

Alan.R. Moon • Aaron Weissblum

EISZEIT



Ravensburger

Eiszeit

ALEA, 2003

MOON Alan R. & WEISSBLUM Aaron

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten

EISZEIT

Kruip in de rol van de onbevreesde man of vrouw uit de ijstijd.
Zorg er voor om steeds in de nabijheid van de mammoets te blijven omdat zij beslissende zegepunten kunnen opleveren.

Speloverzicht

Het spel verloopt over **4 rondes**. Aan het begin van elke ronde plaatsen de spelers eigen jagers op het speelbord, ze verzetten jagers van de tegenstanders naar weinig interessante of minder attractieve gebieden of ze laten mammoets door het land trekken.

Al deze handelingen kosten '**stenen**', het betaalmiddel in dit voorhistorische spel. Om aan nieuwe stenen te geraken, moet men steeds weer opnieuw voor zijn tegenstrevers goed doen. Dit kan men verwezenlijken door kaarten uit te spelen die geen voordeel voor zichzelf opleveren maar wel voor de tegenstanders.

Aan het einde van elke ronde vindt er een waardering plaats. Bij de waardering ontvangen de spelers de beslissende zegepunten. De jagers die zich in hetzelfde gebied bevinden als de mammoets krijgen bijzonder veel zegepunten. Aangezien echter alle spelers dit willen, zal het regelmatig tot conflicten komen. Geluk voor die speler die op dat moment een knots bij zich heeft !

De speler die **na de vierde waardering** de meeste zegepunten heeft, wint dit spel.

Spelmateriaal

- **1 speelbord**
Het speelbord toont 12 genummerde gebieden.
- **65 jagers**
Telkens 13 per kleur.
- **55 speelkaarten**
33 lichtbruine en 22 donkerbruine kaarten.
- **6 mammoets**
Elke mammoet stelt een kudde voor.
- **12 gletsjerdelen**
In overeenstemming met de 12 gebieden.
- **50 stenen**
Het betaalmiddel in de ijstijd.
- **14 vuurschijfjes**
4x waarde 0 en telkens 5x waarde 1 en 2.
- **6 knotsen**
- **1 scheidingsstrook**
Linkerhelft lichtbruin, rechterhelft donkerbruin.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Afhankelijk van het aantal spelers worden bepaalde gebieden door de overeenkomstige gletsjerdelen bedekt:

- bij 3 spelers worden de **vier gebieden** van 1 tot en met 4 bedekt;
- bij 4 spelers worden de **twee gebieden** 1 en 4 bedekt;
- bij 5 spelers wordt er **geen enkel** gebied bedekt.

De overige gletsjerdelen worden, overeenkomstig de genummerde rugzijde, gesorteerd en naast het speelbord als stapel klaargelegd.



Aandacht

De gebieden die met gletsjerdelen zijn bedekt, mogen in het verloop van het spel niet door jagers en mammoets worden betreden.

De mammoets worden, afhankelijk van het aantal spelers, in welbepaalde gebieden geplaatst:

- **3 spelers:** telkens 1 mammoet in de gebieden van 5 tot en met 8.
De beide overgebleven mammoets worden in het spel voor 3 personen niet gebruikt en worden in de doos gelegd.
- **4 spelers:** telkens 1 mammoet in de gebieden 2, 3, 6 en 7.
Een vijfde mammoet wordt naast het speelbord klaargezet. De zesde mammoet neemt niet deel aan het spel en verdwijnt in de doos.
- **5 spelers:** telkens 1 mammoet in de gebieden van 1 tot en met 4.
De beide overige mammoets worden naast het speelbord klaargelegd.

De speelkaarten worden, nadat ze zijn gesorteerd naar de rugzijde, goed geschud en als twee verdeckte afneemstapels naast elkaar aan de zijkant van het speelbord gelegd. Tussen de beide stapels wordt de scheidingsstrook gelegd.

Iedere speler ontvangt:

⇒ **4 stenen** die hij voor zich neerlegt;

⇒ **13 jagers**, in de kleur die hij heeft gekozen, die eveneens voor zich neerlegt.

Eén van de jagers wordt gebruikt als telsteen en komt op het pijlveld van de succetabel terecht. De succetabel loopt rond het speelbord.

Opmerking

Alles wat een speler tijdens het spel bezit (jagers, stenen, knotsen) ligt altijd voor de speler op de tafel zodat alle spelers dit goed kunnen zien.

De overige stenen worden boven de stapel met de donkere speelkaarten klaargelegd.

Deze stenen vormen de zogenoemde 'donkere voorraad'.

De volgende aantallen worden klaargelegd:

- bij 3 spelers: 20 stenen;
- bij 4 spelers: 25 stenen;
- bij 5 spelers: 30 stenen.

Indien er minder dan 5 spelers aan het spel deelnemen dan worden de overige stenen in de doos teruggelegd.

Alle **14 vuurschijfjes** worden, uiteraard verdekt, goed gemixt. Vervolgens wordt in elk gletsjervrij gebied een verdekt vuurschijfje geplaatst. De overige vuurschijfjes worden als verdekte stapel naast het speelbord klaargelegd.

De **6 knotsen** worden eveneens naast het speelbord klaargelegd.

De meest behaarde speler opent een voorronde, vooraleer het eigenlijke spel zal beginnen. Te beginnen met deze speler, en vervolgens met de eerstvolgende speler met de wijzers van de klok mee, plaatst iedereen om de beurt één van zijn jagers in een gebied naar keuze (ter herinnering: gletsjergebieden zijn gedurende het spel taboe!). Van zodra elke speler zesmaal aan de beurt is geweest en van elke spelers 6 jagers op het speelbord zijn geplaatst, eindigt de voorronde.

Vervolgens ontvangt iedere speler nog **2 lichtbruine** en **3 donkerbruine** speelkaarten van de desbetreffende stapels. Hij neemt deze kaarten in de hand zodat zijn medespelers zijn kaarten niet kunnen zien.



Spelverloop

Het spel verloopt over 4 rondes.

Elke ronde bestaat op zijn beurt uit 4 op elkaar volgende fases:

- ➡ **1. zich vestigen (duurt tot de laatste steen uit de donkere voorraad is weggenomen);**
- ➡ **2. conflicten beslechten;**
- ➡ **3. waarderingen bepalen;**
- ➡ **4. gletsjerdelen plaatsen.**

1. Zich vestigen

De startspeler begint de vestigingsfase van de eerste ronde. Daarna komt de eerstvolgende speler met de wijzers van de klok mee aan de beurt ... enzovoort.

De speler die aan de beurt is, doorloopt **3 op elkaar volgende stappen**:

- **1.1.** Hij moet één van zijn handkaarten uitspelen.
- **1.2.** Hij mag een handkaart afleggen.
- **1.3.** Hij vult zijn handkaarten opnieuw aan tot 5 stuks.

1.1. Een handkaart uitspelen

De speler die aan de beurt is, moet welgeteld één handkaart uitspelen. Deze kaart wordt naast de gelijkgekleurde afneemstapel gelegd en vormt daar de aflegstapel. Zo zullen er in de loop van het spel twee aflegstapels ontstaan in de beide kleuren (lichtbruin en donkerbruin).

De actie die op de kaart werd aangegeven, treedt nu in werking.

Er zijn twee soorten kaarten waaruit kan worden gekozen: lichtbruine of donkerbruine.

- Als de speler een **lichtbruine kaart** uitspeelt dan legt hij boven de lichtbruine afneemstapel het aantal stenen dat op deze kaart staan afgebeeld. Deze stenen vormen nu de lichte voorraad. Daarna voert hij zelf de actie van deze kaart uit. Een speler mag slechts één lichtbruine kaart uitspelen en hij moet de kaart ook kunnen betalen ! In het andere geval moet hij een donkerbruine kaart uitspelen.

Een **lichtbruine kaart is dus goed voor de speler die hem uitspeelt** , maar ze kost de speler wel stenen !

- Als de speler een **donkerbruine kaart** uitspeelt dan mag hij van de donkere voorraad, de stenen die boven de donkere afneemstapel liggen, zoveel stenen nemen als op de kaart staan aangegeven. Hij legt de stenen nu bij zijn voorraad. Daarna wordt, zoals door de tekst op de kaart wordt aangegeven, de actie uitgevoerd voor een medespeler naar keuze ofwel voor alle medespelers.

De **donkerbruine kaarten zijn goed voor de medespelers**, maar ze brengen de speler die hem uitspeelt wel stenen op !

Aandacht

Als een speler, bij het begin van zijn beurt, **8 of meer stenen** voor zich heeft liggen dan mag hij **geen donkerbruine** kaart spelen maar dan moet hij een **lichtbruine** kaart spelen (de enige uitzondering: de cultuskaart die later wordt beschreven).

1.2. Een handkaart afleggen

Na het uitspelen van één van zijn handkaarten mag de speler nog één van zijn handkaarten zonder enige uitwerking afleggen. Een kaart die wordt afgelegd, wordt zonder deze aan de medespelers te tonen onder de desbetreffende aflegstapel geschoven.

Het afleggen van een handkaart gebeurt dus volledig vrijwillig.

1.3. De handkaarten aanvullen

Tot slot trekt de speler nog één of twee kaarten en vult zo zijn handkaarten opnieuw aan tot 5 stuks.

Aandacht

De kaarten die worden bijgetrokken, moeten absoluut niet van dezelfde kleur zijn als de uitgespeelde of de afgelegde handkaart. Bij het trekken van de kaarten moet de speler er wel voor zorgen dat hij nooit allemaal donkerbruine of allemaal lichtbruine kaarten in zijn handen heeft. Het is dus niet toegelaten dat een speler allemaal kaarten van dezelfde kleur in zijn handen heeft.

Als een afneemstapel volledig is opgebruikt, wordt hij goed geschud en opnieuw als verdekte afneemstapel klaargelegd.

Aandacht

De bovenste kaart van een aflegstapel blijft open liggen, deze kaart wordt dus niet mee geschud.

Als een speler de laatste steen uit de donkere voorraad wegneemt (of indien er geen stenen genoeg meer in voorraad zouden zijn dan mag hij de ontbrekende stenen uit de lichte voorraad nemen) en de actie van zijn kaart heeft uitgevoerd, **eindigt de vestigingsfase** en komen we in de volgende fase, de conflictfase terecht. De enige uitzondering hierop is de vierde ronde als de actie van de donkerbruine kaart niet meer mag worden uitgevoerd.

2. Conflicten beslechten

Nu worden alle vuurschijfjes op het terrein blootgelegd. Daarna wordt er, gebied per gebied, nagegaan of er zich al dan niet te veel jagers in dat gebied bevinden. Hoeveel jagers er in totaal in een gebied zijn toegelaten, dit wil zeggen hoe hoog de limiet van dit gebied is, wordt bepaald door de volgende **3 factoren**:

2.1. Het basisaantal

Principieel mogen er in elk gebied 3 jagers aanwezig zijn. De limiet van een gebied wordt dus bepaald op 3.

2.2. De mammoets

Elke mammoet die zich in een gebied bevindt, verhoogt de limiet met 1.

2.3. Het vuur

Elk vuurschijfje in een gebied verhoogt de limiet van 0 tot en met 2, afhankelijk van de waarde op het vuurschijfje. De waarde op het vuurschijfje geeft de toestand van het vuur aan.



Voorbeeld

Als er zich in een gebied bevinden:

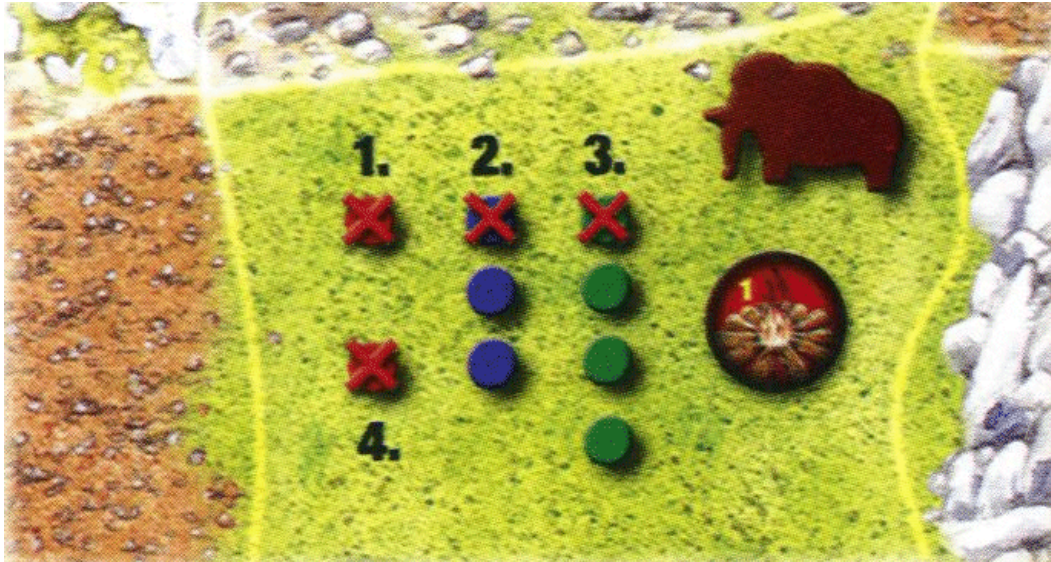
- 0 mammoets en 0 vuurschijfjes: maximaal 3 jagers toegelaten.
- 1 mammoet en één vuur waarde 2: maximaal 6 jagers toegelaten.
- 3 mammoets, een vuur waarde 0 en waarde 2: maximaal 8 jagers toegelaten

Als er zich in een gebied meer jagers bevinden dan door de limiet is toegelaten dan moet een deel van de jagers dit gebied verlaten. De speler die de minste jagers in een gebied heeft, moet één van zijn jagers uit het gebied wegnemen en de jager terug bij zijn voorraad leggen. Dan volgt de speler met de tweede minste jagers, dan diegene met de derde minste, de vierde minste en tenslotte diegene met de vijfde minste (diegene met de meeste).

Eventueel start het wegnemen opnieuw met de speler die dan de minste jagers heeft. Het wegnemen gaat zolang door tot de limiet, die geldt in dat gebied, is bereikt of tot het aantal jagers kleiner is dan de limiet. Als er meerdere spelers hetzelfde aantal jagers in een gebied hebben dan nemen zij tegelijkertijd elk een jager uit het gebied weg.

Aandacht

Hou wel rekening met de bijzondere functie van de knots tijdens het beslechten van een conflict (zie uitleg bij de kaarten).



Voorbeeld 1

In dit gebied zijn 5 jagers toegelaten maar er bevinden er zich 9: 2 rode, 3 blauwe en 4 groene. Rood moet als eerste een jager wegnemen, dan blauw en tenslotte ook groen. Aangezien er dan nog steeds één jager te veel is in het gebied moet rood zijn tweede jager uit het gebied wegnemen. De limiet van 5 jagers is in dit gebied bereikt en het conflict is hiermee beëindigd.



Voorbeeld 2

In dit gebied zijn 7 jagers toegelaten maar er bevinden er zich 13: 2 rode, 2 blauwe, 2 zwarte, 3 groene en 4 gele. Om te beginnen moeten rood, blauw en zwart tegelijkertijd een jager wegnemen. Dan neemt groen er één weg en tenslotte ook geel. Aangezien er nog steeds een jager te veel in het gebied aanwezig is, nemen opnieuw rood, blauw en zwart een jager weg. Het aantal jagers in dit gebied is nu lager dan de limiet zodat dit conflict ook wordt beëindigd.

In de gebieden waarvan het aantal jagers kleiner is dan de limiet of gelijk is aan de limiet, wordt er geen conflict uitgevochten. Alle jagers kunnen in dit gebied blijven staan.

Opmerking

Aan het einde van de conflictfase worden **alle vuurschijfjes en alle knotsen van het speelbord** (niet de knotsen die nog voor de spelers liggen) **opnieuw in de algemene voorraad** teruggelegd ongeacht of ze al dan niet een rol hebben gespeeld tijdens een conflict.



Vanaf het moment dat **alle conflicten zijn beslecht**, eindigt de tweede fase en begint fase 3.

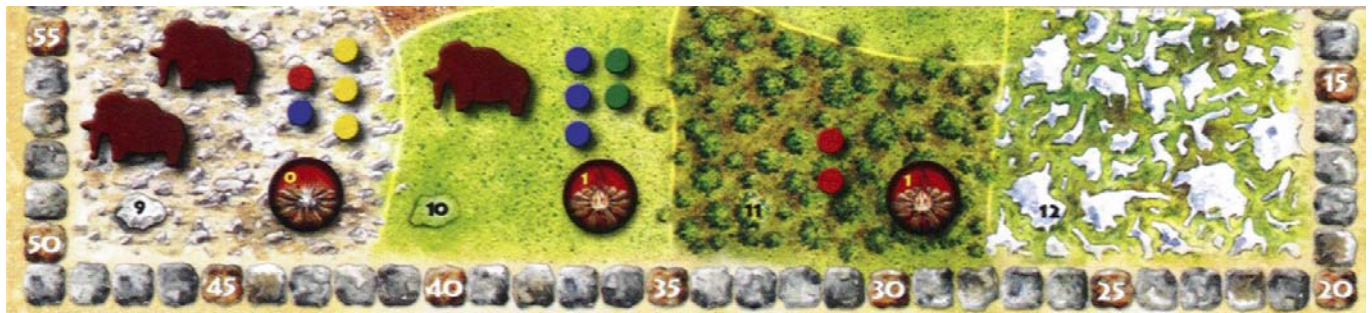
3. Waarderingen bepalen

De spelers ontvangen in deze fase zegepunten voor de jagers die zich nog op het speelbord bevinden. Alle gebieden worden gewaardeerd. Om het overzicht te kunnen behouden is het aangewezen om gebied per gebied (in volgorde) te waarderen.

Elke jager in een gebied ontvangt:

- 1 zegepunt indien er zich geen mammoet bevindt;
- 2 zegepunten met 1 mammoet;
- 3 zegepunten met minstens 2 mammoets.

Theoretisch kunnen er zich 6 (alle) mammoets in een gebied bevinden. Doch zelfs als er meer dan twee mammoets in een gebied staan, verhogen de punten voor de jagers niet. Het blijft bij 3 punten per jager.



Voorbeeld

In gebied 9 ontvangt geel 9 zegepunten, blauw en rood telkens 3 zegepunten.

In gebied 10 ontvangt blauw 6 zegepunten en groen 4 zegepunten.

In gebied 11 ontvangt rood 2 zegepunten.

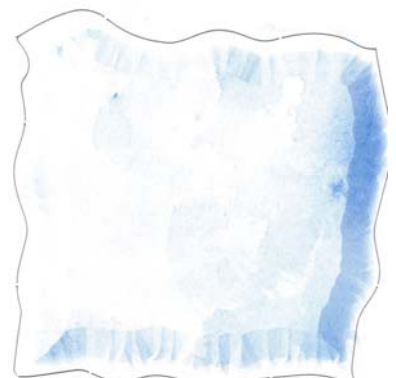
De zegepunten worden met behulp van de telsteen op de succetabel aangeduid.

Als **alle gebieden zijn gewaardeerd**, beginnen we aan de vierde en laatste fase van deze ronde.

4. Gletsjerdelen plaatsen

De speler wiens telsteen na de waardering het verst naar achter ligt, mag een gebied uitkiezen en het met het overeenstemmende gletsjerdeel volledig afdekken.

Het gekozen gebied moet tenminste aan een ander gebied grenzen dat door een gletsjerdeel is bedekt ofwel grenzen aan de bovenste rand van het speelbord.



Voorbeeld

In het spel met 3 spelers moet het eerste gletsjerdeel op één van de gebieden van 5 tot en met 8 worden geplaatst. In het spel met 4 spelers moet het eerste gletsjerdeel op één van de gebieden 2, 3 en 5 tot en met 8 worden geplaatst. In het spel met 5 spelers moet het eerste gletsjerdeel op één van de gebieden van 1 tot en met 4 worden geplaatst.

Alle jagers die zich in een afgedekt gebied bevinden, worden aan de eigenaar teruggegeven en komen in zijn voorraad terecht. Alle mammoets worden in de algemene voorraad teruggelegd naast het speelbord.

Opmerking

Indien er meerdere spelers op de laatste plaats liggen dan mag die speler de gletsjer leggen die de minste jagers op het speelbord heeft. Indien er dan nog een gelijke stand heerst dan mag de speler met de minste stenen de gletsjer plaatsen. Indien er dan nog een gelijke stand is dan wordt er geloot.

Ter herinnering

Een gebied dat door een gletsjerdeel werd bedekt, geldt nog steeds als een aanwezig gebied, maar het mag niet meer worden betreden door jagers of mammoets. Eventueel mag het wel, overeenkomstig de regels, worden 'overvlogen'.

De volgende ronde

Vooraleer de volgende ronde kan beginnen, **moeten de volgende twee acties** worden doorgevoerd:

➔ **Alle stenen die in de lichte voorraad** liggen, worden naar de donkere kaarten overgeheveld en vormen daar de donkere voorraad voor de volgende ronde.

Opmerking

Als er minder dan 10 stenen in de donkere voorraad liggen dan moeten alle spelers evenveel stenen uit hun eigen voorraad (indien ze voorhanden zijn) in de donkere voorraad leggen.

Voorbeeld

In de nieuwe donkere voorraad liggen slechts zes stenen. Er zijn 3 deelnemers aan het spel. Normaal gezien moeten ze allen 2 stenen in de voorraad leggen (1 is te weinig want dan liggen er nog maar 9 stenen). Aangezien één van de spelers slechts 1 steen heeft, moet hij er één afgeven, de andere spelers geven er twee af zodat er 11 stenen in de donkere voorraad liggen.

➔ **Alle 14 vuurschijfjes worden verdekt gemengd.** Opnieuw wordt in elk gletsjervrij gebied een verdekt vuurschijfje gelegd. De overige vuurschijfjes worden verdekt naast het speelbord gelegd.

De linkerbuurman van de speler die de vestigingsfase heeft beëindigd, begint de nieuwe ronde door het uitspelen van een handkaart. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Belangrijk: Voor de laatste ronde gelden er twee bijzondere regels !

1. De actie van de laatste donkere kaart, de kaart die de vestigingsfase van deze ronde heeft beëindigd, wordt niet meer uitgevoerd en wordt dus genegeerd.
Het aantal stenen dat op deze kaart wordt vermeld, wordt niet aan de speler gegeven.
In plaats daarvan plaatst hij deze stenen onmiddellijk van de donkere in de lichte voorraad.
2. Er worden geen gletsjerdelen meer gelegd.

Einde van het spel

Na de vierde ronde eindigt het spel. De speler die over de meeste zegepunten beschikt, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste jagers op het speelbord heeft. Indien er nog een gelijke stand wint de speler die nog over de meeste stenen beschikt. Is er dan nog een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

Het spel kan worden ingekort in tijdsduur door 3 in plaats van 4 rondes te spelen.

De speelkaarten

Voor de speelkaarten gelden, naast de bijzondere regels van elke kaart afzonderlijk, de volgende algemene regels:

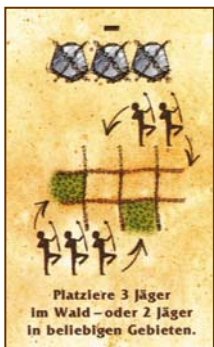
- Spelers die een **actie van een donkerbruine kaart** mogen uitvoeren, mogen ook **afzien van een deel of het geheel van de actie**.
- Als er op de speelkaarten over '**plaatsen**' wordt gesproken dan wil dat zeggen dat er jagers en mammoets van buiten het speelbord worden ingezet. Als er op de speelkaarten over '**verzetten**' wordt gesproken dan wil dat zeggen dat speelfiguren die zich al op het speelbord bevinden in andere gebieden worden verplaatst. Als een speler geen jagers meer in zijn eigen voorraad heeft, mag hij ook jagers op het speelbord verzetten niettegenstaande er op de actiekaart over 'plaatsen' werd gesproken. Dezelfde regeling geldt ook voor het 'plaatsen' van mammoets.

Voorbeeld

Een speler speelt een kaart die hem toelaat om 3 van zijn jagers in de steppe te plaatsen. Hij heeft echter nog maar 1 jager in zijn voorraad die hij nu in een steppegebied plaatst. Vervolgens besluit hij om nog twee van zijn jagers die zich al op het speelbord bevinden naar dit of een ander steppegebied te verzetten.

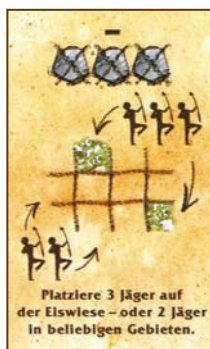
- **Buurgebieden zijn gebieden die een gemeenschappelijke grens hebben** (zo zijn bijvoorbeeld de gebieden 1 en 6 respectievelijk 7 en 12 buurgebieden; de gebieden 2 en 7 respectievelijk 6 en 11 zijn geen buurgebieden). Als twee gebieden door een gebied worden gescheiden dat door een gletsjerdeel is bedekt, worden zij toch beschouwd als zijnde geen buurgebieden.

De lichtbruine speelkaarten

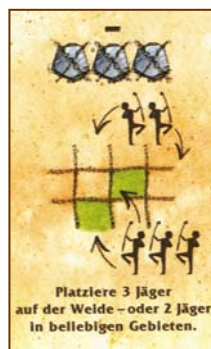


2 kaarten per landschap (12 in totaal)

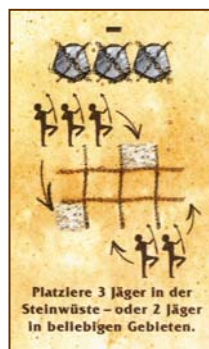
De speler mag tot 3 jagers uit zijn eigen voorraad in een willekeurige combinatie in één of in beide gebieden plaatsen die door deze kaart wordt aangegeven (in dit geval in het woud). Als de speler dat niet wil dan mag hij tot 2 jagers in één of twee willekeurige gebieden inzetten.



de ijsvlakte



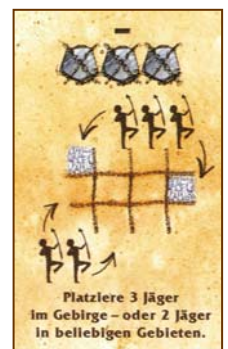
de weide



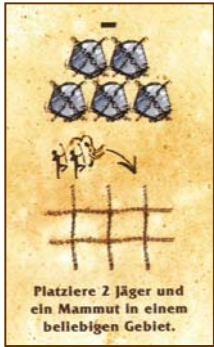
de steenwoestijn



de steppe

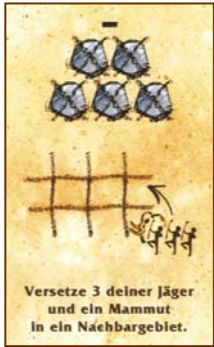


het gebergte



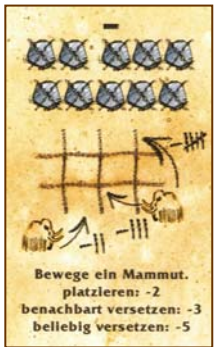
2 kaarten

De speler mag tot 2 jagers uit zijn eigen voorraad en één mammoet van de algemene voorraad in één willekeurig gebied plaatsen. Als er geen mammoet meer voorhanden is in de voorraad dan mag hij een mammoet uit een buurgebied van het gebied waarin hij de twee jagers heeft ingezet, verplaatsen.



2 kaarten

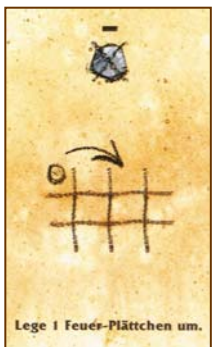
De speler mag uit één willekeurig gebied tot 3 van zijn eigen jagers in een buurgebied verzetten. Daarbij mag hij, als hij daar goesting voor heeft, uit hetzelfde gebied een mammoet meenemen.



3 kaarten

De speler beweegt een mammoet. De speler kan kiezen uit één van de volgende drie mogelijkheden:

1. Plaatsen van een nieuwe mammoet in een willekeurig gebied kost 2 stenen.
2. Verzetten van een mammoet in een buurgebied kost 3 stenen.
3. Verzetten van een mammoet in geen buurgebied kost 5 stenen.



3 kaarten

De speler mag één vuurschijfje uit een willekeurig gebied nemen en het in een willekeurig ander gebied leggen. Uiteraard mag de speler de voorkant van het schijfje niet bekijken. In een gebied mag een willekeurig aantal vuurschijfjes liggen.

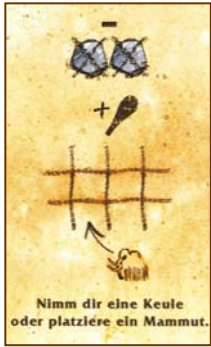


3 kaarten

De speler laat twee willekeurige jagers van een buurgebied van plaats wisselen.

Voorbeeld

Groen verzet een blauwe jager van gebied 6 naar gebied 9 en van daaruit een rode jager terug naar gebied 6.



3 kaarten

De speler mag uit de algemene voorraad een knots nemen voor zover er natuurlijk nog een knots voorhanden is. Hij mag de knots onmiddellijk inzetten door hem onder een willekeurige eigen jager op het speelbord te leggen. In plaats daarvan mag hij de knots ook voor zich neerleggen en hem later op een willekeurig tijdstip, als hij een eigen jager plaatst of verzet, aan deze jager toevoegen. Van zodra een knots aan een jager werd toegevoegd, blijft de knots tot de volgende conflictfase bij deze jager liggen en kan de knots niet meer worden verplaatst.

Een speler mag meerdere knotsen bezitten en in het spel brengen (zelfs in dezelfde beurt). Iedere jager mag echter ten hoogste één knots bij zich hebben.

Het voordeel van een knots te bezitten voor een jager is:

- Deze jager doorstaat in alle geval het volgende conflict. Dit betekent dat hij slechts wordt meegeteld als het om de limiet van een gebied en het aantal jagers per speler gaat. Maar ... deze jager wordt onder geen enkele omstandigheid van het speelbord verwijderd.

Voorbeeld

In een gebied zijn 5 jagers toegelaten maar in werkelijkheid staan er 7 jagers : 1 rode met knots, 2 gele en 4 blauwe. Rood zou normaal gezien als zwakste zijn jager moeten wegnemen maar omdat hij beschikt over een knots mag hij blijven staan. Dus moet geel een jager wegnemen en daarna ook blauw. De limiet van dit gebied is daarmee bereikt en het conflict is beëindigd.

- Een jager die een knots bezit mag door een tegenspeler in geen enkel geval worden verzet, geruild van plaats of van het speelbord verwijderd. Uiteraard mag dit wel gebeuren door de bezitter van deze jager.

In plaats van een knots te nemen, mag de speler ook één mammoet uit de algemene voorraad nemen en in een willekeurig gebied inzetten. Als er geen mammoets meer in de voorraad zijn dan mag hij ook een mammoet van het speelbord naar een naburig gebied op het speelbord verzetten.



2 kaarten

De speler neemt de beslissing om te kiezen voor één van de actiekaarten die op dat moment bovenaan op de aflegstapel liggen. Vervolgens wordt, zoals gewoonlijk, verder gespeeld. Als de speler heeft gekozen voor de lichtbruine kaart dan betaalt hij het aantal stenen en voert de actie zelf uit. Als de speler heeft gekozen voor de donkerbruine kaart dan krijgt hij het aantal stenen en laat de actie uitvoeren.

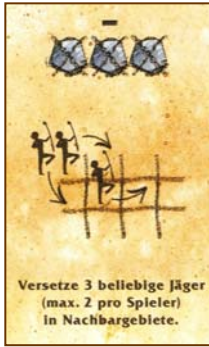
Voorbeeld

De speler speelt een lichtbruine cultuskaart, schuift ze onder de lichtbruine aflegstapel en laat dan de actie van de donkerbruine kaart uitvoeren.

Hij ontvangt het aantal stenen uit de donkere voorraad die op de donkerbruine kaart zijn afgebeeld.

Opmerking

De cultuskaarten worden na het uitspelen onder de respectievelijke aflegstapel geschoven zodat er opnieuw twee 'normale' kaarten bovenaan de aflegstapel liggen. Zo kan het gebeuren dat door het uitspelen van meerdere cultuskaarten één en dezelfde actie meermaals na elkaar wordt uitgevoerd.



3 kaarten

De speler mag tot 3 willekeurige (dus ook eigen) jagers uit één of meer willekeurige gebieden in één, respectievelijk meer willekeurige buurgebieden verzetten.

De speler moet er alleen op letten dat niet alle drie verplaatste jagers aan één speler toebehoren.

Voorbeeld

Groen verzet een rode jager van gebied 4 naar 7, een blauwe van 4 naar 8 en een eigen groene van gebied 8 naar gebied 12.

De donkerbruine speelkaarten



2 kaarten

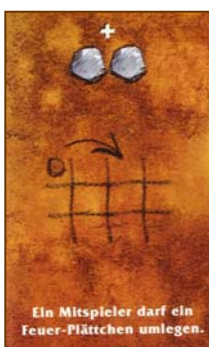
De linkerbuurman van diegene die deze kaart heeft uitgespeeld, mag beginnen. Hij plaatst, als hij daar goesting voor heeft, tot 2 van zijn eigen jagers in één gebied respectievelijk telkens 1 jager in twee willekeurige gebieden.

Daarna mag de volgende speler met de wijzers van de klok mee ook hetzelfde doen ... enzovoort.



4 kaarten

De linkerbuurman van diegene die deze kaart heeft uitgespeeld, mag beginnen. Hij plaatst, als hij daar goesting voor heeft, 1 van zijn eigen jagers in een willekeurig gebied. Vervolgens mag de volgende speler met de wijzers van de klok mee ook hetzelfde doen ... enzovoort.



2 kaarten

De speler kiest een speler die nu wel een vuurschijfje mag bekijken. De speler mag één vuurschijfje uit een willekeurig gebied nemen en het in een willekeurig ander gebied leggen.

In een gebied mag een willekeurig aantal vuurschijfjes liggen.

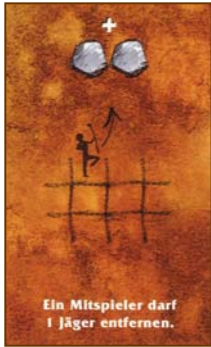


3 kaarten

De speler kiest een medespeler die tot 2 willekeurige jagers van het speelbord mag verwijderen (de jagers komen in de voorraad van de bezitter terug).

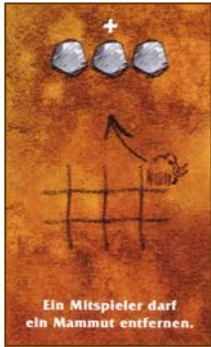
Opgelet

De beide jagers mogen niet van één en dezelfde speler zijn.



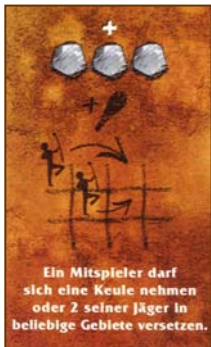
3 kaarten

De speler kiest een medespeler die 1 willekeurige jager van het speelbord mag verwijderen (de jager komt in de voorraad van de bezitter terug).



3 kaarten

De speler kiest een medespeler die een willekeurige mammoet van het speelbord wegneemt en hem terug in de algemene voorraad plaatst.



3 kaarten

De speler kiest een medespeler die zich ofwel een knots mag aanschaffen (voor verdere informatie zie de uitleg bij de lichtbruine kaarten) ofwel tot 2 van zijn eigen jagers uit willekeurige gebieden naar andere willekeurige gebieden mag verzetten.



2 kaarten

Hier gelden dezelfde regels als bij de lichtbruine cultuskaarten. Uiteraard komt deze kaart na het uitspelen onder de donkerbruine aflegstapel terecht.

Tip

Als een speler 8 of meer stenen voor zich heeft liggen mag hij, in tegenstelling tot de algemene regel, toch een donkerbruine cultuskaart uitspelen op voorwaarde dat hij wel voor de openliggende lichtbruine kaart kiest.