

Jagers en Verzamelaars

Reeds duizenden jaren voor de huidige stad Carcassonne was dit gebied gekoloniseerd. De mensen jaagden op wild, verzamelden bessen en visten om te overleven. Vandaag nog getuigen muurschilderingen en prehistorische vondsten het leven van toen.

Inhoud

- 79 landschapskaarten
- 12 bonuskaarten
- 1 waarderingstabel
- 5 waarderingskaarten
- 30 stamleden in 5 kleuren
- 10 hutten in 5 kleuren
- 10 groene houten schijven

Speldoel

De spelers leggen om beurten landschapskaarten met weiden, bossen en rivieren, waarop de spelers stamleden en hutten kunnen zetten om punten te verkrijgen. Wie op het einde het meeste punten heeft, wint.

Spelvoorbereiding

- De startkaart met de vulkaan wordt open in het midden van de tafel gelegd.
- De 78 overige landschapskaarten worden geschud en in meerdere verdekte stapels gelegd, zodat die voor iedere speler goed bereikbaar zijn.
- De 12 bonuskaarten worden geschud en als 1 verdekte stapel klaar gelegd.
- De waarderingstabel met de 5 waarderingskaarten wordt langs de tafelrand gelegd.
- Elke speler krijgt 6 stamleden en 2 hutten in zijn kleur en zet een stamlid op vak 0 van de waarderingstabel. De overige 5 stamleden en 2 hutten blijven voor de speler liggen.
- De jongste speler beslist wie mag beginnen.

Spelverloop

Er wordt gespeeld in uurwijzerzin. Wie aan beurt is voert de volgende acties in de aangegeven volgorde uit:

1. De speler **moet** een landschapskaart van de verdekte stapel trekken (niet van de bonusstapel) en passend aanleggen
2. De speler **mag** een van zijn stamleden of hutten uit zijn voorraad op de zopas gelegde kaarten plaatsen
3. Ontstaan door het aanleggen afgewerkte bossen of rivieren, moeten die nu gewaardeerd worden.

1. Landschapskaarten leggen

Als eerste actie moet een speler een landschapskaart van een verdekte stapel nemen en legt ze passend aan:

- De nieuwe kaart moet minstens met 1 zijde aan een reeds gelegde kaart grenzen.
- Alle weiden, bossen en rivieren moeten passen met de kaart ernaast
- Indien een kaart nergens passend kan gelegd worden, wordt ze uit het spel genomen en moet de speler een nieuwe kaart trekken en aanleggen.

2. Stamlid of hut zetten

Nadat een speler een kaart gelegd heeft mag hij 1 stamlid of 1 hut zetten:

- Hij mag slecht 1 stamlid **of** 1 hut zetten
- Hij moet het stamlid of hut uit zijn voorraad nemen
- Hij mag het stamlid of hut enkel op de zopas gelegde kaart zetten
- Hij beslist zelf op welk deel van de kaart het stamlid komt: ofwel in het bos (als verzamelaar), ofwel op een rivier (als visser), ofwel in een weide (als jager). *Een stamlid in een weide (jager) wordt plat gelegd om duidelijk onderscheid te maken.*

- Op een weide/bos/rivier waar reeds een ander stamlid (ook een eigen) in staat, mag je geen stamlid erbij zetten. Daarbij speelt het geen rol hoe ver dit ander stamlid staat. Het is alsnog mogelijk dat meerder stamleden op een zelfde gebied terechtkomen: als twee aparte gebieden met elk hun stamleden met elkaar verbonden worden.

Hutten

- Hutten moeten altijd op een rivier of een meer gezet worden.
- Een hut bezet het volledige watersysteem dat in verbinding staat. Een watersysteem omvat alle samenhangende rivieren en meren en wordt niet door een meer begrensd. Het watersysteem wordt begrensd door een bron of door de rand van het spelbord. Hutten worden enkel op het einde van het spel gewaardeerd (zie slotwaardering).
- Op een watersysteem waar reeds een andere hut (ook een eigen) staat, mag je geen hut erbij zetten (zelfde regels als bij inzetten van stamleden).
- Eenmaal een hut op een rivier of meer wordt ingezet, kan hij niet meer teruggenomen worden.
- Opmerking: hutten en vissers hinderen elkaar niet.

3. Waardering

3.1 Waardering van een afgewerkte rivier

- Een rivier is afgewerkt als ze aan weerszijden door een bron of een meer is begrensd of als ze als cirkel gesloten wordt. Een rivier kan tussen zijn eindpunten willekeurig lang zijn.
- Een speler die alleen op een afgewerkte rivier staat of de meerderheid heeft, krijgt voor elke kaart van die rivier 1 punt. Indien de rivier door een meer wordt begrensd, krijgt hij nog 1 punt per vis in dit meer. Het is dus niet noodzakelijk dat de speler die de rivier afwerkt de punten krijgt.
- Indien meerdere spelers de meerderheid in stamleden op de rivier hebben, krijgen alle het volledige puntenaantal.
- De aanwezige stamleden van die afgewerkte rivier keren terug naar de voorraad van de desbetreffende spelers en kunnen tijdens een volgende beurt terug ingezet worden.

3.2 Waardering van een afgewerkt bos en de bonuskaarten

- Een bos is afgewerkt als het volledig door weiland wordt omsloten en als er vanbinnen geen gat is. Een afgewerkt bos kan willekeurig groot zijn.
- Een speler die alleen in een afgewerkt bos staat of de meerderheid heeft, krijgt voor elke kaart van dit bos 2 punten. Het is dus niet noodzakelijk dat de speler die het bos afwerkt de punten krijgt.
- Indien meerdere spelers de meerderheid in stamleden in dit bos hebben, krijgen alle het volledige puntenaantal.
- De aanwezige stamleden van het afgewerkte bos keren terug naar de voorraad van de desbetreffende spelers en kunnen tijdens een volgende beurt terug ingezet worden.
- Na de waardering wordt gekeken of er goudklompen in het bos zijn. De speler die het bos afgewerkt heeft (dus niet noodzakelijk de speler die punten krijgt), trekt 1 bonuskaart (onafhankelijk hoeveel goudklompen in het bos zijn). Hij legt de bonuskaart op een willekeurige plaats aan (volgens de aanlegregels) en mag ook 1 stamlid of hut op deze kaart leggen. Ontstaat daardoor een nieuwe waardering, dan wordt die ook uitgevoerd. Er wordt wel geen nieuwe bonuskaart getrokken indien er opnieuw een bos met goudklompen afgewerkt wordt. Is de bonusstapel opgebruikt, vervalt het trekken van bonuskaarten.

Beschrijving van de bonuskaarten:

- Vuur: verjaagt alle tijgers in die weide, ook wanneer er geen jager op die kaart ligt.
- Paddestoelen: elke groep paddestoelen levert bij de waardering van dit bos 2 extra punten op.
- Oeros: levert 2 punten op bij de waardering van de weide (wordt niet door een tijger, opgegeten)
- Hunebed: legt een speler deze kaart samen met een jager, dan krijgt enkel hij de punten van die weide. Andere spelers krijgen, onafhankelijk hoeveel jagers, geen punten in die weide.

3.3 Waardering van een weide

Een weide wordt niet gewaardeerd tijdens het spel. Jagers brengen slechts op het einde van het spel punten op (zie slotwaardering).

Eenmaal een jager in een weide wordt gezet, kan hij niet meer teruggenomen worden.

Speleinde

Het spel eindigt op het einde van de spelbeurt waarbij de laatste landschapskaart (niet bonuskaart) gelegd wordt.

Bossen en rivieren die niet afgewerkt waren, worden niet meer gewaardeerd. De spelers nemen hun stamleden, die op de niet afgewerkte bossen en rivieren staan, weg.

Hutten en stamleden in de weiden blijven staan. Nu volgt de slotwaardering.

Slotwaardering

Waardering van de hutten

Een speler die alleen op een watersysteem staat of de meerderheid heeft, krijgt voor elke vis in dat watersysteem 1 punt.

Indien meerdere spelers de meerderheid in het watersysteem hebben, krijgen alle het volledige puntenaantal.

Het speelt voor de waardering geen rol of het watersysteem volledig afgesloten is.

Waardering van de jagers in de weiden

Een speler die alleen in een weide staat of de meerderheid heeft, krijgt voor elke mammoet, oeros en hert 2 punten.

De sabeltandtijgers zijn concurrenten van de jagers. Ze jagen enkel op herten, niet op mammoet of oeros. Voor elke sabeltandtijger in de weide wordt een hert minder gewaardeerd. Ter vereenvoudiging wordt per paar een tijger en een hert bedekt met een groen schijfje. Zijn er meer tijgers dan herten in een weide, dan worden daarvoor geen minpunten aangerekend.

Indien meerdere spelers de meerderheid in de weide hebben, krijgen alle het volledige puntenaantal. Het speelt voor de waardering geen rol of de weide volledig afgesloten is.

Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel.