

Dr. Reiner Knizia



Reiner Knizia is een van 's werelds meest succesvolle en productiefste spelontwerpers. Wereldwijd zijn er meer dan 800 van zijn spellen en boeken uitgegeven in meer dan 50 talen, met vele miljoenen verkochte exemplaren. Zijn creaties hebben talrijke internationale prijzen gewonnen, waaronder vijf Duitse bordspelrijzen, twee Duitse 'bordspel van het jaar'-prijzen, de Duitse prijs voor educatieve spellen, vier Oostenrijkse bordspelrijzen, twee Zwitserse bordspelrijzen, drie Franse Grand Prix du Jovet prijzen, 'bordspel van het jaar'-prijzen in Spanje (2), Italië (1), Polen (3), Hongarije (2), Nederland (3), Denemarken (3), Zweden (2), Finland (7), Australië (1), Brazilië (1) en drie Japanse bordspelrijzen.

Reiner Knizia is een meester in het bedenken van spelregels die eenvoudig zijn, maar wel mensen van alle leeftijden heel veel plezier bezorgen.

Reiner Knizia heeft een Master of Science-diploma van Syracuse University (VS) en een PhD Wiskunde van Universität Ulm (Duitsland). Na vele jaren in het buitenland woont Reiner Knizia nu in München, Duitsland.

Ingrid Desmidt



Ik ben een Bretonse concept artist en illustrator en ben afgestudeerd aan de Pivaut-school in Nantes en Montreal. Ik hou ervan om originele werelden te bedenken en voeg daar vaak een beetje humor aan toe. Ik vond het daarom ook erg leuk om aan Marabunta te werken, met name aan de tegels en de kleine taferelen die daarop staan afgebeeld.

HULP NODIG?

Dit spel is met grote zorgvuldigheid geproduceerd. Mocht er bij aankoop echter toch een onderdeel ontbreken of beschadigd zijn, neem dan contact op met de klantenservice van Asmodee Belgium (asmodee.be) of Asmodee The Netherlands (asmodee.nl). We zullen ons best doen om je probleem zo spoedig mogelijk op te lossen.

Nederlandse vertaling:

Alexander Eckhardt en Jo Lefebure voor The Geeky Pen
Revisie: Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Alle rechten voorbehouden.

Uitgegeven door: SPACE COWBOYS
Asmodee Group, 47 rue de l'Est - 92100
Boulogne-Billancourt - FRANKRIJK

©2023 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Ontdek meer over Marabunta en SPACE Cowboys
op www.spacecowboys.fr,
Facebook [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) / Twitter [SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1)
Instagram [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).

MARABUNTA




Spelregels

Je nieuwe kolonie strekt zich uit over een flink grondgebied. Het is nu tijd om je territorium te vergroten, je mierenvolk uit te breiden en de kostbare grondstoffen die je vindt, te verzamelen.

Er heeft zich echter nog een kolonie in dit gebied gevestigd, dus moet je deze mooie plek delen... Wees hoffelijk, maar ook voorzichtig en blijf altijd op je hoede!







Inhoud

- A 2 uitwisbare stiften (rood en blauw)
- B 2 dubbelzijdige spelersborden (1 per speler)
- C 1 dubbelzijdig territoriumbord in 3 delen
- D 8 tegels
- E 6 speciale dobbelstenen (1 voor elke gebiedskleur) met de volgende zijden: 0-1-2-3--

Doel van het spel

Je doel is om zoveel mogelijk overwinningpunten te scoren. Dit doe je door de dobbelstenen op strategische wijze in 2 groepen te verdelen en die te gebruiken om met je mieren nieuwe gebieden te veroveren, cupcakes  te verzamelen en bonussen vrij te spelen door kratten  te claimen.

Vorbereiding

- 1 Bepaal met welke zijde van het territoriumbord (met of zonder het  symbool) je wilt spelen en plaats het bord tussen beide spelers in.
- 2 Elke speler kiest een kleur (rood of blauw) en ontvangt hiervan de stift en het spelersbord.
- 3 Maak je spelersbord vast aan het territoriumbord. Beide spelers moeten dezelfde zijde van het spelersbord gebruiken (met of zonder het  symbool).
Tip: leg de eerste keer dat je het spel speelt, het territoriumbord met de  zijde zichtbaar en de spelersborden met de  zijde zichtbaar.
- 4 Neem nu de 8 tegels en leg de 'doorgestreepte cupcake'-tegel  apart. Schud de overige zeven tegels en vorm daarmee een gedekte stapel. Plaats deze stapel op de 'doorgestreepte cupcake'-tegel .
- 5 Kies een startspeler en geef de dobbelstenen aan deze speler.

Het spel kan nu beginnen!

Het territoriumbord

Op het territoriumbord bevinden zich 6 gebieden, waarvan de kleuren overeenkomen met die van de dobbelstenen. Bij elk gebied hoort ook een scoreblad. Op elk scoreblad staan 10 cirkels: 2 rode, 2 blauwe en 6 blanco.



Elk gebied is onderverdeeld in zeshoekige velden . Een veld is vrij als het niet doorgestreept is en er geen getal in geschreven staat. Dat betekent dat aan het begin van het spel alle velden vrij zijn, waarbij sommige vrije velden een cupcake of een krat bevatten.



Tijdens het spel streep je vrije velden door, of schrijf je er getallen in.

Belangrijk: je mag tijdens het spel een getal nooit uitwissen of veranderen.



Opmerking: op de zijde van het bord zonder het symbool staat een verspreid blauw gebied. Dit is simpelweg een alternatieve indeling die andere mogelijkheden en strategieën biedt. De spelregels blijven echter ongewijzigd en de blauwe velden samen worden bij de puntentelling beschouwd als 1 enkel gebied.

De spelersborden

Elk spelersbord bestaat uit de volgende elementen:

- 2 mierenhopen .
- Groepen kratten , die verschillende bonussen aangeven die je tijdens het spel kunt vrijspelen.
- 1 cupcake-rij .
- Een scorespoor waarop je jouw overwinningpunten kunt omcirkelen.



Spelverloop

Marabunta wordt gespeeld over een aantal rondes en het spel eindigt wanneer aan een van de voorwaarden wordt voldaan die op pagina 10 beschreven staan. In elke ronde worden de 6 dobbelstenen en 1 tegel in 2 groepen verdeeld. Je verwerkt dan de effecten van de door jou gekozen groep door op verschillende delen van de territorium- en spelersborden te schrijven. Op die manier breid je je territorium uit, speel je bonussen vrij en scoor je overwinningpunten.

Rondes

Aan het begin van elke ronde onthult de startspeler de bovenste tegel van de stapel en werpt de 6 dobbelstenen. Daarna verdeelt deze speler de dobbelstenen en de tegel naar eigen inzicht in 2 groepen. Elke groep moet minstens 1 spelonderdeel bevatten (tegel of dobbelsteen).

De tegenstander kiest 1 van de 2 groepen en verwerkt de effecten van elk onderdeel op zijn spelersbord.

Zodra de tegenstander alle onderdelen van de gekozen groep heeft verwerkt, zal de startspeler de effecten van de spelonderdelen in de tweede groep op dezelfde wijze verwerken. Als beide spelers klaar zijn met de verwerking van hun groep, eindigt de ronde. Een nieuwe ronde begint, waarin de tegenstander de startspeler wordt.

Voorbeeld:

Melanie is de startspeler van deze ronde. Ze trekt de bovenste tegel van de stapel, onthult deze tegel en werpt de 6 dobbelstenen. Ze verdeelt de spelonderdelen in 2 groepen.

Rick kiest de blauw omcirkelde groep en verwerkt de dobbelstenen een voor een. **Melanie** neemt daarna de andere groep en verwerkt de dobbelstenen en tegel van die groep.



Daarna begint de volgende ronde. **Rick** trekt de volgende tegel van de stapel, werpt de dobbelstenen, verdeelt alles in 2 groepen, enzovoorts.



Vanaf de 8^e ronde bevindt alleen de -tegel zich nog in de stapel. Deze tegel moet in alle resterende rondes van het spel bij een van de groepen worden gelegd.

Dobbelstenen en tegels verwerken

Verwerk de effecten van de dobbelstenen of de tegel in je groep een voor een, in een volgorde naar keuze. Je moet een dobbelsteen of tegel volledig verwerken voordat je de volgende gaat verwerken. Als jouw groep de tegel bevat, moet je die afleggen nadat je het effect ervan hebt toegepast (behalve de laatste tegel, die terug gaat naar de stapel).

Dobbelstenen



Vul 1 blanco cirkel op het scoreblad van het gebied met de kleur van deze dobbelsteen.



Streep 1 krat naar keuze door op je spelersbord. Als je de laatste krat in een groep doorstreep, wordt de bijbehorende bonus vrijgespeeld die je meteen moet gebruiken. Zie 'Kratbonussen' op pagina 9.



1

Schrijf het overeenkomstige getal in een vrij veld in het gebied met de kleur van de dobbelsteen.



2, 3

Doe dat volgens onderstaande regels.



Schrijf een 0 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Doe dat volgens onderstaande regels.



Een getal op het territoriumbord schrijven

Burenregel. Als je een getal in een vrij veld schrijft, moet dat veld grenzen aan een veld waarin al een getal van jouw kleur staat.

Je moet gekleurde getallen (1, 2, 3) in een veld schrijven in het gebied dat overeenkomt met de kleur van de dobbelsteen. Aangrenzende getallen mogen in een ander gebied liggen. Als je een 0 schrijft, mag je die in elk gebied schrijven, zolang je je maar aan de burenregel houdt.

Je mag de burenregel negeren als je een mierenhoop gebruikt. Daarvoor moet je een beschikbare mierenhoop op je spelersbord doorstrepen. Daarna mag je het getal dat je geworpen hebt in een vrij veld naar keuze schrijven in het gebied dat overeenkomt met de kleur van de dobbelsteen.

Opmerking: als je een 0 schrijft en een mierenhoop gebruikt, mag je deze 0 in een vrij veld naar keuze op het bord schrijven.

Voorbeeld:

Melanie schrijft de 3 die ze met de blauwe dobbelsteen heeft geworpen, in een vrij veld in het blauwe gebied aangrenzend aan een veld waarin ze al eerder een getal in haar kleur heeft geschreven (de 0 in het roze gebied).



Rick streep een mierenhoop door op zijn spelersbord om de 2 van de oranje dobbelsteen in een vrij veld in het oranje gebied te schrijven. Dankzij zijn andere dobbelstenen schrijft hij een 0 in het aangrenzende veld onder de 2, en daarna de groene 1 in het cupcake-veld daaronder.



Een mierenhoop gebruiken (als je die nog hebt) is nooit verplicht, al zul je er waarschijnlijk eentje moeten gebruiken in de eerste ronde van het spel, om je eerste getal te kunnen opschrijven.

Opmerking: aan het begin van het spel heb je maar 2 mierenhopen beschikbaar. Gebruik die verstandig en breid snel uit om toegang te krijgen tot zoveel mogelijk gebieden en velden. Sommige bonussen kunnen ook een mierenhoop bevatten. Als je zo'n bonus gebruikt, hoef je geen mierenhoop op je spelersbord door te strepen. Onthoud goed: als je een 0 schrijft en een mierenhoop gebruikt, mag je deze 0 in een vrij veld naar keuze op het bord schrijven!

Als je een dobbelsteen of tegel niet kunt of wilt verwerken, mag je die negeren. Als je de tegel negeert, leg deze dan af zonder het effect uit te voeren (behalve de laatste tegel).

Tegels



Streep 2 kratten naar keuze door op je spelersbord. De doorgestreepte kratten mogen deel uitmaken van dezelfde groep of van verschillende groepen.



Vul op 2 verschillende scorebladen 1 blanco cirkel.

Schrijf een 1 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je moet voldoen aan de bureregel of een mierenhoop doorstrepen.

Schrijf tweemaal een 0 op het bord. De eerste 0 moet in een vrij veld in een gebied naar keuze geschreven worden. Je moet voldoen aan de bureregel of een mierenhoop doorstrepen. De tweede 0 moet aan de eerste grenzen (je mag geen mierenhoop gebruiken om deze 0 ergens anders te schrijven). Als je dit effect gebruikt, **moet** je beide nullen opschrijven.

Schrijf een 0 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je hoeft geen mierenhoop te gebruiken of te voldoen aan de bureregel.

Streep 2 vrije velden naar keuze door op het bord. De 2 gekozen velden moeten aan elkaar grenzen, maar je hoeft geen mierenhoop te gebruiken of te voldoen aan de bureregel.

Verwerk het effect van 1 dobbelsteen uit je groep nog een tweede keer.

Streep een vrij cupcake-veld naar keuze door op het territoriumbord, maar streep geen cupcake door op je spelersbord. Als je hierdoor het laatste cupcake-veld doorstreept, gaat het einde van het spel in. Zie 'Einde van het Spel' op pagina 10. **BELANGRIJK: je bent VERPLICHT om het effect van deze tegel te gebruiken, tenzij alle cupcake-velden op het territoriumbord al zijn doorgestreept of met cijfers zijn gevuld.**

Doorgestreepte velden: een doorgestreept veld telt niet als een aangrenzend veld van jouw kleur bij het schrijven van getallen. Negeer alle cupcakes of kratten in deze velden. Deze velden zijn voor de rest van het spel niet meer toegankelijk.

Velden met speciale effecten

Als je een getal in een cupcake-veld schrijft, streep dan de eerste vrije cupcake op je spelersbord door (begin met de meest linkse). Als er een getal boven deze cupcake staat, omcirkel dan het overeenkomstige aantal puntenvelden op je scorespoor.

Voorbeeld:

In het vorige voorbeeld schreef Rick de 1 van de groene dobbelsteen in een cupcake-veld in het groene gebied. Daarom streep hij de eerste cupcake op zijn spelersbord door. Aangezien daar een 0 boven staat, omcirkelt hij geen puntenvelden op zijn scorespoor.



Als je een getal in een kratveld schrijft, streep dan een krat op je spelersbord door. Als je de laatste krat in een groep doorstreept, wordt de bijbehorende bonus vrijgespeeld die je meteen moet gebruiken. Zie 'Kratbonussen' hieronder.

Opmerking: je krijgt aan het einde van het spel geen strafpunten als je niet alle kratten in een groep hebt doorgestreept, dus je zou kratten in meerdere groepen kunnen doorstrepen. Als je tijdens een ronde meerdere kratten doorstreept, streep je een voor een hetzelfde aantal kratten op je spelersbord door, in een volgorde naar keuze. Als je daarbij een bonus vrijspeelt, gebruik je die meteen.

Kratbonussen

Schrijf een 1 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je moet voldoen aan de bureregel of een mierenhoop doorstrepen.

Schrijf een 2 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je moet voldoen aan de bureregel of een mierenhoop doorstrepen.

Schrijf een 0 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je hoeft geen mierenhoop te gebruiken of te voldoen aan de bureregel.

Schrijf een 3 in een vrij veld in een gebied naar keuze. Je hoeft geen mierenhoop te gebruiken of te voldoen aan de bureregel.

Streep de 2 volgende vrije cupcakes op je spelersbord door. Als er een getal boven een cupcake staat, dan scoor je dat aantal punten en omcirkel je het overeenkomstige aantal puntenvelden op je scorespoor.

Scoor 2 punten; omcirkel de 2 volgende puntenvelden op je scorespoor.

Scoor 3 punten; omcirkel de 3 volgende puntenvelden op je scorespoor.

Voorbeeld:

Melanie gebruikt de krat van een dobbelsteen om de laatste krat van de bonus aan de rechterkant van haar spelersbord door te strepen. Ze scoort overwinningpunten door de volgende 3 puntenvelden op haar scorespoor te omcirkelen.





Schrijf een 1 in een vrij veld . Je moet voldoen aan de bureregel of een mierenhoop doorstrepen. Schrijf daarna een tweede 1 in een veld dat aan het eerste veld grenst, en schrijf tenslotte een derde 1 in een veld dat aan beide andere velden met een 1 grenst (je mag geen mierenhoop gebruiken om de tweede of derde 1 ergens anders te schrijven). Als je deze bonus gebruikt, **moet** je drie keer een 1 opschrijven.



Streep 2 vrije velden naar keuze door op het bord. De 2 gekozen velden moeten aan elkaar grenzen, maar je hoeft geen mierenhoop te gebruiken of te voldoen aan de bureregel.



Vul op 2 verschillende scorebladen 1 blanco cirkel.

Einde van het spel

Het einde van het spel gaat in zodra aan 1 of meerdere van de volgende voorwaarden is voldaan:

- Alle velden in een gebied zijn ofwel gevuld met een getal, ofwel doorgestreept.
- De laatste cirkel van een scoreblad is gevuld.
- Alle 12 cupcake-velden op het territoriumbord zijn ofwel gevuld met een getal, ofwel doorgestreept.

Mak de huidige ronde af en tel dan je overwinningpunten.

Overwinningpunten tellen

Met behulp van cupcakes en sommige bonussen scoor je tijdens het spel al overwinningpunten. Je kunt de overwinningpunten van beide spelers gemakkelijk tellen door naar de territorium- en spelersborden te kijken.



Tel nu de punten die beide spelers in de 6 gekleurde gebieden hebben gescoord. Vergelijk voor elk afzonderlijk gebied de som van de rode getallen met de som van de blauwe getallen. De speler met de hoogste som wint dat gebied!
Bij een gelijkspel scoort geen van beide spelers overwinningpunten voor dat gebied.



Voorbeeld:

Het totaal van **Melanie** is 7, terwijl **Rick** uitkomt op slechts 4. Daarom wint **Melanie** het roze gebied.

Als je het gebied wint, scoor je net zoveel overwinningpunten als gevulde cirkels in jouw kleur op het scoreblad van dat gebied (tussen 2 en 8). Omcirkel het aantal puntenvelden dat je hiermee scoort op je scorespoor.



Voorbeeld:

Melanie had het hoogste totaal in het roze gebied. Ze scoort 3 overwinningpunten, omdat ze 3 rode cirkels op het roze scoreblad heeft gevuld. **Rick** had 4 overwinningpunten kunnen scoren, maar omdat hij in dit gebied niet het hoogste totaal heeft, scoort hij geen punten.

Opmerking: als je meer dan 25 overwinningpunten scoort, veeg dan het scorespoor uit en omcirkel het vakje met 25. Vervolgens omcirkel je weer punten vanaf 1 en tel je de eerder behaalde 25 punten op bij je score.

Zodra de overwinningpunten van alle 6 de gebieden zijn geteld, wint de speler met de meeste overwinningpunten het spel. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste cupcakes op zijn spelersbord heeft doorgestreept. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, wint de speler die het einde van het spel heeft geactiveerd.

Belangrijk: veeg na het spel voorzichtig de territorium- en spelersborden schoon. Pas op dat je daarbij niet te hard duwt. Sla deze stap niet over. Gebruik geen water, want dat kan de borden beschadigen.