

Parthenon

Auteur: Jean du Poël

Uitgegeven door de historische spelgalerie van Jean du Poël,

Een tactisch coöperatiespel voor 2 tot 6 tempelbouwers.

Vrij vertaald in het Nederlands door Ans Loncke (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Inleiding

Ongeveer 2500 voor Christus besloten de bewoners van een klein dorp, in de nabijheid van Athene, om aan de dorpsrand een tempel te bouwen. De dorpelingen waren over één ding eensgezind, nl. dat de tempel aan een Godin zou gewijd worden en bijgevolg ook naar haar genoemd zou worden. Onder geen beding zou de tempel opgericht worden ter ere van een mannelijke God. Maar voor welke Godin zouden ze nu hun tempel oprichten? Het lijstje van de favoriete Godinnen van de dorpsbewoners omvat : Aphrodite (Godin van de liefde), Artemis (Godin van de jacht), Athene (Godin van de wijsheid), Demeter (Godin van de landbouw), Hestia (Godin van de bouwkunst) en Nike (Godin van de overwinning).

Om te bepalen aan welke Godin men de tempel zou toewijden, besloot men om een wedstrijd te organiseren. Enkel de zes beste aannemers van het dorp mochten aan deze race deelnemen. Elke speler symboliseert een bouwvakker die door zijn vakkennis, vaardigheid en bouwsnelheid de meeste punten zal verzamelen. Uiteindelijk zal de aannemer met het grootste puntenaantal de tempel naar zijn geliefkoosde Godin noemen.

Dit behaagde de Oppergod Zeus allerminst. Daarom besloot hij om het de dorpelingen niet eenvoudig te maken door de tempelbouwers een tijdslimiet op te leggen. Indien de tempel niet binnen de gestelde termijn werd opgericht, dan zou het heiligdom de naam van Zeus dragen!

Het speldoel

De speler die bij de bouw van de verschillende tempeldelen (zuilen, kapitelen, timpanen en dakhelften) het grootste puntenaantal verzamelt, mag de tempel aan zijn geliefkoosde Godin opdragen. M.a.w. naar de Godin wiens naam hij bij het spelbegin bovenaan zijn kaartje had opgeschreven. Andere spelers die toevallig dezelfde Godin hadden opgeschreven, worden eveneens als winnaar beschouwd. De spelers die deze Godin evenwel als tweede hadden genoteerd (nl. de Godin die hun voorkeur helemaal niet draagt!) zijn de verliezers. Wanneer evenwel de tempel niet binnen de opgelegde termijn kan geconstrueerd worden, dan verliezen alle spelers en wint Zeus.

Het spelmateriaal

- 1 spelbord (uit kunstleder of vilt)
- 18 houten zuilen (pilaren of pilasters) of 36 zuildelen
- 18 houten kapitelen (bovendeel of bekroning van een zuil)

- • 6 houten dragers
- • 1 houten altaar
- • 2 houten timpanen (driehoekig bovenstuk van de voor- en achtergevel van de tempel)
- • 2 houten dakhelften
- • 6 houten spelfiguren (in 6 verschillende kleuren)
- • 6 houten telstenen (in 6 verschillende kleuren)
- • 1 houten tijdsteen (of rondenteller)
- • 6 tempelkaarten (afwasbaar)
- • 1 potlood
- • 3 gewone dobbelstenen
- • 1 kleurendobbelsteen
- • 1 spelreglement

De spelvoorbereidingen

Op het spelbord wordt de tijdsteen (of rondenteller) op zijn aanvangsvakje gezet. De gekleurde telstenen van de spelers zullen het puntenaantal van de spelers bijhouden en worden bij het spelbegin op het nulvakje geplaatst. Elke speler ontvangt een pion van een andere kleur tezamen met de overeenkomstige spelkaart. Alle pionnen worden op het "Parthenon"-veld voor de tempel neergezet.

De 36 zuildelen worden verdekt aan de spelers uitgedeeld. Bij 2 spelers ontvangt elke speler 18 zuildelen, bij 3 spelers 12 delen, bij 4 spelers 9 delen, bij 5 spelers 7 delen (waarbij de overige delen onmiddellijk gebouwd worden) en bij 6 spelers 6 delen. Elke speler plaatst de zuilen met de lettertekens zichtbaar zo voor zich neer.

Vervolgens noteert elke speler bovenaan het kaartje de naam van zijn favoriete Godin. Daaronder schrijft hij de naam van de Godin die zijn voorkeur helemaal niet geniet!

De overige tempeldelen (kapitelen, draagbalken, gevels, altaar en dak) worden niet onder de spelers verdeeld, en worden naast het spelbord neergelegd.

Het spelbegin

De speler met de hoogste dobbelsteenworp (de som van drie dobbelstenen, m.a.w. het resultaat gaat van 3 tot 18) mag beginnen. De uitkomst van deze worp zal voor de startspeler ook als zijn eerste resultaat gelden. Deze speler moet evenwel nog met de kleurendobbelsteen gooien. Bovendien moet de startspeler, bij elke spelronde en voor het uitvoeren van zijn beurt, de tijdsteen steeds één vakje verder zetten.

De beweging van de pionnen

Per dobbelsteen van de worp zal men één pion verzetten. De speler verplaatst dus drie verschillende spelfiguren, maar de pion met de kleur aangegeven door de kleurendobbelsteen mag men in dat geval niet verschuiven. Bijvoorbeeld : bij de worp "2, 5, 6 en rood" beslist de speler (die aan de beurt is) om de groene pion 2 velden, de blauwe pion 5 velden en de gele pion 6 velden te verplaatsen. Vermits

de speler besliste om drie spelfiguren te verplaatsen, mocht hij de rode pion niet verzetten.

Een andere bewegingsmogelijkheid is om het volledige resultaat van de worp toe te wijzen aan één pion, nl. aan de spelfiguur met dezelfde kleur als de kleurendobbelsteen. Voor de worp "2, 5, 6 en rood" betekent dit dat de rode pion 13 velden verzet wordt.

Bij het verplaatsen van de pionnen is het toegelaten om andere spelfiguren in te halen en over andere spelfiguren te springen. De pionnen kunnen evenwel niet over de tempelementen (zoals de zuilen of het altaar) springen.

Figuren die in een spelbeurt bezig zijn met de bouw van het altaar of van een zuil, mogen in die beurt niet verplaatst worden. Hierdoor is het mogelijk dat er voor één of twee dobbelstenen van de worp geen vrije pionnen meer voorhanden zijn.

De figuren worden steeds horizontaal en/of verticaal verzet. Diagonale bewegingen zijn niet toegestaan. Ook het heen en weer zetten van een pion op twee velden is niet toegelaten. De verplaatsing van een spelfiguur mag evenwel bewust via een omweg gebeuren (naar bijvoorbeeld het aanpalende veld).

Het spelverloop

De pionnen starten op het "Parthenon"-veld en bereiken via de trap (aangeduid d.m.v. de pijl) de tempel of het terras rondom het bouwwerk. De trap vermindert de bewegingsmogelijkheden van een figuur niet omdat een pion met één sprong van het terras op de tempelfundamenten (of omgekeerd) mag verzet worden. De sprong brengt evenwel een beperking met zich mee, i.p.v. 3 pionnen te bewegen, mogen er slechts 2 verplaatst worden. Desondanks kan dit voor een speler voordelig zijn.

Na de figurenbeweging van de startspeler is de volgende speler in uurwijzerszin aan de beurt. Deze speler dobbelt opnieuw en verplaatst overeenkomstig de spelfiguren. Enkel wanneer een speler drie keer dezelfde waarde gooit (bijvoorbeeld : 3, 3 , 3), mag hij, na het uitvoeren van de figurenbeweging, een tweede keer dobbelen en de pionnen verzetten.

Bouwvolgorde

Het is niet nodig dat de spelers eerst alle zuilen bouwen voordat het altaar of de dwarsbalken worden aangebracht. Wanneer de zuilen (waarop een dwarsbalk rust) reeds werden gebouwd, is het best mogelijk om hierop de juiste dwarsbalk aan te brengen. Het is evenwel zo dat het dak (de beide dakhelften) als laatste tempeldeel opgericht wordt. M.a.w. pas nadat alle tempeldelen (m.i.v. het altaar) werden opgetrokken, mag het dak worden aangebracht.

De volgende opstellingen van de pionnen staan in voor de bouw van zuilen en kapitelen :

Zie schets 1 en 2 : Wanneer twee figuren op de tempelfundamenten recht tegenover elkaar of in een hoek staan en er tussen de pionnen een zuilveld staat, dan mogen de beide zuidelen in dezelfde beurt door de speler worden

opgetrokken.

Zie schets 3 en 4 : Staat evenwel de ene spelfiguur op het terras en de andere op de tempelfundamenten, dan mag er slechts één zuildeel worden aangebracht.

De 18 zuilen zijn d.m.v. 18 letters van het Griekse alfabet gemarkeerd waarbij enkel de overeenkomstige deelzuilen één zuil vormen. Links naast de trap staat alpha, in uurwijzerszin gevolgd door beta, gamma, delta, ypsilon, zeta, eta, theta, jota, kappa, lambda, mu, nu, xi, omikron, pi, rho tot sigma rechts van de trap.

Een kapiteel wordt onmiddellijk op een volledige zuil aangebracht wanneer 2 tot 4 pionnen rondom de zuil staan. In dat geval ontvangt elke speler (waarvan zijn pion bij de complete zuil staat) een bouwpoint en wordt zijn schijf op de puntenteller verschoven. Spelfiguren die diagonaal staan t.a.v. de zuilen brengen geen punten op!

De speler die als eerste al zijn zuilelementen kan oprichten, ontvangt zoveel bouwpunten als het aantal zuilelementen dat de andere spelers nog in hun voorraad hebben. Bij drie spelers ontvangt de tweede speler die erin slaagt om al zijn zuilelementen te bouwen zoveel bouwpunten als het aantal zuilelementen die de derde speler nog in zijn bezit heeft. Bij zes spelers zal ook de vijfde speler nog bouwpunten behalen, nl. het aantal zuilelementen waarover de zesde speler nog beschikt. Enkel de laatste speler die nog zuilelementen bezit, krijgt geen punten. De overblijvende zuilelementen mogen dan ook door de andere spelers worden opgebouwd. Deze spelers ontvangen dan per zuilelement één bouwpoint (2 punten per volledige zuil).

Voor het oprichten van het altaar zijn er 4 spelfiguren noodzakelijk. De pionnen dienen in dat geval rondom het altaarveld (horizontaal en verticaal) op de A-velden te staan (zie schets 5). De speler die erin slaagt om het altaar op te bouwen (door zijn eigen figuur en 3 andere pionnen te verzamelen rondom het altaarveld) bekommt 5 bouwpunten. De andere spelers waarvan hun pion rondom dit altaar staan ontvangen elk 2 bouwpunten.

Voor het aanbrengen van een dwarsbalk moeten er 2 spelfiguren op de overeenkomstige A-velden ter hoogte van de liggingsplaats van de balk staan. De 4 kleine dwarsbalken brengen elk 2 bouwpunten op terwijl de 2 grote balken 3 punten opleveren. Voor de oprichting van een gevelstuk zijn er 3 pionnen nodig. In dat geval dienen zij op de overeenkomstige G-velden te staan. De achtergevel brengt 3 bouwpunten op terwijl de voorgevel (de gevel voorzien van een tafereel of tekening) 4 punten oplevert. Voor de realisatie van een dakhelft zijn er 4 spelfiguren noodzakelijk. Deze pionnen moeten hierbij op de D-velden staan. Een dakhelft brengt 4 bouwpunten op. Bij de constructie van al deze elementen ontvangt elke speler waarvan de pion aan de bouw deelnam, telkens één bouwpoint. In deze optiek zullen de spelers hun pionnen wellicht steeds zo verplaatsen dat ze ten minste kunnen deelnemen aan de realisatie van een tempeldeel.

Een speler die meer dan 20 bouwpunten verzamelde, moet zijn tempelkaart omdraaien waardoor hij de namen van de 2 Godinnen (voorkeur en uitsluiting) prijs geeft. Wanneer deze speler daarna nog bouwpunten bekommt, dan wordt zijn telsteen terug op de teller verplaatst waarbij de 1 nu de waarde van 21 heeft enz.

Speleinde

Het spel eindigt nadat het tweede dakelement werd aangebracht. Uiteraard worden de punten voor de bouw van dit laatste deel eerst toegekend. Wanneer de spelers er inderdaad in slaagden om de tempel te voltooien binnen de gestelde termijn, dan hebben de spelers het alvast van Zeus gewonnen. De speler met het grootste aantal bouwpunten is de grote winnaar en mag zijn tempelkaart op het "Parthenon"-veld plaatsen.

Bij een gelijk puntenaantal, tellen de punten van de medespelers mee, t.t.z. de punten van de spelers die dezelfde Godin verkozen. Blijft er evenwel een gelijk puntenaantal bestaan, dan hebben de spelers pech en moet de tempel toch naar Zeus vernoemd worden.

Eigenlijk zijn enkel de spelers waarvan de Godin helemaal de voorkeur niet geniet (de tweede naam op hun tempelkaart), maar waarnaar de tempel uiteindelijk werd genoemd, de grote verliezers

Eindwoord van de auteur

Het spel PARTHENON is aan mijn vader gewijd, omdat hij zijn ganse leven geïnteresseerd was in de Griekse kunst en mythologie. Op het einde van zijn leven leed hij aan staar waardoor hij uiteindelijk blind werd en er ook een einde aan deze Griekse interesse kwam.

Naast dit spel werden er nog verschillende andere interessante spelen ontworpen door Jean du Poël, de auteur en eigenaar van de HISTORISCHE SPELGALERIE. Actueel omvat de catalogus van de HISTORISCHE SPELGALERIE ongeveer 30 handgemaakte en nog leverbare verschillende spellen. Bestellingen kunnen geplaatst worden bij :

HISTORIEN SPIELEGALERIE
Jean du Poël, Diplom Designer,
Horststr. 10
49632 ESSEN (Oldb) - GERMANY
Telefoon en fax : (0 54 34) 38 61



Date Last Modified: 03-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief