

Urland

Auteur: Doris Matthäus & Frank Nestel
Uitgegeven door Doris & Frank, 2001
3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar (60-90 minuten).

350 miljoen jaren terug. We bevinden ons aan de vooravond van één van de grootste invasies uit de wereldgeschiedenis: het op het land opduiken van de gewervelde dieren. Verschillende soorten vis wemelen door het water van de oceanen, en de eerste soorten, de Ichto's, zijn net begonnen om hun eerste stappen aan land te zetten.

Een enorme evolutie ontstaat, doordat nieuwe genen opduiken. Welke Ichto's zullen zich het best ontwikkelen en vermenigvuldigen, om zo het land beheersen?

Inhoud

- 1 speelbord dat 3 continenten toont verdeeld in 12 landzones en 5 oceaanzones met daar omheen een scorebaan,
- 5 x 28 primitieve creaturen, bekend als 'Ichto's' (afkorting voor Ichtyostega, een fossiel uit die periode) plus enkele reserves,
- 10 extra speelbeurt-plaatjes (vierkant),
- 7 vulkaanplaatjes,
- 13 ronde gebiedschijfjes (12 gebieden + 1 paniekschijf),
- een set kaarten: 11 Genenkaarten + speloverzichtkaarten (zowel in het Duits als in het Engels)

Spelidee en Genen

Bij dit spel probeert iedereen zijn schepsel te laten domineren op het land. De beste manier om dit te bereiken is het verstandig gebruiken van Genen. Genen worden door mutaties ontwikkeld en laten je Ichto's toe om nieuwe kenmerken te ontwikkelen die hen moeten in staat stellen om het land te veroveren.

Deze Genen komen echter traag in het spel. Je moet dus nog niet alle specifieke kenmerken van deze Genen kennen om het spel te starten. Bij de start van een eerste partij volstaat het de kenmerken van de op dat ogenblik aanwezige Genen te bestuderen om in te schatten welke Genen je probeert te verwerven eenmaal ze aangeboden worden op de veiling. Deze kenmerken lees je in de tabel op het einde van deze spelregels. Eerst beschrijven we de basisspelregels.

1. Voorbereiding

1. Leg het speelbord op tafel.
Elke speler krijgt 28 Ichto's in een bepaalde kleur en plaatst er **3** in elk van de 5 oceaanzones.
2. Elke speler krijgt 2 extra speelbeurt-plaatjes (bij 3 spelers slechts 1) en de overzichtskaarten.
3. De 12 gebiedschijven worden verdekt gemengd en er wordt er eentje omgedraaid. Een vulkaan breekt nu in dat gebied uit. Plaats een vulkaanplaatje op het overeenkomende getal. Dit plaatje moet de bewuste vulkaan en het aangrenzende ondiep water bedekken. Daardoor worden de beide aangrenzende stukken land met elkaar verbonden. Deze gebiedschijf zal niet verder meer gebruikt worden en gaat dus uit het spel.
Voorbeeld (figuur p.2)
Vulkaan 11 breekt uit. Hij bedekt gebied 11 en 10 op het speelbord. Er is nu geen gebied 11 meer, maar wel een groter gebied nr. 10 dat nu aan twee waterzones grenst.

4. Van de overblijvende gebiedschijven gaan er - verdekt - 2 naar elke speler (bij 3 spelers krijgt elk er 3). Elke speler plaatst 1 eigen Icho op elk van de gebieden die hij ontving.
5. De speler die het gebied met het hoogste getal bezet, wordt startspeler. Hij plaatst een Icho van zijn kleur op veld 1 van de scorebaan. De andere spelers bezetten nu om beurt (tegen de wijzers van de klok in) de velden 2, 3, enz. met een Icho van hun kleur.
6. Elke speler mengt nu zijn gebiedschijven door elkaar en geeft er eentje aan elk van zijn burens (bij 3 spelers blijft er eentje over). Nu plaatst elke speler weer een Icho in de gebieden die ze zojuist ontvangen hebben.
Nu heeft elke speler nog 8 Icho's (7 bij 3 spelers) over die als persoonlijke voorraad voor zich op tafel blijven liggen.
7. De Genenkaarten worden goed gemengd en **vier** worden open op tafel gelegd zodat iedereen deze kaarten goed kan bestuderen. De rest blijft als verdeckte stapel op tafel liggen.
Bij 3 spelers worden vooraf de kaarten 'Stinkdrüse - Stink Gland' en 'Muskeln - Muscles' uit het spel genomen en worden er slechts drie kaarten omgedraaid.
8. Alle gebiedschijven van de spelers (behalve de gebiedschijf die de eerste vulkaan aangaf) worden weer verdekt door elkaar gemengd. De startspeler neemt drie van deze schijven en bestudeert die zonder dat de anderen kunnen meekijken. Daarna wordt de Paniekschijf onder de overige verdeckte gebiedschijven gemengd.

2. Spelverloop

Tijdperk

Het spel bestaat uit 2-3 tijdperken. Elk tijdperk bestaat afwisselend uit speelbeurten van de spelers en scoreronden. Na bepaalde scoreronden kunnen bijzondere effecten plaats hebben:

Mutaties en Paniek

Een tijdperk eindigt met twee **vulkaanuitbarstingen**. Deze gebeurtenissen worden in hoofdstuk 3 besproken.

Spelersrollen

Bij elke speelbeurt nemen de spelers drie rollen aan. De startspeler wordt de **eerste omgevingsspeler**. De omgevingsspeler bepaalt welke landzone zal scoren op het einde van de beurt. De linker buur van de omgevingsspeler is de **Kievit**. Kievits spelen geen actieve rol in deze speelbeurt (de Engelse vertaling van de spelregels spreekt van Dummies...).

Alle andere spelers zijn **Icho-spelers** (bij 3 spelers is er dus slechts één Icho-speler). Zij proberen het lot van hun Icho's op het speelbord te verbeteren.

Een speelbeurt eindigt met een scoreronde. Daarna wisselen de spelers hun rol in uurwijzerzin (zie voorbeeldschema onderaan p.2).

2.1. Kies een scoregebied

- kies een schijf** Eens de omgevingsspeler de drie schijven bestudeerd heeft, kiest hij er eentje uit en legt die omgekeerd voor zich op tafel. Dan geeft hij de overige twee aan zijn linkerbuur (de Kievit) zonder dat de anderen iets kunnen zien. De Kievit mag deze schijven bekijken, maar mag niets verklappen aan de anderen.

2.2. Ichtu-acties

De Ichtu-spelers komen nu in uurwijzerzin aan de beurt. Zij mogen elk **2 acties** uitvoeren.

Bij 3 spelers is er slechts één Ichtu-speler. Deze mag dan drie acties uitvoeren.

Elke acties bestaat uit één van de volgende vier opties, die in een volgorde naar keuze door de speler aan beurt bepaald worden.

- landen** Eén van je Ichtu's mag vanuit de oceaan aan land gaan op een aangrenzend stuk land.
- broeden** De Ichtu's in een oceaanzone bepaald door de spelers broeden. Let wel: **alle** Ichtu's in die zone broeden, dus niet enkel die van de speler aan beurt. Indien er 3, 4 of 5 Ichtu's in een bepaalde kleur voorkomen in die zone, dan komt er één Ichtu in die kleur bij. Zijn er 6 of meer aanwezig, dan komen er 2 bij. Alle spelers moeten volgens de regel nieuwe Ichtu's inzetten. Als een speler niet genoeg Ichtu's meer in eigen voorraad heeft, dan moet hij er zoveel als mogelijk bijplaatsen. Een speler mag enkel deze actie kiezen indien zijn eigen Ichtu's effectief kunnen broeden in deze zone. Een speler die geen Ichtu's meer bezit in de eigen reserve, kan deze actie dus niet kiezen.
- zwemmen** Een speler mag om het even welk aantal (alle of minder) eigen Ichtu's laten zwemmen van de ene oceaanzone naar een andere aangrenzende oceaanzone.
- terugtrekken** Een speler neemt een volledig vrij te kiezen aantal eigen Ichtu's op het speelbord weg en brengt die naar zijn eigen voorraad. Deze actie lijkt eerder nutteloos, maar kan toch belangrijk zijn met het oog op de mutatiefase (waar geboden moet worden).
- extra beurt** Een speler mag een extra speelbeurt-plaatje gebruiken op het einde van zijn normale beurt. Dit laat hem toe om weer twee nieuwe acties uit te voeren in een volgorde naar keuze. Een speler mag slechts één zo'n plaatje gebruiken per beurt.

2.3. Scoren

Eens de Ichtu-speler(s) hun beurt gespeeld hebben, draait de omgevingsspeler zijn geheim gehouden gebiedschijf om. De speler met de meeste overmacht in dat gebied scoort punten. Is dat gebied leeg, dan ontvangt niemand punten. In het andere geval zijn er drie mogelijkheden:

- I. competitie** Als in een gebied een verschillende aantal van verschillend gekleurde Ichtu's aanwezig zijn, wordt er als volgt gescoord: Eerst worden die Ichtu's die het geringst in aantal aanwezig zijn, teruggeplaatst bij de persoonlijke voorraad van de eigenaar. De speler(s) met de meeste Ichtu's in die zone krijgt nu 3 punten. Elke andere speler die

er nog Icho's staan heeft, ontvangt 2 punten.

II. coëxistentie Indien er van alle kleuren in dat gebied evenveel Icho's aanwezig zijn, krijgen alle betrokken spelers 2 punten. Er gaan geen Icho's terug naar de reserve.

III. monopoly Als er slechts Icho's in één kleur voorkomen, krijgt die speler 3 punten.

scorebaan De gescoorde punten worden toegekend door de Icho van de betreffende speler op de scorebaan te verplaatsen. Enkel de vrije vakken tellen mee. Bezette velden worden eenvoudig oversprongen, zodat er op elk vak slechts één Icho kan staan. Indien meer dan één speler punten scoort, geldt deze volgorde: de speler wiens Icho het verst vooruit staat op de scorebaan, krijgt als eerste zijn punten toegevoegd.

schijf De schijf van het zopas gewaardeerde gebied wordt nu op de vulkaan van dat gebied geplaatst.

mutaties? Indien één of meer pionnen op de scorebaan op of over de mutatievakken (12, 16 of 21) een eerste keer landen of passeren, ontstaan er mutaties.

2.4. Einde van een beurt

Eens alle punten werden toegekend, veranderen de spelers van rol (zoals eerder beschreven). De nieuwe omgevingsspeler (vroeger de Kievit), trekt een nieuwe gebiedschijf en voegt die bij de twee reeds eerder ontvangen gebiedschijven (vorige ronde gekregen van de vorige omgevingsspeler).

Paniek? Als deze nieuwe schijf de Paniekschijf is, dan breekt er effectief ook paniek uit (zie spelregel 3.2). Eens die paniek wordt opgelost, trekt de omgevingsspeler een andere schijf.

Vulkaan? Als de omgevingsspeler geen nieuwe schijf kan trekken, omdat ze reeds allemaal gebruikt zijn, eindigt het Tijdperk en breken er 2 vulkanen uit (zie spelregel 3.3).

3. Gebeurtenissen: mutatie, paniek, vulkanen

3.1. Mutatie

Wanneer? Indien één of meerdere pionnen op de scorebaan, op of over een mutatievak komen (12, 16 of 21), volgt er een mutatiefase waarbij Genen geveild worden.

- I. Bieden** Om te bieden, nemen de spelers alle Icho's uit hun voorraad in de hand. Deze voorraad verdelen ze in het geheim over hun beide handen en leggen dan heel duidelijk die hand gesloten op tafel waarmee ze willen bieden. Alle speler openen vervolgens gelijktijdig hun biedhand. Hoe hoger het aantal Icho's in de hand, hoe hoger het bod. Bij gelijkheid in het bieden, heeft die speler wiens scorepion het verst achterop staat op de scorebaan het hoogste bod. Eens alle aanbiedingen vastgesteld zijn (en de volgorde dus bekend is), leggen de spelers alle eigen Icho's uit hun handen terug open in hun eigen voorraad.
- II. Genkeuze** De speler met het hoogste bod **moet** nu als eerste één van de openliggende Genenkaarten (in de aanbieding) nemen.
- III. De prijs** Om zijn bod te vervullen, moet de speler nu enkele van zijn eigen Icho's op het speelbord terug in zijn voorraad brengen. De prijs die hij hiervoor moet betalen is gelijk aan de som van het aantal geboden Icho's in zijn hand (bij het bieden daarnet) en het aantal reeds in bezit zijnde Genenkaarten (wat bij de eerste mutatie natuurlijk voor iedereen 0 is). Een speler die zijn bod niet kan betalen, valt uit voor deze veiling en het kooprecht gaat door naar de volgende speler.
- IV. Meer Genen** Nu mag de speler met het tweede beste bod één van de overblijvende Genenkaarten uitkiezen. Hij kan echter ook **passen**. Dan gaat het recht naar de speler met het derdehoogste bod, enz. Bij 4 of 5 spelers worden zo tot 3 genen bij 3 spelers maximaal 2 Genen verdeeld.
- Omdat de hoogstbiedende niet mag passen, wordt er steeds minstens één Genenkaart in het spel gebracht. Zelfs een bod met 0 Icho's kan (en indien iedereen 0 bood, moet) resulteren in een speler die een Genenkaart aankoopt. Maar ook deze veiling is niet gratis indien die speler reeds eerder Genenkaarten bezat.
- V. Vervangen** Nieuwe Genenkaarten komen nu in de plaats van de verkochte kaarten. Met 4 of 5 spelers worden drie nieuwe Genenkaarten omgedraaid, met 3 spelers slechts 2, ongeacht hoeveel kaarten daarnet verkocht werden.

3.2. Paniek

- Wanneer?** Indien de nieuwe omgevingspeler de Paniekschijf trekt, breekt er onmiddellijk paniek uit.
- Waar?** De landzone met de meeste Icho's wordt getroffen. Indien er meerdere landzones het hoogst aantal Icho's bevatten, dan beslist de speler die op de laatste plaats staat op de scorebaan welk van deze zones getroffen wordt.
- Waarheen?** Alle Icho's in de betroffen zone vluchten weg naar een aangrenzende

oceanzone. Indien er een keuze is in oceanzones, beslist de speler op de laatste plaats op de scorebaan naar welke oceanzone al deze Icto's vluchten (zelfs indien die speler toevallig geen eigen Icto's in die landzone bezit).

3.3. Vulkaanuitbarstingen en nieuw Tijdperk

Wanneer? Indien de nieuwe omgevingsspeler niet in staat is om een derde gebiedschijf te nemen, ontstaan er vulkaanuitbarstingen in de regio's van de laatste twee schijven (die hij als Kievit in de vorige ronde ontving). Eerst wordt één van die twee schijven per toeval gekozen. In dit gebied wordt nogmaals op de klassieke wijze gescoord. Het andere gebied krijgt geen scoreronde! Indien door de scoreronde van de eerste vulkaan een mutatieveld (op de scorebaan) bereikt of overschreden wordt, dan worden eerst beide vulkaanuitbarstingen gespeeld en pas dan worden Genenkaarten geveild. Na de waardering van het eerste gebied breken beide vulkanen uit: een vulkaanplaatje wordt op beide aangrenzende landgebieden geplaatst zoals eerder reeds beschreven.

Verliezen Deze nieuwe - grotere - vulkaangebieden kunnen helaas maar één enkele Icto per kleur meer ondersteunen. Alle overige Icto's gaan terug naar de persoonlijke voorraad van de eigenaar.

Nieuw Tijdperk De gebiedschijven van de gebieden met vulkanen worden uit het spel genomen. De resterende gebiedschijven op het speelbord worden met de Paniekschijf weer verdekt gemengd. De nieuwe omgevingsspeler trekt drie schijven, kiest er eentje voor zichzelf uit, en start een nieuwe ronde. Nam hij een Paniekschijf, dan begint het nieuw Tijdperk met een Paniekronde.

4. Einde van het spel

Wanneer? Het spel eindigt zodra een speler 30 of meer punten scoort op de scorebaan. Indien een scoreronde nog aan de gang is, moet deze nog uitgespeeld worden, zodat alle spelers hun punten ontvangen. Indien de scoreronde onderdeel was van een vulkaanuitbarsting, dan wordt die uitbarsting en de bijbehorende verliezen nog uitgevoerd.

Slotwaardering Op het einde van het spel, volgen nog twee scorefasen:

Totaal

De speler met het meest aantal Icto's op het speelbord (land en water) krijgt 3 punten.

Indien meer dan één speler het zelfde hoogste aantal hebben, worden de punten verdeeld (afronden naar beneden).

Land

De speler met de meeste Icto's op het land scoort 2 punten. Indien meer dan één speler het zelfde hoogste aantal hebben, worden de punten verdeeld (afroonden naar beneden).

Indien er één enkele speler was die de volle 3 punten scoort voor het 'totaal', dan mag deze speler niet deelnemen een deze 'landtelling'.

De scores voor deze beide fases worden op dezelfde wijze op de scorebaan uitgevoerd:

- eerst de 'totaal' en dan het 'land'
- bezette vakken overspringen
- bij gelijkheid eerst de meest vooropliggende speler

Winnaar De speler wiens score pion het verst vooruit staat op de scorebaan, wint het spel.

5. De Genenkaarten

Er zijn twee soorten Genen: Genen die de Icto-speler nieuwe opties (Assimilation, Legs, Eggs, Stinkglands, Turbo en Teeth) en Genen die bestaande mechanismen aanpassen (Care of Young, Muscles, ears en Warm Blood).

Het gebruik van de eerste soort is optioneel, het effect van de tweede soort gaat onmiddellijk in zelfs als de eigenaar dat niet wenst.

Assimilation	Gedurende twee acties kunnen 2 Icto's van een andere kleur in één zone geconverteerd worden naar één Icto van jouw kleur. Dit werkt in om het even welke land- of oceaanzone waar minstens één eigen Icto aanwezig is (en zolang je nog eigen Icto's in reserve hebt). Je plaatst je eigen Icto in de plaats en geeft de twee andere aan de betreffende spelers terug (die ze aan hun voorraad toevoegen).
Legs	Gedurende één actie kan je aan land gaan met twee eigen Icto's in plaats van met slechts één. Of je kan gedurende één actie één van je eigen Icto's van de ene landzone naar een aangrenzende landzone bewegen (gescheiden door ondiep water).
Care of young	Tijdens het broeden vermeerderen je Icto's in het water iets vlugger: <ul style="list-style-type: none">• 2 of 3 eigen Icto's broeden 1 nieuwtje• 4 of 5 eigen Icto's broeden 2 nieuwe• 6 of meer eigen Icto's broeden 3 nieuwe

Egg	Gedurende twee acties kan één Icho op het land één nieuwe Icho broeden. Indien je twee of meer Icho's in een landzone hebt, heb je enkel één actie nodig om een nieuwe Icho te broeden.
Wings	Gedurende één actie kunnen 1 of 2 van je eigen Icho's vliegen van de ene landzone naar een land- of oceaanzone van je keuze. Beide Icho's moeten echter wel starten in dezelfde zone en eindigen in dezelfde zone.
Muscles (niet bij 3 spelers)	Tijdens het scoren op het land beschik je steeds over een halve Icho meer, dus: <ul style="list-style-type: none"> • 1 eigen Icho verslaat 1 andere maar verliest tegen 2; • 2 eigen Icho's winnen van 2 maar verliezen wel van 3 Icho's van een medespeler. <p>Dit geldt niet bij de slotscoreronde.</p>
Ears	In het geval van paniek, blijven je Icho's op het land staan. Sommige of allemaal kunnen naar de oceaan gaan als je dat wilt. Tijdens een vulkaanuitbarsting redden je surplus aan Icho's zichzelf door naar de oceaan te gaan. Op het land zijn ze immuun tegen 'Tanden' omdat ze die aanvaller kunnen horen afkomen.
Stinkglands (niet bij 3 spelers)	Gedurende één actie mag je alle Icho's van één medespeler bewegen vanuit een landzone waar minstens één eigen Icho staat naar een aangrenzende oceaanzone.
Turbo	Gedurende één actie mag je aan land gaan met 2 eigen Icho's in plaats van 1. Bij het 'zwemmen' mag je je verplaatsen van de ene waterzone naar om het even welke andere waterzone (dus niet enkel de aangrenzende).
Warm Blood	Als je rol de 'Icho-speler' is, krijg je één extra actie (dus 4 acties bij 3 spelers en 3 acties bij 4 of 4 spelers).
Teeth	Gedurende één actie mag je één vreemde Icho verwijderen uit een gebied (land of water) waar minstens één eigen Icho aanwezig is. De verwijderde Icho gaat terug naar de spelers reserve.