

# TUCHULCHA

Een wegspel voor 2 tot 4 hoogpriesters, vanaf 8 jaar.

*Tarchna, Italiaans schiereiland, in de VI de eeuw vóór Christus. Tijdens de feestelijkheden van Tagete beslissen de hoogpriesters van de Etruskische kultus een heilige ritus ter volgen om van het dorpje "Ruma" een echte stad te maken. Deze verzameling van enkele hutten zal later de geschiedenis ingaan als de stad "Rome"! Maar welke Etruskische godheid zal de nieuwe stad besturen? Om hierover te beslissen dienen de volgelingen (aruspices) van elke hoogpriester een weg van zuivering af te leggen. Deze weg eindigt met de rituelen op het altaar van Velthumena. Zal iemand zich echter wijden aan de ritus van het vijandige Tuchulcha en de volgelingen verwijderen om het ritueel te vernietigen? Of zal iemand de moed opbrengen zich te wijden aan Lasa Vecuvia, eeuwige vijand van Tuchulcha, en trachten de vrede te bewaren?*

## Inhoud

- een bord met een zijde voor 3 spelers en een zijde voor 2 of 4 spelers met hierop weergegeven:
  - ⇒ Tuchulcha en het omringende woud met de toegangen die op de weg worden voorgesteld door spiralen of wervels
  - ⇒ de tempels van de goden in verschillende kleuren
  - ⇒ de in wijzerszin af te leggen weg met -mystieke stenen (omringd door een vuurgloed) die de geestelijke kracht verdrievoudigen - nadeel: in de volgende beurt dient deze figuur eerst te worden verzet;
  - ⇒ rituele stenen (halve groene ring) die de geestelijke kracht verdubbelen - geen nadeel!
  - ⇒ Velthumena (groen) aanwezige figuren zijn geen "spelende" figuren .
  - ⇒ het heiligdom Lasa Vecuvia (enkel bij 4 spelers te gebruiken)
- 36 aruspices of figuren of volgelingen in 4 kleuren
- 4 schijfjes of tegels
- 4 dobbelstenen
- regelboekje

## Doel van het spel

Elke speler stelt een hoogpriester voor die een tempel leidt van één van de Etruskische goden: Alpan (blauw), Achvizr (rood), Thalna (geel) en Leinth (zwart).

Het doel van elke speler is met zoveel mogelijk aruspices Velthumena te bereiken. Het is mogelijk de figuren van de tegenspelers te slaan en ze van de weg af te brengen en in het bos van Tuchulcha te laten verdwalen. Geen gemakkelijke opdracht daar elke figuur een zekere geestelijke kracht bezit, die weerstand biedt de goede weg te verlaten. Gedurende het spel kan één van de spelers beslissen zich volledig te dienste te stellen van de vijandige godheid Tuchulcha. Deze speler wordt erg gevaarlijk: hij wint het spel als alle figuren van zijn tegenspelers naar het woud van Tuchulcha worden verdreven. Maar Lasa Vecuvia, de eeuwige vijand van Tuchulcha, kan door een andere speler opgeëist worden door zijn figuren aan deze godheid te wijden: hij wint het spel die er in lukt de toegangen tot het woud met tegels af te sluiten.

## Vorbereiding

Elke speler kiest een tempel en plaatst er 8 aruspices van dezelfde kleur in (9 igv minder dan 4 spelers). De dobbelstenen liggen voor iedereen ter beschikking. Met vier spelers worden de schijfjes op de tempel van Lasa Vecuvia gelegd.

## Spelverloop

Hierna volgen de regels voor 4 spelers. De wijzigingen voor minder spelers komen op het einde.

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Iedere speler werpt de dobbelstenen en verplaatst zijn figuren op de weg. Dan is de beurt voorbij.

Er wordt met 2 stenen gerold, tenzij er een dubbel verschijnt. De speler mag een 3<sup>de</sup> steen werpen.

De aruspices verlaten hun tempel via de keien van hun kleur, volgen het pad uurwijzerszin en betreden Velthumena via de keien van hun kleur.

Het is toegelaten over bezette vakken te gaan, zowel van eigen als vreemde figuren.

De aruspices hebben een geestelijke weerstand tegen de roep van Tuchulcha. Het is de som van alle figuren op het pad; met dien verstande dat een figuur op een spirituele tegel dubbel telt; op een mystieke tegel drievoudig (bij de volgende beurt moet eerst met deze figuren worden gespeeld om de tegel te verlaten!).

De dobbelsteenworpen moeten volledig gebruikt worden en wel één per één ook al brengt dat mogelijk problemen mee. Ze mogen toegekend worden aan één of aan verschillende figuren.

Aruspices van dezelfde kleur mogen onbeperkt op een zelfde tegel staan. Verschillende kleuren mogen nooit samen op één tegel staan. Om een vijandige figuur te verwijderen dient het aantal aruspices dat naar deze tegel wordt bewogen minstens gelijk zijn aan de geestelijke weerstand van de te slagen figuur. Deze wordt dan naar het woud verdreven waaruit geen ontsnappen mogelijk is!

Figuren die op deze manier tegenstanders bereiken en uitschakelen, mogen in deze beurt niet meer bewegen.

Aruspices, die stoppen op een wervel, moeten naar het woud en verlaten het spel.

Bij het bereiken van Velthumena vallen de overgebleven punten van de dobbelsteen weg.

## Rolwijzigingen: Tuchulcha en Lasa Vecuvia

### *Tuchulcha*

Eén speler kan zijn aruspices aan Tuchulcha offeren. Wie deze keuze maakt, bij het begin van zijn beurt, offert 3 aruspices op bij deze nieuwe taak: de 2 eerste dienen zich in Velthumena te bevinden en/of in het woud; de 3<sup>de</sup> in één van beide of in de vertrektempel. Ze worden in de tempel van Tuchulcha geplaatst.

De overige figuren die eventueel in Velthumena zouden zijn, gaan naar het woud.

Wie deze rol op zich neemt wint het spel als er geen figuren van de tegenstrevers op de weg of in de starttempel overblijven. Hij verliest het spel en stopt zijn figuren in de doos, als één van de andere spelers er in lukt een aruspices in Velthumena binnen te brengen.

Tuchulcha beschikt echter over enkele voordelen:

- Al zijn figuren zijn onkwetsbaar.
- Er wordt met 4 dobbelstene geworpen; waarvan één naar keuze aan Tuchulcha wordt geofferd.
- Na een figuur te hebben geslagen mag er nog verder worden bewogen.

De werking van de bijzondere stenen op het pad tellen niet uitgenomen de Wervels.

Let ook nog even op dat deze figuren niet in de tempel van Velthumena binnengaan maar gewoon hun weg verder zetten met de wijzers van de klok mee.

## *Lasa Vecuvia*

Zodra iemand de zijde kiest van Tuchulcha, mag één speler zijn aruspices offeren aan Lasa Vecuvia.

Om dit te kunnen dient die speler minstens 4 figuren in het spel te hebben. Bij het begin van zijn beurt plaatst hij de aruspices, die zich in Velthumena en in het woud bevinden op het heiligdom van Lasa Vecuvia; zijn er geen dan plaatst hij er een uit zijn voorraad. Hij neemt de 4 schijfjes ter hand.

Hij kan het spel winnen door deze schijfjes op de vier Wervels te plaatsen. Komt hij echter figuren te kort dan verliest hij en verlaat het spel, richting doos.

Let op: de aruspices van Lasa Vecuvia blijven in het spel ook als Tuchulcha uitgeschakeld wordt.

Zodra een figuur op een Wervel uitkomt, plaatst hij er een schijfje en de Wervel wordt nu een gewone steen. De aruspices trekt zich terug in het heiligdom van Lasa Vecuvia, waar hij tot het einde blijft.

De speler heeft de volgende voordelen:

- Enkel door de volgelingen van Tuchulcha worden zijn figuren naar het woud verbannen. Door gewone volgelingen gaan ze naar de eigen tempel.
- Er worden 2 dobbelstenen gebruikt, maar de verplaatsing gebeurt enkel via de vrije tegels van het pad.
- Elk dobbelsteenrol dient te worden gebruikt. Uitzonderd wanneer er nog één aruspices overblijft en de worp hem verplicht over de Wervel te gaan en alzo opnieuw een volledige ronde te moeten maken, dan mag hij weigeren.

Wanneer een speler (uitz. Lasa Vecuvia speler) bij het begin van zijn beurt maar één figuur overhoudt, mag hij meerdere dobbelsteenworpen weigeren maar hij moet er minstens één gebruiken.

Wanneer de laatste figuur van een speler in het woud verdwijnt terwijl de volgelingen van Tuchulcha nog in spel zijn, gaat de speler onmiddellijk uit het spel. (naar de doos dus).

Hij die de volgelingen van Tuchulcha uitschakeld, kan vóór het einde van zijn beurt de rol overnemen. Gebeurt dit niet dan kunnen alle spelers bij het begin van hun beurt dit trachten te doen. Let wel dat de overname gepaard gaat met het offeren van figuren. Een nieuwe speler zet een bijkomende figuur in (uit Velthumena, uit het woud of uit de eigen tempel) en er zijn minstens nog 2 spelers (uitgezonderd Lasa Vecuvia).

## **Einde van het spel en de overwinning**

Het spel eindigt wanneer aan een van de volgende voorwaarden voldaan wordt:

- ⇒ De volgelingen van Tuchulcha winnen als ze de enige aruspices in het spel zijn.
- ⇒ De volgelingen van Lasa Vecuvia winnen als alle schijfjes geplaatst zijn.
- ⇒ Zijn er geen volgelingen van Tuchulcha in het spel, dan eindigt het spel onmiddellijk van zodra de laatste aruspices van een speler in Velthumena of in het woud geraakt. De winnaar is de speler die op dit ogenblik het meeste figuren in Velthumena heeft. Bij gelijke stand wint hij die het minste figuren in het woud heeft.

## Spelregels bij twee of drie spelers

*Verschillen met bovenstaande regels:*

Elke speler ontvangt 9 aruspices: bij 2 spelers worden de tegenover elkaar liggende tempels gebruikt als eigen tempel; in de andere worden telkens 5 van de neutrale kleur geplaatst. Bij 3 spelers wordt de betreffende zijde gekozen: de aruspices doen een volledige ronde van de weg en bereiken Velthumena via dezelfde mystieke tegel waar ze de ronde zijn begonnen. In de zeldzame gevallen een figuur zijn ronde eindigt op deze tegel, kan hij even opzij gezet worden. De speler die de rol van Tuchulcha op zich neemt, dient nu 4 aruspices te offeren (3 van Velthumena of van het woud, een 4<sup>de</sup> van de vorige plaatsen of uit de eigen tempel), rolt 3 dobbelstenen (kans op een 4<sup>de</sup> blijft bestaan) waarvan één wordt geofferd. Volgelingen van Lasa Vecuvia zijn er niet.

Bij 2 spelers kan de speler in zijn beurt ook de neutrale figuren bewegen. Wie de rol van Tuchulcha op zich neemt beweegt enkel zijn eigen figuren. De neutrale figuren zijn niet verplicht de Mystieke tegels te verlaten, noch kunnen ze aan Tuchulcha geofferd worden. Wie een neutrale figuur laat winnen, geeft automatisch de overwinning aan zijn tegenspeler!

*augustus '05*

