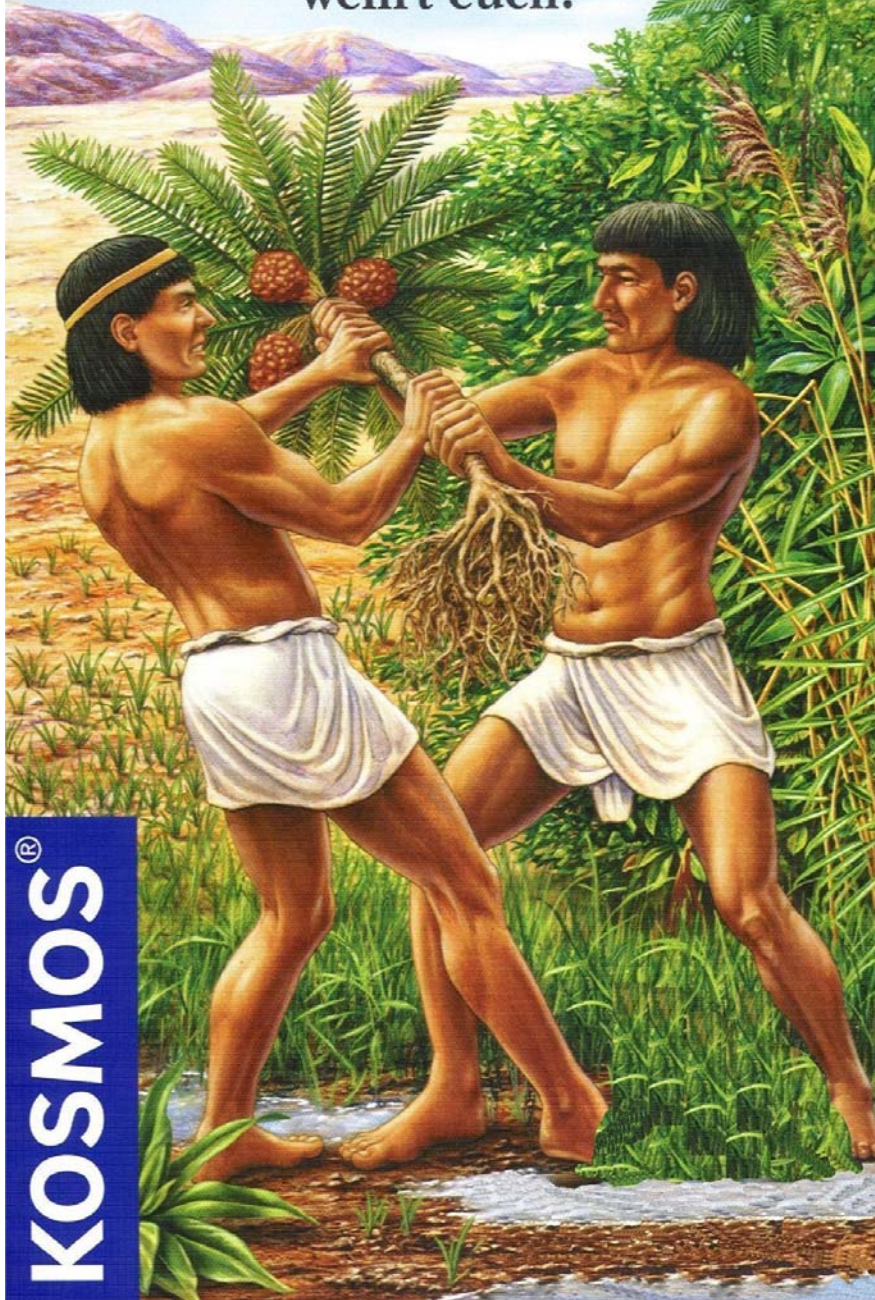


SPIELE FÜR VIELE

Gal Zuckerman

EDEN

Macht fruchtbar und
wehrt euch!



KOSMOS®

Eden

Kosmos, 2001

ZUCKERMAN Gal

3 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Spelregels

In het zweet des aanschijn bevloede de bevolking voortdurend de dorre en onvruchtbare woestenij. Na een lange tijd van zwoegen en zweten beschikte men eindelijk over vruchtbare gronden. Dankzij de liefdevolle behandeling en verzorging van het land, steken de eerste groene planten de kop op. De goden aanschouwden dit tafereel met veel genoegen en schonken als beloning het hemelse manna.

Maar met godsgeschenken wist de mensheid nog niet goed om te gaan en vrij spoedig kwamen de spelers op het idee om het hemelse manna in te zetten om de anderen van de vruchtbare gronden te jagen. Nijd en afgunst vierden hoogtij en de strijd voor de vruchtbaarste gronden barstte in alle hevigheid los. Moge de goden met u zijn.

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om landschapstegels met een gezamenlijke waarde van 20 vruchtbaarheidspunten op het speelbord te leggen, wint het spel.

Spelmateriaal

- ➡ 1 speelbord;
- ➡ 49 bevoeiingskaarten;
- ➡ 17 cultiveringskaarten;
- ➡ 54 mannakaarten (met verschillende waarden);
- ➡ 96 landschapstegels (telkens 24 per speler);
- ➡ 4 overzichtskaarten.

Spelvoorbereiding



Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

Het speelbord is door middel van coördinaten in verschillende velden onderverdeeld.

Deze coördinaten bevinden zich ook op de bevoeiingskaarten.

Voor elk veld bestaat er een bijbehorende kaart.

Op die manier kan men bijvoorbeeld door het uitspelen van bevoeiingskaart A1 het veld A1 bewateren en met bevoeiingskaart B1 alleen het veld B1.

De **mannakaarten** worden gescheiden van de overige kaarten. Iedere speler ontvangt 100 manna (1x 50, 1x 20, 2x 10 en 2x 5). De speler legt de mannakaarten op een verdekte stapel voor zich neer, zodat de medespelers tijdens het spel niet weten hoeveel manna de andere spelers hebben.

Het overgebleven manna wordt gesorteerd en naast het speelbord gelegd. Eén speler neemt het beheer van het manna (de bank) op zich. Met het manna kan men de eigen velden in waarde verhogen en aanpassen en ook proberen om de velden van de medespelers in zijn bezit te krijgen.

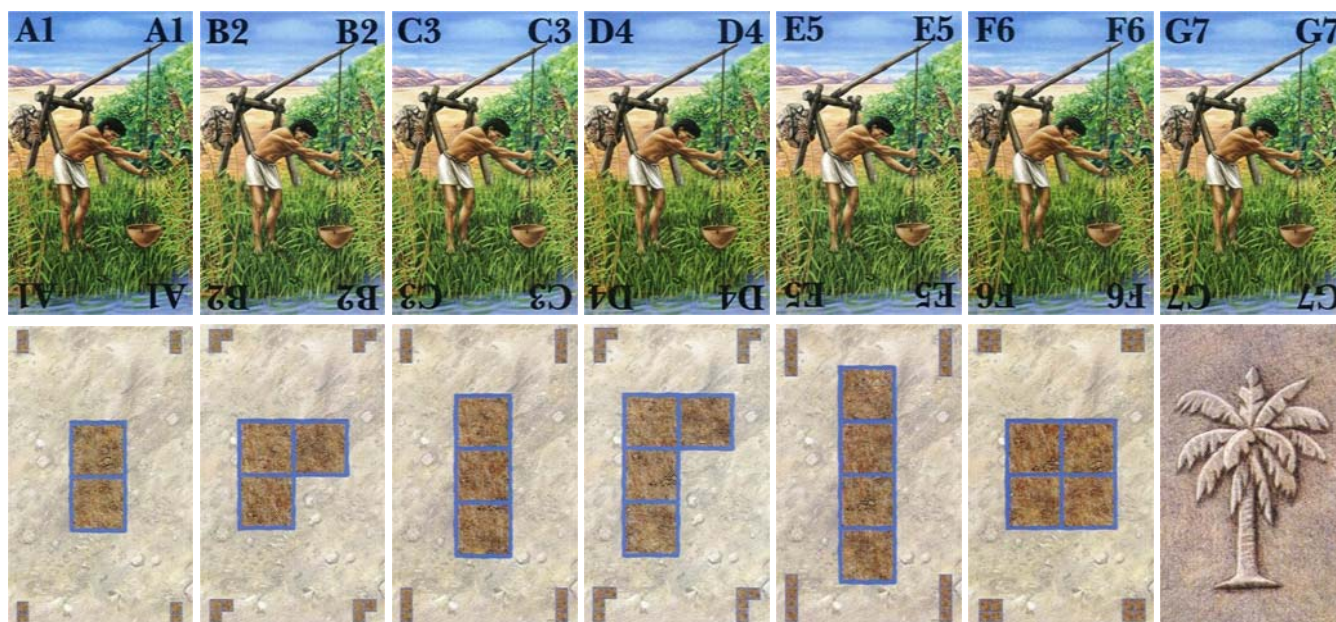


Iedere speler ontvangt alle **landschapstegels** van één kleur, die hij open vóór zich neerlegt. Deze kaarten stellen de gecultiveerde bodem voor in verschillende ontwikkelingsstadia. Des te beter de bodem is gecultiveerd, des te vruchtbaarder de grond is en des te prachtiger de plantengroei is.

De cultivatie van de grond wordt verduidelijkt met **witte** en **rode vruchtbaarheidspunten**. Des te meer stippen er op een kaart staan, des te waardevoller deze is. De witte stip geeft het eerste ontwikkelingsstadium aan: de dorre bodem verandert in vruchtbaar land. De rode stippen geven de inkomsten per ronde aan.



De **bevloeiingskaarten** en de **cultiveringskaarten** worden samen zeer grondig gemixt en als verdekte stapel naast het speelbord gelegd. Iedere speler ontvangt van de verdekte stapel 6 kaarten. De kaarten worden, verdekt voor de andere spelers, in de hand genomen. Met de hulp van de bevoeiingskaarten wordt het land vruchtbaar gemaakt. Met de hulp van de cultiveringskaarten kan het eigen land in waarde worden verhoogd.



Verloop van een speelbeurt

Iedere beurt bestaat uit drie verschillende fases. De speler die aan de beurt is, voert de fases in de aangegeven volgorde uit. Daarna volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers. De oudste speler begint.

1. **Manna** ontvangen.

2. a. **Eén of twee bevoeiingskaarten** uitspelen en eventueel velden innemen

of

b. **één cultiveringskaart** uitspelen en landschapstegels in waarde verhogen

of

c. **passen**.

Extra: Om het even of actie a, b of c wordt uitgevoerd, kan men cultiveringskaarten verkopen en/of blootgelegde cultiveringskaarten kopen.

3. **Eén kaart** van de stapel trekken.

1. Manna ontvangen

Tel de **rode vruchtbaarheidspunten** van de eigen uitgespeelde landschapstegels. Voor elk rood punt ontvangt men 5 manna uit de bank.

De speler die vergeet zijn inkomsten te incasseren vóór het einde van zijn speelbeurt, heeft gewoon pech gehad. Na zijn speelbeurt (het trekken van een kaart van de voorraadstapel) kan een speler niets meer incasseren.

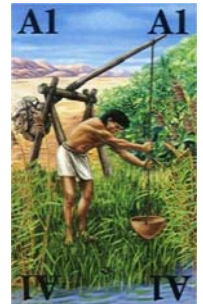
2.a. Bevoeiingskaarten uitspelen

De speler legt één bevoeiingskaart op de aflegstapel en plaatst een eigen landschapstegel op het veld dat op deze bevoeiingskaart werd aangegeven.

Als de speler het wil, mag hij nog een tweede bevoeiingskaart uitspelen.

Zodra een bevoeiingskaart werd gespeeld, kan de speler proberen om een aangrenzende landschapstegel van een medespeler in te nemen (zie verder op pagina 6 onder: 'De landinname').

Als de speler twee bevoeiingskaarten heeft gespeeld kan hij achterelkaar twee landschapstegels innemen.

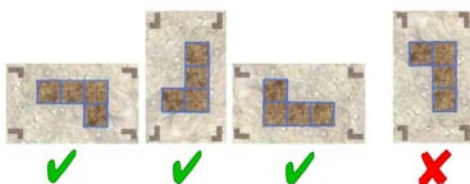


2.b. Cultiveringskaart uitspelen

In plaats van een of twee bevoeiingskaarten te spelen, kan de speler ook één cultiveringskaart op de aflegstapel leggen. Op deze wijze kan de speler een gebied van eigen velden, zoals op de kaart werd afgebeeld, met één niveau in waarde verhogen.

Voorbeeld

Als een speler de afgebeelde cultiveringskaart speelt, moet hij op het speelveld een gebied hebben met 4 landschapstegels in deze schikking.

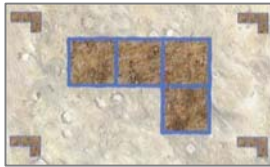
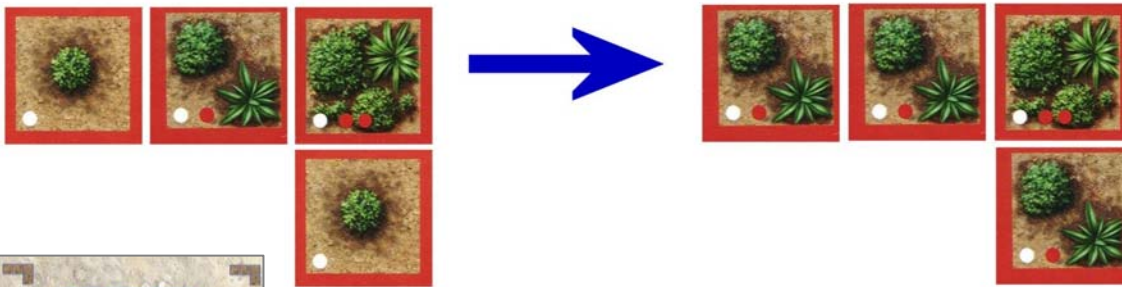


De speler mag de cultiveringskaart **naar believen draaien** om zo een correcte schikking te vinden.

De kaart mag **niet gespiegeld** worden gebruikt.

Het is **toegestaan** om een gebied op te waarderen dat bestaat uit **landschapstegels** met **verschillende waarden**.

In dit geval worden alleen de landschapstegels met de **laagste waarde** opgewaarderd.



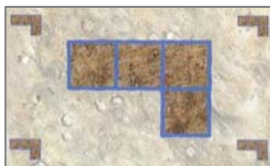
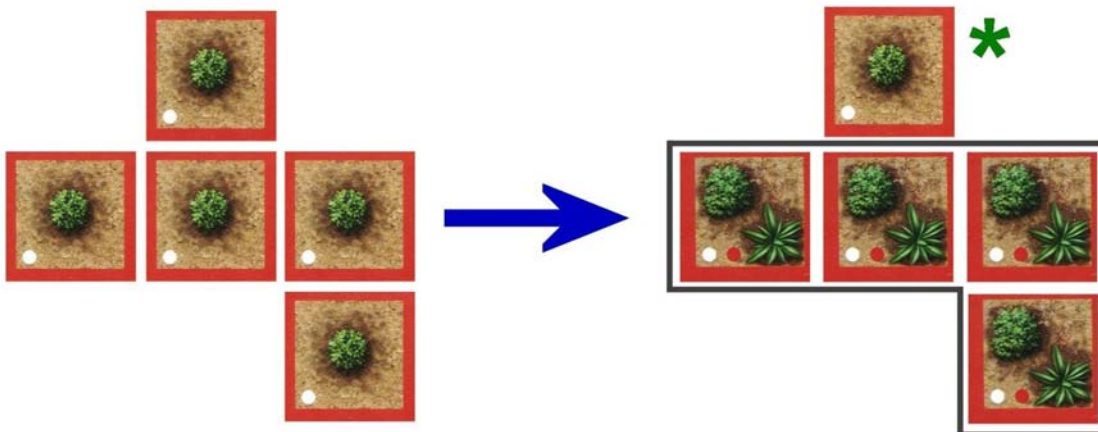
Voorbeeld

Met deze kaart kunnen slechts twee velden worden opgewaarderd.

Het gebied dat wordt opgewaarderd, mag **alleen uit eigen landschapstegels** bestaan.

Een speler kan een cultiveringskaart ook gebruiken als zijn gebied op het speelbord **uit meer velden** bestaat dan het afgebeelde gebied op de kaart.

Alleen het op de kaart **afgebeelde gebied** wordt **opgewaarderd**.



Voorbeeld

Het veld * (buiten het kader) wordt niet opgewaarderd omdat het niet behoort tot het afgebeelde gebied op de cultiveringskaart.

Verloop van een cultivering

1. De speler speelt **één cultiveringskaart**.
2. De corresponderende landschapstegels van dit gebied worden met **één niveau verhoogd**. Landschapstegels met de waarde 1 (één vruchtbaarheidspunt) moeten worden omgedraaid om in waarde 2 (twee vruchtbaarheidspunten) te veranderen. Landschapstegels met de waarde 2 worden vervangen door tegels met de waarde 3 (drie vruchtbaarheidspunten). Landschapstegels met de waarde 3 moeten worden omgedraaid om in waarde 4 (vier vruchtbaarheidspunten) te veranderen.
3. **Per veld dat wordt opgewaarderd**, moet de speler **10 manna** aan de bank betalen. Uiteraard moet er alleen worden betaald voor de velden die daadwerkelijk worden opgewaarderd, zelfs als er meer velden op de kaart zijn afgebeeld.

In het **voorbeeld bovenaan deze pagina** moet er dus 20 manna worden betaald omdat er maar 2 velden worden opgewaarderd.

2.c. Passen

In plaats van een kaart te spelen, mag een speler ook **passen en niets doen**.

Cultiveringskaarten verkopen en kopen

Aanvullend op de actie **a**, **b** of **c** kan een speler in zijn speelbeurt cultiveringskaarten inwisselen tegen manna. Een speler mag een willekeurig aantal cultiveringskaarten aan de bank **verkopen** en/of een willekeurig aantal blootgelegde cultiveringskaarten van de bank **kopen**.

Als een speler cultiveringskaarten aan de bank **verkoopt**, legt hij deze open naast het speelbord (niet op de aflegstapel !). **Per veld** op de kaart ontvangt hij **10 manna** van de bank.

Als een speler cultiveringskaarten uit de voorraad van blootgelegde kaarten **koopt**, betaalt hij **per kaart 10 manna** aan de bank onafhankelijk van het aantal afgebeelde velden op de kaart. Daarenboven betaalt hij **voor elk veld** op de kaart **nog 10 manna**.

Het is toegestaan een cultiveringskaart te kopen en deze meteen in te zetten, als men in dezelfde beurt nog geen kaart heeft gespeeld.

3. Eén kaart trekken

Als een speler **minder dan 5 kaarten** in de hand heeft dan trekt hij, onafhankelijk van het aantal kaarten dat hij in zijn speelbeurt heeft gespeeld, **één kaart** van de voorraadstapel.

Als een speler in zijn beurt meer dan één kaart uitspeelt, krimpt zijn kaartenvoorraad in de loop van het spel ! Als een speler al 5 kaarten in de hand heeft dan mag hij geen nieuwe kaart trekken.

Voor het bepalen van het aantal kaarten tellen uiteraard alleen de bevoeiingskaarten en de cultiveringskaarten. De mannakaarten worden niet in rekening gebracht.

De landinname

Door een landinname kan men proberen bij een medespeler, middels de inzet van manna, land af te nemen.

Nadat men een bevoeiingskaart heeft gespeeld, kan men een landschapstegel van de tegenstander, die **aan de eigen landschapstegel grenst, aanvallen**.

De aanval moet **direct na het neerleggen** van de kaart plaatsvinden, later is het niet meer mogelijk.

Extra aan de zojuist neergelegde kaart mag men de aanval met **een tweede kaart versterken**.

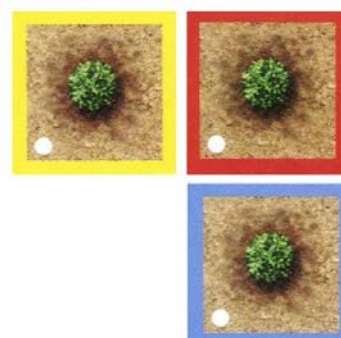
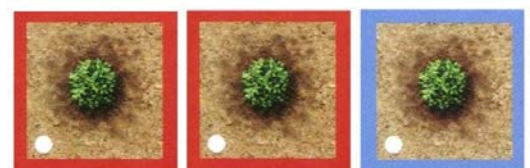
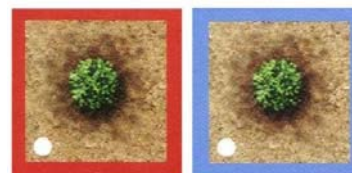
De tweede kaart moet horizontaal of verticaal grenzen aan de vorige kaart.

Men kan altijd maar **één medespeler aanvallen**.

Als de landschapstegel van de aanvaller grenst aan tegels van meerdere spelers, dan moet de aanvaller beslissen welke speler hij wil aanvallen.

Voorbeeld

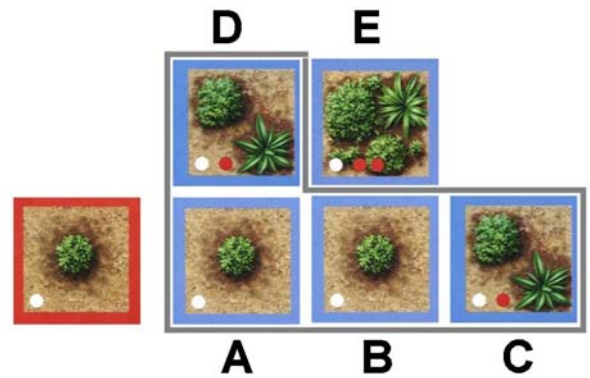
In dit geval moet speler Rood beslissen welke speler hij wil aanvallen (geel of blauw).



Een speler kan ook meerdere landschapstegels van een speler aanvallen op voorwaarde dat deze tegels grenzen aan tegels die worden aangevallen.

Voorbeeld

De rode speler valt landschapstegel A aan. Omdat landschapstegel A aan tegel D en aan tegel B grenst, kan de speler deze tegels ook aanvallen. Omdat tegel C en E dus ook grenzen aan tegels die worden aangevallen, kan de aanvaller ook deze tegels aanvallen.



In ons voorbeeld besluit de rode speler om de tegels A, B, C en D aan te vallen. Hij ziet af van de aanval op tegel E.

Verloop van een landinname

De **kostprijs van een aanval** wordt bepaald door **de som van de vruchtbaarheidspunten** (rode en witte) op de landschapstegels die men aanvalt.

Omgekeerd worden de **kosten voor de speler die wordt aangevallen**, bepaald door **de som van de rode en witte vruchtbaarheidspunten** waarmee wordt aangevallen.

Samengevat

De **aanvalskosten** berekent men altijd door het **vermenigvuldigen van het bod** (uitgedrukt in manna) met **de som van de vruchtbaarheidspunten aan de zijde van de tegenstander**.

- ☘ Het minimumbod bij een aanval bedraagt 10 manna per vruchtbaarheidspunt van de tegenstander. De aanvaller doet het eerste bod en legt het geboden manna open neer.
- ☘ De aangevallen speler kan het bod aannemen of hij kan het bod verhogen. Om een bod te verhogen, moet hij het voorgelegde bod met minstens 5 manna overbieden en eveneens zijn bod open neerleggen.
- ☘ De aanval is beëindigd zodra een van de spelers het bod van zijn tegenstander aanneemt. De speler, die het hoogste bod heeft gemaakt, betaalt zijn geboden manna aan zijn tegenstander. Dan neemt hij de landschapstegels van zijn tegenstander van het speelbord en vervangt de tegels door landschapstegels van zijn kleur met hetzelfde niveau.

Voorbeeld 1

Marc legt een landschapstegel (met één wit vruchtbaarheidspunt) op veld B4. Op het veld C4 ligt een tegel van Anne die eveneens één wit vruchtbaarheidspunt heeft. Marc biedt Anne hiervoor 10 manna. Anne verhoogt het bod en biedt 15 manna. Marc verhoogt nu naar 25. Anne past en accepteert dus het bod. Zij ontvangt van Marc 25 manna. Marc verwijdert de landschapstegel op veld C4 en legt op die plaats een landschapstegel van hem eveneens een wit vruchtbaarheidspunt.

Voorbeeld 2

Marc (rood) valt met 2 velden (met twee punten) de 3 velden (met 4 punten) van Werner aan. Dat betekent dat als hij 20 manna biedt en de landverovering wint, hij aan Werner 80 manna moet betalen (20×4).

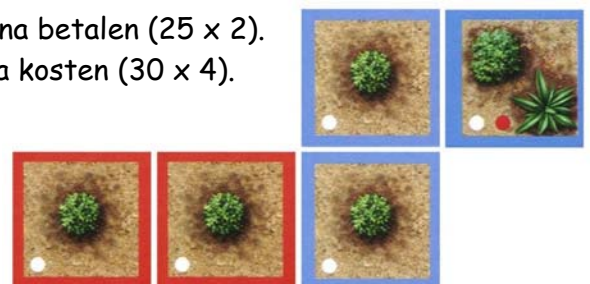
Als Werner 25 manna biedt, dan moet hij in dat geval 50 manna betalen (25×2).

Verhoogt Marc het bod tot 30 manna, dan gaat het 120 manna kosten (30×4).

Werner hoeft voor zijn volgende bod van 35 manna slechts 70 manna te betalen (35×2).

Voor Marc is elk bod dus kostbaarder dan voor Werner.

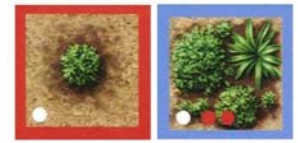
Marc zal zulke landverovering alleen aangaan, als hij er zeker van is dat hij kan winnen.



Ook als een speler met slechts één veld één ander veld aanvalt, kan het bieden tot uiteenlopende verschillen leiden.

Voorbeeld

Valt een speler bijvoorbeeld met één veld (met 1 vruchtbaarheidspunt) één ander veld aan (met 3 vruchtbaarheidspunten) dan moet hij ook elk bod met 3 vermenigvuldigen, terwijl de tegenstander dit niet hoeft te doen.

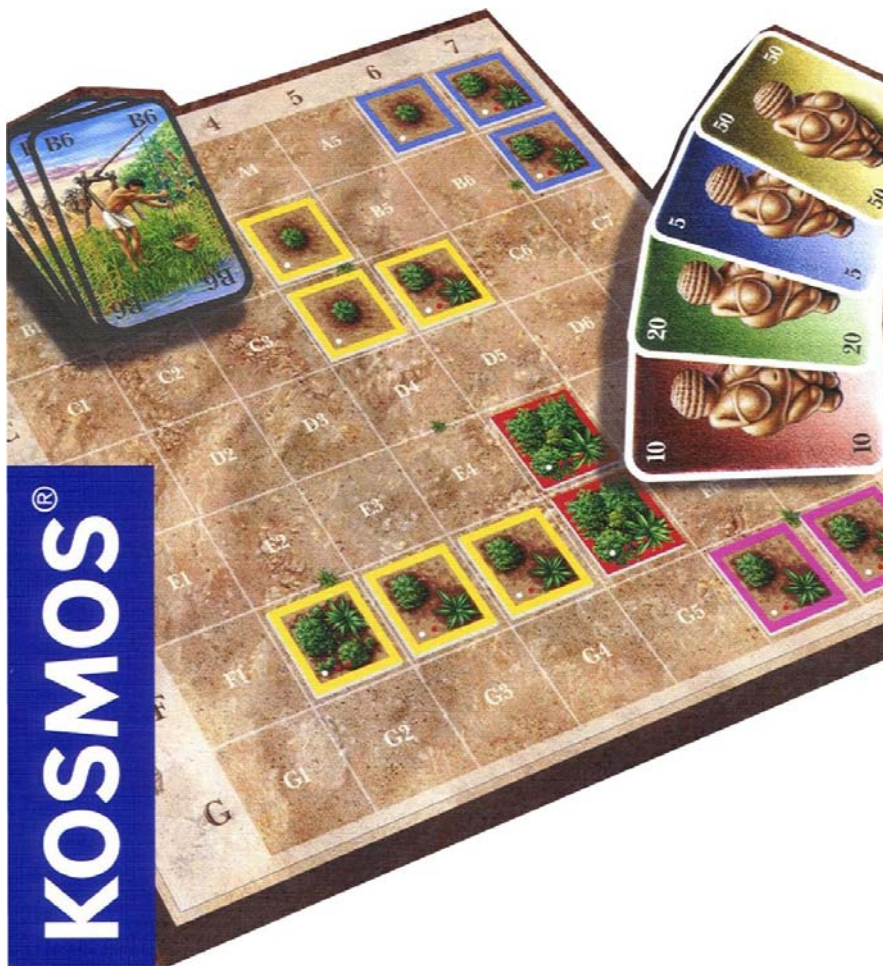


Einde van het spel

De speler die als eerste landschapstegels op het speelbord heeft liggen met een gezamenlijke waarde van 20 vruchtbaarheidspunten (wit en rood) wint het spel.

De speler hoeft daarvoor niet aan de beurt te zijn.

Manna is aan het einde van het spel niets meer waard.



De auteur

Gal ZUCKERMAN, geboren in 1971, werkt als projectmanager in een communicatiebedrijf en leeft in Israël. Tot zijn hobby's hoort naast klavierspelen, fysica en astronomie ook de ontwikkeling van nieuwe spellen. Eden is één van de eerste spellen die de auteur in Duitsland uitbracht.