

ZELUS ON THE Loose™

Goðsagnakennt spil
fyrir 2–5 leikmenn frá 8 ára aldri
Spilareglur

Innihald

60 spil:

frá 1–10, 4 stk. af hverju	2 spil með Afródítu
4 spil með Póseidon	2 spil með Apolló
3 spil með Ares	2 spil með Artemis
3 spil með Aþenu	1 spil með Heru
3 spil með Hermes	Stytta af Seifi



Markmið

Að verða fyrst(ur) til að ná að stafa Z-E-U-S (Seifur) í nokkrum umferðum með því að hafa Seifsstyttna undir höndum í hvert sinn sem tala Ólympusfjallsins nær 100.

Undirbúningur

Áður en spilið hefst er gott að skoða vel spilin með grísku goðunum átta og mátt hvers og eins þeirra (sjá: „Máttur grísku goðaspilanna“ hér á eftir). Stokkið spilin og gefið hverjum leikmanni fjögur spil (skoða má spilin en ekki sýna öðrum þau). Afgangurinn af spilunum er settur í bunka á hvolf á miðju borðinu. Seifsstyttna er sett við hliðina á bunkanum.

Gangur spilsins

Spilið er spilað í umferðum og byrjar sá leikmaður sem er næstur S í stafrófinu.

Sá sem á leik hverju sinni setur út eitt spil af hendi og leggur það í kastbunkann við hliðina á bunkanum sem dregið er úr (sem er hér eftir nefndur „Ólympusfjall“). Ef hann setur út talnaspil leggur hann saman töluna á því og samtölu Ólympusfjallsins sem fyrir er og tilkynnir hinum leikmönnum upphátt hver nýja samtalan er. T.d. ef tala Ólympusfjallsins er 35 og leikmaður setur út 6, segir hann „41“. (Í upphafi spilsins er tala Ólympusfjalls núll). Ef hann setur út myndaspil með einu af grísku goðunum gerir leikmaður það sem stendur á spilinu og tilkynnir nýja samtölu Ólympusfjalls. Leikmaður endar síðan á að draga efsta spilið úr bunkanum á hvolfi þannig að hann sé með fjögur spil á hendi. Síðan á sá leik sem situr honum á vinstri hönd.

Að stela Seifi

Leikmaður má taka til sín Seifsstyttna í hvert sinn sem hann setur út spil sem:

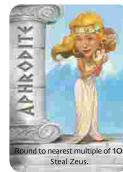
- gerir samtölu Ólympusfjalls að margfeldi af 10 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 eða 100) eða
- er sama spil og töluspilið sem fyrir var efst á Ólympusfjalli og sem einn af mótspilurinum setti út (sjá: „Að lauma inn sömu tölu“) eða
- er myndaspil með grísku goði sem á stendur „Steldu Seifi (Steal Zeus)“.

Að lauma inn sömu tölu

Ef sá sem á leik setur út töluspil ofan á Ólympusfjallið og einhver leikmanna er með sama töluspil á hendi, má sá þegar í stað setja spilið sitt ofan á bunkann og stela Seifi (t.d. setja 8 ofan á 8). Þetta eru einu skiptin sem leikmaður má setja út spil án þess að eiga leik. Ekki gleyma að tilkynna um nýja samtölu Ólympusfjalls. Næsti leikmaður til vinstri við þann, sem laumaði inn spilinu, á því næst leik en hlaupið er yfir þá leikmenn, sem hefðu átt að gera á undan honum. ATH: Leikmaður má ekki má setja út sams konar töluspil ofan á spil sem hann hefur sjálfur sett út.



Máttur grísku goðaspilanna:



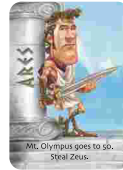
AFRÓDÍTA

Námundaðu að næsta heilum tug. Steldu Seifi. T.d. ef talan er á milli 0 og 4 er námundað niður að næsta tug (22=20, 64=60). Ef talan er milli 5 og 9 er námundað upp (37=40, 98=100). Ath. Ef tala Ólympusfjalls stendur á heilum tug þegar þetta spil er sett út, helst hún óbreytt.



APOLLÓ

Steldu Seifi. Tala Ólympusfjalls helst óbreytt.



ARES

Tala Ólympusfjalls verður 50. Steldu Seifi. T.d. gæti tala Ólympusfjalls verið 30 eða 80 fyrir. Í báðum tilvikum verður hún 50.



ARTEMIS

Steldu Seifi. Tala Ólympusfjalls helst óbreytt.



AÞENA

Næsti leikmaður missir úr leik. Samtala Ólympusfjalls helst óbreytt. (Ef tveir spila má sá sem setur spilið út gera aftur).



HERA

Tala Ólympusfjalls verður strax 99. Steldu Seifi.



HERMES

Tölustafirnin í samtölu Ólympusfjalls snúast við. T.d. verður 37 að 73.

Ath. Ef tala Ólympusfjalls er milli 1 og 9 þegar spilið er sett út, er sú tala margfölduð með 10. T.d. verður 3 að 30.



POSEIDON

10 stig dragast frá tölu Ólympusfjalls. Steldu Seifi.

Dragið þannig að alltaf séu fjögur spil á hendi!

Lok umferðar

Umferð lýkur þegar eitt af eftirtöldu gerist:

- ef leikmaður setur út spil þannig að samtala Ólympusfjalls verður nákvæmlega 100 stig, stælur hann Seifi og vinnur umferðina.
- ef leikmaður setur út sama töluspil og er efst í bunkanum og samtala Ólympusfjalls verður við það 100 stig eða hærrí, stælur hann Seifi og vinnur umferðina.
- ef leikmaður getur einungis sett út spil sem lætur samtölu Ólympusfjalls verða hærrí en 100 vinnur sá umferðina sem þegar hefur Seifsstyttna undir höndum.
- klárast bunkinn, sem dregið er úr, vinnur sá sem er með Seifsstyttna umferðina jafnvel þótt tala Ólympusfjallsins hafi ekki náð 100.

Sá sem vinnur umferðina fær fyrsta stafinn í orðinu Zeus (Seifur). (Gott er að hafa blað og blýant til að skrifa niður stigin (stafina)). Sigurvegarinn safnar því næst saman öllum spilunum, stokkar þau og gefur og ný umferð hefst. Sá sem situr honum á vinstri hönd byrjar.

Lok spilsins

Spilað eru umferðir uns einhverjum tekst að stafa orðið Zeus (Seifur). Sá leikmaður vinnur spilið.

Útgáfa fyrir yngri leikmenn

Sleppið reglunni um „Að lauma inn sömu tölu“ og einnig refsingunni fyrir að gleyma að draga þannig leikmaður hafi alltaf fjögur spil á hendi.

Grísk goðafræði

Goðin níu, sem fram koma í spilinu, voru öll á meðal Ólympsguðanna, helstu guða í grískri goðafræði. Þau voru öll talin hafa búið í íburðarmiklum höllum á Ólympsfjalli, hæsta fjalli Grikklands. Hér eru nokkur helstu atriði um hvert og eitt þeirra:



SEIFUR var æðstur Ólympsguðanna og mestur allra hinna grísku goða. Hann var oft sýndur halda á eldingu því hann var himnaguð og stýrði þrumum, eldingum og regni. Auk þess að vera faðir margra þeirra goða, sem fram koma í spilinu, átti Seifur fjölda afkomenda með mennskum konum, þar á meðal hetjurnar Perseif og Herakles og Helenu af Tróju.



AFRÓDÍTA var gyðja ástar, fegurðar og frjósemi og merkir nafn hennar „fædd úr sjávarlöðri“. Í rómverskri goðafræði birtist hún sem Venus ásamt Kúpid og varð innblástur frægra listaverka eins og styttnar Venus frá Miló og málverks Botticelli Fæðing Venusar.



APOLLÓ var sonur Seifs og Leto og tvíburabróðir Artemis. Hann var guð ljóss, tónlistar og lækninga. Apolló er oft sýndur spila á hljóðfæri sem kallað er lýra. Í tónlistarkeppni milli Apolló og Pans sagði Mídas konungur að honum líkaði leikur Pans betur og breytti Apolló þá eyrum konungsins í asnaeyru.



ARES, sonur Seifs og Heru, var guð stríðs og hetja. Þótt hann væri ódauðlegur beið hann næstum bana þegar jötnar settu hann í ker. Ares er oft sýndur sem aðlaðandi en grimmur og ákafur stríðsmaður.



ARTEMIS, dóttir Seifs og Leto, var gyðja veiða, dýra, frjósemi og barnsfæðinga. Sumar sögur segja að hún hafi aðstoðað móður sína við að taka á móti tvíburabróður sínum Apolló. Hún var einnig góður bogmaður og er oft sýnd með boga og örvar.



ABENA var gyðja visku, réttlætis, handiðna og heimilishalds. Hún var talin vera eftirlætisbarn Seifs og hafa sprottið beint út úr höfði hans. Abena er verndarguð Abenu, höfuðborgar Grikklands.



HERA gyðja hjónabands, fórna og tryggðar, var eiginkona Seifs og drottning Ólympsguðanna. Grikkir hvarvetna tilbáðu hana sem sína æðstu gyðju og náði aðdáun þeirra aftur til tímans fyrir hjónaband hennar og Seifs.



HERMES, sonur Seifs og dísarinnar Maju, var sendiboði guðanna. Hann var einnig guð hjarðmanna, vegfarenda, kaupmanna, voga og mælinga, mælskulistar, bókmennta, íþróttar og þjófa. Hermes var þekktur fyrir hraða, snerpu og íþróttamennsku og er talinn hafa fundið upp bæði kapphlaupið og hnefaleikana.



PÓSEIDON, bróðir Seifs, var fyrst og fremst þekktur sem sjávarguð. Þó var hann einnig bæði guð jarðskjálfta og guð hesta. Þótt Póseidon væri opinberlega eitt af æðstu guðum Ólympusfjalls varði hann mestum tíma sínum neðansjávar, í höll úr kórölum og eðalsteinum.

Heimildir: mythweb.com, pantheon.org og wikipedia.com. Leitið frekari upplýsinga um gríska goðafræði og Ólympsguðina á næsta bókasafni.

Orðsending frá Gamewright

Vissir þú að auk síns mikla máttar bjuggu grísku goðin yfir þeim sérstaka hæfileika að geta breytt framgangi spila? Sú er a.m.k. raunin í spilinu Seifur leikur lausum hala! Eftir því sem þú áttar þig betur á því hvernig best má nýta styrkleika hinna ýmsu guða mun rökhugsunin skerpast og einnig hinir mikilvægu hæfileikar til að leggja saman og draga frá. Rétt er að vara við einu varðandi Heru: Þótt hún kunni að vera voldugasta gyðjan í spilinu er ekki ráðlegt að fá hana upp á móti sér því annars gæti hún endað á að hjálpa einhverjum andstæðinganna við að stela Seifi og vinna!

Spil eftir Jason Schneider
Heiti og grunnhugmynd: Denise Evarts
Myndskreytingar: Gary Locke



GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.

 Spilavinir