

Beim Zeus!

Auteur: Klaus Palesch

Uitgegeven door Kosmos, 1997

3 tot 6 tempelbouwers strijden om de gunst van de Goden (vanaf 12 jaar).

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 48 grondstukkaarten
- 31 tempels (in 3 groottes)
- 90 bezitstenen in 6 kleuren
- 6 godstenen (groot in 6 kleuren)
- 6 draaischijven om te bieden
- 1 witte zuil "Lievelling van de Goden"
- 1 scheurblok
- 1 set speelgeld

Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel druk je alle kartonnen uit het raster. Maak de draaischijf klaar: de blauwe pijl op de rode pijl vastmaken m.b.v. kunststofclips.
- Sorteert alle tempels volgens grootte en leg des stapel naast het spelbord.
- Elke speler krijgt bezitstenen van een kleur, een startkapitaal en 1 of 2 gratis grondstukken. Het aantal hangt af van het aantal spelers. Raadpleeg de tabel in de Duitse spelregel.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de passende bezitstenen en de Godsteen (de grotere steen in dat kleur).
- De genoemde grondstukkaarten (in de tabel) worden geselecteerd, gemengd en onzichtbaar aan de spelers uitgedeeld. Elke speler plaatst een van zijn bezitstenen op zijn grondstuk(ken). Daarna worden deze kaarten terug in de doos gelegd. Ze nemen geen deel meer aan het spel.
- Elke speler krijgt een blad "lijst van de bezitters", waarop hij zijn grondstuk(ken) invult (het nr) en daar schrijft hij "gratis" bij.
- De overige grondstukkaarten worden gemengd en op het speciale vak (verdeckter Kartenstapel) van het spelbord gelegd.
- Elke speler krijgt een draaischijf en een potlood.
- Iemand beheert de kassa.
- De startspeler wordt bepaald: bij 3 of 6 deelnemers wordt dat de speler die links van de speler met grondstuk 33 zit. Bij 4 of 5 deelnemers wordt dit de speler die grondstuk 22 bezit.
- De startspeler krijgt de zuil "Lievelling van de Goden" (die bij elk bod 3 stieren waard is) en begint het spel. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop in overzicht

1. Elke speler die aan de beurt komt, neemt eerst de drie bovenste kaarten van de stapel en draait ze omgekeerd op de drie veilingvelden.
2. Daarna moet de speler één van beide acties uitvoeren:
 1. het getoonde grondstuk per opbod verkopen
of
 2. één tempel bouwen
3. Tot slot wordt de zuil aan de linker buur doorgegeven.

Spelverloop in details

A. Grondstukkaarten omdraaien

De speler die aan de beurt is, draait de drie bovenste kaarten van de omgekeerde stapel om en legt die open op de drie veilingvelden. Deze drie grondstukken komen nu op een veiling terecht.

B. Actiekeuze 1: veiling

De speler die aan de beurt is, moet één van deze twee mogelijke acties kiezen. Bij de veiling moeten alle spelers een bod doen.

a) bod bepalen

Elke speler stelt op zijn schijf in hoeveel stieren hij wil bieden om één van de aangeboden grondstukken te bekommen.

b) bod duidelijk maken

Als alle spelers hun bod hebben bepaald (dat mag ook nul stieren zijn), worden de schijven gelijktijdig omgedraaid. Beginnend met de speler die aan de beurt is, noemt iedereen zijn bod. De speler met de witte zuil telt drie stieren op bij zijn bod.

c) grondstukkaarten nemen

- De speler die de meeste stieren geboden heeft, kiest één van de openliggende grondstukkaarten.
- De speler met het tweede hoogste bod, kiest één van de twee overblijvende grondstukken.
- De derde grondstukkaart wordt open op de aflegstapel gelegd. Als meerdere spelers het hoogste bod deden, dan wint die speler die - in uurwijzerzin - het dichtst bij de speler die aan de beurt is, zit.

d) grondstukken betalen en inschrijven

- De beide spelers die een grondstuk ontvingen, betalen in de vorm van stieren aan de kassa. De drie stieren van de witte zuil moeten niet betaald worden (bonus).

- Dan schrijven ze het nummer van het grondstuk en de betaalde prijs in op hun formulier.

e) bezitsteen plaatsen

Beide spelers zetten een bezitsteen van hun kleur op het veld met hetzelfde nummer. De verkregen grondstukkaarten verdwijnen dan in de doos.

B. Actiekeuze 2: bouwen

Tip: afhankelijk van de grootte kan een tempel op één, twee of drie aansluitende bouwplaatsen gezet worden.

Hiervoor leg je een tempel (1, 2 of 3 groot) op de bouwplaats en plaats je de bezitsteen er bovenop.

a) grondstukkaarten wegnemen

Eerst verwijdert de speler de drie openliggende grondstofkaarten door ze op de aflegstapel te leggen.

b) tempel leggen

Neem een tempel uit de voorraad (volgens de benodigde grootte), verwijder de bezitstenen en plaats de tempel op het grondstuk (of op de grondstukken). De bezitstenen worden nu op de tempel gelegd.

c) bouwkosten betalen

De speler betaalt evenveel stieren voor de bouw van de tempel als de kostprijs bij aankoop van het grondstuk(ken). Deze prijs kan van zijn formulier afgelezen worden.

d) grondstukken aankruisen

Kruis op je formulier in de kolom "Gebouwd" aan welke grondstukken nu bebouwd werden.

Afspraken bij het bouwen van tempels:

1) laatste grondstuk op deelgebied

Het laatste grondstuk op een deelgebied mag enkel maar bebouwd worden door een speler die er al een tempel staan heeft.

2) de Godsteen

Elke speler kan **eenmaal** tijdens het spel beroep doen op de gunsten van de goden. Hiervoor legt de speler die een tempel wil

bouwen zijn Godsteen terug in de doos.

Nu kan hij uit één van de volgende beide mogelijkheden kiezen:

a) een grondstuk gratis bouwen

De speler mag een tempel van grootte 1 gratis bouwen. Een tempel van grootte 2 of 3 wordt ook wat goedkoper daardoor. Je mag kiezen welk grondstuk dan gratis behandeld wordt.

of

b) een tempel vergroten

De speler mag een reeds gebouwde tempel vergroten. Dit kan op twee manieren gebeuren:

1) tempel + grondstuk(ken)

De speler kan een tempel van grootte 1 tot een tempel van grootte 2 of 3 verbouwen of een tempel van grootte 2 tot 3 vergroten. Voor de op dat moment nog onbebouwde grondstukken moet natuurlijk betaald worden (zie formulier).

2) tempel + tempel

De speler kan reeds bestaande tempels doen samensmelten tot een grotere. Hier moeten geen stieren voor betaald worden, omdat de kosten reeds vereffend werden bij de eerste aanleg.

Godsgaven (tijdens het spel)

Een speler die een tempel bouwt, wordt door de goden met stieren beloond. Voor elke reeds gebouwde tempel krijgt de speler die aan de beurt komt, telkens bij het begin van zijn beurt een aantal stieren:

- voor een tempel van formaat 1: 2 stieren
- voor een tempel van formaat 2: 5 stieren
- voor een tempel van formaat 3: 10 stieren

Als speler moet je er zelf aan denken om je premie te ontvangen. Komt de volgende speler aan de beurt, dan ben je de premie kwijt.

Einde van het spel

A. Het spel eindigt als alle grondstukken per opbod verkocht werden.

- Bij 3, 4 of 6 spelers komen bij de laatste veiling nog twee kaarten voor, bij 5 spelers slechts eentje.
- Aansluitend volgt een laatste ronde waarbij elke speler nog één keer aan de beurt komt. De speler die de laatste veiling afsloot, stopt na zijn beurt het spel.
- Als een speler tijdens zijn laatste beurt niet meer kan bouwen, krijgt hij enkel nog zijn premie van de goden.

B. Het spel eindigt vroeger als alle tempels waarvoor zich op het spelbord een vrij grondstuk bevindt, gebouwd werden. In dit geval eindigt het spel meteen zonder slotronde. Godstenen die de spelers nog niet gebruikt hebben, vervallen.

Dit vroegtijdig einde komt er ook aan als in de slotronde (zie A) de laatst mogelijke tempel gebouwd wordt.

Punten toekennen

- Onbebouwde grondstukken en godstenen zijn waardeloos.
- Voor elke tempelgrootte wordt de waarde bepaald. Hun waarde hangt af van het aantal tempels dat van die soort gebouwd werd.
- Hiervoor maak je het product van de grondwaarde van die tempel met het aantal van die tempels op het spelbord.
- grondwaarde tempels:
 - tempels van 1 stuk: 10 stieren
 - tempels van 2 stukken: 30 stieren
 - tempels van 3 stukken: 150 stieren
- Elke speler maakt de som van zijn tempels en krijgt dit uitbetaald in stieren.
- Hierbij komt nog een extra premie van de goden: als er op een deelstuk slechts één tempel staat (hoe klein of groot die ook is):
 - deelstuk van 6 grondstukken: 100 stieren
 - deelstuk van 9 grondstukken: 200 stieren
- Wie de meeste stieren bezit, wint het spel.

Tot slot: de geboden van de goden

1. Als een speler vergat de prijs van zijn grondstukken op zijn formulier in te vullen, wordt hij bestraft met een boete gelijk aan het duurste grondstuk op het spelbord + 10 stieren.
2. Als een speler tijdens de veiling meer biedt dan hij bezit, wordt zijn bod genegeerd.
3. Vergeet een speler zijn premie bij het begin van zijn beurt aan te vragen, dan mag hij die vergeten zodra de volgende speler aan de beurt komt.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief