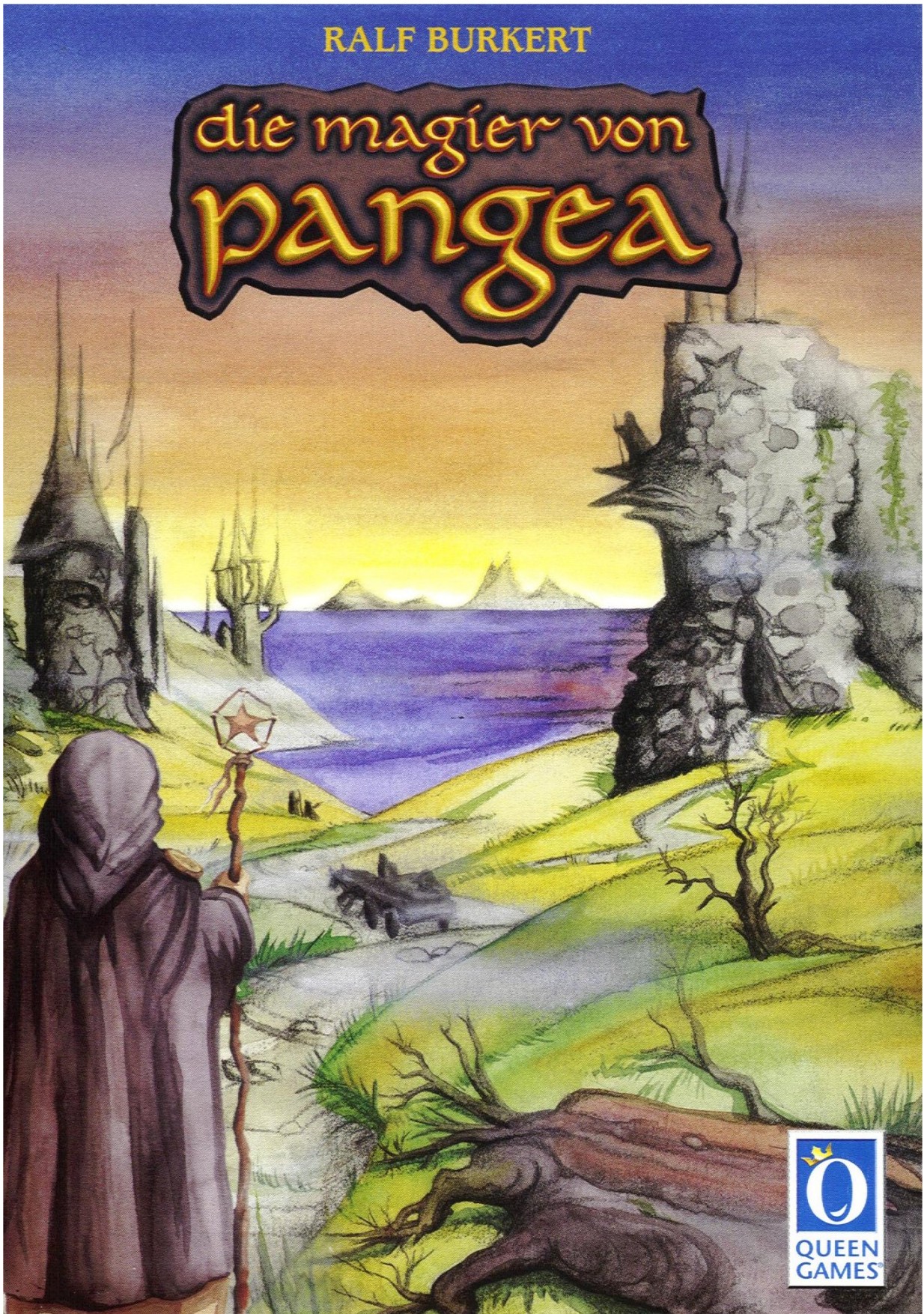


RALF BURKERT

die magier von pangea



Die Magier von Pangea

Queen, 2001

BURKERT Ralf

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten



die magier von pangea

Een spel voor 2 tot 4 tovenaars op zoek naar de 5 magische amuletten.

Heel lang geleden, toen het aanzicht van de wereld nog door tovenarij werd bepaald, doken 5 tovenaars op om de 5 magische amuletten te vinden.

Elk van deze amuletten verbergt een grote kracht in zich en de persoon die erin slaagt om deze artefacten in zijn kasteel te verzamelen, krijgt de controle over deze machten en kan de krachten ten nutte maken. De amuletten kunnen niet door macht of oorlog worden verworven, maar door vreedzame handel en dan nog enkel van andere tovenaars en hun volksstammen. Het is op deze manier dat deze geheimzinnige wedstrijd een aanvang kan nemen. De speler die als eerste de 5 amuletten in zijn kasteel weet te vergaren, wint de strijd.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

Er zijn 26 vierkante watervelden zichtbaar, waarvan 15 velden van 1 tot 15 zijn genummerd. Op deze velden komen aan het begin van het spel de verschillende landschapstegels te liggen.



⇒ 5 aflegborden

Voor elke speler is er één aflegbord. Het overige spelmaterial is voor de neutrale volkeren.

Op elk aflegbord staat te lezen op welke gebieden de stammen van deze volkeren zich thuis voelen en hoeveel stammen er van elke soort zijn.

Voorbeeld

De aanduiding 2x woud betekent dat speler blauw beschikt over 2 stammen die zich thuis voelen in het woud.

De middelste tabel toont aan in welke rang van de magie zich een tovenaar bevindt.

De onderste tabel toont aan hoeveel goederen de tovenaar in zijn toren heeft.

STAM	3x grasland	3x woestijn	2x woud					
	RANG	1	2	3	4	5		
GOEDEREN	0	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23

Op deze ruimte wordt in het kort het verloop van een ronde geschetst.

⇒ 40 stamkaartjes

Er zijn vijf verschillende volkeren, voor elke speler en voor de neutrale tovenaar of tovenaars telkens één. Elk volk bestaat uit acht stammen. Elk kaartje stelt één stam voor. Elke stam wordt gekenmerkt door zijn kleur en door zijn afbeelding en toont op die manier bij welk volk hij hoort.

Onderaan op de kaartjes staat in welk landschap de stam zich thuis voelt. Elke stam is op de voorzijde éénkleurig. Op de achterzijde is een lichtgekleurde achtergrond zichtbaar.

Als een stam zich in zijn thuisland bevindt, wordt de éénkleurige zijde naar boven gedraaid.

In elk ander landschap wordt het kaartje zo gelegd dat de lichtgekleurde achtergrond zichtbaar is.



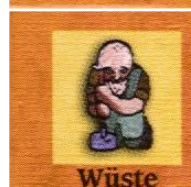
Een stamkaartje met de voorzijde en de achterzijde. Hij hoort bij de blauwe tovenaar en voelt zich thuis in het grasland.

Als de volledig gekleurde zijde van een stam te zien is (dat gebeurt alleen in de gebieden waar ze zich thuis voelen), kan deze stam produceren.



In de woestijn produceert de stam, die behoort tot de oranje tovenaar, en toont dan ook de voorzijde.

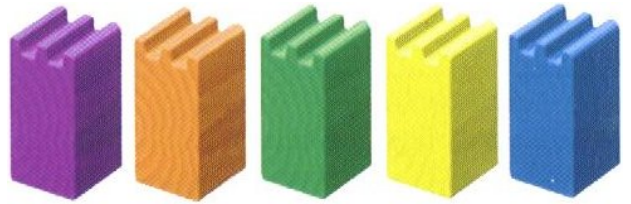
Als de zijde met de lichtgekleurde achtergrond te zien is (in alle landschappen waar deze stam zich niet thuis voelt), produceert de stam niet.



In alle andere landschappen produceert deze stam niet en toont daarom de achterzijde.

⇒ **5 kasteeltorens**

Elk volk heeft een eigen kasteel. Hier bewaren de tovenaars hun goederen en hun amuletten. De toren is de geboorteplaats van alle stammen van dit volk. Dat wil zeggen dat als een speler of een neutrale tovenaars een nieuwe stam op het bord brengt het steeds op het veld van de respectievelijke toren moet zijn.



⇒ **15 landschapstegels**



De 15 grote vierkante tegels tonen verschillende landschappen. Er zijn vijf verschillende soorten landschappen: moeras, woud, gebergte, woestijn en grasland. Elk gebied komt driemaal voor (telkens 1x met de cijfers 2, 3 en 4).

Op de gebieden staan cijfers. Deze cijfers geven aan hoeveel stammen er zich maximaal in dit gebied kunnen bevinden, zonder dat het overbevolkt geraakt. Als het aantal stammen in een landschap groter is dan het aangegeven cijfer dan is het gebied overbevolkt en kan geen enkele stam nog produceren.

⇒ **5 stoffen buidels**

Voor elk volk is er één buidel ter bewaring van de stammen.



Voorbeeld

We bevinden ons op het landschap moeras met twee stammen. Eén stam bevindt zich in het thuisland en kan produceren (de volledig gekleurde zijde ligt naar boven). De andere stam voelt zich hier niet thuis en kan daarom niet produceren (de zijde met de lichtgekleurde achtergrond ligt naar boven).

Voorbeeld

We bevinden ons in hetzelfde landschap met drie stammen. Hoewel één stam zich thuis voelt, produceert hij toch niet omdat het landschap overbevolkt is.

De grens van 2 stammen is overschreden.



⇒ 5 markeerstenen

De markeerstenen geven aan hoeveel goederen werden geproduceerd en over hoeveel goederen iedere speler in zijn kasteeltoren beschikt.



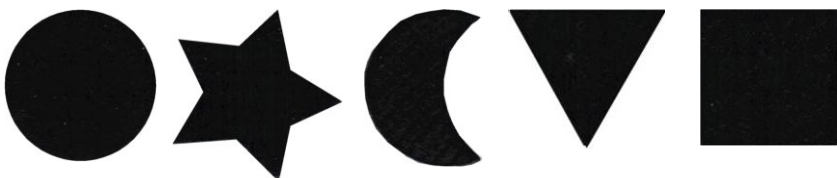
⇒ 5 banfiches

Iedere speler bezit één banfiche. Met deze fiche wordt aangeduid dat tegen een landschap of een waterveld een ban werd uitgevaardigd.



⇒ 25 amuletten in 5 verschillende vormen

Er zijn vijf verschillende soorten van amuletten: cirkel, ster, halvemaan, driehoek en vierkant. Elke vorm is toebedeeld aan een welbepaald landschap. Deze vorm is terug te vinden op de landschapstegel.



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin om één van de volgende voorwaarden te bereiken:

- 5 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben (de beste voorwaarde tot de zege) **of**
- 4 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben en minstens 10 goederen (de tweede beste voorwaarde tot de zege) **of**
- 3 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben en minstens 20 goederen (de derde beste voorwaarde tot de zege).

Van zodra een speler één van deze voorwaarden heeft bereikt, wordt de ronde nog tot het einde gespeeld. De speler rechts van de beginspeler wordt de laatste speler die aan de beurt komt. Zo heeft iedereen evenveel beurten gehad.

De speler die aan het einde van deze laatste ronde de beste voorwaarde tot de zege heeft bereikt, wint het spel. Als er een gelijke stand is dan wint diegene die het meeste goederen in zijn kasteeltoren heeft.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op de tafel gelegd en iedere speler kiest zijn volk (een kleur). Elke speler ontvangt het passende aflegbord en legt het voor zich neer.

Elke speler legt zijn markeersteen op het cijfer 0 van zijn goederentabel.

De landschapstegels worden verdekt zeer grondig gemixt en één voor één, nummer per nummer, op de genummerde watervelden van het speelbord gelegd. Op deze manier zal bij elke nieuw spel een ander continent tevoorschijn komen.

De overgebleven volkeren gelden als neutraal. De toren van elk van de neutrale volkeren wordt op een bepaalde plaats, op een bepaalde landschapstegel op het speelbord geplaatst. Daarbij komen ook drie toevallig getrokken stammen te liggen.

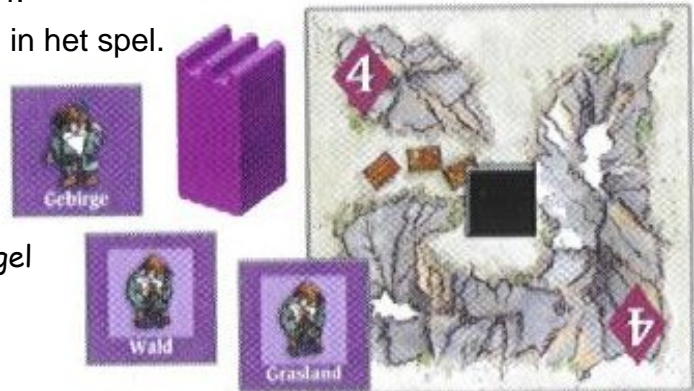
Afhankelijk van de kleur van de neutrale volkeren worden de toren en de stammen op verschillende landschapstegels geplaatst:

- ⇒ paars komt op de gebergtetegel met het cijfer 4;
- ⇒ groen komt op de moerastegel met het cijfer 4;
- ⇒ oranje komt op de woestijntegel met het cijfer 4;
- ⇒ blauw komt op de graslandtegel met het cijfer 4;
- ⇒ geel komt op de woudtegel met het cijfer 4.

Op deze manier zijn steeds alle vijf volkeren in het spel.

Voorbeeld

Paars is neutraal. De toren en 3 toevallig uit de buidel getrokken stammen worden op de gebergtetegel met het cijfer 4 geplaatst.



Voorrunde

Elke speler trekt nu verdekt 3 stammen uit zijn buidel. De jongste speler begint, daarna gaat het verder met de wijzers van de klok mee.

De eerste speler zoekt zich een willekeurige landschapstegel uit en plaatst daar zijn toren en zijn drie stammen. De stammen worden onmiddellijk met de correcte zijde naar boven gelegd.



Voorbeeld

De speler met het blauwe volk heeft de vrije woestijntegel met het cijfer 4 gekozen. Hij plaatst daar zijn toren en hij trekt verdekt uit de buidel 3 stammen. Eén van de stammen voelt zich thuis in de woestijn, de andere stammen niet.

Tips voor spelers die het spel voor de eerste keer spelen

Het is zeer belangrijk om aandacht te schenken aan het landschap waar de stammen zich thuis voelen. Het is uiteraard het best om de toren niet te plaatsen in een landschap waar geen van de eigen stammen zich thuis voelt. De toren is de geboorteplaats van alle nieuwe stammen die op het speelbord komen.

Let er ook op dat het cijfer op de landschapstegel niet te klein is want anders zal dit gebied te snel overbevolkt raken.

Denk er ook aan om de toren niet te ver van de andere stammen te zetten want alleen van de vreemde stammen kan men magische amuletten verkrijgen.

Als de eerste speler zijn toren en zijn drie bijbehorende stammen op een landschapstegel heeft gezet, dan mag daarna de tweede speler zijn keuze maken enzovoort.

Op elke landschapstegel mag maar één toren staan.

Verloop van een ronde

Elke speler voert alle 6 fases achter elkaar uit, daarna is het pas de beurt aan de volgende speler.

1. Ban opheffen

Als men in de vorige ronde een ban heeft uitgevaardigd over een landschap of een waterveld dan moet men die ban nu opheffen en de banfiche van het speelbord wegnemen (verdere informatie vindt u in fase 6: ban uitvaardigen).

2. Magie

Het aantal magische acties van de actuele speler is recht evenredig met zijn rang en komt overeen met het aantal amuletten in zijn kasteeltoren. Eén magische actie mag een speler echter altijd uitvoeren ook al bezit hij nog geen amulet.

De volgende magische acties zijn mogelijk:

- **een eigen, nieuwe stam, blind uit de eigen buidel** halen en op de geboorteplaats (op het landschap van de eigen toren) plaatsen;
- **een landschapstegel naar een vrij waterveld verschuiven.** De landschapstegel mag alleen horizontaal of verticaal (niet diagonaal) naar een vrij veld worden verschoven worden. Een tegel mag wel over de rand van het speelbord worden verschoven op voorwaarde dat op de tegenoverliggende zijde, de plaats waar de tegel opnieuw opduikt, een vrij waterveld ligt.



- **een nieuwe stam van een neutraal volk blind uit de buidel** trekken en de stam op het landschap van deze toren in het spel brengen;
- **een neutrale stam één veld bewegen.** Een stam kan enkel naar een aangrenzend landveld verhuizen, diagonale bewegingen zijn niet toegelaten. De watervelden kunnen door de stammen niet worden betreden.

Elk van deze hierboven beschreven acties geldt als één magische actie. Als een speler zich bijvoorbeeld in rang 3 bevindt (hij bezit 3 amuletten) dan mag hij drie acties uitvoeren.

Voorbeeld

Speler Blauw heeft de derde rang bereikt. Hij heeft al 3 amuletten in zijn toren. Daarom mag hij tot 3 magische acties per ronde uitvoeren.



Aan het begin van het spel kunnen alle spelers één magische actie uitvoeren. In het verdere spelverloop mag men voor iedere amulet die men in zijn kasteeltoren in veiligheid heeft gebracht, één magische actie uitvoeren.

De speler mag naar believen de gewenste actie kiezen uit de vier mogelijkheden. Het is ook toegelaten om een zelfde actie meermaals uit te voeren.

3. Beweging

Alle stammen van het eigen volk mogen naar een ander, naburig, veld verhuizen. Elke stam heeft maar recht op 1 veld.

Diagonale bewegingen zijn niet toegestaan.

Stammen mogen ook over de rand van het speelbord worden gezet op voorwaarde dat er zich op de tegenoverliggende zijde van het speelbord een landschapsveld bevindt.

Enkel aan het einde van de beweging kunnen amuletten worden afgegeven in de toren.

Stammen, die een amulet dragen, bewegen zich zoals andere stammen.



4. Amuletten kopen

Enkel en alleen via het kopen kan men in het bezit geraken van amuletten.

Men kan amuletten enkel verkrijgen van producerende stammen die tot een vreemd of een neutraal volk behoren. Producerende stammen zijn stammen die zich bevinden in een landschap waar ze zich thuis voelen. De stammen waarvan men amuletten kan kopen hebben ofwel de kleur van een andere speler ofwel een neutrale kleur.

Let op! : Van stammen die een amulet dragen, kan men geen amulet kopen omdat ze niet produceren.

Als men een amulet wil kopen, moet men een eigen stam in het landschap hebben van de stam waarvan men de amulet wil kopen. Het speelt daarbij geen enkele rol of de eigen stam kan produceren of niet.

De prijs voor een amulet wordt bepaald door de rang van de koper. Staat een speler bijvoorbeeld op rang 2 dan kost voor hem elke amulet 3 goederen. Als hij nog geen enkele amulet heeft dan kost elke amulet 1 goed. De amuletten die nog niet in de toren in veiligheid werden gebracht (de amuletten die onderweg zijn) tellen niet mee.

De prijs die moet worden betaald, wordt afgetrokken van de goederentabel.

De koper ontvangt de amulet van het landschap (symbool) waarin de amulet werd gekocht. De amulet wordt op de eigen stam in dit landschap gelegd.



Voorbeeld

Speler Blauw heeft zojuist van speler Oranje de moerasamulet (driehoek) gekocht. Omdat hij al drie amuletten in zijn toren heeft, moet hij zijn goederentabel met 4 verminderen betalen. Speler Oranje mag zijn goederentabel met 1 verhogen.

De speler van wie de amulet werd gekocht **ontvangt altijd 1 goed** onafhankelijk van de prijs die door de koper voor de amulet werd betaald (de goederentabel wordt met 1 goed verhoogd).

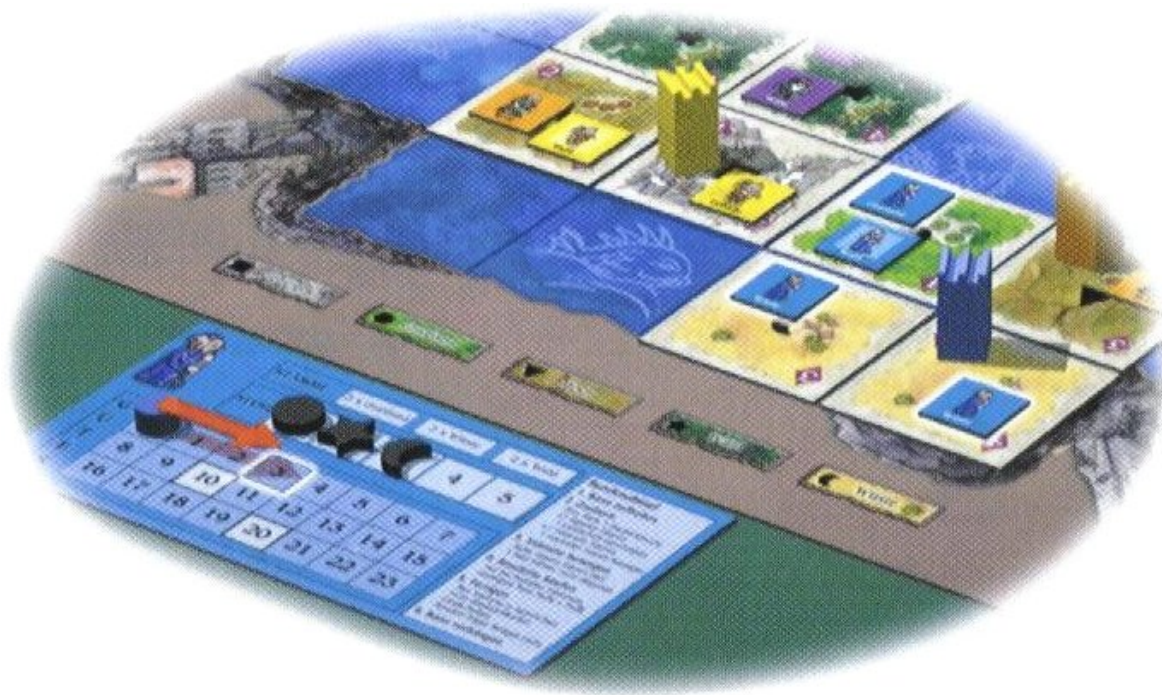
5. Produceren

Na de beweging en de verkoop van amuletten worden de stammen die produceren van alle spelers geteld.

Voor elke stam die produceert, ontvangt de speler één goed. Dit wordt onmiddellijk op de goederentabel aangeduid.

Stammen kunnen alleen produceren in landschappen waarin ze zich thuis voelen en die niet overbevolkt zijn.

Stammen die een amulet dragen kunnen niet produceren ook al bevinden ze zich in een landschap waarin ze zich thuis voelen.



Voorbeeld

Op de tekening ziet men vier stammen van speler Blauw. Drie stammen kunnen produceren en liggen met de volledig gekleurde zijde naar boven, één stam produceert niet en ligt met de lichtgekleurde achtergrond naar boven. Speler Blauw ontvangt 3 goederen op zijn tabel.

6. Ban uitvaardigen

Een ban uitvaardigen is enkel zinvol als men wil verhinderen dat een verschuiving van een landschap ongedaan wordt gemaakt of als men vermoedt dat een speler een landschap naar een ongeschikte plaats wil verschuiven. Met de ban kan men verhinderen dat ongewenste veranderingen een gunstige situatie in het gevaar brengen maar men kan ook een andere speler een stok in de wielen steken.

- Een ban kan worden uitgevaardigd over een landschap of over een waterveld.
- Een ban wordt uitgevaardigd door de banfiche op de desbetreffende landschapstegel of waterveld te leggen. De ban blijft liggen, tot de betreffende speler opnieuw aan de beurt is (fase 1).
- Een landschapstegel waarop een banfiche ligt, mag niet worden verschoven.
- Op een waterveld waarop een banfiche ligt, mag geen landschapstegel worden geschoven (niet erop en niet erover).
- Men is niet verplicht een ban uit te vaardigen.

De rang van de magie

Aan het begin van het spel heeft nog geen enkele speler een rang in de magie (er werd nog geen enkele amulet verzameld). Desondanks mogen de spelers, in fase 2, toch **één magische actie per ronde** uitvoeren. Om een hogere rang te kunnen verkrijgen, moeten de spelers amuletten verzamelen en in hun kasteeltoren in veiligheid brengen.

- ⇒ Een stam kan maximaal 1 amulet tegelijkertijd dragen.
- ⇒ Een stam, die een amulet draagt, beweegt zich zoals alle andere stammen. Een stam die een amulet draagt, kan echter geen goederen produceren. Daarbij speelt het geen rol of de stam zich op een landschap bevindt waar ze zich thuis voelen of niet.
- ⇒ Als een stam met een amulet de landschapstegel bereikt waar de eigen toren staat dan wordt de amulet van de stam weggenomen en op het aflegbord van de speler gelegd. De amulet komt terecht op de tabel die de rang van de magie aangeeft en wel op het kleinste getal dat nog vrij is. Vanaf dat moment werd de amulet in veiligheid gebracht.
- ⇒ Als een speler een tweede amulet binnenbrengt dan bereikt hij rang 2. Slaagt hij erin om een derde amulet in veiligheid te brengen dan schuift hij op naar rang 3, ... enzovoort. Het aantal amuletten op het aflegbord bepaalt dus de rang die de speler in de magie heeft bereikt. In alle geval moeten het **steeds verschillende amuletten** zijn. Een speler mag geen amuletten kopen die hij al heeft gekocht, ook al bevindt zich die nog niet in de toren.

Bewegingen over de rand van het speelbord

Zowel stammen als landschapstegels mogen over de rand van het speelbord worden bewogen. Ook in die tijd wist men al dat de aarde rond was. De beweging over de rand van het speelbord eindigt in het tegenoverliggende veld.



Een landschapstegel kan alleen op een vrij waterveld worden geschoven.

Een stam kan alleen over de rand van het speelbord worden bewogen op voorwaarde dat er op het doelveld een landschapstegel ligt. Watervelden mogen door de stammen niet worden betreden.

Einde van het spel

Als een speler voldoet aan één van de volgende zegevoorwaarden wordt de ronde nog tot het einde gespeeld:

- 5 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben **of**
- 4 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben en minstens 10 goederen **of**
- 3 verschillende amuletten in de eigen kasteeltoren hebben en minstens 20 goederen.

De speler die aan het einde van deze laatste ronde de beste voorwaarde tot de zege heeft bereikt, wint het spel. Als er een gelijke stand is dan wint diegene die het meeste goederen in zijn kasteeltoren heeft.

die magier von pangea



2

De magische toverspreuken kunnen zowaar ganse landschappen verschuiven.



4 Alleen bij onze burens kunnen we de amuletten verkrijgen in ruil voor goederen.

Deze goederen kunnen door onze stammen worden geproduceerd als ze zich op een landschap bevinden waar ze zich thuis voelen.

5



1

Elke speler kiest een tovenaars en zoekt zich een landschap waarop hij een toren bouwt. Daarbij worden nog 3 stammen gevoegd, zodat niets nog de zoektocht naar de 5 magische amuletten kan tegenhouden.



De zoektocht naar de 5 amuletten!

3

De stammen worden uitgezonden om de amuletten te zoeken en ze in de toren in veiligheid te brengen. Met elke amulet groeit de toverkracht.

