

Abenteuer Menschheit

Auteur: Teuber Klaus

Uitgegeven door Kosmos (in samenwerking met het tijdschrift Stern), 2002

Verzamel als eerste 10 zegepunten bij de verspreiding van de bevolking over het aardoppervlak, een spel voor 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal

- een speelbord
- 4 grote langwerpige overzichtskaarten
- 10 kleine zeshoekige woestijnkaartjes
- 18 vierkante gebeurteniskaartjes
- 32 ronde volkerenschijfjes
- 2 stoorfiguren met voetje
- 80 grondstofkaarten (20 per soort)
- 10 zegepuntkaarten
- speelfiguren: 8 cilindervormige 'nomaden' en 20 'stammen'
- 16 kubusvormige markeerblokjes
- 2 dobbelstenen
- een handleiding

Kort speloverzicht

Elke speler begint met 3 stammen in Afrika. Elk van die stammen grenst aan minstens één landschap. Dobbelsteenworp en landschapstype zorgen er tijdens het spel samen voor dat elke speler regelmatig nieuwe grondstoffen - vlees, vuursteen, huid en knoken - ontvangt. Deze grondstoffen laten de spelers toe om nomaden van hun basisstammen af te splitsen, deze over wegen te laten rondtrekken en hen op vooraf gemerkte plaatsen nieuwe nederzettingen (= stammen) te doen vestigen. Elke nieuwe stamplaats levert één zegepunt op. Zegepunten worden ook behaald door het verder ontwikkelen van de eigen stam en het bereiken van interessantere woongebieden. De speler die als eerste 10 punten kan verzamelen, wint.

Vorbereiding (zie ook de grote figuur p. 3)

- Leg het speelbord open in het midden van de tafel. Daarop is een wereldkaart te zien die is opgebouwd uit zeshoekige landschapsvelden. De zijanten van de zeshoeken stellen wegen voor, de hoekpunten zijn belangrijke kruispunten. Er zijn 4 verschillende landschapstypes aanwezig: 'Hügelland = heuvelland', 'Steppe = grasland', 'Gebirge = gebergte' en 'Wald = woud'.
- Op elk landschapsveld staat een getal. Wordt tijdens het spel bij het dobbelen de aangeduide waarde gevormd, dan produceert dat landschap grondstoffen. Heuvelland zorgt voor vlees, grasland voor knoken, gebergte voor vuursteen en woud voor huiden.
- Langs elke zijde van het speelbord staat een ontwikkelingslijn afgebeeld voor een specifiek domein. Daarin zijn telkens vijf opeenvolgende niveaus te onderscheiden.
- Elke speler ontvangt een overzichtskaart. Daarop kan hij aflezen welke specifieke grondstoffen er nodig zijn voor elke fase in de ontwikkeling (Enwicklung) en vooruitgang (Fortschritt). Daarnaast staat ook vermeld welke extra voordelen elk ontwikkelingsgebied opleveren.
- Iedereen kiest een kleur en neemt de bijbehorende speelstukken: 2 nomaden, 5 stammen en 4 markeerblokjes.
- De startopstelling voor beginners is getekend op de grote figuur p. 4. Elke speler plaatst 3 stammen en 1 nomade op de zwarte kruispunten zoals afgebeeld. (Bij 3 spelers mag een kleur naar keuze weggelaten worden.)
 - Opmerking: Ervaren spelers kunnen ook een eigen startopstelling kiezen. Daarvoor

volgen ze de procedure die achteraan vermeld wordt.

- Elke speler plaatst op de startvelden van de 4 ontwikkelingslijnen (= vakken '0') een markeerblokje van zijn kleur.
- De grondstofkaarten worden gesorteerd en vormen vier open stapeltjes naast het speelbord. Elke speler ontvangt twee grondstoffen: 1 x huid en 1 x knoken. Deze (en alle volgende) grondstoffen worden verdekt in de hand gehouden.
- De 32 volkerenschijfjes worden op de overeenkomstige kruispunten op het speelbord gelegd. (Opgelet: bij 3 spelers worden per volk slechts vijf schijfjes geplaatst op de gekleurde kruispuntvelden met een driehoekje!)
- De 18 gebeurteniskaartjes worden zo op tafel gelegd dat het romeinse cijfer (I, II, III of IV) leesbaar is. Daarna worden ze door elkaar geschoven en - nog steeds verdekt - op de passende plaatsen (zie hiervoor de romeinse cijfers!) op het speelbord gelegd.
- De 'stooffiguren' Neanderthaler en roofdier worden elk op hun respectievelijke startveld geplaatst. Deze bevinden zich centraal in het noorden. De Neanderthaler start in de rechterbovenhoek van Eurazië, het roofdier in de linkerbovenhoek van Amerika. (Zie ook de figuur op p. 4.)
- Op het laatste vakje van elke ontwikkelingslijn (vakje met niveau '5') wordt de passende zegepuntkaart 'Kunst' gelegd. De twee kaarten met dubbele zegepunten ('Erkundung' en 'Verkundung') evenals de vier kaarten 'Anpassung' worden in een open rij naast het speelbord gelegd.
- Ook alle zeshoekige woestijnkaartjes en de dobbelstenen worden klaar gelegd.

Spelverloop

- De jongste speler begint. Daarna gaat de beurt steeds naar de linkerbuur.
- De speler aan beurt doorloopt steeds onderstaande 3 fasen. Deze moeten steeds in de opgelegde volgorde doorlopen worden:
 - 1. dobbelen en grondstoffen verdelen
 - 2. handelen
 - 3. ontwikkeling en bewegen van de nomaden

Bespreking in detail

1. dobbelen en grondstoffen verdelen

De speler aan beurt dobbelt met beide dobbelstenen. Elke speler ontvangt voor elke stam die naast (= op een hoekpunt) een landschap met de gedobbelde waarde staat één bijbehorende grondstof uit de voorraad.

Voorbeeld - zie fig. p. 5

Speler blauw dobbelt een 5. De spelers wit, oranje en rood ontvangen elk één grondstofkaartje vlees uit de voorraad. Speler blauw heeft pech en ontvangt niets.

2. handelen

Dit kan op twee verschillende manieren:

- Nadat alle spelers hun verworven grondstoffen hebben gekregen, kan de speler aan beurt met elke andere speler handel drijven. Hij geeft daarbij aan welke grondstoffen hij zoekt en welke hij daarvoor in ruil geeft. Natuurlijk mogen ook meerdere grondstoffen in eenzelfde ruil verwerkt worden.
Opgelet: Er kan enkel gehandeld worden met de speler aan beurt = hij die dobbelde!
 - *Voorbeeld*
Tom zoekt vlees. Hij bezit o.a. huid. Hij biedt dus één huidkaart aan in ruil voor een vleeskaart. Sabine daarentegen bezit teveel vlees en is op zoek naar huid. Hier is een ruil mogelijk. Tom geeft Sabine een huidkaart en krijgt daarvoor een vleeskaart.
- Bezit een speler 3 identieke grondstofkaarten, dan hij deze bij de reserve leggen en een andere

grondstof naar keuze nemen. Dit is de zogenaamde 'bankhandel'.

3. ontwikkeling en bewegen van de nomaden

Elke speler probeert zijn eigen stam zo succesvol mogelijk over de aarde te laten verspreiden. Daarvoor staan volgende ontwikkelingsmogelijkheden ter beschikking:

- a) nomaden doen ontstaan
- b) nomaden bewegen
- c) nomaden omzetten in een stam
- d) vooruitgang boeken (Fortschritt)

Overzicht van deze mogelijkheden:

a) nomaden doen ontstaan

- Wie een nieuwe nomadensteen wil plaatsen, moet van de grondstoffen huid en vlees telkens één kaart terug bij de voorraad leggen. Daarna mag hij een nomadensteen plaatsen op een vrij kruispunt naast een eigen stamplaats.
- Let op: nomaden zorgen NIET voor extra grondstoffen als ze naast een landschap staan dat opbrengt!

b) nomaden bewegen

- De beweging van een nomade kost één vleeskaart. Heeft een speler dit gedaan, dan mag hij een eigen nomadensteen tot 2 kruispunten ver verplaatsen. Voor elke reeds gemaakte vooruitgang op de ontwikkelingslijn 'Nahrung' (= voeding) mag een speler zijn nomade een extra kruispunt verder verplaatsen.
- Betaalt een speler 2 of meer vleeskaarten, dan mag hij zijn nomade in eenzelfde beurt overeenkomstig meer kruispunten verplaatsen. Hij kan natuurlijk ook - indien reeds aanwezig - beide eigen nomaden verplaatsen.
- Voor de beweging gelden volgende regels:
 - Een nomade mag over - eigen of vreemde - nomaden of stammen heen springen. Het doelveld moet echter steeds vrij zijn.
 - Tijdens zijn verplaatsing mag een nomade indien gewenst voortdurend van richting veranderen.

Voorbeeld - fig. bovenaan p. 6

Speler rood brengt een nieuwe nomade in het spel, betaalt 2 extra vleeskaarten en verplaatst deze nomade aansluitend vier kruispunten verder. Daarbij passeert hij twee oranje speelfiguren.

c) nomaden omzetten in een stam

- Beëindigt een speler de beweging van zijn nomade op een kruispunt met een volkerenschijfje, dan mag hij deze nomade in een stam omzetten. Hiervoor zijn wel drie grondstoffen nodig: 1 x huid, 1 x knoken en 1 x vuursteen.
- De speler die deze actie uitvoert, plaatst de betreffende nomade terug bij zijn eigen voorraad, krijgt de aanwezige volkerenschijf (en legt deze voor zich neer) en zet een nieuwe stam op die plaats. Vanaf nu kan ook deze stam grondstoffen verkrijgen in de dobbelfase.
- Opgelet: deze omvorming kan enkel plaatsvinden op een kruispunt waar effectief een volkerenschijfje aanwezig is!
- Heeft een speler reeds 5 stammen op het bord geplaatst en wenst hij deze actie nog eens uit te voeren, dan neemt hij een eigen stam weg uit Afrika en verplaatst deze naar zijn nieuwe locatie. Zijn alle stammen reeds weggenomen uit Afrika, dan verplaatst deze speler een stam naar keuze.

d) vooruitgang boeken (Fortschritt)

- Er zijn vier ontwikkelingsdomeinen: 'Nahrung' (= voedsel), 'Jagd & Kampf' (= jacht en strijd), 'konstruktion' (= constructie) en 'Kleidung' (= kledij). Wie in een van deze domeinen vooruitgang wil boeken, moet de daarvoor noodzakelijke grondstoffen ingeven. Deze staan op de overzichtskaart aangegeven. Daarna verplaatst deze speler zijn markeerblokje naar het volgende ontwikkelingsniveau. Bij elke niveauperandering beschikt een speler over een steeds toenemend voordeel.
 - *Voorbeeld - zie rechterfig. bovenaan p. 6*
Zoals aangegeven op de overzichtskaart betaalt speler oranje één knokenkaart en verplaatst zijn markeersteen van niveau 1 naar niveau 2.
- Ontwikkelingslijnen:
 - 'Kledij' en 'constructie': De ontwikkeling van deze domeinen is noodzakelijk om een nomade over een weg met een speciale voorwaarde te kunnen verplaatsen. Zie hiervoor het punt 'voorwaardevakjes' verder in de tekst.
 - 'voedsel': Elk ontwikkelingsniveau van dit domein stelt een nomade in staat bij zijn verplaatsing - door het ingeven van een vleeskaart - één extra kruispunt verder te gaan.
 - 'jacht en strijd': Ontwikkeling in dit domein zorgt niet voor een blijvend voordeel. Bij elke niveauperandering verplaatst een speler éénmalig de Neanderthaler in Afrika of Eurazië of het roofdier in Amerika of Australië. Verdere regels hieromtrent staan bij de rubriek 'verdere spelregels'.
- Opgelet: De vijfde (en laatste) ontwikkelingstrap van elk domein is éénmalig. De speler die als eerste dit niveau bereikt, ontvangt de daar liggende zegekaart. Alle andere spelers kunnen dit niveau niet meer bereiken en kunnen dus maximaal tot niveau 4 oprukken.

Verdere spelregels

Neanderthaler en roofdier

Dit zijn twee stoofiguren. Zij blokkeren elk het landschapsveld waarop ze staan. Een geblokkeerd landschapsveld brengt geen grondstoffen op ook al wordt de juiste som gedobbeld. Beide stoofiguren worden tijdens het spel steeds naar een ander veld verplaatst. Let wel: beide figuren blijven daarbij steeds in hun eigen wereldhelft: de Neanderthaler blijft in Eurazië en Afrika, het roofdier verblijft steeds in Amerika of Australië.

Som van de dobbelstenen = 7

- Is de som van beide dobbelsteen gelijk aan 7, dan zijn er voor niemand inkomsten. In plaats daarvan komen volgende acties:
 - Elke speler telt de grondstofkaartjes in zijn hand. Wie meer dan 7 kaartjes bezit, moet de helft daarvan terug bij de voorraad leggen. Hij heeft daarbij de vrije keuze. Indien nodig wordt afgerond.
 - De speler die de 7 dobbelde, verplaatst de Neanderthalerfiguur binnen Eurazië of Afrika. (Deze speler mag niet het roofdier verplaatsen!) Daarna mag uit de voorraad van een speler die een stam heeft op een van de hoeken van het getroffen landschapsveld, één kaart trekken en zelf houden.
- Het verdere verloop van de speelbeurt verandert niet.

De voorwaardevakjes

Toen de moderne mens zich over de aarde verspreidde, drong hij door tot de koude ijsgebieden in het Noorden en bereikte hij met broze boten Australië en de eilanden van de Pacific. Dit was natuurlijk alleen met een gepaste ontwikkeling mogelijk.

Op het speelbord zijn verschillende wegen voorzien van een voorwaardevakje én een

gebeurteniskaartje. In elk voorwaardevakje staan twee getallen. Het witte (linker-)getal verwijst naar het ontwikkelingsniveau 'kleding', het zwarte (rechter-)getal naar 'constructie'. Een speler kan een nomade pas over zo'n weg verplaatsen indien hij tot het noodzakelijke ontwikkelingsniveau is geëvolueerd. De eerste speler die van zo'n weg gebruik maakt en zijn nomade op het andere uiteinde van de weg plaatst, bekommt het aanwezige gebeurteniskaartje.

Voorbeeld - figuur p. 7

Hans heeft zijn volk reeds ontwikkeld tot niveau 2 kleding en niveau 1 constructie. Na het ingeven van een vleeskaart verplaatst hij zijn nomade over 3 wegen. Daar hij de eerste speler is die over die bepaalde 2/1-weg loopt, neemt hij het aanwezige gebeurteniskaartje.

De gebeurteniskaartjes

Wie zo'n kaartje bekommt, legt het zichtbaar open voor zich neer op tafel. Er zijn 3 verschillende types aanwezig: stoorfiguur, verwoesting en aanpassing.

1. Stoorfiguur

Wie dit type kaartje bekommt, verplaatst onmiddellijk ofwel de Neanderthaler (binnen Eurazië of Afrika) ofwel het roofdier (binnen Amerika of Australië) naar een veld naar keuze. Aansluitend mag deze speler een grondstofkaart stelen bij een van de aanwezige spelers rond dit veld.

2. Verwoesting

Deze speler legt een woestijnkaartje op een willekeurig landschapsveld van het vermelde type. Let op: alleen in Afrika (naast een zwart kruispunt) kan een verwoestijningskaartje gelegd worden! Landschappen die verwoest zijn, brengen niets meer voort tijdens het spel.

3. Aanpassing

In hun nieuwe woonomgeving kon de mens alleen overleven indien hij zich aanpaste aan de plaatselijke klimaatomstandigheden.

Wie een gebeurteniskaartje met daarop een gekleurde stip verkrijgt, krijgt aansluitend direct de aanpassingskaart met de overeenkomstige kleur. Hij legt deze kaart voor zich open op tafel. Deze telt voor één zegepunt.

De kaarten met dubbele zegepunten

1. 'Erkundung' (= verkenning)

Nadat een speler de gebeurtenis op zijn gebeurteniskaartje heeft uitgevoerd, legt hij het met de rugzijde naar boven voor zich neer. Wie als eerste 2 gebeurteniskaartjes heeft verzameld, krijgt deze kaart. Let wel: zodra een andere speler méér gebeurteniskaartjes bezit, wordt deze kaart doorgegeven.

2. 'Verbreitung' (= verspreiding)

De speler die als eerste van elk volk minstens één volkerenschijfje verzamelt, krijgt deze kaart. Hij behoudt deze kaart tot het einde van het spel.

Ook de tweede speler die er in slaagt van elk volk minstens één schijfje te bemachtigen bekommt één extra zegepunt. Deze speler mag een willekeurig nog aanwezig volkerenschijfje van het speelbord nemen en bij zijn voorraad leggen.

Speleinde

Het spel eindigt als zodra een speler aan beurt is die over 10 zegepunten beschikt.

Voorbeeld - zie ook fig. op p. 8

Wolfgang bezit 7 volkerenschijfjes (= 7 zegepunten) en de kaart 'verspreiding' (= 2 zegepunten). Hij is aan de beurt, speelt de nodige grondstofkaarten uit en bereikt als eerste speler het laatste vakje van het ontwikkelingsniveau voeding. Daardoor bekomt hij het extra zegepunt van deze ontwikkelingslijn. Nu telt Wolfgang 10 zegepunten en wint het spel.

De startopstelling voor gevorderde spelers

- In 3 rondes plaatsen de deelnemers hun 3 stammen in Afrika.
 - 1. De speler met de hoogste dobbelsteenworp kiest als eerste een kruispunt in Afrika en plaatst daar zijn eerste stam. Daarna volgen de andere spelers in wijzerzin en plaatsen ook elk een eerste stam op een zwart kruispunt.

2. De tweede ronde wordt gestart door de speler die als laatste aan de beurt kwam in de eerste ronde. Hij plaatst nu als eerste zijn tweede stam. Daarna volgen de andere spelers in tegenwijzerzin.

3. Zodra de laatste speler zijn tweede stam heeft geplaatst, zet hij ook zijn derde stam op het bord. De anderen volgen opnieuw in wijzerzin.

- De spelers bezitten bij het begin van het spel over geen enkele nomade op het bord!



Date Last Modified: 16-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief