



7 Gods

MYTHOLOGISCHE VERKIEZINGSTOUR

Elk nadeel heb zijn voordeel. Als extra pagina's gevuld moeten en spellentoevoer lastig is, dan kom je eerder toe aan prototypen. Altijd leuk, want nog niet alles is dichtgetimmerd. Dat leidt dan wel tot een recensie op hoofdlijnen. Maar goed ook trouwens bij een spel als 7 Gods, waar toch te veel details zijn om uit te leggen.

Het speelbord is een grote zee, met een Onderwereld in het midden. Aldaar plaats jij, als een van zeven goden, je boodschapper, die de zee gaat afvaren om jouw woord, verhalen over jouw macht, te verkondigen. Om daarvoor ook nog publiek te hebben, leg je eerst nog twaalf eilanden neer, bestaand uit drie of vier dorpen. Het doel is om daar verhalen (d4-en) te plaatsen en, als er later nog iemand langskomt, het betere verhaal te hebben.

Jouw krachten ...

Je ene resource komt in de vorm van een deck kaarten. Gedeeltelijk hetzelfde voor iedereen, maar gedeeltelijk ook toegespitst op de god. Zo heeft Quetzalcoatl veel bewegingsopties, zelfs een keertje vliegen in plaats van varen. Dat zijn



de kaartteksten, die trouwens niet op alle kaarten staan. Wel op allemaal vinden we bewegingspunten, op een gekleurd veld. In je beurt speel je zo'n kaart, en vaart ergens heen (het betere telwerk, en pas op de stroming). Stop je naast een eiland van de kaartkleur, dan mag je daar je verhaal vertellen: je rolt je d4, past eventueel aan met kaarten of krachten, en plaatst op het dorp.

Daarnaast heeft elke god een speciale actie: beetje extra bewegen, kaart ruilen, enen overgooien, aanwezig verhaal naast eindpositie ophogen, van beweegkaart ook tekst gebruiken, ander dorp op eiland targeten, of dorp makkelijker overtuigen. Die laatste betreft de strijd om een dorp. Een losse d4 op een dorp is 2VP op het eind, maar zodra er ergens d4-en van twee goden liggen en de som is minstens de overtuigingswaarde aldaar (3-8), dan legt de winnaar een marker op het dorp en krijgt de overtuigingswaarde in VP. De andere d4 druip af naar de Onderwereld en levert op het eind nog 1d4 aan VP. De verliezer krijgt nog wel ook een, gedeeltelijk willekeurige, speciale actie.



... en die van de anderen

Je tweede resource is eigenlijk nog boeiender. Dat zijn je d4-en. Want na de drie in je eigen kleur die je aan het begin krijgt, komt de rest van de 117 dobbelstenen willekeurig uit een zak. Die in eigen kleur zijn nodig voor de verhalen. Met de andere mag je kracht van de overeenkomstige god een keer per beurt gebruiken. Elk spel is echter één god afwezig. Diens d4-en worden jokers, maar de kracht is onbeschikbaar, wat aardig kan uitmaken voor je strategie.

Managen van je dobbelsteenvoorraad is best lastig. Je wilt namelijk zeker die van jezelf, en jokers natuurlijk, maar ook de bij je volgende sluwe actie horende. Toevoer is één per beurt, en telkens als iemand beweegt met jouw kleur. Verder kun je in je beurt een d4 voor een kaart ruilen of andersom, plus vier d4 inleveren om er een van de aflegstapel te halen. En dan kun je nog proberen naast een andere boodschapper te eindigen; dan gooi je allebei al je d4, de winnaar krijgt 1VP en de "verliezer" een kaart en een d4.

Op naar het oppergodschap

Zodra de verhalenzak leeg is, of er een bepaald aantal duels is afgewerkt of VP binnengehaald, krijgen de overige spelers nog een nabeurt. Daarna gaan we tellen: eerst verhalen op dorpen en d4 in voorraad (eigen 1VP, andere 1/2VP). Dan mag iedereen, behalve de leider

(heel gemene catch-up), de Onderwereld-d4 gooien. Vaak verloren hebben onderweg kan hier ineens alsnog de winst opleveren. Nog een paar bonuspuntjes voor een persoonlijke opdracht, en meeste VP wint.

Er moet nog het nodige geschaafd worden in de regels, maar ook nu al ben ik overtuigd van 7 Gods. Het basisconcept is fris, de kaarten en dobbelstenen bieden veel plan- en puzzelwerk in keuzes en combinaties, interactie en variatie zijn volop aanwezig, en er is de nodige aandacht besteed aan zowel spel (bijvoorbeeld diverse catch-up-mechanismen) als thema (kaartteksten). Alleen is er in de huidige versie soms nog net te veel toeval naar mijn smaak, zoals bij de verliezersactie na een dorpsduel, maar dat zijn details die best nog kunnen veranderen.

Tekst HANS VAN HALTEREN



Waardering: 

Auteurs: Joris Maas en Alexander Remi

Uitgever: Mare Infinitus Games

Aantal spelers: 2-6

Speelduur: 20-30 minuten per speler

Prijs: € 79,-

Kort en krachtig: Collect en deliver, met veel toeters en bellen