Nederlands

Jenseits von Theben / Thebes

Een spel van Peter Prinz voor 2-4 spelers

QUEEN GAMES

Spelmateriaal

- **1 spelregels en • 1 overzichtsblad**
- **1 spelbord** – met 12 door wegen verbonden plaatsen: 7 Europese steden en 5 opgravingen rond de Middellandse Zee.

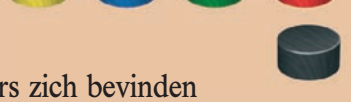
tijdspoor met 52 weken in een jaar

4 velden voor onderzoeks-kaarten

3 velden voor tentoonstellings-kaarten

- **4 archeologen** – speelfiguren in 4 kleuren

- **4 tijdstenen** – één voor elke speler



- **1 jaarsteen** – om aan te geven in welk jaar de spelers zich bevinden

- **85 onderzoekskaarten** – waaronder kenniskaarten, diverse uitrustingskaarten en 9 congreskaarten.

Op een onderzoekskaart is te zien…

… in welke stad men deze kaart kan krijgen.

… het aantal weken, dat men moet investeren om deze kaart te nemen.

… voor welke actie deze kaart gebruikt kan worden. Deze kaart zijn geeft zijn eigenaar 3 speciale kennispunten voor het gele gebied (Egypte).

- **10 tentoonstellingskaarten** – vijf kleine tentoonstellingen met 4 overwinningspunten en vijf grote met 5 overwinningspunten.

overwinningspunten *de stad waar men deze kaart kan krijgen* *benodigde artefacten* *benodigde tijd*

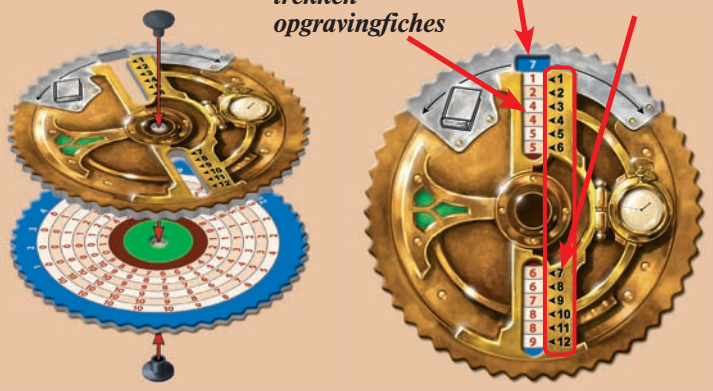
- **5 overzichtskaarten** – met de beschikbare archeologische vondsten per opgraving.

- **4 draaischijven** – Deze bestaan uit twee kartonnen schijven en worden voor het eerste spel als volgt in elkaar gezet:

kennispunten

aantal te trekken opgravingfiches

tijd in weken



- **4 sets toestemmingskaarten** – voor elke speler is een toestemmingskaart voor elk gebied (1 set = 5 kaarten)

voorkant: toestemming voor een opgraving

achterkant: toestemming verlopen

• **155 opgravingfiches** – voor elke opgraving zijn er 15 archeologische vondsten beschikbaar: 13 artefacten, 1 speciaal kennispunt voor een andere opgraving en 1 algemeen kennispunt. De overige fiches zijn waardeloos (puin). Per gebied wordt 1 artefact met een waarde van 1 apart gehouden. De overige fiches gaan in de corresponderende buidel.

• **5 buidels** – hierin gaan de 30 opgravingfiches van een gebied. Aan het begin van het spel is iedere buidel gevuld met 14 (van de 15) archeologische vondsten en 16 puinfiches in dezelfde kleur.

Voorbereiding van het spel

Iedere speler krijgt: • een set toestemmingskaarten, en in een kleur naar keuze:
• een archeoloog, • een tijdsteen en • een draaischijf.

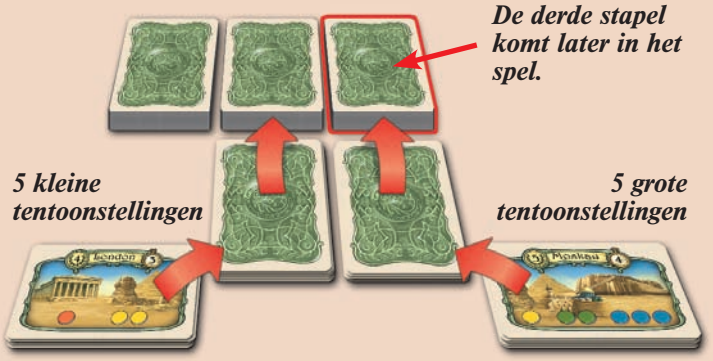
De **10 tentoonstellingskaarten** worden apart gehouden. De onderzoekskaarten worden geschud en de bovenste **4 kaarten komen open** op de daarvoor bestemde velden op het bord te liggen.

De overige kaarten worden verdeeld over **drie ongeveer gelijke stapels**. Door de tweede stapel worden de 5 kaarten met kleine tentoonstellingen geschud, de 5 grote gaan door de derde stapel.

*Let op: In een spel met 2 spelers worden **alle** tentoonstellingskaarten door de tweede stapel geschud*

De eerste stapel gaat op de tweede, waarna de hele stapel naast het spelbord wordt gelegd.

De derde stapel wordt apart gehouden. Deze komt pas in het spel, wanneer de andere kaarten op zijn.



Doel van het spel

De spelers reizen als archeologen door Europa om kennis te vergaren voor hun opgravingexpedities. Assistenten en uitrusting, zoals vervoersmiddelen of scheppen, kunnen daarbij van pas komen. Goed uitgerust gaat men naar bijvoorbeeld Egypte, Kreta of Mesopotamië om te zoeken naar waardevolle artefacten, die roem en aanzien opleveren in de vorm van overwinningspunten. Maar ook het inrichten van een tentoonstelling of deelname aan een congres levert aanzien op. Maar dit alles kost natuurlijk tijd…
Degene die efficiënt met zijn tijd omgaat en daarmee de meeste overwinningspunten verdient door kennis en archeologisch vondsten wint het spel.

Spelverloop

Het spel verloopt naar gelang het aantal spelers over:

- 3 jaar bij 2 spelers
- ± 2,5 jaar bij 3 spelers
- 2 jaar bij 4 spelers.

1. Spelervolgorde

De startspeler is degene wiens tijdsteen bovenaan de toren op het startveld ligt.

Tijdens het spel is altijd de speler aan de beurt wiens tijdsteen achterop het tijdspoor staat. Zijn op dat veld meerdere stenen opeengestapeld, dan is de speler die bovenop ligt aan de beurt.

Zo kan het voorkomen dat een speler meerdere keren achtereenvolgens aan de beurt is, voordat hij een andere speler inhaalt.

Voorbeeld: Blauw is aan de beurt.

Opmerking: Komt de tijdsteen van een speler tijdens het spel op een reeds bezet veld, dan wordt deze op de daar aanwezige steen geplaatst.

De speler verplaatst zijn speelfiguur over het bord langs de aangegeven routes. Daarna voert hij **één** actie uit. Spelers mogen elkaar passeren en in een gebied kunnen meerdere speelfiguren staan.

Het **bewegen en uitvoeren van de actie** wordt afgerekend in weken. Het aantal gebruikte weken wordt met de tijdsteen bijgehouden om het tijdspoor.

Elke stap tussen twee gebieden kost **1 week aan tijd**. Het aantal benodigde weken voor het uitvoeren van een actie is te vinden bij de beschrijving van de actie later in deze spelregels.

Voorbeeld: Blauw verplaatst zijn speelfiguur in twee stappen van Londen naar Warschau. Dit kost hem 2 weken plus 1 week voor het daarna uitvoeren van de actie "kaarten wisselen".

*Opmerking: De **onderzoekskaart "auto"** verkort elke reis van 3 of meer weken met 1 week.*

*De **onderzoekskaart "zeppelin"** laat een speler eenmaal kosteloos reizen. Na **gebruik wordt deze kaart afgelegd**.*

2. Een actie uitvoeren

De speler die aan de beurt is voert **één** van onderstaande acties uit:

*LET OP: Het is verplicht een actie uit te voeren! Reizen of blijven staan **zonder** een actie uit te voeren is **niet** toegestaan.*

een onderzoekskaart nemen	*…in Berlijn, Londen, Moskou, Parijs, Rome of Wenen*
de onderzoekskaarten wisselen	*…in Warschau*
een opgraving uitvoeren	*…in Griekenland, Egypte, Kreta, Palestina of Mesopotamië*
een tentoonstelling inrichten	*…in Berlijn, Londen, Moskou, Parijs, Rome of Wenen*

De beschrijving van de verschillende acties:

■ Een onderzoekskaart nemen

De speler kiest een van de openliggende onderzoekskaarten en reist met zijn speelfiguur naar de op de kaart aangegeven stad. Wanneer het speelfiguur reeds in deze stad staat, wordt er geen tijd voor het reizen gerekend.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (aangegeven op de onderzoekskaart plus evt. reistijd) vooruit.

Daarna pakt hij de gekozen kaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu kan de speler het voordeel van deze kaart gebruiken.

Een nieuwe onderzoekskaart wordt gedraaid

Daarna trekt de speler een kaart van de stapel. Als dit een onderzoekskaart is, legt hij deze op de zojuist vrijgekomen plaats.

Een tentoonstellingskaart wordt gedraaid

Wordt er echter een tentoonstellingskaart getrokken, dan wordt deze op het eerste tentoonstellingsveld (a) gelegd. Kaarten, die reeds op de velden voor tentoonstellingen liggen, schuiven in de richting van de pijl verder. Gaat een kaart daarbij van het derde veld (c) af, dan gaat deze naar de aflegstapel.

Het trekken van de kaarten gaat net **zolang** door, tot er weer vier onderzoekskaarten openliggen.

De stapel met kaarten is uitgeput

Is de stapel voor de eerste keer uitgeput, dan wordt de aflegstapel **samen met de aan het begin apart gelegde stapel geschud**. Dit is dan de nieuwe stapel.

Mocht dit weer gebeuren, dan worden de kaarten op de aflegstapel geschud en vormen een nieuwe gedekte trekstapel.

De lege plaats, die ontstaat wanneer een speler een kaart heeft genomen, wordt opgevuld met een nieuwe onderzoeksk-aart van de stapel…

…wordt daarbij een tentoonstellingskaart getrokken, dan wordt deze op tentoonstel-lingsveld "a" gelegd.

Ligt daar reeds een kaart, dan schuift deze 1 veld door (naar veld "b").

■ Onderzoekskaarten wisselen

Om de openliggende onderzoekskaarten te wisselen, reist de speler met zijn speelfiguur naar Warschau (hij kan daar natuurlijk ook al staan) en legt de vier onderzoekskaarten op de aflegstapel. Daarna trekt hij nieuwe kaarten, totdat er op de vrijgekomen plaatsen weer vier onderzoekskaarten liggen.

Worden daarbij tentoonstellingskaarten gedraaid, dan worden deze net als bij de actie ■ **een onderzoekskaart nemen** afgehandeld *(zie hierboven).*

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (1 week voor deze actie plus evt. reistijd) vooruit.

Uitzondering: *Is een speler direct daarna weer aan de beurt (d.w.z. niemand anders was tussendoor aan de beurt), dan kost het wisselen van de kaarten een week meer. Omdat de speelfiguur reeds in Warschau staat, wordt er geen reistijd gerekend.*

Een tweede keer wisselen kost dus 2 weken, een derde keer direct daarna wisselen 3 weken, enz.

Een opgraving uitvoeren

Voldoet een speler aan een aantal voorwaarden, dan mag hij een opgraving uitvoeren.

De (minimale) voorwaarden

- De speler heeft **toestemming** voor een opgraving in het gebied.
- De speler beschikt over **minstens 1 speciaal kennispunt voor dit gebied** (middels een onderzoekskaart of een archeologische vondst)

De speler reist met zijn speelfiguur naar de gewenste opgraving (hij kan daar natuurlijk ook al staan) en voert daar de opgraving uit. Hij neemt daarna een aantal opgravingfiches uit de betreffende buidel.

Het aantal fiches hangt af van de tijd, die de speler wil investeren en zijn kennis (uitgedrukt in kennispunten) over dit gebied.

Voorbeeld: Een opgraving in Kreta vereist…

…toestemming voor een opgraving

…minstens een kennispunt speciaal voor "Kreta".

…dat de speelfiguur in Kreta staat.

Bepalen van de kennispunten

Het aantal kennispunten wordt bepaald door de volgende zaken op te tellen:

- **Speciale kennis**
  - uit vakliteratuur (de kleur van het boek is hetzelfde als het gebied)
  - van de lokale bevolking (de kleur van het symbool is hetzelfde als het gebied)
  - assistenten (tellen voor elk gebied)

Voorbeeld speciale kennis voor "Kreta" (onderzoekskaarten en een opgravingfiche uit Griekenland):

3 pnt. (2+1pnt.) uit vakliteratuur

+2 pnt. vanwege de kaart "lokale bevolking"

+1 pnt. vanwege twee "assistent"-kaarten

Opmerking: 2 assistenten leveren 1 kennispunt op,
3 assistenten leveren 2 kennispunten op

*Opmerking: De kaart **"lokale bevolking"** verhoogt de speciale kennis eenmalig met 2 punten en telt slechts voor **één** opgraving. **Na gebruik wordt deze kaart afgelegd.***

*Heeft een speler **slechts één assistent**, dan mag hij deze enkele kaart ook bij een opgraving inzetten.*
*Deze levert dan hetzelfde op als 2 assistenten, **maar gaat na gebruik direct naar de aflegstapel.***

aangevuld met:

- **Algemene kennis**
  - uit boeken (opengeslagen boeken tellen voor elk gebied)

Elk symbool (opengeslagen boek, vakliteratuur of lokale bevolking) **levert 1 kennispunt op.**

Opmerking: Het investeren in algemene kennis kost meer tijd, maar heeft als voordeel, dat ze overal kunnen worden ingezet.

4 algemene kennispunten (te gebruiken voor elk gebied)

Eerst wordt de speciale kennis voor dit gebied opgeteld (totaal aantal punten van vakliteratuur, assistenten en lokale bevolking). Daarbij komt de algemene kennis (elk boek telt voor één punt).

Het is **niet toegestaan om meer algemene kennispunten** te gebruiken **dan speciale kennispunten**. Beschikt men over teveel algemene kennispunten, dan wordt een deel daarvan bij deze opgraving niet worden gebruikt.

Voorbeeld: De speler heeft voor zijn opgraving in Kreta in totaal 8 kennispunten (van de 5 algemene kennispunten mag hij er slechts 4 gebruiken).

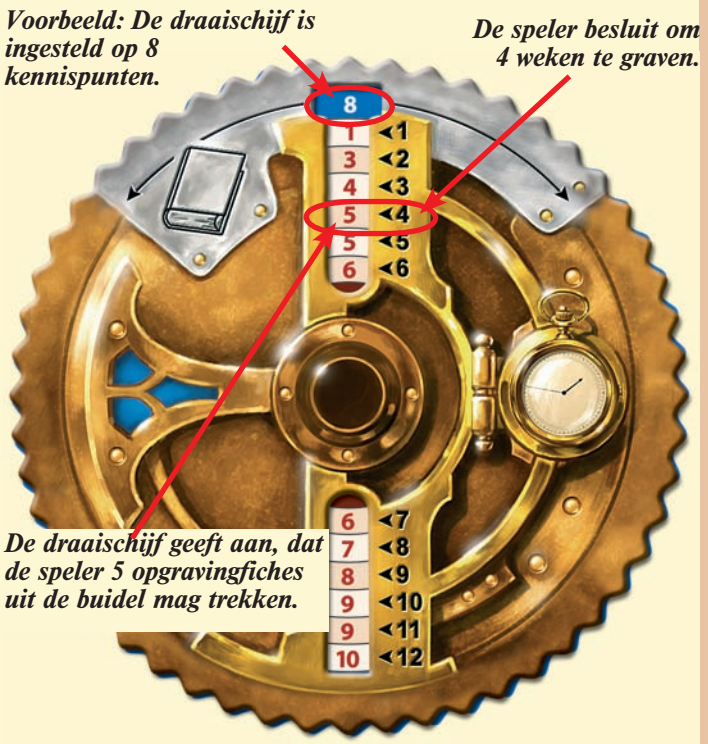
Inzetten van de draaischijf:
bepalen van het aantal fiches, dan men mag trekken

Het **aantal actuele kennispunten** (speciaal en algemeen) wordt op de draaischijf ingesteld door de voorste schijf door te draaien tot bovenaan dit getal zichtbaar is (wit getal met blauwe achtergrond).

Nu **bepaalt de speler het aantal weken** dat hij wil graven. De zwarte getallen 1 t/m 12 naast de gleuf geven het aantal weken aan.

Het **rode cijfer** naast het gekozen aantal weken geeft aan hoeveel fiches men in dat geval mag trekken. Er **moet** een aantal weken worden gekozen, waarbij het **rode getal groter is dan "0"**. Een opgraving kan nooit langer dan 12 weken duren. De speler zegt duidelijk aan de anderen hoelang hij gaat graven.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (gekozen aantal weken plus evt. reistijd) vooruit.



Opmerking: Een speler kan nooit meer dan 12 kennispunten inzetten. Heeft hij meer punten, dan stelt hij de draaischijf in op 12 punten.

De opgraving: archeologische vondsten en waardeloos puin

De speler trekt het aantal fiches uit de buidel die bij deze opgraving hoort. **Puin** (fiches zonder voorwerp) gaan **terug in de buidel** en archeologische vondsten (artefacten en kennispunten) legt de speler duidelijk zichtbaar voor zich neer.

Onderzoekskaart "schep": *Heeft een speler 2 van deze kaarten, dan mag hij bij elke opgraving 1 fiche meer trekken; met 3 van deze kaarten, mag hij 2 fiches meer trekken*

*Heeft een speler **slechts één schep**, dan mag hij deze enkele kaart ook bij een opgraving inzetten. Deze geeft hetzelfde resultaat als 2 schepen, **maar gaat na deze opgraving direct naar de aflegstapel.***

*Opmerking: Het spreekt voor zich, dat men **niet** in de buidel mag kijken!*

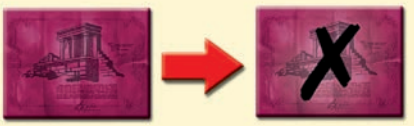
Het is niet toegestaan het aantal weken te wijzigen, nadat het eerste fiche getrokken is.

Voorbeeld: De speler mag 5 opgravingfiches trekken. Hij vindt 3 artefacten, die hem 8 overwinningspunten opleveren en 2 stuks waardeloos puin, die weer terug in de buidel gaan.

Afronden van de opgraving

De speler draait zijn toestemmingskaart voor dit gebied om, om aan te geven dat deze opgraving afgerond is (de kaart ligt nu met de kant met de “X” naar boven).

Pas wanneer zijn tijdsteen voorbij het veld “52” is gekomen(een nieuw jaar is dan begonnen), mag hij weer een opgraving uitvoeren in dit gebied.



*Opmerking: De kaart **“bijzondere toestemming”** geeft een speler de mogelijkheid om twee keer in hetzelfde jaar een opgraving uit te voeren in één gebied. Deze kaart kan slechts eenmaal worden ingezet en wordt na gebruik afgelegd.*

Bonus voor de eerste opgraving in een gebied

De speler, die als **eerste** een opgraving uitvoert in een bepaald gebied ontvangt **ook** het artefact met waarde “1”, dat op het spelbord ligt op dit gebied.

Een tentoonstelling inrichten

Tentoonstellingskaarten komen in de loop van het spel open op de tentoonstellingsvelden op het spelbord te liggen.

Om een tentoonstelling in te richten, reist de speler met zijn speelfiguur naar de op de kaart aangegeven stad (hij kan daar natuurlijk ook al staan).

Op een tentoonstellingskaart is aangegeven **hoeveel artefacten** uit **een bepaald gebied** een speler moet bezitten om de tentoonstelling in te richten. De waarde van de artefacten speelt **geen** rol.

De speler laat de benodigde artefacten zien aan de anderen en neemt de betreffende tentoonstellingskaart en legt deze voor zich neer. De getoonde artefacten mag hij houden en legt hij weer voor zich neer.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (aangegeven op de tentoonstellingskaart plus evt. reistijd) vooruit.

Voorbeeld: De speler reist naar Londen. Daar kan hij een tentoonstelling inrichten, omdat hij de juiste artefacten bezit (minstens 1 oranje en 2 gele artefacten).

*Opmerking: Archeologische vondsten in de vorm van boeken of vakliteratuur zijn geen artefacten. Het is dus **niet** mogelijk deze in te zetten bij het inrichten van een tentoonstelling.*

Een jaar is voorbij

Gaat een speler met zijn tijdsteen voorbij het veld 52, dan begint voor hem een nieuw jaar. Gebruikte toestemmingskaarten worden omgedraaid (met de kant zonder X naar boven), zodat er weer toestemming is om te graven in alle gebieden.

Wanneer de laatste tijdsteen voorbij het veld 52 is gekomen, gaat ook de jaarsteen een jaar verder.

Einde van het spel en waardering

Aan het einde van het laatste jaar (1903) mag de tijdsteen bij het passeren van veld “52” uitsluitend op veld “1” eindigen. Het is dan dus **niet toegestaan** om een actie te kiezen, waarvoor **meer weken** nodig zijn.

Wanneer alle tijdstenen dit punt hebben bereikt, is het spel afgelopen en volgt de waardering.

Voorbeeld: In het laatste jaar staat de tijdsteen van Rood op veld “48”. Hij heeft dus nog 5 weken beschikbaar om bijv. Een opgraving in Griekenland uit te voeren. De opgraving mag dus geen 6 of meer weken duren!

Opmerking: Kan of wil een speler vlak voor het einde van het spel geen actie meer uitvoeren, dan plaatst hij zijn tijdsteen direct op veld “1”.

Waardering

De spelers verdienen overwinningspunten voor:

- elk **artefact** (zie punten op het fiche)
- elke **tentoonstelling** (zie punten op de kaart)
- **congressen.** Het aantal punten hangt af van het aantal congreskaarten, dat de speler heeft verzameld.
- de **meeste kennis van een gebied.** Dit levert per gebied **5 punten** op. Bij gelijkstand ontvangen de betreffende spelers ieder **3 punten.**
  De kennis van een gebied wordt bepaald door de gekleurde boeken op de onderzoekskaarten en archeologische vondsten op te tellen

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

Opmerking: Het tijdspoor kan een handig hulpmiddel zijn bij het tellen van de overwinningspunten. Hou er wel rekening mee, dat dit spoor 52 velden telt.

Opmerking: Hoe meer congreskaarten een speler in het spel verzamelt, hoe meer overwinningspunten dit oplevert aan het einde.

De onderstaande tabel geeft aan hoeveel punten men kan verdienen. Het is niet mogelijk meer dan 28 overwinningspunten te verdienen met congreskaarten.

aantal congreskaarten	1	2	3	4	5	6	7
aantal overwinningspunten	1	3	6	10	15	21	28

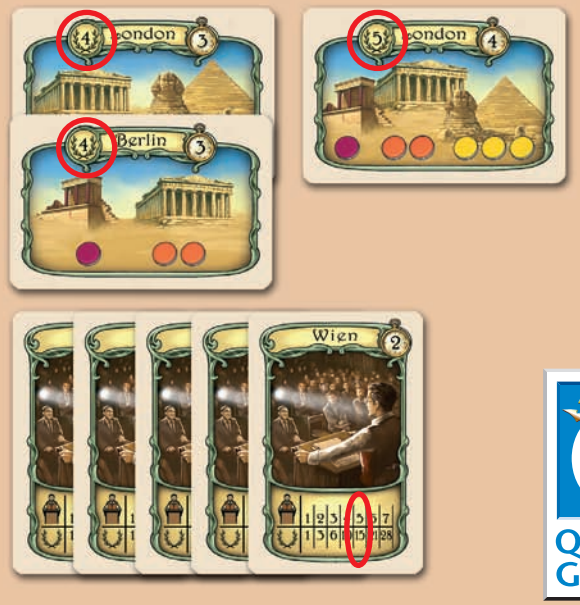
*Opmerking: Assistenten, lokale bevolking en algemene kennis tellen **niet** mee bij het bepalen van de meerderheid in kennis van een bepaald gebied.*

Voorbeeld van een waardering

Deze speler heeft aan het einde van het spel in totaal 67 overwinningspunten:

- ***13 artefacten met een totale waarde van 39 OP***
- ***3 tentoonstellingskaarten met een totale waarde van 13 OP***
- ***5 congreskaarten leveren op 15 OP***
- ***geen kennismeerderheid van een gebied 0 OP***

(De speler bezit in dit voorbeeld wel speciale kennis, maar dit is niet voldoende om in een gebied de meerderheid te behalen. Daarom krijgt hij 0 overwinningspunten).



© Copyright 2007 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany