jaar voor Christus, Peloponnesos, Griekenland

De oorlog van Archidamos woedt tussen de 2 grote steden, het democratische Athene en het oligarchische Sparta.

De Spartaanse hopliten houden raids en plunderen Attica terwijl de Atheense vloot, heersers van de zee, de kusten van de Peloponnesos verwoesten. De bondgenoten van de 2 kampen, Delos, Thebe of Corinthe brengen fors geld aan in dit langdurend conflict.



In juni dunt een bijkomende tegenslag, de pest, de Griekse steden uit.

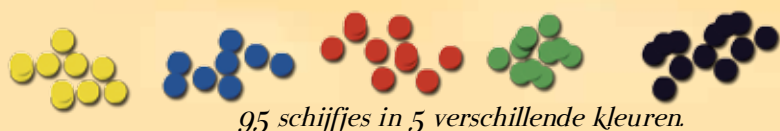
De steden hebben begrepen dat ze enkel met de hulp van de Goden deze moeilijke periode kunnen overleven.

DOEL VAN HET SPEL.

Iedere speler vertegenwoordigt een Griekse stad. Het doel van het spel is het maximum aan erkenning van de Goden te verkrijgen door hen de mooiste mogelijke offers aan te bieden, wetende dat ze niet allemaal over evenveel macht beschikken. Om een offer te verwezenlijken, is het nodig om dieren te bekomen van de landbouwer, deze offerklaar te maken met de hulp van de bloemendrager en de waterdraagster en ze uiteindelijk naar het altaar van de Goden te brengen onder begeleiding van de tempelwachter.

SPELVOORBEREIDING EN MATERIAAL.

- Iedere speler neemt de 19 schijfjes van zijn kleur :
- Rood voor **Sparta** / Geel voor **Corinthe** / Groen voor **Athene** / Blauw voor **Thebes** / Zwart voor **Delos**
- Plaats de 3 spelborden in het midden van de speltafel.
- Plaats een schijfje in de kleur van elke speler op de 0 van het scorespoor op het Tempelbord. 
- Iedere speler plaatst 7 schijfjes in zijn kleur op het eerste vak van het scorespoor van ieder personage op de 3 spelborden. 
- Plaats de voorraad van de dieren en de drachmes naast het spelbord.
- **Geef iedere speler 10 drachmes.**
- Beslis wie de startspeler wordt en geef hem de startspeler marker.



25 muntstukken van 1 drachmes



10 muntstukken van 5 drachmes



5 muntstukken van 10 drachmes



Tempel bord

BESCHRIJVING VAN DE KARAKTERS.



LAND-BOUWER

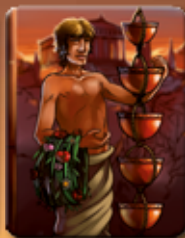
Levert de dieren, elk met een eigen waarde



WATER-DRAAGSTER

Reinigt 1 tot 5 dieren.

Samen bereiden ze de dieren voor om te offeren.



BLOEMEN-DRAGER

Decoreert 1 tot 5 dieren.



TEMPEL-WACHTER

Brengt de dieren naar de altaars van de goden, elk met een stijgende waarde



PRIESTERES

Bidden voor de steden.



OMKOPER

benadeelt de verschillende personages.



WACHTER

Beschermt tegen nadelige corruptie.

EERSTE FASE.

Iedere speler begint met 3 verschillende personages. De speler die zich rechts bevindt van de eerste speler (dus kloksgewijs de laatste speler) verplaatst 3 van zijn schijven één en slechts één vak op het scorespoor van een gekozen personage (het is verboden om een schijfje 2 vakken te verplaatsen).

Daarna doet de speler aan zijn rechterzijde hetzelfde tot we bij de startspeler aankomen.

Het spel wordt verder kloksgewijs gespeeld. De keuze in de aanvangsfase om omgekeerd te spelen is om de startspeler niet te bevoordelen.



Voorbeeld

- **Sparta** kiest de tempelwachter, de landbouwer en de bloemendrager.
- **Athene** kiest de wachter, de bloemendrager en de waterdrager.
- **Thebe** kiest de wachter, de landbouwer en de waterdrager.
- **Corinthe** kiest de tempelwachter, de priesteres en de omkoper.

Het spel kan nu beginnen...

SPELRONDE.

Een spelronde bestaat uit 4 fases.

Fase 1: Bieden

Fase 2: Corruptie

Fase 3: Offeren

Fase 4: Inkomsten

De volgende spelregels zijn voor een spel met 4 of 5 spelers. De regels voor 3 spelers staan op het einde van de speluitleg.



FASE 1 : BIEDEN.

Verloop van deze fase.

Beginnend met de 1ste speler zal iedere speler aan de beurt komen om te bieden. Aan het einde van de biedronde van een speler zal de volgende speler (kloksgewijs) een nieuwe biedronde starten totdat iedere speler een biedronde heeft gedaan.

Biedronde.

De speler die aan de beurt is neemt de 7 personagekaarten op de hand, kiest er 2 uit, plaatst ze voor hem en doet een bod in drachmes (min. 1 drachme)

Kloksgewijs kan iedere speler een hoger bod doen of passen. Het bieden gaat verder tot iedere speler behalve 1 gepast heeft.

Als een speler niet biedt maar past in zijn beurt, kan hij niet meer bieden voor dit bod.

Een speler kan niet meer drachmes bieden dan dat hij op voorraad heeft.

De winnaar van het bod neemt de 2 personagekaarten voor hem, betaalt zijn bod aan de bank en gaat 1 vakje vooruit op de spelborden met de 2 schijfjes waarvan hij de personagekaarten kocht. De andere spelers behouden hun drachmes.

Er zijn 2 mogelijkheden:

- De bieding is gewonnen door de actieve speler van de biedronde. Zijn biedronde is nu voorbij.
- De bieding is gewonnen door een andere speler. De actieve speler kan 2 nieuwe personagekaarten kiezen. (in het geval er nog zijn) en bieden om deze personages te winnen. Hoe dan ook de spelers die in deze ronde al een bod hebben gewonnen mogen niet meer meebieden.

Voorbeeld.



Sparta is de eerste speler.



Sparta biedt 3 drachmes voor een wachter en een tempelwachter.



Thebe wint deze bieding met een bod van 4 drachmes, de andere spelers hebben gepast.

De biedronde gaat verder tot de actieve speler een bieding wint of als hij geen 2 personagekaarten meer kan kiezen (als 3 andere spelers een bieding hebben gewonnen)

De actieve speler kan direct beslissen om te passen in plaats van 2 personagekaarten te kiezen. Als hij dit doet is zijn beurt direct voorbij.

Dan wordt de volgende speler de actieve speler. Al de personagekaarten zijn terug voor handen en iedere speler kan terug meebieden.

Deze fase loopt af als ieder speler eens actieve speler geweest is.

Het laatste rankingsvakje van elke personage

Tijdens het spel kunnen spelers vakje per vakje met hun schijfje stijgen in de ranking van een personage. Er kunnen verschillende schijfjes op 1 vakje staan uitgezonderd op het laatste.

(In iedere categorie kan er maar 1 de eerste zijn.)

Als er een schijfje van een speler op het laatste vakje staat en een andere speler wil ook stijgen naar het laatste vakje dan verplaatst hij het schijfje dat bovenaan staat naar een vakje lager en neemt hij het laatste vakje in.

FASE 2 : KORRUPTIE

De spelers die een schijfje bezitten in de ranking van de omkoper kunnen eventueel 1 en slechts 1 personage omkopen van een tegenspeler.

Orde in het omkopen

De speler waarvan het schijfje het hoogste staat bij de omkoper mag deze fase starten. Als er meerdere spelers gelijk staan start men kloksgewijs vanaf de startspeler. Deze fase verloopt in dalende lijn volgens de ranking bij de omkoper.

Omkopen van een personage

Een speler kan een personage van een tegenspeler omkopen als zijn schijfje bij de omkoper hoger in de ranking staat dan het schijfje van de tegenspeler in de ranking van de wachter. Als dit zo is dan kiest hij een scorespoor van een personage uit en plaatst zijn schijfje 1 vakje hoger en het schijfje van de tegenspeler 1 vakje lager in dezelfde ranking.



Sparta maakt een nieuw bod: een landbouwer en waterdrager voor 2 drachmes.

Thebe kan niet meer mee bieden tijdens Sparta's beurt.



Sparta wint het bod.

De ronde eindigt en de volgende speler wordt actieve speler voor een nieuwe biedronde.



Sparta beweegt haar schijfje bij de landbouwer een vakje omhoog naar het laatste vakje en doordoor moet **Corinthe** 1 vakje zakken.



- **Corinthe** is 1^{ste} omkoper en kan een personage van een tegenspeler omkopen. **Corinthe** verkijst om **Sparta** om te kopen.
- Vervolgens is het **Sparta's** beurt om om te kopen maar zij kan slechts **Athene** omkopen.
- Vervolgens is het **Thebe's** beurt maar zij kan niemand meer omkopen daar **Sparta** en **Athene** reeds omgekocht zijn.
- **Athene** kan niet omkopen.

Enkele bepalingen bij het omkopen.

- Een speler kan slechts 1 maal omkopen tijdens zijn spelronde.
- De speler die omkoopt moet op zijn minst 1 schijfje in de ranking hebben waar hij een speler omkoopt. (dit betekent dat zijn schijfje niet meer op de startpositie mag staan, maar al minstens één vakje in de ranking is opgeschoven).
- Een speler kan slechts 1 maal omgekocht worden tijdens een spelronde.
- Een speler kan het schijfje van een andere speler die op het laatste (hoogste) vakje van een ranking staat niet laten zakken naar het 4de vakje als zijn eigen schijfje niet op het laatste (hoogste) vakje bij de omkoper staat. (om betere personages om te kopen, moet je de beste omkoper zijn)

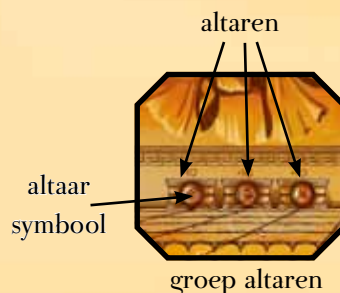
FASE 3: OFFEREN.

Kloksgewijs en beginnend bij de eerste speler, kan iedere speler een offer doen in de tempel in functie van zijn positie op de rankings van de verschillende personages en zo punten scoren.

Iedere speler kan slechts 1 offer doen per spelronde. (een offer kan uit 1 tot 5 dieren van dezelfde soort bestaan.) Het offer is nog mooier als de waarde van de dieren groot is.

Waarde van de dieren

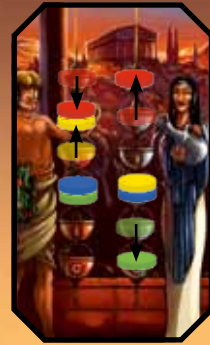
-  Kip : waarde = 1
-  Varken : waarde = 2
-  Geit : waarde = 3
-  Schaap : waarde = 4
-  Koe : waarde = 5



Een offer doen

De speler die het offer doet moet :

- Kijken welke diersoort hij kan offeren volgens de plaats van zijn schijfje bij de landbouwer.
- Kijken op welke plaats zijn schijfjes staan bij de 2 dragers en overeenkomend zoveel dieren nemen uit de voorraad volgens de waarde van de plaats waar het schijfje het laagst geplaatst is (Het is onmogelijk om meer dan 5 dieren te nemen.) De dieren moeten van dezelfde soort zijn. Zijn er niet genoeg dieren op voorraad moet je de rest nemen ofwel een soort van mindere waarde; is dit niet mogelijk dan neem je niets.
- Kijken naar de positie van zijn schijfje bij de tempelwachter. Een altaar kiezen gesitueerd in de overeenkomstige groep van zijn positie of in een groep altaren die links van zijn schijfje liggen en daar zijn dieren plaatsen. Als er al dieren aanwezig zijn op het gekozen altaar dan moet je die dieren terugplaatsen in de voorraad.
- Plaatsen van één van zijn schijfjes op het getekend symbool van het altaar. Als het altaar reeds bezet is, het aanwezige schijfje wegnemen en teruggeven aan de eigenaar.



Corinthe koopt een bloemendrager om van **Sparta**.

Sparta koopt een waterdrager om van **Athene**.



Sparta neemt geen enkel dier.

Corinthe neemt geen enkel dier.

Athene neemt 1 schaap.

Thebe neemt 2 kippen.



Thebe offert 2 kippen aan Hermes.

Athene offert 1 schaap aan Athena.

Voorwaarden om te offeren aan een altaar.

Als het altaar leeg is, kan men zonder probleem offeren.

Als het altaar reeds bezet is door dieren (geplaatst door een vorig offer) moet het nieuwe offer voldoen aan volgende voorwaarden:

- De dieren die worden geofferd moeten gelijk zijn of groter zijn in aantal dan de dieren die reeds aanwezig zijn.
- De waarde van het soort dieren moet gelijk of groter zijn dan de dieren die reeds aanwezig zijn.
- Het offer moet verschillend zijn van het offer dat reeds aanwezig is.

Het is mogelijk om dieren te offeren aan een altaar dat reeds bezet is rekening houdend met bovenvermelde voorwaarden.

Indien men dieren heeft genomen die je niet kan offeren moeten ze terug in de voorraad.

Punten scoren voor vroomheid

• Gunst voor de offers

De speler die offert tijdens een spelronde scoort direct punten gelijk aan de waarde van de diersoort, vermenigvuldigt met het aantal geofferde dieren.

• Gunst van de priesteres

Tijdens iedere spelronde bij de offerfase scoort de speler die een schijfje heeft in de ranking van de priesteres volgens de plaats waar het schijfje zich bevindt, (dit kan 2,4,6,8 of 10 punten zijn voor vroomheid.)

Opmerking: Gescoorde punten kan je nooit meer verliezen.

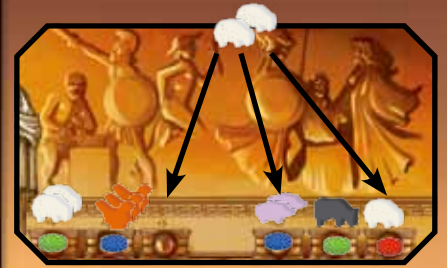
FASE 4: INKOMSTEN

- De bezitter van de markeersteen Iste speler heeft deze kloksgewijs door aan de volgende speler.
- Iedere speler krijgt 10 drachmes. Als een speler nog drachmes over heeft van een vorige ronde mag hij deze houden met een limiet van max. 25 drachmes (het teveel gaat terug naar de voorraad.)

Men begint een nieuwe spelronde.

EINDE VAN HET SPEL

Als alle altaren één offer hebben gekregen of als een speler meer dan 100 punten scoort stopt het spel op het einde van fase 3 en worden de punten nog geteld bij de altaren.



Sparta kan 2 schapen offeren. Hij kan ze niet plaatsen bij de altaren van Hermes, Athene of Aphrodite.

Sparta offert

Corinthe offert

Athene offert

Thebe offert



Sparta :

4(priesteres) + 1x1(kip) = 5 punten

Corinthe :

8(priesteres) + 1x3(geiten) = 11 punten

Athene :

4(priesteres) + 2x5(koeien) 14 punten

Thebe :

0(priesteres) + 3x4(schapen) = 12 punten



TELLEN VAN DE PUNTEN VOOR DE ALTAREN.

Iedere speler krijgt punten voor vroomheid gelijk aan de punten van de altaren die hij bezit aan het einde van het spel, het is te zeggen de altaren waar hij een schijfje heeft.

De altaren van de 1^{ste} groep brengen elk 5 punten op.

De altaren van de 2^{de} groep brengen elk 10 punten op.

De altaren van de 3^{de} groep brengen elk 15 punten op.

De altaren van de 4^{de} groep brengen elk 20 punten op.

De altaren van de 5^{de} groep brengen elk 25 punten op.

Sparta :

$5 + 25 = 30$ punten

Corinthe :

$10 + 10 + 20 = 40$ punten

Athene :

$5 + 5 + 10 = 20$ punten

Thebe :

$15 + 15 + 20 = 50$ punten



De speler die de meeste punten heeft mag zich winnaar noemen. Bij gelijke stand is het de speler die de meeste altaren bezit.

SPELREGELS VOOR 3 SPELERS.

Bij 3 spelers tijdens de biedfase (fase 1) mag een speler slechts 2 maal een lot van 2 personages (in plaats van 3 maal) voorstellen om op te bieden. Als hij de 1ste bieding verliest, mag hij nog een 2de keer (zoals in een normaal spel voor 4 à 5 spelers) maar als hij de 2de bieding verliest is zijn beurt ten einde en gaan de personages naar de volgende speler.

DANKWOORD

Wij danken alle personen die dit project hebben helpen slagen en heel speciaal Pierô voor zijn fantastische tekeningen. Nicolas die van het begin bij dit avontuur is, Jos en Thierry die alle versies van het spel ondergaan hebben (en vooral de eerste) Yolande en Michel voor hun steun, Cyberfab en CyberMimi voor hun enthousiasme en hun vriendschap, Franck, Véro, Thierry, Flora, Christophe, Sébastien voor het herlezen van de regels zonder alle personen in het geheel te vergeten die het spel hebben getest. En een laatste klein woordje van dank voor onze 2 kleinsten Lola en Chloé.



Auteur : Cédric Lefebvre

Illustrator : Pierô

Vertaler : Luk De Lombaerde

© 2010 Ludonaute

www.ludonaute.fr