

Blitz und Donner

Auteur: Richard Borg

Uitgegeven: Kosmos Spiele, 2000

Een mengeling van Stratego en Magic voor 2 spelers vanaf 12 jaar.

Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt 43 geschudde kaarten + steen + overzichtsfiche (in bijlage)
- Ieder neemt 9 kaarten in hand (Io of Argus mogen er niet inzitten)
- Speler kiest 3 van de 9 kaarten en legt die voor zich (zie p. 3) als 1 groep recht tegenover kaarten van tegenstrever. Dit is ook de start van de 3 rijen. Er kunnen max. 4 groepen zijn.

De kaarten

- Er zijn 15 kaarten met enkel waarde (sterkte) vermeld (3 tot 7)
- Er zijn 22 kaarten met waarde (0 tot 2) met bijkomend mythisch symbool (uitleg in tabel)
- Er zijn 6 kaarten met enkel een mythisch symbool (uitleg in tabel)

Doel

Het is de bedoeling om Io (door speler Zeus) of Argus (door speler Hera) te overwinnen

Spelverloop

Wie aan beurt is heeft zoveel aktiepunten als hij rijen liggen heeft. Hiervoor mag hij kiezen uit 4 mogelijke akties in volgorde en hoeveelheid naar keuze. Alle aktiepunten MOETEN gebruikt worden. Wie geen rijen heeft is sowieso verloren.

AP 1 : Kaart bijtrekken

- men mag max 12 kaarten vasthebben

AP 2 : Kaart uitspelen

- Verdekt voor, na of tussen kaarten in rij. Alles wordt doorgeschoven naar beneden tot max. van 4.
- Men mag steeds zijn kaarten bekijken, maar een uitgelegde kaart mag nooit uit zichzelf verlegd worden (behalve bij Dionysos kaart)
- Een speler moet geen 4 kaarten hebben in een rij vooraleer hij 2° groep verder speelt.

AP 3 : Kaart van tegenspeler uitdagen

- Dit kan echter niet in 1° ronde van elke speler
- Hierbij wordt eigen kaart uit 1° groep (of ev. speciale handkaart) naar voren geschoven en vergeleken met tegenoverliggende kaart van tgstr. Sterkste blijft open liggen, verliezer gaat naar eigen aflegstapel. Bij gelijkheid gaan beide kaarten weg

AP 4 : Inzetten van een mythische kaart

- De uitgespeelde kaart wordt na de actie aansluitend op de eigen aflegstapel gelegd.

Het spel eindigt

- als Io of Argus is overwonnen
 - door uitdaging of trekken rechtstreeks uit de hand,
 - als Pandora uit handkaarten met Io/Argus erin wordt getrokken,
 - als Io/Argus in rij ligt waar Pandora wordt omgekeerd

- als een speler zijn aktiepunten niet meer kan spelen.
- als een speler geen kaarten meer liggen heeft

ps : speltips pag. 9

Krt	Naam	Av	At	Betekenis
7	Nemesis-Poseidon	1	1	Hoogste Kaart – enkel te overwinnen met Pythia
6		1	2	
5		1	3	
4		1	4	
3		1	5	
2*	Amazonen-Held	1	5	Kan Medusa overwinnen

1	Pegasus	1	9	U mag handkaart van tegenstrever afnemen mythische kaarten weg, 2-7 open in 1° groep van tegenstr. U mag rechtstreeks kaart in 1° groep van tegenstrever aanvallen
0*	Pythia	1	2	Kan dr aanval vanuit 1° groep nr 7 overwinnen of U mag alle handkaarten van tgnstr bekijken (nr 7 mag weg) of Tgnstr moet alle kaarten in een door u gekozen rij omdraaien
0*	Medusa	0	4	Wint van elke kaart (behalve nr 2)
0*	Io – Argus	0	1	Indien afgenomen is spel verloren
0*	Pandora	0	1	Indien aangevallen : alle kaarten in die rij (van beide) weg Indien genomen uit hand (dr Pegasus) : alle handkaarten weg
*	Hera – Zeus	0	1	Schuif steen gratis in eerste groep (indien er plaats is) Geeft blijvend recht op 4 aktiepunten zolang steen er ligt. Te vernietigen door Pegasus.
*	Dionysos	0	2	U mag kaart in andere rij leggen of binnen zelfde rij omwisselen
*	Hades	0	1	U mag kaart naar keuze terugnemen uit eigen aflegstapel
*	Persephone	0	1	U mag max 3 Pegasus kaarten uit eigen aflegstapel terugnemen
*	Sirenen	0	1	U mag bovenste kaart van afleg tgstr. (enkel 1->7) in hand nemen deze wordt behandeld als een eigen kaart

Krt	Naam	Av	At	Betekenis
7	Nemesis-Poseidon	1	1	Hoogste Kaart – enkel te overwinnen met Pythia
6		1	2	
5		1	3	
4		1	4	
3		1	5	
2*	Amazonen-Held	1	5	Kan Medusa overwinnen
1	Pegasus	1	9	U mag handkaart van tegenstrever afnemen mythische kaarten weg, 2-7 open in 1° groep van tegenstr. U mag rechtstreeks kaart in 1° groep van tegenstrever aanvallen
				Kan dr aanval vanuit 1° groep nr 7 overwinnen of U mag alle handkaarten van tgnstr bekijken (nr 7 mag

0*	Pythia	1	2	weg) of Tgnstr moet alle kaarten in een door u gekozen rij omdraaien
0*	Medusa	0	4	Wint van elke kaart (behalve nr 2)
0*	Io & Argus	0	1	Indien afgenomen is spel verloren
0*	Pandora	0	1	Indien aangevallen : alle kaarten in die rij (van beide) weg Indien genomen uit hand (dr Pegasus) : alle handkaarten weg
*	Hera & Zeus	0	1	Schuif steen gratis in eerste groep (indien er plaats is) Geeft blijvend recht op 4 aktiepunten zolang steen er ligt Te vernietigen door Pegasus.
*	Dionysos	0	2	U mag kaart in andere rij leggen of binnen zelfde rij omwisselen
*	Hades	0	1	U mag kaart naar keuze terugnemen uit eigen aflegstapel
*	Persephone	0	1	U mag max 3 Pegasus kaarten uit eigen aflegstapel terugnemen
*	Sirenen	0	1	U mag bovenste kaart van afleg tgstr. (enkel 1Æ7) in hand nemen deze wordt behandeld als een eigen kaart

Date Last Modified: 03-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief