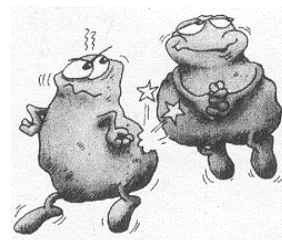


# Ursuppe

Auteur: Doris Matthäus & Frank Nestel

Uitgegeven door Doris & Frank, 1997

Een strategisch spel voor 3, 4, **5 of 6** spelers vanaf 12 jaar (2 tot 3 uur speelduur).



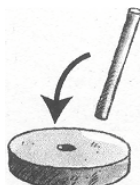
**De aanpassingen van de spelregels voor 5 of 6 spelers zijn in vette druk aangegeven.**

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Illustraties en aanpassing opmaak door Dirk Schoorens (Spelgroep Ars Ludendi, Limburg, België).

## A. Materiaal

- 1 speelbord
- 28 amoeben in 4 kleuren en 4 vormen
- 37 biopunten (BP) 30 kleine schijven (1 punt) en 7 grote schijven (5 punten)
- 25 schadeparels
- 220 voedingsstoffen in 4 kleuren (per kleur 55 houten blokjes)
- 4 zetstenen
- 30 genkaarten met bekwaamheden (3 extra blanco kaarten)
- 11 milieukaarten (met ozonlaagdikte en stromingsrichting)
- 2 dobbelstenen
- 4 (6) overzichten met de spelfasen en genkaarten



## B. Idee en doel van het spel

Elke speler controleert een amoebenstam uit de oertijd toen er nog geen hogere levensvormen bestonden. Bij het begin van het spel kan je de amoeben voeden, doen voortplanten en ongecoördineerd laten spartelen. Door het gebruik van genkaarten kan elke speler de vaardigheden van zijn amoeben en daardoor de spelregels veranderen. Daardoor beïnvloed je de ontwikkeling van je eigen stam. Tegenslag moet getrotseerd worden, vanzelfsprekend.

Veel levende amoeben en de nodige deskundigheid brengen voorspoed, wat uiteindelijk de zege zal bepalen.

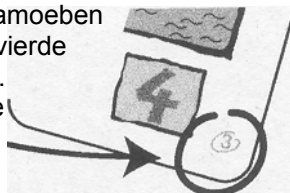
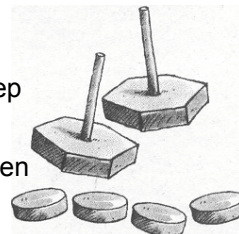
## C. Over deze handleiding

Deze handleiding bestaat uit 5 delen:

- het voorspel (deel A-C)
- de verklaring van het spelbegin (deel D)
- de verklaring van het spelverloop (deel E)
- de Ursuppe-encyclopedie: uitleg van verschillende regelonderdelen alfabetisch gesorteerd op trefwoord. Deze encyclopedie is enkel nodig als je bijzondere informatie nodig hebt.
- de extra bladen geven een kortoverzicht over het spelverloop en de beschrijving van de genkaarten.

## D. Spelvoorbereiding

- Het spelbord met de oersoep wordt op tafel gelegd.
- Elke speler krijgt de amoeben van één kleur en 4 kleine biopunten (BP).
- Van elke meespelende kleur worden 2 voedingsstoffen in elk veld van de oersoep gelegd. De overige voedingsstoffen van die kleuren worden binnen handbereik gelegd.
- Bij drie spelers worden de amoeben en voedingsstoffen van de vierde kleur verwijderd uit het spel. Bovendien worden enkel de genkaarten gebruikt die rechtsonder een "3" tonen.



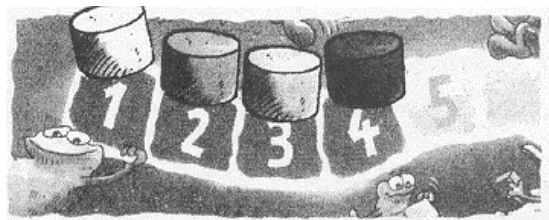
**Bij 5 of 6 spelers worden enkel de genkaarten gebruikt die rechtsonder een "5+6" tonen. Sommige genkaarten hebben immers een andere prijs of functie bij 5 en 6 spelers.**

- De milieukaarten worden gemengd. Eentje wordt omgedraaid en passend op de windroos van het spelbord gelegd.



De rode zone geeft de stromingsrichting aan.

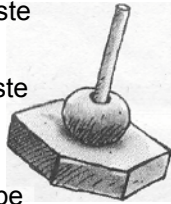
- De start- en rangvolgorde wordt bepaald terwijl de zetstenen op de velden 1 tot 4 (bij 3 spelers 1-3, **1-5 of 1-6 bij 5 of 6 spelers**) geplaatst worden. Hiervoor moet gedubbeld worden. Bij gelijke worp moeten de spelers opnieuw dobbelen. De speler met de hoogste worp zet zijn zetsteen op een veld naar keuze. Daarna de anderen in volgorde van hun dobbelsteenworp. Op elk veld mag vanzelfsprekend slechts één zetsteen staan.



- Startend met de speler op veld 1 plaatsen alle spelers om beurt één van hun amoeben, op een veld waar nog geen andere amoebe staat.

Bij vier en zes spelers krijgen de eerste amoeben elk één schadepunt (SP).

Bij drie en vijf spelers krijgen de eerste amoeben geen schadepunten.



Het nummer van de ingezette amoebe doet er niet toe. In de omgekeerde volgorde, dus dalend wordt dan door elke speler een tweede amoebe zonder schadepunten geplaatst. Na deze startopstelling mag staat er op elk veld hoogstens één amoebe. Dat zal straks wel veranderen.

## E. Spelverloop

Het spel bestaat uit rondes die elk uit 6 fasen bestaan, die in die volgorde afgehandeld moeten worden.

### Fase 1: Bewegen en eten

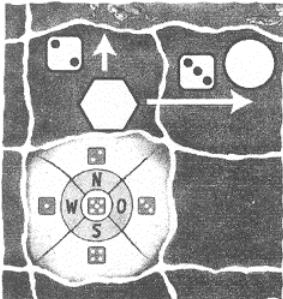
In opklimmende volgorde komen de spelers aan beurt. De speler die aan de beurt komt, overloopt zijn amoeben in de oersoep in genummerde volgorde (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Elke amoebe heeft twee mogelijkheden:

#### a. De amoebe laat zich drijven :

Ze wordt dan één veld verder in de stromingsrichting verplaatst, maar blijft voor hindernissen (rand van het bord, windrooseiland) staan. Andere amoeben vormen geen hindernis.

#### b. Of de amoebe verplaatst zich met eigen kracht:



Voor een amoebe zonder aanvullende genen wordt dit een ongecontroleerd spartelen: de speler betaalt 1 BP en dobbelt. De amoebe moet een veld in de richting, bepaald door de combinatie dobbelsteenworp en windroos, verplaatst worden. Een 5 betekent stilstaan en een 6 laat je toe om te kiezen. Aan hindernissen wordt gestopt.

Een 5 betekent stilstaan en een 6 laat je toe om te kiezen. Aan hindernissen wordt gestopt.

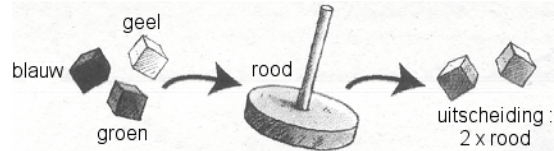
Na het drijven of bewegen wil de amoebe eten :

Een amoebe eet 3 voedingsstoffen bij 3 en 4 spelers, (4 voedingsstoffen bij 5 en 6 spelers) maar nooit haar eigen kleur!

Bij 4 spelers eet de amoebe van elke vreemde kleur één voedingsstof, bij 3 spelers eet ze van een van beide andere deelnemende kleuren een tweede voedingsstof. Ze mag zelf kiezen welke kleur.

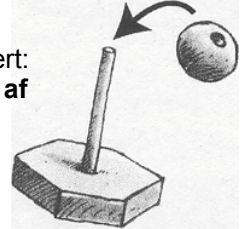
Bij 5 en 6 spelers eet de amoebe 4 vreemde kleuren. Ook bij 6 spelers eet de amoebe van een andere kleur een tweede voedingsstof die ze vrij mag kiezen.

Als de amoebe genoeg voedsel vindt, worden de opgegeten voedingsstoffen door twee van haar kleur vervangen.



Het kan gebeuren dat er een tekort ontstaat aan bepaalde voedingsstoffen om uit te scheiden. Dan worden enkel de beschikbare voedingsstoffen uitgescheiden.

Een amoebe die niet de nodige voedingsstoffen aantreft, verhongert: ze neemt niets op, scheidt niets af en krijgt 1 schadepunt (SP). Amoeben eten dus alleen maar indien alle voedingsstoffen beschikbaar zijn.



Daarna komt de volgende amoebe aan de beurt. Als een speler met zijn amoeben op het spelbord klaar is, komt de volgende speler aan de beurt.

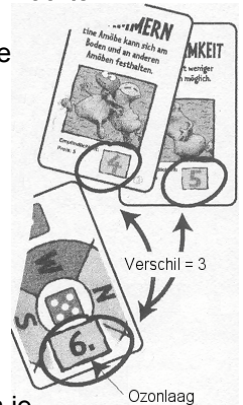
### Fase 2: Milieu en gendefecten

De oude milieukaart op de windroos wordt door een nieuwe vervangen.

Vanaf ronde 2 kunnen er gendefecten opduiken:

elke speler maakt de som van zijn de mutaties (= kwetsbaarheid op elk van de genkaarten - het rode cijfer rechtsonder).

Als deze som groter is dan de dikte van de ozonlaag (het cijfer op de huidige milieukaart), dan moet het verschil uitgebalanceerd worden. Dit gebeurt door het afgeven van genkaarten en/of biopunten (BP). Voor de kaarten telt het rode cijfer rechtsonder, elk biopunt telt voor 1 punt.



Een eventueel teveel aan punten op genkaarten kan niet vereffend worden. Als het cijfer te groot is en je beschikt over geen biopunten, dan wordt het teveel niet terugbetaald.



Afgegeven genkaarten zijn weer voor iedereen beschikbaar.

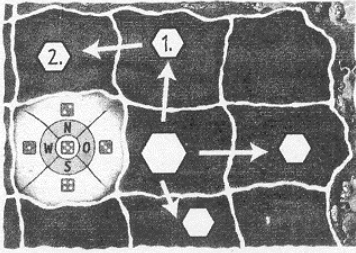
### Fase 3: nieuwe genen

In dalende volgorde kunnen de spelers nu nieuwe genkaarten kopen. De prijs staat op de kaart genoteerd. Elke speler komt één keer aan de beurt en koopt dan wat en hoeveel hij wil.

Spelregels op genkaarten hebben voorrang op de basisregels.

## Fase 4: celdeling

Nu wordt er weer in dalende volgorde gespeeld. Elke speler krijgt **10 BP (11 BP bij 5 en 6 spelers)**. Met deze nieuwe en eventueel opgespaarde BP kan je je amoeben delen. Voor **6 BP** mag een nieuwe amoebe zonder schadepunten in de oersoep geplaatst worden. Nieuwe amoeben moeten op velden geplaatst worden waar nog **geen eigen** amoeben staan, maar die grenzen aan (horizontaal, verticaal, maar niet diagonaal) aan een veld met een eigen (ook een juist daarvoor geplaatste) amoebe.



Als een speler geen amoeben meer bezit in de oersoep (= op het spelbord), dan mag hij eerst gratis een amoebe op een veld naar keuze plaatsen.

Bezit een speler slechts één amoebe in de oersoep, dan mag de tweede (tegen normale kosten) op een willekeurig veld van de oersoep geplaatst worden.

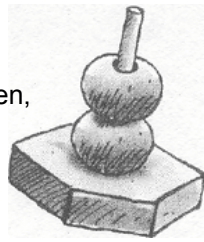
## Fase 5: sterfgevallen

Amoeben die twee of meer SP hebben, sterven een natuurlijke dood.

In dalende spelvolgorde en volgens hun eigen nummer worden de dode amoeben van het bord verwijderd.

Per verwijderde amoebe worden 2 voedingsstoffen van elke kleur (3 of 4) in het veld geplaatst. In het verloop van het spel kan op dit ogenblik eventueel een voedsel-schaarste optreden.

Gestorven amoeben kunnen later door de spelers weer in het spel gebracht worden.



## Fase 6: waardering

In afdalende volgorde worden de zetstenen bewogen: Het vooruitgaan van de speler op de loopbaan wordt berekend op basis van zijn aantal levende amoeben en zijn aantal genkaarten.

3 en 4 spelers :

amoeben:	0 tot 2	3	4	5	6	7
velden:	0	1	2	4	5	6

5 en 6 spelers :

amoeben:	0 tot 1	2	3	4	5	6
velden:	0	1	2	4	5	6

alle spelersaantallen :

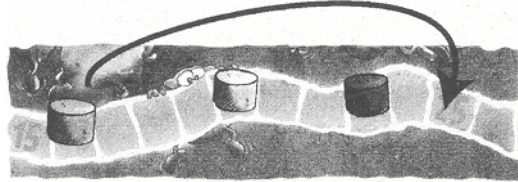
genkaarten:	0 tot 2	3	4	5	6+
velden:	0	1	2	3	4

## Belangrijk:

De superieure genen "Ausdauer", "Bewegung II", "Aggression" en "Panzerung" tellen bij het vooruitgaan als twee genen.

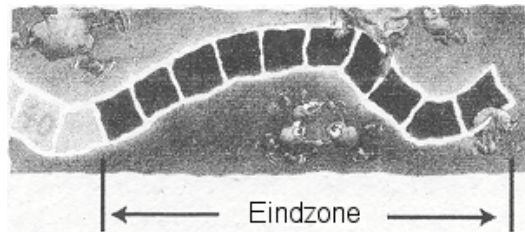
Het gen "Strahlenschutz" telt niet mee om vooruit te gaan.

Bezette velden worden bij het verplaatsen op de loopbaan niet meegeteld. Er mag op elk veld slechts één steen staan.



## Speleinde

Bevindt zich na fase 6 geen enkele amoebe in de donkere eindzone van de loopbaan, dan gaat het spel weer verder met fase 1. Anders eindigt het spel.



Het spel eindigt ook op het einde van die ronde waarbij de laatste milieukaart omgedraaid werd.

De speler wiens zetsteen het verst opgerukt is, wint het spel.

# Ursuppe - Encyclopedie

## 1. **Opgaande en dalende volgorde**

De spelers moeten in de ene fase opgaand en in een andere fase in dalende volgorde spelen. Die volgorde wordt bepaald door de posities van de spelers op de loopbaan. Wordt in stijgende volgorde gespeeld, dan begint die speler die het verst achterop ligt.

## 2. **Beweging, bewegen**

Het tegengestelde van opdrijven: de actieve beweging van een amoëbe.

## 3. **Biopunten**

De biopunten (BP) stellen een maat voor de vitaliteit van een amoëbenstam voor. Ze dienen om bekwaamheden te bekomen, amoëben te delen, te spartelen of andere bijzondere vaardigheden te krijgen.

## 4. **Gevoeligheid**

Een (negatieve) eigenschap die men met zijn totale genkaarten bekomt.

## 5. **Bekwaamheid**

Door het verwerven van nieuwe genkaarten krijgen de amoëben nieuwe bekwaamheden.

## 6. **Vooruitgang, vooruitgangstabel**

Het aantal plaatsen dat men vooruit kan gaan op de loopbaan hangt af van het aantal amoëben in de oersoep en het aantal genkaarten dat de speler bezit. In fase 6 worden de zetstenen van de spelers verplaatst volgens de tabellen beschreven in E.6.

## 7. **Eten**

Een amoëbe zonder speciale (voeding) genen vreet 3 voedingsstoffen, maar niet van de eigen kleur. Bij 4 spelers eet de amoëbe van elke andere kleur een voedingsstof, bij 3 spelers eet ze van één van de andere kleuren twee voedingsstoffen. Welke kleur kan geval per geval bekeken worden.

Na dit eten scheidt de amoëbe twee voedingsstoffen van de eigen kleur uit.

Een amoëbe die niet genoeg of niet de juiste voedingsstoffen aantreft, verhongert, scheidt niets uit en krijgt één schadepunt.

## 8. **Genen, genkaarten**

Elke genkaart bezit de volgende symbolen: ze geeft alle amoëben van de speler een extra bekwaamheid: bepaalde grondregels veranderen daardoor voor deze amoëben.

Die bekwaamheden staan in het kortoverzicht uitgelegd.

Elke kaart heeft een prijs in Biopunten, dit is de prijs die men moet betalen om die kaart te verwerven.

Elke kaart geeft de amoëben van de speler een aanvullende gevoeligheid (cijfer rechtsonder).

De som van al deze gevoeligheden voor alle genkaarten van een speler bepaalt samen met de sterkte van de ozonlaag van de actuele milieukaart



of de straling niet rampzalig wordt (zie gendefecten).

De meeste genkaarten zijn schaars, geen enkele speler mag genkaarten dubbel bezitten.

Hogere genen: om bepaalde bekwaamheden te verkrijgen, moet men andere weer afgeven. Om een genkaart te bekomen, waarvoor men een andere moet afgeven, moet men de af te geven genkaart minstens één ronde voordien bekomen hebben. Zolang men een hogere genkaart bezit, mag men geen enkele kaart bekomen die voor het verwerven van de hogere genkaart had moeten afgegeven worden.

## 9. **Gendefect**

Is bij een speler de som van de gevoeligheden op zijn genkaarten groter dan de sterkte van de ozonlaag op de actuele milieukaart, dan moet het verschil door het afgeven van genkaarten en/of biopunten vereffend worden.

Herinner: er kan niet terugbetaald worden indien je teveel moet afgeven!

## 10. **Honger**

Een amoëbe die in fase 1 bij het eten niet genoeg voedingsstoffen vindt, ontvangt één schadepunt (SP). Ze mag dan niet eten en niets uitscheiden.

## 11. **Loopbaan**

Elke speler heeft een steen op de loopbaan. Op elk veld mag slechts één steen staan. De positie van de stenen bepaalt wie op kop ligt en wie achterop staat. Dit bepaalt ook de spelvolgorde van de spelers in de verscheidene fasen.

Het verplaatsen van de zetstenen gebeurt in fase 6 op basis van de twee tabellen. Zodra een steen de donkere zone bereikt op het einde van de loopbaan, komt het spel tot einde.

## 12. **Mü**

Maateenheid waarin de amoëben de grootte van hun identiteitsbewijs schrijven.

## 13. **Voedingsstoffen**

De voorraad voedingsstoffen per kleur is beperkt. Bij sommige situaties kan het gebeuren dat er niet genoeg voedingsstoffen van een bepaalde kleur meer voorhanden zijn. In dat geval kunnen enkel de aanwezige kleuren gebruikt worden.

## 14. **Natuurlijke dood**

Dit is elke dood in fase 5.

## 15. **Numerieke volgorde**

In de fasen, waarbij er iets met de amoëben gebeurt, worden de amoëben in numerieke volgorde (dus eerst 1, dan 2,... en tenslotte 7) gespeeld. Amoëben die zich op dat moment niet op het spelbord bevinden, worden natuurlijk overgeslagen. Bij het inzetten van nieuwe amoëben in de oersoep kan een speler zelf vrij beslissen welke amoëbe hij plaatst.

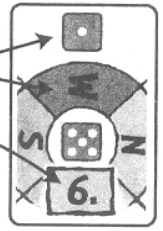
## 16. **Ozondikte**

Hoe dikker de laag ozon, hoe kleiner het risico op gendefecten. De geldige dikte van de ozonlaag verandert elke ronde. Ze kan op de actuele milieukaart afgelezen worden.

17. **Rangorde**  
De volgorde van de spelers op de loopbaan.
18. **Richting**  
In de oersoep zijn 4 richtingen voorhanden: noord, west, oost en zuid. Er kan enkel maar in die richtingen bewogen worden. Dus niet diagonaal. Deze richtingen staan op de windroos met een 1 tot 4 genummerd. Een 5 op de gegooide dobbelsteen betekent stil staan en een 6 laat je toe om in richting naar keuze te bepalen.
19. **Schade, schadepunten**  
Elke amoëbe verzamelt tijdens zijn leven schadepunten. Een nieuw geboren amoëbe heeft aanvankelijk geen enkel schadepunt. Door honger of aanvallen ontvangt hij schadepunten. Zodra een amoëbe een tweede schadepunt krijgt sterft ze in dezelfde ronde (te veel gemuteerd...).
20. **Speleinde, winnaar**  
Het spel eindigt tijdens fase 6, zodra een zetsteen de donkere zone van de loopbaan bereikt. Het spel kan ook eindigen op het einde van die ronde waarin de laatste milieukaart omgedraaid werd. De speler die dan met zijn zetsteen het verst vooruit op de loopbaan staat, wint het spel.
21. **Spelbord**  
Op het spelbord staan de volgende dingen: de oersoep met 19 velden. Een eiland in de oersoep voor de windroos, die aangeeft in welke richting moet geschoven worden. Dit eiland kan niet door de amoëben betreden worden. Aan de rand van het spelbord staat een loopbaan, waarop bepaald zal worden wie de winnaar van dit spel wordt.
22. **Stroomrichting**  
Dit is de richting waarin een amoëbe tijdens fase 1 verplaatst zal worden als ze niet uit zichzelf wil bewegen. Kan op de actuele milieukaart afgelezen worden.
23. **Dood**  
De dood van een amoëbe, die tijdens fase 5 intreedt, is een natuurlijke dood; ongeacht of ze door schadepunten of door de bekwaamheid agressie veroorzaakt werd. De amoëbe wordt van het veld genomen en aan haar bezitter terug gegeven. In dat veld worden vervolgens twee voedingsstoffen van elke kleur geplaatst. In tegenstelling met een natuurlijke dood is er ook een gewelddadige dood, die tijdens fase 1 door een vijandelijk gezinde amoëbe veroorzaakt wordt. Deze amoëbe bezit de gave "overlevingsdrift - Überlebenskampf". Hierbij wordt de dode amoëbe van het veld verwijderd en wordt er slechts één voedingsstof per kleur ingezet, doordat de aanvaller deze op dat moment opgegeten heeft.
24. **Opdrijven, laten meedrijven**  
Het tegengestelde van een actieve beweging: de amoëbe verplaatst zich niet uit eigen kracht, maar laat zich drijven door de stromingsrichting op de milieukaart van dat ogenblik.

25. **Milieukaarten**

Er zijn 11 milieukaarten met telkens twee aanduidingen: bovenaan de stromingsrichting en onderaan de dikte van de ozonlaag.



26. **Windroos**

De windroos op het spelbord duidt d.m.v. de getallen 1 tot 4 een windrichting aan. De huidige stromingsrichting wordt er door aangeduid.

27. **Spartelen**

De enige mogelijkheid die een amoëbe heeft als ze geen bijzondere genen bezit. Spartelen kost echter biopunten en is niet steeds interessant omdat de richting moet gedobbeld