

PARTHENON: OPKOMST VAN DE AEGEÏSCHE ZEE...

Inleiding

Elke speler zorgt voor een eiland in de Aegeïsche Zee. Op zijn eilandkaart staan de nodige gegevens over dit eiland.

Het spel verloopt over 3 jaren, die elk uit 4 seizoenen bestaan. In elk seizoen gaan 10 fases door.

Doel van het spel

Probeer zoveel mogelijk gebouwen op je eiland op te richten.

Soorten kaarten

- Basisopbrengsten: graan, druiven, olijven, erts, hout, wol
- Zeldzame Opbrengsten: vazen, specerijen, werktuigen, papyrus
- Goudopbrengsten
- Aegiskaarten: een Aegis beschermt vloten en hun lading
- Vlootkaarten: de A-vloot is de beginvloot en kan versterkt worden; een speler kan ook meerdere vloten bezitten. Bij een Vlootkaart hoort telkens een Vlootteller (kaartje in houder)
- Filosofiekaarten
- Polisgebouwen: deze zijn te verdelen in Dorpen en Werkplaatsen
- Akropolisgebouwen: 6 in totaal. De Markt laat je Goud thuis verwisselen; de Academie laat je toe een Filosofie in te voeren; de Schatkamer laat je grotere voorraden toe.
- Wereldwonderplannen en -kaarten
- Gebeurteniskaarten: er is er 1 nodig per seizoen. Dus 4 per jaar.
- Gevarenkaarten: ze bepalen hoe een reis naar andere landen verloopt
- Havenkaarten: ze bepalen hoe de handel in een haven verloopt
- Archontkaarten: worden gebruikt bij de keuze van een Archont aan het begin van elk seizoen. Wie Archont wordt, krijgt ook de Archontteller (kaartje in houder)
- Fasekaarten: geven een overzicht van de 10 acties in elk seizoen
- Eilandkaarten: bieden een overzicht van de mogelijkheden en doelen van elk eiland. De 3 kaarten met een toorts (Chios, Kreta en Rhodos) doen altijd mee in het spel.

Het spelbord

- in de Aegeïsche Zee liggen de 6 eilanden (min. 3 spelers, max. 6)
- Sparta, Athene en Ionië zijn Nabije Landen; Egypte, Carthago en Lybië zijn Verre Landen. Sommige producten zijn slechts in 1 Land te vinden!

Spelvoorbereiding

- 1) Leg het spelbord in het midden.
- 2) Leg de Opbrengstkaarten en Aegiskaarten per type en open naast het spelbord. (open/gesloten = met leesbare kant omhoog/omlaag)
- 3) Leg de Wereldwonderplannen gesloten op een stapel en leg de Wereldwonderkaarten er open naast.
- 4) Leg de Filosofiekaarten open op een stapel naast het spelbord. Zorg dat de kaarten gesorteerd (per type) in die stapel zitten.
- 5) Neem de nodige Eilandkaarten (1 per speler). De drie met een toorts moeten er zeker bij zijn, terwijl de andere er per loting bijkomen. Verdeel door loting de Eilandkaarten onder de spelers. Leg die kaarten open.
- 6) Geef aan elke speler de Vloottellers en Bouwstapel, die bij zijn eiland horen. De bouwstapel is het geheel van alle kaarten waarmee hij zal moeten werken.
- 7) Elke speler neemt uit zijn Bouwstapel zijn A-Vlootkaart. en legt die naast zijn Eilandkaart. Elke speler zet zijn Vlootteller op zijn A-Vlootkaart.
- 8) Elke speler neemt zijn Startdorpen (:zie bovenaan Eilandkaart) uit zijn Bouwstapel en legt die open naast zijn Eilandkaart.
- 9) Meng de Archontkaarten en loot er 1 uit. De speler van het uitgelote eiland wordt de Archont van het eerste seizoen: hij krijgt de Archontteller. Alle spelers krijgen nu hun eigen Archontkaart voor de rest van het spel.
- 10) Elke speler legt zijn Fasekaart bij zijn Eilandkaart.
- 11) Elke speler legt zijn Bouwstapel gesloten bij zijn Eilandkaart.
- 12) Scheid de Gebeurteniskaarten per jaar. Neem 4 van deze kaarten van jaar 1 en leg ze naast het Spelbord. De andere van dat jaar spelen niet meer mee. De kaarten van jaar 2 en jaar 3 blijven wachten naast het spelbord.
- 13) Leg op elke haven een Havenkaart gesloten en leg de overige gesloten naast het spelbord.

Extra spelvoorbereiding voor 4 of 5 spelers

- bij 4 spelers: de speler met een Eilandkaart zonder toorts krijgt 1 extra leger. Het eiland met dezelfde Startdorpen als die vorige speler krijgt 1 Geschenk van Poseidon extra. Het eiland met dezelfde Zeldzame Opbrengsten als die eerste speler krijgt ook 1 Geschenk van Poseidon extra. Eén eiland krijgt dus niets extra.
- bij 5 spelers: het eiland met een unieke Zeldzame Opbrengst (op geen enkel ander eiland te vinden) krijgt niets, de 4 andere eilanden krijgen 1 Geschenk van Poseidon extra.

Wie voor het eerst speelt...

zal misschien ontmoedigd raken door sommige Gebeurteniskaarten. Aanbevolen wordt om bij jaar 1 de 'Unskilled Labor', bij jaar 2 de 'Persian Tribute' en bij jaar 3 de 'Persian War' te verwijderen.

Hulpmiddelen

Op de achterzijde van de Eilandkaarten is een structuurgids met uitleg over de voordelen van de 6 Akropolisgebouwen. Hierbij staat ook uitleg over de diverse Aegiskaarten.

Op het spelbord staat bij de 6 havens welke unieke producten ze bezitten en of ze Nabije of Verre Landen zijn.

Het spel zelf

Nog eens: er zijn 3 jaren, elk met 4 seizoenen. In elk seizoen zijn er 10 fases.

1) gebeurtenisfase:

- de Archont draait de Gebeurteniskaart voor het nieuwe seizoen om, te beginnen met de meest linkse kaart. Let op: die kaart blijft ook in de volgende seizoenen van dat jaar gelden. De Archont bepaalt vanaf het tweede seizoen in welke volgorde de reeds omgedraaide Gebeurteniskaarten worden uitgevoerd. Spelers mogen in dat verband bij hem pleiten en donaties maken. Een goede Archont zal noch te streng noch te meegaand zijn, wanneer hem verzoeken worden gedaan.
- op het einde van een jaar worden de 4 Gebeurteniskaarten vervangen door 4 van het nieuwe jaar.

2) productiefase:

- spelers incasseren de Opbrengsten van hun reeds verworven Dorpen en Werkplaatsen .
- elk Leger dat een eiland bezit, wordt op een Dorp gezet. Dat Dorp brengt dan 1 Opbrengst meer op. Legers mogen niet op Werkplaatsen en er mag niet meer dan 1 leger in een Dorp. Legers in Dorpen mogen in latere fases mee met Vloten.
- spelers houden al hun Opbrengsten in hun hand.

3) ruilfase:

- spelers mogen in deze fase onbeperkt Opbrengstkaarten en Aegiskaarten met elkaar ruilen, aan de koers die ze overeenkomen. Andere kaarten ruilen mag niet!
- sommige spelers moeten bepaalde acties uitvoeren bij het begin van deze fase. Ruilen mag pas, als alle spelers zulke acties al uitgevoerd hebben!

4) reisfase:

- spelers leggen Opbrengskaarten en Aegiskaarten gesloten bij hun Vloot of Vloten. Er is een minimum van 1 en een maximum van 6 kaarten per Vloot. De Vloten brengen hun lading van kaarten naar Nabije of Verre Landen.
- de spelers zetten hun Vloottellers bij de Nabije of Verre Landen, waar ze heen willen. Naar Verre Landen reizen is iets gevaarlijker (zie fase 5), maar de ruilmogelijkheden zijn er interessanter.
- omdat sommige gevaren (zie fase 5) de speler met de grootste lading treffen, wachten sommige spelers liever af wat anderen doen. De Archont bepaalt in zo'n geval wie eerst moet leggen.
- tip: een lading van hooguit 3 kaarten is relatief veilig.

5) gevarenfase:

- de Archont trekt de Gevarenkaarten: 1 kaart voor alle Nabije Landen samen (dus voor alle Vloten die naar welk Nabij Land ook varen) en 2 andere kaarten voor alle Verre Landen (dus voor alle Vloten die naar welk Ver Land ook varen).
- als de kaart Veilige Reis getrokken wordt, eindigt de fase direct. Andere kaarten hebben direct effect. Lees ze goed: de details zijn belangrijk!
- als voor Verre Landen eerst een Veilige Reis wordt getrokken, kan de tweede kaart toch nog effect hebben!
- Aegiskaarten in een Vloot kunnen Gevaren bezweren, maar geeft het effect van een Gevarenkaart niet door aan andere Vloten. Bv.: een kaart treft "de grootste vloot"; die heeft een Aegiskaart als afweer; de op één na grootste vloot wordt niet getroffen door de kaart.
- een Geschenk van Poseidon geeft het recht om een andere Gevarenkaart te trekken, enkel geldig voor wie het Geschenk gebruikt. Het Geschenk keert terug naar de Bouwstapel. Voor het effect van de nieuwe Gevarenkaart wordt rekening gehouden met het bestaan van de andere Vloten, zelfs al worden ze nooit door die nieuwe kaart getroffen.
- Let op: soms treft een Gevarenkaart de hele Vloot, soms enkel de lading. Lees zorgvuldig de kaartjes!

6) vloothandelsfase:

- wie ongedeerd een Land bereikt, mag de plaatselijke Havenkaart optillen en voor zichzelf bekijken. Soms bekijken meerdere spelers dus dezelfde kaart.
- als geen van de spelers de Havenkaart wil in actie zetten, blijft de kaart gesloten lig en is er geen handel mogelijk in dat Land. Als minstens 1

speler de kaart wel omkeert, wordt het effect ervan direct uitgevoerd en is er wel handel mogelijk in dat Land.

- een omgedraaide Havenkaart blijft de rest van het jaar omgedraaid en geldig. Bij het begin van een nieuw jaar wordt zo'n kaart vervangen. Niet omgedraaide Havenkaarten blijven echter liggen in een volgend jaar!
- de handel met het Land kan nu beginnen volgens de omzettingstabellen onderaan op de Eilandkaart. Een speler mag meerdere verrichtingen naeen uitvoeren. Nogmaals: Verre Landen bieden betere handelsvoorwaarden.
- soms zijn er Tekorten of Overschotten in een Land: dat blijkt uit de Havenkaart. Ga na of handel drijven dan nog zinvol is.

7) terugkeerfase:

- voor de terugkeer mag een Vloot niet meer dan 6 kaarten meevoeren. Een speler mag zijn vracht herschikken over meerdere Vloten, die hij in één zelfde Land heeft.
- bij terugkeer neemt de speler alle kaarten weer in zijn hand. De Vloottellers worden weer op de Vlootkaarten gezet.

8) bouwfase:

- spelers geven nu hun Opbrengstkaarten uit om Gebouwen te zetten. Met die gebouwen kunnen soms direct verdere acties ondernomen worden. Wie bv. een Markt bouwt, kan die Markt direct gebruiken om bepaalde Opbrengsten te ruilen voor andere.
- de kostprijs voor elk Gebouw staat op de Eilandkaart én op de Gebouwenkaarten in de Bouwstapel.
- alle gespendeerde Opbrengstkaarten gaan op een aflegstapel.
- bemerk: een Akropolisgebouw kan slechts 1 keer effect hebben per seizoen.
- enkele bijzondere bouwwerken:
 - Akademies: wie zo'n gebouw heeft, mag er gratis een filosofie in opnemen. De bijbehorende Filosofiekaart komt op de Akademiekaart. Vanaf dan telt het effect van de Filosofiekaart. Bemerk: een andere speler mag een opgenomen Filosofiekaart 'kopiëren' voor zijn eigen Akademie mits betaling van 1 Goudopbrengst aan de bank. Hij mag dan een identieke Filosofiekaart uit de stapel nemen voor zijn eigen Akademie. Er zijn van elke Filosofie 4 kaarten voorhanden.
 - Vloten: een tweede Vloot kost 1 Goudopbrengst, een derde Vloot kost 2 Goudopbrengsten. Meerdere Vloten zijn handig, maar geen 'must'

om het spel te winnen. Het heeft weinig zin nog Vloten te bouwen na het eerste seizoen van het tweede jaar.

- Wereldwonderen: de prijs voor elk wonder staat op de Wereldwonderplannen, die in Athene te vinden zijn. Het eerste Plan is gratis, het 2de kost 1 Goudopbrengst. De Plannen worden willekeurig vanaf de stapel getrokken. Bij het eerste Plan hoort ook de corresponderende Wereldwonderkaart: die blijft onder de Plannen, tot de Plannen betaald zijn. De kosten hiervoor mogen in ALLE fases van het spel gemaakt worden! Als de Plannen betaald zijn, dan worden ze weggelegd en komt de Wereldwonderkaart met zijn 'Deels gebouwd'-zijde boven open te liggen. Daarna moeten nog kosten betaald worden voor de voltooiing van het Wereldwonder: ook die mogen in elke fase van het spel! Is een Wereldwonder voltooid, dan geldt zijn effect meteen. Sommige Wereldwonderen hun effect kan ook overgekocht worden door andere spelers: de eigenaar van zo'n Wereldwonder moet dat geld en de overkoop aanvaarden.

9) aflegfase:

- vanaf nu mag een speler nog maar een beperkt aantal Opbrengstkaarten in zijn hand houden. Het overtal gaat naar de Bouwstapel. Andere kaarten mag de speler onbeperkt bewaren!
- er zijn 2 opties: ofwel houdt een speler van de Opbrengstkaarten 3 naar keuze, ofwel houdt hij er van elk type in zijn bezit maximaal 1. In dat laatste geval moet hij de andere spelers tonen welke kaarten hij nog in zijn hand houdt.

10) archontenfase:

- een nieuwe Archont wordt gekozen. Iedere speler zegt wie hij als Archont wil. Jezelf kiezen is verboden. Bij staking van stemmen, geven de spelers met evenveel stemmen hun Archontenkaart aan de oude Archont: hij legt ze gesloten neer en kiest er willekeurig één uit.
- de nieuwe Archont krijgt de Archontteller

Einde van het jaar

Na het laatste seizoen van een jaar worden...

- ... de oude Gebeurteniskaarten weggedaan
- ... Gebeurteniskaarten voor het nieuwe jaar gelegd
- ... open gelegde Havenkaarten vervangen door gesloten nieuwe

Puntentelling

- Als een speler bij het einde van een seizoen (welk seizoen ook) AL zijn Gebouwen (=6 Dorpen + 2 Werkplaatsen + 6 Akropolisgebouwen + 2 Wereldwonderen) heeft voltooid, wint hij.
- Zelfs als een speler in de loop van een seizoen al zijn Gebouwen voltooit, wordt het hele seizoen afgewerkt. Dan kunnen meerdere spelers al hun gebouwen voltooid hebben. In dat geval bepalen de volgende criteria wie van hen wint (bij gelijke stand komt er telkens een criterium bij):
 - 1) wie heeft de meeste Filosofiekaarten?
 - 2) wie heeft de meeste Vloten?
 - 3) wie heeft de meeste Aegiskaarten?
 - 4) wie heeft de meeste Goudopbrengstkaarten?
 - 5) wie heeft de meeste Zeldzame Opbrengsten?
 - 6) wie heeft de meeste Basisopbrengsten?
- Als na het laatste seizoen van het 3de jaar niemand al zijn Gebouwen voltooid heeft, dan gebruikt men de volgende criteria (bij gelijke stand komt er telkens een criterium bij):
 - 1) wie heeft de meeste Wereldwonderen af?
 - 2) wie heeft de meeste 'Deels gebouwde' Wereldwonderen?
 - 3) wie heeft de meeste Wereldwonderplannen?
 - 4) wie heeft de meeste Akropolisgebouwen?
 - 5) wie heeft de meeste Werkplaatsen?
 - 6) wie heeft de meeste Filosofiekaarten?
 - 7) wie heeft de meeste Vloten?
 - 8) wie heeft de meeste Aegiskaarten?
 - 9) wie heeft de meeste Goudopbrengstkaarten?
 - 10) wie heeft de meeste Zeldzame Opbrengsten?
 - 11) wie heeft de meeste Basisopbrengsten?
- Als er na 6 of 11 criteria nog een gelijke stand is, beslist de laatste Archont wie gewonnen heeft. Streng maar rechtvaardig!

Snellere variant

Begin direct bij jaar 2. Alle spelers hebben bij dat begin al hun 6 Dorpen, 1 Werkplaats, 1 Wereldwonderplan (naar keuze) en 2 Vloten. Voor de rest blijft het hele spelverloop gelijk.

Vertaling: Bart Bernaert

Opmerking: in het Amerikaanse reglement worden spelers de ene bladzijde consequent 'hij' genoemd, de volgende bladzijde steeds 'zij'. Emancipatie!