

KLAUS PALESCH

FOSSIL

AUF DER JAGD NACH VERSTEINERTEN SCHÄTZEN



Fossil

Gold Sieber, 1998

PALESCH Klaus

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Inleiding

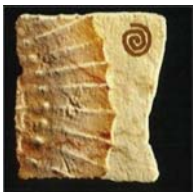
Fossielen zijn versteende getuigen van lang vervlogen tijden en nochtans wordt de vergankelijkheid door hun aanwezigheid weer levend. Ook kleine schelpjes, zoals iedereen die kan vinden, bezitten een fascinerend verhaal.

Enkel met tactische handigheid kan men er in slagen om de verspreide stukjes te verzamelen. Trots tonen alle spelers hun vondsten. Aan het einde telt alleen de roem want steenrijk kan men er zeker niet mee worden.

Spelmateriaal

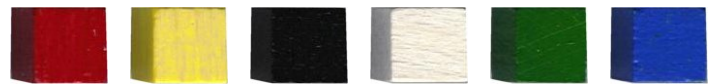
⇒ 1 speelbord

⇒ 81 vondsten (kaartjes)



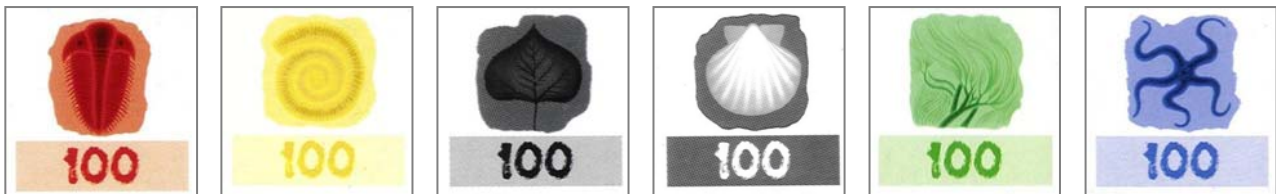
⇒ 2 halfedelstenen

⇒ 6 telstenen in 6 kleuren

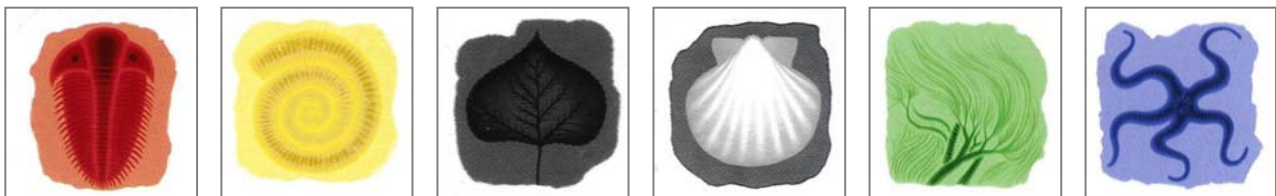


⇒ 1 handleiding

⇒ 6 waardekaartjes met 100 punten in 6 kleuren



⇒ 6 kleurenmarkers in 6 kleuren



Opmerking

Vóór het allereerste spel moeten de onderdelen voorzichtig uit het stanskarton worden verwijderd.

De fossielen

Er zijn **9 verschillende fossielen** die elk uit 9 stukjes (de vondsten) bestaan.

De symbolen op de kaartjes laten toe om de fossielen te ordenen. Het aantal symbolen op de vondstkaartjes bepaalt de waarde van het kaartje.

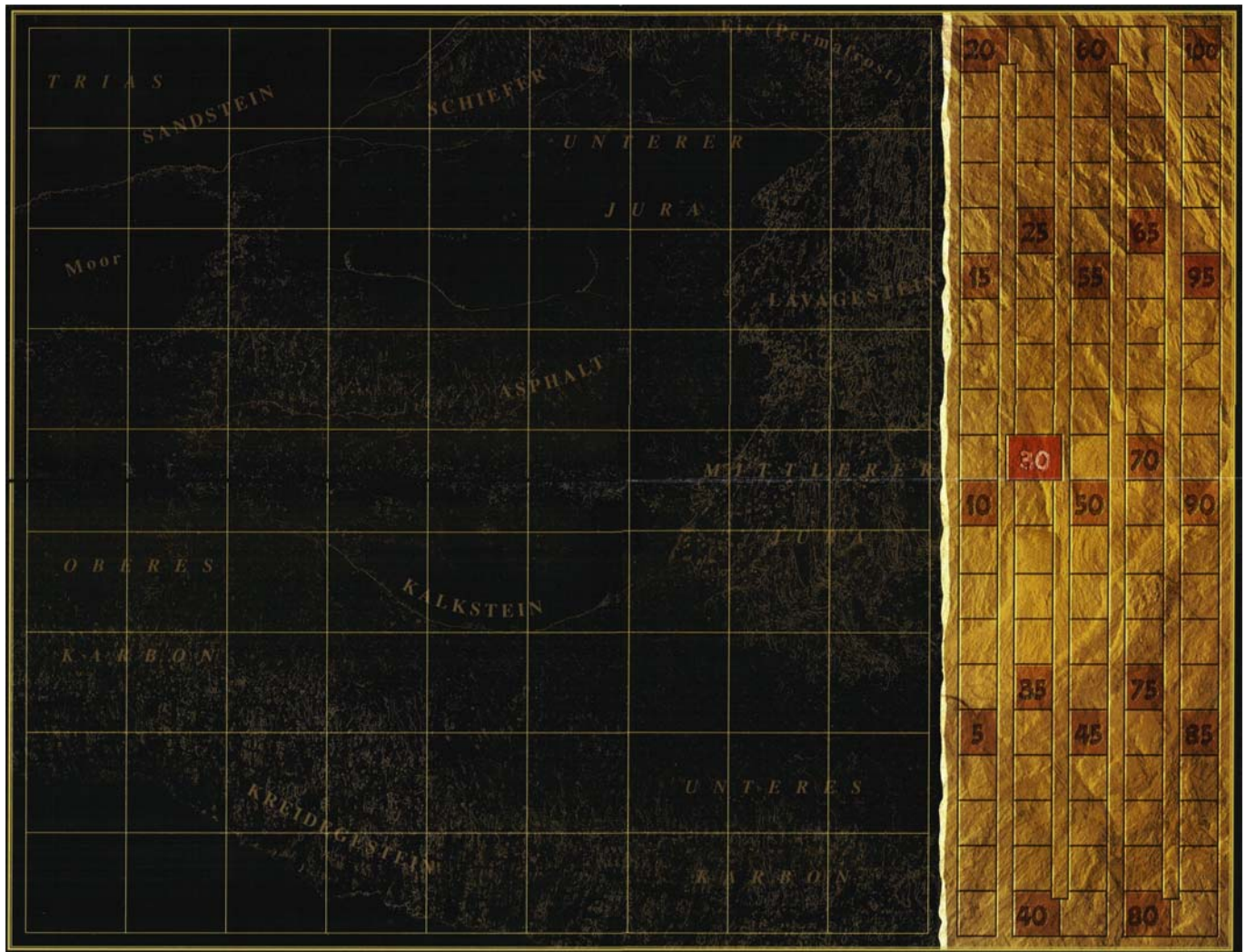
Ieder fossiel bestaat uit 9 kaarten met telkens de volgende waarden:

- 1x waarde 3
- 2x waarde 2 en
- 6x waarde 1.



Het speelbord

Het speelbord toont enerzijds een scoretabel waarop met behulp van de telstenen het puntenaantal van elke speler wordt aangeduid en anderzijds het speelveld waarop de vondsten worden gelegd.



Opmerking

Hierna volgen de volledige spelregels voor 4 tot 6 spelers. Het is noodzakelijk deze regels eerst door te nemen vooraleer men begint met de spelregels voor 2 tot 3 spelers.

Fossiel voor 4 tot 6 spelers

De spelvoorbereiding

De verdeckte kaartjes worden zeer grondig gemixt. Daarna worden de kaartjes, te beginnen met het veld in de linkerbovenhoek, één voor één en rij na rij zichtbaar aangelegd.

Iedere speler ontvangt een telsteen en een kleurkaartje in dezelfde kleur. De spelers plaatsen hun telsteen op het veld 30 van de scoretabel. De kleurenmarker leggen de spelers goed zichtbaar voor zich neer zodat iedereen goed kan zien welke speler bij welke telsteen op de scoretabel hoort. De fossielen die op dit kaartje werden afgedrukt hebben geen enkele betekenis.

De waardekaartjes worden binnen handbereik naast het speelbord gelegd. Als men met minder dan 6 spelers speelt, worden de niet gebruikte stukken in de doos teruggelegd.

Eén speler plaatst de beide halfedelstenen op twee willekeurige kaartjes. De linkerbuurman van deze speler is nu de startspeler. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Het spelverloop

Halfedelstenen verplaatsen

De beide halfedelstenen kunnen door alle spelers worden verplaatst omdat ze aan niemand toebehoren en dus neutraal zijn. Als een speler aan de beurt komt, **moet** hij **één van de beide halfedelstenen** in een rechte lijn **horizontaal of verticaal**, maar niet diagonaal, **verplaatsen**. Het is hierbij verboden om over de andere halfedelsteen te springen.

De verplaatsing van een halfedelsteen **moet** altijd **op een kaartje** eindigen. De speler neemt het kaartje en legt dat, goed zichtbaar voor iedereen, open voor zich op de tafel.

De speler zegt vooraf waar hij zijn halfedelsteen naartoe gaat schuiven. Velden waarop er geen kaartjes meer liggen, worden niet meegeteld. Voor elk kaartje dat wordt overschreden alsook voor het kaartje waarop men zijn zet eindigt, moet de speler 1 punt betalen. Zijn telsteen wordt het overeenkomstige aantal plaatsen terug geschoven op de scoretabel.

Een van de spelers neemt het uitvoeren van al de acties op de scoretabel op zich.

Een speler mag enkel een zet uitvoeren als hij over **voldoende punten** beschikt. Als een speler 0 punten heeft dan moet hij zijn beurt overslaan. Zijn steen wordt van de scoretabel genomen tot hij, na een waardering van een fossiel, terug punten heeft vergaard.

Waardering van een fossiel

Als een speler de laatste kaart, die tot een fossiel behoort, neemt, volgt er een waardering van dit fossiel. Vóór de eigenlijke waardering kan de speler, die deze waardering heeft veroorzaakt, één kaart met die van een andere speler ruilen. Deze speler moet de ruil toestaan. De speler, die deze waardering heeft veroorzaakt, kan ook afzien van een eventuele ruil.

1. Kaarten ruilen

De beide geruilde kaarten moeten een zelfde waarde hebben. Zo kan men een kaart met de waarde 2 tegen om het even welke kaart met de waarde 2 ruilen bij een willekeurige speler. De geruilde kaarten mogen tot verschillende fossielen behoren of ook tot die fossiel die na het ruilen wordt gewaardeerd.

2. Vondstwaarde bepalen

Iedere speler die van het gewaardeerde fossiel kaartjes bezit, berekent zijn **vondstwaarde**. Hij telt alle punten van zijn kaartjes van dit fossiel op en vermenigvuldigt dit puntenaantal met het aantal kaartjes van dit fossiel in zijn bezit.

Voorbeeld

Anne neemt het laatste kaartje van de zee-egel.

Zij ziet af van een ruil met een andere speler.

Zij heeft 3 kaartjes van de zee-egel met de waardes 2, 2 en 1 voor zich liggen.

De som van haar punten voor de zee-egel is 5.

Haar vondstwaarde is dus $5 \times 3 = 15$.



3. Puntenverdeling

De spelers krijgen nu hun **vondstwaarde** als **punten op de scoretabel**.

Iedere speler die **geen kaartje van het betreffende fossiel** bezit, moet **punten afgeven**.

Deze punten worden gegeven aan de speler met de hoogste vondstwaarde. Hij krijgt van elke speler, die geen kaartje van dit fossiel heeft, **één punt** per kaart dat hij zelf van dit fossiel bezit.

Als een speler onvoldoende punten heeft, dan geeft hij alles wat hij bezit. De speler met de hoogste vondstwaarde krijgt niettemin het aantal punten waarop hij recht heeft, namelijk zoveel punten als hij kaartjes van dit fossiel heeft.

Als **twee spelers beiden de hoogste** vondstwaarde hebben, dan worden de punten die ze krijgen van de spelers die geen kaartjes bezitten, **evenredig verdeeld** (afgerond naar beneden).

Voorbeeld

De zee-egel wordt gewaardeerd.

Marc heeft 3 kaartjes met de waarde 1, 1 en 3 voor zich liggen. De vondstwaarde is $3 \times 5 = 15$.

Anne heeft de kaartjes 1, 2, 2 met als vondstwaarde $3 \times 5 = 15$ en Carl heeft 3 kaartjes met de waarde 1 met als vondstwaarde $3 \times 3 = 9$ voor zich liggen.

Werner en Herman hebben geen enkel kaartje van de zee-egel.

Marc en Anne ontvangen elk 15 punten. Carl ontvangt 9 punten.

Werner en Herman moeten elk 3 punten afgeven. Werner geeft 1 punt aan Marc en 1 punt aan Anne. Het derde punt krijgt niemand. Herman doet hetzelfde als Werner. Marc en Anne hebben in deze waardering elk $15 + 1 + 1 = 17$ punten verdiend.

Na de verdeling van de punten worden de kaartjes van het betreffende fossiel uit het spel verwijderd en in de doos teruggelegd.

Als een speler op de scoretabel boven de 100 punten komt, neemt hij zijn waardekaartje met de waarde 100. Zijn telsteen wordt hierop geplaatst en hij begint vanaf dan terug op 1. Als de speler terug onder de 100 zakt, dan geeft hij zijn waardekaartje terug af.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra men geen van de beide halfedelstenen op een kaartje kan laten eindigen.

Nu worden de fossielen gewaardeerd waarvan er nog kaartjes op het speelbord liggen. Enkel de kaartjes die vóór de spelers liggen, worden geteld. Men mag in geen geval nog kaartjes ruilen.

De speler met de meeste punten wint.

Fossiel voor 2 en 3 spelers

Fossiel voor 2 tot 3 spelers wordt grotendeels gespeeld zoals het basisspel voor 4 tot 6 spelers. Enkel bij de spelvoorbereiding worden de kaartjes anders gelegd en er geldt ook een wijziging bij de puntenverdeling.

Spelvoorbereiding

Vooraf worden alle kaartjes van de schelp en de vis alsook alle kaartjes met de waarde 3 uit het spel genomen. Daarna worden de kaartjes verdekt zeer grondig gemixt. Vervolgens worden de kaartjes, te beginnen met het veld in de linkerbovenhoek, één voor één en rij na rij zichtbaar aangelegd. Er worden nu 7 rijen afgelegd van telkens 7 kaartjes. De 7 kaarten die na het afleggen nog overblijven, verdwijnen eveneens uit het spel.

Puntenverdeling

Alle spelers vergelijken hun vondstwaarde van het gewaardeerde fossiel.

Enkel de speler met **de hoogste vondstwaarde** ontvangt aan punten: de volledige vondstwaarde vermenigvuldigt met het aantal kaartjes van dit fossiel. Hij mag dit op de scoretabel aanduiden.

De **andere spelers** ontvangen aan punten: **de som van de waarde van de kaarten** van het gewaardeerde fossiel en niet de vondstwaarde.

Voorbeeld

Men waardeert de zee-egel. Marc heeft de kaarten met de waarden 1, 1, 2, 2 voor zich liggen.

De vondstwaarde van deze kaarten is $4 \times 6 = 24$. Anne heeft de kaarten 1, 1, 1, 1 met als vondstwaarde $4 \times 4 = 16$. Carl heeft geen kaarten van de zee-egel.

Marc ontvangt 24 punten en Anne ontvangt 4 punten. Carl moet 4 punten aan Marc afgeven omdat hij geen kaarten van de zee-egel en Marc 4 kaarten van de zee-egel heeft.

Marc ontvangt in deze waardering $24 + 4 = 28$ punten.

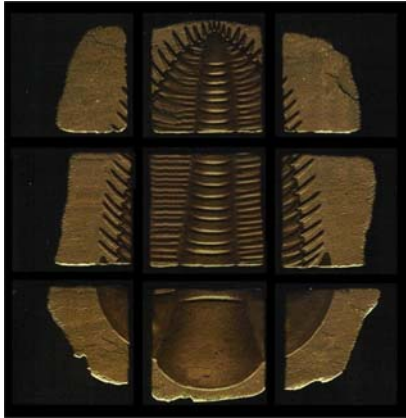
Als meerdere spelers de hoogste vondstwaarde hebben dan ontvangen ze allemaal de vondstwaarde als punten.

Spelers die geen kaarten van het gewaardeerde fossiel hebben, moeten zoals in het spel met 4 tot 6 spelers punten afgeven.

Overzicht

1. Halfedelsteen plaatsen en een kaart nemen.
2. Eventueel een fossiel waarderen.
 - kaarten ruilen
 - de vondstwaarde berekenen
 - punten delen of punten aftrekken als de speler geen gewaardeerde fossielkaart heeft.

De fossielen



trilobiet



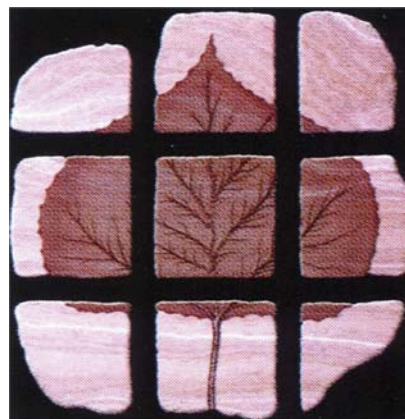
beenvis



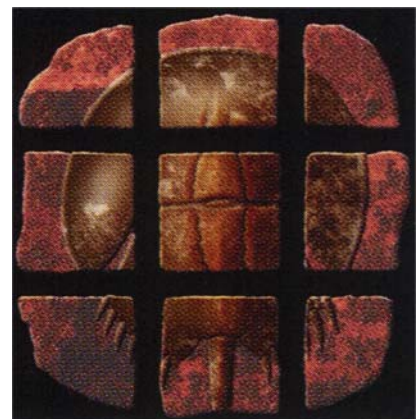
ammonshoorn



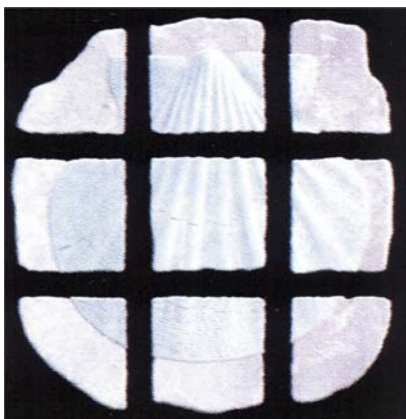
haarster



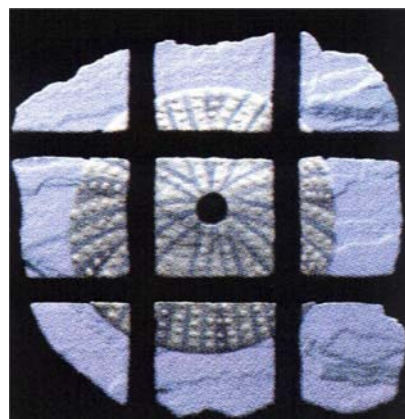
blad van de populier



pijlstaartkreeft



sint-jakobsschelp



zee-egel



slangster