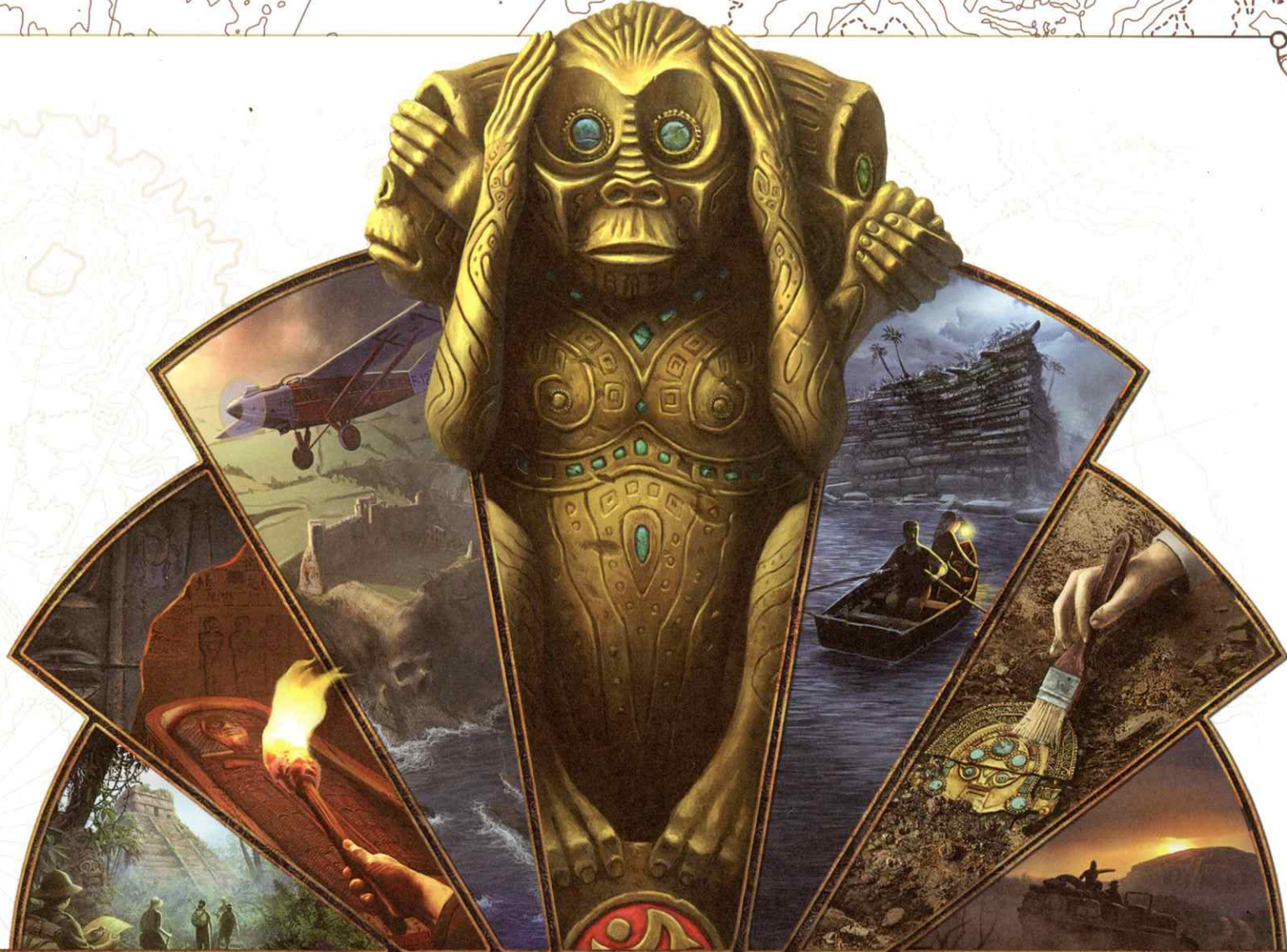




ARCHEOS SOCIETY

Een spel van

Paolo Mori



Drie dagen geleden zijn we ons onderzoek gestart. Het terrein is veel groter dan verwacht en we moeten veel moeilijk toegankelijke gebieden uitgraven. We kunnen dit niet alleen. We hebben de hulp nodig van alle leden van de Archeos Society. Taalkundigen, botanici, professoren en zelfs studenten zijn welkom om zich bij ons onderzoeksteam aan te sluiten. We zullen ook lokale experts aanwerven, want we zijn niet de enige gegadigden: er zijn ook andere teams en de concurrentiestrijd woedt hevig!

We blijven natuurlijk beleefd en beschaafd, maar u kunt erop rekenen dat wij de grootste ontdekkingen zullen doen! De reputatie van de Archeos Society staat op het spel!

W.A.

VOORBEREIDING

Archeos Society bevat tal van personages en regio's. In elke spelsessie gebruik je een deel (maar niet alles) van de inhoud. Daardoor zijn er steeds interessante interacties en combinaties mogelijk, waardoor je altijd maar opnieuw zal willen spelen!

Als je het spel voor de eerste keer speelt, lees dan verder hoe je best het spel voorbereidt voor een goede eerste spelervaring.

In toekomstige spelsessies kan je de voorbereiding voor gevorderden gebruiken, en kan je de vele mogelijkheden van het spel ontdekken.

1 Archeologische Sites Voorbereiden: elk bord vertegenwoordigt een regio (rood: Noord-Amerika; groen: Zuid-Amerika; blauw: Europa; geel: Afrika; roze: Azië; en paars: Oceanië) en vertoont op elke zijde een belangrijke archeologische site uit die regio. Leg elk bord in het midden van de tafel met de kompaszijde  naar boven. De afbeelding toont een voorbeeld van hoe je ze kan neerleggen, maar de exacte opstelling doet er niet toe.

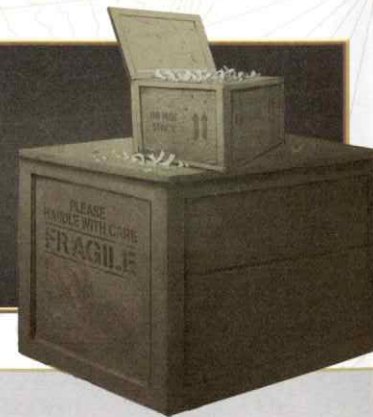
Als dit je eerste spelletje is, draai dan het rode bord om zodat de zijde voor gevorderden  naar boven ligt (Chichen Itza).



INHOUD

- 1 handleiding
- 1 scorespoor
- 6 dubbelzijdige archeologische siteborden ①
- 159 expeditiekaarten ②
- 54 voertuigen (9 per stuk, in 6 vormen en kleuren) ③
- 6 spelersfiches ③

- 1 Botanicuskader A
- 1 Taalkundigespoor B
- relikwieën (6 per stuk, in 6 kleuren) C
- 6 museumborden D
- 6 Professorfiches D



OPTIES BIJ DE VOORBEREIDING VOOR GEVORDERDEN

Zodra je je eerste spel gespeeld hebt, kan je meer variatie toevoegen door een van de volgende alternatieve opstellingen te kiezen.



Voorbereiding van het Scenario: kies uit de volgende combinaties. Draai de site om naar de zijde voor gevorderden  en gebruik de vermelde personages.



2 Personages Kiezen en Trekstapel Voorbereiden: kies 6 personages die je tijdens dit spelletje wil gebruiken en verzamel alle expeditiekaarten die bij de gekozen personages horen. Schud de kaarten en vorm er een gedekte trekstapel mee. Stop de kaarten van alle andere personages terug in de doos: zij worden in dit spel niet gebruikt.

Gebruik in je eerste spel de volgende 6 personages:



3

3 Spelerskleuren Kiezen en Sporen Voorbereiden: Eelke speler kiest een kleur en neemt hierin de 9 bijbehorende voertuigen. Leg het scorespoor open naast de borden neer. Vervolgens plaatsen alle spelers 1 voertuig op het uiterst linkse veld van elk spoor en plaatsen ze hun spelersfiche (met de zijde '100' naar beneden) op het scorespoor.

Opmerking: in je eerste spel worden de 2 resterende voertuigen niet gebruikt. Stop ze terug in de doos. Deze voertuigen worden gebruikt als de Taalkundige of de archeologische site Ta Sekhet Ma'at in het spel zijn.

4 Voorbereiding van Personages en Sites: afhankelijk van de personages die je gekozen hebt, kan het nodig zijn om extra voorbereidingen te treffen.

In je eerste spelletje is enkel de extra voorbereiding voor de Botanicus vereist. Daarna ben je klaar om te spelen.

A Botanicus: leg de Botanicuskader naast de borden neer.



B Curator: elke speler neemt 1 museumbord en 6 relikwieën (1 van elke kleur).



C Taalkundige: leg het Taalkundigespoor naast de borden. Elke speler plaatst 1 voertuig op veld '0'.



D Professor: leg de 6 Professorfiches (van 1 tot 6) naast de borden.



E Ta Sekhet Ma'at: Eelke speler plaatst 2 voertuigen op het uiterst linkse veld van deze site in plaats van 1.

Willekeurige Voorbereiding: neem 1 kaart van elk personage, schud de kaarten en kies er willekeurig 6 die je in dit spel zal gebruiken. Schud alle borden, kies er willekeurig 1, en draai het naar de gevorderde zijde.



'Draft' Voorbereiding: neem 1 kaart van elk personage, schud ze en deel er 6 gedekt aan de startspeler. Leg de overige kaarten in een gedekte stapel ernaast. De startspeler kiest 1 personage, legt het open voor zich neer en geeft de 5 resterende kaarten door naar links. De volgende speler trekt de bovenste kaart van de gedekte trekstapel, en voegt hem toe aan de 5 andere. Herhaal dit proces (een personage kiezen, kaarten doorgeven en een nieuwe kaart trekken) totdat er 6 personages gekozen zijn.

Geef vervolgens de 6 borden aan de speler die als volgende zou mogen kiezen. Die kiest willekeurig 1 bord en beslist om de kompaszijde of de zijde voor gevorderden te gebruiken en legt het met de gekozen zijde open op tafel. De speler geeft de resterende borden door naar links.

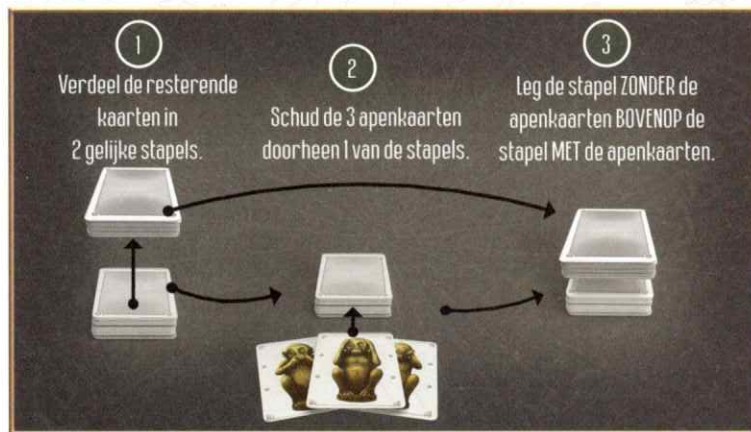
HET SPEL SPELEN

Archeos Society verloopt over een aantal seizoenen, afhankelijk van het aantal spelers. Een spel met 2-3 spelers duurt 2 seizoenen, een spel met 4-6 spelers duurt 3 seizoenen.

EEN NIEUW SEIZOEN STARTEN

Volg deze stappen om een nieuw seizoen te starten:

1. **Startkaarten delen:** schud de kaarten en geef elke speler 1 kaart.
2. **Aanbod Creëren:** trek evenveel kaarten als het aantal spelers plus 2 (bv. 7 kaarten bij 5 spelers), en leg ze open op tafel. Dit noemen we het aanbod. De volgorde van de kaarten in het aanbod is niet belangrijk.
3. **Trekstapel Voorbereiden:**



4. **Startspeler Bepalen:** de speler die als laatste een archeologische site heeft bezocht, is in het eerste seizoen de startspeler. In de andere seizoenen is de startspeler degene die de derde aap heeft getrokken.

EEN SEIZOEN SPELEN

Het spel wordt om de beurt gespeeld, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee.



1 KAART NEMEN

Neem OFWEL 1 kaart uit het aanbod OFWEL 1 kaart van de trekstapel.

Hou je kaarten verborgen voor de andere spelers.

- Als je een kaart uit het aanbod hebt genomen, vul dan het aanbod niet aan.
- Als je een kaart van de trekstapel hebt genomen en het aanbod leeg is, neem dan 1 extra kaart.

BELANGRIJK: je mag niet meer dan 10 handkaarten hebben. Als je 10 handkaarten hebt, mag je geen nieuwe kaarten nemen en moet je een expeditie spelen. Als je 9 handkaarten hebt en het aanbod leeg is, dan mag je 1 kaart van de trekstapel nemen, maar trek je geen extra kaart.



APENKAARTEN

Als je een apenkaart trekt, moet je die onmiddellijk tonen. Leg de kaart open op tafel, trek een nieuwe kaart en speel verder zoals gewoonlijk. Doe hetzelfde als je een tweede apenkaart trekt.

De eerste 2 apenkaarten hebben geen effect, maar als de derde aap getrokken wordt, eindigt het seizoen onmiddellijk (raadpleeg 'Einde van het seizoen' op pagina 6). De speler die de derde apenkaart heeft getrokken, legt die voor zich neer. Deze speler is in het volgende seizoen de startspeler.



EEN EXPEDITIE SPELEN:

Je speelt een expeditie door een set handkaarten af te leggen.

Elke kaart heeft 2 eigenschappen:

- **de kleur** van de regio, aangeduid door de achtergrond (A), en het patroon en de kleur aan de bovenkant van de kaart (B),
- **het personage**, aangeduid door de afbeelding (C), het icoontje (D) en het effectensymbool (E).

Alle kaarten in een expeditie moeten ofwel dezelfde kleur, ofwel hetzelfde personage hebben.



Kies om een expeditie te spelen 1 handkaart: dit is je expeditieleider. Kies daarna 1 van de eigenschappen van die leider (kleur of personage). Speel zoveel handkaarten als je wil die overeenkomen met de gekozen eigenschap, en voeg ze toe aan de expeditie. Leg gespeelde expeditiekaarten in een open kolom voor je neer. Zorg dat het bovenste deel van de kaarten zichtbaar is, achter de leider (zoals hieronder afgebeeld). Gespeelde expedities blijven voor je liggen en leveren aan het einde van het seizoen punten op.



De eigenschappen van de leider zijn **Geel (Afrika) en Taalkundige**. Deze expeditie is toegestaan, want alle kaarten hebben de eigenschap van **Taalkundige**.

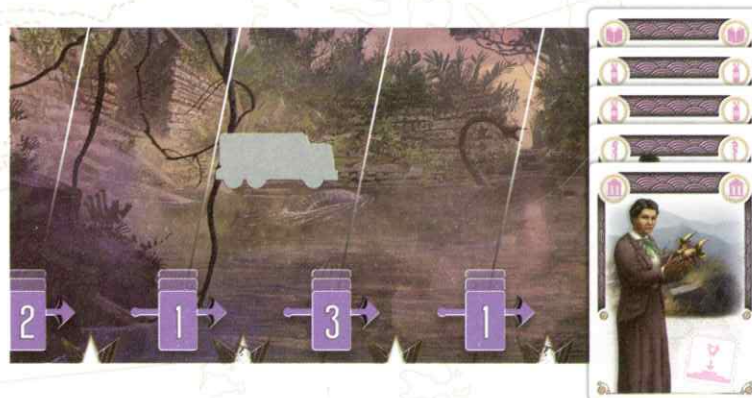
De eigenschappen van de leider zijn **Groen (Zuid-Amerika) en Fotograaf**. Deze expeditie is toegestaan, want alle kaarten hebben een **Groene eigenschap**. *Opmerking: identieke kaarten - zoals 2 Groene Fotografen - in dezelfde expeditie zijn toegestaan.*



De eigenschappen van de leider zijn **Blauw en Gids**. Een van de kaarten achter de leider is **Blauw**, de andere is een **Gids**. Deze expeditie is **NIET** toegestaan, aangezien **ALLE** kaarten in een expeditie **DEZELFDE** eigenschap moeten hebben (kleur of personage).

Zodra je alle kaarten voor de expeditie hebt gespeeld, mag je de effecten uitvoeren die bij de eigenschappen van de leider horen. Je bent niet verplicht de effecten toe te passen en je mag ze uitvoeren in een volgorde naar keuze.

- **Kleur:** als je expeditie groot genoeg is, mag je je voertuig naar voren schuiven op de site die overeenkomt met de kleur van de leider. Bekijk de drempelvoorwaarde rechts van de huidige positie van je voertuig. Als je expeditie gelijk aan of groter is dan de aangegeven drempelvoorwaarde, verplaats dan je voertuig naar het volgende veld. Je mag je voertuig tijdens dezelfde expeditie nooit meer dan 1 veld naar voren verschuiven.
- Je mag een expeditie spelen, ook al voldoe je niet aan de vereiste drempelvoorwaarde voor het volgende veld op de site. Als je expeditie niet groot genoeg is, mag je je voertuig echter niet verplaatsen.



Om op dit spoor vooruit te gaan, heb je een expeditie van 3 of meer kaarten nodig. Met deze expeditie van 5 kaarten mag je verder naar het volgende veld.

- **Personage:** je mag het effect van het personage van de leider toepassen (raadpleeg pagina 8 voor details).

Aan het einde van je beurt **MOET** je al je resterende handkaarten in het aanbod leggen.



Met deze kaarten zou je één van de volgende expedities kunnen spelen:

- Een **Roze** expeditie van 2 kaarten, geleid door een **Arts**.
- Een **Roze** expeditie van 2 kaarten, geleid door een **Opdrachtgever**.
- Een **Groene** expeditie van 2 kaarten, geleid door een **Botanicus**.
- Een **Blauwe** expeditie van 2 kaarten, geleid door een **Botanicus**.
- Om het even welke expeditie van 1 kaart.

Leg alle ongebruikte kaarten terug in het aanbod.



EINDE VAN HET SEIZOEN

De spelers spelen om de beurt verder totdat de derde apenkaart getrokken wordt. Zodra dat gebeurt, eindigt het seizoen onmiddellijk. Alle spelers volgen daarbij deze stappen:

1. **Ongespeelde Kaarten Terugleggen:** voeg alle handkaarten en kaarten uit het aanbod opnieuw toe aan de trekstapel (zonder effect).
2. **Effecten 'Einde van het Seizoen' van Personages Afhandelen** (afhankelijk van de personages die voor dit spel gebruikt werden; raadpleeg pagina 8 voor details).
3. **Punten van Sites Scoren:** de spelers scoren voor elke archeologische site de punten ★ van het veld waarin hun voertuig staat. Voertuigen worden niet teruggezet en blijven op hun veld staan.
4. **Punten van Expedities Scoren:** alle spelers scoren punten voor elke gespeelde expeditie, afhankelijk van de grootte van de expedities. Raadpleeg de tabel hieronder. Leg daarna alle kaarten terug op de trekstapel (tenzij dit het laatste seizoen was).

GROOTTE VAN DE EXPEDITIE ▶	1	2	3	4	5	6+
PUNTEN ▶	0	★	★	★	★	★

Opmerking: punten worden op het puntenspoor bijgehouden met behulp van de spelersfiches. Als je meer dan 100 punten behaalt, draai dan je fiche om naar de zijde met '+100'.

Als dit het laatste seizoen was (2-3 spelers: het tweede seizoen; 4-6 spelers: het derde seizoen), ga dan naar 'Einde van het spel'. Als dat niet het geval is, bereid dan het volgende seizoen voor door de stappen te volgen van 'Een Nieuw Seizoen Starten' op pagina 4.

EINDE VAN HET SPEL

Na het laatste seizoen is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten wint!

- Bij een gelijkspel wint de speler die in het laatste seizoen de grootste expeditie gespeeld heeft. Is de stand nog steeds gelijk, dan vergelijken de spelers hun tweede grootste expedities (enzovoort) tot er een winnaar is. In het uitzonderlijke geval dat de spelers met gelijke punten evenveel expedities van dezelfde grootte hebben, mag je online gaan opscheppen over hoe verbazingwekkend onwaarschijnlijk die statistische kans was.



De Witte Zeppelin scoort 10 punten voor sites: 2 in Machu Picchu, 0 in Chichen Itza, 0 in Great Zimbabwe, 0 in Grotta Azzurra, 2 in Nan Madol, en 6 in Sigiriya.





De Bruine Halftrack scoort 8 punten voor sites: 2 in Machu Picchu, 1 in Chichen Itza, 3 in Great Zimbabwe, 4 in Grotta Azzurra, -2 in Nan Madol en 0 in Sigiriya.



Deze speler scoort 27 punten voor expeditie: 12 voor de expeditie met 6 kaarten, 8 voor de expeditie met 4 kaarten die geleid wordt door een Fotograaf (dankzij het effect van de Fotograaf aan het einde van het seizoen bestaat deze expeditie uit 5 kaarten; zie pagina 8), 5 voor de expeditie met 4 kaarten die geleid wordt door een Botanicus, en 0 voor de expeditie met 1 kaart. De speler scoort ook 2 punten dankzij de Botaniscuskader. Leg de kader opnieuw naast de borden, voor het volgende seizoen.

VAAK VERGETEN REGELS

- 2-3 spelers = 2 seizoenen; 4-5 spelers = 3 seizoenen
- Schud de apenkaarten doorheen de **onderste** helft van de trekstapel.
- Je mag maximaal 10 handkaarten hebben. Als je 10 handkaarten hebt, **mag je geen kaart nemen en moet je een expeditie spelen**.
- Als je een expeditie gespeeld hebt, moet je alle ongebruikte kaarten terug in het aanbod leggen. Alle spelers kunnen die kaarten nu kiezen.
- Met je voertuigen hou je je vooruitgang bij op de verschillende sporen. De vooruitgang van de voertuigen blijft gedurende het hele spel behouden. Zet aan het einde van het seizoen de voertuigen niet terug, tenzij een effect dit nadrukkelijk vermeldt!
- Bij de afhandeling van een expeditie tellen enkel de eigenschappen van de leider (kleur en personage).
- Alle Huurlingen worden aan het einde van het seizoen uit expedities verwijderd vóór er punten gescoord worden (zie details op pagina 8).
- Als je expeditieleider een Student is, mag je je voertuig niet naar voren schuiven op de site, ongeacht de grootte van de expeditie (zie details op pagina 8).

COLOFON

Paolo Mori, de ontwerper, is geboren in 1977 in Parma in Italië, waar hij zijn hele leven heeft gewoond. Als hij niet zelf aan het ontwerpen is, bespreekt hij methodes voor de ontwikkeling van spellen met zijn collega's. Zo doet hij inspiratie op en deelt hij ook zijn kennis met anderen.

John McCambridge, de illustrator, is geboren aan de Ierse Noordkust. Na zijn universitaire studies heeft hij in verschillende landen gewerkt. Nu woont hij samen met zijn vrouw Sarah en zoon Fergus net buiten het Britse Cambridge. Hij combineert zijn passie voor illustreren met

onderwijs: hij geeft les in digitale kunst aan de volgende generatie van ontluikende artiesten.

Spelontwerp: **Paolo Mori**

Spelontwikkeling: **Paolo Mori en het team van Space Cowboys**

Illustraties: **John McCambridge**

Grafisch ontwerp: **Sebastien Lopez en het team van Space Cowboys**

Spelregels geschreven door: **Steven Kimball** aan het team van **Space Cowboys**

Redactie door: **Scott Lewis** aan het team van **Space Cowboys**

Hartelijk dank aan **David Pretti** en het team van **CMON** voor hun fantastische werk aan **Ethnos**, waaruit dit spel is ontstaan.

We willen ten slotte ook **alle testers** bedanken die er mee voor gezorgd hebben dat we Archeos Society tijdens de ontwikkelingsfase konden verbeteren. Veel plezier gewenst aan alle spelers die de komende jaren nog van het spel zullen genieten.

ONDERSTEUNING

Dit product werd met de grootste zorg geproduceerd. Mocht er een onderdeel ontbreken of beschadigd zijn, neem dan contact op met de klantendienst van onze verdeler, Asmodee. Zij helpen je snel verder.



Spel uitgegeven door SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE
© 2023 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.
Volg Archeos Society en SPACE Cowboys op
www.spacecowboys.fr, [Facebook](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) SpaceCowboysFR,
[Instagram](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) space_cowboys_officiel and [TikTok](https://www.tiktok.com/@SpaceCowboys1) SpaceCowboys1

PERSONAGES

Op deze pagina vind je meer uitleg over de personages, en over hun effecten als je ze als leider gebruikt: **ONMIDDELIJK** (uitvoeren als de expeditie gespeeld wordt), **PERMANENT** (een passief effect dat altijd geldt), **EINDE VAN HET SEIZOEN**, of **EINDE VAN HET SPEL**.

DE BOTANICUS

Vorbereiding: : leg de Botanicuskader naast de borden.

Onmiddellijk: vergelijk de grootte van deze expeditie met de expeditie in de Botanicuskader. Als jouw expeditie even groot of groter is, scoor dan 2 punten en leg de Botanicuskader boven jouw expeditie.

Opmerking: je mag de Botanicuskader ook bij een van je eigen expedities wegnemen.

Seizoenseinde: de speler met de Botanicuskader scoort 2 punten en legt de kader naast de borden.



DE TAAKUNDIGE

Vorbereiding: leg het Taalkundigespoor naast de borden. Elke speler plaatst 1 voertuig op veld 0 van dit spoor.

Onmiddellijk: verplaats je voertuig evenveel velden vooruit op het Taalkundigespoor als de grootte van deze expeditie. Voor elk veld met een taalkundig artefact waarop je stopt of waar je doorheen beweegt, mag je 1 van je voertuigen op om het even welke site naar voren schuiven, ongeacht de grootte van je expeditie of de drempelvoorwaarde op het sitebord.



DE ARTS



Onmiddellijk: in plaats van je resterende kaarten terug in het aanbod te leggen, mag je een aantal handkaarten houden. Houd er maximaal evenveel bij als de grootte van de expeditie en leg de rest terug.

DE PILOOT



Onmiddellijk: je mag 1 van je voertuigen naar voren schuiven op een site naar keuze (in plaats van de site die overeenstemt met de kleur van de leider). De grootte van je expeditie moet wel voldoen aan de drempelvoorwaarde van de site die je kiest.

DE CARTOGRAAF



Onmiddellijk: als je met deze expeditie je voertuig verplaatst, mag je onmiddellijk 1 extra expeditie uit je hand spelen en de effecten ervan uitvoeren. Leg daarna je handkaarten terug in het aanbod.

DE CURATOR

Vorbereiding: leg de relikwieën in het midden van de tafel. Elke speler neemt een museumbord.

Onmiddellijk: leg een relikwie dat overeenkomt met de kleur van de Curator op je museumbord (limiet: maximaal 1 relikwie van elke kleur).

Einde van het spel: scoor punten afhankelijk van het aantal verschillende relikwieën op je museumbord (raadpleeg hiervoor de onderstaande tabel).



DE HUURLING

Bepanking: Huurlingen kunnen geen expeditieleiders zijn. Als je tijdens je beurt 10 Huurlingen in je hand hebt, mag je geen expeditie spelen en moet je al je handkaarten terug in het aanbod leggen. Daarna is je beurt afgelopen.



Permanent: Huurlingen kunnen aan elke expeditie worden toegevoegd om ze te vergroten, ongeacht kleur of personage.

Einde van het seizoen: Vóór er punten gescoord worden, verwijder je alle Huurlingen uit je expedities.

DE OPDRACHTGEVER



Onmiddellijk: als je je handkaarten terug in het aanbod hebt gelegd, neem dan evenveel kaarten van de trekstapel als de grootte van deze expeditie.

DE FOTOGRAAF

Seizoenseinde: scoor deze expeditie alsof ze 1 extra kaart bevat.



DE STUDENT

Bepanking: als de Student de leider van deze expeditie is, mag je je voertuigen op geen enkele site naar voren schuiven, ongeacht de grootte van de expeditie.

Opmerking: er zijn 2 keer zoveel Studenten als kaarten van andere personages. Spelers kunnen op die manier grotere expedities vormen, die meer punten waard zijn aan het einde van het seizoen, en die de effecten van andere leiders versterken.



ARCHEOLOGISCHE SITES

CHICHÉN ITZÁ



Voertuig Verplaatsen: als je voertuig aan het einde van je beurt naar voren schuift, mag je een aantal kaarten 5 van de trekstapel nemen (niet uit het aanbod!), gelijk aan de drempelvoorwaarde die je net voorbij bent gegaan. Je mag nog steeds maximaal 10 handkaarten hebben.

RAPA NUI



Einde van het seizoen: de speler(s) van wie het voertuig het verst op dit spoor staat, scoort 3 punten. Zet het voertuig daarna terug op het uiterst linkse veld. De voertuigen van andere spelers blijven staan.

TA-SEKHET-MAAT



Vorbereiding: elke speler zet 2 voertuigen op het uiterst linkse veld van dit spoor, in plaats van 1.

Een Expeditie spelen: schuif 1 voertuig naar keuze naar voren.

Einde van het seizoen: scoor het aantal punten van het veld met je voertuig dat het dichtst bij het startveld staat. Je scoort geen punten met het andere voertuig.



TANTALLON CASTLE

Einde van het seizoen: als je voertuig alleen op een veld staat, scoor je het aantal punten dat aangegeven staat in de grote ster. Als er meerdere voertuigen op hetzelfde veld staan, scoor je het aantal punten dat aangegeven staat in de kleine ster.



ULURU

Voertuig Verplaatsen: nadat je je voertuig verplaatst hebt, mag je ervoor kiezen om onmiddellijk de punten te scoren die aangegeven staan in het huidige veld. Als je dat doet, zet dan je voertuig terug op het uiterst linkse veld van deze site.

Einde van het seizoen: scoor geen punten voor het Uluru-bord tijdens de fase 'Punten van Sites Scoren'. Je kunt enkel punten voor Uluru scoren door de eigenschap 'Voertuig Verplaatsen' te gebruiken.



UR

Einde van het seizoen: als de derde apenkaart getrokken wordt, mag elke speler in beurtvolgorde (te beginnen bij de startspeler) onmiddellijk 1 expeditie spelen en de effecten ervan uitvoeren. De maximale grootte van deze expeditie hangt af van de positie van je voertuig op het Ur-spoor 1.