

NEDERLANDS

GENESIS

In den Beginne ...

BERGALA ENIGMA



GENESIS.

In den beginne

In den beginne schiep God den hemel en de aarde. De aarde nu was woest en ledig, en duisternis was op den afgrond en de Geest Gods zweefde op de wateren. En God zeide Daar zij licht! En daar werd licht. En God zag het licht, dat het goed was en God maakte scheiding tussen het licht en tussen de duisternis. En God noemde het licht dag, en de duisternis noemde Hij nacht. Toen was het avond geweest, en het was morgen geweest, de eerste dag.

Doel van het spel

In de rol van een van de hemelse engelen, dien je God tijdens de eerste zeven dagen, voer je zijn verzoeken uit naar best vermogen. Je verzamelt essentie van chaos, materie en leven, en gebruikt deze essentie om het werk van de dag uit te voeren en ontvangt daarvoor punten. Je ontvangt ook punten voor het rusten samen met God op de zevende dag. De Engel die de meeste punten verzameld heeft aan de avond van de zevende dag, wint het spel. Maar let op de donkere engel, die overwinningpunten van alle spelers kan stelen.

Spelmateriaal



1 God



1 Gevallen Engel (Zwart)



1 startspelersteen



6 Engelen (1 per spelerskleur)

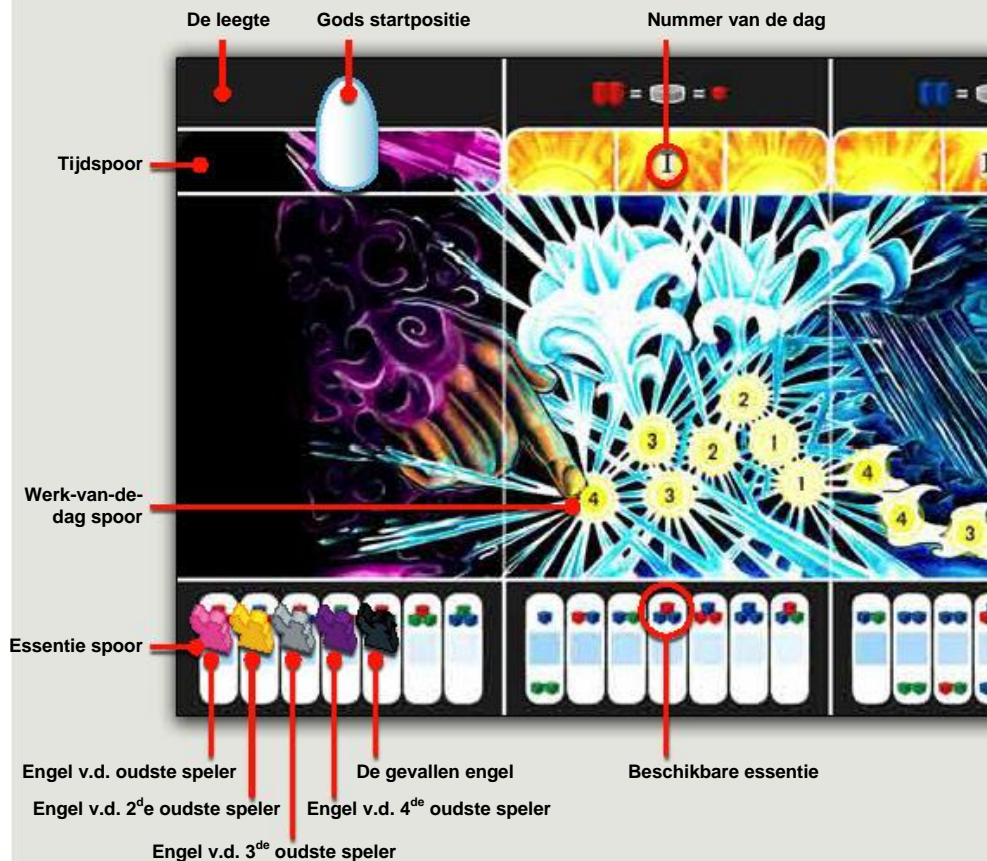


42 Werk-van-de-dag schijfjes (6 per spelerskleur en 6 zwarte)



72 Essentie blokjes (24 rode chaosblokjes, 24 blauwe materieblokjes en 24 groene levensblokjes)

1 Spelbord
Deze spelregels



Spelvoorbereiding

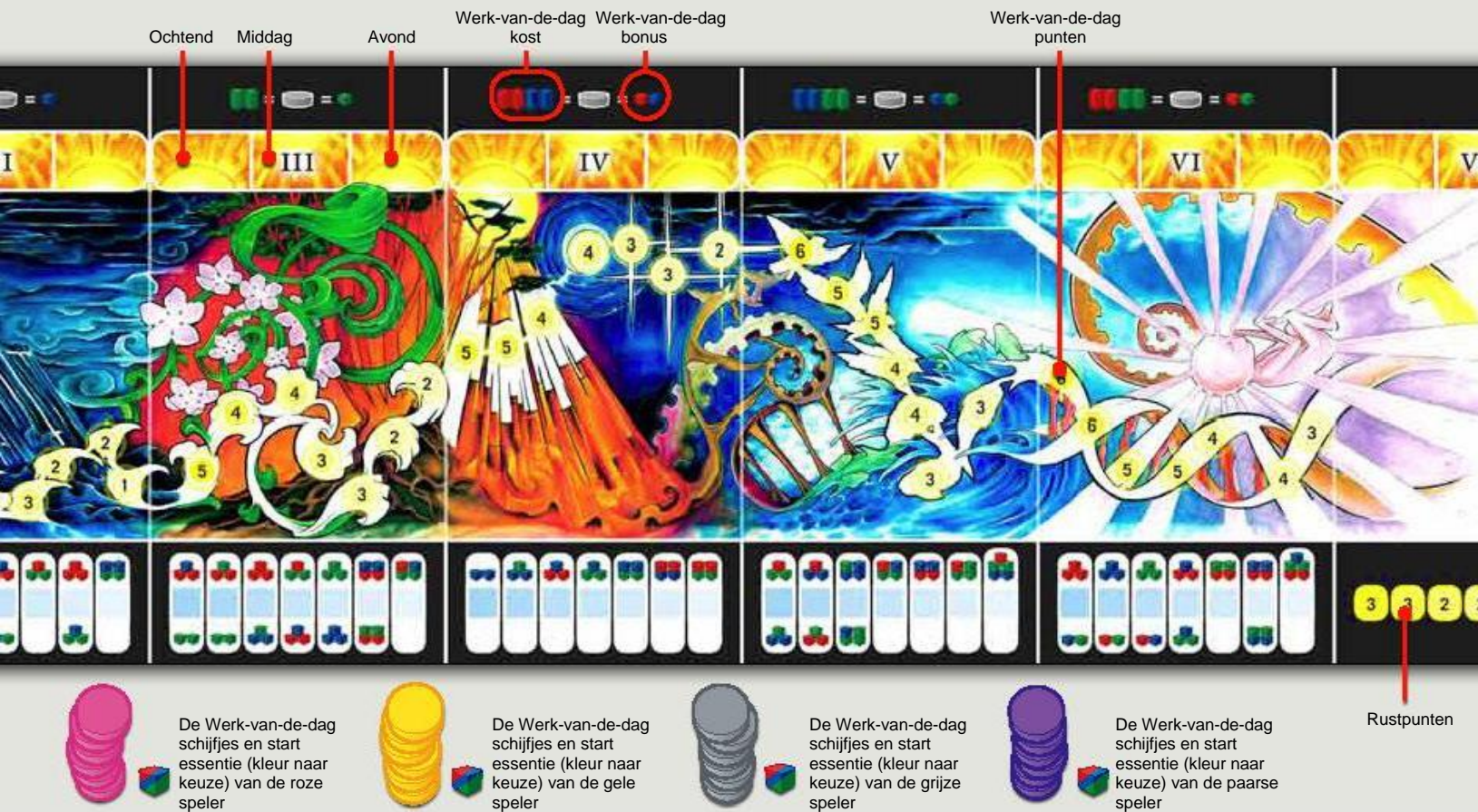
1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.
2. Leg de 12 essentie blokjes (4 in elke kleur) per speler klaar naast het spelbord. Leg de overgebleven blokjes terug in de doos, deze worden niet gebruikt.
3. Plaats God op het startveld van het tijdsloop.
4. Elke speler kiest een spelerskleur en ontvangt zijn engel en 6 werk-van-de-dag schijfjes in zijn kleur.
5. Zet alle Engelen op het essentie spoor in de leegte op het speelbord. De oudste speler plaats zijn engel op het eerste veld, de 2^{de} oudste op het 2^{de} veld, enz.
6. Zet de gevallen engel op het eerste vrije veld van het essentie spoor.
7. Elke speler neemt 1 essentie blokje naar keuze van een willekeurige kleur uit de voorraad. Dit is je start essentie.

Spelverloop

Speloverzicht

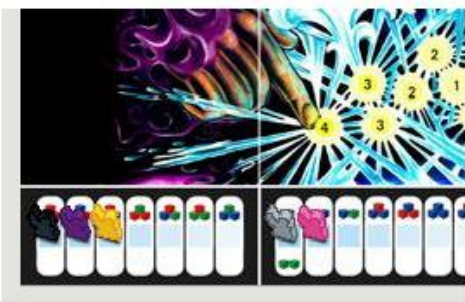
Het spel verloopt over 21 ronden (Zeven dagen, bestaande uit een ochtend, middag en avond). Elke ronde wordt verdeeld over de volgende fases:

1. De startspeler wordt bepaald.
2. Elke speler voert zijn speelbeurt uit.
3. De gevallen engel voert zijn speelbeurt uit.
4. God beweegt.



De startspeler wordt bepaald

De startspeler is de speler die het meest links op het essentiespoor staat. De startspeler neemt de startspelersteen.



De paarse speler staat het meest links op het essentiespoor en neemt de startspelersteen.

Elke speler voert zijn speelbeurt uit.

Elke speler voert zijn speelbeurt uit, beginnend met de startspeler, gevolgd door de andere spelers in uurwerkwijzerzin.

Tijdens zijn speelbeurt voert de speler volgende stappen uit:

1. Ontvang een werk-van-de-dag bonus: Hij controleert of hij op een dag staat waarvan hij het werk-van-de-dag al heeft uitgevoerd. In dat geval neemt hij de bonus voor die dag uit de voorraad.
2. Kies 1 actie: Hij mag precies 1 van de volgende acties uitvoeren:
 - a. Essentie nemen
 - b. Bewegen
 - c. Het werk-van-de-dag uitvoeren

Als hij geen actie wil uitvoeren, mag hij passen.



De paarse speler begint zijn speelbeurt op dag IV, waar hij het werk-van-de-dag al heeft uitgevoerd. Hij ontvangt daarvoor 1 chaosblokje (rood) en 1 materieblokje (blauw).

Gods eindpositie

Voorraad



16 chaosblokjes
(4 per speler)



16 materieblokjes
(4 per speler)



16 levensblokjes
(4 per speler)



De startspelersteen



Werk-van-de-dag
schijfjes v/d Gevallen
Engel

a. Essentie nemen

Alvorens essentie te nemen, kan een speler essentieblokjes betalen van een soort naar keuze, om van plaats te wisselen met andere engelen. Het kost 1 blokje om van plaats te wisselen met een engel die links of rechts net naast hem staat op dezelfde dag (ook de gevallen engel). Hij legt de gebruikte blokjes terug in de algemene voorraad.



De grijze speler is niet tevreden met de essentie die hij kan nemen. Voordat hij essentie neemt wisselt hij van plaats met de gevallen engel en de roze engel. Dit kost hem 2 essentieblokjes. Hij kiest ervoor 2 materieblokjes (blauw) te betalen, omdat hij er daarvan veel bezit.

Bij het nemen van essentie, neemt de speler het aantal essentieblokjes dat is aangegeven bij het veld waarop hij staat uit de voorraad. Op sommige velden heb je de keuze uit verschillende soorten.



Bij het nemen van essentie, kan de grijze speler kiezen om 2 chaosblokjes (rood) en 1 materieblokje (blauw) te nemen OF 1 materieblokje en 1 levensblokje (groen). Hij kiest ervoor 2 chaosblokjes en 1 materieblokje te nemen.

Aangezien de voorraad essentieblokjes beperkt is, kan het zijn dat de voorraad uitgeput raakt. In dat geval kan de speler enkel de blokjes nemen die nog beschikbaar zijn.



De grijze speler kiest ervoor 2 chaosblokjes (rood) en 1 materieblokje (blauw) te nemen. In de voorraad liggen nog 1 chaos-, 8 materie- en 5 levensblokjes (groen), hij kan dus maar 1 chaos- en 1 materieblokje nemen.

Opmerking! Het is niet mogelijk om essentie te nemen op de zevende dag, het is dan ook niet mogelijk om van plaats te wisselen met andere engelen.

b. Bewegen

Een speler kan zich verplaatsen naar een willekeurige dag, van zodra deze door God is geactiveerd. Hij kan zich dus verplaatsen naar dagen voor en na de dag waar hij zich nu bevindt. Hij kan zich ook naar de leegte verplaatsen. Hij verplaatst zijn engel naar het eerste vrije veld van de gekozen dag op het essentiespoor.



De gele speler wil bewegen. God bevindt zich op dag V, de gele speler kan zich dus verplaatsen naar: de leegte of een geactiveerde dag, dag I tot dag V. Hij kiest om zich naar dag III te verplaatsen en zet zijn engel achter de roze

Als een engel wordt verplaatst (ook de gevallen engel) en er daardoor een gat ontstaat op het essentiespoor, moet dit worden gevuld. Dit gebeurt door alle engelen op dezelfde dag 1 veld naar links op te schuiven.



De gele speler verplaatst zijn engel weg van dag IV, waardoor een gat ontstaat. De gevallen engel en de grijze engel worden daarom 1 veld naar links doorgeschoven.

Opmerking! Tijdens de 1ste ronde heeft God nog geen dagen geactiveerd, de spelers kunnen zich dus nog niet uit de leegte verplaatsen.

c. Het werk-van-de-dag uitvoeren

Een speler kan het werk-van-de-dag uitvoeren, op de dag waar hij staat, als hij dat die dag nog niet heeft uitgevoerd. Hij betaald daarvoor het benodigde aantal essentieblokjes en legt 1 van zijn Werk-van-de-dag schijfjes op het eerste vrije rondje op het werk-van-de-dag spoor van die dag. Het cijfer in het rondje geeft aan hoeveel punten hij hiervoor krijgt bij het berekenen van de punten aan het einde van het spel. Hij plaatst de gebruikte essentieblokjes terug in de voorraad.



De paarse speler bevindt zich op dag III en wil het werk-van-de-dag daar uitvoeren. Hij betaalt 4 levensblokjes (groen) en legt een werk-van-de-dag schijfje op het eerste vrije rondje, in dit geval het 3de. Hij zal hiervoor aan het einde van het spel 4 punten krijgen.

Bij het besteden van essentieblokjes, mag een speler 3 willekeurige essentieblokjes omruilen voor 1 blokje naar keuze.



Bij het betalen van de werk-van-de-dag kost van 4 levensblokjes (groen), realiseert de paarse speler zich dat hij slechts 3 levensblokjes heeft. Maar hij heeft wel 3 chaos- (rood) en 1 materieblokjes (blauw), hij kan dus 3 chaosblokjes OF 2 chaos- en 1 materieblokjes betalen als vervanging voor het ontbrekende levensblokjes.

Opmerking! Het is niet mogelijk een werk-van-de-dag uit te voeren op dag VII

De gevallen engel voert zijn speelbeurt uit

De gevallen engel voert precies 1 van de acties uit volgens onderstaand overzicht:

1. **Bewegen:** Als de gevallen engel zich niet op dezelfde dag bevindt als God, wordt hij naar die dag verplaatst. Zet de gevallen engel op het eerste vrije veld van het essentiespoor van die dag.
2. **Wissel van plaats:** Als de gevallen engel al op dezelfde dag staat als God, schuift hij 1 plaats op naar links. Hij wisselt van plaats met de engel links van hem.
3. **Voer het werk-van-de-dag uit:** Als de gevallen engel al op dezelfde dag staat als God en op het meest linkse veld van die dag op het essentiespoor, wordt 1 van zijn werk-van-de-dag schijfjes op het eerste vrije rondje van het werk-van-de-dag spoor van die dag gelegd.
4. **Stilstaan:** Als de gevallen engel het werk-van-de-dag voor die dag al heeft uitgevoerd, doet hij niks.

Het is de taak van de startspeler om de actie van de gevallen engel uit te voeren.

Opmerking! Van zodra de gevallen engel de 7de dag heeft bereikt, voert hij geen acties meer uit.

Opmerking! De gevallen engel neemt geen essentieblokjes, en moet ook geen essentie betalen om van plaats te wisselen, of een werk-van-de-dag uit te voeren.

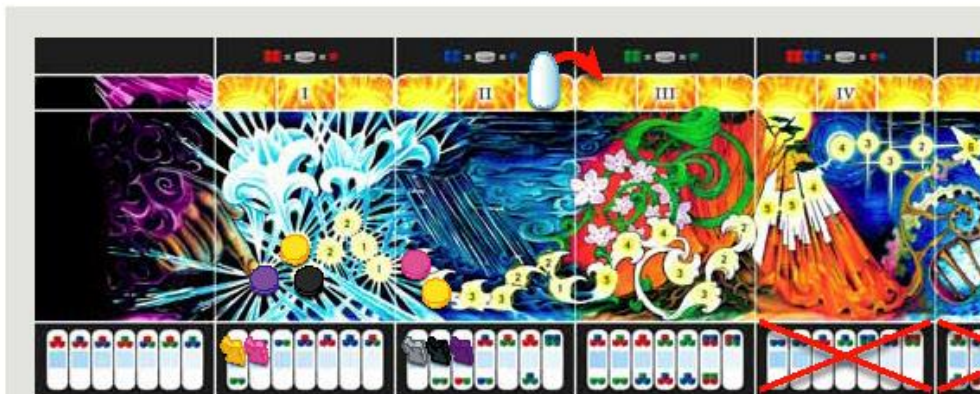


De gevallen engel is aan de beurt. Hij bevindt zich niet op dezelfde dag als God, en wordt daarom naar dag IV verplaatst waar God staat. Hij voert geen werk-van-de-dag uit op dag III, ondanks dat hij zich op het meest linkse veld bevindt van het essentiespoor. Hij moet zich op dezelfde dag als God bevinden.

God beweegt

God wordt 1 veld vooruit gezet op het tijdspoor, van de ochtend naar de middag, van de middag naar de avond en van de avond naar de ochtend. Als God naar een nieuwe dag beweegt, activeert hij die dag, waardoor het voor de engelen mogelijk wordt om zich daar naartoe te verplaatsen. Als god de avond van de 7de dag bereikt, eindigt het spel.

De startspeler verplaatst God.



God beweegt van de avond van de 2de dag naar de ochtend van de 3de dag, waardoor het voor de engelen mogelijk wordt om zich naar de leegte of één van de drie eerste dagen te verplaatsen.

Overwinning

Als God de avond van de 7de dag heeft bereikt, tellen alle spelers hun werk-van-de-dag punten samen. Spelers die zich op de 7de dag bevinden tellen ook hun rustpunten daarbij op. De rustpunten zijn aangegeven in de vierkante velden van het essentiespoor. De startspeler telt op dezelfde manier de punten voor de gevallen engel.

De speler met het hoogste puntenaantal wint het spel. Bij een gelijk puntenaantal, wint de speler met het gelijke puntenaantal die zich het meest links bevindt op het essentiespoor op de 7de dag. Als geen van de spelers met het hoogste puntenaantal zich op de 7de dag bevindt, delen ze de overwinning.

Als de gevallen engel het hoogste puntenaantal heeft, is hij de winnaar en verliezen alle spelers.



Werk-van-de-dag punten

Engel	Dag I	Dag II	Dag III	Dag IV	Dag V	Dag VI	Rustpunten	Totaal
Grijze speler	2	3	5	4	4	5	0	23
Paarse speler	4	2	4	0	5	0	3	18
Gele speler	3	4	3	5	5	0	3	23
Roze speler	0	4	0	5	6	6	2	23
Gevallen engel	3	3	4	4	0	6	0	20

De grijze, gele en roze speler hebben evenveel punten, maar de gele speler zijn engel staat het meest links op dag VII van het essentiespoor, hij wint het spel.

Alzo zijn volbracht de hemel en de aarde, en al hun heir. Als nu God op den zevenden dag volbracht had Zijn werk, dat Hij gemaakt had, heeft Hij gerust op den zevenden dag van al Zijn werk, dat Hij gemaakt had. En God heeft den zevenden dag gezegend, en dien geheiligt omdat Hij op denzelven gerust heeft van al Zijn werk, hetwelk God geschapen had, om te volmaken.

Credits

Spelontwerp door Peter Hansson. Illustraties door Erik Lundström. Grafisch ontwerp door Jesper Moberg. Gigantoskop is: Daniel Ahlm, Linus Engström, Peter Hansson, Ola Janson, Christian Johansson, Christoffer Krämer, Erik Lundström, Jesper Moberg, Christoffer Nilsson, Johan Salomonsson, Peter Svård, Jon Söderhjelm.

Bezoek onze website op www.gigantoskop.se

© 2010 Gigantoskop

Nederlandse vertaling & bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)