

Neolithibum

Auteur: Harald Blatz & Peter Gutbrod

Uitgegeven door Heidelberger Spieleverlag, 19??

Knotsgekke toestanden aan tafel om m.b.v. echte stenen een altaar te bouwen (3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Marc Van den Branden (Spelgroep Forum, Mortsel, België).

Spelvoorbereiding

- Leg het speelbord in het midden en leg op het speelbord de houten schijf.
- Leg de drie formaten van stenen op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord.
- Ook de handicapkaarten (genummerd van 1 tot 3) worden verdekt op het speelbord gelegd.
- De steentijdperkmaaltijd-kaartjes en de puzzelstukken van de holebeerschedel worden in aparte zakjes gestopt.
- Elke speler ontvangt één steentijdperk-portret, een set van 6 steentijdperk-kaarten en neemt zich 5 maaltijdkaartjes uit het zakje die hij verdekt voor zich op tafel legt.

Spelverloop

Elke speler kiest uit zijn set van 6 kaartjes de gewenste actie. Nadat elke speler zo'n kaartje gekozen heeft, worden deze blind op tafel gelegd. Vervolgens wordt door de spelers bepaald in welke richting hun kaartje wijst. De spelers voeren na elkaar hun actiekaartje uit.

Steendragers (drie kaartjes)

Er zijn drie steendrager-kaartjes, gaande van een kleine, over een middelgrote tot een grote steen. Je kan pas een steen leggen als je voldoende gegeten hebt. Afhankelijk van de grootte van de gekozen steen moet je 1, 2 of 3 maaltijden afgeven. Indien je niet in staat bent het gepaste aantal maaltijden af te geven, gaat de overschot van het kaartje verloren.

Grootte steen	Eten	Puzzelstukken
Klein	1	1
Middelgroot	2	2
Groot	3	3

Indien je er in slaagt de genomen steen in het midden op de houten schijf (tempel) te leggen zonder dat een andere steen er af valt - bewegen mag - of door een tegenspeler getwijfeld wordt aan de juistheid van de plaats van de steen (zie 'Wet van de hardste knuppel'), ontvang je één of meer stukjes van de

holebeerschedel uit het zakje met stukjes of uit de knekelput (zie verder). Valt alleen je eigen steen, dan mag je opnieuw proberen hem te leggen.

Betweter (één kaartje)

- Wijst een betweterkaart naar een speler die een steendragerkaart heeft uitgespeeld, dan moet deze laatste een handicapkaart nemen. Met deze handicap moet hij dan zijn steen op de houten schijf leggen. In ruil hiervoor krijgt de betweter één stukje van de holebeerschedel.
- Wijst een betweter niet naar een steendrager, dan heeft deze kaart geen effect.
- Wijzen er meer dan één betweter tegelijk naar een steendrager, dan moet deze 2 handicapkaarten (één van 1^o categorie en één van 2^o) nemen en simultaan uitvoeren.

Het maximum aantal te nemen handicapkaartjes is 3.

Vreetzak (één kaartje)

Als een speler deze kaart uitspeelt, geeft deze hem recht op het nemen van 5 maaltijdkaartjes uit het zakje, behalve als de knuppelman ook uitgespeeld werd.

Knuppelman (één kaartje)

- Als deze kaart door één speler wordt uitgespeeld, ontvangt hij alle maaltijdkaartjes van de spelers die zojuist een vreetzak-kaart hebben uitgespeeld.
- Is er echter meer dan één knuppelman, dan maken deze onderling ruzie en hebben ze geen invloed op het spel.

Enkele vragen

Wat als de tempel instort ?

De speler die verantwoordelijk is voor het vallen van minimaal één steen, moet twee holebeerschedelstukjes naar keuze in de knekelput gooien.

Zodra de tempel is ingestort, wordt een nieuwe ronde begonnen: alle stenen worden weggehaald van de houten schijf en terug op hun respectievelijke hoop gelegd en alle spelers nemen een nieuwe actiekaart. De spelers die nog niet aan beurt waren, hebben pech.

Wat als er in een ronde geen enkele steen gelegd wordt ?

Aangezien dit getuigt van lafheid, worden alle spelers gestraft. Ze moeten elk één puzzelstuk afgeven. Om hieraan te ontsnappen mogen de spelers alsnog een steen naar keuze trachten te leggen (+ het daarbijhorende maaltijdkaartje), maar ontvangen ze hiervoor geen stukje van de puzzel meer.

Krijgen en geven van puzzelstukjes

Als je een puzzelstukje mag nemen, mag je kiezen of je dit doet uit het zakje (onzichtbaar) of uit de knekelput (zichtbaar). De speler is verplicht het ontvangen stukje onmiddellijk te leggen op zijn puzzel. Mocht dit stuk er al liggen, dan wordt het gewoon in de knekelput gelegd.

Wet van de hardste knuppel

Als een speler een steen gelegd heeft, kan een tegenspeler hiertegen bezwaar aantekenen omdat hij vindt dat de steen niet goed ligt. De speler kan dan:

- of dit protest aanvaarden en de steen opnieuw - eventueel met de geldende handicap(s) - trachten te leggen
- of zeggen dat de steen toch goed ligt.

Hieruit vloeit een duel voort waarbij elke speler verborgen een hoeveelheid voedsel in zijn hand neemt. Diegene die het meeste voedsel in zijn hand heeft, wint het duel. Al het gebruikte voedsel wordt opzij gelegd.

- Wint de twijfelaar, dan moet de speler zijn steen opnieuw leggen.
- Wint de steendrager, dan blijft de steen gewoon liggen. De winnaar van een dergelijk duel ontvangt één stukje van de holebeerpuzzel naar keuze van de tegenstander. Bij gelijkspel gebeurt er niets en blijft de steen op zijn plaats liggen.

Andere spelers mogen meedoen in dit duel door zich aan één van beide kanten te scharen en mee een aantal maaltijdkaartjes in te zetten.

In dit geval worden de kaartjes van gelijkgezinden bij elkaar opgeteld.

Onafhankelijk van het resultaat van de uitslag van het duel, kunnen alleen één van diegenen die het duel initieerde nadien een puzzelstukje ontvangen, niet de meelopers.

Einde van het spel

Diegene die als eerste zijn holebeerpuzzel af heeft, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief