

Antropopolis

Spelregels



Spelinhoud

- ❖ 85 Hexagontegels (4 starttegels, 32 tunnels, 28 nesttegels, 21 bostegels)
- ❖ 8 koninginnen (2 per kleur)
- ❖ 20 werksters (5 per kleur)
- ❖ 8 larven (2 per kleur)
- ❖ 12 darren (2 per kleur)
- ❖ 20 voedsel
- ❖ 28 puntenfiches (8x 1 punt, 8x 2 punten, 12x 5 punten)

Tegels

Er zijn 3 soorten tegels:

- ❖ Bostegels zijn te herkennen aan de groene achtergrond. Bostegels hebben minimaal 1 zijde met aansluiting voor een tunnel;
- ❖ Tunnels zijn te herkennen aan de bruine achtergrond met een beige tunnel erdoor. Deze tunnel loopt minimaal door tot 1 zijde van de tegel;
- ❖ Nesttegels hebben een bruine achtergrond en minimaal 1 open zijden. Sommige nesttegels hebben daarnaast ook nog 1, 2 of zelfs 3 tunnelingangen. Ook de 4 starttegels zijn nesttegels. Verder is er ook een speciale soort nesttegel, namelijk broedkamers. Deze zijn te herkennen aan de larven die erin liggen.

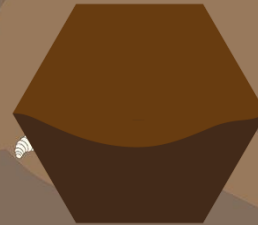
Bostegel
(3 tunnelingangen)



Tunnel
(2 zijden met doorgang)



Nesttegel
(3 open zijden, 3 gesloten zijden)



Broedkamer/Starttegel
(1 open zijde, 1 tunnelingang)



Mieren

Er zijn 4 verschillende soorten mieren die allemaal verschillende acties kunnen uitvoeren:

❖ De koningin kan:

- Lopen (binnen een nest);
- Nest claimen;
- Gangen blokkeren voor alle vijandige mieren;
- Paren.

❖ De larve kan:

- Uitgroeien tot werkster of soldaat.

❖ De werkster kan:

- Lopen;
- Voedsel verzamelen;
- Larve voeden;
- Tunnel onderhouden.

❖ De soldaat kan:

- Lopen;
- Gangen blokkeren voor vijandige werksters en darren;
- Paren;
- Vijandige mieren verdrijven (m.u.v. de koningin);
- Vijandige larven roven;
- Verdedigen tegen vijandige soldaten.

Voedsel

Voedsel is nodig voor:

- ❖ Nodig voor voeden van larve;
- ❖ Nodig voor bouwen van extra tunnels/nest/bos;
- ❖ Nodig voor het vergroten van je handvoorraad.

Puntenfiches

Puntenfiches van 1, 2 of 5 punten per stuk.



Spelregels Antropolis & Supersize Colony

Er zijn 2 varianten van dit spel om te spelen:

- ❖ Speel je 'Antropolis' voor het eerst? Lees dan de uitleg voor deze beginnersversie. In deze versie spelen de soldaten en larven niet mee;
- ❖ Lees de aanvullende uitleg bij 'Supersize Colony' voor de spelregels van het complete spel.

Startsituatie

Leg allereerst onderstaande situatie klaar, afhankelijk van hoeveel spelers er zijn.

2 spelers

3 spelers

4 spelers



Alle overige tegels worden ondersteboven op een trekstapel gelegd (dus met de zijde van 'Happy Honey Beez' zichtbaar). Verder trekt elke speler 3 willekeurige tegels en legt deze open voor zich neer. Dit heet de 'handvoorraad' (van een speler).

De eerste mieren bij 'Antrololis'

Elke speler kiest een kleur en pakt hiervan:

- ❖ 2 koninginnen;
- ❖ 5 werksters.

Vervolgens zet elke speler 1 koningin op zijn/haar starttegel en 1 werkster op de aangrenzende bostegel. De andere koningin en werksters gaan bij de handvoorraad van de speler. Overige mieren spelen niet mee en gaan terug in de doos. Voedsel wordt in de 'spelvoorraad' gelegd.

De eerste mieren bij 'Supersize Colony'

Elke speler start met:

- ❖ 2 koninginnen;
- ❖ 5 werksters;
- ❖ 3 soldaten;
- ❖ 2 larven.

Naast een koningin en een werkster, start elke speler nu ook met een soldaat op de bostegel.

Per beurt

Een speler mag per beurt een aantal dingen doen:

- ❖ Tegel(s) aanleggen;
- ❖ Mieren bewegen (lopen);
- ❖ Een mier een actie laten uitvoeren:
 - Voedsel verzamelen,
 - Paren (alleen bij 'Supersize Colony'),
 - Larve voeden (alleen bij 'Supersize Colony'),
 - Mieren verdrijven (alleen bij 'Supersize Colony'),
 - Larve roven (alleen bij 'Supersize Colony').
- ❖ Handvoorraad vergroten

Deze zaken mogen in willekeurige volgorde worden uitgevoerd en acties mogen per mier uitgevoerd worden. Wanneer een speler zijn beurt eindigt, worden gebruikte tegels uit de handvoorraad aangevuld met de trekstapel en is de volgende speler aan de beurt.

Tegels aanleggen

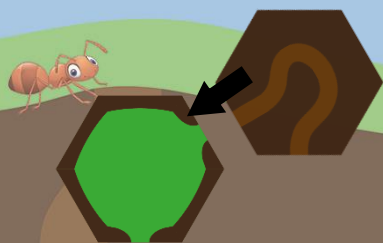
Een speler mag één of meerdere tegels uit zijn/haar handvoorraad aansluiten aan het gangenstelsel op tafel. Dit is niet verplicht, je mag ook geen enkele tegel aansluiten. Echter krijg je dan ook geen nieuwe tegels van de trekstapel op het einde van je beurt.

De eerste tegel die aangesloten wordt, is gratis. Vanaf de tweede tegel kost het één voedsel om deze neer te leggen. Het maakt niet uit of dit voedsel net is verzameld door een mier. Dit voedsel gaat dan uit de handvoorraad van de speler terug in de spelvoorraad. Je kunt niet meer tegels aanleggen in een beurt dan je in je handvoorraad hebt.

Voor het aansluiten van tegels, gelden de volgende regels:

- ❖ Een zijkant met een tunnelingang mag alleen grenzen aan een tunnel of andere tunnelingang;
- ❖ Een zijkant met een open zijde van een nest, mag alleen aan een open zijde van een nest grenzen;
- ❖ Een zijkant met alleen aarde, mag alleen aan een andere zijkant met alleen aarde aansluiten;
- ❖ Dit geldt voor alle zijden van de tegel die wordt aangesloten;
- ❖ Je mag een tegel draaien indien gewenst.

Aansluiten tunnel aan tunnelingang (bos)



Aansluiten tunnelingang (nest) aan tunnel



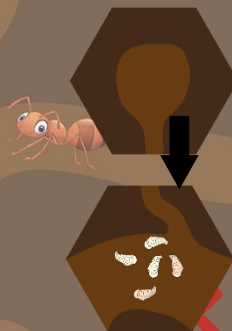
Aansluiten tunnel aan andere tunnel



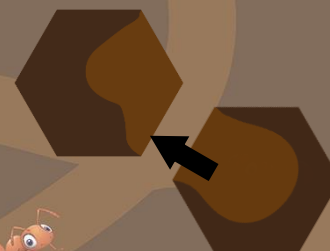
Aansluiten tunnelingang aan tunnelingang (bos)



Aansluiten tunnelingang aan tunnelingang (nest)



Aansluiten open zijde nest aan andere open nestzijde



Mieren plaatsen bij 'Antrololis'

In deze beginnersversie mag je op een nieuw geplaatste tegel ook een mier plaatsen. Hiervoor geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een nesttegel geplaatst worden;
- ❖ De werkster mag op zowel een nesttegel als tunnel geplaatst worden;
- ❖ Een mier die je op een tegel plaatst, mag meteen bewegen en een actie uitvoeren.

Mieren plaatsen bij 'Supersize Colony'

De enige mier die op het bord geplaatst mag worden met een tegel is de koningin. Hiervoor geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een nesttegel geplaatst worden.

Mieren bewegen

Mieren mogen via het bos, de nesttegels en gangenstelsel lopen. Dit kan elke mier 1x per beurt doen. Mieren mogen zo ver lopen als ze willen mits de tegels op elkaar aansluiten. Een mier kan zich dus niet door de donkerbruine aarde verplaatsen.

Lopen bij 'Antrololis'

De koningin heeft hierin wel een beperking: zij mag alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt.

Lopen bij 'Supersize Colony'

- ❖ De koningin mag alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt
- ❖ Larven kunnen helemaal niet bewegen en blijven op de broedtegels liggen waar zij zijn geboren

Hiernaast een voorbeeld van een aantal gangenstelsels. De stippellijnen geven aan hoe de mieren kunnen lopen. Het bovenste gedeelte staat los van het onderste gangenstelsel. Daarnaast lopen op de tegels bij A en B 2 gangen over dezelfde tegel, maar hoeft dit niet verbonden te zijn (A is niet verbonden met elkaar, B wel).

Een koningin mag alleen binnen de nesten bij C bewegen.

Verdedigen tegen vijandige mieren bij 'Antrololis'

De koningin kan verdedigen tegen mieren van een andere speler. Deze vijandige mieren durven namelijk niet langs de koningin van een andere speler te lopen. Je kunt dit gebruiken om je nest (en eventueel achterliggende tunnels) te blokkeren voor andere mierenkolonies.

Daarnaast mogen werksters niet op dezelfde tegel staan als werksters van een andere kleur maar deze wel passeren.

Verdedigen tegen vijandige mieren bij 'Supersize Colony'

Nu je meer mierensoorten hebt, gelden er verschillende regels voor het verdedigen tegen de verschillende soorten vijandige mieren:

- ❖ Mieren van de ene kleur mogen niet op dezelfde tegel staan als mieren van een andere kleur;
- ❖ De regel voor de koningin is onveranderd, geen enkele mier mag voorbij een vijandige koningin lopen;
- ❖ Ook een soldaat kan andere mieren tegenhouden, werksters mogen deze dus niet passeren;
- ❖ Werksters mogen wel werksters van een andere kleur passeren;
- ❖ Soldaten mogen, wel naar een tegel lopen met vijandige mieren maar nooit er voorbij (zie 'Mieren verdrijven' in het volgende onderdeel).

Hiernaast weer een voorbeeld. Zowel de bruine werkster als soldaat mogen niet langs de zwarte koningin. De rode werkster kan niet langs de gele soldaat om bij de bostegels te komen. Hoewel de rode werkster en bruine soldaat op dezelfde tegel staan, staan zij op 2 verschillende gangen en dit kan wel.



Veelzijdige miertjes

De derde mogelijkheid die je hebt in je beurt, is één of meerdere mieren een actie te laten doen. Elke mier mag 1 actie doen per beurt. Dit kan na, voor of zonder dat deze mier naar een andere tegel loopt.



Voedsel verzamelen

Elke werkster verzamelt bladeren, honingdauw en fruit wanneer zij op een bostegel staat. Neem hiervoor een voedsel van spelvoorraad in de handvoorraad. Wanneer er geen voedsel meer in de spelvoorraad ligt, kan er helaas geen voedsel verzameld worden.

De rode werkster kan meteen voedsel verzamelen. Beide gele mieren kunnen eerst naar één van de bostegels lopen en dan voedsel verzamelen. De zwarte mier kan geen voedsel inzamelen.

Paren (alleen bij 'Supersize Colony')

Voor deze actie heb je twee mieren nodig: een koningin en een soldaat. Zorg dat deze in dezelfde broedkamer staan en plaats dan een larve op deze tegel. Denk eraan dat je soldaat hierna geen andere acties kan doen zoals verdrijven of roven.

Larve voeden (alleen bij 'Supersize Colony')

Wanneer een werkster op een broedkamer staat waar een larve ligt, kan zij deze voeden. Hierdoor groeit de larve uit tot een nieuwe mier. Je verruilt dan de larve voor een werkster of soldaat en plaatst deze in dezelfde broedkamer. Deze nieuwe mier mag pas in je volgende beurt lopen of een actie uitvoeren.

Mieren verdrijven (alleen bij 'Supersize Colony')

Naast verdedigen tegen andere mieren, kunnen soldaten ook in de aanval gaan. Dit geldt als lopen en een actie tegelijk en mag alleen als je wint.

Hierbij geldt:

- ❖ Soldaten winnen het altijd van werksters;

- ❖ Soldaten winnen tegen vijandige soldaten wanneer ze in de meerderheid zijn, het maakt hierbij niet uit vanuit welke richting(en) de aanvallende soldaten komen;
- ❖ Verdreven mieren vluchten 1 tegel op in een richting naar keuze, behalve uit de richting(en) vanwaar wordt aangevallen;
- ❖ Wanneer een mier nergens naartoe kan vluchten, wordt deze gedood en van het bord gehaald;
- ❖ De laatste werkster of soldaat van een speler die wordt gedood, maakt altijd een miraculeuze ontsnapping. Deze mier mag op een tegel naar keuze worden teruggezet;
- ❖ De aanvallende soldaten mogen na de aanval niet meer lopen tot de volgende beurt.

Als de zwarte soldaat hier links de bruine werkster aanvalt, kan deze naar drie andere tegels vluchten. Vallen de twee bruine soldaten de zwarte soldaat en zwarte werkster aan, dan kunnen beide mieren naar 1 tegel vluchten. De bruine koningin kan niet aangevallen worden. Wanneer de bovenste rode soldaat de gele werkster aanvalt, kan deze niet vluchten en wordt dus gedood. Echter, dit is de laatste gele werkster en deze mag dan op een willekeurige tegel geplaatst worden. Wanneer beide rode soldaten de gele soldaat tussen hen in aanvallen, kan ook deze niet vluchten. De bovenste gele en rode soldaat kunnen elkaar niet aanvallen want ze zijn niet in de meerderheid.

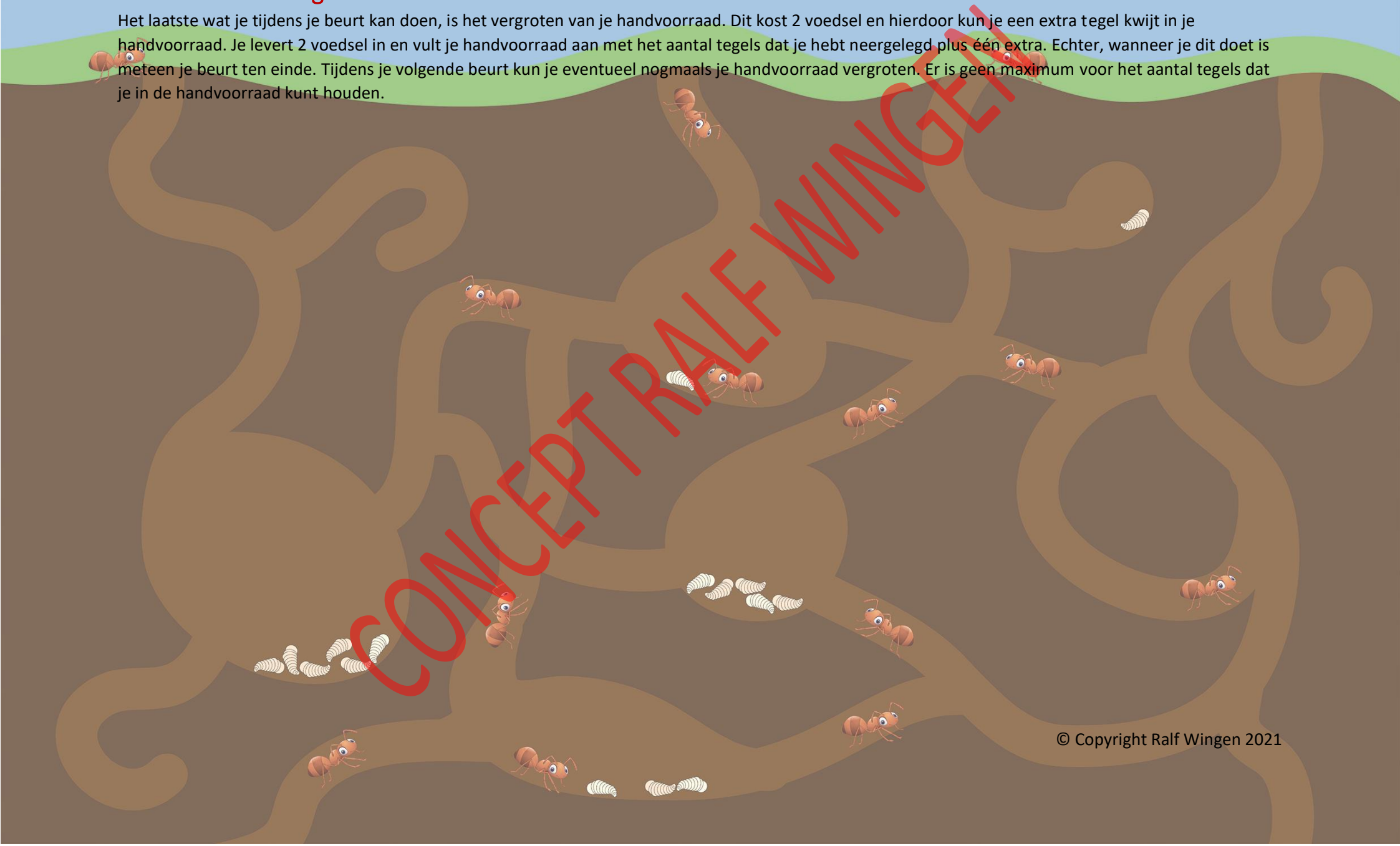
Larve roven (alleen bij 'Supersize Colony')

Soldaten mogen ook een larve aanvallen. Echter wordt deze niet verdreven of gedood, maar ontvoerd. De larve zal opgevoed worden als een mier van de aanvallende kolonie. Verwissel de larve dus met een larve van je eigen kleur.

De twee rode soldaten hiernaast kunnen de gele larve niet aanvallen, deze wordt beschermd door de koningin. Wel kunnen zij de bruine soldaat aanvallen/verdrijven, echter mogen ze in de volgende beurt pas de bruine larve roven. De zwarte larve kan wel geroofd worden. Hierbij wordt de zwarte soldaat tevens verdreven.

Handvoorraad vergroten

Het laatste wat je tijdens je beurt kan doen, is het vergroten van je handvoorraad. Dit kost 2 voedsel en hierdoor kun je een extra tegel kwijt in je handvoorraad. Je levert 2 voedsel in en vult je handvoorraad aan met het aantal tegels dat je hebt neergelegd plus één extra. Echter, wanneer je dit doet is meteen je beurt ten einde. Tijdens je volgende beurt kun je eventueel nogmaals je handvoorraad vergroten. Er is geen maximum voor het aantal tegels dat je in de handvoorraad kunt houden.



De winnende kolonie

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te scoren. Er zijn verschillende manieren om punten te behalen:

- ❖ Een nest claimen;
- ❖ Een tunnel afbouwen;
- ❖ Bonuspunten.

Een nest claimen

Dit doe je doordat je koningin in een nest ligt, bestaande uit één of meerdere tegels, dat geheel afgesloten is. Dit betekent dat het totaal van tegels van dit nest aan alle zijden door aarde of een tunnelingang wordt omringd. Het maakt niet uit of je de koningin al in het nest hebt liggen, of de laatste tegel aansluit die het nest afmaakt (met hierop een koningin).

Degene die de meeste koninginnen in het nest heeft liggen, krijgt de punten. Bij gelijkspel, worden de punten door twee gedeeld (afgerond naar boven). Punten krijg je als volgt:

- ❖ 1 punt per nesttegel, horende bij het nest dat afgebouwd is;
- ❖ 1 punt per broedkamer in dit nest.

Nadat een nest af is, worden alle koninginnen in dat nest teruggenomen in de handvoorraad.

Geel sluit een tegel aan bij zijn/haar koningin en maakt daarmee het nest af. Geel krijgt geel alle punten, namelijk 3 (2 tegels, 1 broedkamer). Hierna pakt geel de koningin weer terug in de handvoorraad. Deze mag met een volgende tegel weer op het bord geplaatst worden.

Ook zwart maakt een nest af door een tegel neer te leggen met een koningin erop. Hiermee verdient hij/zij 5 punten (3 tegels, 2 broedkamers) en de koningin wordt van het bord genomen. De andere koningin van zwart staat in een nest dat nog niet af is.

Ook bruin maakt een nest af. De tegel die wordt neergelegd, is namelijk een compleet nest. Deze actie is 1 punt waard (1 tegel) en de koningin gaat meteen weer terug in de handvoorraad.

Tenslotte maakt ook rood een nest compleet. Hierdoor krijgt rood alle punten (4 tegels = 4 punten). Zou rood of bruin deze tegel neerleggen zonder koningin, krijgt elke speler 2 punten. Alle koninginnen van bruin en rood gaan in beide situaties van het bord.



Een tunnel afbouwen

Ook via de tunneltegels kunnen punten gescoord worden. Hierbij moet je zorgen dat je werksters de tunnel onderhouden en dat deze een bostegel verbindt met een nest waarin je koningin zit. Het maakt hierbij niet uit of je vanuit het nest naar het bos bouwt of andersom.

Indien er meerdere koninginnen in het nest liggen, krijgt alleen de speler waarvan de werksters de tunnel onderhouden de punten.

Je krijgt het volgende aantal punten voor het afbouwen van een tunnel:

- ❖ 1 punt per tunneltegels;
- ❖ 1 punt voor de bostegel.

In de afbeelding hiernaast, sluit bruin een bostegel aan en maakt daarmee een gang af waar zijn/haar werksters onderhoud plegen. Hiermee zijn 3 punten verdiend (2 gangen met werkster, 1 bostegel).

Zwart sluit een nesttegels als laatste aan. Omdat er geen gangen tussen het nest en de bostegel zitten, verdient de speler hiermee 1 punt (voor de bostegel). Echter, omdat meteen ook een nest afgesloten wordt, is deze actie toch 2 punten waard.

Rood legt een bostegel aan bij een gang met een rode werkster erin. Echter, dit nest is al af en er ligt geen koningin in. Dus levert dit geen punten op. Ook de nesttegels met rode koningin levert geen punten op gezien deze tunnel niet met bos verbonden wordt. Let erop dat de tegel met rode en bruine werkster 2 verschillende gangen betreft. Op allebei mag dus een mier staan.

Geel legt tenslotte de bostegel bovenin aan. In het nest dat hiermee verbonden is, liggen een rode en gele koningin. Omdat de werksters van geel de tunnel onderhouden, krijgt rood geen punten. Geel maakt 2 tunnels met het aansluiten van de tegel en verdient hiermee dus 7 punten (2 tunnels + bos en 3 tunnels + bos). Zou geel de bostegel links aansluiten, levert dit geen punten op. Er mist namelijk 1 werkster op de laatste tegel van de tunnel.



Bonuspunten

Het spel eindigt wanneer één speler 15 punten heeft behaald d.m.v. het bouwen van tunnels en nesten. Het spel stopt direct wanneer een speler tot 15 punten komt.

Wanneer geen speler dit haalt, eindigt het spel wanneer alle tegels uit de spelvoorraad op zijn. Degene die de laatste tegel pakt, komt dan nog 1x aan de beurt. Iedereen speelt dus nog 1 beurt met de tegels uit de handvoorraad en kan niet meer aanvullen vanuit de spelvoorraad.

Op het moment dat het spel ten einde is, kunnen er nog bonuspunten verdiend worden:

- ❖ Degene die als eerste 15 punten heeft, krijgt 3 bonuspunten;
- ❖ Voor elke koningin op het bord krijg je 2 extra punten;
- ❖ Voor elke andere mier op het bord 1 punt;
- ❖ Elke drie tegels in je handvoorraad leveren 1 punt op;
- ❖ Voor elke voedsellichaam in je handvoorraad krijg je 1 punt extra.

De winnaar is niet per sé de speler die als eerste 15 punten behaald, maar degene die inclusief de bonuspunten de meeste punten heeft. Als dit eindigt in een gelijkspel, wint de speler met de meeste mieren op het bord.