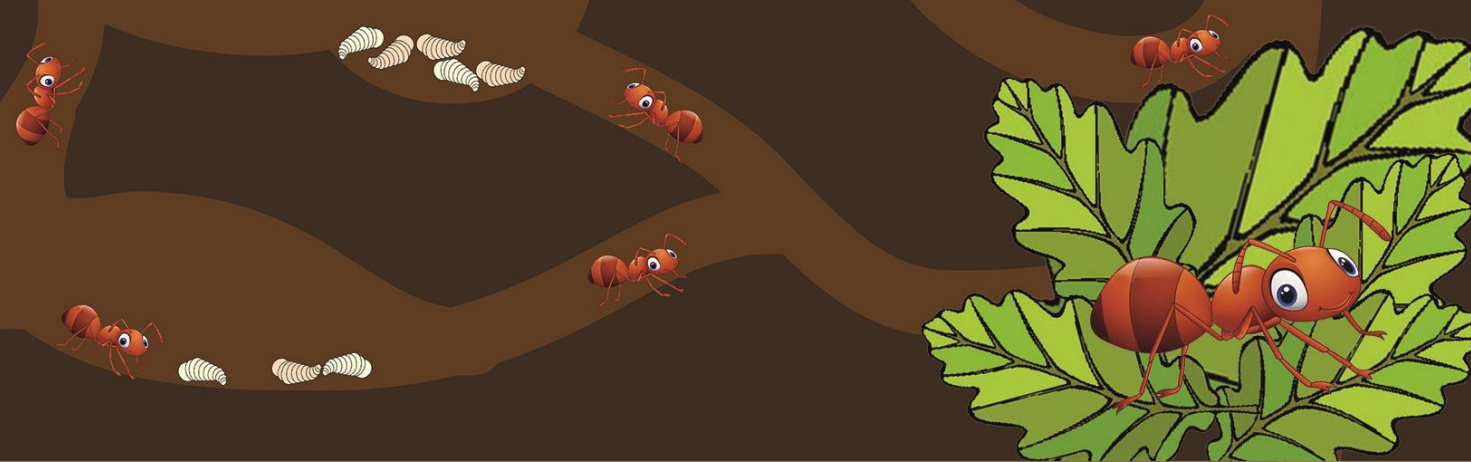


Antropopolis



Afbeelding nog updaten incl.
Supersize Colony
+ samenvoegen onderstaande
pagina

Speelregels



The Ants

'Ants & Bees' bestaat uit 2 spellen. Wanneer met de mieren wordt gespeeld, dan worden onderstaande spelmaterialen gebruikt. Worden de bijen gebruikt, lees dan de spelregels van 'The Bees'.

Daarnaast zijn er 2 varianten 'The Ants' om te spelen:

- ❖ Speel je 'Antroloplis' voor het eerst? Lees dan de uitleg voor deze beginnersversie. In deze versie spelen de soldaten en larven niet mee en zijn er minder tegels beschikbaar waardoor speeltijd en complexiteit worden verminderd;



2-4



- ❖ Lees de aanvullende uitleg bij 'Supersize Colony' voor de spelregels van het complete spel.



2-4



Spelinhoud

Hieronder staan de spelmaterialen die nodig zijn voor 'Ants'. Speel je met het basisspel, dan is niet alles nodig.

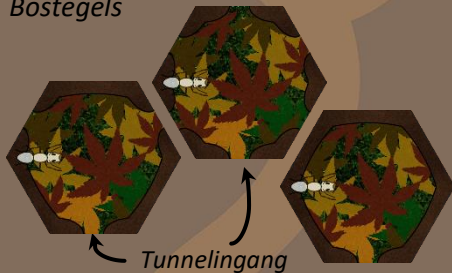
Tegels

In het spel zitten 85 Hexagontegels die het spelbord vormen. Voor 'Ants' gebruik je de zijde met het symbool van een (witte) mier. Er zijn 3 soorten tegels:

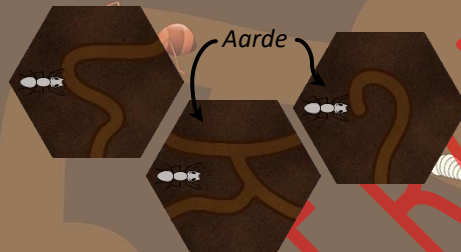
- ❖ 21 bostegels, te herkennen aan de blader achtergrond en bruine randen. Bostegels hebben minimaal 1 zijde met een tunnelingang;
- ❖ 32 tunnels met een bruine achtergrond en beige tunnels. Deze tunnel loopt minimaal tot 1 zijde van de tegel;
- ❖ 32 nesttegels (waarvan 4 starttegels) hebben ook een bruine achtergrond met daarin een nest. De nesten hebben 0, 1, 2 of 3 open zijden. Sommige nesttegels hebben daarnaast ook nog 1, 2 of zelfs 3 tunnelingangen. Verder is er ook een speciale soort nesttegel, namelijk de broedkamer. Deze zijn te herkennen aan de larven die erin liggen. De 4 starttegels (met rode mier erop) zijn nesttegels met een broedkamer en hebben 1 tunnelingang.

Voorbeeld: tegelsoorten

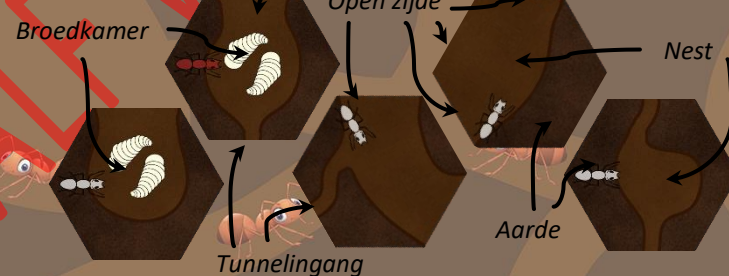
Bostegels



Tunnels



Nesttegels



Mieren

Er zijn 4 verschillende soorten mieren die allemaal verschillende acties kunnen uitvoeren (afhankelijk van de spelvariant). Dit zijn de houten spelmaterialen in de vier speelkleuren (rood, oranje, bruin, zwart).

- ❖ 8 koninginnen (2 per kleur). De koningin is het belangrijkste spelstuk om punten mee te verzamelen;
- ❖ 20 werksters (5 per kleur). Werksters zijn vooral ter ondersteuning;
- ❖ 8 larven (2 per kleur). Larven groeien uit tot nieuwe mieren, maar spelen alleen mee in 'Supersize Colony';
- ❖ 12 soldaten (3 per kleur). Soldaten zorgen voor interactie met andere spelers, ook soldaten spelen niet mee in 'Antropolis'.

Voedsel

Er zijn 20 voedsel fiches. Voedsel is het betaalmiddel in het spel waardoor je meer speelmogelijkheden krijgt.

Scorekaart & Scoremarker

4 markers (1 per kleur) om op de scorekaart de nestpunten bij te houden.

Spelregels Antropolis

Startsituatie

Het speelbord

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

2 spelers

3 spelers

4 spelers



Sorteer vervolgens de nesttegels, bostegels en tunnels in 3 verschillende stapels met het **bij-symbool** naar boven. Elke speler trekt blind 1 bostegel, 1 tunnel en 1 nesttegel. Deze tegels legt elke speler open voor zich neer (dus met het mier-symbool naar boven). Dit heet de handvoorraad (van een speler). Daarna worden er een aantal tegels van de stapels getrokken die niet gebruikt worden*:

- ❖ 2 spelers: leg 19 tunnels, 13 nesten en 9 bostegels terug in de doos,
- ❖ 3 spelers: leg 17 tunnels, 9 nesten en 6 bostegels terug in de doos,
- ❖ 4 spelers: leg 14 tunnels, 6 nesten en 3 bostegels terug in de doos.

* Indien gewenst, kan er wel met alle tegels gespeeld worden, maar moet er tot 15 punten gespeeld worden in plaats van 9.

Draai vervolgens per stapel 2 tegels open, dit wordt de markt.

De eerste mieren

Elke speler kiest een kleur en pakt hiervan:

- ❖ 2 koninginnen;
- ❖ 3 werksters.

Vervolgens zet elke speler 1 koningin op de 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.

Voorbeeld: startopstelling 4 spelers



Per beurt

Een speler mag per beurt:

- 1) Tegel(s) aanleggen;
 - Mieren in het spel brengen (optioneel)
- 2) Acties uitvoeren:
 - Mieren bewegen (alle mieren),
 - Voedsel verzamelen (werkster),
 - Nest verlaten (koningin);
- 3) Tegel(s) kopen;
- 4) Handvoorraad vergroten en/of aanvullen.

Hierbij moeten de fases in volgorde uitgevoerd worden, maar mogen de acties uit fase 2 door elkaar uitgevoerd worden.

Fase 1: Tegels aanleggen

Een speler mag één of meerdere tegels uit de 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 uit de tegelvoorraad op het einde van je beurt en mag geen tegels bijkopen.

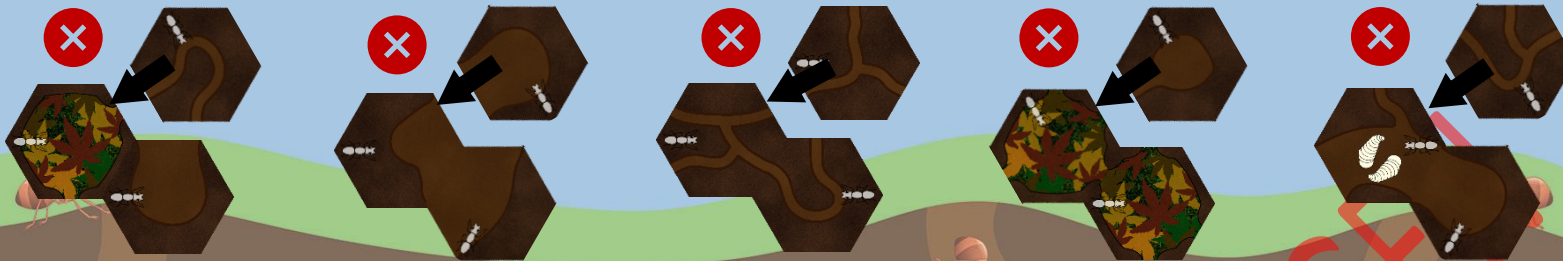
De eerste tegel die aangesloten wordt, is gratis. Vanaf de tweede tegel kost het één voedsel om deze neer te leggen. Dit voedsel gaat dan uit de handvoorraad van de speler terug in de spelvoorraad. Je kunt niet meer tegels aanleggen in een beurt dan je in je handvoorraad hebt.

Voor het aansluiten van tegels, gelden de volgende regels:

- ❖ Een tunnel(ingang) moet minimaal aansluiten op één andere tunnel(ingang) en je mag een tunneltegel niet aansluiten via alleen de zijde met aarde;
- ❖ De open zijde van een nesttegel moet aansluiten op de open zijde van een andere nesttegel maar je mag een nesttegel ook via de zijde met aarde aanleggen;
- ❖ 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.

Voorbeeld: tegels aansluiten





Mieren plaatsen

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 tijdens de actiefase meteen bewegen en voedsel verzamelen.

Fase 2: Mieren bewegen

Mieren mogen één keer per beurt over het speelbord bewegen. Hiervoor geldt:

- ❖ Bewegen kan alleen via een aaneengesloten route (die niet door de donkerbruine aarde gaat) waarbij het aantal tegels niet uitmaakt;
- ❖ De koningin mag alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt;
- ❖ Werksters mogen niet op dezelfde tegel staan als een werksters van een andere kleur maar deze wel passeren;
- ❖ Een koningin blokkeert achterliggende tegels voor mieren van een andere kleur.

Voorbeeld: mieren op het bord (3 spelers)



Fase 2: Voedsel verzamelen

In het basisspel kan de werkster één soort actie uitvoeren: ze verzamelt bladeren, honingdauw en fruit op een bostegel. 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.

Voorbeeld: voedsel verzamelen (3 spelers)



Fase 2: Nest verlaten

Ook de koningin heeft 1 type actie: het nest verlaten. Dit betekent dat je haar van het spelbord neemt en teruglegt in je handvoorraad. Deze koningin kan in je volgende beurt tijdens de eerste fase weer in het spel gebracht worden. Je mag dit eventueel voor beide koninginnen in dezelfde beurt doen.

Fase 3: Tegels kopen

In deze fase mag je optioneel één of meerdere tegels van de markt kopen. Hierbij geldt per soort dat de meest recent aangevulde tegel twee voedsel kost en degene die er het langst ligt, één voedsel. Je koopt één of meer tegels door het benodigde voedsel te betalen en de tegels van de markt in je handvoorraad te pakken. De markt wordt pas aangevuld wanneer je doorgaat naar de volgende beurt. Tegels schuiven dan door naar de vrijgekomen posities en worden dus goedkoper. Open plekken van tegels die 2 voedsel kosten, worden aangevuld uit de trekstapel.

Wanneer een trekstapel leeg is, wordt de markt niet meer aangevuld, maar kunnen de open tegels wel nog gekocht worden.

Fase 4: Handvoorraad vergroten en/of aanvullen

Het laatste wat je tijdens je beurt kan doen, is het vergroten van je handvoorraad. Dit mag maar één keer per beurt maar er is geen maximum voor het aantal tegels dat je in de handvoorraad kunt houden.

Je hand vergroten kost twee voedsel en hierdoor kun je de rest van het spel een extra tegel kwijt in je handvoorraad. Je levert twee voedsel in en vult je handvoorraad aan met het aantal tegels dat je hebt neergelegd plus één extra. Je trekt deze tegels van één of meerdere trekstapels naar keuze.

Wanneer je je handvoorraad niet vergroot aan het einde van je beurt, vul je vanuit de trekstapels aan tot het aantal tegels waarmee je de beurt begon.

Voorbeeld: tegels kopen en de markt aanvullen



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.

Het spel eindigt wanneer één speler 9 punten heeft behaald door het bouwen van tunnels en nesten. De ronde wordt nog afgespeeld wanneer iemand dit aantal punten behaald.

Wanneer geen speler dit haalt, eindigt het spel wanneer de trekstapels uit de spelvoorraad leeg zijn (exclusief de tegels die open op de markt liggen). Degene die de laatste tegel pakt, komt erna nog één keer aan de beurt. Iedereen speelt dus nog één beurt met de tegels uit de handvoorraad en kan niet meer aanvullen vanuit de spelvoorraad of markt.

De winnaar is niet per se de speler die als eerste 9 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. Is dat ook gelijk, dan wint degene die als eerste de 9 punten haalde.

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).

Degefe 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. Deze mogen eventueel nog in dezelfde fase weer in het spel gebracht worden.

Voorbeeld: nest claimen (4 spelers)



Een tunnel afbouwen

Ook via de tunneltegels kunnen punten gescoord worden. Hierbij wordt een nest met één of meerdere koninginnen verbonden met een bostegel. Daarnaast moeten de werksters de tunnel(s) onderhouden. Dit betekent dat op elke tunneltegel die de verbinding vormt een werkster moet staan wanneer de verbinding afgemaakt wordt. Het maakt hierbij niet uit of je vanuit het nest naar het bos bouwt of andersom. Het maakt ook niet uit of je de bostegel, het nest (met koningin erop) of een tunnel (met werkster erop) als laatste plaatst.

Elke koningin in een nest dat verbonden wordt met bos waarbij haar eigen werksters op de tunnel(s) staan, krijgt het volgende aantal punten:

- ❖ 1 punt per tunneltegel met haar werkster erop;
- ❖ 1 punt voor de bostegel.

Een verbinding van een bostegel naar een nest zonder tunnels ertussen, levert dit geen punten op.

Voorbeeld: tunnels afbouwen (4 spelers)



Bonuspunten

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

- ❖ Degene die als eerste 9 punten heeft, krijgt 2 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;
- ❖ Een aantal punten gelijk aan het totaal aantal voedselbiches in je handvoorraad gedeeld door drie en afgerond naar boven.

Spelregels Supersize Colony

Startsituatie

Het speelbord

De startopstelling bij 'Supersize Colony' is hetzelfde als bij 'Antropolis'. Leg deze als eerste klaar. Sorteert ook weer de nesttegels, bostegels en tunnels in 3 verschillende trekstapels. Leg dan, ongeacht het aantal spelers 6 tunnels, 3 nesten en 3 bostegels in de doos terug. Vervolgens trekt elke speler 1 bostegel, 2 nesttegels en 2 tunnels en legt deze open voor zich neer. Leg ook de markt klaar zoals bij 'Antropolis', met het verschil dat er nu 3 tegels openliggen.

De eerste mieren bij Supersize Colony

Elke speler start met een koningin op de starttegel en een werkster plus soldaat op de bostegel. Alle overige mieren liggen in de handvoorraad.

Voorbeeld: Startopstelling 4 spelers



Per beurt

Een speler mag per beurt een aantal dingen doen:

- 1) Tegel(s) aanleggen;
- 2) Acties uitvoeren:
 - a) Koningin
 - ❖ Bewegen en/of,
 - ❖ Nest verlaten.
 - b) Werkster
 - ❖ Bewegen en/of,
 - ❖ Voedsel verzamelen of,
 - ❖ Larve voeden.
 - c) Soldaat
 - ❖ Bewegen en/of,
 - ❖ Paren (met koningin) of,
 - ❖ Mieren verdrijven of,
 - ❖ Larve roven;
- 3) Tegel(s) kopen;
- 4) Handvoorraad vergroten en/of aanvullen.

Hierbij moeten de fases in volgorde uitgevoerd worden en fase 2 per type en per mier uitgevoerd worden (zie Fase 2: Acties van de mieren).

Fase 1: Tegels aanleggen

De regels voor het aansluiten van tegels zijn in 'Supersize Colony' hetzelfde als bij 'Antropolis'.

Mieren plaatsen

De enige mier die op het bord geplaatst mag worden met een nesttegel is de koningin. Andere mieren worden in het spel gebracht via de actie 'Paren'.

Fase 2: Acties van de mieren

Elke mier mag tijdens een beurt één keer bewegen en één andere actie (die bij haar/zijn type hoort) uitvoeren. Je mag een mier eerst verplaatsen en dan een actie laten uitvoeren, of andersom. Echter, je kunt deze twee handelingen niet apart uitvoeren. Verplaats je een mier dan laat je die ook meteen een actie uitvoeren, of visa versa.

Daarnaast zit er een volgorde in welke mier als eerste beweegt/een actie voltooit:

- 1) De koninginnen zijn als eerste aan de beurt;

- 2) De werksters volgen;
- 3) De soldaten zijn de laatsten.

Fase 2: Mieren bewegen

Voor het verplaatsen van mieren bij 'Supersize Colony' geldt:

- ❖ Werksters en soldaten lopen via een aaneengesloten route (die niet door de donkerbruine aarde gaat) waarbij het aantal tegels niet uitmaakt;
- ❖ De koningin mag alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt;
- ❖ Larven kunnen helemaal niet bewegen en blijven op de broedtegel liggen waar zij zijn geboren (zie de actie 'Paren').

Verdedigen tegen vijandige mieren

Nu je meer mierensoorten hebt, zijn er ook meer regels voor de interactie met andere 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 of andere soldaten mogen deze dus niet passeren;
- ❖ Werksters mogen wel werksters van een andere kleur passeren, soldaten niet;
- ❖ Soldaten mogen wel naar een tegel lopen met vijandige werksters, larven of soldaten om de acties 'Mieren verdrijven' en 'Larve roven' uit te voeren.

Voorbeeld: mieren op het bord (3 spelers)

De koningin kan alleen in het nest bewegen

Larven mogen niet bewegen

Op een tegel met 2 gangen, kunnen 2 mieren van een andere kleur en/of type staan

Mieren van dezelfde kleur en werksters mogen elkaar passeren

De stippellijnen geven aan hoe de mieren kunnen bewegen (zonder actie)

Op een tegel mag maar 1 kleur mieren staan

Fase 2a: Koningin acties

Een koningin mag, naast bewegen binnen het nest, onderstaande actie uitvoeren.

Nest verlaten

Net als in 'Antropolis' mag je de koningin(nen) van het bord halen en ze je volgende beurt weer in het spel brengen.

Fase 2b: Werkster acties

Een werkster mag, naast bewegen, één van de volgende twee acties uitvoeren.

Voedsel verzamelen

Net als in 'Antropolis' kunnen werkster op bostegels voedsel verzamelen.

Larve voeden

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.

Fase 2c: Soldaat acties

Voor een soldaat geldt dat deze mag bewegen, maar dat nooit mag na één van onderstaande drie acties. Daarnaast is bij de actie 'Paren' het bewegen optioneel, voor 'Mieren verdrijven' en 'Larve roven' is het bewegen onderdeel van de actie. Uiteraard mag een soldaat ook lopen zonder een actie uit te voeren.

Paren (met koningin)

Hiervoor moet de soldaat op dezelfde broedkamer staan als een koningin. Je mag dan een larve op deze tegel bijzetten.

Mieren verdrijven

Naast verdedigen kunnen soldaten ook aanvallen. Dit doe je door één of meerdere soldaten (eventueel van verschillende tegels) naar een tegel te verplaatsen met één of meerdere mieren van een andere kleur. Hierbij geldt:

- ❖ Je mag deze actie alleen uitvoeren als je wint;
- ❖ Een koningin mag je niet aanvallen;
- ❖ Soldaten winnen het altijd van werksters;
- ❖ Soldaten winnen tegen vijandige soldaten wanneer ze in de meerderheid zijn
- ❖ Verslagen mieren vluchten één tegel 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 (behalve bij een larve, zie de actie 'Larve roven');
- ❖ De laatste werkster of soldaat van een speler die wordt gedood, maakt altijd een miraculeuze ontsnapping. De eigenaar mag deze mier direct op een tegel naar keuze terugzetten.

Larve roven

Dit is een bijzondere actie, die soms gecombineerd kan worden met de actie 'Mieren verdrijven'. Wanneer een soldaat een tegel aanvalt waarop zich (ook) een larve bevindt, dan wordt deze larve 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 de aanvallende speler.

Voorbeeld: mieren verdrijven en larve roven (3 spelers)



Fase 3: Tegels kopen

Het principe van deze fase is hetzelfde als in 'Antropolis' met als enige verschil dat er per trekstapel drie tegels liggen. De tegel direct naast de trekstapel is het duurst en kost 3 voedsel, de middelste 2 en de goedkoopste 1 voedsel.

Voorbeeld: tegels kopen en de markt aanvullen



Fase 4: Handvoorraad vergroten en/of aanvullen

Hierbij gelden dezelfde regels als bij 'Antropolis'.

De winnende kolonie

De regels voor het scoren van punten via de nesten of tunnels zijn hetzelfde als bij 'Antropolis', echter speel je bij 'Supersize Colony' tot de 15 punten (11 bij 2 spelers).

Bonuspunten

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 werkster of soldaat op het bord 1 punt;
- ❖ Elke vijf tegels in je handvoorraad leveren 1 punt op;
- ❖ Een aantal punten gelijk aan het totaal aantal voedselchiques in je handvoorraad gedeeld door drie en afgerond naar boven.