

## SOLO-UITDAGINGEN

Probeer ook eens de volgende uitdagingen. Als niet anders vermeld, gelden de voorgaande solospelregels. De uitdagingen staan niet in een significante volgorde.

### Kolonie

Bied onderdak aan zoveel mogelijk vleurhonden.

**Doel:** eindig het spel met ten minste **40 vleurhonden** en ten minste **100 punten**.

### Gemenebest

Bouw drie steden en vul die met leven.

**Doel:** eindig het spel met **3 Steden**, alle **13 families** en ten minste **100 punten**.

### Investeerder

Bouw alle soorten locaties, terwijl je zoveel mogelijk goud verzamelt.

**Doel:** eindig het spel met ten minste **1 Boerenerf**, **1 Nederzetting**, **2 Dorpen** en **1 Stad**, meer dan **20 goud over** en ten minste **100 punten**.

### Metropolis

Richt je uitsluitend op stedelijke ontwikkeling.

**Aanpassing:** verwijder alle terreinkaarten uit het spel.

**Doel:** eindig het spel met ten minste **90 punten**.

### Migratie

Mensen zoeken elders naar nieuwe kansen.

**Aanpassing:** verwijder in stap 7 van elke onderhoudsfase de 2 meest linkse families van je voorraadtableau. Daardoor stijgt je voedselbehoefte enorm, maar je scoort aan het einde van het spel kosteloos meer punten voor families.

**Doel:** eindig het spel met ten minste **90 punten**.

### Geen vervuiling

Zorg goed voor het milieu.

**Doel:** eindig het spel **zonder vervuilingfiche** en ten minste **100 punten**.

### Welvaart

Veel geld, veel geld, veel geld.

**Doel:** eindig het spel met ten minste **30 goud** en ten minste **120 punten**.

### Ongetraind

Soms verspreidt het woord zich niet snel genoeg.

**Aanpassing:** de trainingsactie heeft geen effect.

**Doel:** eindig het spel met alle **13 families** en ten minste **80 punten**.



© 2022 Lookout GmbH  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

**Auteur:** Uwe Rosenberg  
**Illustraties:** Andy Elkerton  
**Grafische vormgeving:** Klemens Franz | atelier198  
**Vertaling en eindredactie:** 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in China



UWE ROSENBERG

# ATIWA

## SPELREGELS



De Atiwa-keten is een gebied in het zuidoosten van Ghana in Afrika, bestaande uit heuvels met steile hellingen en vrij vlakke toppen. Een groot deel van de keten omvat een groenblijvend bosreservaat, waar veel bedreigde diersoorten leven. Houtkap, de jacht op bushmeat en goud- en bauxietdelving zetten het reservaat onder grote druk.

Ondertussen veroorzaakt de burgemeester van de naburige stad Kibi opwinding door in zijn tuin onderdak te bieden aan een grote groep vleurhonden. Hij heeft de waarde van deze dieren in ontboste gebieden van onze planeet ingezien: vleurhonden slapen overdag en gaan bij zonsondergang op jacht naar voedsel, waarbij ze naar fruitbomen zoeken, die op vele kilometers afstand staan. Op hun weg naar huis scheiden ze de pitten van het gegeten fruit af, waardoor ze die over een groot gebied verspreiden: één kolonie van 150.000 vleurhonden kan per jaar een gebied van ten hoogste 2.000 hectare bebossen.

Net als deze burgemeester ontwikkel jij in dit spel een kleine gemeenschap bij de Atiwa-keten, waarbij je nieuwe families huisvest en je nieuw verkregen kennis van de negatieve invloed van mijnbouw en het belang dat vleurhonden voor het milieu hebben met hen deelt. Bemachtig nieuw land, beheer je dieren en middelen, en laat je gemeenschap bloeien. De speler die het beste evenwicht tussen de behoeften van zijn stad en die van het milieu weet te vinden, wint het spel.

## SPEELMATERIAAL

### — Karton —



1 actiebord (gevouwen)

Voor  
3 spelers



2 actieborduitbreidingen (dubbelzijdig)

Voor  
4 spelers



52 families  
(dubbelzijdig; 13 per speler)



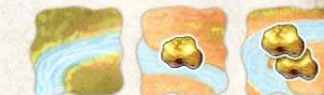
Voorkant: Achterkant: getrainde familie  
ongetrainde familie (met vleurhondsymbool)



44 vervuilingfiches (dubbelzijdig)



Voorkant:  
vervuiling



Achterkant: goudvondst  
(22x geen,  
20x één, 2x twee)



6 actieveldegtels



4 voorraadtableaus (één per speler)



52 bomen  
(13 per speler)

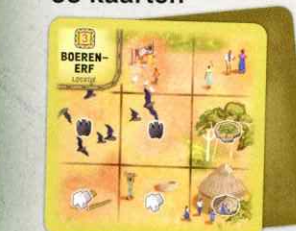


40 goudfiches  
(25x 1 goud, 15x 5 goud)



1 startspelerfiche

### — 88 kaarten —



36 locatiekaarten  
(10x Boerenerf, 10x Nederzetting,  
12x Dorp, 4x Stad)



12 overzichtskaarten  
(4 sets van 3 kaarten;  
1 set per speler)



36 terreinkaarten  
(allemaal verschillend)



4 nachtkaarten  
(1 per speler)

### — 200 houten speelstukken —



12 werkers  
(in 4 kleuren; 3 per speler)



32 vruchten  
(oranje; 8 per speler)



32 wilde dieren  
(beige; 8 per speler)

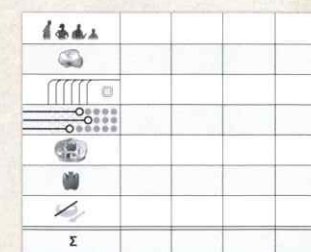


28 geiten  
(wit; 7 per speler)



96 vleurhonden  
(zwart)

### — Verder —



1 scoreblok



1 buidel

ATI01-03149-2303  
330015582

# VOORBEREIDING

## – Gemeenschappelijk speelgebied –

- 1 Vouw het **actiebord** uit en leg het midden op tafel.
- 2 Bevestig één van de twee **actieborduitbreidingen** aan de rechterkant van het actiebord: gebruik **bij 1 of 2 spelers** de achterkant van één van de twee uitbreidingen (*die 2 personen in de rechteronderhoek toont*); gebruik **bij 3 of 4 spelers** de voorkant van de betreffende uitbreiding (*zie het betreffende aantal personen in de rechteronderhoek*). Doe het andere actiebord terug in de doos.
- 3 Schud de **actieveldtegels** en leg er één op elk van de aangegeven gebieden van rondelvelden II-VII op het actiebord. Veld I blijft leeg.
- 4 Schud de **terreinkaarten** en leg deze als **gedekte terreinstapel** boven het actiebord naast de -actievelden.

- 5 Trek kaarten van de terreinstapel en leg er steeds één **open** rechts van de stapel boven elk van de -actievelden (*bij 1 of 2 spelers zijn er drie van die velden; bij 3 of 4 spelers zijn er vier van die velden*).
- 6 Sorteert de **locatiekaarten** op naam en leg de stapels **open** onder het actiebord naast de bijbehorende actievelden; van links naar rechts: Boerenerf, Nederzetting, Dorp, Stad (*de actievelden tonen het aantal huisvelden op de kaarten*).
- 7 Doe alle **vervuilingsfiches** in de **buidel** en schud deze goed. Leg de buidel naast de afbeelding van een goudrivier (*rechts van de actieborduitbreiding*).
- 8 Vorm naast het actiebord een algemene voorraad **goudfiches** en **vleerhonden**.
- 9 Houd het **scoreblok** bij de hand.

Diagram illustrating the preparation of the game board. It shows the central board with numbered areas (1-7) and the placement of various cards and components. A bag labeled '7' contains 'vervuilingsfiches' (pollution tokens). A score block labeled '9' is shown at the bottom right. A note indicates 'Kant voor 4 spelers' (Side for 4 players) pointing to a specific card layout.

## – Persoonlijk speelgebied –

- 10 Neem een **voorraadtableau** en leg dat voor je neer. Houd onder het tableau ruimte voor kaarten vrij (*twee of drie rijen moeten voldoende zijn*).
- 11 Neem **8 wilde dieren, 13 bomen, 8 vruchten, 13 families en 7 geiten**, en leg die op de bijbehorende velden van je voorraadtableau, zoals aangegeven door de vormen van de velden (*let niet op de symbolen op de velden. Die hebben een andere functie, die later wordt verduidelijkt*). Zorg ervoor dat de **getrainde kant** van de families (*met een vleerhondsymbool*) naar **beneden** wijst.
- 12 Neem **3 werkers** van een kleur naar keuze, een **nachtkaart** en **3 verschillende overzichtskarten**, en leg deze naast je voorraadtableau; neem in het **solospel** alle **rode, gele en blauwe werkers**. Doe resterende persoonlijke onderdelen terug in de doos.
- 13 Trek een kaart **Dorp** van de betreffende stapel naast het actiebord en leg deze open op de **derde** kaartpositie onder je voorraadtableau. Zorg ervoor dat de kaart rechtop ligt (de naam ervan staat in de linkerbovenhoek).

Diagram illustrating the preparation of the personal player board. It shows the resource tableau (10) with various icons, the placement of cards (11, 12, 13, 14, 15), and reference cards for 'EYEN', 'VOORPLANTEN', 'ONDERHOUDSFASE', 'VOORBEREIDING', and 'OVERZICHT VAN EEN RONDE'. A score block is also shown at the bottom right.

- 14 Neem de **meest linkse familie** van je voorraadtableau en leg die met de **getrainde kant naar beneden** op het **huisveld** rechtsonder op je dorpskaart.
- 15 Bepaal een **startspeler** door loting. Deze krijgt het **startspelerfiche**.
- 16 Met de klok mee krijgt iedere andere speler **compensatie** op basis van zijn positie ten opzichte van de startspeler:
  - In een spel met 3 of 4 spelers krijgt de tweede speler een **vleerhond** uit de algemene voorraad en legt hij die op het veld met een vleermuissymbool op zijn dorpskaart.
  - De derde speler in een spel met 3 of 4 spelers of de tweede speler in een spel met 2 spelers neemt het **meest linkse wilde dier** van zijn voorraadtableau en zet het op het veld met een "wild dier"-symbool op zijn dorpskaart.
  - In een spel met 4 spelers neemt de vierde speler de meest linkse geit van zijn voorraadtableau en zet het op het veld met een geitsymbool op zijn dorpskaart.

Het spel kan nu beginnen!

De volgende spelregels gelden voor elk aantal spelers, inclusief het solospel. Zie blz. 11 voor specifieke regels voor het solospel.

## SPELVERLOOP

Het spel duurt **zeven ronden**. Elke ronde bestaat uit een **werkfase**, waarin iedere speler **drie beurten** heeft, gevolgd door een **onderhoudsfase**, waarin iedere speler hoofdzakelijk automatische taken uitvoert.

### DE WERKFASE

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds een beurt uit, die bestaat uit een **verplichte werkersactie** gevolgd door een **optionele vleurhondactie**, totdat iedere speler drie keer aan de beurt is geweest (*het is in dit spel nooit mogelijk om meer dan 3 beurten in een ronde te krijgen*).

### 1. WERKERSACTIE (VERPLICHT)

Een speler start zijn beurt altijd met het zetten van één van zijn resterende werkers op een **onbezett actieveld** (op het actiebord of de uitbreiding ervan), waarna hij **direct** de bijbehorende **acties** uitvoert (*uitsluitend de speler die de werker zet, voert de acties uit*).

Acties worden door symbolen voorgesteld. Hieronder volgt een overzicht van de verschillende symbolen. De paragrafen daarna verduidelijken de belangrijkste actiesoorten.

	<b>Terrein:</b> trek een terreinkaart van de gedekte stapel.		<b>Ruil:</b> betaal de aangegeven hoeveelheid goud om het aangegeven aantal speelstukken te nemen ( <i>geiten of families</i> ).
	Neem de open terreinkaart naast het betreffende actieveld.		
	<b>Speelstukken:</b> neem de afgebeelde speelstukken.		Voer de aangegeven actie ten hoogste zo vaak uit als het aantal <b>natuursymbolen</b> op je terreinkaarten.
	<b>Boom met fruit:</b> neem een boom en een vrucht, waarbij je de vrucht op de boom legt. Je mag het fruit niet ergens anders leggen; kun je de boom nergens leggen, dan krijg je de vrucht ook niet.		Nadat je de hoofdactie ( <i>boven dit symbool</i> ) hebt uitgevoerd en je hebt ten minste 4 terreinkaarten in je tableau, dan mag je de afgebeelde bonusactie eenmaal uitvoeren. ( <i>Locatiekaarten en natuursymbolen zijn hier niet van belang, uitsluitend terreinkaarten zelf.</i> )
	<b>Keuze:</b> neem ( <i>ten hoogste</i> ) twee vleurhonden of één wild dier.		
	<b>Training (kennis delen):</b> draai een ongetrainde familie in je tableau naar de getrainde kant.		<b>Locatie:</b> betaal bomen en goud om de aangegeven locatiekaart en het startspelerfiche te nemen ( <i>het rechteractieveld van een paar kost altijd 1 goud meer dan het linker</i> ).
	Betaal de aangegeven hoeveelheid goud ( <i>eenmaal</i> ) om ( <i>ten hoogste</i> ) drie trainingsacties uit te voeren.		<b>Uitsluitend in een spel met 4 spelers:</b> de actievelden links en rechts van die pijl ( <i>beide tonen "goud x natuursymbool"</i> ) <b>mogen niet</b> door dezelfde speler worden bezet.

#### Details:

- Biedt een actieveld meerdere acties, dan mag je die in een volgorde naar keuze uitvoeren.
- Je mag altijd minder speelstukken nemen dan is aangegeven.
- Wil of kun je een actie niet uitvoeren, dan mag je die negeren.
- Je mag een werker op een actieveld zetten en geen van de acties uitvoeren.

#### Actieveldtegels

De actievelden op de actieveldtegels horen bij **zowel** de op de tegel afgebeelde actie **als** de actie eronder (*op het actiebord afgebeeld*). Dit geldt ook voor het actieveld van de huidige ronde, die geen actieveldtegel bevat, maar wel twee bijbehorende acties heeft: een familieactie en de eronder afgebeelde actie.

**Voorbeeld:** het huidige rondeveld (ronde I) biedt een familie- en een trainingsactie. Het actieveld rechts ervan biedt 2 bomen, 1 vleurhond en 1 wild dier.



Deze combinaties van twee acties veranderen in de loop van het spel (zie stap 7 van de onderhoudsfase).



**Voorbeeld:** in de volgende ronde biedt het linkerveld 2 bomen en een trainingsactie; het rechterveld biedt dan 1 familie, 1 vleurhond en 1 wild dier.

### Terrein- en locatiekaarten

De meeste actievelen geven je speelstukken: dieren, bomen, families en goud. Met uitzondering van goud moeten alle speelstukken die je neemt op kaarten worden gezet. Er zijn twee soorten kaarten: **locaties** en **terrein**.

Om een kaart te nemen moet je de betreffende actie uitvoeren: **locatiekaarten** kosten bomen en goud, en bieden altijd ten hoogste vier huisvelden voor families; **terreinkaarten** zijn kosteloos, maar bieden zelden huisvelden.

Je legt je kaarten **open in rijen van ten hoogste vier kaarten** onder je voorraadtableau. Neem je een nieuwe kaart, dan leg je die **horizontaal of verticaal grenzend** aan een al liggende kaart, waarbij je ervoor zorgt dat de kaart **recht op ligt** (*naam in de linkerbovenhoek*). Je mag een nieuwe rij starten door een kaart onder een al liggende te leggen, ook al heeft de rij erboven minder dan vier kaarten. Alle kaarten onder je voorraadtableau noemen we je **tableau**.

**Voorbeeld:** je start het spel met een Dorp op de derde kaartpositie. De volgende kaart die je neemt, moet je links of rechts van het Dorp of eronder leggen. In het laatste geval start je een tweede rij kaarten.



#### Details:


- Er is geen limiet aan het aantal kaarten en het aantal rijen dat je mag hebben.
- Waar je een kaart legt is uitsluitend voor vervuiling van belang (*zie stap 1 van de onderhoudsfase*).

#### Locatie- en terreinkaarten lijken veel op elkaar:



Op elke kaart staat zijn waarde, naam en soort in de linkerbovenhoek; terreinkaarten hebben daarnaast een kaartnummer (01-36) en tonen meestal ook een natuursymbool (*zie kader*). De rest van de kaart toont acht velden voor verschillende speelstukken.

#### HET NATUURSYMBOOL

Sommige acties op het actiebord en de uitbreiding ervan hangen van het aantal -symbolen op je terreinkaarten af. Hoe meer je er hebt, hoe sterker de actie (*het symbool stelt het behoud van natuur voor of in speltermen de afwezigheid van bewoonbare huizen (kaart #27 heeft twee van die symbolen)*).

	Dit veld biedt ruimte aan 1 <b>familie</b> .		<i>Uitsluitend op kaart #01:</i> de 3 velden in de met dit symbool gemarkeerde groep bieden elk ruimte aan 1 boom, die dan ruimte biedt aan 1 wild dier of 1 vrucht. Bij deze bomen kunnen verschillende speelstukken staan, maar niet meer dan 1 per boom. Je kunt hier geen speelstukken zetten zonder er eerst een boom te leggen.
	<i>Uitsluitend op kaarten #16 en #28:</i> dit veld is een onbewoonbaar huis, dat <b>geen</b> ruimte aan een familie biedt. Het is eigenlijk een geblokkeerd veld, afgezien van één specifieke actie ( <i>zie "Vleurhonden in lege huizen"</i> ).		<i>Uitsluitend op kaarten #03 en #35:</i> de 8 en 3 met dit symbool gemarkeerde velden bieden elk ruimte aan 1 boom, die dan ruimte biedt aan 1 vleurhond of 1 vrucht. Bij deze bomen kunnen verschillende speelstukken staan, maar niet meer dan 1 per boom. Je kunt hier geen speelstukken zetten zonder er eerst een boom te leggen.
	Dit veld biedt ruimte aan 1 <b>wild dier</b> .		<i>Uitsluitend op kaarten #01, #09, #13 en #35:</i> Dit veld biedt ruimte aan 1 vrucht; het biedt geen ruimte aan een boom.
	Dit veld biedt ruimte aan 1 <b>vleurhond</b> .		Een <b>blanco veld</b> ( <i>een veld zonder symbool</i> ) biedt ruimte aan 1 speelstuk naar keuze (behalve familie), mits er <b>al</b> een speelstuk van die soort op die kaart <b>aanwezig is</b> ( <i>zie "Blanco velden"</i> ).
	Dit veld biedt ruimte aan 1 <b>geit</b> .		
	Dit veld biedt ruimte aan 1 <b>boom</b> . Ligt er een boom, dan biedt het ook ruimte aan 1 <b>vrucht</b> . Je kunt er geen vrucht leggen zonder er eerst een boom te leggen.		

## Startspelerfiche


Bij het **nemen van een locatiekaart** (niet bij een terreinkaart) krijg je ook het **startspelerfiche**. Dit kan tijdens een ronde meermaals van eigenaar wisselen. De speler die het fiche aan het einde van de werkfase heeft, wordt startspeler, te beginnen bij de onderhoudsfase van die ronde. Het van eigenaar wisselen van het startspelerfiche heeft geen invloed op de huidige werkfase. De spelers vervolgen het spel gewoon met de klok mee.


**Opmerking:** normaal gesproken wisselt het startspelerfiche de eerste twee rondes niet van eigenaar. Dit wordt gecompenseerd door de extra speelstukken die de andere spelers aan het begin van het spel hebben gekregen.

**Belangrijk:** om het startspelerfiche te mogen nemen, moet je ook een locatie nemen. Je kunt de locatieactivelden niet gebruiken om alleen het startspelerfiche te nemen.







## Speelstukken nemen


 Als je **goud** neemt, pak je het uit de algemene voorraad en leg je het naast je tableau. Goud is beschikbaar in denominaties van 1 en 5; je mag altijd 1 fiche van waarde 5 tegen 5 van waarde 1 wisselen en andersom.

 Als je een **vleerhond** neemt, pak je die uit de algemene voorraad en zet je die op een kaart in je tableau:


-  op een onbezet veld met een vleerhond-symbool,
-  op een onbezette getrainde familie (zie "Families en training"),
-  op een onbezette boom die een vleerhond kan houden (op kaarten #03 en #35),
-  of op een onbezet blanco veld (indien toegestaan, zie "Blanco velden").




 Als je een **wild dier** neemt, pak je het **meest linkse** wilde dier van je voorraadtableau en zet je het op een kaart in je tableau:

-  op een onbezet veld met een "wild dier"-symbool,
-  op een onbezette boom die een wild dier kan houden (op kaart #01),
-  of op een onbezet blanco veld (indien toegestaan, zie "Blanco velden").


 Als je een **boom** neemt, pak je de **meest linkse** boom van je voorraadtableau en leg je die op een kaart in je tableau:

-  op een onbezet veld met een boomsymbool,
-  of op een onbezet blanco veld (indien toegestaan, zie "Blanco velden").


 Als je een **vrucht** neemt, pak je de **meest linkse** vrucht van je voorraadtableau en leg je die op een kaart in je tableau:

-  op een onbezette boom,
-  op een onbezet veld met een fruitsymbool (op kaarten #01, #09, #13 en #35),
-  of op een onbezet blanco veld (indien toegestaan, zie "Blanco velden").

**Opmerking:** je neemt vruchten in stap 2 van de onderhoudsfase. Zoals eerder gezegd: als je een "boom met fruit" neemt, moet je de vrucht op de net gepakte boom leggen; je mag de vrucht niet ergens anders leggen.

 Als je een **familie** neemt, pak je de **meest linkse** familie van je voorraadtableau en leg je die met de **ongetrainde kant naar boven** op een **huis zonder familie** in je tableau.

**Speciale situatie:** je mag een familie in een door een vleerhond bezet huis leggen (zie "Vleerhonden in lege huizen"). Doe je dat, dan moet je de vleerhond in de algemene voorraad terugdoen, **tenzij** je de betreffende familie direct traint (zie "Families en training" voor details).

 Als je een **geit** neemt, pak je de **meest linkse** geit van je voorraadtableau en leg je die op een kaart in je tableau:

-  op een onbezet veld met een geitsymbool,
-  of op een onbezet blanco veld (indien toegestaan, zie "Blanco velden").


## ALGEMENE SPELREGELS

- De wilde dieren, bomen, vruchten, families en geiten die je tijdens de voorbereiding hebt gekregen, blijven het hele spel bij je: op je voorraadtableau of op de kaarten in je tableau. Dat betekent ook dat deze speelstukken gelimiteerd zijn. Je kunt nooit meer dan 8 wilde dieren, 13 bomen, 8 vruchten, 13 families en 7 geiten hebben.
- Goud en vleerhonden zijn onbeperkt beschikbaar. Kom je tekort, gebruik dan vervangend materiaal.
- Zoals eerder gezegd: alle speelstukken die je in het spel neemt, met uitzondering van goud, moeten op kaarten worden gezet of gelegd. Kun je dat niet, dan krijg je het speelstuk niet.
- Er is geen limiet aan de hoeveelheid goud naast je tableau.
- Je mag speelstukken op je kaarten niet reorganiseren en je mag speelstukken ook niet vrijwillig afleggen (**uitzondering:** zie "Vleerhondactie").

## Blanco velden

Sommige terrein- en locatiekaarten, inclusief het Dorp waarmee je start, tonen blanco velden zonder een symbool dat aangeeft wat er mag worden gezet of gelegd. Deze velden bieden ruimte voor 1 speelstuk **naar keuze behalve familie** als er **al** een speelstuk van die soort op die kaart **aanwezig** is (families worden uitsluitend in huizen gelegd).

### Speciale situaties:

- Bomen op blanco velden kunnen een vrucht dragen, ook al draagt geen andere boom op die kaart een vrucht. Met andere woorden: je mag een "boom met fruit" van een -actie op een blanco veld leggen als er al een boom op die kaart ligt.
- Is er fruit op de kaart, dan mag je vruchten die je tijdens stap 2 van de onderhoudsfase krijgt op blanco velden (met of zonder boom) van die kaart leggen.
- Is er een getrainde familie met vleerhond op de kaart (zie "Families en training"), dan mag je vleerhonden op blanco velden van die kaart leggen.

**Voorbeeld:** op dit moment mag je een geit of een boom met of zonder vrucht op één van de blanco velden van de kaart zetten. Je kunt er geen vleerhonden zetten totdat je de familie hebt getraind en eerst een vleerhond op de familie hebt gezet (zie "Families en training").



## Speelstukken betalen

Betaal je **goud** of **vleerhonden**, dan doe je die in de algemene voorraad terug. Bij het betalen van goud krijg je indien van toepassing wisselgeld terug.

Betaal je **wilde dieren, bomen, vruchten of geiten**, dan zet je die weer op je voorraadtableau, waarbij je ze op de **meest rechtse lege velden** in de betreffende rij zet, één speelstuk per veld zonder velden over te slaan.

Je mag **bomen** ook betalen als er fruit op ligt. Je legt de vrucht dan zonder compensatie op het meest rechtse veld van de vruchtenrij op je voorraadtableau.



**Opmerking:** je kunt niet met speelstukken op je voorraadtableau betalen. Je voorraadtableau geldt als persoonlijke "algemene voorraad" en de speelstukken erop zijn niet "in je bezit". Alleen goud naast je tableau en speelstukken op je kaarten kunnen worden besteed.

## Families en training

Nieuw genomen families beginnen normaal gesproken "ongetraind" (kant zonder vleerhondsymbool naar boven). Om die te "trainen" moet je een trainingsactie uitvoeren, waardoor je een familie naar de getrainde kant mag draaien.

**Speciale situatie:** in rondes I en VI toont het huidige rondveld zowel een familie- als een trainingsactie, waardoor je een familie met de getrainde kant naar boven mag leggen (met andere woorden: deze acties mogen in één actie worden gecombineerd, wat verschil kan maken als vleerhonden huizen bezetten, zie "Vleerhonden in lege huizen").

De volgende tabel laat zien welk effect training op het spel heeft:

	
Een huis met een ongetrainde familie biedt uitsluitend ruimte aan die familie.	Elke getrainde familie biedt plaats aan één vleerhond. Een getrainde familie met vleerhond staat je toe om vleerhonden op blanco velden van de betreffende kaart te zetten.
Bij het inkomen (stap 1 van de onderhoudsfase) gaan ongetrainde families goud delven.	Getrainde families krijgen een standaard inkomen van 1 goud.
Bij het eten (stap 4 van de onderhoudsfase) mag je voor elke ongetrainde familie één vleerhond tegen voedsel ruilen.	Getrainde families eten geen vleerhonden (je zou kunnen zeggen dat dit een nadeel is van training).
Bij de puntentelling geven ongetrainde families geen bonuspunten.	Bij de puntentelling geeft iedere getrainde familie 1 bonuspunt.



De trainingsactie stelt het delen van kennis met die familie voor met betrekking tot milieubehoud en het belang van vleerhonden daarin.

## Vleerhonden in lege huizen

De actie op de afgebeelde actieveldegel staat je toe om 1 vleerhond uit de algemene voorraad op elk **onbezet** huis in je tableau te zetten, **inclusief** onbewoonbare huizen (op kaarten #16 en #28) als die onbezet zijn. Deze actie is **de enige manier** om zonder getrainde families vleerhonden in huizen te zetten. Vleerhonden kunnen de huizen **voor onbepaalde tijd** bezetten, maar als ze vertrekken (zie "Vleerhondactie"), kunnen ze er **niet** zomaar terugkeren. Trekt een familie in een huis met een vleerhond, dan gaat de vleerhond naar de algemene voorraad, **tenzij** je die familie direct traint (wat uitsluitend op de rondvelden van rondes I en VI mogelijk is).



Normaal huis



Onbewoonbaar huis



## 2. VLEERHONDACTIE (OPTIONEEL)

Aan het einde van **elk van je** beurten (dus ten hoogste drie keer per ronde) mag je na het afronden van de acties op het gekozen activelveld **één** vleurhondactie uitvoeren als

- je ten minste 3 vleurhonden hebt en
- ten minste 1 vrucht in je tableau hebt en
- ten minste 1 boom op je voorraadtableau hebt en
- ruimte voor ten minste 1 boom hebt.

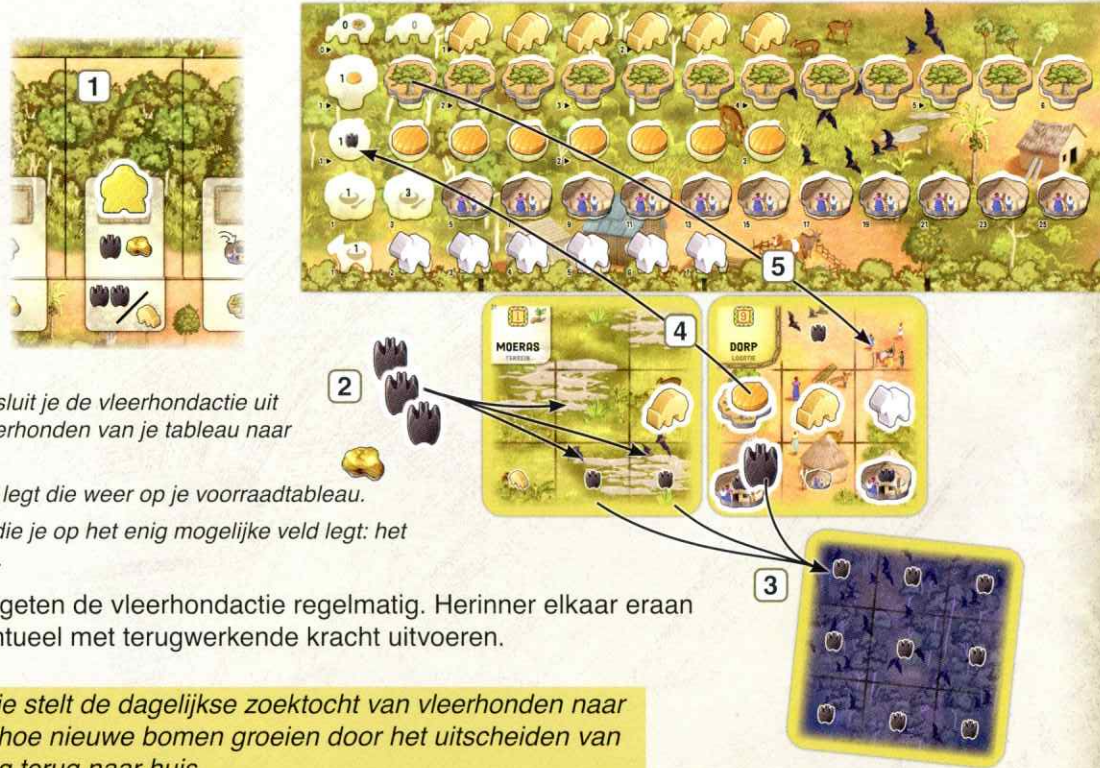
Om de actie uit te voeren, kies je **3 vleurhonden** in je tableau en verplaatst je die naar je **nachtkaart**. Je betaalt dan **1 vrucht** en neemt **1 boom** volgens de spelregels van het betalen en nemen van speelstukken.

### Details:

- Je mag vleurhonden gebruiken die je in de voorgaande werkerfase hebt genomen.
- De vleurhonden en vrucht mogen van dezelfde of verschillende kaarten in je tableau komen.
- De vleurhonden op je nachtkaart komen in stap 3 van de onderhoudsfase terug (ook al vindt hun terugkeer pas later in de ronde plaats, neem je de boom direct).

### Voorbeeld:

- 1 In je beurt zet je een werker op het afgebeelde gecombineerde activelveld. Je kiest voor de onderste actie vleurhonden. Je neemt dus 3 vleurhonden en 1 goud.
- 2 Je zet de vleurhonden op je terreinkaart en legt het goud naast je tableau.
- 3 Nu je acties zijn voltooid, besluit je de vleurhondactie uit te voeren: je verplaatst 3 vleurhonden van je tableau naar je nachtkaart.
- 4 Je betaalt je enige vrucht en legt die weer op je voorraadtableau.
- 5 Tot slot neem je een boom, die je op het enig mogelijke veld legt: het blanco veld op je dorpskaart.



**Tip:** beginnende spelers vergeten de vleurhondactie regelmatig. Herinner elkaar eraan en laat spelers de actie eventueel met terugwerkende kracht uitvoeren.



De vleurhondactie stelt de dagelijkse zoektocht van vleurhonden naar voedsel voor en hoe nieuwe bomen groeien door het uitscheiden van pitten op hun weg terug naar huis.

## DE ONDERHOUDSFASE

De onderhoudsfase bestaat uit **zeven stappen**, die in de aangegeven volgorde moeten worden uitgevoerd. De spelers kunnen de meeste stappen simultaan uitvoeren. Indien van toepassing kunnen ze een stap met de klok mee uitvoeren, te beginnen bij de speler met het startspelerfiche.

### Stap 1: Inkomen

Voor elke **getrainde familie** in je tableau neem je **1 goud** uit de algemene voorraad.

**Tip:** je kunt getrainde families in je tableau eenvoudig herkennen: er ligt een vleurhond op of het vleurhondsymbbool is zichtbaar.

Voor elke **ongetrainde familie** in je tableau trek je **1 vervuilingfiche** uit de buidel (zonder te kijken) en neem je **1 goud** uit de algemene voorraad voor elke afgebeelde goudklomp erop (op de "onvervuilde" kant), indien aanwezig. Draai die vervuilingfiches dan naar de "vervuilde" kant en leg deze op **onvervuilde** velden in je tableau (zie kader), ongeacht de hoeveelheid gevonden goud.

**Opmerking:** aan het begin toont de helft van de vervuilingfiches goud, inclusief twee fiches met elk twee goudklompen.



## VERVUILINGSFICHES LEGGEN

Bekijk de kaarten in je tableau **rij voor rij van links naar rechts**, te beginnen bij de bovenste rij. Leg één vervuilingfiche op het **middelste veld van de bovenste rij van elke kaart**, tenzij dat al vervuild is. Zodra al deze velden vervuild zijn, herhaal je dit proces met het **veld in de rechterbovenhoek van elke kaart**. Ga op deze manier verder met de velden in de middelste rij (één voor één, van links naar rechts) en, indien nodig, met de velden in de onderste rij (weer één voor één, van links naar rechts).

**Vervuiling vernietigt alles:** bevat een veld dat wordt vervuild speelstukken, dan gaan die terug naar de betreffende voorraad (vleurhonden naar de algemene voorraad, al het andere naar je voorraadtableau). Vervuiling blijft de rest van het spel in je tableau en blokkeert de betreffende velden permanent. Er is **geen manier** om van vervuiling af te komen.

**Voorbeeld:** je hebt één getrainde en drie ongetrainde families en twee door vervuiling geblokkeerde velden uit voorgaande rondes; je hebt kaart #19 deze ronde genomen, waardoor daar nog geen vervuiling op ligt. Negeer de vaag gemaakte kaart #13 rechts (alsof die er niet is). Deze verduidelijkt iets anders aan het einde van dit voorbeeld.

Bij het inkomen krijg je 1 goud voor de getrainde familie; voor je ongetrainde families trek je de afgebeelde drie vervuilingfiches uit de buidel, waardoor je nog 2 goud neemt. Nu moet je de vervuilingfiches op je kaarten leggen:

1. Je legt het eerste fiche op ①, dat het middelste veld van de bovenste rij van de "eerste" kaart in je tableau is (de meest linkse kaart in de bovenste rij).
2. Omdat nu alle middelste velden van de bovenste rij van alle kaarten vervuild zijn, leg je het tweede vervuilingfiche op ②, dat het veld rechtsboven van je "eerste" kaart is.
3. Tot slot leg je het derde fiche op ③, het veld rechtsboven van de "tweede" kaart in je tableau, waarbij je de vleurhond op dat veld verliest.

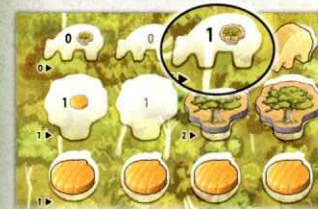
Als er niets aan het aantal kaarten en de status van je families verandert, leg je in de volgende inkomenstap weer drie vervuilingfiches: op ④, ⑤ en ⑥, in die volgorde. Als je in de tussentijd een kaart neemt (bijvoorbeeld de afgebeelde kaart #13), leg je vervuiling op a (middelste veld van de bovenste rij van de nieuwe kaart), ④ (veld rechtsboven op de "derde" kaart) en b (veld rechtsboven op de nieuwe kaart), in die volgorde. De volgende te vervuilen velden zouden dan ⑤, ⑥, ⑦ zijn, enzovoort.



Het vervuilingmechanisme stelt de destructieve impact van het delven van goud (met behulp van giftige chemicaliën) op het milieu voor.

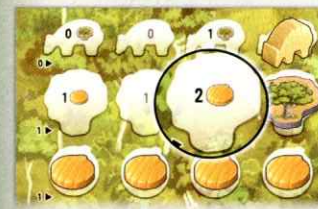
### Stap 2: Wilde dieren, bomen en fruit

Neem nieuwe bomen, vruchten en vleurhonden op basis van respectievelijk het aantal wilde dieren, bomen en vruchten dat je in je tableau hebt.



1. Bekijk de bovenste rij van je voorraadtableau, de "**wilde dieren**"-rij: Het getal in het meest rechtse lege veld geeft aan hoeveel **nieuwe bomen** je neemt. Leg de nieuwe bomen **direct** in je tableau (neem de bomen van de tweede rij van je voorraadtableau).

**Voorbeeld:** je neemt 1 boom voor je wilde dieren.



2. Daarna kijk je op dezelfde manier naar de tweede rij van je voorraadtableau, de **bomenrij** en neem je **direct nieuwe vruchten** op basis van het getal in het meest rechtse lege veld.

**Voorbeeld:** je neemt 2 vruchten voor je bomen. Merk op dat de nieuwe boom die je van je wilde dieren kreeg direct gevolgen heeft voor het aantal vruchten dat je daarna krijgt.



3. Tot slot kijk je naar de derde rij, de **vruchtenrij** en neem je op dezelfde manier **nieuwe vleurhonden** uit de algemene voorraad.

**Voorbeeld:** je neemt 1 vleurhond voor je vruchten. Merk op dat de nieuwe vrucht die je van je bomen kreeg direct gevolgen heeft voor het al dan niet ontvangen van een vleurhond.

### Details:

- Kun je vanwege gebrek aan ruimte op je kaarten niet alles nemen waar je recht op hebt, neem dan zoveel je kunt.
- Je mag minder speelstukken nemen dan waar je recht op hebt (als je bijvoorbeeld ruimte voor iets anders wilt overlaten).



Deze stap stelt het natuurlijke proces voor: wilde dieren eten fruit en scheiden pitten uit, waardoor nieuwe bomen groeien. Aan bomen groeit fruit, dat nieuwe vleurhonden aantrekt.

### Stap 3: Vleurhonden

Zet de vleurhonden van je nachtkaart, indien aanwezig, op geldige velden in je tableau terug (zie "Speelstukken nemen"). Je moet zoveel vleurhonden terugzetten als je kunt. Doe vleurhonden waar je geen ruimte voor hebt terug in de algemene voorraad.

#### Stap 4: Eten

Bekijk de **meest rechtse lege velden** in de twee onderste rijen van je voorraadtableau en **trek** het getal in de **geitenrij** van het getal in de **familierij af** om je **voedselbehoefte** te bepalen.

$$\text{Voedselbehoefte} = \text{Max.} - \text{Max.}$$

Is je voedselbehoefte **groter dan nul**, dan moet je als volgt speelstukken betalen:

- Elke **geit** die je betaalt, geeft **3 voedsel**.
- Elk **wild dier** dat je betaalt, geeft **2 voedsel**.
- **Vruchten** en **goud** geven **1 voedsel** per stuk.
- Je kunt **vleerhonden** betalen voor **1 voedsel** per stuk, maar ten hoogste zoveel als het aantal **ongetrainde families** dat je hebt. Zijn al je families getraind, dan mag je geen vleerhonden voor voedsel betalen.

**Opmerking:** je kunt bovenstaande informatie ook op de "Eten/Voortplanten"-overzichtskaart vinden.

Is je voedselbehoefte negatief of betaal je meer dan nodig, dan krijg je geen voedsel terug. Doe speelstukken die je betaalt terug in de betreffende voorraad.

#### Details:

- Bereken de voedselbehoefte bij het betalen van geiten **niet** opnieuw! Elke geit is als het ware 4 voedsel waard: Eén dat je aftrekt bij het bepalen van de voedselbehoefte en nog drie als je besluit om een geit te betalen om in de berekende voedselbehoefte te voorzien.



*Geiten bieden elke ronde voedsel als gevolg van hun melk. Dit is het getal dat je aftrekt om je voedselbehoefte te bepalen. Nadat je de geiten hebt gemolken, kun je ze tegen nog meer voedsel ruilen, maar dan heb je in de toekomst minder voedsel.*

- Je mag niet vrijwillig overbetalen in de zin van het betalen van meer speelstukken dan nodig. Je mag speelstukken echter wel inefficiënt inzetten (bijvoorbeeld een voedselbehoefte van 2 met een geit voldoen, ook al kon je ook andere speelstukken betalen).

**Voorbeeld:** je voedselbehoefte is 5 - 1 = 4 voedsel. Met de speelstukken die je hebt, kun je uit de volgende opties kiezen: betaal de geit en 1 wild dier; of betaal de geit en 1 goud; of betaal beide wilde dieren; of betaal 1 wild dier en 2 goud; of betaal 4 goud. Je kunt geen vleerhonden betalen, want je hebt geen ongetrainde families.



#### VOEDSELTEKORT

Als je niet voldoende speelstukken hebt om in je voedselbehoefte te voorzien, dan **verlies je 2 punten voor elk ontbrekend voedsel**. Gebruik het **scoreblok** om deze negatieve punten bij te houden. Je **moet** speelstukken betalen voor voedsel als je dat kunt. Je mag niet vrijwillig voor negatieve punten kiezen.

**Tip:** in ogenschouw genomen hoe je voorraadtableau aan het einde van het spel punten geeft (zie "Einde van het spel"), dan is in de laatste ronde (en wellicht al eerder) het betalen van wilde dieren boven fruit boven geiten boven goud puntentechnisch het meest efficiënt. Het betalen van vleerhonden heeft in dit opzicht uitsluitend zin als je er ten hoogste 10 hebt.

#### Stap 5: Voortplanten

Het huidige rondveld somt (ten hoogste) drie voorwaarden op waaronder je nieuwe families of dieren mag nemen. Heb je **ten minste** het aangegeven aantal van het afgebeelde speelstuk in je tableau en ruimte voor nog zo'n speelstuk, neem dan **precies één speelstuk** van die soort. Je mag **zoveel** van deze voorwaarden **in een volgorde naar keuze** op je tableau toepassen als je wilt, maar elk ervan slechts eenmaal, ook al heb je veelvouden van het afgebeelde speelstuk.

**Voorbeeld:** aan het einde van de eerste ronde planten je families, vleerhonden en wilde dieren zich voort. Heb je ten minste 2 families, dan neem je er nog 1. Heb je ten minste 1 vleerhond of wild dier, dan neem je respectievelijk 1 vleerhond of 1 wild dier. Ook al heb je meer dan 1 vleerhond of wild dier, je krijgt er bij het voortplanten maar 1 bij.

**Opmerking:** op de "Eten/Voortplanten"-overzichtskaart staat de voortplantingsinformatie van alle rondes.

#### Stap 6: Werkers

Neem al je werkers van het actiebord (en de uitbreiding ervan) en zet die naast je tableau voor de volgende ronde. In de laatste ronde (ronde VII) kun je deze en de volgende stap overslaan.



#### Stap 7: Voorbereiding

Leg open terreinkaarten die nog naast het actiebord (en de uitbreiding ervan) liggen op een **aflegstapel**. Trek dan nieuwe terreinkaarten van de gedekte stapel en leg die **open** rechts van de stapel, één boven elk -actieveld. Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik die als nieuwe gedekte stapel.

Schuif dan de actieveldtegels op het **aankomende** rondveld één veld **naar links**, zodat deze het huidige rondveld bedekt en het volgende toont. Merk op dat dit de actiecombinaties op deze twee actievelden verandert.

**Opmerking:** de kleurmarkeringen op de rondvelden zijn uitsluitend voor het solospel (zie daar).



#### EINDE VAN HET SPEL

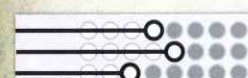
Het spel is voorbij na stap 5 van de onderhoudsfase van ronde VII. Je scoort dan punten in (ten hoogste) zes categorieën:



**Goud:** elk goud is **1 punt** waard.



**Kaarten:** tel de **puntenwaarden** van alle kaarten in je tableau bij elkaar op, zoals linksboven op de kaart is aangegeven (merk op dat sommige terreinkaarten negatieve punten geven).



**Voorraadtableau:** tel de getallen op het **meest rechtse lege veld** van elke rij bij elkaar op. Staat een rij helemaal vol, dan scoor je geen punten voor die rij (je kunt ten hoogste 2 punten voor wilde dieren, 6 punten voor bomen, 3 punten voor vruchten, 25 punten voor families en 7 punten voor geiten scoren).



**Getrainde families:** elke getrainde familie geeft **1 bonuspunt** (getrainde families hebben een vleerhond of tonen een vleerhondsymbool).



**Vleerhonden:** voor elke vleerhond die je boven de 10 hebt, krijg je **1 punt**. Met andere woorden: Heb je meer dan 10 vleerhonden in je tableau, trek dan 10 van het totaal af om je score voor deze categorie te bepalen. Anders scoor je geen punten voor vleerhonden (je kunt in deze categorie geen negatieve punten scoren).



**Ontbrekend voedsel:** tel de negatieve punten voor ontbrekend voedsel bij elkaar op (zie "Voedseltekort") die je in de loop van het spel hebt genoteerd. Normaal gesproken zou deze categorie leeg moeten zijn.

Tel al deze waarden bij elkaar op om je eindscore te bepalen. **De speler met de meeste punten wint**. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de **minste vervuilingfiches**. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.

#### SOLOSPEL

Zoals gezegd in de voorbereiding, wordt het solospel op de andere kant van de actieboarduitbreiding en met de **rode, gele en blauwe werkers** gespeeld. De spelregels van het basisspel zijn van kracht, **maar je voert per ronde één voor één met 1 kleur al je acties uit**. Er is geen kunstmatige tegenstander; in plaats daarvan blokkeren de in een ronde gezette werkers de betreffende actievelden voor de volgende twee rondes. De kleurmarkeringen op de rondvelden geven aan welke kleur werkers je in de betreffende ronde moet gebruiken:

**Ronde I:** gebruik de **3 rode** werkers voor je acties. Neem in stap 6 van de onderhoudsfase geen werkers terug.

**Ronde II:** gebruik de **3 gele** werkers voor je acties. Neem in de onderhoudsfase nog steeds geen werkers terug.

**Ronde III:** gebruik de **3 blauwe** werkers. Neem in stap 6 van de onderhoudsfase **uitsluitend** te **rode** werkers terug.

**Ronden IV, V en VI:** gebruik respectievelijk de **rode, gele** en **blauwe** werkers. Neem in stap 6 van de onderhoudsfase de werkers terug die je in respectievelijk rondes 2, 3 en 4 hebt gezet.

**Ronde VII:** gebruik de **rode** werkers. Het spel is na stap 5 van de onderhoudsfase voorbij. Tel je tableau zoals gebruikelijk.

In tegenstelling tot het basisspel: in stap 7 van de onderhoudsfase **leg je** resterende open terreinkaarten **niet af**, maar vul je de lege posities zoals gebruikelijk aan. Bezet een werker het actieveld op de tegel die wordt verschoven, **verplaatst** de werker dan **niet** met de tegel, **maar laat hem** op het rondveld staan. Schuift de tegel naar een veld met een werker, dan bezet de werker nu de tegel. Je doel is om ten minste **120 punten** te scoren.