

# CLANS

## Stammenstrijd in de prehistorie

door Leo Colovini

Aantal spelers: 2-4

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Speelduur: ca. 30 minuten

## Spelidee

5 Clans trekken zwervend door het prehistorische landschap. Steeds vaker bouwen ze hun hutten bij elkaar. Zo ontstaan de eerste dorpen. Toch is die vredelievende samenwerking slechts schone schijn,

want al snel ontstaat er aan de hand van heel eenvoudige regels een ongekend tactische strijd om de macht.

## Spelonderdelen

**1 speelbord** met daarop **60 gebieden** met afwisselende landschappen: gebergte (grijs), bos (donkergroen), steppe (geel) en grasland (lichtgroen). Deze gebieden worden door rivieren en meren in **12 regio's** verdeeld (deze regio's heb je alleen bij het begin van het spel nodig, als je de hutten gaat verdelen).

Daarnaast is op het speelbord een **tijdperkenoverzicht** afgebeeld. Hierop staan de 5 opeenvolgende tijdperken (I tot en met V) met daarbij aangegeven in welke landschappen in ieder tijdperk het leefklimaat vruchtbaar of juist onbewoonbaar is. Rondom het tijdperkenoverzicht loopt een **ranglijst**, waarop je op elk moment het spelverloop kan volgen, zonder dat je als speler je clankleur hoeft te verraden.

**60 hutten**, 12 per clankleur

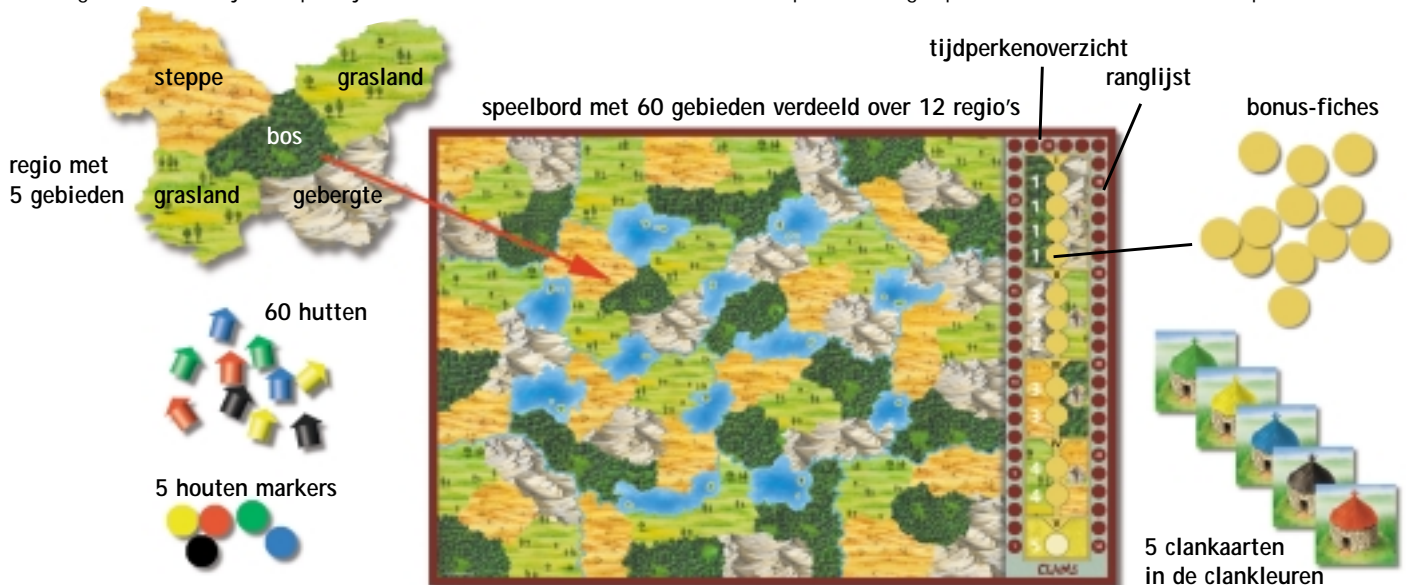
**5 geheime clankaarten** in de kleuren van de clans

**12 gele bonus-fiches**

**5 markers voor de ranglijst**, 1 voor elke clankleur

**spelregels**

Let op: in sommige spellen is de 5e clankleur wit in plaats van zwart.



## Vorbereidingen op het spel

Zet in ieder van de 60 gebieden 1 hut neer. Dat doe je als volgt: om de kleuren gelijkmatig te verdelen, maak je eerst 12 setjes van 5 hutten (één van elke kleur). Vervolgens zet je in elke regio één setje neer en tot slot verdeel je die 5 hutten over de gebieden van de regio. Leg de houten markers **alle vijf** aan het begin van de ranglijst.

Leg de 12 bonus-fiches op hun plek op het tijdperkenoverzicht. Als laatste trekt iedere speler blind een clankaart en houdt deze geheim tot aan het eind van het spel.

De overgebleven kaart(en) gaan ongezien terug in de doos.

## Doel van het spel

Iedere speler probeert zo onopvallend mogelijk de meeste punten voor zijn clankleur te verzamelen. Je krijgt punten voor je kleur wanneer bij de stichting van een dorp tenminste één hut in jouw kleur vertegenwoordigd is. Daarnaast ontvangt de speler, die in zijn beurt een dorp sticht, een bonus-fiche. Dit levert een extra punt op. Het is dus gunstig om veel dorpen te stichten en in zoveel mogelijk

dorpen met een eigen kleur vertegenwoordigd te zijn. Hoe meer hutten er in een dorp staan, des te meer punten het oplevert. Maar pas op: dorpen, die in onbewoonbare gebieden van een bepaald tijdperk staan, leveren je geen punten op en alleenstaande hutten van één kleur kunnen nog uit een dorp verdwijnen als het tot een stammenstrijd komt.

## Zo speel je het spel

### 1. Start

Loot wie er mag beginnen en speel vervolgens verder volgens de wijzers van de klok.

### 2. Speelbeurt

Gedurende het hele spel kun je tijdens je speelbeurt maar één actie uitvoeren: alle hutten in een gebied verplaatsen naar een aangrenzend gebied naar keuze. Dit gebied mag niet onbewoond zijn. Op deze manier raken er steeds meer gebieden onbewoond, terwijl er in andere gebieden groepjes hutten ontstaan.

Wanneer zo'n groep uit 7 of meer hutten bestaat, mag deze **niet meer worden verplaatst**. Wel mogen er nog hutten uit aangrenzende gebieden bij deze groep aansluiten. Je mag overal de rivieren oversteken, maar de meren niet.

In het zeldzame geval dat er in aangrenzende gebieden groepen met 7 of meer hutten staan, moet je de kleinere groep bij de grotere voegen. Als beide groepen even groot zijn, mag je als je aan de beurt bent zelf bepalen welke groep je wilt verplaatsen.



**Voorbeeld 1:** speelbeurt.

*Groep 1 grenst aan 4 gebieden. Toch kan de groep maar naar 2 van die gebieden trekken, omdat in de andere gebieden geen hutten meer staan en deze dus onbewoond zijn.*

*Groep 2 mag niet meer verder trekken, want hij bestaat uit meer dan 7 hutten.*

### 3. Tijdperken

Het spel speelt zich af over 5 tijdperken (I tot en met V), die op het speelbord zijn afgebeeld. In elk van de 4 eerste tijdperken is er één **vruchtbaar** landschap dat een **positief** effect heeft op het stichten van een dorp (het linker landschap, bijvoorbeeld bos in tijdperk I), terwijl een ander landschap juist **onbewoonbaar** is (het rechter, met een vervallen hut aangegeven landschap, bijvoorbeeld gebergte in tijdperk I). De overige landschappen zijn neutraal. In het vijfde en laatste tijdperk gelden alle landschappen als vruchtbaar en dus positief. Een dorp dat in een vruchtbaar landschap is gesticht, levert je bij de puntentelling bonuspunten op. De hoogte ervan staat per tijdperk aangegeven op het speelbord. Wordt het dorp echter in een onbewoonbaar gebied gesticht, dan levert het geen enkel punt op (geen bonus-, maar ook geen andere punten).

In ieder tijdperk kun je zoveel dorpen stichten als er bonus-fiches beschikbaar zijn (4 in tijdperk I, 3 in tijdperk II, enzovoort). Iedere speler die een dorp sticht, krijgt daarvoor de bovenste bonus-fiche. Als de laatste bonus-fiche van een tijdperk wordt gepakt, begint het volgende tijdperk.

Als je in één beurt twee dorpen sticht en er is in het betreffende tijdperk nog maar één bonus-fiche over, dan telt een van die dorpen al voor het volgende tijdperk. De speler die aan de beurt is, mag dan zelf bepalen welk dorp hij of zij bij welk tijdperk wil laten horen. Het zelfde geldt bij meer dan 2 dorpen.

Als je in jouw laatste beurt het 12<sup>e</sup> en 13<sup>e</sup> dorp sticht, mag je eveneens zelf beslissen welk dorp nog als 12<sup>e</sup> punten scoort.

### 4. Dorpen


Een groep hutten (of een enkele hut) wordt een dorp zodra het na een speelbeurt **alleen nog door onbewoonde gebieden omgeven** is. Voor de stichting van het dorp ontvang je als speler, die de actie heeft gemaakt, de bovenste bonus-fiche uit het tijdperkenoverzicht. Deze fiche leg je voor je neer. Iedere bonus-fiche levert je aan het eind van het spel een extra punt op.

Iedere keer wanneer je op bovenstaande manier een dorp sticht, doe je het volgende:

1. Als speler, die het dorp gesticht heeft, pak je de bovenste bonus-fiche en legt hem voor je neer.
2. Bepaal de waarde van het dorp en de te verdelen punten.
3. Verplaats de markers van de clankleuren, die in het dorp aanwezig zijn, op de ranglijst vooruit. Daarna is pas de volgende speler aan de beurt.

*Voorbeeld 2: Een dorp stichten.*



*De hutten in gebied 1 worden een dorp wanneer de hutten uit het aangrenzende gebied 2 zowel naar gebied 1 als naar gebied 3 trekken. Daarna zijn namelijk alle omringende gebieden  onbewoond.*

### Stammenstrijd:

De clans gaan in een groep normaal gesproken vredelievend met elkaar om – met één uitzondering: als **alle 5 clankleuren** in een nieuw gesticht dorp aanwezig zijn, vindt er eerst een stammenstrijd plaats. Hoe gaat zo'n stammenstrijd in z'n werk? De clans die in dit dorp **maar één hut hebben gebouwd** verliezen het gevecht en daarmee hun plaats in het dorp. Hun hutten worden uit het spel genomen. Pas daarna vindt de puntentelling plaats, waarbij alleen de overgebleven hutten meetellen.

Het kan voorkomen dat er van alle 5 kleuren maar één hut in het nieuwe dorp staat. In dit geval verdwijnen alle hutten uit het dorp en levert dit dus niemand punten op. Wel heeft de stichter van het dorp nog recht op het bonus-fiche.

*Voorbeeld 3: Stammenstrijd in het dorp.*



*Dit dorp met 9 hutten is zojuist gesticht. Alle kleuren zijn aanwezig: zwart met 4, rood met 2, blauw met 1, geel met 1 en groen met 1 hut.*

*De alleenstaande hutten van blauw, geel en groen worden nog voor de puntentelling direct uit het spel verwijderd. Deze kleuren verdienen geen punten.*

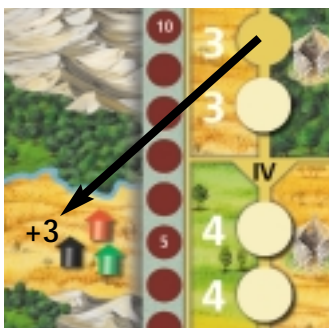
## 5. Waardebepaling van een dorp

In principe krijgt iedere clankleur, die bij de stichting in het dorp aanwezig is, zoveel punten als er hutten in het dorp staan – ongeacht of je kleur met één of meerdere hutten vertegenwoordigd is.

Er zijn echter 2 uitzonderingen: Als een dorp is gesticht

- in een gebied met een vruchtbaar landschap, dan scoort het dorp daarbij nog zoveel bonuspunten als op het tijdperkenoverzicht is aangegeven.
- in een onbewoonbaar landschap, dan worden er helemaal geen punten gescoord. Alleen de stichter van het dorp ontvangt de bonus-fiche voor de eindscore.

**Voorbeeld 4:** *Vruchtbare en onbewoonbare landschappen.*



*De steppen is in tijdperk III een vruchtbaar landschap. Daarom scoort het dorp 3 bonuspunten.*



*Het grasland is in tijdperk II onbewoonbaar. Het dorp scoort geen punten.*

Het 12<sup>e</sup> dorp scoort altijd 5 bonuspunten, ongeacht het landschap waarin het is gesticht. Bij de puntentelling van een dorp tel je het aantal hutten en de eventuele bonuspunten bij elkaar op en vervolgens verplaats je de markers van de clans, die in het dorp zijn vertegenwoordigd zoveel stappen vooruit op de ranglijst als er punten zijn gescoord.

**Voorbeeld 5:**

*Puntentelling.*

*In dorp 1 zijn 5 hutten aanwezig – 3 blauwe, 1 gele en 1 rode.*

*Het werd in tijdperk I gesticht in het vruchtbare boslandschap en scoort daarmee een bonus van 1 punt.*

*Het dorp scoort dus 5 punten voor de hutten plus 1 bonuspunt.*

*De blauwe, gele en rode markers mogen daardoor op de ranglijst 6 plaatsen vooruit worden gezet.*



## Het einde van het spel en de winnaar

Het spel is afgelopen als het 12<sup>e</sup> dorp is gesticht. De punten van het 12<sup>e</sup> dorp tel je nog mee en de scorende clankleuren verplaats je nog op de ranglijst. Maar het kan ook voorkomen dat er geen actie meer mogelijk is, voordat de 12 dorpen zijn gevormd. In dit zeldzame geval eindigt het spel eerder, op het moment dat het laatste dorp is gevormd.

Laat vervolgens allemaal je geheime clankaart zien en verplaats de marker in je kleur zoveel stappen verder als je aan bonus-fiches (die je hebt ontvangen voor het stichten van een dorp) bezit. De speler die hierna op de eerste plaats staat, wint het spel.

*Andere spellen uit deze serie zijn:*

**Cartagena** – *Vlucht uit het fort* (Winnaar Nederlandse Spellenprijs 2002, Nominatie Speelgoed van het Jaar 2002).

Ontsnap met je piraten uit het beruchte fort Cartagena in het jaar 1672.

**TransAmerica** – *Wie spoort het snelst?*

Een snel en spannend spel over de aanleg van de spoorwegen in het Amerika van de 19<sup>e</sup> eeuw.

Kijk voor meer informatie op: [www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)

© 2002 Winning Moves Deutschland

02/1202



Winning Moves