



TECTONIC TRIBES

Vijf stammen zoeken hun weg door het mysterieuze Joldu. Een wereld waar het terrein zich nog vormt en schuivende tektonische platen steeds voor nieuwe verrassingen zorgen. Elk van deze Tektonische Stammen heeft als doel gebieden voor zichzelf veilig te stellen. Welke stam overwint als het terrein tot rust komt?



DOEL VAN HET SPEL

Plaats je stam- en terreinkaarten dusdanig zodat je optimaal gebieden creëert waarin jouw stam de grootste aanwezigheid heeft. Elke gebied dat jij met een meerderheid claimt, levert je punten op aan het einde van het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.

OPZET

1. Elke speler kiest één van de stammen en neemt de vijf daarbij behorende stamkaarten. Leg deze kaarten met de terreinzijde naar beneden (gesloten) voor je neer of neem ze in je hand. Andere spelers moeten altijd kunnen zien hoeveel stamkaarten je nog hebt, maar niet welke je nog hebt. Leg eventuele niet gebruikte stammen terug in de doos.



2. Schud de terreinkaarten om één gesloten trekstapel te vormen.
3. Neem zoveel volgorde-kaarten als er spelers zijn, leg eventuele overgebleven volgorde-kaarten terug in de doos. Schud de volgorde-kaarten en laat elke speler er één trekken en open voor zich neerleggen.
4. Begin met de speler met volgorde-kaart 1 en ga oplopend verder. Elke speler pakt één terreinkaart van de trekstapel en plaatst deze in het midden van de tafel. De eerste speler legt de kaart simpelweg neer, de daaropvolgende spelers moeten de aanlegregels volgen die verderop staan uitgelegd. Zo ontstaat het startterrein.
5. Verzamel de volgorde-kaarten en plaats deze naast de trekstapel.
6. Deel elke speler een starthand van terreinkaarten, het aantal hangt af van het aantal spelers (zie tabel).

KORT SPEL OVERZICHT

Het spel wordt gespeeld in rondes waarbij alle spelers elke ronde tegelijk één terreinkaart uit hun hand afleggen en één gesloten spelen. De gespeelde terreinkaarten worden tegelijk opgedraaid. Het cijfer op de kaart bepaald de volgorde waarin spelers hun kaart moeten aanleggen, of een stamkaart mogen spelen. Hierdoor vormen spelers steeds meer en grotere gebieden, welke zij met hun stamkaarten kunnen proberen te claimen.

EEN SPELRONDE

Elke ronde bestaat uit vier stappen:

1. Terreinkaarten afleggen en spelen
2. Volgorde bepalen
3. Terreinkaarten of stamkaarten aanleggen
4. Handkaarten doorgeven

Stap 1) Terreinkaarten afleggen en spelen

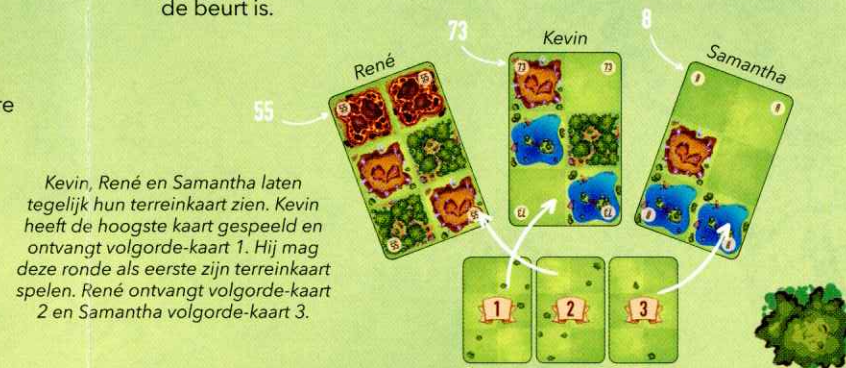
Alle spelers leggen uit hun hand één terreinkaart op de gemeenschappelijke aflegstapel en spelen één terreinkaart gesloten voor zich op tafel. Vervolgens worden alle gespeelde terreinkaarten opgedraaid.

Stap 2) Volgorde bepalen

Op basis van de cijfers op de terreinkaarten worden de volgorde-kaarten aan de spelers gegeven: het hoogste cijfer (het dichtste bij de 80) krijgt volgorde-kaart 1, de één na hoogste 2, en zo verder.

Spelers	2	3	4	5
Kaarten	10	12	10	8

De volgorde-kaart zal tijdens een ronde aangeven wanneer een speler aan de beurt is om een terreinkaart of stamkaart aan te leggen, waarbij de speler met volgorde-kaart 1 als eerste aan de beurt is.



Kevin, René en Samantha laten tegelijk hun terreinkaart zien. Kevin heeft de hoogste kaart gespeeld en ontvangt volgorde-kaart 1. Hij mag deze ronde als eerste zijn terreinkaart spelen. René ontvangt volgorde-kaart 2 en Samantha volgorde-kaart 3.

Stap 3) Terreinkaarten of stamkaarten aanleggen

De speler met volgorde-kaart 1 begint door de terreinkaart aan te leggen aan de groeiende wereld van Joldu. Hierbij moeten de volgende aanlegregels worden gevolgd:

- Je mag een kaart draaien. Je mag een kaart in portret of landschap oriëntatie spelen.
- Elke kaart heeft zes vakken, van deze zes vakken moet er tenminste één vak en maximaal vijf vakken overlappen met een kaart die al onderdeel is van Joldu.
- Je mag nooit een kaart onder een andere kaart schuiven, je legt een kaart dus altijd van bovenop aan.
- Je mag nooit een kaart over een lavagebied leggen.
- Je mag nooit een kaart over een tent van een andere stam leggen. Je mag wel een terrein- of stamkaart over een (of meerdere) van je eigen tenten leggen.



Ontstaan van gebieden

Door het aanleggen van terreinkaarten ontstaan gebieden. Gebieden zijn vakken met hetzelfde terreintype, ook een enkel vakje is een gebied. Vakken zijn in dit spel met elkaar verbonden wanneer zij horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen. Aan het einde van het spel scoor je één punt voor elk vakje van een terreintype (gras uitgezonderd) in een gebied wat jij beheerst. Dit kan verhoogd worden door een "+1" punt of een "+2" punten op een vakje van een terreintype. Of zelfs een "x2" punten, wat het aantal punten voor het gehele gebied van dit terreintype verdubbeld. Voor gras krijgen spelers geen punten.



Stamkaart aanleggen

In plaats van het aanleggen van je eigen terreinkaart, mag je ervoor kiezen om één van je eigen stamkaarten te spelen. Stamkaarten moeten dezelfde aanlegregels volgen als de terreinkaarten. Nadat je een stamkaart hebt gespeeld, moet je je eigen gespeelde terreinkaart op de aflegstapel leggen of de terreinkaart van een tegenstander die na jou aan de beurt is. Kies je voor het afleggen van een kaart van een tegenstander, dan krijgt deze tegenstander jouw terreinkaart ervoor in de plaats. Als je de laatste speler van de ronde bent, leg je automatisch je eigen terreinkaart af.



Stap 4) Handkaarten doorgeven

Nadat alle spelers in een ronde aan de beurt zijn geweest, geven de spelers hun resterende terreinkaarten door aan de speler links van hen.

Deze vier stappen van een ronde herhalen zich tot alle handkaarten op zijn. Vervolgens krijgen alle spelers een nieuwe starthand gedeeld, dit is hetzelfde aantal kaarten als bij de opzet. Wanneer er niet genoeg terreinkaarten in de trekstapel zitten schud je de aflegstapel om de trekstapel aan te vullen.

EINDE SPEL & SCOREN

Het spel kan op twee manieren eindigen.

- 1) Een speler heeft alle vijf stamkaarten van de eigen stam gespeeld, maak nog wel de ronde af.
- 2) De spelers hebben voor de tweede keer hun handen leeg gespeeld. Bij een twee speler spel gebeurt dit pas wanneer de hand voor de derde keer is leeg gespeeld.

Wanneer het spel is geëindigd tel je per speler de punten. Alle spelers scoren de gebieden die horizontaal of verticaal grenzen aan de tenten op hun stamkaarten, zolang zij de meeste tenten aan dit gebied hebben grenzen. Bij ieder gebied dat aan je tent grenst, tel je het aantal vakjes waaruit dit gebied bestaat. Elk vakje levert één punt op (met uitzondering van de +1, +2 en x2 vakjes die meer opleveren).

- Let op:** 1) het terreintype gras levert geen punten op.
2) Hebben twee of meer spelers een gelijk aantal tenten wat grenst aan hetzelfde gebied (gelijkspel), dan krijgt geen van deze spelers punten voor dat gebied.

De stam van de speler met de meeste punten is de nieuwe opperstam van Joldu en wint het spel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler die de minste stamkaarten heeft gebruikt. Is er dan nog een gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

GEAVANCEERD SPEL

Ken je het spel inmiddels goed? Dan kan je een geavanceerde versie spelen waarbij het spel niet kan eindigen doordat een speler alle vijf de stamkaarten heeft gespeeld. Het spel eindigt pas als je drie keer je hand leeg gespeeld hebt (vier keer bij twee spelers). Hierdoor moet je voorzichtiger zijn met het spelen van je stamkaarten en zal Joldu groter groeien.



Score voorbeeld Samantha (blauw):

1. Dit bosgebied van 2 vakken levert voor Samantha 0 punten op want Kevin heeft meer tenten aan dit gebied grenzen.
2. Dit watergebied levert 12 punten op: $(5+1) \times 2 = 12$
3. Dit bosgebied van 5 vakken levert 0 punten op: Kevin heeft meer tenten aan dit gebied grenzen.
4. Dit gebied van diamantmijnen levert Samantha 8 punten op $(7+1=8)$
5. Dit bosgebied levert Samantha 1 punt op.

De eindscore van Samantha is 21 punten en daarmee wint ze het spel! Kevin (rood) scoort dit spel 14 punten $(1+2+5+1+5=14)$ en René (geel) scoort dit spel 5 punten $(2+3=5)$

CREDITS

Auteur: Alexander Kneepkens
Illustrator: Gustavo Furstenau
Grafisch ontwerp: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2025

KIJK HIER HET
UITLEGFIJLMPJE!

