

URLAND

(een strategisch spel voor 3-5 spelers vanaf 12 jaar, spelduur: ca. 60-90')

Het is ongeveer 350 miljoen jaren geleden. We bevinden ons aan de vooravond van één van de allergrootste invasies van de wereldgeschiedenis: het zich aan land begeven van de gewervelde dieren. Terwijl in de oceaan de meest verscheiden vissoorten in groten getale aanwezig zijn, zijn de eerste wezens - ichto's - reeds aan land gekropen. In de vorm van nieuwe genen zet de evolutie zich met rasse schreden door. Welke ichto's zullen zich door vermenigvuldiging en verwerving van nieuwe genen de heerschappij over het "Oerland" toeëigenen?

SPELMATERIAAL

- 1 spelbord (voorstellende: 3 continenten met 12 landgebieden en de "oeroceaan" met 5 watergebieden, omringd door een "puntenspoor").
- 5 x 28 oerwezens, de "ichto's" + reserve-ichto's.
- 10 "extra beurt"-kaartjes.
- 7 vulkaankaartjes.
- 13 OW¹-kaartjes (12 gebiedskaartjes + 1 paniekkkaartje).
- 1 kaartenset (11 genen en korte inhouden).

SPELIDEE & GENEN

Het doel van het spel is de eigen soort te laten domineren in het Oerland. De genen vormen daarbij een belangrijk hulpmiddel. Met deze genen, die worden verworven bij mutaties, kan men de spelregels ten gunste van de eigen ichto's veranderen. Genen komen slechts met mondjesmaat in het spel en het is niet nodig om ze onmiddellijk allemaal te kennen. Bij het eerste spel volstaat het de invloed na te gaan die een gen kan hebben op eventuele mutaties. De genen worden aan het eind van deze spelregels nader beschreven. Eerst worden de basisregels van het spel zonder genen beschreven.

1. VOORBEREIDING

1. Het spelbord wordt op tafel gelegd. Elke speler ontvangt 28 ichto's in zijn kleur. Daarvan legt hij er **telkens 3** in elk van de 5 watergebieden.

2. Elke speler krijgt 2 "extra beurt"-kaartjes (bij 3 spelers slechts één), en een kaartje met de verkorte spelregels.

3. De 12 gebiedskaartjes worden verdekt gemengd, daarna wordt er één kaartje getrokken. In het betreffende gebied barst de vulkaan uit. Hierna worden de vulkaan zelf en het omliggende *ondiepe* gebied door een vulkaankaartje afgedekt. Daardoor worden de beide aangrenzende landgebieden met elkaar

¹ In het Duits staat er "Umwelt" wat inderdaad *omringende wereld* betekent, in de loop van deze spelhandleiding korten we dit af tot "OW".

verbonden. Het gebiedskaartje dat deze wijziging veroorzaakte, is niet meer nodig en wordt uit het spel genomen.

4. Van de overgebleven gebiedskaartjes ontvangt elke speler er 2 (bij drie spelers 3). Elke speler zet daarna op elk van de hem toegevoegen landgebieden telkens één ichto.

5. De speler die het gebied met het hoogste nummer bezet, is de startspeler. Hij zet een ichto van zijn kleur op het eerste veld van het puntenspoor. De andere spelers zetten nu ook een ichto in hun eigen kleur op het puntenspoor op de velden 2, 3, enz... Zij doen dit **tegen** de wijzers van de klok in!

6. Elke speler mengt zijn gebiedskaartjes door elkaar en schuift er één naar zijn linker- en zijn rechterbuurman (bij 3 spelers houdt men er één over). Daarna zetten de spelers telkens één van hun overblijvende ichto's op de *hun aldus toegeschoven* landgebieden. Zijn overgebleven

8 ichto's (bij 3 spelers 7) legt elke speler als een open voorraad voor zich.

7. De genenkaartjes worden goed gemengd en er worden er **vier** open en voor iedereen zichtbaar op tafel gelegd. De overigen worden eraanast gelegd als een verdekte stapel. Bij drie spelers worden de kaartjes "*Stinkdrüse*" en "*Muskeln*" uit het spel genomen en worden er slechts 3 kaartjes open gelegd.

8. Alle gebiedskaartjes (uitgezonderd het kaartje met het vulkaangebied) worden opnieuw en verdekt gemengd. De startspeler trekt **drie van deze gebiedskaartjes** en bekijkt deze zonder ze aan zijn medespelers te tonen. Daarna wordt het "paniekkartje" onder de overgebleven verdekte gebiedskaartjes gemengd.

2. VERLOOP

Tijdperken: het spel bestaat uit 2-3 tijdperken. Elk tijdperk omvat afwisselend spelersronden en waarderingen. Na het uitvoeren van bepaalde waarderingen gebeuren er speciale waarderingen: **mutaties** en **paniek**. Een tijdperk eindigt wanneer er een **vulkaanuitbarsting** is. Deze gebeurtenissen worden verklaard onder punt 3 op p.4-5 van deze regelvertaling.

De rol van de spelers: in elke spelronde zijn er drie rollen: de startspeler wordt de eerste **wereldspeler**. Deze bepaalt in welk landgebied er aan het eind van de beurt een waardebevestiging plaatsvindt. De linkerbuur van de *wereldspeler* wordt de **toeschouwer**. Hij grijpt niet actief in het gebeuren in. Alle overige spelers zijn de **ichtospelers** (bij 3 spelers is er slechts één ichtospeler). Zij trachten de situatie van hun ichto's op het spelbord te verbeteren. Een beurt eindigt met een waardering, daarna veranderen de rollen in uurwijzerzin.

2.1. Bepalen van het waarderingsgebied

Nadat de *wereldspeler* zijn 3 OW-kaartjes heeft bekeken, kiest hij er één uit en legt dat verdekt voor zich neer. De twee overgebleven kaartjes schuift hij verdekt naar zijn linkerbuur, de *toeschouwer*. Deze mag de kaartjes bekijken, hij mag ze echter niet verraden of er iets over zeggen.

2.2. De acties van de ichto's

De ichtospelers komen aan de beurt in uurwijzerzin. Elk van hen kan tijdens zijn beurt **2 acties** uitvoeren. Wanneer er met drie spelers gespeeld wordt, is er slechts één ichtospeler, die dan over 3 acties kan beschikken. Voor elke actie mag men kiezen uit de volgende 4 opties, die men naar believen kan combineren.

1. Aan land gaan: één eigen ichto vanuit een watergebied naar een aangrenzend landgebied verplaatsen.

2. Aangroei: in een vrij te kiezen watergebied vermeerderen de ichto's van **alle spelers** zich. Kleuren met 3, 4 of 5 ichto's krijgen er één bij; kleuren met 6 of meer ichto's krijgen er 2 bij. Alle spelers moeten volgens deze regel ichto's inzetten. Indien een speler niet genoeg ichto's meer in zijn voorraad heeft, moet hij de hem nog resterende ichto's inzetten. Een speler mag voor deze actie alleen maar een gebied kiezen waar hij zelf ook ichto's verkrijgt. Een speler die geen ichto's meer in zijn voorraad heeft, mag deze actie dus niet doen.

3. Beweging in het water: men mag zoveel van zijn eigen ichto's als men wil, bewegen van het ene watergebied naar het andere (indien het aangrenzend is).

4. Terugtocht: de speler neemt zoveel van zijn ichto's als hij wil uit willekeurige (land- en/of water) gebieden terug naar zijn voorraad.

Extra beurt: aansluitend op zijn beurt mag een speler één van zijn "extra beurt"-kaartjes afgeven. Dit laat hem toe om onmiddellijk twee verdere acties te ondernemen (die hij weer vrij mag kiezen). Per beurt mag een speler slechts één "extra beurt"-kaartje uitspelen!

2. 3. Waardebepaling

Nadat de laatste ichtospeler zijn acties heeft afgewerkt, wordt het door de "wereldspeler" uitgekozen OW-kaartje omgedraaid. De hegemonie in het betreffende gebied wordt nu vastgesteld en daarvoor krijgen de betrokken spelers punten toegekend. Wanneer het gebied leeg is, krijgt er echter niemand punten. Er zijn 3 mogelijkheden:

1. Concurrentie: dit is wanneer er zich van verschillende kleuren **een verschillend aantal** ichto's in het gebied bevinden. De ichto's van de kleur(en) die **het minst** vertegenwoordigd is (zijn), worden dan uit het gebied verdrongen. Zij komen terug in de voorraad van de betreffende speler(s) terecht. De speler met de meeste ichto's in het gebied krijgt dan 3 punten, de andere spelers die nog ichto's in het gebied hebben, krijgen er 2.

2. Coëxistentie: zijn er van bij de aanvang van de waardebepaling van alle kleuren **exact evenveel** ichto's in het gebied aanwezig, dan krijgen hun eigenaars allen 2 punten. Er worden in dat geval geen wezens verdrongen.

3. Monopolie: wanneer er slechts ichto's van **één kleur** in het gebied aanwezig zijn, dan krijgt de betreffende speler 3 punten.

Puntenspoor: de spelers vorderen op het puntenspoor een aantal plaatsen gelijk aan het aantal punten dat ze behaalden. Enkel de **vrije velden** worden hierbij geteld, over bezette velden springt men over, zodanig dat elk veld nooit meer dan één ichtosteen bevat. Wanneer er tijdens de waardebepaling meerdere spelers punten wisten te behalen, wordt altijd eerst de steen verzet van de speler die op het puntenspoor het verst vooruit staat, dan van de speler die het tweede verst staat, enz...

OW-kaartje: het kaartje van het zojuist gewaardeerde gebied wordt op het spelbord op de bijhorende vulkaan gelegd.

Mutatie? Wanneer na de waardering één of meerdere spelers op het puntenspoor *een tot dan toe nog niet bereikt mutatieveld* van het puntenspoor bereiken of overschrijden, komt het tot een mutatie (zie verder bij 3.1).

2.4. Het einde van een beurt

Nadat de waardering werd afgewerkt, worden de verschillende “spelersrollen” allen één positie naar links opgeschoven (dus in uurwijzerzin).

De nieuwe “wereldspeler”, dit was de “toeschouwer” uit de voorgaande beurt, vult de 2 OW-kaartjes die hij van zijn voorganger kreeg weer tot drie aan.

Paniek? Trekt hij daarbij het paniekaartje, wordt er onmiddellijk een **paniekgebeurtenis** (zie 3.2) uitgewerkt. Daarna trekt de “wereldspeler” een nieuw gebiedskaartje.

Vulkaan? Indien een speler geen derde gebiedskaartje meer kan trekken, omdat er geen meer in voorraad is, eindigt het tijdperk met twee vulkaanuitbarstingen (zie 3.3).

3. GEBEURTENISSEN: mutatie, paniek, vulkaanuitbarsting

3.1. Mutatie

Wanneer? Indien de ichtsteen van één of meerdere spelers na een waardering op het puntenspoor een tevoren onbereikt mutatieveld overschrijden of bezetten, worden er **genen** per opbod verkocht!

1. Bieden: om te bieden nemen de spelers al de ichto's uit hun voorraad in de hand. Zij verdelen ze daarna over beide handen (zoals ze zelf willen uiteraard) en houden dan duidelijk de gesloten hand naar voor met dewelke ze willen bieden. Daarna openen alle spelers gelijktijdig de hand.

Hoe meer ichto's, hoe hoger het bod. Bij een ex aequo is het bod van de speler die op het puntenspoor het slechtst staat, het hoogst! Daarna leggen de spelers hun ichto's weer als een open voorraad voor zich af.

2. Verwerven van het eerste gen: de speler met het hoogste bod **moet** als eerste één van de aangeboden genen nemen.

3. De prijs: om aan zijn bod te voldoen, neemt de speler een aantal ichto's van het spelbord terug naar zijn voorraad. Het vereiste aantal berekent men door de som te nemen van het aantal geboden ichto's (zie bij “**1. Bieden**”) en het aantal genen dat men reeds bezit (bij de eerste mutatie is dit laatste uiteraard voor iedereen nul). Wanneer een speler aan zijn bod niet kan voldoen, gaat zijn kooprecht over op de volgende speler (dus degene met het tweede hoogste bod).

4. Meerdere genen: daarna kan de speler met het tweede hoogste bod één van de overblijvende genen bekomen. Hij mag echter ook **passen**, waarna zijn kooprecht overgaat op de speler met het derde hoogste bod, enz... Bij 4 en 5 spelers worden op deze wijze maximaal 3 genen verworven, bij 3 spelers echter maximaal 2 genen.

Omdat de speler met het hoogste bod niet mag passen, wordt er altijd minstens één gen verworven. Ook een bod van “0” kan (of moet, in geval “0” het hoogste bod is!) een gen verwerven. Wanneer men echter reeds genen had, is ook zulk een bod niet helemaal gratis.

5. Aanvullen: nu worden de nieuwe genen voor de volgende mutatie opengelegd: bij 4 en 5 spelers 3 genen, bij 3 spelers slechts 2 genen. Het speelt daarbij geen rol hoeveel genen er door de spelers ervoor werden “verworven”.

3. 2. Pani ek

Wanneer? Indien aan het einde van een beurt de nieuwe “wereldspeler” OW-kaartjes trekt en er het *paniekkaartje* bijneemt, is er een paniekfase.

Waar? Het landgebied waar zich de meeste ichto's bevinden wordt getroffen. Indien er - door een ex aequo - meerdere landgebieden in aanmerking komen, mag de speler die op het puntenspoor het verst achterop ligt, bepalen welk van deze gebieden getroffen wordt.

Waarheen? De ichto's uit het getroffen gebied worden **allen** in een aangrenzend watergebied geplaatst. Indien er meerdere aangrenzende watergebieden zijn, mag de speler die op het puntenspoor het verst achterop ligt, bepalen in welk watergebied de ichto's geplaatst zullen worden. *Hij kiest zelfs wanneer er geen van zijn eigen ichto's bij de paniektoestand betrokken zijn!!!*

3. 3. Vulkaanuitbarsting en een nieuw tijdperk

Wanneer? Indien aan het einde van een beurt de nieuwe “wereldspeler” **geen derde gebieds-kaartje** meer kan leggen, zijn er in de gebieden die door de twee laatste gebiedskaartjes worden aangeduid (dit zijn de gebieden die de speler als “toeschouwer” kreeg) vulkaanuitbarstingen.

Van deze twee overgebleven gebieden wordt er één door het lot bepaald. In dit gebied vindt er nog een normale waardering plaats, zoals op p.3-4 beschreven werd. In het tweede vulkaangebied is er geen waardebeoordeling!

Indien er door de waardebeoordeling van de eerste vulkaan een mutatieveld bereikt wordt, worden eerst de beide vulkaanuitbarstingen uitgewerkt. Pas daarna worden de genen geveild.

Na de waardebeoordeling van het eerste gebied barsten de beide vulkanen uit. Zoals bij het spelbegin versmelten de beide aangrenzende landgebieden tot één gebied en worden met een vulkaankaartje afgedekt.

Verliezen: in de nieuw ontstane, grotere gebieden worden dan van elke kleur alle ichto's verwijderd *op één na!* De verwijderde ichto's komen weer bij de voorraad van de betrokken spelers.

Een nieuw tijdperk: de gebiedskaartjes van de uitgebarsten vulkanen worden uit het spel verwijderd. De overgebleven gebiedskaartjes en het paniekkaartje worden dan opnieuw verdekt gemengd.

De nieuwe “wereldspeler” trekt verdekt drie OW-kaartjes waaruit hij kiest en daardoor de volgende beurt begint. Wanneer hij het paniekkaartje trekt, begint het nieuwe tijdperk met een paniekfase.

4. EI NDE VAN HET SPEL

Wanneer? Het spel eindigt van zodra minstens één speler 30 of meer punten heeft bereikt op het puntenspoor. Eerst wordt de aan de gang zijnde waardebeoordeling nog *volledig* uitgewerkt, alle spelers krijgen dus punten. Indien de waardebeoordeling deel uitmaakte van een vulkaanuitbarsting, dan worden de uitbarstingen en de verliezen nog uitgewerkt.

Uiteindelijke waardebeoordeling: aan het eind van het spel zijn er nog twee waarderingen:

Gezamenlijk: de speler die de meeste ichto's op het spelbord heeft (land + water) krijgt 3 punten. Bij een ex aequo worden de punten gelijkmatig verdeeld (een “rest” vervalt).

Land: de speler met de meeste ichto's in landgebieden krijgt 2 punten. Bij een gelijke stand worden de punten verdeeld.

Wanneer één speler reeds alleen de 3 punten kreeg voor de gezamenlijke waardering (zie hiervoor) dan worden de punten voor de landgebieden onder zijn concurrenten verdeeld.

De punten van de uiteindelijke waardebeoordeling worden – net zoals bij de andere waarderingen – op het puntenspoor aangeduid waarbij ichtostenen “oversprongen” worden (dus geen twee ichtostenen op eenzelfde vak). Eerst wordt de “gezamenlijke waardering” aangeduid, daarna de “landwaardering”, en ook nu worden de punten van de meest vooropstaande speler eerst aangeduid.

De winnaar: de speler die het verst op het puntenspoor gevorderd is, wint het spel.

5. GENEN

Er zijn 2 soorten genen: genen die een ichtospeler nieuwe opties geven (assimilatie, benen, ei, vleugels, stinkklier, turbo en tanden), en genen die bestaande kenmerken veranderen (jongenverzorging, spieren, oren en warmbloedig). Het aanwenden van de eerste soort is willekeurig; de genen van de tweede soort werken echter automatisch, zelfs indien men dit liever niet zou willen.

Assimilation/assimilatie: voor de “prijs” van 2 acties kunnen in een gebied twee anderskleurige, vreemde ichto's in een eigen ichto worden omgezet. Dit kan alleen wanneer men nog ichto's in zijn voorraad heeft en dan enkel in elk land- of watergebied waarin men reeds minstens één eigen ichto heeft. Je plaatst jouw ichto in het betreffende gebied en geeft de verwijderde ichto's aan hun eigenaar terug.

Beine/benen: voor de “prijs” van één actie kan je 2 van je ichto's uit een watergebied samen naar een aangrenzend landgebied verzetten.

Eveneens voor één actie kan je met één ichto vanuit een landgebied door het “ondiepe” naar een ander landgebied trekken.

Brutpflege/jongenverzorging: bij een aangroei (zowel als gevolg van een eigen actie als van die van een medespeler) krijgen 2 of 3 van jouw ichto's er 1 bij; 4 of 5 ichto's krijgen er 2 bij; 6 of meer ichto's krijgen er 3 bij.

Ei/ei: wanneer je in een landgebied één ichto hebt, mag je er voor de “prijs” van 2 acties een nieuwe uit je voorraad bij plaatsen. Heb je in een landgebied twee of meer ichto's staan, dan kan je er voor één actie één bij plaatsen.

Flügel/vleugels: voor de “prijs” van één actie kan je één of twee van je ichto's vanuit een willekeurig landgebied naar een willekeurig land- of watergebied verplaatsen. Wanneer je twee ichto's neemt, moeten deze uit hetzelfde gebied vertrekken én in hetzelfde gebied aankomen.

Muskeln/spieren (niet bij 3 spelers!): wanneer er een waardebeoordeling is in landgebieden, heb je bij de vergelijking (i.v.m. het aantal aanwezige ichto's) steeds een halve ichto meer. Dit betekent dat jouw ichto het wint van één andere ichto (er is dus geen ex aequo), maar verliest tegen twee vijandige ichto's. Zo winnen uiteraard ook twee van jouw ichto's tegen twee andere ichto's.

Deze eigenschap telt niet bij de uiteindelijke waardebeoordeling aan het eind van het spel.

Ohren/oren: je ichto's kunnen tijdens een paniekfase aan land blijven. Wanneer je dat wil, kan er uiteraard ook een deel (of zelfs allemaal) in het water vluchten.

Bij een vulkaanuitbarsting kunnen jouw door verliezen overtollige ichto's (zie 3.3) zich naar een aangrenzend² watergebied redden i.p.v. te sterven.

Aan land ben je immuun tegen "Tanden" omdat je de aanvaller tijdig kan horen.

Stinkdrüse/stinkklier (*niet bij 3 spelers*): voor de "prijs" van één actie kan je alle ichto's van één kleur uit een landgebied naar een aangrenzend watergebied verdrijven. De voorwaarde is wel dat ook minstens één van jouw ichto's in het betreffende landgebied staat.

Turbo/turbo: voor de "prijs" van één actie kan je zoveel van je eigen ichto's als je wil vanuit één watergebied naar één ander willekeurig watergebied verzetten, de afstand tussen beide gebieden speelt geen rol!

Voor de "prijs" van één actie kan je twee van je eigen ichto's uit één watergebied naar één aangrenzend landgebied verplaatsen.

Warmblut/warmbloedig: je krijgt een extra actie als ichtospeler. D.w.z. dat je bij 3 spelers 4 acties krijgt en bij 4 en 5 spelers 3 acties. De werking van het "extra beurt"-kaartje wordt niet verhoogd!

Zähne/tanden: voor de "prijs" van één actie mag je een vijandelijke ichto uit een land- of watergebied, waarin je zelf ichto's hebt (!), verwijderen. Deze ichto gaat terug naar de voorraad van de getroffen speler.

U R L A N D		
Spiele von Doris & Frank	D. Matthäus & F. Nestel	2001
3 – 5 spelers	Vanaf 12 jaar	60' – 90'

© Günter D'Hoogh, Forum 2002

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7-8, 2018 Antwerpen
(Tel.: 03/239.25.25)

² Het gebied waarnaar ze zich mogen begeven, moest echter al aangrenzend zijn vóór de vulkaan uitbarstte!

VERKORTE SPELREGELS

BEURTVOLGORDE

1. Wereldspeler houdt verdekt gebiedskaartje, rest aan “toeschouwer” geven.
2. Elke ichtospeler heeft recht op 2 acties (bij 3 spelers 3 acties).
3. Waardebepaling
 - *mutatie, als merkteken bereikt wordt*
 - *vulkaan, bij slechts 2 OW-kaartjes*
4. “Toeschouwer” wordt nieuwe “wereldspeler”
 - *paniek, bij paniekkkaartje*

ICHTO-ACTIES

- Aan land gaan: *met 1 ichto*
- Aangroei: *3 +1 en 6 +2*
- Naar watergebied: *een willekeurig aantal ichto's van één watergebied naar één aangrenzend watergebied*
- Terugtocht: *willekeurig aantal ichto's terug naar voorraad + eventuele “genenmutaties”*

WAARDEBEPALINGEN

- Concurrentie: zwakste speler wegnemen.
- Sterkste +3 punten, anderen +2 punten
- Coëxistentie: allen +2 punten
- Monopolie: +3 punten

EINDWAARDERING

- Meeste wezens: +3 punten
- Meeste landwezens: +2 punten

VERKORTE SPELREGELS

BEURTVOLGORDE

1. Wereldspeler houdt verdekt gebiedskaartje, rest aan “toeschouwer” geven.
2. Elke ichtospeler heeft recht op 2 acties (bij 3 spelers 3 acties).
3. Waardebepaling
 - *mutatie, als merkteken bereikt wordt*
 - *vulkaan, bij slechts 2 OW-kaartjes*
4. “Toeschouwer” wordt nieuwe “wereldspeler”
 - *paniek, bij paniekkkaartje*

ICHTO-ACTIES

- Aan land gaan: *met 1 ichto*
- Aangroei: *3 +1 en 6 +2*
- Naar watergebied: *een willekeurig aantal ichto's van één watergebied naar één aangrenzend watergebied*
- Terugtocht: *willekeurig aantal ichto's terug naar voorraad + eventuele “genenmutaties”*

WAARDEBEPALINGEN

- Concurrentie: zwakste speler wegnemen.
- Sterkste +3 punten, anderen +2 punten
- Coëxistentie: allen +2 punten
- Monopolie: +3 punten

EINDWAARDERING

- Meeste wezens: +3 punten
- Meeste landwezens: +2 punten