

NISYROS

coöperatief strategiespel

2 tot 4 spelers • vanaf 12 jaar • speelduur circa 50 minuten

Spelidee

Nisyros is een vulkanisch eiland in de Egeïsche Zee ten zuiden van Kos. De grootste vulkaan van Nisyros heet Stefanos en is nog steeds actief, zonder echt gevaarlijk te zijn. De laatste kleine uitbarsting was in 1956, toen zijn de inwoners preventief geëvacueerd.

In dit spel zorgt een serie grote uitbarstingen ervoor dat het hele eiland onder de lava wordt bedolven. De inwoners moeten op tijd van Nisyros naar Kos zien te komen, hiervoor moeten ze eerst boten bouwen. Ze kunnen de lavastroom vertragen door dammen te bouwen. Komt er een nieuwe uitbarsting in deze richting dan bezwijken de dammen echter alsnog onder de druk en stroomt de lava verder.

Aan het begin van het spel heeft elke speler twee werkers en acht burgers. De werkers zien het gevaar en gaan meteen aan de slag. De burgers hebben nog niets in de gaten, maar kunnen in de loop van het spel opgeroepen worden om ook te gaan werken.

Om boten te bouwen hebben de werkers hout nodig, voor het bouwen van dammen is steen nodig en er wordt graan verbouwd om alle werkers te voeden. Deze drie grondstoffen zijn te vinden op de vulkaanhellingen. De bovenste gebieden leveren het meest op, maar zullen al snel bedekt raken met lava. Als de lava een gebied overstroomt waar werkers bezig zijn, dan proberen ze te vluchten. Dat kan ook mislukken; ze gaan dan naar Hades, het dodenrijk.

Naast de onvoorspelbaarheid van de vulkaan vinden er in elke spelronde ook nog 1, 2 of 3 gebeurtenissen plaats die zowel positief als negatief kunnen uitpakken. Vijf actiedobbelstenen kunnen de opbrengsten van gebieden verdubbelen, maar soms ook voor extra uitbarstingen zorgen.

Lukt het om de inwoners veilig naar Kos te brengen voordat Nisyros helemaal onder de lava is bedolven?

Inhoud

4 vulkaandelen (cirkels)
4 zeedelen (puzzelstukken)
4 kustgebieden met dorpen en werkplaatsen
16 grondstofgebieden (steen, hout, graan)
40 inwoners (houten spelfiguren) in 4 kleuren
3 grondstof tabellen voor steen, hout en graan
3 ringvormige markeerfiches voor de 3 grondstoffen
4 bonusgrondstoffen (2x steen, 1x hout, 1x graan)
32 boten
32 dammen
26 gebeurteniskaarten
1 rode gebeurtenisdobbelsteen
5 gele actiedobbelstenen
1 zwarte vulkaandobbelsteen
1 vel met stickers voor de dobbelstenen
1 spelverloop indicator (ovalen ring)

Vorbereiding voor het eerste spel

- Plak de stickers op de 7 dobbelstenen zoals aangegeven op het stickervel. Doe dit secuur, want elke dobbelsteen is anders! Let ook op de juiste kleur van de dobbelstenen.

- Lijm de 4 ronde vulkaandelen op elkaar met de letters A-A / B-B / C-C tegen elkaar. Dit vormt de basis van de vulkaan met in het midden de vulkaankrater.

Vorbereiding (zie de afbeelding op de achterkant van deze spelregels)

- Puzzel de 4 zeedelen aan elkaar en leg de basis van de vulkaan in het midden.
- Leg nu de 20 gebieden neer. Begin met de 4 grootste stukken, de kustgebieden, en dan steeds een kleinere ring van 4 grondstofgebieden. Leg de grondstofgebieden willekeurig neer, hierdoor heeft elk spel een andere startopstelling. Leg ze zo neer dat er een spelbord in 4 kwanten ontstaat, de 4 **zones** van het spel.
- Leg op de 4 bovenste grondstofgebieden (direct rondom de vulkaankrater) een bonusgrondstof-fiche.
- Er zijn vier dorpen: Mandraki, Pali, Emporios en Nikia. Elke speler kiest een dorp en zet 8 inwoners van de bijbehorende kleur in het dorp: de burgers. Twee inwoners gaan meteen aan de slag als werkers. Zet ze op het verzamelveld (theater) naast het dorp.
- Verdeel de 3 grondstof tabellen over de spelers. Als één speler ze alle drie wil bijhouden is dat ook prima.
- Geef de hoeveelheid grondstoffen aan met de ringvormige fiches. Jullie krijgen een startvoorraad van 3 graan per speler, dus afhankelijk van het aantal spelers 6, 9 of 12 graan. Hout en steen beginnen op nul.
- Leg de boten en dammen naast het bord zodat iedereen erbij kan.
- Pak de 10 gebeurteniskaarten met een sterretje linksboven op de kaart. Schud deze goed en leg er 5 ongezien opzij. De andere 5 schud je samen met de gebeurteniskaarten zonder sterretje en hiervan maak je een stapel naast het bord. Dan leg je de 5 opzij gelegde kaarten hier bovenop.
- Geef de 7 dobbelstenen aan de startspeler. Bijvoorbeeld degene die onlangs veilig terug is gekomen van een vakantie aan de Middellandse Zee.
- Leg de spelverloop indicator op stap 1 van het overzicht op het spelbord.

Spelniveau kiezen

Kies samen welk spelniveau jullie willen spelen:

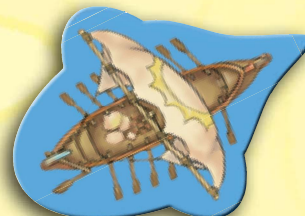
Achilles: elke inwoner heeft een boot nodig om te ontsnappen en er vinden elke spelronde 2 uitbarstingen plaats.

Heracles: elke inwoner moet 1 graan in de boot meenemen om te kunnen ontsnappen; nog steeds 2 uitbarstingen per spelronde.

Zeus: elke inwoner moet 1 graan in de boot meenemen om te kunnen ontsnappen en er zijn 3 uitbarstingen per spelronde.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is volgt de 10 stappen van het spelverloop die schematisch op het spelbord staan afgebeeld. Hij/ zij gooit ook de dobbelstenen als er voor het hele team gedubbeld moet worden en maakt keuzes voor het team als jullie er samen niet uit komen. De spelers met de grondstof tabellen letten steeds goed op hoeveel er van deze grondstof bijkomt of afgaat. Natuurlijk voeren alle spelers de acties van hun eigen inwoners uit, dit kan meestal tegelijk.



Stap 1 Werkers en boten verplaatsen

Elke speler begint met 2 werkers. Deze zet je steeds in op de plekken waar je denkt dat ze nodig zijn. Werkers kunnen naar een vulkaanhelling gaan om grondstoffen te verzamelen (zie stap 4). Of ze kunnen naar een dammenbouwplaats of botenwerf in het kustgebied gaan om dammen of boten te bouwen (zie stap 5). Ze kunnen ook op het verzamelveld (theater) blijven staan om meer werkers op te roepen (zie stap 6).

Op de bovenste 8 grondstofgebieden kunnen maximaal 2 en op de botenwerven maximaal 3 werkers staan. Dit staat bij de betreffende plek aangegeven. Op alle andere werkplekken mag een onbeperkt aantal werkers staan.

Werkers kunnen zowel in hun eigen zone (kwart van het spelbord) als in de twee aangrenzende zones werken, alleen niet aan de overzijde van het spelbord.

Speel je met 2 of 3 spelers dan kunnen de grondstofgebieden boven een leeg dorp gewoon gebruikt worden. Ook kunnen er dammen worden gebouwd in deze zone, vanaf de dammenbouwplaats in dit kustgebied. De andere delen van dit kustgebied (dorp, verzamelveld, botenwerf) worden tijdens het hele spel niet gebruikt.

In stap 1 mag je ook lege boten verplaatsen naar een ander kustgebied waar ze straks misschien nodig zijn om te vluchten.

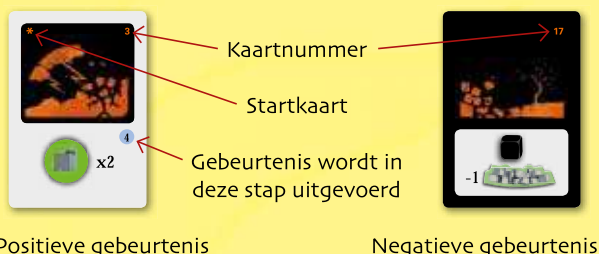
Stap 2 Gebeurtenissen

De speler die aan de beurt is gooit de rode gebeurtenis-dobbelsteen. Deze geeft aan of er in deze ronde 1, 2 of 3 gebeurtenissen plaatsvinden. De kleur van het cijfer maakt niet uit. Pak één voor één gebeurteniskaarten van de stapel en kijk meteen welk effect de kaart heeft. Middenin de spelregels staat een gedetailleerde beschrijving van alle kaarten.

De meeste kaarten kunnen direct worden uitgevoerd. Sommige kaarten worden in een latere stap van de spelronde uitgevoerd, leg deze naast het spelverloop totdat ze uitgevoerd zijn. Als een gebeurteniskaart is uitgevoerd, leg je hem direct op de aflegstapel (naast de trekstapel).

Het kan voorkomen dat een gebeurtenis niet kan worden uitgevoerd of geen effect heeft. Je hoeft dan **geen** nieuwe kaart te trekken om deze te vervangen.

Voorbeeld van twee gebeurteniskaarten



Stap 3 Actiedobbelstenen

Nu gooit de speler die aan de beurt is de 5 gele actiedobbelstenen. Alle dobbelstenen met +1 of -1 leg je meteen op stap 9 van het speloverzicht. De dobbelstenen met x2 kunnen het resultaat van de werkers op één werkplek verdubbelen. Elke werkplek heeft een eigen verdubbelaar en de Hermes (ge vleugelde schoen) kan op elke werkplek ingezet worden. Bedenk samen waar ze het beste neergelegd kunnen worden. Je kan maar 1 dobbelsteen per werkplek inzetten.

Actiedobbelstenen die jullie niet kunnen gebruiken leg je alvast neer bij de volgende speler

Stap 4 Grondstoffen verzamelen

Nu verzamelen jullie steen, hout en graan van alle werkers op de vulkaanhellingen. Elke werker levert 1 grondstof op. Op de bovenste 8 gebieden verzamelt elke werker zelfs 2 grondstoffen van die soort. Wordt dit nog verdubbeld met een actiedobbelsteen, dan levert dit gebied dus 4 grondstoffen per werker. Met behulp van de juiste gebeurtenis kan in het beste geval een opbrengst van 8 per werker gehaald worden.

De eerste keer dat er op de 4 bovenste grondstofgebieden wordt gewerkt, ontvang je 1 extra grondstof. Daarna wordt het bonusgrondstof-fiche verwijderd.

De bonusgrondstoffen worden niet verdubbeld (ook niet door gebeurteniskaarten).

Alle verzamelde grondstoffen worden genoteerd op de grondstofftabellen door het markeerfiche te verschuiven. Er is een maximum in de hoeveelheid die opgeslagen kan worden, afhankelijk van het aantal spelers is dit 16, 20 en 24. Dit is aangegeven op de grondstofftabellen.

Laat de werkers na het verzamelen op de grondstofgebieden staan.

Stap 5 Dammen en boten bouwen

Elke werker op een dammenbouwplaats kan een dam in deze zone bouwen. Iedere werker op een botenwerf kan een boot bouwen. Uiteraard kan dit verdubbeld worden met de juiste actiedobbelstenen.

Voor elke dam is 1 steen nodig en voor elke boot is 1 hout nodig. Haal dit af van de voorraad in de grondstofftabel. Is de voorraad op dan moet je stoppen met bouwen. Je mag ook eerder stoppen met bouwen als je een deel van de voorraad voor later wilt bewaren.

Een gebouwde dam leg je neer op één van de aangegeven plekken in de zone van de dammenbouwplaats. Boten leg je op zee bij het kustgebied waar ze gebouwd zijn.

Laat de werkers na het bouwen op de werkplekken staan.

Stap 6 Nieuwe werkers oproepen

Elke werker op een verzamelveld (theater) kan een burger uit het dorp oproepen om mee te komen werken. **Per spelronde kunnen er op elk verzamelveld maximaal 2 werkers bij komen!** Je kunt deze actie verdubbelen met een actiedobbelsteen, maar dit heeft dus alleen zin als er maar één werker staat.

Verzet de opgeroepen inwoners vanuit het dorp naar het verzamelveld. Vanaf nu kun je ze als werker inzetten.

Stap 7 Voedsel voor de werkers

Werken maakt hongerig! Elke speler telt het aantal werkers, inclusief pas opgeroepen nieuwe werkers. Spelers met 1 tot 5 werkers hebben 1 graan nodig om ze te voeden. Heb je er 6 of meer, dan moet je 2 graan inleveren.

Voor elke graan die jullie tekort komen, worden er 2 werkers onwel en gaan terug naar hun dorp. Verdeel dit in overleg over de spelers.

Stap 8 Lavastroom

sla deze stap over in de eerste spelronde

De lava stroomt naar beneden! In elke zone waar lava ligt, wordt het gebied dat er direct onder ligt bedreigd. Alleen gebieden waar alle dammen liggen zijn beschermd tegen de lavastroom. Liggen er geen of te weinig dammen, dan draai je het gebied om naar de lava kant. Nuttelose dammen leg je terug bij de voorraad naast het bord. Als er inwoners op dit gebied staan, moeten ze **vluchten**. Dit wordt verderop in de spelregels beschreven.

Stap 9 Uitbarstingen

één uitbarsting minder in de eerste spelronde

De vulkaan gaat uitbarsten! Het aantal uitbarstingen wordt als volgt bepaald:

- Spelniveau Achilles en Heracles hebben standaard 2, niveau Zeus standaard 3 uitbarstingen.
- De gele dobbelstenen die hier in stap 3 zijn neergelegd kunnen het aantal uitbarstingen verhogen (+1) of verlagen (-1).
- In de eerste spelronde is er altijd één uitbarsting minder. Het maximale aantal uitbarstingen per ronde is 5 (Achilles/Heracles) of 6 (Zeus).

Gooi voor elke uitbarsting met de zwarte vulkaandobbelsteen. De vulkaan barst uit in de richting van het aangegeven dorp.

Is deze zone al geheel bedekt door lava, gooi dan opnieuw.

Gooi je 2 kleuren, dan mag je kiezen in de richting van welk dorp de uitbarsting gaat, tenzij één van de twee al onder de lava ligt. **Liggen ze beide onder de lava, gooi dan opnieuw.**

Nu je bepaald hebt in welke richting de uitbarsting gaat, draai je het bovenste gebied in deze zone om naar de lava kant. Dammen zijn niet bestand tegen uitbarstingen en worden teruggelegd bij de voorraad. Eventueel aanwezige inwoners moeten **vluchten** (zie verderop in de spelregels).

Stap 10 Inwoners evacueren

Je kunt inwoners in veiligheid brengen door ze met een boot van Nisyros naar Kos te evacueren. Je mag zelf kiezen welke inwoners (burgers en/of werkers) je wilt redden. Het maakt niet uit waar de inwoners staan en je mag boten uit alle zones gebruiken. Beslis samen welke inwoners het eerst gered moeten worden!

Lever voor elke inwoner 1 boot in (+ 1 graan op de niveaus Heracles en Zeus) en zet de betreffende inwoner op Kos. De boot gaat terug naar de voorraad naast het bord.

Vluchten

Wordt een gebied met werkers tijdens stap 8 of 9 onder de lava bedolven, dan vluchten ze in paniek voor de lava. Je hebt 2/3 kans om veilig te ontsnappen. Voor elke vluchtende werker gooi je met de rode dobbelsteen om te bepalen of het lukt. Gooi je een zwart cijfer (1 of 3), dan is het gelukt om te vluchten. Zet de werker op zijn eigen verzamelveld (theater). Gooi je een rood cijfer (2), dan was de werker niet snel genoeg en zet je hem op Hades.

Stroomt er een kustgebied van een speler onder dan zijn er meestal werkers én burgers in gevaar. Volg de onderstaande stappen. Blijf voor elke vluchtende inwoner met de rode dobbelsteen gooien.

- 1 Probeer eerst zo veel mogelijk burgers uit het dorp met boten naar Kos te laten ontsnappen. In deze panieksituatie kun je alleen boten gebruiken die al bij dit dorp liggen. Speel je op niveau Heracles of Zeus, dan lever je voor elke succesvol gevluchte burger 1 graan in; heb je geen graan meer dan kun je niet op deze manier vluchten!
- 2 Zijn er nog boten (en graan) over, dan kunnen ook werkers naar Kos proberen te ontsnappen. Staan er werkers van verschillende spelers, dan hebben de werkers die bij dit dorp horen voorrang. Onderling anders besluiten is toegestaan.
- 3 Is er nog een kustgebied van een andere speler, dan kunnen de overgebleven inwoners hiernaartoe vluchten. Burgers gaan naar het dorp, werkers naar het verzamelveld (theater) in dit kustgebied. Ze moeten deze wel kunnen bereiken: als het kustgebied aan twee kanten door lava is omgeven kun je niet naar het tegenoverliggende kustgebied vluchten. Dan gaan de inwoners allemaal naar Hades.
- 4 Zijn alle inwoners gevlucht (of naar Hades verplaatst) en liggen er nog lege boten, dan worden deze onder de lava bedolven. Leg ze bij de voorraad.

Ontheemden

Is je eigen kustgebied ondergestroomd dan kies je aan het eind van deze spelronde een ander dorp als jouw (tijdelijke) thuisplek, deze deel je vanaf nu met een andere speler. Zet al je burgers op dit dorp en al je werkers op het verzamelveld in dit kustgebied. In de volgende rondes zet je je werkers in vanaf deze lokatie. Normaal gesproken zet eerst de eigenaar van dit dorp zijn werkers in, pas daarna worden de ontheemde werkers verplaatst. Ontheemde burgers kunnen als werker opgeroepen worden in het theater bij hun nieuwe dorp.

Einde van het spel

Het spel eindigt als Nisyros volledig onder de lava bedekt is of als er geen inwoners meer op het eiland zijn. Elke speler telt nu hoeveel van zijn inwoners veilig Kos hebben bereikt.

- Heeft elke speler minstens 7 inwoners gered, dan behalen jullie een **kleine overwinning**. Speel het volgende volgende spel op hetzelfde niveau.
- Hebben alle spelers 9 of 10 inwoners gered dan vieren jullie een **grote overwinning!** Jullie zijn klaar voor een grotere uitdaging; probeer het spel eens op een hoger niveau.

