

## Nederlands

### Zondvloed (Basisregels)

#### Doel van het spel :

Als door het fanatisme en door de natuurrampen elke mogelijke ontwikkeling onmogelijk is geworden, wint de beschaving die de meeste sporen heeft achtergelaten op de uitgestorven aarde.

#### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als aan het einde van een ronde de telbalk waarop de ontbossing en de steiging van het zeeniveau worden bijgehouden 14 bereikt.

#### De pionnen

Vier kleuren pionnen: geel, blauw, groen en wit, één kleur voor elke speler. Het maximaal aantal pionnen op de kaart is het aantal pionnen dat in de doos aanwezig is. De rode pionnen zijn voor de fanaticen.

#### Het volk

Het volk ontgint het land en wint grondstoffen van het land waarop het zich bevindt. Het plant zich elke ronde voort.

#### Het leger

Het leger verdedigt het volk. Het leger kan een vijandig volk in slavernij nemen. Elke beschaving kan maximaal vijf soldaten hebben.

#### De vloot

Een schip kan zich verplaatsen over de zeeën, het kan pionnen overzetten en dankzij de schepen is er handel mogelijk met overzeese gebieden. Elke beschaving kan maximaal 8 schepen hebben.

#### De fanaticen

Fanaticen maakten vroeger deel uit van het volk. Nu oogsten ze niets meer, verplaatsen zich niet meer en ze planten zich ondeling voort. Op elk moment, als er zich meer fanaticen dan andere pionnen op een vakje bevinden, nemen de fanaticen de macht over. Elk vakje dat overgenomen is door fanaticen is voor de rest van het spel buiten gebruik.

#### De slaven

Een volk dat door een vijandig leger tot slaaf is gemaakt, ontgint het land waarop het zich bevindt, maar dit ten gunste van de beschaving waar het leger deel van uitmaakt. Het leger kan zijn slaven meenemen als het zich verplaatst. De slaven behouden hun eigen kleur en kunnen worden bevrijd door een leger van eigen kleur. Ze planten zich voort.

#### Voorbereiding van het spel

Elke speler begint met 4 pionnen "volk" dat hij op het beginvak van het continent van zijn kleur zet. (het centrale vak)

#### De grondstoffen

Er zijn vijf soorten grondstoffen: hout, goud, brons, marmer en graniet.

#### Een spelronde

Fase 1:	verplaatsing
Fase 2:	oogst en fanatisme
Fase 3:	handel
Fase 4:	bouw
Fase 5:	voortplanting
Fase 6:	ontbossing en waterstijging
Fase 7:	einde van de ronde

#### Fase 1

De spelers (met de klok mee) verplaatsen één voor één hun pionnen. Bij fase 1 van de volgende ronde, begint de linkerbuurman van de speler die nu begonnen is. Elke pion kan één vakje verplaatst worden. De landpionnen (het volk, het leger en de slaven) kunnen:

- van een landvakje naar een grenzend landvakje
- van een landvakje naar een overzees landvakje, op voorwaarde dat er op elk zeevakje dat wordt overgestoken een schip ligt dat bereid is de pion over te zetten.

Aleen een leger kan een vakje binnengaan waar een tegenpartij de baas is. Als dit gebeurt ontstaat er een conflict (plaatje 5) dat onmiddellijk geregeld wordt. Het volk en de slaven kunnen geen vakje van de tegenpartij binnengaan. Schepen kunnen zich van een zeevakje verplaatsen naar een aangrenzend zeevakje. Als een schip in een vakje komt dat bezet is door een vijand, ontstaat er een conflict. (zie hoofdstuk conflict).

### Landpionnen overzetten

- schepen kunnen in plaats van zich verplaatsen ook landpionnen overzetten
- het aantal pionnen dat per schip wordt overgezet is ongelimiteerd
- een landpion kan zich per beurt meerdere zeevakjes verplaatsen. Om dit te doen moet zich op elk zeevakje waar hij langs komt een schip bevinden dat accepteert om hem over te zetten.
- Een schip kan, als hij dat wil, een pion van de tegenpartij overzetten. Dit kan ook als hij tijdens zijn eigen beurt al verschoven is.

### De fanaticisten:

Fanaticisten verplaatsen zich nooit. Het kan gebeuren dat er, doordat iemand een volk verplaatst, zich op een vakje ineens een meerderheid fanaticisten bevindt. Dat vakje wordt dan onmiddellijk overgenomen door fanaticisten en is voor de rest van het spel onbruikbaar.

### Slaven:

Verplaatsen zich niet uit eigen initiatief. Een leger kan ze verplaatsen door zelf te verplaatsen en de slaven mee te nemen. Dit kan alleen naar een vakje waar de kleur van het betreffende leger aan de macht is. Een leger kan zich ook zonder zijn slaven verplaatsen. Hij laat dan de slaven vrij achter op het vakje.

### Conflictsituatie

Als zich op een vakje legers bevinden van verschillende kleuren, ontstaat er een conflict dat zich op de volgende manier oplost:

- Elk leger roeit een ander leger uit en de speler met de meeste legers wint het conflict. Voorbeeld: speler A valt speler B aan met drie legers en speler B heeft twee legers. Resultaat: speler B verliest al zijn legers en speler A verliest twee legers en blijft op het vakje met één leger.
- Bij de inname van een vakje, als er volk van de tegenpartij aanwezig is, worden dezen slaven. Ze veranderen niet van kleur. De bouwerken die eventueel aanwezig zijn op het vakje kunnen nu gebruikt worden door de nieuwe leider, maar de overwinningpunten die de bouwer voor het bouwwerk ontvangen heeft, blijven van de bouwer. Als alle legers verdwijnen van een vakje waar zich slaven bevonden, zijn de slaven bevrijd. Het kan in deze zetting gebeuren dat er zich verschillende volkeren zonder leger op het zelfde vakje bevinden. In dat geval breekt er een burgeroorlog uit. Burgers vechten dan op dezelfde manier als legers en de kleur waarvan er zich de meeste op het vakje bevinden houdt het vakje.

### Zeeslag

Conflicten op zee worden opgelost op de zelfde manier als conflicten op het land.

### Fase oogst en fanaticisme

#### Oogst

De spelers oogsten hun grondstoffen op de vakjes waar ze zich bevinden (en waar ze de baas zijn). Tijdens de oogst, kan het volk vijf soorten grondstoffen oogsten: hout, goud (geel) brons (groen) marmer (wit) of graniet (zwart). Een burger of slaaf kan maar één ding oogsten per ronde.

In het begin heeft elk vakje:

- Drie bossen
- Een mijn waarin, afhankelijk van zijn specialiteit, men één goud, één brons, één graniet of één marmer kan ontginnen. Verderop is te lezen hoe door middel van de bouw van mijnen een vakje beter ontgonnen kan worden, hetgeen werk verschaft voor meer pionnen.

Een pion (volk of slaaf) kan:

- Hout hakken en één hout oogsten. Een van de bossen is dan bedekt met het kaartje "ontbost".
- in een mijn werken en één mineraal oogsten
- niet werken.

In overbevolkte vakjes kunnen sommige pionnen werkeloos worden omdat er geen werk voor ze is!

#### Fanaticisme

Meteen na de oogst, verandert iedereen die niet gewerkt heeft in fanaticist. Op elk moment, als er meer fanaticisten dan andere pionnen op een vakje, nemen de fanaticisten de macht over. Dit kan gebeuren na de oogstfase, maar ook na de voortplantingsfase of na een oorlog. Elk vakje waar de fanaticisten de macht hebben overgenomen is voor de rest van het spel buiten gebruik.

#### Slaven.

In een vakje waar zich slaven bevinden naast het gewone volk, moet het werk eerst door de slaven worden gedaan. Als er dan nog werk over is, is het volk aan de beurt.

#### Fase 3: Handel

Tijdens deze fase mogen de spelers hun oogst verhandelen. De grondstoffen die de spelers bezitten zijn goed zichtbaar voor elke speler uitgestald. Spelers mogen zelf bepalen voor hoeveel ze hun grondstoffen willen ruilen

#### Fase 4: Bouw

De speler mogen om de beurt (zelfde volgorde als tijdens de verplaatsingsfase) hun grondstoffen uitgeven om te bouwen. (schepen, mijnen, legers, Hunebed). In deze fase is het niet meer mogelijk om te handelen met andere spelers. Bouwwerken op het land mogen alleen gebouwd worden in vakjes waar de betreffende speler de baas is. Schepen mogen alleen gebouwd worden in zeevakjes die grenzen aan een vakje waar de betreffende speler de baas is.

#### Schip

Een schip kost 4 hout. Een schip kan zich verplaatsen en pionnen overzetten. Als een schip gebouwd is op een vakje dat al bezet is door een vijandig schip, ontstaat er onmiddellijk een conflict. (zie plaatje 5).

Elk ander bouwwerk of leger kost hetzelfde. De prijs om iets te bouwen hangt af van de gevarieerdheid van de grondstoffen waarmee wordt betaald.

Als u één grondstof gebruikt, betaalt u 10 éénheden.

Als u twee grondstoffen gebruikt betaalt u 4 éénheden per grondstof

Als u drie grondstoffen gebruikt, betaalt u 2 éénheden per grondstof

Als u vier grondstoffen gebruikt, betaalt u 1 éénheid per grondstof.

Voorbeeld: met 2 hout, 2 graniet en 2 marmer kunt u naar keuze een mijn, een leger of een Hunebed bouwen.

#### Tableau:

Aantal verschillende grondstoffen gebruikt:                      Aantal grondstoffen te betalen  
(hout, goud, brons, graniet, marmer)

1 Grondstof	10
2 Verschillende grondstoffen	4 + 4
3 Verschillende grondstoffen	2 + 2 + 2
4 Verschillende grondstoffen	1 + 1 + 1 + 1

#### Mijn

Met een mijn kan men de oogst verhogen van de mineralen op het vakje waar de mijn is gebouwd. Elke mijn staat toe om tot 3 pionnen (volk of slaven) te laten werken. Het is toegestaan om maximaal 3 mijnen per vakje te bouwen.

#### Hunebed

Een Hunebed geeft twee overwinningspunten aan de bouwer ervan. Maximaal één hunebed per vakje toegestaan.

Overwinningspunten kan niemand afpakken

#### Leger

Een leger kan alleen gebouwd worden in vakjes waar de speler zelf de baas is.

#### Fase 5 voortplanting

E pionnen en de bossen planten zich voort. Elke twee pionnen of bossen per vakje zorgen ervoor dat er een pion of bos bijkomt.

Elke twee pionnen van dezelfde kleur op een zelfde vakje, krijgen een samen nieuwe pion van dezelfde kleur erbij. Dit kan gaan om een volk, slaven of fanaticen.

Bossen groeien op dezelfde manier bij: als op een vakje twee bossen staan, ontstaat er in deze fase een derde bos. Elk vakje kan maximaal drie bossen bevatten. Logisch is dus dat als er nog maar één bos op een vakje staat, dit bos zich niet meer voortplant.

#### Fase 6: ontbossing en stijging van het waterniveau.

Voor elk vakje dat geen bossen meer heeft, moet de telbalk van ontbossing en stijging van het waterniveau één vakje vooruitgeschoven worden.

#### Stijging van het waterniveau

De eerste stijging van het waterniveau vindt plaats als er 5 vakjes helemaal ontbost zijn aan het einde van een ronde. Bij deze stijging overstroomt de eilanden. Als een vakje overstroomd is, wordt er een blauw kaartje overheen gelegd en dit vakje is voortaan een zeevakje.

De tweede stijging van het waterniveau vindt plaats als er 8 vakjes helemaal ontbost zijn aan het einde van een ronde. Nu overstroomt de vakjes "inondée lors de la deuxième montée des eaux" (overstroomt bij de tweede stijging van het waterniveau).

De derde stijging van het waterniveau vindt plaats als er 11 vakjes helemaal ontbost zijn aan het einde van een ronde. Nu overstroomt de vakjes "inondée lors de la troisième montée des eaux" (overstroomt bij de derde stijging van het waterniveau)

Als er 14 vakjes helemaal ontbost zijn, stopt het spel.

Overstroomde vakjes worden zeevakjes waarover schepen zich kunnen verplaatsen. Bouwwerken die overwinningspunten hebben opgeleverd (hunebedden) blijven op de vakjes. Ook als het vakje waarop ze zich bevinden is overstroomd, tellen de overwinningspunten nog voor de bouwer ervan.

Fanatisten worden overstromd en verdrinken. Andere pionnen kunnen proberen te ontsnappen. Zoveel als mogelijk, moet elke speler zich verplaatsen naar een grenzend vakje. Hierbij kunnen legers zich op vijandelijk gebied wagen en een oorlog aangaan, maar het volk is verplicht naar eigen vakjes te gaan. Niemand kan per boot vluchten voor overstomingen.

Als het overstromde vakje niet helemaal ontbost was, telt dit vakje niet als ontbost vakje op de telbalk.

#### Overwinningen

Overwinningspunten worden op de volgende manier geteld: elke speler telt twee punten voor elk hunebed dat hij gebouwd heeft tijdens het spel. Hierbij tellen overstromde hunebedden ook mee.

De speler die nog de meeste bomen heeft aan het einde van het spel, krijgt de ecologische bonus: drie extra overwinningspunten.

De speler die de meeste schepen bezit aan het einde van het spel krijgt de ontdekkingsreizigerbonus: drie extra overwinningspunten.

De speler die de meeste legers heeft wint de oorlogsbonus: drie extra overwinningspunten.

De speler die de meeste mijnen bezit krijgt de mijnenbouwbonus: drie extra overwinningspunten.

Als er sprake is van gelijkspel bij het tellen van het aantal mijnen, legers, bomen of schepen, wint niemand de bonus.

Alle overwinningspunten worden bij elkaar opgeteld per speler en de speler met de meeste punten is de winnaar.

#### Einde van een ronde

Als aan het einde van een ronde de telbalk “ontbossing en waterstijging” de 14 bereikt, is het spel afgelopen. (zie ook hoofdstuk “overwinning”). Als dit niet het geval is, begint er een nieuwe ronde. In dit geval begint de linker buurman van de speler die de vorige ronde is begonnen met fase 1.

#### De continenten

Op Amerika, die de witte kleur heeft, kan men bomen of marmer oogsten

Op Eurasie, die de gele kleur heeft, kan men bomen of goud oogsten

Op Africa, die de blauw/zwarte kleur heeft, kan men bomen of graniet oogsten

Op Australie, die de groene kleur heeft, kan men bomen of brons oogsten.

#### De eilanden

Er zijn vier eilanden: Mû, Paaseiland (île de Paques) Atlantide en Antartica (l'Antartique). De eilanden zijn onafhankelijk van de continenten. Ze hebben het zelfde aantal bossen (3) als de andere landvakjes. Verder kan men er de mineralen oogsten die overeenkomen met de kleur van het eiland.

#### De aarde

Let op: de aarde is rond en de Oostzijde van het speelbord loopt dus over in de Westzijde van het speelbord. Paaseiland is maar één vakje! De zeevakjes aan het oosten zijn dezelfde vakjes als die aan het westen van de kaart en boten kunnen zo doorvaren als ze dat willen.