



Jäger und Sammler
Amigo, 2010
Reiner KNIZIA
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

⇒ 200 fiches: 112 zomerfiches en 88 winterfiches

voedsel



bessen = 1 punt
(30/30)
30 in de zomer
30 in de winter



knollen = 2 punten
(18/18)
18 in de zomer
18 in de winter



kruiden = 3 punten
(5/5)
5 in de zomer
5 in de winter

waardevolle goederen



kruik
(10/0)



halsketting
(10/0)



pels
(0/10)



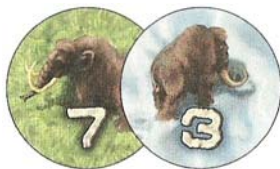
schedel
(0/10)



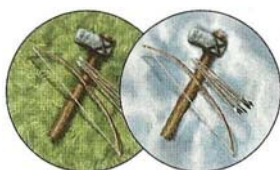
weg
(19/0)



grot
(5/0)



mammoets: 3 - 8 punten
(3/12)



wapens
(12/3)

⇒ 1 speelbord



⇒ 16 spelfiguren
(telkens 4 in de vier spelerskleuren)



⇒ 16 voorraadkisten
(telkens 4 in de vier spelerskleuren)



⇒ 1 handleiding



Inleiding

Heel lang geleden, in het stenen tijdperk, was het leven voor de mensen absoluut niet gemakkelijk. Constant moest men door het land trekken op zoek naar iets eetbaars, bessen, knollen of belangrijke kruiden als geneesmiddel.

Enorm belangrijk was de jacht omdat de mammoets veel vlees opleverden en men zich met de pels in de winter lekker warm kon houden.

Maar ook de uitrusting moest in orde zijn: solide wapens werden gebouwd, kruiken van aardewerk werden gefabriceerd om het kostbare water te bewaren en ook halskettingen en smaakvol versierde schedels met geweien werden gemaakt om als gift te dienen voor andere stammen om op deze manier de vrede te kunnen bewaren.

Diegene die de zomer niet gebruikte om zoveel mogelijk voedsel te hamsteren, wapens te bouwen of nuttige goederen te verzamelen, moest in de lange en koude winter bittere nood lijden.

Spelidee

'Jäger und Sammler' heeft twee fases: In de zomer verzamelen de spelers hoofdzakelijk voedsel en leggen voorraden aan in de winterkampen. In de winter benutten ze dan hun wapens in de jacht op de mammoets en verzamelen andere levensmiddelen om door de koude tijd van het jaar te geraken.

Aan het einde van het spel wint die speler die de meeste punten heeft verzameld.

Bij de bessen, de knollen, de kruiden en de mammoets tellen telkens de punten die op de fiches zijn afgedrukt. De goederen leveren des te meer punten op naarmate de speler er meer van heeft verzameld. Ook de voorraadkisten leveren aan het einde van het spel punten op als ze in een kamp zijn binnengebracht.

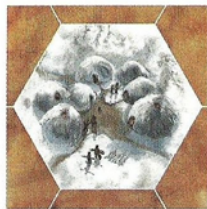
Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Het speelbord toont vier zomerkampen, vier winterkampen en verder nog 112 velden.



zomerkamp



winterkamp

De **fiches** worden gesorteerd naar hun rugzijde (zomer, respectievelijk winter). Alle **zomerfiches** worden zeer grondig gemixt en willekeurig **open** op de lege velden van het speelbord gelegd, één fiche op elk veld (de zomerkampen en de winterkampen blijven vrij).

De **winterfiches** worden om te beginnen terug in de doos gelegd.

Iedere speler neemt de **spelfiguren** en de **voorraadkisten** van één kleur. Hij plaatst telkens één van zijn spelfiguren in de **vier zomerkampen** en legt zijn voorraadkisten vóór zich neer.



rugzijde
zomerfiche



rugzijde
winterfiche

Grotfiches

De grotfiches blijven gedurende het volledige spel op het speelbord. Als een figuur zich naar een grotfiche beweegt, kan hij grote afstanden afleggen.

Zomerkampen

Iedere speler plaatst telkens één van zijn spelfiguren in de vier zomerkampen.

Wegfiches

De wegfiches blijven gedurende het volledige spel op het speelbord.

Winterkampen

De winterkampen blijven leeg aan het begin van het spel.

Voorraadkisten

Iedere speler neemt zijn vier voorraadkisten en legt die vóór zich neer.



Spelverloop

De meest behaarde speler begint, daarna gaat het om de beurt verder, met de wijzers van de klok mee.

Spelfiguren bewegen en fiches nemen

De speler die aan de beurt is, heeft twee bewegingsstappen en **moet** ofwel:

- één eigen spelfiguur twee fiches verder bewegen of
- twee eigen spelfiguren telkens één fiche verder bewegen.

AANDACHT

Spelfiguren mogen alleen over velden bewegen waarop een fiche ligt of waarop een kamp is afgebeeld. Aan het einde van de beurt mag op iedere fiche maar één figuur staan (zie de uitzonderingen op deze pagina).

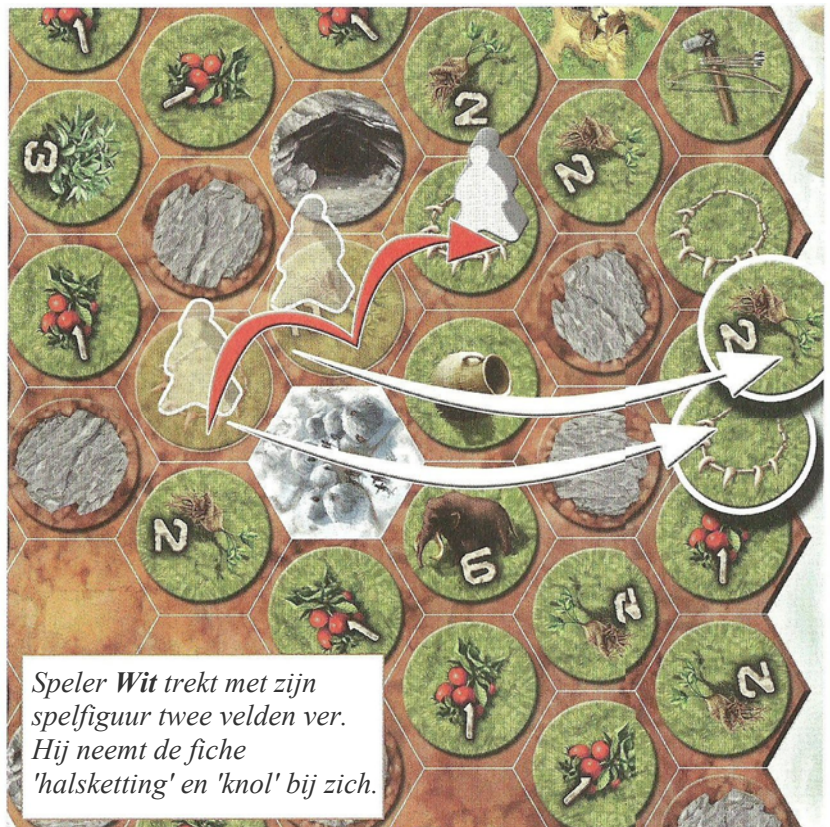
Als een speler een fiche verlaat, neemt deze speler deze fiche van het speelbord en legt dit verdekt vóór zich neer. Deze fiches mogen tot aan het einde van het spel niet meer worden bekeken.

UITZONDERINGEN

- *Wegfiches en grotfiches worden niet van het speelbord genomen.*
- *Wapenfiches en mammoetfiches legt men open vóór zich neer.*

Uitzonderingen

- Spelfiguren mogen in alle **kampen** worden bewogen. Hier mogen meerdere spelfiguren staan.
- Vanuit een **grotfiche** mogen de spelfiguren, in plaats van op een naburige fiche, op een andere grotfiche naar keuze springen. Dit telt als één bewegingsstap. Op grotfiches mogen meerdere spelfiguren staan.
- Een spelfiguur mag met twee bewegingsstappen **over een bezette fiche springen**, maar moet de beweging beëindigen op een vrije fiche, een grot of een kamp. De bezette fiche mag niet worden genomen.
- Een spelfiguur mag pas dan over een onbezette mammoetfiche worden bewogen, als de speler een wapenfiche bezit of respectievelijk in dezelfde stap behaalt. De speler geeft de wapenfiche af en legt de fiche terug in de doos.
- In plaats van een spelfiguur over het speelbord te bewegen, mag een speler de spelfiguur ook **van het speelbord verwijderen**. Deze actie geldt als een bewegingsstap en de speler mag ook de verlaten fiche bij zich nemen. Meestal is deze actie pas zinvol aan het einde van de zomer of respectievelijk winter omdat spelfiguren binnen het heersende jaargetijde niet opnieuw op het speelbord kunnen worden ingezet. Als een speler geen spelfiguren meer op het speelbord heeft staan, spelen de medespelers gewoon verder tot aan het einde van het heersende jaargetijde zonder deze speler.



Vorraadkisten afleggen

De speler die met zijn spelfiguur op of over een winterkamp trekt, legt daar onmiddellijk één eigen voorraadkist af. Het afleggen kost geen bewegingsstap. In elk kamp mag maar één voorraadkist per kleur liggen.



Einde van de zomer

Omdat er steeds meer fiches van het speelbord worden genomen, vermindert de bewegingsvrijheid van de spelfiguren meer en meer. De zomer eindigt als alle fiches, met uitzondering van de wegfiches en de grotfiches, van het speelbord zijn genomen of door geen enkele spelfiguur meer kunnen worden bereikt.

Onbereikte fiches worden van het speelbord genomen. Alleen de wegfiches en de grotfiches blijven onveranderlijk liggen. Iedere speler neemt de eigen spelfiguren die nog op het speelbord staan terug bij zich.

De bladeren vallen, de dagen worden korter, de winter staat voor de deur ! Dit is goed nieuws voor hen die nu goed voorbereid zijn en genoeg wapens hebben, want in de winter zijn bijzonder veel mammoets onderweg. Ook de zoektocht naar bessen en andere kostbaarheden gaat steeds verder, als de eerste sneeuw valt ...

Begin van de winter

De 88 winterfiches worden zeer grondig gemixt en open op de lege velden van het speelbord verdeeld, één op elk veld. Iedere speler plaatst in elk winterkamp, waarin zich een eigen voorraadkist bevindt, één van zijn spelfiguren.

Als een speler dus in het zomerseizoen niet alle vier winterkampen heeft bereikt, speelt hij in de winterperiode met minder dan vier spelfiguren.





Alle voorraadkisten worden opnieuw bij de spelers gelegd en de niet ingezette spelfiguren worden terug in de doos gelegd.

De speler, die in de zomerperiode de meest waardevolle mammoet heeft neergeschoten, wordt de startspeler van de winter.

In de winterperiode gelden dezelfde regels als in de zomerperiode, met dit verschil dat de **voorraadkisten** nu in de **zomerkampen** worden afgelegd in plaats van in de winterkampen.



Einde van het spel

De winterperiode eindigt, zodra opnieuw alle fiches, met uitzondering van de wegfiches en de grotfiches, van het speelbord zijn genomen of door geen enkele spelfiguur meer kunnen worden bereikt.

Bij de **bessen**, de **knollen** en de **kruiden** tellen de afgedrukte punten (1, 2 of 3).

Bij de **mammoetfiches** tellen de afgedrukte punten.

Wapens leveren geen punten op.

Des te meer waardevolle goederen (vellen, schedels, kruiken, halskettingen) er door een speler werden verzameld, des te meer punten leveren de goederen op:

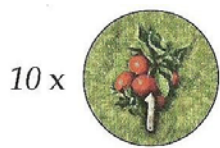
fiches	1	2	3	4	5	6+
punten	1	3	6	10	15	20

Elke **voorraadkist** op een zomerkamp levert 5 punten op.

Daarna telt iedere speler zijn punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Waarderingsvoorbeeld

Speler **Rood** heeft de volgende fiches verzameld:



10 punten voor bessen



10 punten voor knollen



12 punten voor kruiden



23 punten voor mammoets



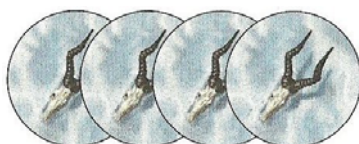
geen punten



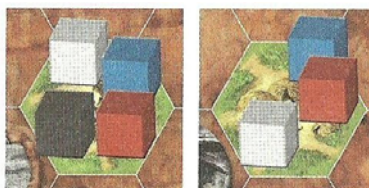
20 punten voor 7 kruiken



1 punt voor één vel



10 punten voor 4 schedels



10 punten voor 2 voorraadkisten

Speler **Rood** heeft in totaal 96 punten behaald.

TIP voor het bewaren van de onderdelen van dit spel

Nadat alle fiches uit de stanskartons zijn verwijderd, worden de stanskartons liefst niet weggegooid ! Neem eenvoudig de sorteerbak uit de doos en leg de lege stanskartons op de bodem van de doos. Daarna legt men de sorteerdoos op de stanskartons. Zo valt het spelmateriaal, bij een loodrechte bewaring van de doos, niet door elkaar.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
30 maart 2010