Versie 15, Hecticware, 2011 – 2013

Hemel & Aarde

# Introductie

‘Hemel en Aarde’ is een strategisch bordspel voor twee spelers, over een conflict tussen het Zuiderrijk en het Noorderrijk.

# Spelmateriaal

Een spelbord, bestaande uit 89 zeshoeken; 6 rode zeshoeken aan elke zijde van het bord, 1 zeshoek met een rode cirkel aan elke zijde, 7 gemarkeerde zeshoeken in het midden en 68 andere zeshoeken.

De 28 speelschijven: elke speler heeft 7 lichaamsschijven (Draak, Olifant, Panda, Tijger, Aap, Nachtegaal en Lotus) en 7 karakterschijven (Keizer, Keizerin, Generaal, Strateeg, Jager, Alchemist en Boer) in zijn kleur: rood voor het Zuiderrijk en groen voor het Noorderrijk.

Een overzichtskaart voor beide spelers.

# Terminologie

De zeshoeken op het bord heten **velden**. De zes rode velden aan de kant van een speler vormen zijn **Stad**. Het veld met de rode cirkel is zijn **Poort**. De gemarkeerde velden in het midden vormen de **Tuin**.

Een **stuk** bestaat uit twee delen: een **karakterschijf** en een **lichaamsschijf**. De lichaamsschijf wordt bovenop de karakterschijf geplaatst, waardoor het karakter aan het zicht onttrokken wordt. Wanneer een speler een stuk **toont**, tilt hij de lichaamsschijf van het stuk, waardoor zijn tegenstander het karakter kan verifiëren. Alle lichamen hebben een **rang**. Verder zijn sommige stukken **nobel**.

Stukken kunnen naar een leeg veld op het bord **bewegen**, of ze kunnen een vijandig stuk **slaan** door dit stuk van het spel te verwijderen en diens plaats in te nemen. Stukken van dezelfde speler heten **vriendschappelijk**; stukken van andere spelers heten **vijandelijk**.

# Doel van het spel

Een speler kan op twee manieren winnen:

1. De speler plaatst zijn Keizer in de Stad van de tegenstander, en toont het in een volgende beurt.
2. De speler slaat alle stukken van zijn tegenstander, op één na.

Merk op dat de Poort geen onderdeel van de Stad is. Het tonen van de Keizer die op de Poort van de tegenstander staat, is niet voldoende om het spel te winnen.

# Voorbereiding

Om te bepalen welke speler als het Zuiderrijk speelt, neemt één speler zowel een rode als een groene schijf en schudt deze achter zijn rug. De ander kiest blind een schijf en zal als het bijbehorende rijk spelen: rood voor het Zuiderrijk en groen voor het Noorderrijk.

Beide spelers verzamelen hun stukken en bepalen in het geheim wat hun stukken zijn door de lichaamsschijven op de karakterschijven te plaatsen.

Wanneer beide spelers hun stukken gereed hebben, plaatst het Zuiderrijk al zijn stukken op de zeven Stad- en Poorttegels aan zijn kant van het bord. Daarna plaatst het Noorderrijk zijn stukken.

Het Zuiderrijk begint met zetten.

# Tijdens de beurt

In zijn beurt kan en moet een speler een van zijn stukken gebruiken. Hij kan een stuk *bewegen* naar een leeg veld op het bord, hij kan een vijandelijk stuk *slaan*, of hij kan het stuk *tonen* en een karakterspecifieke actie ondernemen.

Zowel het bewegen als het slaan is onderhevig aan bepaalde regels. Echter, zowel het lichaam als het karakter van een stuk hebben bepaalde eigenschappen die deze regels voor dat stuk kunnen wijzigen. De lichaamspecifieke regels vervangen de algemene regels die beneden zijn aangegeven, en de karakterspecifieke regels vervangen zowel de algemene regels als de lichaamspecifieke regels.

Merk op dat een stuk zijn karakterspecifieke eigenschappen pas kan gebruiken nadat het stuk getoond is aan de tegenstander.

## Bewegen

Over het algemeen kan een stuk naar een onbezet veld bewegen dat tussen één en zijn maximaal toegestane hoeveelheid velden in een rechte lijn van hem af ligt. Een stuk kan over vriendschappelijke stukken heen bewegen, zolang het maar op een leeg veld eindigt. Een stuk kan niet over vijandelijke stukken heen bewegen.

Enkel *nobele* stukken kunnen naar een veld in de Tuin bewegen. Alle stukken mogen door de Tuin naar een veld buiten de Tuin bewegen.

## Slaan

Wanneer een stuk een vijandelijk stuk slaat, verwijdert het dit stuk van het spel en neemt het diens plaats in.

Over het algemeen kan een stuk een vijandelijk stuk slaan dat het kan *bereiken* – dat wil zeggen, het zou in staat zijn naar het veld waar dit stuk staat, te bewegen, als dit veld onbezet zou zijn – als de *rang* van het vijandelijke stuk kleiner is dan of gelijk is aan de rang van het stuk zelf.

Merk op dat het geslagen stuk zichzelf niet hoeft te tonen; het karakter blijft geheim.

# De lichamen

Elk lichaam heeft een *rang*, en sommige lichamen zijn *nobel*. Bovendien bepaalt elk lichaam de maximaal toegestane hoeveelheid velden die het stuk mag bewegen.

## Draak

Rang 5. De Draak kan tot 3 velden bewegen.

Ondanks dat de Draak een hogere rang heeft dan de Nachtegaal, kan de Draak de Nachtegaal niet slaan en kan de Draak geslagen worden door de Nachtegaal.

## Olifant

Rang 4. De Olifant kan tot 2 velden bewegen.

Ondanks zijn beperkte snelheid, kan de Olifant stukken slaan die zich tot 4 velden ver bevinden.

## Panda

Rang 4. Nobel. De Panda kan 1 veld bewegen.

## Tijger

Rang 3. De Tijger kan tot 4 velden bewegen.

## Aap

Rang 3. De Aap kan tot 2 velden bewegen.

De Aap kan niet alleen in rechte lijnen maar ook in bochten bewegen.

## Nachtegaal

Rang 2. Nobel. De Nachtegaal kan tot 4 velden bewegen.

De Nachtegaal kan over vijandelijke stukken bewegen.

Ondanks dat de Nachtegaal een lagere rang heeft dan de Draak, kan de Nachtegaal de Draak slaan en kan de Nachtegaal niet door de Draak geslagen worden.

## Lotus

Rang 1. Nobel. De Lotus kan tot 3 velden bewegen.

# Karakters

De karakters veranderen hoe een stuk kan bewegen en slaan. Deze eigenschappen zijn pas bruikbaar nadat het stuk zichzelf toont.

## Keizer

Als de Keizer in de Stad van de tegenstander staat en zich toont, dan heeft de eigenaar van dit stuk het spel gewonnen.

Dit wordt gedaan in plaats van bewegen of slaan en kan dus niet direct na bewegen of slaan gedaan worden.

Merk op dat de Poort geen onderdeel van de Stad is.

## Keizerin

Na zich getoond te hebben wordt de Keizerin nobel geacht en kan de Tuin in bewegen en stukken in de Tuin slaan.

## Generaal

Na zich getoond te hebben kan de Generaal elk stuk slaan dat het kan bereiken, ongeacht rang.

Ook als Draak kan de Generaal de Nachtegaal slaan.

## Strateeg

Aan het begin van de beurt kan de Strateeg zich tonen om een vijandelijk stuk dat het kan bereiken, te bekijken; de eigenaar moet het karakter van het stuk laten zien.

Dit gebeurt voordat de speler een stuk gebruikt om te bewegen of te slaan. De Strateeg mag maar één stuk per beurt bekijken.

Deze actie negeert rang. Ook als niet-nobel stuk kan de Strateeg een stuk in de Tuin bekijken. Als Olifant kan de Strateeg geen stukken bekijken die zich meer dan 2 velden ver bevinden.

## Jager

Na zich getoond te hebben kan de Jager elke Olifant en Panda slaan dat het kan bereiken, ongeacht rang.

## Alchemist

Na zich getoond te hebben kan de Alchemist een aanliggend vijandelijk stuk slaan, zonder zich te verplaatsen.

Deze actie negeert rang. Ook als niet-nobel stuk kan de Alchemist een aanliggend stuk in de Tuin slaan.

## Boer

De boer heeft geen specifieke eigenschappen.

Einde van het regelboek.