

CLANS

Een spel over het ontstaan van de eerste dorpen

van Leo Colvini

spelers: 2 – 4

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Duur: ca. 30 minuten

Spelidee

Doorheen het prehistorisch landschap trekken 5 clans rond op zoek naar geborgenheid. Maar al te vaak richten zij samen hun hutten op. Zo ontstaan de eerste dorpen. Maar schijn bedriegt en volgens zeer eenvoudige regels ontwikkelt er zich een ongewoon tactische strijd om de suprematie onder de clans.

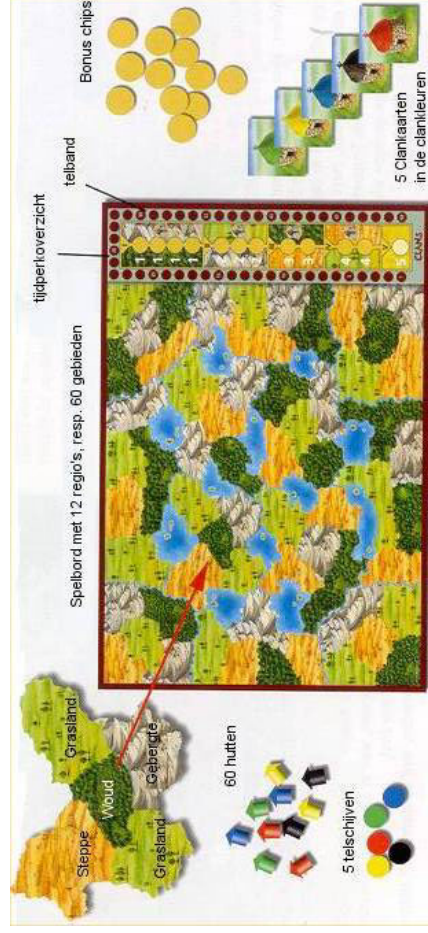
Spelmateriaal

1 spelbord, opgedeeld in 60 gebieden met verschillende landschappen: gebergte (grijs), woud (donkergroen), steppe (geel) en grasland (lichtgroen). Rivieren en meren delen de gebieden verder op in 12 regio's (deze regio's worden enkel gebruikt bij de verdeling van de hutten aan het begin van het spel). Het spelbord toont verder ook nog een tijdperkoverzicht. Dit geeft 5 opeenvolgende tijdperken I – V weer en de landschappen die in elk tijdperk vruchtbaar en vijandig gezind zijn.

Rondom het tijdperkoverzicht loopt een waarderingsband waarop ieder het spelverloop kan volgen zonder zijn clankleur te moeten verraden.

- Spelmateriaal:
- 60 hutten, telkens 12 in de 5 clankleuren
 - 5 geheime clankaarten in de clankleuren
 - 12 gele bonus chips
 - 5 telschijven voor de waarderingsband, 1 per clankleur
 - spelregels

opmerking: in sommige versies is de 5^{de} clankleur wit in plaats van zwart.



Vorbereiding

In elk van de 60 gebieden wordt 1 hut geplaatst.

Om een gelijkmatige verdeling van de kleuren te bekomen, worden eerst 12 groepen van elk 5 hutten met een verschillende kleur gevormd en vervolgens wordt in elke regio één van deze groepen geplaatst. Pas dan worden de 5 hutten uit een groep over de afzonderlijke gebieden van hun regio verdeeld.

De 5 telschijves worden **allemaal** aan het begin van de waarderingsband geplaatst.

Elke speler trekt verdekt een clankaart en houdt deze tot het einde van het spel geheim. De overblijvende clankaart(en) gaan ongezien terug de doos in.

De 12 bonus chips worden op de gepaste posities van het tijdperkoverzicht geplaatst.

Spelidee

Elke speler probeert in de loop van het spel, zo onopvallend mogelijk, voor de clan van zijn kleur de meeste punten te verzamelen. Men ontvangt punten voor zijn kleur bij elke stichting van een dorp en indien er minstens 1 hut van de eigen kleur aanwezig is. Bovendien ontvangt de speler die door zijn zet een dorp sticht ook nog een bonus chip (= een extra punt).

Het is dus gunstig om veel dorpen te stichten en zo mogelijk in veel dorpen met de eigen kleur aanwezig te zijn. Hoe meer hutten er zich in een dorp bevinden, des te waardevoller ook het dorp.

Maar wees voorzichtig! Dorpen die ontstaan in een vijandig gezind gebied van een tijdperk, leveren dan weer geen punten op en een enkele hut kan uit een dorp verdwijnen indien het tot een strijd komt.

Spelverloop

1. Start

De startspeler wordt bepaald en daarna gaat het verder in uurwijzerzin.

2. De speelbeurt

Er is in het ganse spel maar één enkele zet tijdens je beurt mogelijk: beweeg **alle** hutten in een gebied tezamen naar een willekeurig aangrenzend gebied dat echter niet leeg mag zijn.

Tijdens de loop van het spel ontstaan er zo meer en meer lege gebieden, terwijl er zich in andere gebieden groepen hutten opbouwen. Zodra zo een groep 7 of meer hutten bevat, **worden**.

Hutten uit aangrenzende gebieden kunnen echter nog wel naar deze groep verplaatst worden. Over de rivieren heen mag je bewegen, maar niet over de meren.

In het zeldzame geval dat in aangrenzende gebieden groepen met 7 of meer hutten staan, wordt de kleinere groep opgenomen in de grotere groep. Zijn beide groepen even groot, dan beslist de speler die aan de beurt is welke groep opgaat in de andere.



Voorbeeld 1 : speelbeurt

Vanuit dit gebied heeft groep 1 in totaal 4 bewegingsmogelijkheden, maar slechts 2 ervan komen in aanmerking omdat in de andere 2 gebieden geen hutten meer staan (lege gebieden).

Groep 2 kan niet bewegen worden omdat deze reeds meer dan 7 hutten groot is.

3. Tijdperken

Het spel verloopt over 5 tijdperken die op het spelebord afgebeeld zijn. In elk van de eerste 4 tijdperken is er één van de 4 landschappen zeer vruchtbaar voor de stichting van een dorp (het linkse landschap, bvb. woud in het 1^{ste} tijdperk), terwijl er een ander landschap zeer vijandig gezind is (het rechtse landschap, voorzien van een vervallen hut, bvb. gebergte in het 1^{ste} tijdperk). De andere landschappen zijn neutraal. In het 5^{de} tijdperk zijn alle landschappen vruchtbaar. Een dorp dat gesticht wordt in een vruchtbaar gebied, levert bij de waardering bijkomend zoveel bonuspunten op als aangegeven door het tijdperk. Wordt een dorp daarentegen gesticht in een vijandig gezind gebied, levert dit geen bonuspunten op, noch gewone punten.

In elk tijdperk worden er zoveel dorpen gesticht als er bonus chips beschikbaar zijn (4 in het 1^{ste} tijdperk, 3 in het 2^{de} tijdperk enz.). Elke speler die een dorp sticht, ontvangt de bovenste bonus chip. Wanneer de laatste bonus chip van een tijdperk genomen wordt, begint het volgende tijdperk.

Als er door een zet 2 dorpen gesticht worden en er in het huidige tijdperk nog slechts 1 bonus chip overblijft, dan telt één van de twee dorpen reeds voor het volgende tijdperk. De speler aan de beurt beslist welk dorp tot welk tijdperk behoort. Hetzelfde geldt als er meer dan 2 dorpen gesticht worden.

4. Dorpen

Een dorp ontstaat wanneer na een zet een groep hutten (maar ook één enkele hut) volledig door lege gebieden omgeven is. Voor de stichting van een dorp ontvangt de speler die de bewuste zet gemaakt heeft, de bovenste bonus chip van het tijdperkoverzicht en plaatst deze voor zich. Elke bonus chip telt op het einde van het spel als een extra punt voor de kleur van die speler. Dus, telkens als er een dorp gesticht wordt, gebeurt het volgende:

1. De speler die het dorp gesticht heeft, neemt de bovenste bonus chip en plaatst deze voor zich.
2. Het dorp wordt gewaardeerd en het aantal punten van het dorp wordt bepaald.
3. De teichijven van de clans waarvan een hut (kleur) in het dorp aanwezig is, worden op de waarderingband het gepast aantal posities opgeschoven. Dan pas is de volgende speler aan de beurt.

Strijd in een dorp:

De clans gaan in een groep normaal gezien vriendschappelijk met elkaar om. Met echter een grote uitzondering: wanneer in een pas gesticht dorp alle 5 de kleuren aanwezig zijn, ontbrandt er eerst een strijd. Alle hutten met een kleur waarvan er slechts één exemplaar aanwezig is in het dorp, worden voor de waardering uit het dorp verwijderd en enkel de overblijvende hutten tellen mee.



Voorbeeld 2: stichting van een dorp

De hutten in gebied ① worden een dorp als de hutten uit het aangrenzende gebied ② ook naar gebied ③ bewogen worden of naar gebied ④.
Hierna zijn alle gebieden met een groene stip leeg.



Voorbeeld 3: strijd in het dorp

Dit dorp met 9 hutten is zopas opgericht. Alle kleuren zijn aanwezig: zwart met 4 hutten, rood met 2 hutten en blauw, geel en groen elk met 1 hut.

De enkele hutten van blauw, geel en groen worden direct uit het dorp verwijderd – deze kleuren nemen niet deel aan de waardering

5. Waardering van een dorp

In principe ontvang bij de waardering van een dorp elke clankleur die in het dorp voorkomt net zoveel punten als het totaal aantal hutten in dat dorp – onafhankelijk of die kleur met een of meerdere hutten aanwezig is.

- Er zijn echter 2 uitzonderingen: in een gebied met een vruchtbaar landschap krijgt het dorp bijkomend zoveel bonuspunten als aangegeven in het tijdperk.
- een dorp gesticht in een gebied dat de clans vijandig gezind is, levert totaal geen punten op, noch voor de hutten, noch voor de bonuspunten. Alleen de stichter van het dorp ontvangt de bonus chip voor de stichting ervan.

Het 12^{de} dorp dat gesticht wordt, krijgt steeds 5 bonuspunten, onafhankelijk van het landschap waarin het dorp opgericht wordt.

Voor de waardering van een dorp worden het aantal hutten in het dorp en de eventuele bonuspunten bij elkaar opgeteld. Dit levert het aantal punten op dat de teichijven van de clans die een hut van hun kleur in het dorp hebben, vooruitgeschoven mogen worden op de waarderingband.

Einde van het spel

Het spel eindigt op het ogenblik dat het 12^{de} dorp gesticht wordt. De waardering van dit 12^{de} dorp wordt nog uitgevoerd en de clankleuren worden nog het gepast aantal punten vooruitgeschoven op de waarderingband. Het is ook mogelijk dat er geen enkele zet meer mogelijk is voordat er 12 dorpen gesticht worden. In dit zeldzame geval eindigt het spel natuurlijk vroeger.

De spelers maken nu hun geheime clankleur bekend en elk schuift nog de teichijf van zijn kleur zoveel punten vooruit als het aantal bonus chips dat hij verzameld heeft bij het stichten van de dorpen.

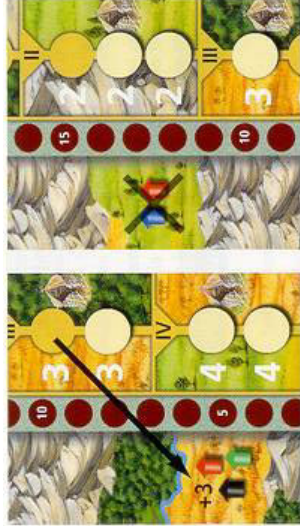
De speler van wie de kleur het verst gevorderd is op de waarderingband, wint het spel.

© 2002 Winning Moves



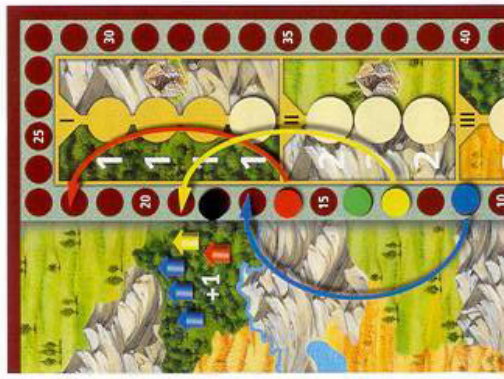
vrij vertaald door:

Jan Van Roosbroeck
De Speelgoed, Aarschot



Voorbeeld 4: vruchtbaar en vijandig gezinde landschappen

De steppen is in het derde tijdperk een vruchtbaar landschap. Het dorp krijgt daarom bijkomend 3 bonuspunten. Het grasland is het dorp in het tweede tijdperk vijandig gezind, daarom levert dit dorp dan ook geen punten op.



Voorbeeld 5: waardering

In dorp 1 hebben zich 5 hutten verzameld – 3 blauwe, 1 gele en 1 rode. Het dorp wordt in het eerste tijdperk opgericht in het vruchtbaar landschap woud en dit levert bijgevolg het dorp een bonus van 1 punt op. Het dorp krijgt 5 punten voor de 5 hutten. De blauwe, gele en rode kleur schuiven dus elk in totaal 6 posities vooruit op de waarderingband.