

Gods is een spel voor 2 tot 4 goden vanaf 12 jaar, speelduur ca. 45 minuten. Het spel speelt het best met 2 of 3 spelers.

Spelmateriaal: 48 Zeskantige kaarten: 32 stammen, 11 woestijnen, 2 aanvullende-actie-kaarten, 2 wervelstormen, 1 speleinde kaart. Verder: 12 zegekaartjes, 8 volkerenkaarten, 50 energiekristallen. Voor elke speler: 6 tempels, 15 markeerkaarten



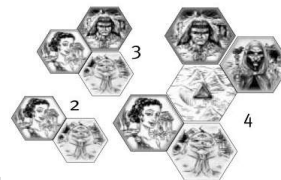
Spelidee: Na de grote overstroming beginnen de goden de aarde weer van voren af aan op te bouwen. Ze bevolken het aard-oppervlak met verschillende stammen. Door het bouwen van tempels proberen de goden deze stammen voor zich te winnen, en ze anderen afhandig te maken. De stammen zijn zeer makkelijk over te halen: er hoeft in de directe omgeving maar een nieuwe tempel te worden gebouwd, en de stam sluit zich al bij deze nieuwe religie aan. De meest succesvolle goden, degenen die het voor elkaar krijgen 3 dezelfde stammen voor zich te winnen, vestigen een volk. Alleen zo zal het lukken bij dit spel als winnaar te eindigen.

Spelvoorbereiding:

- Zorg voor voldoende plaats op de speeltafel.
- Kies een startspeler.
- Elke speler kiest een God en ontvangt de bijbehorende tempel- en markeerkaarten.
- Elke speler ontvangt 2 kristallen, de rest wordt op voorraad

gehouden.

- Afhankelijk van het aantal spelers wordt de beginopstelling neergelegd. Deze kaarten vormen het speelveld, dat in afmeting niet begrensd is.
- Alle zeskantige kaarten (met uitzondering van de tempelkaarten en de speleindekaart) worden geschud en als een gedekte stapel neergelegd.
- De speleindekaart wordt met drie kaarten van de stapel geschud en onderop de stapel gelegd, zodat niemand weet, welke kaart de speleindekaart is.
- De zege- en volkerenkaarten open op voorraad houden.



Spelverloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. Een spelbeurt verloopt als volgt:

- 1) **Krachten verzamelen:** 3 kristallen van de voorraad nemen. De persoonlijke voorraad van een speler is voor iedereen zichtbaar en mag niet groter zijn dan 12 kristallen.
- 2) **Etalage aanvullen:** De twee bovenste kaarten van de aflegstapel worden open naast de stapel neergelegd. Als er al kaarten in de etalage liggen, deze aanvullen tot twee.
- 3) **Twee acties uitvoeren:** Er moeten altijd twee acties uitgevoerd worden. Hierbij kan gekozen worden uit:
 - a) Stam aanleggen
 - b) Tempel aanleggen
 - c) Andere zeskantige kaart kiezen
 - d) Aanvullende-actie kaart spelen
 - e) Woestijn verleggen
 - f) Etalage kaart afleggen

De volgorde waarin de acties worden uitgevoerd is vrij. De meeste acties kosten kristallen. Indien een speler niet genoeg kristallen bezit, kan de actie niet uitgevoerd worden. Een actie moet eerst betaald worden, voordat de volgende actie gespeeld kan worden.
- 4) **Volgende speler**

Uitleg over de acties:

a) Stam aanleggen:

Een stam uit de etalage die wordt aangelegd moet altijd met minstens een zijde aan een reeds geplaatste kaart grenzen. Op de geplaatste stam wordt een markeerkaart gelegd. De kleur van de markeerkaart geeft aan, bij welke religie de stam zich heeft aangesloten. Dit volgt uit de direct aangrenzende kaarten:

- Grenzen **tempels van slechts een religie** aan de stam, dan sluit de stam zich bij deze religie aan. De stam krijgt het markeerkaartje van de betreffende religie.



- Grenzen **tempels van verschillende religies** aan de stam, dan sluit deze zich bij geen van allen aan. De stam krijgt **geen** markeerkaartje.
- Grenzen **geen tempels, maar wel stammen** aan de stam, **die alle dezelfde religie hebben**, dan sluit de stam zich aan bij deze religie. De stam krijgt het markeerkaartje van de betreffende religie.
- Grenzen zowel **geen tempels, als geen stammen** met markeerkaart aan de stam, dan krijgt de stam **geen** markeerkaartje.

Het aanleggen van een stam kost 1 kristal per direct aangrenzende kaart.

(voorbeeld: in de vorige afbeelding kost het leggen van de stam 2 kristallen, omdat deze aan 2 kaarten grenst.)

b) Tempel aanleggen:

Een tempel die wordt aangelegd moet altijd met minstens een zijde aan een reeds geplaatste kaart grenzen.

Door het aanleggen van een tempel sluiten alle direct aangrenzende stammen zich in alle gevallen aan bij die religie. De stammen krijgen markeerkaartjes die behoren bij de neergelegde tempel. Markeerkaartjes van andere spelers worden verwijderd en komen terug in hun voorraad. Het aanleggen van een tempel kost 3 kristallen per direct aangrenzende kaart.



Na het neerleggen van de rode tempel wisselen de aangrenzende stammen van religie. Het blauwe markeerkaartje wordt weggehaald en er komt een rode voor in de plaats. Het neerleggen van de tempel kost 6 kristallen omdat de tempel aan twee kaarten grenst.

c) Andere zeskantige kaart kiezen:

- **Woestijn aanleggen:** Een woestijn die wordt aangelegd moet altijd met minstens een zijde aan een reeds geplaatste kaart grenzen. Met een woestijn kun je plaatsen blokkeren of eigen kaarten veilig stellen.

Voor het aanleggen van een woestijn ontvangt de speler 1 kristal uit de voorraad.

- **Wervelstorm spelen:** Met deze kaart kan de speler een willekeurige, reeds geplaatste woestijn van het speelveld nemen en deze op een andere plek weer aanleggen. De wervelstorm wordt op de aflegstapel gelegd. Het spelen van deze kaart kost niets.

- **Aanvullende actie kaart kiezen:** Wordt deze kaart door de speler uit de etalage genomen dan legt hij deze open voor zich neer, tot de kaart wordt uitgespeeld. Deze kaart kost niets.

d) Aanvullende actiekaart spelen:

Het uitspelen van een aanvullende actie kaart telt niet als een actie. Als de aanvullende-actie-kaart wordt gespeeld dan mag de speler nog een extra actie spelen. De kaart wordt nadien op de aflegstapel gelegd.

e) Woestijn verleggen: Net zoals bij het spelen van de wervelstorm, neemt de speler een willekeurige, reeds geplaatste woestijn van het speelveld en legt deze op een andere plek weer aan. Deze actie kost 2 kristallen.



f) Etalage kaart afleggen: De speler legt een kaart uit de etalage op de aflegstapel. Dit doet de speler als hij niet wil dat de volgende speler deze kaart kan kiezen of als de speler geen andere actie kan of wil spelen.

Elk van deze mogelijkheden a) to f) telt als een actie met uitzondering van het uitspelen van de aanvullende-actie kaart. Alle acties mogen meermalen in een beurt uitgevoerd worden, behalve de actie "Tempel aanleggen".

Een volk vestigen: Heeft een god drie stammen van dezelfde kleur onder zijn religie geplaatst, dan krijgt hij direct een zegekaartje in die kleur uit de voorraad (indien nog aanwezig) en hij ontvangt een volkerenkaart in die kleur, die hij open voor zich legt. Beide kaarten leveren aan het eind van het spel overwinningspunten op: twee punten voor het zegekaartje en drie voor de volkerenkaart.

Voorbeeld: Twee groene stammen hebben de religie van de blauwe god. Eén groene stam heeft de religie van de gele god. De blauwe god legt aan deze stam een tempel. Hierdoor wisselt deze groene stam van religie (markeerkaartjes verwisselen) Nu zijn drie stammen van dezelfde kleur aangesloten bij dezelfde religie. De blauwe god ontvangt hiervoor direct een groen zegekaartje en een groene volkerenkaart die hij open voor zicht neerlegt.

Elke kleur heeft 8 stammen. Het is dus mogelijk van elke kleur 2 volkeren te vestigen. Om een volk te vestigen is het niet nodig dat de stammen bij elkaar liggen. Ze kunnen over het hele speelveld verspreid liggen. Als stammen van religie wisselen en een god hierdoor niet meer drie stammen van een gevestigd volk onder zijn religie heeft, moet hij de volkerenkaart weer terug in de voorraad leggen. Het zegekaartje mag hij echter behouden.

Speleinde (drie manieren):

- Het speleinde kaartje wordt gedraaid. Het spel eindigt direct.

- Een speler heeft drie verschillende volkerenkaarten in bezit en is aan de beurt. Het spel eindigt, als hij wil direct.

- Een speler heeft vier willekeurige volkerenkaarten in bezit en is aan de beurt. Het spel eindigt, als hij wil direct.



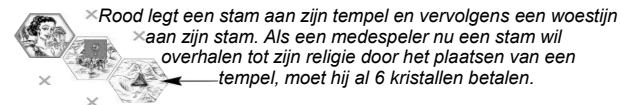
Het spel eindigt direct wil zeggen dat de beurt niet wordt afgemaakt, dus de eventueel nog te spelen acties van de speler die aan de beurt is komen te vervallen.

Alle spelers tellen hun volkerenkaarten (elk 3 punten) en zegekaarten (2 punten elks). De speler of spelers die de meeste tempels gebouwd hebben, moeten van deze score vier (4) overwinningspunten aftrekken. De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste kristallen.

Bijzonderheden:

- Een kaart mag niet op een reeds geplaatste worden gelegd.
- Indien een speler geen markeerkaartjes meer heeft, dan kan de speler geen stammen meer onder zijn religie plaatsen.
- Als een speler geen tempels meer heeft, dan kan hij er geen meer plaatsen.
- Als er geen zegekaarten van een bepaalde kleur in de algemene voorraad zijn, kunnen deze ook niet meer verkregen worden.

Taktiek: Om stammen die aan jouw god onderworpen zijn voor je medespelers te beschermen, moet je de plaatsen eromheen met andere kaarten volbouwen. Hierdoor wordt de prijs voor het neerleggen van een tempel snel zeer hoog. Woestijn is daarvoor zeer geschikt en levert je bovendien nog een kristal op. Maar woestijn kan natuurlijk ook weer verwijderd worden. De meest effectieve bouwwijze is een rijtje (zie afbeelding). Zo kan men het snelst de 'bouwrijtjes' verhogen.



Variant: Het speleindekaartje wordt uit het spel genomen. Stop alle overige zeskantige kaarten, met uitzondering van de tempels, in een ondoorzichtig zakje. Alle kaarten voor het aanvullen van de etalage worden uit het zakje genomen. Ligger er twee dezelfde kaarten in de etalage, dan worden beide kaarten weer in de zak gestopt en worden nieuwe kaarten voor de etalage getrokken. Dit kan zich natuurlijk herhalen. Aanvullende actie kaarten en wervelstormen worden nadat ze gespeeld zijn uit het spel genomen. Het spel eindigt als de etalage niet meer aangevuld kan worden. Het is zelfs mogelijk de andere twee mogelijkheden om het spel te eindigen weg te laten.