

Athos

Wolfgang Kramer & Sven Kübler



franckh

Spiele-Galerie

Athos
Franckh-Kosmos, 1993
KRAMER Wolfgang & KÜBLER Sven
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 60 minuten



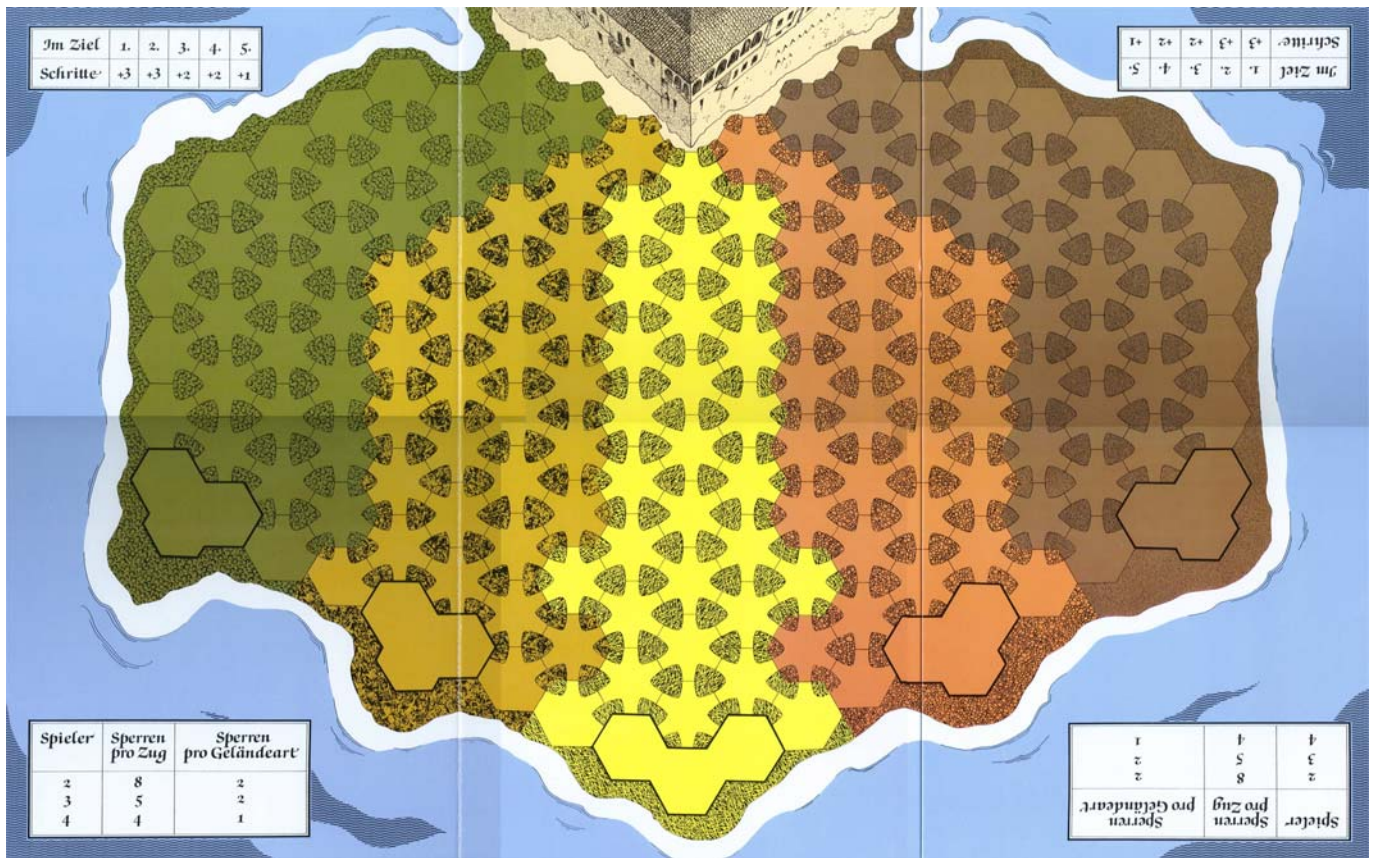
Inleiding

De geschiedenis van de monnikenrepubliek Athos, in het noorden van Griekenland, begon omstreeks het jaar 700 toen nogal wat kluizenaars het onherbergzame en bergachtige schiereiland koloniseerden. Hoog bovenop de rotsen bouwden ze hun beroemde rotsklooster dat tot op de dag van vandaag nog steeds zeer moeilijk bereikbaar is. Om in de eenzaamheid van dit afgelegen klooster toch de hersenactiviteiten en het denken te stimuleren en te trainen, werd een spel ontworpen.

Dit spel vereiste en ontwikkelde verschillende denkpatronen: de noodzakelijkheid om vooraf te plannen, de gewoonte om rekening te houden met de anderen bij de eigen overwegingen en het inzicht dat het belangrijkste van alles het uithoudingsvermogen is.

Spelmateriaal

►►► één speelbord;



►►► 12 monniken in 4 kleuren;

►►► 8 Athos-stenen;



►►► 80 terreinkaartjes (ook hindernissen): 16 stuks in vijf landsorten.



Doel van het spel

Elke speler begeleidt zijn drie monniken op de moeilijke weg naar het klooster op de berg Athos. Onderweg proberen de spelers het elkaar moeilijk te maken door hindernissen (terreinkaartjes) in de weg te leggen.

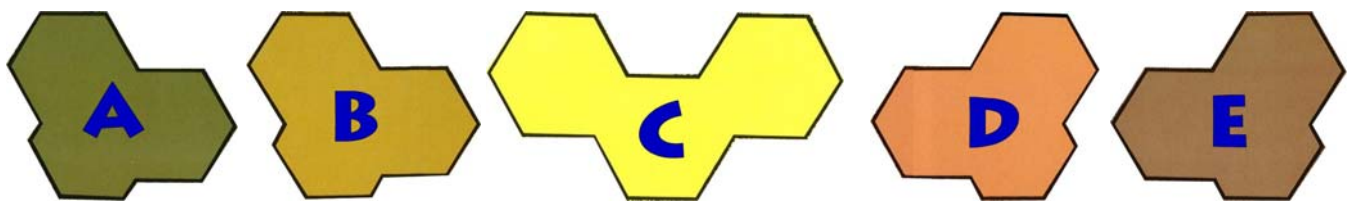
De speler die als eerste met zijn drie monniken op de berg Athos aankomt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een **kleur**, neemt de **drie bijbehorende monniken** en plaatst ze op een startplaats. De kleur van het terrein speelt totaal geen rol.

De keuze uit de **startplaatsen** hangt af van het aantal spelers:

- ➔ **2 spelers:** startplaatsen B en D
- ➔ **3 spelers:** startplaatsen A, C en E
- ➔ **4 spelers:** startplaatsen A, B, D en E



Elke speler ontvangt **twee Athos-stenen** die hij vóór zich op de tafel zet.

De **terreinkaartjes** worden gesorteerd per kleur en in **vijf afzonderlijke stapels** naast het speelbord klaargelegd. De kleur van de kaartjes bepaalt op welk deel van de berg ze mogen worden afgelegd.

Elk terreinkaartje toont op de **voorzijde** een veld vol **steengruis** waarlangs men onmogelijk kan passeren en waardoor het veld dus versperd wordt. Op de **achterzijde** wordt een veld getoond waarop de **weg wel vrij** is.



de weg is versperd

de weg is vrij

de weg is versperd

de weg is vrij

Spelverloop

De jongste speler begint het spel, de anderen volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is:

1. verplaatst eerst zijn monniken tot zes velden ver en
2. **versperd de weg** door het afleggen van terreinkaartjes.

De beide acties moeten altijd in deze volgorde worden uitgevoerd.

1. Het bewegen van de monniken

De monniken van de spelers beschikken in totaal over 6 bewegingspunten. De bewegingspunten mogen, naar eigen inzicht, willekeurig over de 3 monniken worden verdeeld. Een speler mag ook minder dan 6 bewegingspunten gebruiken.

Voorbeeld

Een speler verplaatst zijn eerste monnik twee velden ver, zijn tweede monnik drie velden ver en zijn derde monnik nog één veld ver.

Een speler mag ook één van zijn monniken zes velden ver verplaatsen en de andere twee monniken laten staan.

Een verplaatsing mag:

- ➔ in alle richtingen gebeuren en op alle terreinsoorten
- ➔ bezette velden mag men passeren (overspringen), maar tellen wel mee als veld
- ➔ op elk veld mag slechts één monnik staan
- ➔ alle startvelden mogen worden betreden, ze tellen als één veld.

Opgelet

Velden met steengruis (versperringen) mogen niet worden betreden of gepasseerd.

2. Terreinkaartjes leggen (de weg versperren)

Als een speler zijn monniken heeft verplaatst, neemt hij terreinkaartjes van de stapels naast het speelbord.

Hoeveel hindernissen per landsort en hoeveel versperringen een speler per beurt mag inzetten, hangt af van het aantal spelers en is in een tabel op het speelbord af te lezen.

SPELERS	Hindernissen per beurt	Hindernissen per landsort
2	8	2
3	5	2
4	4	1

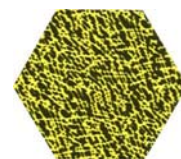
Voorbeeld

In een spel met drie spelers kan iedere speler per beurt maximaal 5 kaartjes als versperring neerleggen. Van elke landsort mogen er maximaal 2 versperringen worden gelegd.

Een speler mag ook minder terreinkaartjes of helemaal geen terreinkaartjes nemen.

De kaartjes worden altijd met de steengruiszijde naar boven op een willekeurig vrij veld gelegd van dezelfde kleur.

Op de startvelden mogen geen hindernissen worden gelegd.



Belangrijk

Geen enkele monnik mag worden ingesloten. Elke monnik moet altijd een weg naar de berg Athos ter beschikking hebben.

De weg naar de berg Athos kan ook over vreemde startvelden gaan.

Als alle kaartjes van een bepaalde landsort werden geplaatst, kunnen in dit landschap geen hindernissen meer worden gelegd. Als alle terreinkaartjes op het eiland liggen, vervalt deze actie volledig.

Daarmee is de beurt van een speler beëindigd. Elke speler kan echter tijdens zijn speelbeurt nog enkele extra activiteiten uitvoeren:

- Hindernissen uit de weg ruimen
- Athos-stenen inzetten

A. Hindernissen uit de weg ruimen

Door het omdraaien van de terreinkaartjes op het speelbord kan een hindernis uit de weg worden geruimd. Dit speelveld kan dan opnieuw worden betreden.

Het omdraaien van een kaartje hoort bij de fase waarbij de monniken kunnen bewegen. Dit kost een speler 4 bewegingspunten. De speler kan dan tijdens diezelfde beurt zijn monniken nog 2 velden verplaatsen.

Opgeruimde hindernissen kunnen ook opnieuw worden omgedraaid naar een hindernis toe. Er mag dan wel geen monnik op het veld staan. Dit kost de speler ook 4 bewegingspunten.

Tactische tip

Als door het omdraaien van een kaartje een nieuwe weg naar de berg Athos ontstaat, kan in plaats daarvan eventueel eerst een andere weg worden versperd.

B. Athos-stenen inzetten

Een speler krijgt extra mogelijkheden als hij tijdens zijn beurt één van zijn twee Athos-stenen inzet. Het inzetten van een Athos-steen gebeurt **na het bewegen van de monniken en vóór het plaatsen van de terreinkaartjes**.

De speler die een Athos-steen inzet, neemt eerst een willekeurig vrij terreinkaartje van het speelbord en plaatst het terreinkaartje op een willekeurig ander vrij veld. Dan plaatst hij zijn Athos-steen op een willekeurig terreinkaartje dat daardoor, in het verdere verloop van het spel, niet meer kan worden gewijzigd.

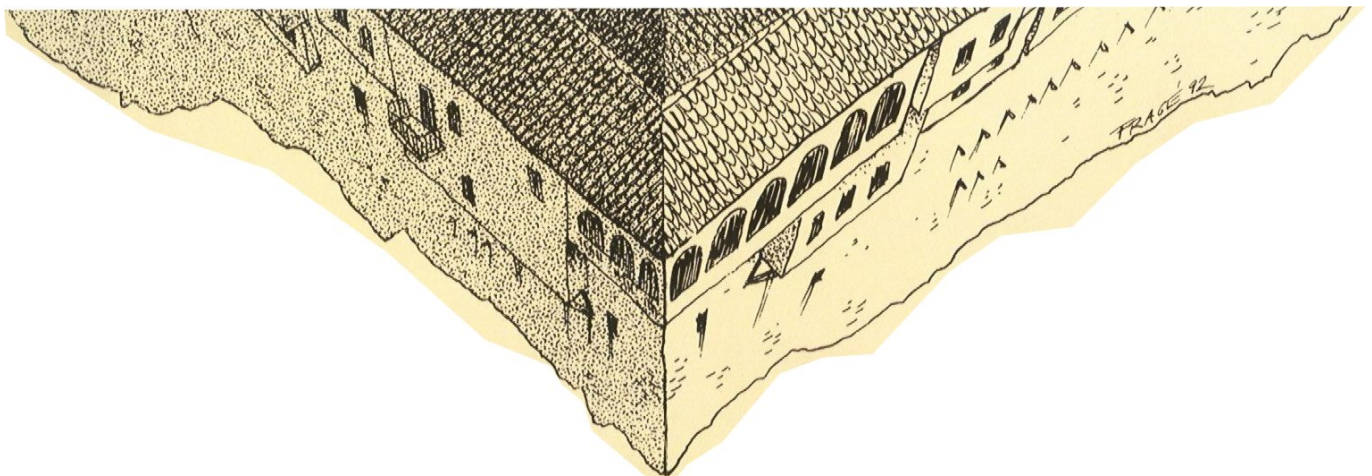
- Elk kaartje, met of zonder hindernis, mag worden verplaatst op voorwaarde dat er geen monnik op staat.
- Het kaartje dat wordt verplaatst, mag op een willekeurig vrij veld worden gelegd ook als de ondergrond een andere kleur heeft (bij het verplaatsen van een kaartje speelt de ondergrond geen rol).
- Bij het verplaatsen mag het kaartje niet worden omgedraaid.

De Athos-steen kan op een willekeurig terreinkaartje worden geplaatst, om het even of het nu een hindernis is of niet en om het even of er nu een monnik op staat of niet. Dit speelveld is daarmee tot het einde van het spel beschermd tegen om het even welke verandering.

De Athos-steen mag ook op het daarnet verplaatste kaartje worden gezet.

Elke speler mag per speelbeurt maar één Athos-steen inzetten. De Athos-stenen die op het speelbord werden geplaatst, kunnen niet meer worden weggenomen.

Ook bij het inzetten van een Athos-steen geldt dat elke monnik altijd een vrije doorgang naar de berg Athos moet hebben.



Aankomst op de berg Athos

De eerste monnik die het klooster op de berg Athos bereikt, wordt op het veld nummer 1 op de tabel 'Im Ziel' (Monniken op Athos) op het speelbord geplaatst.

Monniken op Athos	1.	2.	3.	4.	5.
Bewegingspunten	+3	+3	+2	+2	+1

Deze speler krijgt daardoor een eenmalige bonus van 3 bewegingspunten die hij tijdens dezelfde beurt moet gebruiken, als hij dit wil.

Zoals te lezen is op de tabel, krijgen ook de volgende 4 monniken die het klooster bereiken een premie in de vorm van een aantal bewegingspunten. Vanaf de zesde monnik vervalt de premie.

Opmerking

Per spel mag slechts één tabel op het speelbord met monniken worden bezet. De tweede tabel staat er enkel om alle spelers toe te laten te lezen wat er staat.

Einde van het spel

Als een speler zijn derde monnik op de berg Athos brengt, wordt die speelronde nog tot het einde gespeeld, zodat alle spelers even veel keer aan de beurt zijn geweest. Als in dezelfde ronde meerdere spelers hun derde monnik op de berg Athos zetten, wint van die spelers de speler die nog de meeste bewegingspunten over heeft.

Varianten

Athos als teamspel

In een spel met 4 spelers kunnen telkens 2 spelers een team vormen. Ze starten dan op naast elkaar gelegen startvelden (team 1: A + B, team 2: D + E). De spelers van hetzelfde team zitten recht tegenover elkaar aan tafel zodat elk team afwisselend aan de beurt komt. Het team dat als eerste alle 6 monniken op de berg Athos brengt, wint het spel.

Handicap

Bij spelers met een te groot verschil in tactische sterkte, kan vooraleer men begint de zwakste speler 2 terreinkaartjes (of meer) op om het even welk veld plaatsen. De speler bepaalt zelf of hij de kaartjes als hindernis of als vrije weg aflegt.

Athos-steen

Bij deze variant mag de Athos-steen ook op een vrij veld zonder terreinkaartje worden geplaatst. Op dit veld kan tijdens het spel geen kaartje meer worden geplaatst.

Een voorbeeld van de tactische mogelijkheden



Speler A is aan de beurt. Hij draait als eerste de hindernis op veld 1 om (dat kost hem wel vier bewegingspunten). Zijn monnik die het verst vooraan ligt, zet hij op dit veld. Met een van de beide monniken die achter liggen, zet hij één veld verder. Daarna legt hij op veld 3 en op veld 4 telkens één terreinkaartje en verspert daarmee voor speler B de directe toegang tot de berg Athos. Speler A mag dit doen omdat speler B nog altijd een vrije weg naar Athos heeft via het veld 1.

Speler B draait het terreinkaartje op veld 3 opnieuw om en hij gaat met zijn beide monniken telkens één veld vooruit. Dan speelt hij een Athos-steen uit. Hij verplaatst het terreinkaartje van veld 4 naar veld 5 en plaatst daarop zijn Athos-steen. Vervolgens verspert hij nog de velden 2, 6 en 7.

Hij mag dit doen omdat de beide monniken van speler A, die wat achterop liggen, nog altijd een vrije toegang tot de berg Athos hebben via de velden 3 en 4 (ook al is dit een grote omweg).

Als speler A in zijn beurt net hiervoor ook het veld 8 had versperd, had speler B het veld 5 niet kunnen versperren. Want dan zouden de beide monniken van A enkel nog een toegang tot de berg hebben gehad via de velden 7, 5 en 1.