

# Eden

Voor 3-4 spelers vanaf 10 jaar

---

Uitgever: Kosmos, 2001  
Auteur: Gal Zuckerman  
Vertaling: Jeroen Hollander

---

## Spelregels

Met het zweet op je gezicht bewater je de onvruchtbare woeste grond. Weldra beschik je over vruchtbare grond. Je voedt en zorgt voor het land en de eerste planten komen op. De goden aanschouwen je werk en als beloning geven ze "mana". Ook bij je medespelers gaat het zo. Maar met geschenken van de goden kan de mensheid nog niet veel beginnen. En zo komen je medespelers op het idee hun mana in te zetten om anderen van de vruchtbare grond af te jagen. Maar dat laat je je niet gebeuren! Je verweert je hiertegen en snel is het eerste gevecht om de vruchtbaarste landerijen losgebarsten. Moge de mana met u zijn!

## Doel van het spel

Wie als eerste landschapskaarten met een gezamenlijke waarde van 20 vruchtbaarheidspunten op het speelveld heeft liggen, wint het spel.

## Spelmateriaal

1 speelveld  
49 bewateringskaarten  
17 cultiveringskaarten  
54 manakaarten (met verschillende waardes)  
96 landschapskaarten (per speler 24)  
4 overzichtskaarten

## Spelvoorbereiding

- Het **speelbord** wordt in het midden gelegd. Het is door middel van coördinaten in velden onderverdeeld. Deze coördinaten bevinden zich ook op de bewateringskaarten - voor elk is een bijbehorende kaart. Op die manier kan men door het spelen van bewateringskaart A1 veld A1 bewateren en met bewateringskaart B1 alleen veld B1.
- De **manakaarten** worden gescheiden van de overige kaarten. Iedere speler krijgt 100 mana (1x50, 1x20, 2x10 en 2x5). De speler legt de kaarten op een gedekte stapel voor zich neer, zodat de medespelers gedurende het spel niet weten hoeveel mana men heeft. De overgebleven mana wordt gesorteerd en naast het spelbord gelegd. Een speler neemt het beheer van de mana-bank op zich. Met mana kun je je velden in waarde verhogen en aanpassen en velden van de medespelers in jouw bezit brengen.
- Iedere speler ontvangt alle **landschapskaarten** van een kleur, die hij open voor zich legt. De landschapskaarten stellen de gecultiveerde bodem voor in verschillende ontwikkelingsstadia. Als de bodem meer gecultiveerd is, is deze ook vruchtbaarder. Dit wordt verduidelijkt met witte en rode vruchtbaarheidspunten. Hoe meer stippen er op een kaart staan, hoe waardevoller deze is. De witte stip geeft het eerste ontwikkelingsstadium aan: De droge bodem verandert in vruchtbaar land. De rode stippen geven het inkomen per ronde aan.
- De **bewateringskaarten** en de **cultiveringskaarten** worden samen geschudt en als gedekte stapel naast het spelbord gelegd. Iedere speler ontvangt van de gedekte stapel 6 kaarten, welke hij op hand neemt. Deze handkaarten houdt hij, net als zijn mana, voor zijn medespelers geheim. Met behulp van de bewateringskaarten maak je het land vruchtbaar. Met de cultiveringskaarten

kun je je eigen land in waarde verhogen.

## Verloop van een speelbeurt

Iedere beurt bestaat uit drie verschillende fasen, die de speler, die aan de beurt, zoals aangegeven uitvoerd. Aansluitend volgen volgens de wijzers van de klok de andere spelers. De oudste speler begint.

1. Mana ontvangen
2. a) 1 of 2 bewateringskaarten uitspelen en eventueel velden innemen  
of  
b) 1 cultiveringskaart uitspelen en landschapskaarten in waarde verhogen  
of  
c) passen  
**Aanvullend:** Eender wanneer actie a, b of c wordt uitgevoerd, men kan cultiveringskaarten verkopen voor mana en/of open liggende cultiveringskaarten kopen.
3. 1 kaart van de stapel trekken

### 1. Mana ontvangen

Tel de rode vruchtbaarheidspunten op je uitgespeelde landschapskaarten. Voor elk rood punt ontvang je 5 mana uit de bank. Denk zelf er aan, je inkomsten te melden. Wanneer je beurt is beëindigd en je je mana-inkomsten bent vergeten, heb je pech. Achteraf ontvang je niets meer.

### 2. Kaarten uitspelen

#### 2a. Bewateringskaarten

Leg **1 bewateringskaart** af op de aflegstapel en leg een van je eigen landschapskaarten op het veld, dat op de kaart is aangegeven. Wanneer je dat wilt, mag je nog een **tweede** bewateringskaarten spelen. Nadat een bewateringskaart is gespeeld, **kun je aangrenzende** landschapskaarten van een medespeler overnemen (zie: landverovering). Heb je twee kaarten gespeeld, dan kun je twee velden proberen over te nemen.

of

#### 2b. Cultiveringskaarten

- In plaats van een of twee bewateringskaarten leg je **1 cultiveringskaart** op de aflegstapel, om je velden, die zoals op de kaart afgebeeld zijn, in trap in waarde te verhogen.  
*Voorbeeld: je speelt de afgebeelde cultiveringskaart. Daarvoor moet je op het speelveld gebied met 4 landschapskaarten in deze schikking hebben.*
- Je mag de cultiveringskaart naar believen draaien om zo een gelijke schikking op het speelveld te vinden. Je mag de afbeelding niet spiegelen om deze omgekeerd in te zetten.
- Het is toegestaan, een gebied aan te wijzen, dat uit landschapskaarten met verschillende waardes bestaat. Echter alleen de laagste waarde wordt dan verhoogd.  
*Voorbeeld: met de kaart op de vorige pagina kunnen slechts twee velden worden opgewaardeerd.*
- Het gebied, dat opgewaardeerd wordt, kan alleen uit eigen landschapskaarten bestaan.
- Je kunt een kaart ook gebruiken, wanneer je een gebied hebt, dat uit meer kaarten, dan afgebeeld bestaat. Alleen het op de kaart afgebeelde gebied wordt opgewaardeerd.  
*Voorbeeld: Het veld \* (buiten het kader) wordt niet opgewaardeerd, omdat dit niet tot het afgebeelde gebied op de kaart behoort.*

### Doorvoeren van een cultivering

1. Je speelt een cultiveringskaart.
2. Leg de corresponderende landschapskaart met de eerstvolgende waarde op de velden, die op de kaarten is aangegeven. Landschapskaarten met waarde 1 (een vruchtbaarheidspunt) moeten worden omgedraaid om in waarde 2 (twee vruchtbaarheidspunten) te veranderen. Wil je landschapskaarten met waarde 2 verhogen,

dan moeten deze worden vervangen door kaarten met waarde 3 (drie vruchtbaarheidspunten). Waarde 3 wordt verhoogd naar waarde 4, wanneer je deze kaart omdraaid.

3. Per veld, dat je opwaardeert, moet je 10 mana aan de bank betalen. Je betaalt enkel voor de velden, die daadwerkelijk opgewaardeerd worden, zelfs wanneer er meer op de kaart zijn afgebeeld. *In het voorbeeld linksboven betaal je slechts 20 mana, omdat je slechts 2 velden kunt opwaarderen.*

of

## 2c. Passen

In plaats van een kaart te spelen, kun je ook passen en niets doen.

### Cultiveringskaarten verkopen en kopen

Aanvullend op a, b of c kun je altijd in je speelbeurt cultiveringskaarten inwisselen voor mana, je mag dus een willekeurig aantal aan de bank verkopen en/of een willekeurig aantal open kaarten uit de bank tegen betaling van mana kopen.

Wanneer men cultiveringskaarten aan de bank **verkoopt**, legt men deze open naast het speelbord (niet op de aflegstapel!). Per veld op de kaart ontvang je van de bank 10 mana.

Wanneer men cultiveringskaarten uit de voorraad van openliggende kaarten **koopt**, betaalt men voor deze koop 10 mana aan de bank onafhankelijk van het aantal afgebeelde velden en daarbij voor **elk** veld op de kaart bovendien 10 mana.

Het is toegestaan een cultiveringskaart te kopen en deze meteen in te zetten, indien men in dezelfde beurt nog geen kaart gespeeld heeft.

## 3. Een kaart trekken

Heeft men minder dan 5 kaarten, dan trekt men **één** kaart - onafhankelijk van het aantal kaarten wat men tijdens de beurt heeft afgelegd. Speelt men zijn beurt meer dan een kaart uit, dan krimpt zijn kaartenvoorraad in de loop van het spel! Heeft men reeds 5 kaarten, dan mag men geen nieuwe kaart trekken. Voor het maximale aantal kaarten worden alleen de bewaterings- en cultiveringskaarten geteld. Manakaarten tellen niet mee.

## Landverovering

Door een landverovering kan men bij een medespeler, middels de inzet van mana, land afnemen.

- Nadat men een bewateringskaart heeft gespeeld, kan men een landschapskaart van de tegenstander dat aan dat van de speler grenst aanvallen. De aanval moet direct na het neerleggen van de kaart plaatsvinden anders is het niet meer mogelijk.
- Aanvullend aan de zojuist neergelegde kaart mag men bij de aanval met **een tweede** kaart aanvallen. Deze kaart moet horizontaal of verticaal grenzen aan de vorige kaart.
- Men kan altijd slecht **één** medespeler aanvallen. Grenzen kaarten aan meerdere spelers dan moet men voor een speler kiezen.
- Men kan ook meerdere landschapskaarten van een speler aanvallen – mits deze aan de aanvallende kaart grenzen.

*Voorbeeld: De rode speler val behalve kaart A ook B, C en D aan. Kaart E kan hij ook aanvallen, maar hij ziet daar vanaf.*

## Afloop van een landverovering

Wat de aanval kost, wordt bepaald door de som van de rode en witte vruchtbaarheidspunten op de landschapskaarten, **die men aanvalt**.

Omgekeerd worden de kosten voor de speler die aangevallen wordt, bepaald door de som van de rode en witte vruchtbaarheidspunten, **waarmee aangevallen wordt**.

**Dus:** De aanvalskosten bereken je altijd door het vermenigvuldigen van het mana-aanbod maal de som van de vruchtbaarheidspunten aan de zijde van de tegenstander.

- Het minimumbod bij een aanval bedraagt 10 mana per vruchtbaarheidspunt van de tegenstander. De aanvaller doet het eerste bod en legt de geboden mana open neer.
- De aangevallen speler kan het bod aannemen of hij het verhogen. Daartoe moet hij het voorgelegde bod met minstens 5 mana overbieden en eveneens zijn bod open neer leggen.
- De aanval is beëindigd zodra een van de spelers het bod van zijn tegenstander aanneemt. De speler, die het hoogste bod heeft gemaakt, betaalt zijn geboden mana aan zijn tegenstander. Dan neemt hij de landschapskaarten en vervangt ze door zijn kleur met dezelfde waarde.

### **1. Voorbeeld:**

*Je legt een landschapskaart (mer een wit vruchtbaarheidspunt) op veld B4. op veld C4 ligt een kaart van een andere speler, dat eveneens een wit vruchtbaarheidspunt heeft. Je biedt hem hiervoor 10 mana. Je medespeler verhoogt het bod en biedt 15 mana. Jij verhoogt nu naar 25. Je tegenstander past, accepteert dus het bod en ontvangt van jou 25 mana. Nu verwijder je zijn landschapskaart op veld C4 en leg je daarvoor een landschapskaart van jezelf met eveneens een wit vruchtbaarheidspunt.*

### **2. Voorbeeld:**

*Jij (rood) valt met 2 velden (met twee punten) 3 velden (met 4 punten) van de blauwe speler aan. Dat betekent dat wanneer jij 20 mana biedt en de landverovering wint, moet je aan je medespeler 80 mana (20x4) betalen. Biedt je tegenstander 25 mana, dan moet hij je in dat geval 50 mana (25x2) betalen. Verhoog je daarna na 30 mana, gaat het 120 mana (30x4) kosten. Je tegenstander hoeft voor zijn volgende bod van 35 mana slechts 70 mana (35x2) te betalen. Voor jou is elk bod dus kostbaarder dan voor je tegenspeler. Dus zal je zulke landveroveringen alleen aangaan, wanneer je er zeker van bent, dat je ze kunt winnen.*

Ook wanneer je met slechts een veld een ander veld aanvalt, kunnen het bieden tot ernstige verschillen leiden. *Valt je bijvoorbeeld met je 1-punt-veld (1 vruchtbaarheidspunt) een 3-punten-veld (3 vruchtbaarheidspunten) aan, moet je ook elk bod met 3 vermenigvuldigen, terwijl je tegenstander dit niet hoeft te doen.*

## **Einde van het spel**

De speler die als eerste landschapskaarten met een gezamenlijke waarde van 20 vruchtbaarheidspunten (wit en rood) op het spelbord heeft liggen. De speler hoeft daarvoor niet aan de beurt te zijn. Mana is aan het einde van het spel niet meer waard.