

# Osiris

Auteur: Hartmut Witt & Andreas Steiner

Uitgegeven door Hexagames, 1995

Probeer zo veel mogelijk eigen volgelingen naar de tempel van de God met het meeste aanzien te brengen (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

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

---

## Spelmateriaal

- 12 hogepriesters in 4 kleuren (grote pionnen, magnetisch)
- 13 goden (kartonnen schijfjes, magnetisch)
- 24 machtsstenen (houten schijven)
- 20 volgelingen in 4 kleuren (kleine pionnen)
- 1 pyramidepunt (magnetisch)
- 1 speelbord met tempelvelden (links), thuissteden (rechts, rand) en pyramidetreden (rechts) en pyramidepunt (rechts, centraal)

## Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om zo veel mogelijk eigen volgelingen naar de tempel van de God met het meeste aanzien te brengen.

## Spelvoorbereiding

- De 13 goden-schijven worden verdekt gemengd
- De 12 hogepriesters en de pyramidespits worden op de goden-schijven bevestigd zodat elke priester een bepaalde God dient. De goden-schijven blijven echter verdekt zodat niemand weet welke priester welke God aanbidt.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt de daarbijhorende hogepriesters. Op dat moment mag hij ook kijken welke goden zijn priesters dienen.
- 4 spelers : elke speler kiest een kleur (3 hogepriesters)
- 3 spelers : de gele hogepriesters worden uit het spel verwijderd. De daarbijhorende god-schijven worden verwijderd en op de overeenkomstige tempelvelden op het speelbord gelegd. Ook de 5 volgelingen en 6 machtsstenen worden verwijderd.
- 2 spelers : elke speler speelt met twee kleuren die in de diagonaal tegen over elkaar liggende hoeken worden geplaatst.

Elke speler zet zijn 3 hogepriesters in zijn 3 thuissteden en wel zo dat elke priester op het veld staat waarop even veel cirkels staan als de priester segmenten heeft. Bovendien legt elke speler 2 machtsstenen bij elk van zijn hogepriesters. Elke speler ontvangt 5 volgelingen van zijn kleur. Deze worden onmiddellijk op de tempelvelden op het speelbord gezet. De beige speler mag als eerste één van zijn volgelingen op een willekeurige vrije tempelveld zetten. Dan volgen de andere spelers in uurwijzerzin totdat alle volgelingen verdeeld zijn. Per tempelveld mogen er maximaal 3 volgelingen van één kleur staan.

De pyramidespits en de daarbijhorende God wordt op het centrale veld van de piramide op het speelbord gezet.

## Spelverloop

De speler met de beige hogepriesters begint het spel, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Een zet bestaat uit 3 fasen:

- eerst moet een speler een eigen hogepriester bewegen a.h.v. machtsstenen
- vervolgens moeten de gebruikte machtsstenen verdeeld worden en kunnen er blokkades opgeworpen worden
- dan mag hij indien gewenst zijn volgelingen verzetten

### 1. Bewegen van eigen hogepriesters

Hogepriesters bewegen steeds tezamen met de goden die ze aanbidden (schijfjes onderaan). Een hogepriester mag uitsluitend bewegen als hij in zijn thuis stad over genoeg machtsstenen beschikt. Vreemde steden mogen niet betreden worden door andere hogepriesters. Over velden waarop reeds priesters staan, mag niet bewogen worden. Op één veld mag nooit meer dan een priester staan, ook niet priesters van dezelfde kleur (uitzondering : slaan van hogepriesters zie verder).

Machtsstenen maken beweging van priesters mogelijk.

- 1 machtssteen : 1 zijwaartse beweging (links of rechts) op de piramide
- 2 machtsstenen : 1 op- of neerwaartse beweging op de piramide

Een priester moet even veel stappen doen als hij machtsstenen heeft in zijn thuisstad, m.a.w. hij moet alle machtsstenen in zijn thuisstad benutten.

Uitzondering : een hogepriester mag steeds één machtssteen achterlaten in zijn stad om deze als blokkade te gebruiken.

Komt een priester op een reeds bezet veld terecht, dan wordt deze vreemde hogepriester aangevallen (zie verder).

Per beurt mag maximaal één priester bewogen worden. Aangezien het betreden van een vreemde stad niet toegelaten is, is hij als eerste zet verplicht om één stap naar boven te doen. Dit kost hem zijn twee machtsstenen. Doorheen het spel kan een speler natuurlijk over meer dan 2 machtsstenen beschikken en dus meerdere bewegingen tegelijk doen bv. 4 machtsstenen : één stap naar rechts, één naar boven, één naar links.

### 2. Aanvallen van hogepriesters - gevechten

Betreedt een hogepriester tijdens of op het einde van zijn beweging een veld met daarop een andere hogepriester, dan ontstaat er een gevecht.

Elke speler gaat na hoe veel volgelingen (onafhankelijk van de kleur) zich in de tempelveld bevinden die behoort bij de God die de betrokken hogepriesters aanbidden (schijfje onder de priester). De speler met de meeste volgelingen wint

het gevecht. Bij een gelijkstand, verliest de speler die zich reeds op het veld bevond.

De winnaar van het gevecht mag - indien gewenst - de goden onder de twee vechtenden omwisselen. De verliezer wordt terug in zijn thuisstad gezet. Wint de aanvaller het gevecht, dan mag hij zijn zet voortzetten, verliest hij dan vervallen al zijn resterende zetten en is onmiddellijk de volgende speler aan de beurt. Twee hogepriesters van dezelfde kleur mogen niet met elkaar vechten.

### **3. Machtsstenen verdelen en blokkaden opwerpen**

Nadat een speler zijn hogepriester bewogen heeft, moet hij de daarvoor gebruik te machtsstenen uit zijn thuisstad verwijderen en opnieuw verdelen. De gebruik te machtsstenen worden in uurwijzerzin per één verdeeld over de nabijgelegen steden. De linkse stad krijgt de eerste steen, de tweede steen gaat naar de stad links daarvan, enz... Er mag geen stad overgeslagen worden en per stad mag er maximaal één steen achtergelaten worden. Indien een speler één machtssteen niet gebruikt heeft om één van zijn hogepriesters te bewegen, dan mag hij - op voorwaarde dat de priester bewogen heeft - zijn laatste machtssteen gebruiken als blokkade.

De speler zet de machtssteen op een willekeurig leeg veld van de piramide. Een blokkade kan slechts verwijderd worden als een priester er zijwaarts op bewogen wordt. De zo vrijgekomen machtssteen wordt in de thuisstad van de betrokken hogepriester gelegd en mag pas vanaf de volgende beurt terug verdeeld of ingezet worden.

### **4. Verzetten van eigen volgelingen**

Aan het einde van zijn beurt mag een speler één volgeling van zijn eigen kleur verplaatsen naar een willekeurig tempelveld. Er mogen echter nooit meer dan 3 volgelingen van één kleur in één tempel staan.

## **Einde van het spel**

Er zijn twee manieren om het spel onmiddellijk te beëindigen:

### **1. Een hogepriester bereikt de pyramidespits**

Slaagt een speler er in één van zijn hogepriesters op de spits van de piramide te brengen, dan wordt de pyramidespits verwijderd en neemt de hogepriester zijn plaats in. De hogepriester wordt de nieuwe farao en de God die door de hogepriester werd vereerd, wordt bekend gemaakt. De speler die de meeste volgelingen heeft staan in de tempel die bij deze God hoort, wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler die als laatste aan de beurt was. Bij twee spelers worden de volgelingen van de twee kleuren van elke speler samengeteld.

### **2. De pyramidespits is volledig geblokkeerd, onbereikbaar**

Zodra alle velden rond de pyramidespits geblokkeerd zijn, wordt het spel

beëindigd. De speler die de meeste volgelingen heeft staan in de tempel die hoort bij de God die onder de pyramidespits stond, wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler die als laatste aan de beurt was. Heeft geen enkele een volgeling in de betrokken tempel, dan verliest alleen de speler die de laatste blokkade op wierp.

## Extra spelregels

Indien je met volwassenen speelt, is het aangeraden ook de volgende spelregels toe te passen omdat er anders al vlug een 'pat'-situatie kan ontstaan waarbij vrijwel geen enkele speler nog kan spelen omdat één speler het ganse spel blokkeert.

Zodra een speler een zevende machtssteen in één van zijn thuissteden krijgt, ontstaat er rebellie : alle 7 machtsstenen worden onmiddellijk in uurwijzerzin verdeeld volgens de bovenvermelde regels. de betrokken hogepriester kan op dat moment dus niet bewegen.

Kan een speler geen van zijn hogepriesters bewegen omdat ze allen geblokkeerd zijn, dan mag hij een blokkadesteen naar keuze verwijderen en één van zijn priesters op het vrijgekomen veld plaatsen. De vrijgekomen machtssteen mag bovendien onmiddellijk ingezet worden bij een beweging van een (andere) priester.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief