

## INHOUD EN VOORBEREIDING

1 Plaats het **tariefbord** in het midden van de tafel.

2 Sorteert de **36 grondstoffiches** per type om een voorraad te maken van 6 stapels van 4 fiches, plaats ze naast het tariefbord. Leg de ongebruikte fiches terug in de doos.

- Met 3 spelers : maak stapels van 5 fiches.
- Met 4 spelers : maak stapels van 6 fiches.

3 Mix de **55 tegels** en maak 2 gedekte trekstapels, plaats ze naast het tariefbord.

6 Leg de **12 bonusfiches** binnen handbereik van alle spelers.

5 Kies één van beide trekstapels. Onthul de 6 eerste tegels van de gekozen stapel en plaats ze van links naar rechts onder het tariefbord, zie afbeelding hierboven.

4 Mix de **15 tariefiches** en plaats ze willekeurig op de aangewezen vakken op het tariefbord.

Opmerking : vermijd drie dezelfde tariefiches, zoals hiernaast afgebeeld



7 Kies willekeurig een startspeler. Je bent nu klaar om te beginnen!

## SPELVERLOOP

Tijdens jouw beurt, moet je één van de volgende acties uitvoeren :

A **NEEM FICHES**

OF

B **KOOP EEN TEGEL**

A **NEEM FICHES**

Neem 3 grondstoffiches, onthoud de volgende beperkingen. Aan het einde van je beurt :

- Mag je niet meer dan **5 grondstoffiches bezitten** ( ).
- Mag je niet meer dan **2 ankh fiches bezitten** ( ).

Opmerking :

- Je mag meerdere fiches bezitten van dezelfde grondstof.
- Wanneer je fiches neemt, mag je tijdens je beurt de limiet overschrijden, maar aan het einde van je beurt moeten de overtolige fiches terug in de voorraad gelegd worden.

B **KOOP EEN TEGEL**

Koop een tegel door te betalen met grondstoffen, welke boven de tegel aangegeven zijn door de tariefiches op het tariefbord. Leg de verbruikte grondstoffiches in de voorraad en leg de gekochte tegel voor je neer.



In dit voorbeeld, koopt de speler de witte tegel met de 3 grondstoffen afgebeeld op het tariefbord.



Wanneer een speler een tegel koopt, moet hij deze horizontaal of verticaal aan één van zijn tegels plaatsen (diagonaal verbinden is niet toegestaan).

Een nieuwe tegel mag geplaatst worden in één van de omliggende vakken.

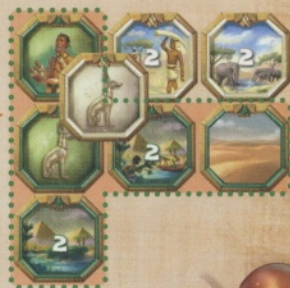


### SPECIALE GEVALLEN



Je mag een tegel bovenop 4 andere tegels plaatsen als de kleur overeenkomt met minstens één van de tegels aan de "basis". Een tegel die op deze manier wordt geplaatst, kost één grondstof minder (naar keuze).

Indien je een groep van 5 of meer aangrenzende tegels van dezelfde kleur weet te vormen, neem je een bonusfiche. (groen in dit voorbeeld) (3).



Indien je een groep van 5 of meer aangrenzende tegels met dezelfde afbeelding (jakhals, kever of valk) weet te vormen, neem je een bonusfiche. (3).



### OVERIGE ACTIES



Voor of na het uitvoeren van je verplichte actie, mag je tijdens je beurt Ankh-fiches gebruiken. Voor elk gebruikt Ankh-fiche, kun je één van de volgende acties uitvoeren (C of D):

#### C Vervang de tegels

1: Verwijder de meest linkse tegel van de rij (**verplicht!**).



Negeer deze stap in een 3- of 4-spelers spel!

2: Verplaats alle overblijvende tegels naar links, indien er overblijvende tegels zijn.



3: Kies één van beide trekstapels.



4: Trek nieuwe tegels van de gekozen trekstapel, en vul aan van links naar rechts.



Opmerking: Indien tijdens het vervangen van de tegels de trekstapel leeg is, vul je verder aan met de andere trekstapel.

#### D Verplaats één van jouw tegels

Verplaats een tegel (welke zich niet onder een andere tegel bevindt) naast één (of meer) van jouw andere tegels.



Verplaats een tegel die zich bovenop andere tegels bevindt, maar zorg ervoor dat de tegel **steeds door 4 tegels wordt ondersteund** (je mag de kleur negeren).



- Indien een groep van 5 tegels (kleuren of afbeeldingen) wordt gesplitst, moet het bonusfiche teruggegeven worden (3).
- Met 1 Ankh-fiche mag je de tegels vervangen OF een tegel verplaatsen, maar niet beide.
- Je mag tijdens je beurt 2 Ankh-fiches gebruiken.
- Een tegel die zich bovenop andere tegels bevindt, wordt beschouwd als aangrenzend aan de 4 tegels die deze tegel ondersteunen.

- 1) Een Ankh-fiche gebruiken om de tegels te vervangen;
- 2) Een tweede Ankh-fiche gebruiken om een tegel te verplaatsen;
- 3) Een tegel kopen en plaatsen.

- 1) Een Ankh-fiche gebruiken om de tegels te vervangen;
- 2) Een tegel kopen en plaatsen;
- 3) Een tweede Ankh-fiche gebruiken om de tegels opnieuw te verplaatsen (om bijvoorbeeld een tegenstander te belemmeren).

Ankh-fiche gebruiken welke je in dezelfde beurt hebt ontvangen.

Wanneer een speler zijn 13de tegel heeft geplaatst, wordt het spel beëindigd: de huidige ronde wordt uitgespeeld, zodat alle spelers hetzelfde aantal ronden hebben gespeeld. Daarna worden de overwinningpunten (OP) van elke speler geteld.

Ga als volgt verder:

- 1) Tel de punten op de bonusfiches en tegels bij elkaar op.
- 2) Elke afbeelding (dieren) in een groep van **2 of meer** aangrenzende tegels van hetzelfde type is 1 OP waard. Een enkele dierentegel is niets waard.
- 3) Elke tegel in een groep van **2 of meer** aangrenzende tegels van dezelfde kleur is 1 OP waard. Een enkele gekleurde tegel is niets waard.
- 4) Ontvang 1 OP voor elke **3 overblijvende** fiches in je bezit (ongeacht het type).



- 2 OP voor de groep witte tegels, 5 OP voor de groep groene tegels  
(+ een bonus tegel met 3 OP), 3 OP voor de groep rode tegels;
- 3 OP voor de groep jakhalzen, 2 OP voor de groep kevers;
- 6 OP voor de waarden op de tegels;
- 0 OP voor de overblijvende fiches.

**TOTAAL**

**TOTAAL**  
**24 OP**

- De groene jakhals is niets waard, aangezien deze tegel niet aangrenzend is aan een andere jakhals.
- De groep met 2 kevers is punten waard, ook al is er maar 1 blauwe tegel.
- De 2 OP van de witte tegel samen mee, ook al is er maar 1 witte tegel.
- De tegels die zich bovenop bevinden splitsen de groene groep niet, dus wordt de bonustegel met 3 OP behouden.

De speler met de meeste punten wint. Indien er sprake is van gelijkspel, wint de speler met de minste tegels. Indien er dan nog steeds een gelijke score is, wint de speler met de minste fiches. Indien nog steeds gelijkspel ... dan delen de spelers de overwinning!

Naast de tegels met afbeeldingen van dieren en tegels die 2 OP waard zijn, zoals hierboven beschreven, zijn er 3 andere soorten tegels van elke kleur: het magazijn, de schrijver en de woestijn.

Wanneer je een magazijn koopt, plaats je er onmiddellijk een fiche van dezelfde kleur bovenop (neem deze uit de voorraad, indien er nog minstens 1 beschikbaar is). Het fiche mag gebruikt worden zoals de andere fiches in je bezit. Zodra het fiche gebruikt is, kan het magazijn verder gebruikt worden als aanvullende opslagruimte (in aanvulling op de 2 Ankh's/5 grondstoffen). **BELANGRIJK:** Het magazijn mag enkel een grondstof bevatten die overeenkomt met de kleur van de tegel. Het is verboden om op te slaan als de tegel als "basis" tegel gebruikt wordt voor een hoger liggende tegel. Wanneer je een tegel op een magazijn plaatst met een fiche erop, wordt het fiche terug in de voorraad geplaatst.

Wanneer je een schrijver koopt, krijg je onmiddellijk een bonusbeurt. Deze wordt gespeeld als een reguliere beurt.

Een woestijn heeft geen speciaal effect of dier, maar telt mee als willekeurige kleur om groepen van 2 of meer tegels van dezelfde kleur te maken, en om bonustegels te verkrijgen met groepen van 5 of meer tegels.