

Altamira
Zoch, 2007
Peter-Paul JOOPEN
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten



Opbouw en spelmateriaal



1 speelbord

Er zijn 4 jachtgebieden.
Daar kunnen wapen worden gemaakt
en dieren worden gejaagd.

gebergte	mes	holenbeer
savanne	speer	wisent
woud	stenen bijl	sabeltandtijger
water	pijl	zalm

Op deze plaats worden de nodige wapens getoond om in dit gebied te jagen.

28 buitkaarten

De 28 buitkaarten worden naar hun rugzijde gesorteerd (A, B, C). Daarna worden de drie afzonderlijke stapels zeer grondig gemixt en op elkaar gestapeld: onderaan stapel C, daarop stapel B en helemaal bovenaan stapel A.



buitpunten

Deze stapel wordt verdekt op het linkerveld van de vitrine gelegd. De bovenste 5 kaarten worden open de vijf velden van de vitrine gelegd en wel zo dat helemaal rechts een dier met één buitpunt ligt.

10 jagers

Elke speler neemt de beide jagers van één kleur en zet de jagers aan het kampvuur.



30 gebiedstegels



Iedere speler neemt de zes gebiedstegels van zijn kleur in de hand.



4 insigne kaarten

Deze worden open naast het speelbord gelegd.



120 wapenkaarten

Deze worden open op de desbetreffende velden gelegd.

Telkens één enkel wapen per soort wordt naast het speelbord gelegd. Dat is de wapenmarkt.



1 startspelersteen



1 jachtrechtsteen

De speler met de wildste haardos wordt de startspeler en ontvangt de beide stenen.

Het spel kan beginnen

Voor een vlotte introductie in het spel raden wij aan om het voorbeeldspel te bestuderen op pagina 10.






ALTAMIRA



JAGERS UIT HET STENEN TIJDPERK

een spel van Peter-Paul JOOPEN



Lieve spelers ! Voor jullie het spel aanvatten is het belangrijk om eventueel de pagina met de voorbeelden bij de hand te houden (pagina 10). Op deze pagina kan men met één blik verstaan hoe het spelmateriaal wordt gebruikt. Als men vragen heeft over een afzonderlijk hoofdstuk      kan men aan de hand van de gele tekens onmiddellijk de specifieke spelsituatie terugvinden in dit uitgewerkte voorbeeld.

We bevinden ons in Altamira, ongeveer 11.765 jaar vóór Christus. Men leeft met andere jagers samen in een grot. Om aan materiaal voor nieuwe wapens, dierenvellen en iets eetbaars te geraken, worden er elke avond aan het kampvuur plannen gemaakt naar welke plaatsen men de volgende dag op jacht wil gaan. Bij de jacht ontmoet men niet alleen sabeltandtijgers, wisenten en holenberen, maar ook vaak jagers van naburige stammen. Tegen deze 'vijandelijke' stammen zal men zich moeten weren. Diegene die dit het beste kan en de grootste buit kan maken, zal aan het einde van het spel als meest succesvolle jager worden geëerd.

Doel van het spel

De spelers zenden hun jagers naar de jachtgebieden. Daar kunnen ze wapens vervaardigen zodat ze op jacht kunnen gaan. In elk geval zijn de benodigde jachtwapens nooit in hetzelfde gebied te vinden waarin met deze wapens moet worden gejaagd. Alleen wie op het juiste moment met het vereiste wapen op de juiste plaats is, kan dieren neerleggen. Dit levert buitpunten op. De speler die de meeste buitpunten kan verzamelen, wint het spel.

Spelverloop

De speler met de wildste haardos begint het spel. Hij ontvangt de startspelersteen en de jachtrechtsteen. Het spel loopt over meerdere rondes. Iedere spelronde bestaat uit 5 fases die steeds in dezelfde volgorde moeten worden uitgevoerd.

1. Jagers naar gebieden zenden
2. Wapens vervaardigen
3. Wapens ruilen
4. Jachtronde uitvoeren / eventueel insignes verdelen
5. Vergadering aan het kampvuur



1. Jagers naar gebieden zenden

- Uit de 6 gebiedstegels kiest iedere speler er twee uit en legt die verdekt voor zich neer.
- Daarna legt iedere speler zijn tegels bloot en zendt zijn jagers naar de uitgekozen gebieden.
- Diegene die de beide jagers naar hetzelfde gebied wil zenden, gebruikt de tegel 'x2'. Het is ook toegelaten om één of de beide jagers bij het kampvuur te laten.



Carl legt het kampvuur en de tegel 'x2'. Zijn beide jagers blijven bij het kampvuur.



2. Wapens vervaardigen

Te beginnen met de startspeler neemt iedereen om de beurt zijn wapens.

Voor iedere eigen jager ontvangt men **twee** wapens uit het jachtgebied waarin men zich bevindt. Men mag ofwel **twee enkele** wapens nemen ofwel **één dubbelwapen**.



1 dubbelwapen komt overeen met 2 afzonderlijke wapens

- Als de beide jagers zich in hetzelfde jachtgebied bevinden ontvangt men 4 wapens (bijvoorbeeld een dubbelwapen en twee enkele wapens).
- Voor elke eigen jager aan het kampvuur ontvangt men drie verschillende afzonderlijke wapens uit gebieden naar keuze.
- Als men met de beide jagers aan het kampvuur blijft, mag men bij het kiezen van een zelfde wapen ook een dubbelwapen kiezen in plaats van twee enkele wapens.

Als er onvoldoende wapens in een gebied zijn, ontvangt men er minder of zelfs geen.

3. Wapens ruilen

Er mag alleen op de wapenmarkt (zie pagina 1) worden geruild. De startspeler begint, de andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Daarbij mag men:

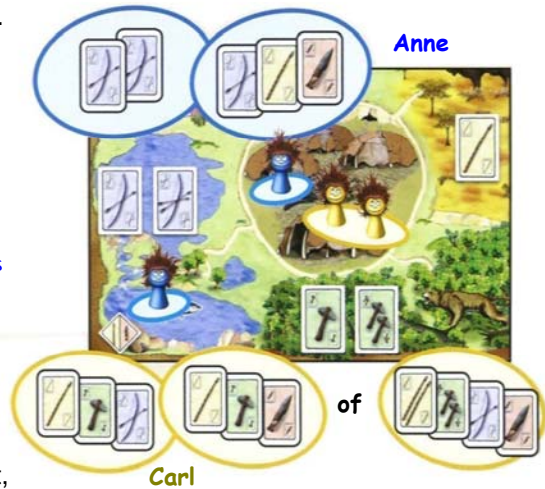
⇒ **2 : 1 twee identieke** enkele wapens (of één dubbelwapen) van de hand tegen **één** enkel wapen van de wapenmarkt ruilen.

of

⇒ **3 : 2 drie wapens van één soort** tegen **twee** wapens van **een andere soort** ruilen.

Op de wapenmarkt zijn vaak sommige soorten wapens snel uitverkocht. Meer betalen is altijd toegelaten (zie het voorbeeld rechts).

Anne neemt voor haar jager aan het water twee pijlen. Voor haar jager aan het kampvuur neemt zij drie verschillende wapens: een pijl, een speer en een mes.



Carl laat zijn beide jagers aan het kampvuur staan. Voor de eerste jager neemt hij een speer, een stenen bijl en een pijl. Voor de tweede jager neemt hij nog een speer, nog een stenen bijl en een mes. De beide speren en stenen bijlen had hij ook als dubbelwapen mogen nemen.



Anne legt twee stenen bijlen op de wapenmarkt en neemt hiervoor één pijl.



Marc zou graag twee speren van de wapenmarkt hebben. Hiervoor wil hij zijn messen opofferen. Omdat hij de messen alleen als dubbelwapen bezit, ruilt hij nu vier messen (in plaats van drie) tegen twee speren.



4. Jachtronde uitvoeren



Aan het begin van een jachtronde bevindt de jachtrechtsteen zich bij een speler. In de loop van de jachtronde wordt de jachtrechtsteen dan van speler tot speler rondgegeven.

Als men de jachtsteen in zijn bezit heeft, is men **jachtheer** en mag men kiezen, of men ...

- met **één** jager jaagt.
- na elkaar met de **beide** jagers jaagt.
- **verzaakt** aan het jagen.

Als men jachtheer is, opent men de jacht

Als men wil jagen, geeft men duidelijk aan op welk dier van de **vitrine** men het heeft gemunt. Iedere buitkaart, die daar ligt, toont een dier waarop kan worden gejaagd.

De buitkaarten

Als men wil jagen op dit dier heeft men de wapens van de **beide** afgebeelde **soorten** nodig. Links is het **hoofdwapen** afgebeeld, rechts het **nevenwapen**.



Het getal boven de buitkaart in de vitrine, geeft aan hoeveel wapens men van deze soort nodig heeft.

Hier worden de **buitpunten** getoond. Er zijn dieren met 1, 2 of 3 buitpunten



Om de wisent in het midden van de vitrine te kunnen jagen, heeft **Herman** 3 pijlen en 3 stenen bijlen nodig.



Alleen de jager van **Herman** mag op de wisent jagen omdat zich geen andere jager in de savanne bevindt.

Men mag alleen jagen op een dier als zich minstens één eigen jager in dit jachtgebied bevindt.

Jagers die zich aan het kampvuur bevinden, jagen niet.

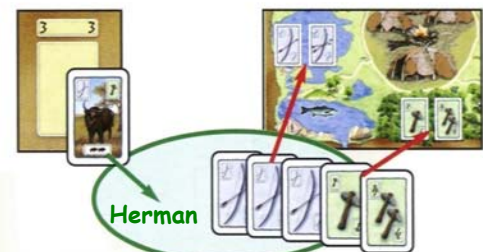


Alleen jagen

Men jaagt alleen als ...

- zich geen vreemde jagers in hetzelfde jachtgebied bevinden
- zich wel vreemde jagers in hetzelfde jachtgebied bevinden maar niet mee willen jagen of respectievelijk niet mee kunnen jagen

Men toont de **gevraagde jachtwapens** en legt die terug op de desbetreffende kaartenstapels van de gebieden. Daarna neemt men de buitkaart uit de vitrine en legt die open voor zich neer.



Herman geeft telkens 3 pijlen en 3 stenen bijlen af en ontvangt de wisent.

Met de eigen jagers mag men ...

- a) telkens één dier jagen als men jachtheer is.
- b) zo vaak men wil meejagen als andere jachtheren in het desbetreffende gebied jagen.

Vreemde jagers met wapenschouw

Als jachtheer jaagt men niet alleen als zich vreemde jagers in hetzelfde jachtgebied bevinden en **mee willen jagen**. Nu volgt er een wedstrijd om het buitdier. Deze wedstrijd vindt plaats onder de vorm van een **wapenschouw**.

De wapenschouw verloopt op de volgende manier:

Als jachtheer legt men vooreerst de **gevraagde soorten wapens** open voor het dier neer. De medejagers leggen om de beurt eveneens de gevraagde wapens open voor zich neer en **minstens ook één verdekt wapen** erbij.

Blufwapens

Er mogen ook wapens verdekt worden afgelegd die voor het neerleggen van het gejaagde dier onbruikbaar zijn (bijvoorbeeld een pijl en een mes voor de jacht op een hollenbeer).

Met zulke **blufwapens** probeert men de andere jagers te dwingen om meer wapens uit de hand te spelen als nodig is, zodat ze het dier niet te goedkoop krijgen.

Nu heeft men als jachtheer de volgende mogelijkheden:

- a) **Men legt extra wapens verdekt neer.**
Daarna mogen ook de medejagers om de beurt hun inzet aan verdekte wapens verhogen. Dit gaat zolang door tot men als jachtheer kiest voor de mogelijkheden **b** of **c**.
- b) **Men legt als jachtheer geen extra verdekte wapens af en men beëindigt de wapenschouw.**
- c) **Men legt als jachtheer geen extra verdekte wapens af maar men beëindigt de wapenschouw niet.**
In dit geval mogen de medejagers, zolang ze willen, hun inzet om de beurt verhogen. Daarna eindigt de wapenschouw.

De medespelers die geen wapens meer willen afleggen, blijven toch deelnemen aan de wapenschouw. Zij laten daarom hun inzet verdekt liggen tot het einde van de wapenschouw.

Wie krijgt het buitdier ?

Als de wapenschouw is beëindigd, leggen **alle spelers die aan de jacht hebben deelgenomen** (dus ook de spelers die geen nieuwe wapens meer hebben afgelegd) hun verdekte wapens bloot. Nu kan de winnaar van de jacht worden bepaald.

De jacht wordt gewonnen door de speler die de meeste **hoofdwapens** heeft afgelegd.



De jachtwinnaar

... neemt de buitkaart van het neergelegde dier van de vitrine en legt die kaart open voor zich neer. Vervolgens geeft hij alle ingezette **hoofd- en nevenwapens** af.

De jachtverliezers

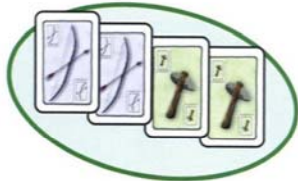
... geven daarentegen alleen hun ingezette **blufwapens** af.

De niet afgegeven wapens worden door de spelers terug in de hand genomen.

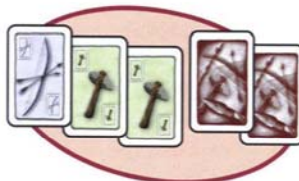
Voorbeeld van een wapenschouw



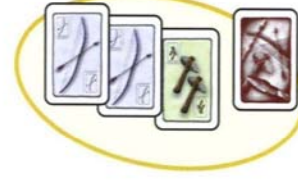
Herman is jachtheer en opent met zijn jager in de savanne de jacht op een wisent. **Marc** en **Carl** hebben eveneens elk één jager in de savanne staan en willen meejagen. Ook **Anne** heeft er een jager staan, maar zij wil niet meejagen. Omdat de gejaagde wisent op veld 2 van de vitrine ligt, moeten **Herman**, **Marc** en **Carl** telkens twee pijlen en twee stenen bijlen afleggen.



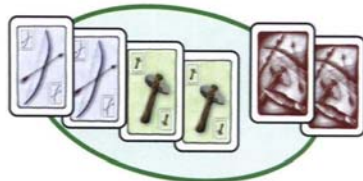
Herman legt de gevraagde wapens open voor zich neer.



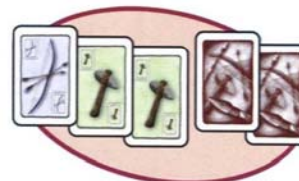
Marc legt, naast de gevraagde wapens, nog twee kaarten verdekt af.



Carl legt eveneens de gevraagde wapens open af en legt nog één kaart verdekt op de tafel.



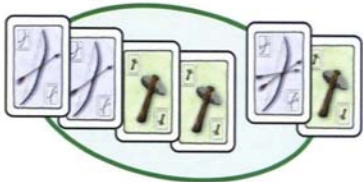
Herman legt er twee verdekte kaarten bij.



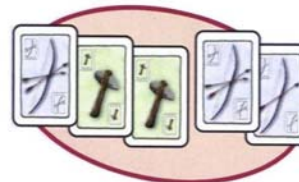
Marc wil geen extra verdekte kaarten afleggen en wacht af.



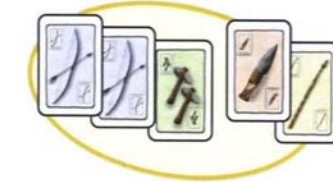
Carl legt nog één verdekte kaart neer.



Herman verkondigt als jachtheer het einde van de wapenschouw. Alle drie spelers moeten nu hun verdekte kaarten blootleggen. **Herman** heeft een dubbelpijl en één stenen bijl erbij gelegd.



Marc heeft drie extra pijlen erbij gelegd.

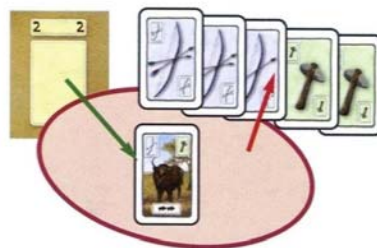


Carl heeft twee blufwapens ingezet: een mes en een speer.

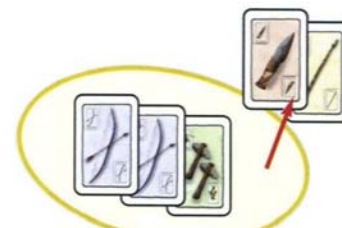
Resultaat van de wapenschouw



Herman heeft één pijl (hoofdwapen) minder dan **Marc**. Daarom verliest hij de jacht en neemt zijn wapens terug in de hand.



Marc wint de jacht en neemt de wisent uit de vitrine. In elk geval moet hij alle pijlen (hoofdwapens) en alle stenen bijlen (nevenwapens) terug in de desbetreffende gebieden leggen.



Carl moet zijn beide blufwapens (mes en speer) afgeven. De hoofd- en nevenwapens mag hij terug in de hand nemen.

De tweede jager wordt actief

Als men ook met een tweede jager in het **jachtgebied** staat, kan men nu met hem in dit jachtgebied **één** dier jagen.



De jachtrechtsteen wisselt van bezitter

Wil of kan men niet meer jagen, worden de buitkaarten van de vitrine naar rechts verschoven.

De vrijgekomen plaatsen worden aangevuld met nieuwe kaarten van de voorraadstapel.

Daarna geeft men de jachtrechtsteen door aan de linkerbuurman, die nu jachtheer wordt.

De jachtronde eindigt als iedere speler éénmaal de jachtrechtsteen heeft gehad.



Herman verlegt de buitkaarten in de richting van de pijl.



Daarna vult hij de vrijgekomen plaatsen op met kaarten van de voorraadstapel. Daarna geeft hij de jachtrechtsteen door aan zijn linkerbuurman **Marc**, die nu als jachtheer op de dieren van de vitrine kan jagen.

Insignes verdelen

Als erkenning voor bijzonder succesvolle jagers zijn er vier insigne kaarten, voor elke diersoort één:



berentrofee



sabeltandketting



wisentmuts

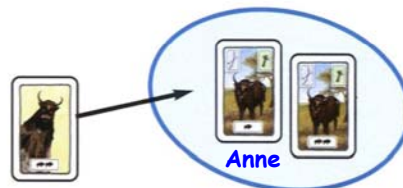


vissersstaf

Elke insigne kaart is **twee buitpunten** waard.

Na iedere jacht wordt nagekeken of een speler een insigne kaart verdient:

- ⇒ Een insigne kaart wordt gegeven aan de speler die als eerste drie buitpunten van deze soort bezit.
- ⇒ In de loop van het spel verandert de insigne kaart steeds van speler als een andere speler meer buitkaarten van een diersoort bezit. De buitpunten van de insigne kaart zelf tellen hierbij **niet** mee! Bij een **gelijke stand** wisselt de insigne kaart **niet** van bezitter.



Anne bezit als eerste 3 wisent buitpunten en ontvangt daarom de insigne kaart 'wisentmuts'.



Nu legt **Herman** een wisent met 3 buitpunten. Samen met zijn eerste wisent bezit hij nu 4 buitpunten van deze diersoort. Daarom ontvangt hij nu de wisentmuts van **Anne**.



5. Vergadering aan het kampvuur



Aan het einde van een speelronde worden alle jagers opnieuw rond het kampvuur geplaatst.

De beide afgelegde gebiedstegels neemt men terug in de hand.

De **startspelersteen** gaat naar de linkerbuurman, die ook de **jachtrechtsteen** ontvangt.

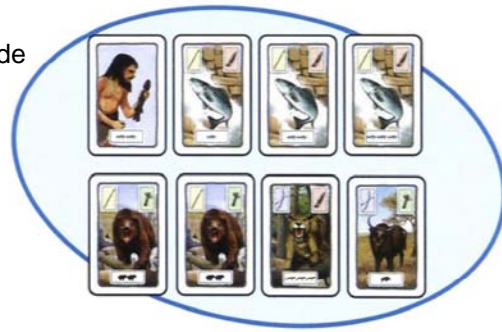
Een nieuwe speelronde begint.



Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt als na het afsluiten van een speelronde één of meerdere spelers ...

- (bij 3 spelers)
18 of meer buitpunten bezit.
- (bij 4 spelers)
15 of meer buitpunten bezit.
- (bij 5 spelers)
12 of meer buitpunten bezit.



De speler die de **meeste buitpunten** heeft verzameld, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het meeste buitkaarten bezit.

Als er dan nog een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die het meeste wapens bezit.

Anne heeft 16 buitpunten behaald:
14 buitpunten met haar buitkaarten en
2 punten voor haar insignekaart.



Voorbeeld van een eerste speelronde

Anne, Marc, Carl en Herman spelen ALTAMIRA.



De wilde haardos van Marc bezorgt hem de startspelersteen en de jachtrechtsteen.



Aan het begin van het spel kiezen ze alle vier tegelijkertijd twee van hun gebiedstegels uit en leggen deze tegels verdekt op de tafel. Daarna worden de tegels blootgelegd.



Marc laat één van zijn jagers aan het kampvuur, de andere zet hij in de savanne. Anne zet ook een jager in de savanne en één aan het water.

Herman en Carl zetten hun jagers overeenkomstig hun tegels in de desbetreffende gebieden.



Voor zijn jager in de savanne ontvangt Marc twee speren. Hij neemt een dubbelwapen. Voor zijn tweede jager die hij aan het kampvuur laat, mag hij drie verschillende wapens nemen. Hij kiest nog een speer, een pijl en een stenen bijl. Omdat de jagers van Anne aan het water en in de savanne staan, ontvangt

zij daar twee pijlen en twee speren. Carl neemt twee stenen bijlen uit het woud en een pijl, een mes en een speer voor zijn jager aan het kampvuur.

Herman mag tweemaal drie verschillende wapens nemen omdat hij de beide jagers aan het kampvuur

laat staan.

In de eerste speelronde mag nog niemand wapens ruilen.



Marc bezit de jachtrechtsteen en is de jachttheer. Hij opent met zijn jager in de savanne de jacht op de wisent, die op veld 1 van de vitrine staat.



Omdat zich ook één jager van Anne in de savanne bevindt, mag zij meejagen. Haar ontbreekt echter één stenen bijl.



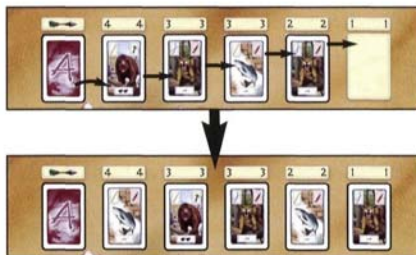
Marc jaagt alleen op de wisent en legt de gevraagde soorten wapens (één pijl en één stenen bijl) terug op de kaartenstapel van deze gebieden. De neergelegde wisent neemt hij van veld 1 van de vitrine en legt de wisent open voor zich neer. Hiermee heeft hij zijn eerste buitpunt behaald.



Omdat zijn tweede jager aan het kampvuur staat, kan hij niet jagen.



Daarom schuift Marc de vier overgebleven buitkaarten in de vitrine naar rechts zodat de leegte in de vitrine is opgevuld. Hij neemt de bovenste buitkaart van de voorraadstapel en legt deze kaart op de vrijgekomen plaats.



Daarna geeft Marc de jachtrechtsteen (naar zijn linkerbuurvrouw) aan Anne verder. Bij Anne ontbreken echter de nodige wapens en zij geeft de jachtrechtsteen verder aan Carl.



Eén jager van Carl staat aan het kampvuur en kan niet jagen.

Zijn tweede jager staat alleen in het woud. Hij kan nu jacht

maken op de sabeltandtijger



die intussen op veld 1 van de vitrine ligt.

Carl geeft één pijl en één mes af en hij neemt de sabeltandtijger.



Daarna verschuift hij de buitkaarten in de richting van de pijl. Hij vult ook de vrijgekomen plaats (veld 4) van de vitrine aan van de voorraadstapel.

Hij geeft de jachtrechtsteen aan Herman.

Zijn jagers staan aan het kampvuur en kunnen niet jagen.

De jachtronde is hiermee beëindigd.

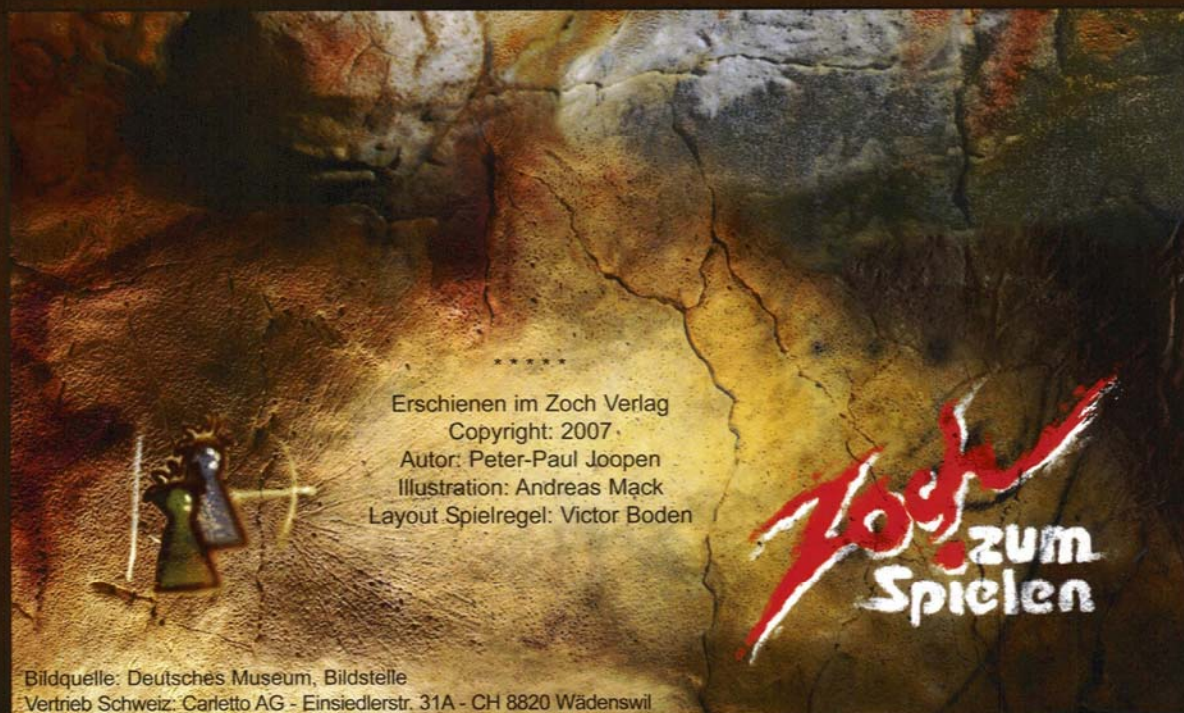


Alle vier spelers plaatsen hun jagers opnieuw bij het kampvuur en nemen hun beide neergelegde gebiedstegels terug in de hand.

De linkerbuurvrouw van Marc, Anne ontvangt de startspelersteen en de jachtrechtsteen.

Een nieuwe ronde begint.





ALTAMIRA

Spieleranzahl: 3 bis 5
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 60-75 Minuten

ENGLISH
INSTRUCTIONS INCLUDED.
RÈGLES EN FRANÇAIS
INCLUSES.

STORY

We schrijven het jaar 11.765 vóór Christus. In verbazingwekkende wandtekeningen vereeuwigen prehistorische kunstenaars aangrijpende momenten in hun alledaagse overlevingsstrijd. Door het gebruik van geschikt wapenarsenaal en een verstandige keuze van het jachtgebied konden de jagers zich weren tegen de andere stammen.

SPEL

In het spel ALTAMIRA stuurt men zijn beide jagers op de jacht. In vier verschillende gebieden kunnen zij wapens vervaardigen. Daarna wordt het begin van de jacht geblazen. Als men op het juiste moment op de juiste plaats het juiste wapen bij zich heeft, wenkt een rijke buit.

ALTAMIRA combineert de archaische jachtrituelen met een modern spelsysteem. Sfeervol in scene gebracht en met originele gefriseerde spelfiguren, biedt ALTAMIRA een vlucht naar een andere eeuw. En het blijkt overduidelijk dat ook in de prehistorie een pokerface af en toe goed van pas komt.

MATERIAAL

- 1 speelbord
- 10 jagers (figuren)
- 30 gebiedstegels
- 120 wapenkaarten
- 4 insignekaarten
- 1 startspelersteen
- 1 jachtrechtsteen
- 1 handleiding



Autor: Peter-Paul Joopen
Illustration: Andreas Mack
Grafik und Layout:
Andreas Mack und Victor Boden



Art.Nr.: 27600

© 2007 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile
Made in Germany

Zoch
zum
Spielen

31 oktober 2007