

INDEX

- 1.0 Introductie
- 2.0 De componenten
- 3.0 De voorbereiding
- 4.0 Het speloverzicht
- 5.0 Het spelverloop

1.0 INTRODUCTIE

Hector & Achilles: De Trojaanse Oorlog is een spel voor 2 spelers, dat zich afspeelt in door *Homerus* bezongen tijden. Het spel bestaat uit een serie veldslagen. Deze worden uitgevochten met speelkaarten, die op tegenover elkaar liggende stapels liggen. De heldenkaarten en de *Lot*-tegels zijn tactisch van doorslaggevend belang. Eén speler leidt het Trojaanse leger, de andere het leger van Achaea. Helden uit de *Ilias* helpen hen om hun doel te bereiken. Het spel duurt ongeveer 30 minuten.

2.0 DE COMPONENTEN

Elk exemplaar van *Hector & Achilles* bevat de volgende zaken:

- ◆ 96 Legerkaarten
- ◆ 12 Heldenkaarten
- ◆ 2 Speelborden
- ◆ 6 *Gunsten van de goden*-fiches
- ◆ 6 *Schande*-fiches
- ◆ 6 *Lot*-tegels
- ◆ 1 *Aanvaller*-fiche
- ◆ De speltegels

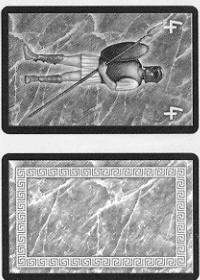
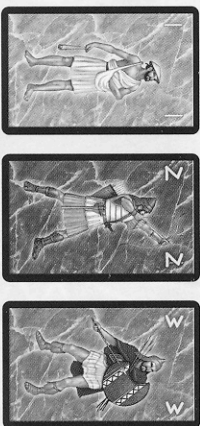
Als er onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u niet terug te gaan naar de winkel, maar onze klantenservice te benaderen. Dit kan per e-mail (klantenservice@999games.nl) of telefonisch: +31(0)900-9990000. Wij zullen, als u de aankoopbon faxt, mailt of stuurt, nog dezelfde dag het betreffende onderdeel opsturen. U kunt ons

ook schrijven:

Phalanx Games B.V.
Afdeling Klantenservice
Emmeerlaan 11
NL 1382 KA Weesp
Faxnr. +31 (0)294 413575

2.1 De Speelkaarten

Hector & Achilles bevat 108 speelkaarten. De spelers krijgen er elk 54: 48 legerkaarten en 6 kaarten met helden uit de *Ilias*. Beide soorten kaarten zijn verdeeld in 6 kleuren: rood, groen, blauw, geel, paars en bruin.



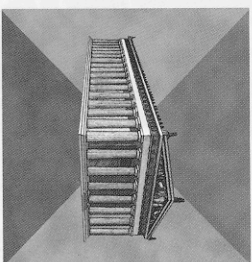
De 48 legerkaarten van een speler zijn als volgt verdeeld: 8 kaarten per kleur, elk verdeeld in 2 x Slingerars met waarde 1, 2 x boogschutters met waarde 2, 2 x Pelasten met waarde 3 en 2 x Hoplieten met waarde 4. De 6 heldenkaarten van een speler zijn de helden van *Homerus* en hebben elk een waarde van 3, 4, 5 of 6.



Voordat het spel begint, schudden de spelers hun legerkaarten en hun heldenkaarten apart, en vormen er 5 gedekte trekstapels mee, zie 3.0.

Voor elke veldslag trekken de spelers elk een held en 4 legerkaarten van een nader vast te stellen trekstapel, zie 5.1.

2.2 De Lot-tegels



De vierkante *Lot*-tegels hebben aan elke zijde één van de 6 kleuren van de legerkaarten. Schud de fiches gedekt en vorm een trekstapel. Voor iedere veldslag wordt een *Lot*-tegel getrokken en omgedraaid. Vervolgens wordt deze tussen de spelers in gelegd, zodanig, dat elke speler een kleur voor zich heeft.

2.3 De Gunsten van de goden-fiches



Beide spelers ontvangen 3 *Gunsten van de goden*-fiches in de kleur, zoals ze op hun speelbord zijn afgebeeld.

2.4 De Schande-fiches

De 6 *Schande*-fiches worden aanvankelijk opzij gelegd. Ze komen later in het spel.



2.5 Het Aanvaller-fiche



In de eerste veldslag, als het spel begint, is de speler met *Achaea* de aanvaller. In alle

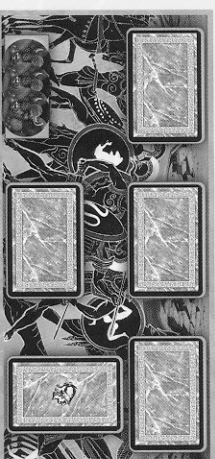
volgende veldslagen is de speler, die de vorige veldslag won, de aanvaller. Het *Aanvaller*-fiche wordt vóór iedere veldslag aan de aanvaller gegeven.

3.0 HET BEGIN VAN HET SPEL

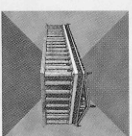
Eén speler leidt het leger van Troje en ontvangt een speelbord, 48 legerkaarten, 6 Trojaanse heldenkaarten en 3 *Gunsten van de goden*-fiches. De Trojaanse helden zijn *Acamas*, *Aeneas*, *Glaucos*, *Hector*, *Paris* en *Sarpidon*.

De andere speler leidt het leger van Achaea. Hij ontvangt ook een speelbord, 48 legerkaarten, 6 Achaeaanse heldenkaarten en 3 *Gunsten van de goden*-fiches. De Achaeaanse helden zijn *Aias*, *Achilles*, *Agamemnon*, *Diomedes*, *Mentelos* en *Odysseus*. De spelers doen het volgende:

- ◆ Ze leggen hun speelborden voor zich en tegenover elkaar.
- ◆ Ze schudden hun 48 legerkaarten gedekt en verdelen ze in 4 trekstapels van 12 kaarten elk. Deze stapels worden willekeurig op de 4 horizontale vakken van hun speelbord geplaatst.
- ◆ Ze schudden hun 6 heldenkaarten en plaatsen deze als trekstapel in het verticale vak op hun speelbord.



- ◆ Ze leggen 3 *Gunsten van de Goden*-fiches op het daartoe bestemde vakje op hun speelbord.



De 6 *Schande*-fiches worden opzij bewaard tot ze nodig zijn.

De 6 *Lot*-tegels worden gedekt geschud en binnen handbereik van de spelers bewaard.

4.0 HET SPELVERZICHT

Aan het begin van elke veldslag trekken beide spelers 4 legerkaarten en de bovenste heldenkaart.

Gedurende een veldslag spelen de spelers legerkaarten uit hun hand op tafel. Het is doorgaans de bedoeling, om met die kaarten in de juiste kleuren het hoogste numerieke aantal te halen. Een speler mag elke legerkaart in zijn hand spelen, dus hoe hoger het getal, hoe beter. Echter, van de 6 beschikbare kleuren zijn er maar 2 geldig voor de score aan het einde van de veldslag. De ene kleur is die op de *Lot*-tegel aan de zijde vóór de speler te zien is als de veldslag is afgelopen, als alle kaarten gespeeld zijn. De andere is de kleur van de held, die de speler heeft getrokken.

Een speler kan een formidabele hand spelen, zelfs als hij niet over de correcte kleuren beschikt om het spel tijdig naar zijn hand te zetten. Daarmee blijft hij en probeert zijn tegenstander te overdonderen en zich terug te laten trekken voordat hij de slag helemaal verliest. Anderzijds kan hij juist niet bluffen en zijn held met zijn legerkaarten uit zijn hand spelen. Hij vertrouwt dan op diens bovenna-tuurlijke kracht en de gunsten van de goden... Wat er ook gebeurt, een speler mag zich altijd terugtrekken. Hij verbeurt dan de tot dat moment gespeelde kaarten, maar voorkomt dat hij zijn hele hand verliest. Het is natuurlijk een schande om je in het zicht van de vijand terug te trekken. Daarom krijgt die speler een *Schande*-fiche voor zijn oneerbare gedrag.

N.B.: Vaak eindigen veldslagen door het uitgepuut raken van een stapel legerkaarten. Als de drie stapels uit de voorste linie van een speler uitgepuut raken, wint de tegenstander het spel. Als de reservestapel van een speler uitgepuut raakt, wint de tegenstander ook.

5.0 HET SPELVERLOOP

In elke veldslag is één speler de aanvaller en de andere de verdediger. Aan het begin van het spel is de Achaeaanse speler de aanvaller en de Trojaanse speler de verdediger. In elke volgende slag is de winnaar van de vorige slag de aanvaller.

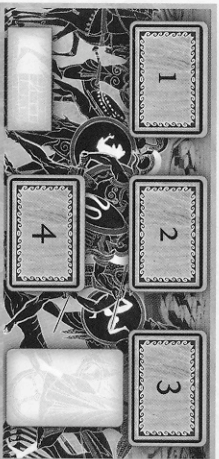
Elke slag begint met de *Openingsfase*, wordt gevolgd door de *Individuele Speelbeurten* van de spelers, en eindigt met de *Lot*-*beschikingsfase*. Als beide spelers 4 individuele beurten hebben gehad, eindigt de veldslag met de *Oerwinningsfase*. De spelers bereiden zich op de volgende slag voor in de *Eindfase*.

5.1 De Openingsfase

De aanvaller trekt gedekt de bovenste kaart van één van zijn 4 stapels legerkaarten, en legt deze open op tafel. Deze kaart heet de *voorhoedekaart*.

Het getal op de voorhoedekaart geeft aan, met welke stapel legerkaarten de aankomende veldslag gevochten zal worden. Zoals in de navolgende illustratie te zien is, zijn de stapels legerkaarten als het ware genummerd. Het getal op de getrokken voorhoedekaart geeft aan, welke stapels legerkaarten tegen elkaar ten strijde trekken. Als het getal 4 wordt getrokken, mag de speler kiezen, met welke stapels (nr. 1, 2 of 3) wordt gevochten. Als met een stapel moet worden gevochten, die uitgepuut is, moet de reservestapel worden gebruikt (nr. 4).

N.B.: De stapels legerkaarten in de voorste linie van Achaea (de oorspronkelijke aanvaller) zijn van links naar rechts oplopend genummerd (1, 2, 3). De stapels legerkaarten in de voorste linie van Troje zijn van links naar rechts aflopend genummerd (3, 2, 1). Hierdoor hebben de legers tegenover elkaar gelijke nummers. De reservelegers (4) liggen erachter.



De aanvaller trekt de bovenste *Lot*-tegel en legt deze tussen de actieve legers in, zie de volgende illustratie. Hij legt het fiche met één zijde naar zichzelf, en met de tegenoverliggende zijde naar de andere speler. De aanvaller mag kiezen, welke van de 4 zijden (en dus kleuren) van de tegel naar zijn leger wijst. Tot slot plaatst hij de voorhoedekaart links achter de *Lot*-tegel.

De verdediger trekt van zijn actieve stapel legerkaarten ook een voorhoedekaart en legt die links aan zijn kant van de *Lot*-tegel.

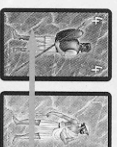
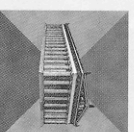
Beide spelers trekken 4 legerkaarten van hun actieve stapel en de bovenste kaart van hun stapel heldenkaarten. Hiermee is hun hand samengesteld.

5.2 De Individuele Speelbeurten

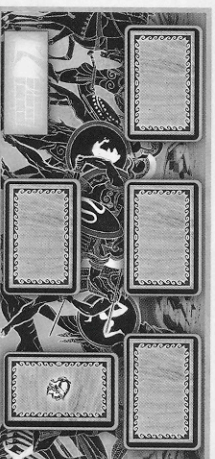
In zijn beurt voert de speler eerst een optionele actie uit (Keeuze uit *Afleggen* en kaart trekken, *Held vervangen*, *Held inzetten*, *Legerkaart versterken* of *Terugtrekken*). Dan speelt hij een legerkaart. Hij legt die rechts van de voorhoedekaart. De aanvaller is het eerst aan de beurt, dan de andere speler. Omdat de spelers elk met 4 legerkaarten beginnen, hebben ze elk 4 beurten. Elke beurt wordt gevolgd door de *Lot*-*beschikingsfase* (uitzondering: *Terugtrekken*).



voorhoedekaart



voorhoedekaart



De acties:

- ♦ **Afleggen en kaart trekken:** de speler legt een legerkaart uit zijn hand af, en trekt een nieuwe van de actieve stapel. Als die stapel uitgeput is, trekt hij een legerkaart van de reservestapel.

N.B.: Een kaart, die zo wordt afgelegd, is uit het spel. Het maakt daarbij niet uit, hoe de veldslag verloopt. Gebruik deze actie niet zonder goed over de gevolgen na te denken!

- ♦ **Held rearrangeren:** de speler schuift zijn held gedekt onder de stapel heldenkaarten en trekt de bovenste heldenkaart.

- ♦ **Held inzetten:** de speler legt zijn heldenkaart op een legerkaart, die hij eerder heeft gespeeld. Dit mag ook de voorhoedekaart zijn. De held telt als een gewone legerkaart. De legerkaart onder de held telt niet meer mee, noch voor de kleur van de Lot-regel noch voor de uitkomst van de veldslag.

- ♦ **Legerkaart versterken:** deze actie is uitsluitend toegestaan als de speler zijn held in het spel heeft gebracht. Hij legt een *Gunsten van de goden*-fiche op een eerder gespeelde legerkaart (niet de held!). Die legerkaart is dan 1 punt meer waard. Men mag maar 1 fiche per kaart spelen.

- ♦ **Terugnrekken:** een speler kiest ervoor om de veldslag te staken, zie 5.4 voor verdere bijzonderheden.

5.3 De Lotsbeschikingsfase

Iedere keer, dat beide spelers een beurt hebben gehad, wordt er gekeken, wie de overhand heeft. De spelers tellen de punten op van alle door hen gespeelde kaarten en *Gunsten van de goden*-fiches. De speler met het hoogste totaal mag nu de Lot-regel een kwartslag naar links of naar rechts draaien. Dit hoeft echter niet. Als de spelers evenveel

punten hebben, mag de Lot-regel niet gedraaid worden.

Na deze handeling wordt het spel hervat met een nieuwe beurt. In de vierde en laatste beurt wordt de *Lotsbeschikingsfase* gevolgd door de *Overwinningfase*.

5.4 De Overwinningfase

Als de veldslag zich tot en met de vierde en laatste beurt voortzet, kijken de spelers na de *Lotsbeschikingsfase* wie er gewonnen heeft.

- ♦ Beide spelers laten hun held zien, als deze nog op handen is.
- ♦ De spelers tellen de numerieke waarden van hun kaarten op, die in het spel zijn en de kleur hebben van de zijde van de Lot-regel, die naar hen toe wijst. Ook tellen ze de waarden van hun kaarten op, die in het spel zijn en de kleur hebben van hun gespeelde of getoonde held. Daarbij wordt de waarde van de *Gunsten van de goden*-fiches opgeteld.

- ♦ De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar van de veldslag. Hij doet alle tijdens die veldslag gespeelde legerkaarten (inclusief de voorhoedekaart) terug in zijn actieve stapel, en zijn held terug in zijn heldenstapel. Alle *Gunsten van de goden*-fiches legt hij terug op zijn speelbord. Al deze kaarten en fiches blijven in het spel en zijn opnieuw te gebruiken.

- ♦ De verliezer legt alle gespeelde legerkaarten af. Als hij zijn held gespeeld heeft (niet alleen getoond) legt hij die ook af. Gespeelde *Gunsten van de goden*-fiches worden ook afgelegd. Als hij nog een *Gunsten van de goden*-fiche overheeft, mag hij die afleggen in plaats van zijn held. Alle afgelegde kaarten en fiches zijn uit het spel.

- ♦ In het zeldzame geval van een gelijk resultaat worden alle gespeelde kaarten en fiches teruggelegd op hun respectievelijke stapels en vakken, en blijven in het spel. De verdere slag wordt de volgende aanval.

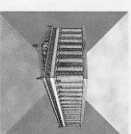
taat worden alle gespeelde kaarten en fiches teruggelegd op hun respectievelijke stapels en vakken, en blijven in het spel. De verdere slag wordt de volgende aanval.

Voorbeeld: Zie de illustratie. Philip heeft op de Lot-regel geel voor zich. Zijn held is Aias (groen, 5). Hij heeft hem nog niet gespeeld. Zijn scorende kleuren zijn dus geel en groen. Philip heeft een gele Pelast (3), een gele Hopliet (4), een gele boogschutter (2), een rode Slingenaar (1) en een blauwe Boogschutter (2) gespeeld. Zijn totale score voor deze veldslag is 9, omdat hij alleen de waarden van de gele kaarten, die hij gespeeld heeft, mag tellen. Aias wordt niet geteld, omdat hij niet is gespeeld. Tussen de gespeelde kaarten bevinden zich geen groene. Chris heeft op de Lot-regel blauw voor zich. Zijn held is Acamas (paars, 4). Zijn scorende kleuren zijn dus blauw en paars. Gedurende de strijd is Acamas gespeeld en op een blauwe Slingenaar gelegd, die nu niet meer telt. Zijn andere legerkaarten zijn een paarse Pelast (3), versterkt door een *Gunsten van de goden*-fiche (+1), en een blauwe Pelast (3). Zijn totale score is 11 (Acamas 4, plus 3+1 voor de paarse Pelast, plus 3 voor de blauwe Pelast). Noch de rode Hopliet noch het *Gunsten van de goden*-fiche op deze kaart tellen, omdat rood niet scoort.

Terugnrekken: indien een speler voor het einde van de vierde individuele beurt besluit om de strijd te staken, is zijn tegenstander automatisch winnaar van deze veldslag.

- ♦ De winnaar legt al zijn gespeelde en niet gespeelde kaarten terug op zijn actieve stapel legerkaarten, respectievelijk stapel heldenkaarten.
- ♦ De verliezer verliest eerst zoveel leger-

Philip



Chris



kaarten als hij *Schande*-fiches heeft. Deze worden van zijn actieve stapel legerkaarten getrokken. Als hier niet genoeg kaarten meer zijn, trekt hij ze van zijn reservestapel.

- ◆ De verliezer legt nu alle door hem gespeelde kaarten en *Gunsten van de goden*-fiches af. Deze zijn uit het spel. Nogmaals: hij mag in plaats van een held een niet gespeeld *Gunsten van de goden*-fiche afleggen. Alle niet gespeelde kaarten legt hij terug op de actieve stapel legerkaarten, respectievelijk de stapel heldenkaarten.
- ◆ De verliezer ontvangt een *Schande*-fiche. Hij legt deze op het daartoe bestemde vakje op zijn speelbord, zie illustratie. Een speler ontvangt maximaal 3 *Schande*-fiches. Als hij nogmaals op de vlucht slaat, krijgt hij geen *Schande*-fiches meer.

5.5 De Eindfase

Voordat de volgende veldslag begint, moeten een paar stappen worden doorlopen.

- ◆ Als in de voorgaande veldslag legerkaarten uit de voorste linie gebruikt zijn, controleert men of zich in de gebruikte stapels nog genoeg kaarten bevinden. Als een stapel uit minder dan 5 legerkaarten bestaat, wordt de stapel als uitgeput beschouwd. Alle overgebleven kaarten

worden dan op de reservestapel gelegd. De reservestapel wordt nu geschud. Als alle stapels legerkaarten uit de voorste linie uitgeput zijn, wint de tegenstander het spel.

- ◆ Als in de voorgaande veldslag zijn reservestapel is gebruikt, kijkt de speler uit hoeveel kaarten deze nog bestaat. Als zijn reservestapel uit minder dan 5 legerkaarten bestaat, heeft de speler het spel verloren.

Als het spel nog niet voorbij is, gebeurt het volgende:

- ◆ Beide spelers schudden hun stapel legerkaarten, die in de voorgaande veldslag is gebruikt;
- ◆ De stapels met heldenkaarten worden geschud;
- ◆ Leg de gebruikte *Lot*-tegels gedekt af. Steeds als de 6 *Lot*-tegels opgebruikt zijn, worden ze gedekt geschud en vormen een nieuwe gedekte trekstapel.

Nu begint de volgende veldslag.

Auteurs:

Leo Colovini, Marco Maggi,
Francesco Nepitello

Ontwikkeling:

Ulrich Blennemann

Productie:

Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann

Illustraties:

Franz Vohwinkel

Grafische bewerking:

Lin Lehnen