



Arthropods: The Bees

Arthropods is de Engelse term voor de familie geleedpotigen die de hoofdrol vervullen in dit bordspel. De spelregels zijn grotendeels gebaseerd op hoe deze koudbloedige, ongewervelde dieren in de natuur leven. Wie dus goed oplet, steekt hier ook nog iets van op!

Arthropods bestaat uit 4 spellen: 2 met mieren (*The Ants*) en 2 met bijen (*The Bees*). Zowel de mieren als de bijen hebben een eigen basisspel, maar daarop een uitbreiding. Dit zijn de spelregels voor het basisspel van de bijen: *Happy Honey Beez*. Wanneer je voor het eerst met de bijen speelt, is het aan te raden om hiermee te beginnen.

Hoewel elk spel andere regels kent, staat het strategisch opbouwen van je kolonie centraal. Dit doe je door tactisch hexagontegels aan sluiten op het bord. Ook beschik je als speler over verschillende soorten spelfiguren die nodig zijn voor de bouw van je mierennest of bijenkorf, maar die ook cruciaal zijn voor het dwarsbomen van je tegenspelers.



Doel van Happy Honey Beez

Je wint het spel door de meeste punten te behalen. Punten worden gescoord door het afmaken van bijenkorven en door honingproductie. Daarnaast is het essentieel om stuifmeel te verzamelen om je winkansen te vergroten. Het spel stopt wanneer de tegelvoorraad leeg is.

Korte samenvatting van het spel

Het spel begint met één starttegel waarop een grote bij staat. Dit is het vertrekpunt van iedere speler aan tafel. Vanaf deze tegel ga je een bijenkorf bouwen door elke beurt een nieuwe tegel aan te sluiten. Het is de bedoeling om je bijenkorf volledig af te bouwen wat dit levert je als speler punten op. Je koningin is hierbij essentieel, zij zit in een korf en geeft aan dat deze aan jou toebehoort. Hoeveel punten je scoort, is afhankelijk van de grootte van je korf. Hoe groter, hoe beter, maar zorg dat je korf af is voor het spel eindigt!

Vergeet je werksters echter niet, zij zijn de bezige bijen die druk in de weer zijn met het verzamelen van stuifmeel. Dit doen ze door naar een bloemenveld te vliegen waar ze een groen stuifmeelfiche op haar rug krijgt. In een volgende ronde vliegt de werkster naar de koningin om het stuifmeel af te geven. Dit stuifmeel krijg je dan in jouw hand. Met stuifmeel kun je extra tegels aansluiten. Handig om snel je korf af te maken!




De werkster kan het verzamelde stuifmeel ook omzetten in honing. Dit kan in een honingkamer waarna het groene stuifmeelfiche wordt omgewisseld voor een geel honingfiche. In een volgende beurt kan de werkster naar de koningin vliegen om de honing af te geven. Dit honingfiche gaat weer in naar je handvoorraad. Honing in je hand is punten waard. Dit kan cruciaal zijn om te winnen!

Maar let op, houd je tegenstanders goed in de gaten! Het kan zomaar zijn dat zij met hun bijen je vliegroutes naar de vruchtbare weide blokkeren. Of ze leggen ineens een tegel aan in je korf waardoor je er 5 meer moet aansluiten om deze af te krijgen. Nog erger, ze isoleren één van je bijen waardoor je deze niet meer kan gebruiken. Je mag deze dan van het bord halen, maar dit kost je een punt.

In de pagina's hierna staat in meer detail uitgelegd hoe je *Happy Honey Beez* klaarzet, wat je tijdens je beurt mag doen en hoe de puntentelling gaat. Alvast veel plezier!

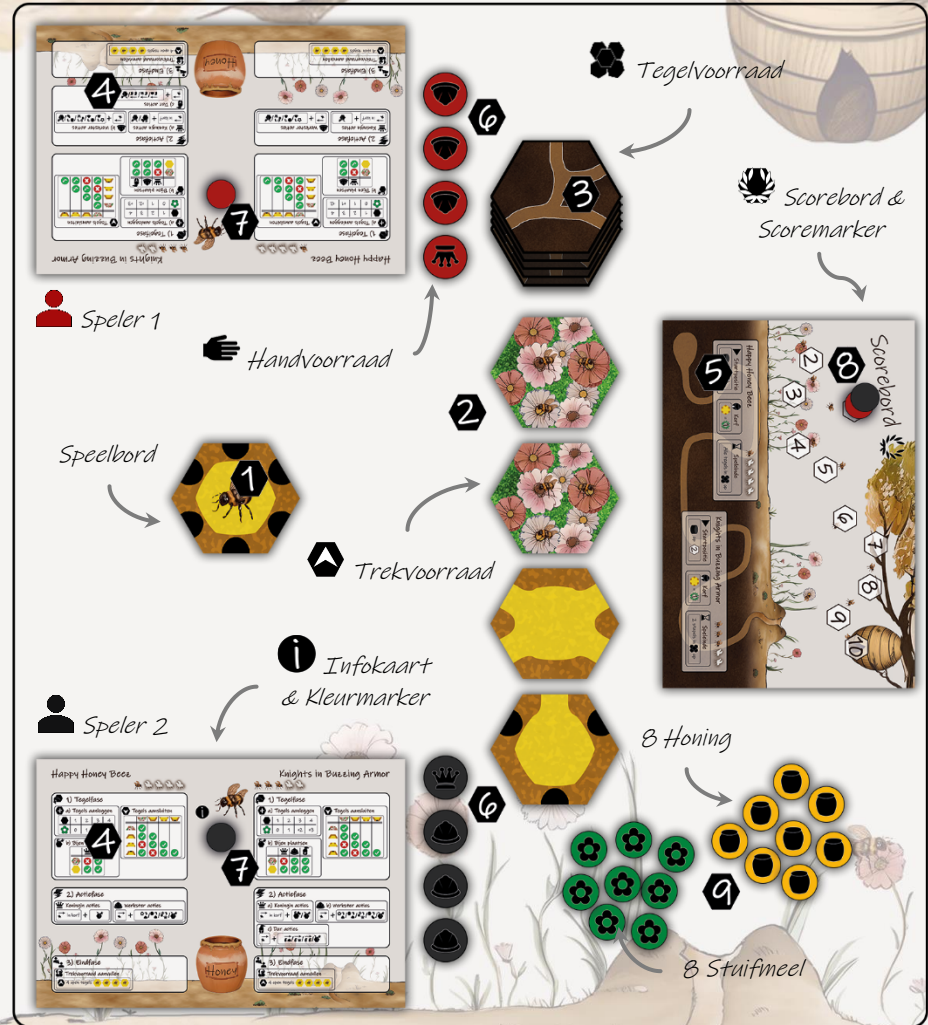
Voorbereiding

- 1 Leg de starttegel in het midden van de tafel.
- 2 Gebruik de aangegeven hoeveelheden tegels en leg hiervan 2 weide en 2 honingraattegels open in de trekvoorraad.

Spelers	Weide	Honingraat	Broedcel	Honingkamer
	6	12	0	6
	9	18	0	9
	12	24	0	12

- 3 Schud de overige tegels om de tegelvoorraad te vormen en maak er een (of meerdere) stapel(s) van.
- 4 Elke speler pakt een infokaart en legt deze voor zich neer.
- 5 Leg ook het scorebord op tafel.
- 6 Elke speler kiest een kleur en pakt een koningin en 3 werksters in de handvoorraad.*
- 7 Elke speler legt de kleurmarker van de eigen kleur op de infokaart.
- 8 Elke speler legt de scoremarker (gestapeld) op de 0 op het scorebord.
- 9 Tenslotte worden 4 stuifmeelfiches per speler en alle honingfiches in de spelvoorraad gelegd.

* Speel je het spel de eerste keer, plak dan eerst de stickers op de grote fiches.



Spelverloop

Happy Honey Beez wordt in ronden gespeeld. De speler die het meest recent een bij heeft geknuffeld, begint. Andere spelers volgen met de klok mee. Tijdens je beurt doorloop je 3 fasen met bijhorende (optionele) acties: de tegelfase, actiefase en eindfase. Deze fasen, inclusief de acties of bijzonderheden, staan ook op de infokaart afgebeeld.

1) Tegelfase

a) Tegels aanleggen

	1	2	3	4
	0	1	+1	+2

Tegels aansluiten

b) Bijen plaatsen

2) Actiefase

Koningin acties

in korf +

Werkster acties

+

3) Eindfase

Trekvoorraad aanvullen

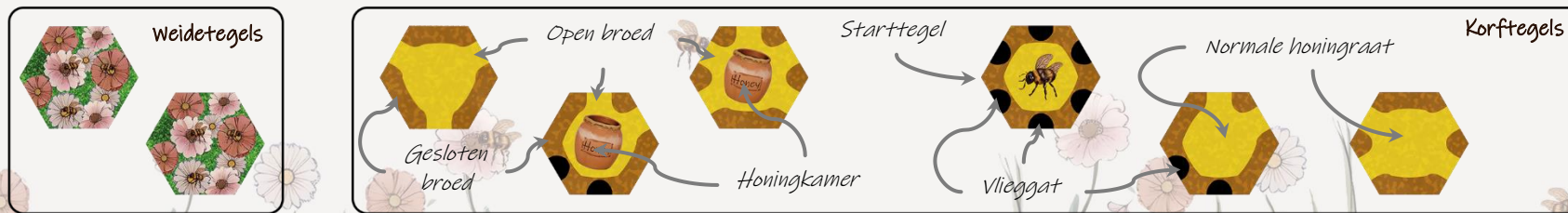
4 open tegels

1) Tegelfase: Tegels aansluiten & Bijen plaatsen

Tijdens deze fase sluit je tegels aan op het speelbord en kun je bijen in het spel brengen door deze op de gelegde tegel(s) te plaatsen.

Tegels aansluiten

Er zijn 2 soorten tegels die je tijdens het spel kunt neerleggen.



Wanneer je één of meerdere tegels aansluit in je beurt, moet de tegel aan alle zijden correct aansluiten op het bord.

- ❖ Een zijde met open of gesloten broed mag op zichzelf of elkaar grenzen;
- ❖ Een vlieggat mag alleen grenzen aan een ander vlieggat, open broed of een weidetegel; *
- ❖ Weidetegels mogen grenzen aan zichzelf, een vlieggat of gesloten broed.

Voorbeeld: tegels aansluiten



* Voor extra moeilijkheid kan er gespeeld worden met de regel dat een vlieggat alleen aan een weidetegel mag aansluiten. In deze situatie zijn dus de laatste twee voorbeelden hiervoor niet toegestaan.

+ Actie: 1a) Tegels aanleggen

Je begint je beurt door één (gratis) tegel uit de trekvoorraad aan te sluiten aan het bord. Mocht de uitzonderlijke situatie zich voordoen dat geen enkele tegel uit de trekvoorraad aangesloten kan worden, dan worden alle vier de tegels vernieuwd uit de tegelvoorraad.

Wil je meer tegels aanleggen, dan mag dat tegen betaling van stuifmeel uit je handvoorraad. Wil je een tweede of derde tegel aansluiten, betaal je één stuifmeel per tegel. Een vierde tegel neerleggen kost 2 stuifmeel. Dit betekent dat je dan in totaal 4 stuifmeel hebt betaald om alle 4 de beschikbare tegels aan te sluiten.

🐝 Optionele actie: 1b) Bijen plaatsen

Telkens wanneer je een tegel aansluit, mag je op die tegel een bijtje leggen die tijdens de actiefase acties kan uitvoeren. Hierbij geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een korftegel geplaatst worden;
- ❖ Je mag de koningin echter niet neerleggen als je een tegel aansluit bij een korf met een andere koningin erin;
- ❖ De werkster mag op zowel korf- als weidetegels geplaatst worden.

🐝 2) Actiefase: Acties uitvoeren

Nu je bijen op het bord liggen, is het tijd om ze in actie te laten komen. Elke bij heeft hierbij een eigen rol te vervullen. De koningin **👑** is het belangrijkste speelstuk om punten mee te verzamelen. Werksters **🐝** zijn van belang voor het verzamelen van stuifmeel en honing.

Er zijn 2 soorten acties die een bij kan doen en elke bij mag beide acties in een beurt uitvoeren:

- ❖ Vliegactie: elke bij mag elke beurt één keer verplaatsen;
- ❖ Speciale actie: elke bij mag elke beurt één speciale actie voltooien. Deze acties zijn (grotendeels) verschillend voor de koningin en werkster.

Het maakt niet uit of je bij eerst vliegt en dan een speciale actie doet zoals honing maken, of eerst de honing maakt en dan verder vliegt.

 Vliegactie: Bewegen met bijen


Eén van de twee acties die alle bijen mogen doen, is vliegen. Dit betekent dat je ze verplaatst over het spelbord zodat ze een speciale actie kunnen doen of om je tegenstanders dwars te bomen. Hierbij geldt:

- ❖ Of je nu naar een aangrenzende tegel vliegt, of naar de andere kant van het bord, zolang je niet geblokt wordt, is de afstand is niet van belang;
- ❖ De tegels moeten echter wel met elkaar zijn verbonden (je bij mag dus niet door het gesloten broed vliegen);
- ❖ Voor de koningin geldt ook nog dat zij zich niet buiten de korf begeeft (ze mag dus niet door vlieggaten en vliegt alleen binnen de korf waarin ze ligt);
- ❖ Je vliegrouete kan geblokkeerd worden door andere spelers, binnen een korf mogen bijen van verschillende kleuren elkaar namelijk niet passeren. In de weide mag dit wel;
- ❖ Bijen van dezelfde kleur mogen elkaar wel passeren;
- ❖ Je mag echter niet overal landen want er mag maar één op een tegel liggen. De enige uitzondering hierop is één werkster en één koningin van dezelfde kleur op één tegel.

 Speciale actie: Korf verlaten

Ook deze actie mogen alle bijen uitvoeren. Wanneer het onmogelijk is om nog punten te scoren met de korf die je aan het bouwen bent, of als een werkster niet meer in staat is te bewegen (doordat ze is ingesloten door andere bijen of haar tegels geïsoleerd zijn van de rest van het bord), dan kan het verstandig zijn om je bij van het bord te halen. Wanneer je bij de korf verlaat, neem je het spelstuk terug in je handvoorraad. Een uit het spel gehaalde bij kan in je volgende beurt tijdens de tegelfase weer in het spel gebracht worden.

Let op: Het terugnemen van een bij van het bord naar de hand, kost een speler een punt. Schuif je scoremarker één punt omlaag op het puntenspoor. Je kunt nooit minder dan 0 punten hebben.

 Speciale actie: Stuifmeel verzamelen

Werksters zijn bezige bijtjes die druk in de weer zijn met het verzamelen van stuifmeel. Zij vliegen over het bord op zoek naar weidetegels om dit te verzamelen. Bevindt ze zich op zo'n tegel, dan leg je een groen stuifmeelfiche van de spelvoorraad op de werkster. Op elke werkster mag maximaal één stuifmeelfiche liggen. Wanneer er geen stuifmeel meer in de spelvoorraad ligt, produceren de bloemen op dat moment helaas geen stuifmeel en kan dit niet verzameld worden.

 Speciale actie: Honing maken

Naast het verzamelen van stuifmeel, kunnen werkster natuurlijk ook heerlijke honing produceren. Hiervoor heeft zij wel een stuifmeelfiche op haar rug nodig. Vlieg je werkster dan naar een honingkamer en verwissel het groene stuifmeelfiche voor een geel honingfiche. Een werkster kan maximaal één honingfiche dragen. Als honing in de spelvoorraad op is, kan er geen honing gemaakt worden.

 Speciale actie: Koningin voeden

Of een werkster nu stuifmeel of honing op haar rug heeft liggen, een koningin lust dit beide even graag. Om de koningin op haar wenken te bedienen, vliegt de werkster naar de tegel waarop de koningin staat. Zij geeft dan het stuifmeel of de honing op haar rug af. Betreft het een stuifmeelfiche, dan mag je deze in je handvoorraad nemen. Verzamel de honing op de honingpot op je infokaart. Dit zijn punten op het einde van het spel die je niet kunt kwijtraken als je een bij van het bord haalt.

Voorbeeld: acties

De stippellijnen geven een aantal opties weer van hoe de bijen kunnen vliegen

De koningin kan alleen binnen de korf vliegen

De rode werkster kan het stuifmeel omzetten in honing



De oranje werkster kan stuifmeel verzamelen maar nergens naartoe vliegen

Op elke tegel mag maar één bij zitten, behalve een koningin en een werkster van dezelfde kleur

De oranje werkster kan stuifmeel verzamelen en naar de koningin vliegen

De rode werkster op de starttegels blokkeert de doorgang naar buiten en de linkerkant van het bord. De rode werkster op de weidetegel mag er wel voorbij

De zwarte werkster kan het stuifmeel naar de honingkamer vliegen en er honing van maken


De zwarte werkster kan het verzamelde stuifmeel aan de koningin voeden

3) Eindfase: Beurt afsluiten

Met deze fase beëindigd een speler de beurt en is de volgende speler aan zet (met de klok mee).

Actie: Trekvoorraad aanvullen

Hebben al je bijen gedaan wat ze moesten doen? Dan is het tijd om de trekvoorraad weer aan te vullen totdat er weer vier tegels liggen voor de volgende speler. Aanvullen gebeurt vanuit de tegelvoorraad. Doet zich dan de situatie voor dat er vier bloementegels komen te liggen, dan valt een strenge winter in. Haal de vier tegels uit het spel en trek dan vier nieuwe.



Het winnende volk

Happy Honey Beez eindigt wanneer de laatste tegel uit de tegelvoorraad wordt gebruikt om de trekvoorraad aan te vullen. Er komt dan geen volgende speler meer aan de beurt. Degene die op dat moment de meeste punten heeft, wint. Bij een gelijkspel, wint degene die de grootste onafgemaakte korf bezit. Wanneer dat ook gelijk is, wint degene die het hoogste/eerste scoorde op de korven. Kijk hiervoor op de scoretrack wie het verste of onderop ligt.

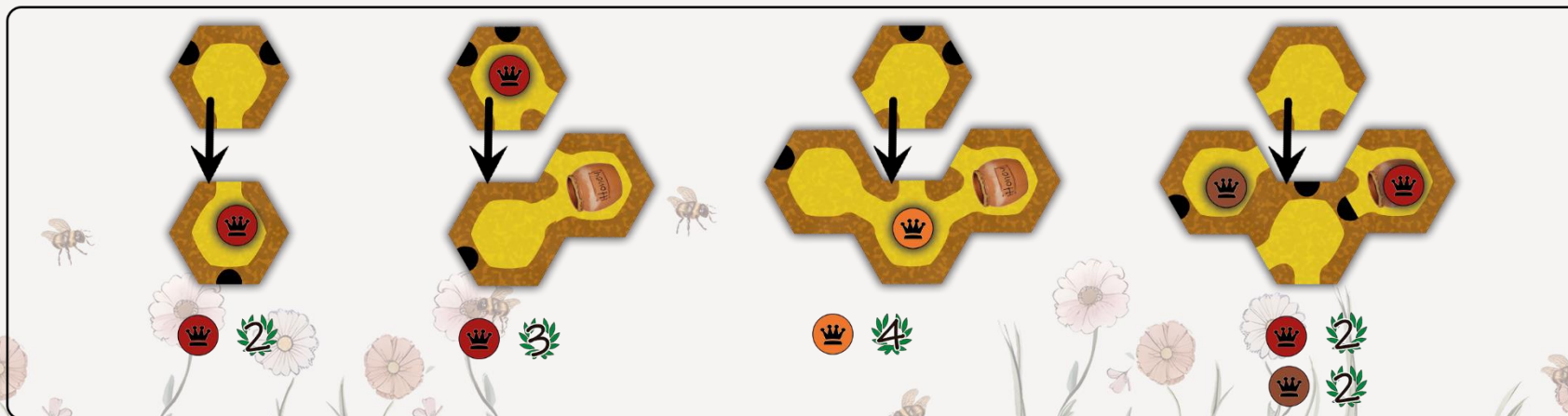


Een bijenkorf bouwen

Je krijgt punten voor een korf, bestaande uit twee of meerdere tegels, waarin je koningin ligt en die geheel af is. Een korf is af wanneer deze aan alle zijden door gesloten broed (eventueel met een vlieggat) omringd wordt. Het maakt niet uit of je de koningin al in de korf hebt liggen of de laatste tegel aansluit met een koningin erop. Zo'n korf levert één punt per korftegel op, dit wordt bijgehouden op het scorebord. Komen er meerdere markers op hetzelfde aantal punten te liggen, dan worden deze op elkaar gelegd.

Het kan voorkomen dat een korf meerdere koninginnen bevat doordat kleinere korven aan elkaar verbonden worden voor ze af zijn. In dat geval worden de punten evenredig verdeeld over de betreffende spelers (afgerond naar boven). Wanneer een korf af is en de punten geïnd zijn, gaan alle koninginnen in de betreffende korf weer terug in de handvoorraad. Deze mogen eventueel nog in dezelfde fase weer in het spel gebracht worden. De korf kan worden gebruikt door de bijen op het bord, maar er kunnen geen punten mee gescoord worden.

Voorbeeld: punten via bijenkorven



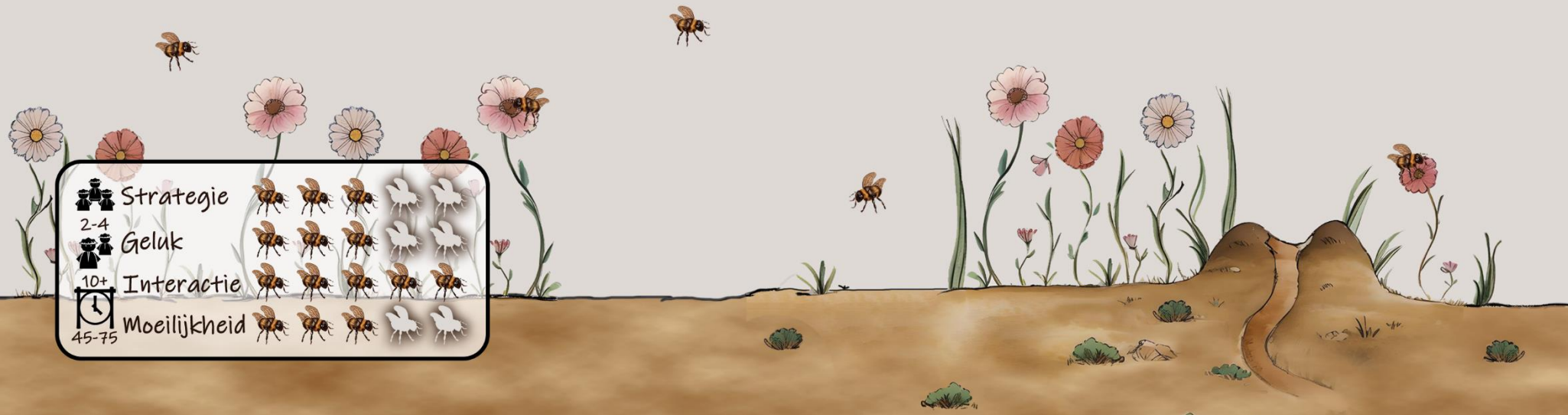
Honingproductie

Geproduceerde honing verzamel je op de honingpot op je infokaart en levert bij het einde van het spel één punt per honingfiche op.

Spelregels

Arthropods

Knights in Buzzing Armor



	Strategie					
2-4	Geluk					
10+	Interactie					
	Moeilijkheid					
45-75						



Arthropods: The Bees

Arthropods is de Engelse term voor de familie geleedpotigen die de hoofdrol vervullen in dit bordspel. De spelregels zijn grotendeels gebaseerd op hoe deze koudbloedige, ongewervelde dieren in de natuur leven. Wie dus goed oplet, steekt hier ook nog iets van op!

Arthropods bestaat uit 4 spellen: 2 met mieren (*The Ants*) en 2 met bijen (*The Bees*). Zowel de mieren als de bijen hebben een eigen basisspel, maar daarop een uitbreiding. Dit zijn de spelregels voor het complete spel van de bijen: *Knights in Buzzing Armor*. Speel deze variant wanneer je bekend bent met *Happy Honey Beez* of als je een ervaren speler bent. Uitleg die overeenkomt met het basisspel is in deze spelregels geminimaliseerd en sommige voorbeelden zijn weggelaten.

Hoewel elk spel andere regels kent, staat het strategisch opbouwen van je kolonie centraal. Dit doe je door tactisch hexagontegels aan sluiten op het bord. Ook beschik je als speler over verschillende soorten spelfiguren die nodig zijn voor de bouw van je mierenest of bijenkorf, maar die ook cruciaal zijn voor het dwarsbomen van je tegenspelers.



Doel van *Knights in Buzzing Armor*

Je wint spel door de meeste punten te behalen. Punten worden gescoord door het afmaken van bijenkorven, via honingproductie en de grootte van je bijenvolk. Het verzamelen van stuifmeel en de productie van honing is hierbij essentieel. Het spel stopt wanneer twee stapels uit de tegelvoorraad leeg zijn.

Korte samenvatting van het spel

Het spel begint met één starttegel waarop een grote bij staat. Dit is het vertrekpunt van iedere speler aan tafel. Vanaf deze tegel ga je een bijenkorf bouwen door elke beurt een nieuwe tegel aan te sluiten. Het is de bedoeling om je bijenkorf volledig af te bouwen wat dit levert je als speler punten op. Je koningin is hierbij essentieel. Hoeveel punten je scoort, is afhankelijk van de grootte van je korf. Hoe groter, hoe beter, maar zorg dat je korf af is voor het spel eindigt!

De werksters zijn de bezige bijen die druk in de weer zijn met het verzamelen van stuifmeel. Dit doen ze door naar een bloemenveld te vliegen waar ze een groen stuifmeelfiche op haar rug krijgt dat ze vervolgens aan de koningin kunnen geven. Hiermee kun je extra tegels aansluiten. Handig om snel je korf af te maken!

Een werkster kan het verzamelde stuifmeel ook omzetten in honing en dat aan de koningin afgeven. Honing in je hand is punten waard, maar de werkster kan de honing ook aan een ei geven zodat je meer bijen op het bord kunt plaatsen. Beide opties kunnen je de winst bezorgen, dus houd die werksters goed bezig!

Darren zijn de zwart-gele ridders die zorgen dat de werksters je trouw blijven en hun werk ongestoord kunnen doen. Zij kunnen vijandige werksters overhalen om zich bij je kolonie te voegen. Bijzonder handig dus, want hoe meer bijen op het bord, hoe meer punten je op het einde van het spel scoort! Darren kunnen daarnaast vijandige koninginnen uit hun korf verdrijven zodat jij er met de punten vandoor kan. Maar zorg wel dat je eigen bijenvolk veilig is, desnoods door een andere dar te steken!

In de pagina's hierna staat in meer detail uitgelegd hoe je *Knights in Buzzing Armor* klaarzet, wat je tijdens je beurt mag doen en hoe de puntentelling gaat. Alvast veel plezier!

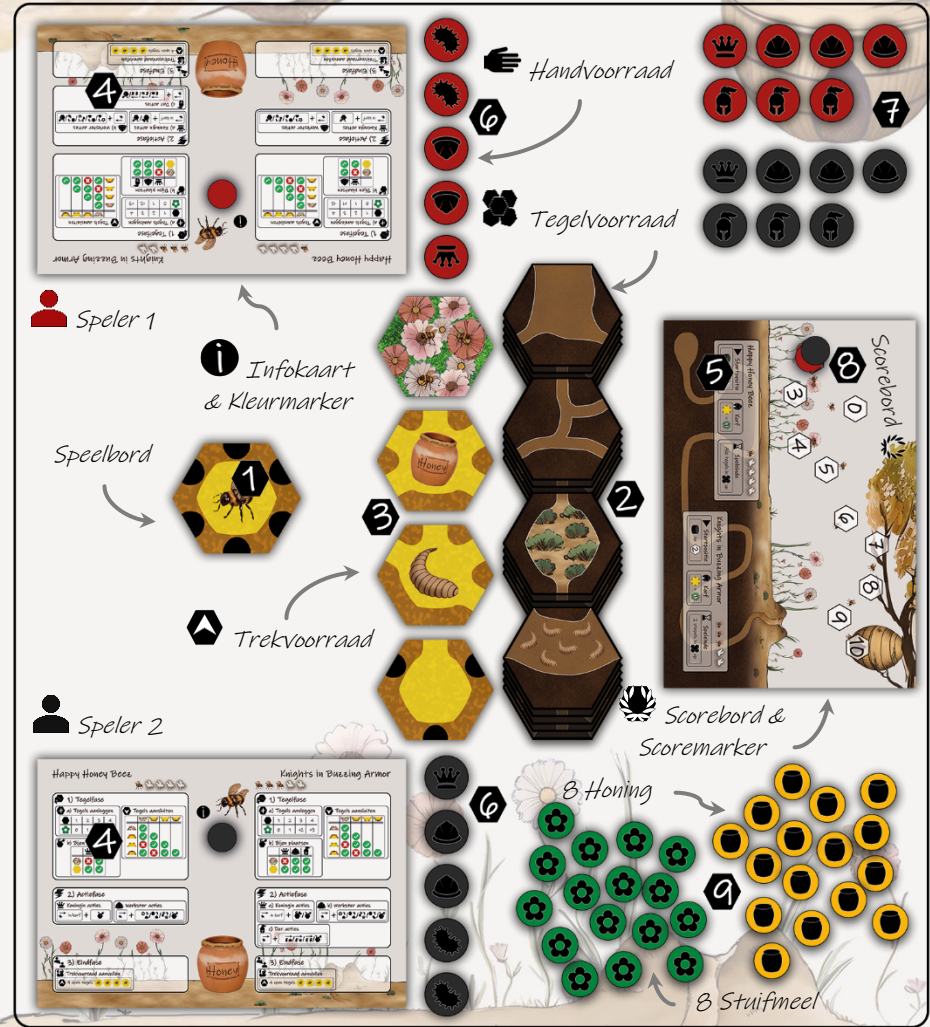
Voorbereiding

- 1 Leg de starttegels in het midden van de tafel.
- 2 Gebruik de hieronder aangegeven hoeveelheden tegels en maak er 4 stapels van om de tegelvoorraad te maken (mier-zijde naar boven).

Spelers	Weide	Honingraat	Broedcel	Honingkamer
	8	24	8	8
	12	36	12	12
	15	47	17	17

- 3 Leg van elke stapel één tegel open zodat de trekvoorraad uit een weide, normale honingraattegels, broedcel en honingkamer bestaat.
- 4 Elke speler pakt een infokaart met de kleurmarker en legt deze voor zich neer.
- 5 Leg ook het scorebord op tafel.
- 6 Elke speler kiest een kleur en pakt een koningin, 2 werksters en 2 eitjes in de handvoorraad.*
- 7 Alle overige bijen gaan naar de spelvoorraad.
- 8 Elke speler legt de scoremarker (gestapeld) op de 2 op het scorebord.
- 9 Tenslotte worden alle stuifmeel- en honingfiches in de spelvoorraad gelegd.

* Speel je het spel de eerste keer, plak dan eerst de stickers op de grote fiches.



Wil je meer tegels aansluiten, dan mag dat tegen betaling van stuifmeel. Elke extra tegel die je aansluit, is duurder dan de vorige. Om een tweede tegel aan te sluiten, betaal je één stuifmeel uit je handvoorraad. De derde tegel kost vervolgens 2 stuifmeel en de laatste zelfs 3 stuifmeel. Wil je dus alle 4 de beschikbare tegels aansluiten, dan kost dit 6 stuifmeel.





Optionele actie: 1b) Bijen plaatsen

Telkens wanneer je een tegel aansluit, mag je op die tegel een bijtje leggen die tijdens de actiefase acties kan uitvoeren. Hierbij geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een korftegel geplaatst worden mits er in de korf waar zij aansluit nog geen andere koningin ligt; *
- ❖ De werkster of dar mogen op elke tegelsoort geplaatst worden;
- ❖ Een ei mag niet op een tegel gelegd worden.

** Uitvliegregel: Wanneer door het aansluiten twee korven met een koningin van dezelfde kleur verbonden (en eventueel afgemaakt) worden, vliegt één van de koninginnen uit. Deze koningin wordt direct in een onbezette korf geplaatst. Is dit niet mogelijk, neem haar dan in de handvoorraad. Worden korven verbonden met verschillende kleuren koninginnen, dan heeft dit alleen gevolgen voor de puntenverdeling.*

2) Actiefase: Acties uitvoeren

Nu je bijen op het bord liggen, is het tijd om ze in actie te laten komen. Elke bij heeft hierbij een eigen rol te vervullen. De koningin  is het belangrijkste spelstuk om punten mee te verzamelen. Zij zijn dan ook als eerste aan de beurt in de actiefase. Werksters  volgen als tweede en zijn van belang voor het verzamelen van stuifmeel en honing. Als laatste zijn de darren  aan de beurt. Hiermee ga je de interactie met andere bijenvolken aan en kun je vijandelijke korven veroveren. Eitjes  zijn belangrijk om je bijenvolk te vergroten, maar hebben geen acties die ze kunnen uitvoeren.

Er zijn 2 soorten acties die een bij kan doen en elke bij mag beide acties in een beurt uitvoeren (de volgorde is niet van belang):

- ❖ Vliegactie: elke bij mag elke beurt één keer verplaatsen;
- ❖ Speciale actie: elke bij mag elke beurt één speciale actie voltooien. Deze acties zijn (grotendeels) verschillend voor de verschillende soorten bijen.

Vliegactie: Bewegen met bijen

Eén van de twee acties die zowel de koningin als werkster als dar mogen doen, is vliegen. Dit betekent dat je ze verplaatst over het speelbord zodat ze een speciale actie kunnen doen of om je tegenstanders dwars te bomen. Hierbij geldt:

- ❖ Of je nu naar een aangrenzende tegel vliegt, of naar de andere kant van het bord, zolang je niet geblokt wordt, is de afstand niet van belang;
- ❖ De tegels moeten echter wel met elkaar zijn verbonden (je bij mag dus niet door het gesloten broed vliegen);
- ❖ Voor de koningin geldt ook nog dat zij zich niet buiten de korf begeeft (ze mag dus niet door vlieggaten en vliegt alleen binnen de korf waarin ze ligt);
- ❖ Eieren kunnen niet bewegen en blijven op de broedcel liggen waar zij in het spel gebracht zijn;
- ❖ Er mogen meerdere bijen van dezelfde kleur op dezelfde tegel staan en bijen van dezelfde kleur mogen elkaar altijd passeren;
- ❖ Bijen van verschillende kleuren mogen elkaar niet passeren of op dezelfde tegel staan, met uitzondering van onderstaande regels;
 - In de weide mogen bijen van verschillende kleuren elkaar wel passeren;

- Een tegel met enkel een eitje van een andere kleur mag wel gepasseerd, maar niet naartoe gevlogen worden;
- Darren kunnen via sommige speciale acties wel naar een tegel vliegen met bijen van een andere kleur.

Speciale actie: Korf verlaten

Ook deze actie mag elke koningin, werkster of dar uitvoeren. In sommige situaties kun je je bij op het bord niet meer nuttig gebruiken doordat je tegenstander deze bijvoorbeeld compleet geïsoleerd heeft van je korf en de rest van je bijenvolk. Dan kan het verstandig zijn om je bij van het bord te halen. Wanneer je bij de korf verlaat, neem je het spelstuk terug in je handvoorraad. Een uit het spel gehaalde bij kan in je volgende beurt tijdens de tegelfase weer in het spel gebracht worden.

Let op: Het terugnemen van een bij van het bord naar de hand, kost een speler een punt. Schuif je scoremarker één punt omlaag op het puntenspoor. Je kunt nooit minder dan 0 punten hebben.

Speciale actie: 2a) Ei leggen

De koningin kan een ei leggen wanneer zij zich op een broedcel bevindt. Op deze tegel wordt dan een eitje uit de handvoorraad gelegd. Er mag zich maar één eitje per broedcel liggen.

Speciale actie: 2b) Stuifmeel verzamelen

Werksters zijn bezige bijtjes die druk in de weer zijn met het verzamelen van stuifmeel. Zij vliegen over het bord op zoek naar weidetegels om dit te verzamelen. Bevindt ze zich op zo'n tegel, dan leg je een groen stuifmeelfiche van de spelvoorraad op de werkster. Op elke werkster mag maximaal één stuifmeelfiche liggen. Wanneer er geen stuifmeel meer in de spelvoorraad ligt, produceren de bloemen op dat moment helaas geen stuifmeel en kan dit niet verzameld worden.

Speciale actie: 2b) Honing maken

Naast het verzamelen van stuifmeel, kunnen werksters natuurlijk ook heerlijke honing produceren. Hiervoor heeft zij wel een stuifmeelfiche op haar rug nodig. Vlieg je werkster dan naar een honingkamer en verwissel het groene stuifmeelfiche voor een gele honingfiche. Een werkster kan maximaal één honingfiche dragen. Als honing in de spelvoorraad op is, kan er geen honing gemaakt worden.

Speciale actie: 2b) Koningin voeden

Of een werkster nu stuifmeel of honing op haar rug heeft liggen, een koningin lust dit beide even graag. Om de koningin op haar wenken te bedienen, vliegt de werkster naar de tegel waarop de koningin staat. Zij geeft dan het stuifmeel of de honing op haar rug af. Betreft het een stuifmeelfiche, dan mag je deze in je handvoorraad nemen. Verzamel de honing op de honingpot op je infokaart. Dit zijn punten op het einde van het spel die je niet kunt kwijtraken als je een bij van het bord haalt.

Speciale actie: 2b) Ei verzorgen

Een werkster kan de gemaakte honing ook aan een ei voeden zodat dit kan uitgroeien tot een nieuwe bij. Ze staat dan op dezelfde broedcel en betaalt het gele honingfiche aan de spelvoorraad. Het ei gaat dan terug naar de handvoorraad en de speler mag een bij naar keuze uit de spelvoorraad nemen en die ook in de handvoorraad leggen.

→ Speciale actie: 2c) Verleiden

Darren gooien al hun charmes in de strijd om te zorgen dat jouw bijenvolk het grootste wordt. Een dar kan namelijk een werkster van een andere kleur verleiden zodat ze zich bij jouw bijenkolonie voegt. Vlieg je dar naar een tegel met één vijandige werkster en verruil deze voor een eigen werkster uit je handvoorraad. De vijandige werkster gaat terug naar de handvoorraad. Heb je geen werkster in je handvoorraad, dan wordt de werkster verdreven (zie speciale actie 'Verdrijven'). Het is mogelijk om met meerdere darren tegelijk meerdere werksters te verleiden (en/of deels te verdrijven). Zowel de darren als werksters moeten dan op dezelfde tegel staan aan het begin van je beurt.

Bevindt er zich een ei op dezelfde tegel als de verleide werkster, dan wordt het ei verdreven. Eventuele honing- of stuifmeelfiche(s) die de werkster(s) bij zich hebben, gaan mee naar de nieuwe kolonie en blijven op de werkster liggen. Zit er een koningin op dezelfde tegel, voer dan eerst de actie 'Verdrijven' uit. Zit er een dar bij, dan moet eerst de actie 'Steken' uitgevoerd worden.

→ Speciale actie: 2c) Verdrijven

Ook voor het behalen van punten via de bijenkorven, zetten je darren hun beste pootje voor. Zij kunnen een koningin van het bord verdrijven zodat jij een korf voor jezelf kunt claimen. Hiervoor zijn minimaal 2 darren (op dezelfde tegel) nodig. Vlieg de darren naar een vijandige koningin om deze te verdrijven. De koningin gaat terug naar de handvoorraad en haar korf laat ze onbemand achter. Deze actie kost echter één dar het leven, haal deze van het bord en terug in de spelvoorraad.

Bevindt er zich ook één werkster op dezelfde tegel, dan zijn er 3 darren nodig. De werkster wordt dan verleid, de koningin verdreven. Bij meerdere werksters en een koningin kan deze actie niet uitgevoerd worden. Bevinden er zich vijandige darren op dezelfde tegel als de koningin, dan moeten deze eerst gedood worden via de actie 'Steken'.

→ Speciale actie: 2c) Steken

Darren zijn ook de meest hoffelijke ridders die hun leven zouden opofferen voor je bijenvolk. Om je kolonie te beschermen, kan hij namelijk een andere dar steken waardoor beide darren sterven. Ook deze actie gaat samen met de vliegactie. Verplaats één dar naar een tegel met minimaal één vijandige dar en leg dan beide darren terug in de spelvoorraad.

Voorbeeld: acties

Elke oranje dar kan een rode dar steken

De rode koningin kan niet verdreven worden

De oranje dar kan de bruine dar steken

Drie rode darren kunnen de bruine koningin en ei verdrijven en de werkster verleiden

De bruine werkster kan het stuifmeel nergens omzetten in honing


De bruine koningin kan naar de broedcel vliegen en er een ei leggen

Twee zwarte darren kunnen twee rode werksters verleiden

De zwarte werkster kan stuifmeel verzamelen en naar de koningin vliegen

De zwarte werkster kan stuifmeel afgeven of er honing van maken

De rode werkster kan de honing aan de koningin voeden of naar het ei vliegen en er een nieuwe bij van kopen




3) Eindfase: Beurt afsluiten

Met deze fase beëindigd een speler de beurt en is de volgende speler aan zet (met de klok mee).




Actie: Trekvoorraad aanvullen

Hebben al je bijen gedaan wat ze moesten doen? Dan is het tijd om de trekvoorraad weer aan te vullen totdat er weer vier tegels liggen voor de volgende speler. Aanvullen gebeurt vanuit de tegelvoorraad. Draai van elke stapel weer de bovenste tegel open.



Het winnende volk

Knights in Buzzing Armor eindigt direct wanneer bij twee van de stapels uit de tegelvoorraad de laatste tegel is omgedraaid. Degene die op dat moment de meeste punten heeft, wint. Bij een gelijkspel, wint degene die de grootste onafgemaakte korf bezit. Is dat ook gelijk, dan wint degene die op de scoretrack het verste (of onderop) ligt.



Een bijenkorf bouwen

Je krijgt punten voor een korf waarin je koningin ligt, die geheel af is (en dus omringt wordt door gesloten broed). Zo'n korf levert één punt per korftegel op, dit wordt bijgehouden op het scorebord. Komen er meerdere markers op hetzelfde aantal punten te liggen, dan worden deze op elkaar gelegd.

Het kan voorkomen dat een korf meerdere koninginnen bevat doordat kleinere korven aan elkaar verbonden worden voor ze af zijn. In dat geval worden de punten evenredig verdeeld over de betreffende spelers (afgerond naar boven). Wanneer een korf af is, heeft elke speler de keuze om de koningin terug te nemen in de handvoorraad.




Honingproductie

Geproduceerde honing verzamel je op de honingpot op je infokaart en levert bij het einde van het spel één punt per honingfiche op.



Bijenvolk

De speler(s) met de meeste bijen (koningin, dar en werkster) op het bord, krijgen de hiernaast aangegeven punten. Bij een gelijk aantal, krijgen beide spelers hetzelfde aantal punten en worden de volgende plek(ken) overgeslagen.

Spelers	Puntenverdeling
	2-0
	3-1-0
	4-2-1-0



Spelregels

Arthropods

Antropolis



	Strategie		
2-4	Geluk		
	10+ Interactie		
30-45	Moeilijkheid		



Arthropods: The Ants

Arthropods is de Engelse term voor de familie geleedpotigen die de hoofdrol vervullen in dit bordspel. De spelregels zijn grotendeels gebaseerd op hoe deze koudbloedige, ongewervelde dieren in de natuur leven. Wie dus goed oplet, steekt hier ook nog iets van op!

Arthropods bestaat uit 4 spellen: 2 met mieren (*The Ants*) en 2 met bijen (*The Bees*). Zowel de mieren als de bijen hebben een eigen basisspel, maar daarop een uitbreiding. Dit zijn de spelregels voor het basisspel van de bijen: *Antropolis*. Wanneer je voor het eerst met de mieren speelt, is het aan te raden om hiermee te beginnen.

Hoewel elk spel andere regels kent, staat het strategisch opbouwen van je kolonie centraal. Dit doe je door tactisch hexagontegels aan sluiten op het bord. Ook beschik je als speler over verschillende soorten spelfiguren die nodig zijn voor de bouw van je mierennest of bijenkorf, maar die ook cruciaal zijn voor het dwarsbomen van je tegenspelers.



Doel van Antropolis

Je wint het spel door de meeste punten te behalen. Punten worden voornamelijk gescoord door het bouwen van tunnels en nesten. Daarnaast is het essentieel om voedsel te verzamelen om je winkansen te vergroten. Het spel stopt wanneer een speler 9 punten heeft behaald.

Korte samenvatting van het spel

Het spel begint, afhankelijk van het aantal spelers, met een startopstelling van tegels. Je ziet aan het aantal mieren op de starttegels welke je nodig hebt bij welk speler aantal. Iedere speler krijgt dan een eigen nest vanuit waar je je kolonie gaat opbouwen. Elke beurt sluit je dan een tegel aan om te proberen punten te scoren. Je hebt daarbij de keuze om een mierennest te bouwen of een netwerk van tunnels aan te leggen. Je koningin is hierbij essentieel, zij regeert vanuit het nest en zorgt zo dat je er punten mee kunt scoren. Dit kan door het nest via een tunnel te verbinden met de voedselrijke bossen. En wanneer een mierennest af is, verdien je hier punten mee en neem je de koningin terug in je hand. Bij beide manieren om punten te scoren geldt: hoe meer tegels, hoe meer punten. Maar zorg dat je nest of tunnel af is voor het spel eindigt!

Vergeet je werksters echter niet, zij zijn de geoliede machine die de kolonie van voedsel voorzien. Dit doen ze door bovengronds in het bos bladeren te verzamelen waardoor ze een groen voedsellichaam op haar rug krijgt. In een volgende ronde loopt de werkster naar de koningin om het voedsel af te geven. Dit lichaam krijg je dan in jouw hand waardoor je de volgende beurt meer tegels kunt aansluiten. Handig om een extra lange tunnel aan te leggen of je tegenstanders te dwarsbomen!

Een andere klus voor de werksters is het onderhouden van de ingewikkelde ondergrondse labyrinten. Om op een tunnel punten te scoren, moeten een werkster deze claimen.

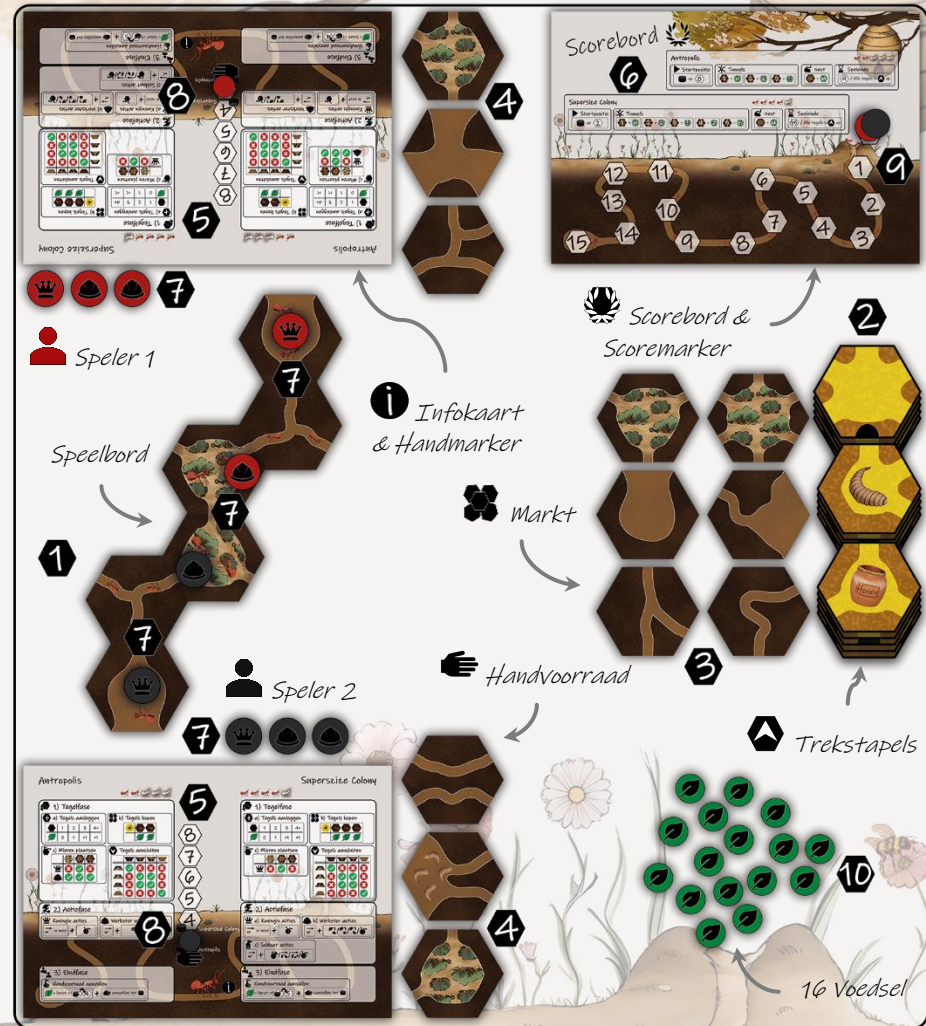
Maar let op, je tegenstanders kunnen jou zomaar dwarsbomen doordat zij met hun mieren de voedselrijke bostegels bezet houden. Of ze leggen ineens een doodlopende gang aan in één van je tunnels. Misschien proberen ze zelfs je mierennest te veroveren door er hun eigen koninginnen in te leggen. Of nog erger, één van je werksters wordt zodanig van haar kolonie afgezonderd, dat je geen andere keuze hebt dan deze van het bord te halen. Dit kost je zelfs een punt!

In de pagina's hierna staat in meer detail uitgelegd hoe je *Antropolis* klaarzet, wat je tijdens je beurt mag doen en hoe de puntentelling gaat. Alvast veel plezier!

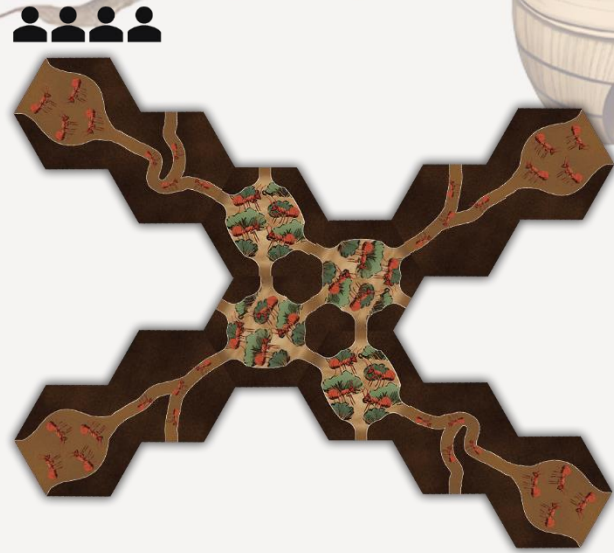
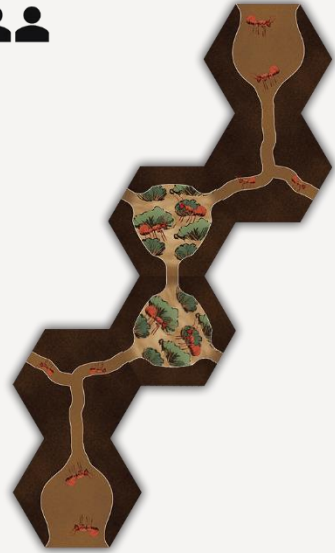
Vorbereiding

- 1 Leg de startopstelling klaar overeenkomstig met het aantal spelers.
- 2 Sorteert de nesttegels, bostegels en tunnels in 3 verschillende stapels met de bijen-zijde naar boven.
- 3 Draai per stapel 2 tegels open.
- 4 Elke speler trekt een bostegel, tunnel en nesttegel van de 3 trekstapels en legt deze tegels open voor zich neer.
- 5 Elke speler pakt een infokaart en legt deze voor zich neer.
- 6 Leg ook het scorebord op tafel.
- 7 Elke speler kiest een kleur en pakt 2 koninginnen en 3 werkster uit de doos.* Eén koningin en één werkster worden op het bord geplaatst (respectievelijk op nest en bos). De andere mieren gaan in de handvoorraad.
- 8 Elke speler legt de handmarker van de eigen kleur op de infokaart op plek 3 (overeenkomstig met het in stap 3 genomen aantal tegels).
- 9 Elke speler legt de scoremarker (gestapeld) op de nul op het scorebord.
- 10 Tenslotte worden alle voedselchips in de spelvoorraad gelegd.

* Speel je het spel de eerste keer, plak dan eerst de stickers op de grote fiches.



1 Startopstelling speelbord



Spelverloop

Antropolis wordt in ronden gespeeld. De speler die het meest recent een mier heeft geaaid, begint. Andere spelers volgen met de klok mee. Tijdens je beurt doorloop je drie fasen 3 bijhorende (optionele) acties: de tegelfase, actiefase en eindfase. Deze fasen, inclusief de acties of bijzonderheden, staan ook op de infokaart afgebeeld.

1) Tegelfase

a) Tegels aanleggen

	1	2	3	4+
	0	1	+1	+1

b) Tegels kopen

c) Mieren plaatsen

	X	✓	X
	✓	✓	✓

Tegels aansluiten

	✓	X	X	X
	X	✓	✓	X
	X	✓	✓	X
	X	X	X	✓

2) Actiefase

Koningin acties

in nest +

Werkster acties

+ / /

3) Eindfase

Handvoorraad aanvullen

= limiet +1 + 4 + aanvullen tot

1) Tegelfase: Tegels aansluiten & Mieren plaatsen

Tijdens deze fase mag een speler tegels aansluiten en zo het speelbord vergroten. Ook kan de speler mieren in het spel brengen door deze op de gelegde tegel(s) te plaatsen.

Tegels aansluiten

Er zijn 3 soorten tegels die je tijdens het spel kunt neerleggen.

Bostegels

Tunnelopening Starttegel

Tunnels

Starttegel Tunnelopening Aarde

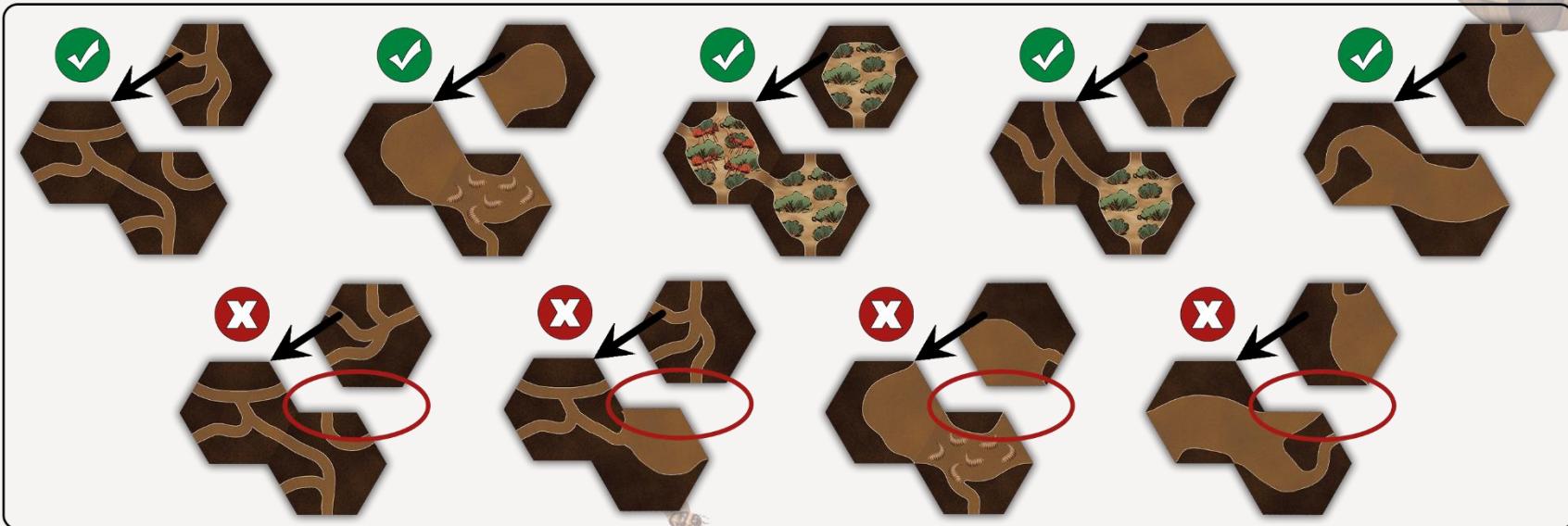
Nesttegels

Tunnelopening Starttegel Broedkamer Nest Aarde Open zijde

Wanneer je één of meerdere tegels aansluit in je beurt, moet de tegel aan alle zijden correct aansluiten op het bord:

- ❖ Een tunnelopening moet aansluiten op een tunnelopening;
- ❖ De open zijde van een nest moet aansluiten op de open zijde van een andere nesttegels;
- ❖ Een zijkant met aarde mag alleen aan een zijkant met aarde aansluiten.*

Voorbeeld: tegels aansluiten



* Voor extra moeilijkheid kan er gespeeld worden met de regel dat bij het plaatsen van een tegel minimaal één tunnel of nest verbonden wordt. In deze situatie mag je dus niet enkel de aarde zijde aansluiten zoals bij het laatste groene vinkje in het voorbeeld hiervoor.

+ Optionele actie: 1a) Tegels aanleggen

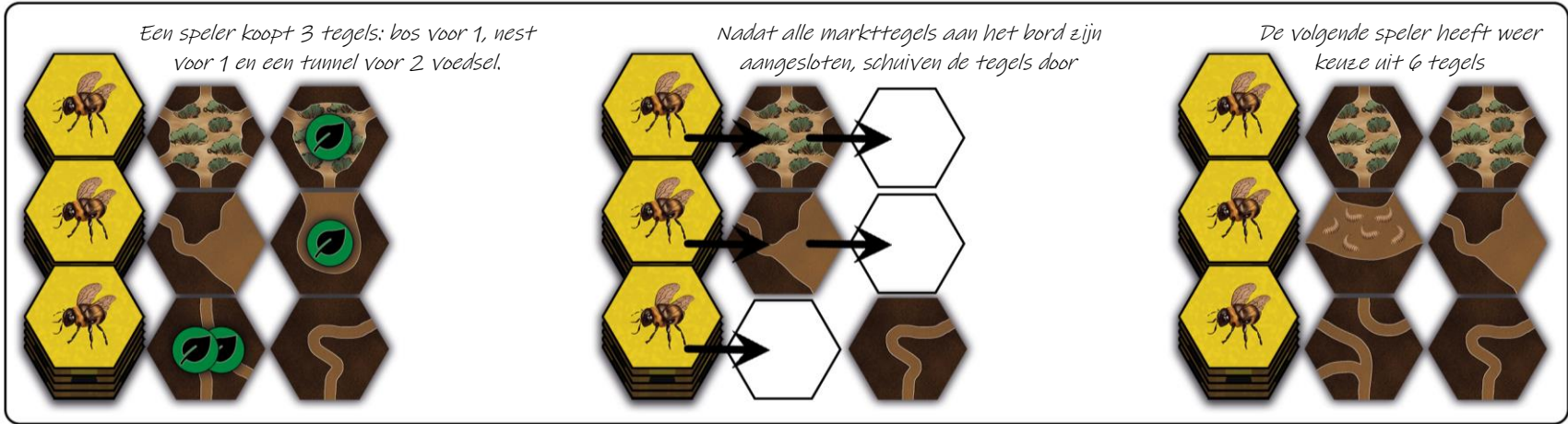
Een speler mag één of meerdere tegels uit de handvoorraad aansluiten aan het bord. Dit is niet verplicht, maar wel de vooraanstaande manier om punten te scoren, want door nesten en tunnels te bouwen scoor je punten. De eerste tegel die aangesloten wordt, is gratis. Vanaf de tweede tegel betaal je één voedsel per tegel.

+ Optionele actie: 1b) Tegels kopen

Nadat je tegel(s) uit je hand hebt aangesloten, mag je ook één of meerdere tegels van de markt te kopen. Hierbij geldt per soort dat de meest recent aangevulde tegel 2 voedsel kost en degene die er het langst ligt, 1 voedsel. Betaal dit aan de spelvoorraad en sluit de tegel aan volgens de regels.

De markt wordt aangevuld voordat je doorgaat naar de actiefase. Tegels schuiven door naar de vrijgekomen posities en worden dus goedkoper. Het aanvullen van tegels op de plek die 2 voedsel kost, gebeurt vanuit de trekstapel. Wanneer een trekstapel leeg is, wordt de markt niet meer aangevuld, maar kunnen de open tegels wel nog gekocht worden.

Voorbeeld: tegels kopen en de markt aanvullen





Optionele actie: 1c) Mieren plaatsen

Op elke nieuw geplaatste tegel, uit de handvoorraad of van de markt, mag een mier gezet worden die tijdens de actiefase acties mag uitvoeren. Hierbij geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een nesttegels geplaatst worden (dit mag ook als er al een andere koningin in hetzelfde nest ligt);
- ❖ De werkster mag op elke tegelsoort geplaatst worden.




2) Actiefase: Acties uitvoeren

Nu je mieren in het spel gebracht zijn, is het tijd om ze in actie te laten komen. Elke mier heeft een eigen functie met bijhorende taken in de kolonie. De koningin  is het belangrijkste speelstuk om punten mee te verzamelen. Werksters  zijn van belang voor het verzamelen van voedsel en onderhouden van tunnels.

Er zijn 2 soorten acties die een mier kan doen en elke mier mag beide acties in een beurt uitvoeren:

- ❖ Loopactie: elke mier mag elke beurt één keer verplaatst worden;
- ❖ Speciale actie: elke mier mag elke beurt één speciale actie voltooien. Deze acties zijn (grotendeels) verschillend voor de koningin en werkster.

Het maakt niet uit of je mier eerst naar, bijvoorbeeld, een bostegel loopt om er vervolgens voedsel te verzamelen, of eerst verzamelt en dan verder loopt.



Loopactie: Mieren bewegen

Eén van de twee acties die alle mieren mogen doen, is lopen. Dit betekent dat je ze verplaatst over het speelbord. Dit doe je zodat ze een speciale actie kunnen doen of om tunnels te onderhouden (punten scoren), maar bijvoorbeeld ook om je tegenstanders dwars te bomen. Hierbij geldt:

- ❖ Of je nu naar een aangrenzende tegel loopt, of naar de andere kant van het bord, zolang je niet geblokt wordt, is de afstand is niet van belang;
- ❖ De tegels moeten echter wel met elkaar zijn verbonden (je bij mag dus niet over de aarde lopen);
- ❖ De koningin mag alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt;
- ❖ Er mogen meerdere mieren van dezelfde kleur op dezelfde tegel staan, maar niet van verschillende kleuren;
- ❖ Een koningin kan niet gepasseerd worden door een mier van een andere kleur;
- ❖ Werksters van verschillende kleuren mogen elkaar passeren maar niet op dezelfde tegel staan.



Speciale actie: Nest verlaten

Elke mier mag het nest verlaten, bijvoorbeeld wanneer het onmogelijk is om er nog punten mee te scoren met een koningin of een werkster die afgesloten is van de rest van haar kolonie. Pak dan het speelstuk van het bord en terug in je handvoorraad. Een uit het spel gehaalde mier kan in je volgende beurt tijdens de tegelfase weer in het spel gebracht worden.

Let op: Het terugnemen van een mier van het bord naar de hand, kost een speler een punt. Schuif je scoremarker één punt omlaag op het puntenspoor. Je kunt nooit minder dan 0 punten hebben.



Speciale actie: Voedsel verzamelen

Werksters zijn altijd druk met het verzamelen van bladeren in de bossen en lopen hiermee in een lange rij terug naar het nest. Wanneer een werkster dus op een bostegel staat, kun je een groen voedselstuk uit de spelvoorraad op haar rug leggen. Op elke werkster mag maximaal één voedselstuk liggen. Is het voedsel in de spelvoorraad op, dan is het winter en kan er helaas niks verzameld worden.

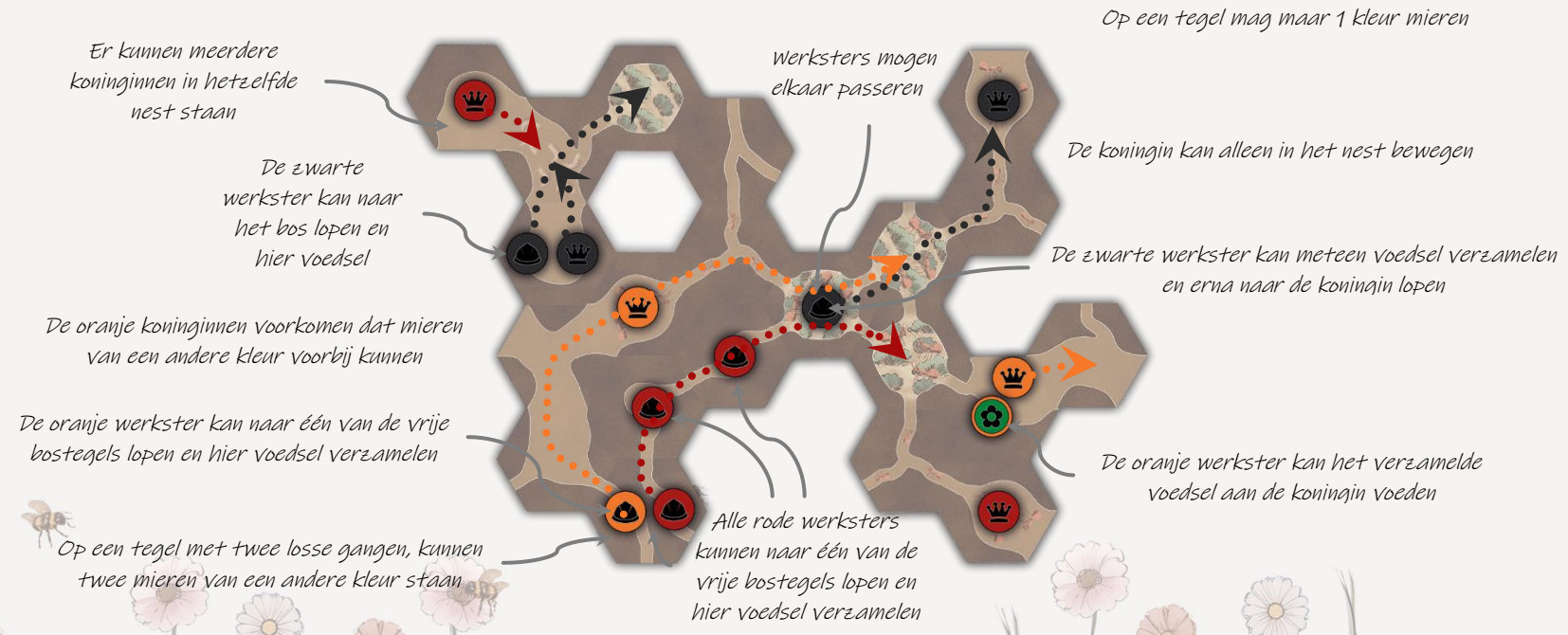



Speciale actie: Koningin voeden

Om het verzamelde voedsel toe te voegen aan de voorraad van je kolonie, zal de werkster dit naar de koningin moeten brengen. Hiervoor moet de werkster op een tegel met een koningin staan. Pak dan het voedsel dat op de werkster ligt en neem dit in de handvoorraad. Voedsel is nodig om extra tegels aan te leggen/te kopen of in de hand te houden.

Voorbeeld: acties

De stippellijnen geven een aantal opties weer van hoe de mieren kunnen bewegen





3) Eindfase: Beurt afsluiten

Met deze fase beëindigt een speler de beurt en is de volgende speler aan zet (met de klok mee).



Actie: Handvoorraad aanvullen

Hebben je mieren hard gewerkt en alles gedaan wat ze moeten doen? Dan is het tijd om je handvoorraad weer aan te vullen. Je hebt elke ronde de optie om je handlimiet te verhogen. Hierdoor start je elke volgende beurt met een extra tegel in de hand. Dit kost één voedsel en wanneer je deze betaalt, verschuif je de handmarker op je infokaart een getal omhoog.

Om je beurt af te sluiten, vul je de tegels in je handvoorraad aan tot het aantal dat op je infokaart staat. Dit mag nadat je je hand hebt vergroot. Trek de ontbrekende tegels van de 3 trekstapels bij de markt. Je mag zelf weten van welke stapel(s) je wilt trekken.



De winnende kolonie

Antropolis eindigt wanneer één speler 9 punten heeft door het bouwen van tunnels en nesten en dit wordt bijgehouden op het scorebord. Je int de punten die je scoort op tunnels en nesten voordat je naar de actiefase doorgaat. Update op dat moment je scoremarker op het scorebord. Komen er meerdere markers op hetzelfde aantal punten te liggen, dan worden deze op elkaar gelegd (degene die eerst scoort onderop). De andere spelers komen nog één keer aan de beurt wanneer iemand de 9 punten heeft bereikt.

Wanneer geen speler de benodigde punten haalt, eindigt het spel als de trekstapels leeg zijn (er kunnen nog tegels open op de markt liggen). Degene die de laatste tegel pakt in de eindfase, komt er na 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 trekstapels.

De winnaar is degene die, inclusief de bonuspunten, de meeste punten heeft. Als dit eindigt in een gelijkspel, wint degene die als eerste de 9 punten behaalde en het spel beëindigde.



Een tunnel bouwen

De eerste mogelijkheid om punten mee te scoren, is het bouwen van een doorlopende tunnel tussen een nesttegel en een bostegel. Om punten te scoren, moet aan onderstaande eisen voldaan worden:

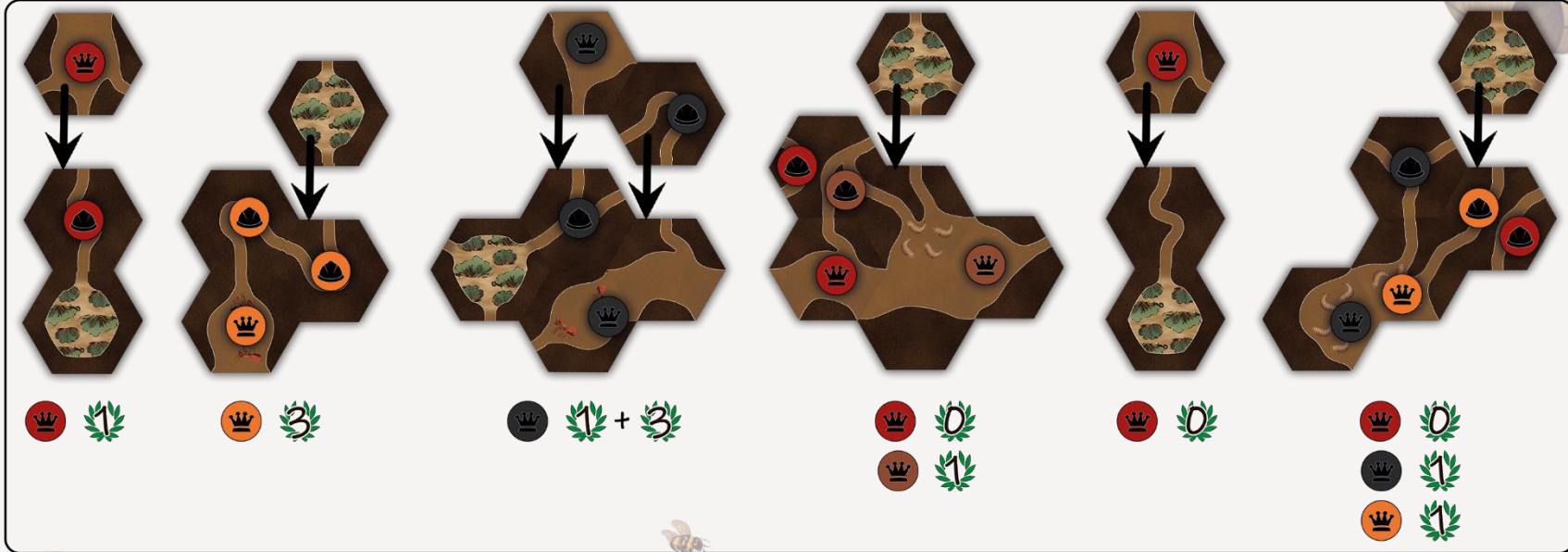
- ❖ Het nest dat verbonden wordt, bevat minimaal één koningin van je speelkleur;
- ❖ De verbinding tussen het nest en het bos bestaat uit minimaal één tunneltegel;
- ❖ Op elke tunnel(tegel) die de verbinding vormt, staat een werkster van je eigen kleur.

Het maakt hierbij niet uit of je vanuit het nest naar het bos of andersom bouwt, maar punten worden binnen de tegelfase gescoord wanneer een verbinding is ontstaan. Je kunt mieren dus niet later tijdens de actiefase nog naar de juiste plek verplaatsen. Het maakt echter niet uit of je een bostegel, nest of een tunnel als laatste legt of meerdere tegels tegelijk (met een mier erop) in je tegelfase neerlegt.

Het aantal punten dat een tunnel oplevert, is afhankelijk van diens lengte:

Tunneltegels	1	2	3
Punten			

Voorbeeld: tunnels afbouwen



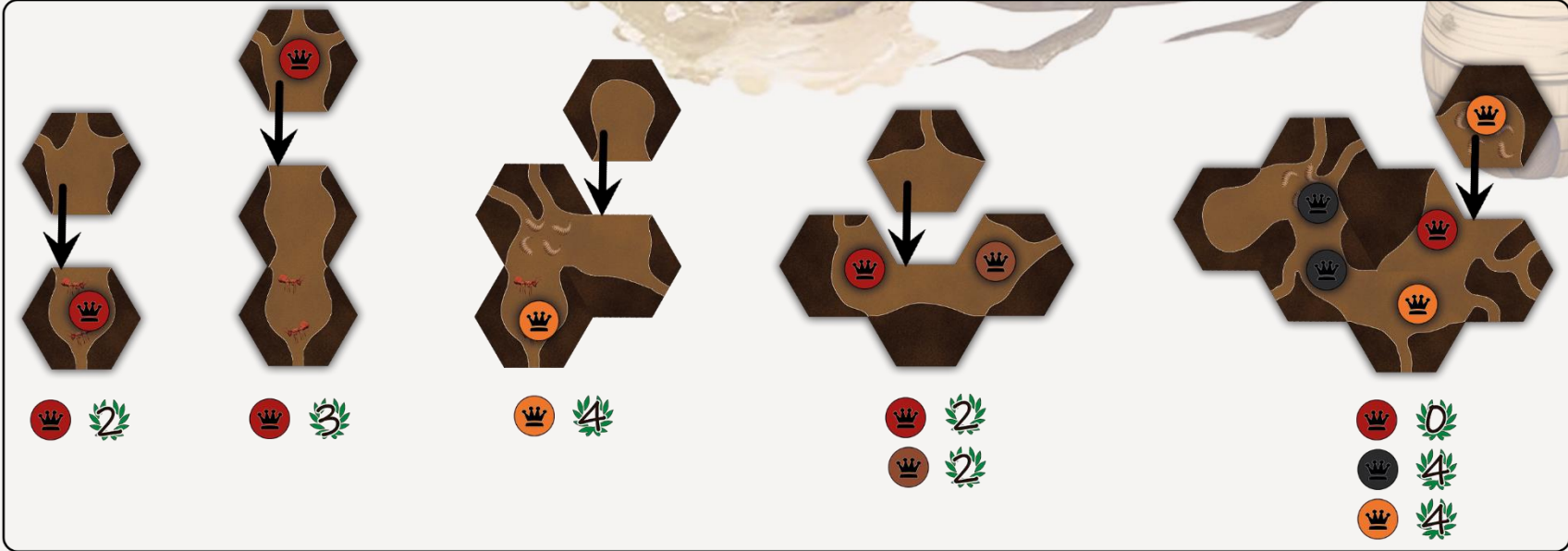
Een nest bouwen

Een andere manier om punten te scoren is om een nest (af) te bouwen. Je krijgt punten voor een nest, bestaande uit twee of meerdere tegels, waarin je koningin ligt en dat geheel af is. Een nest is af wanneer deze aan alle zijden door aarde (eventueel met een tunnelopening) omringd wordt. Het maakt niet uit of je de koningin al in het nest hebt liggen of de laatste tegel aansluit met een koningin erop.

Degene die de meeste koninginnen in het nest heeft liggen, krijgt één punt per tegel in dat nest. Zijn er meer spelers met het hoogste aantal koninginnen, dan worden de punten evenredig verdeeld (afgerond naar boven).

Nadat een nest af is en het scorebord is bijgewerkt, worden alle koninginnen in dat nest teruggenomen in de handvoorraad. Deze mogen eventueel in dezelfde tegelfase weer in het spel gebracht worden. Een nest dat af is, kan geen punten meer scoren (via tunnels of nest) omdat er geen koningin (meer) in ligt.

Voorbeeld: een nest afbouwen



Bonuspunten

Nadat het spel is geëindigd, worden deze bonuspunten verdeeld:

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



Spelregels

Arthropods

Supersize Colony



	Strategie	
2-4	Geluk	
	Interactie	
12+	Moeilijkheid	
60-90		



Arthropods: The Ants

Arthropods is de Engelse term voor de familie geleedpotigen die de hoofdrol vervullen in dit bordspel. De spelregels zijn grotendeels gebaseerd op hoe deze koudbloedige, ongewervelde dieren in de natuur leven. Wie dus goed oplet, steekt hier ook nog iets van op!

Arthropods bestaat uit 4 spellen: 2 met mieren (*The Ants*) en 2 met bijen (*The Bees*). Zowel de mieren als de bijen hebben een eigen basisspel, maar daarop een uitbreiding. Dit zijn de spelregels voor het complete spel van de mieren: *Supersize Colony*. Speel deze variant wanneer je bekend bent met *Antropolis* of als je een ervaren speler bent. Uitleg die overeenkomt met het basisspel is in deze spelregels geminimaliseerd en sommige voorbeelden zijn weggelaten.

Hoewel elk spel andere regels kent, staat het strategisch opbouwen van je kolonie centraal. Dit doe je door tactisch hexagontegels aan sluiten op het bord. Ook beschik je als speler over verschillende soorten spelfiguren die nodig zijn voor de bouw van je mierenest of bijenkorf, maar die ook cruciaal zijn voor het dwarsbomen van je tegenspelers.



Doel van *Supersize Colony*

Je wint het spel door de meeste punten te behalen. Punten worden voornamelijk gescoord door het bouwen van tunnels en nesten. Verder kun je met behulp van de larven je mierenkolonie vergroten, wat ook punten oplevert. Daarnaast is het essentieel om voedsel te verzamelen om je winkansen te vergroten. Het spel stopt wanneer een speler 15 punten heeft behaald.

Korte samenvatting van het spel

Je kolonie begint, net als in het basisspel, met een startopstelling van tegels en enkele mieren op het bord. Vanaf dat punt ga je proberen je kolonie uit te breiden en zoveel mogelijk punten te scoren. Elke beurt sluit je weer tegels aan om te proberen punten te scoren. Je koningin is hierbij essentieel, zij regeert vanuit het nest en zorgt zo dat je er punten mee kunt scoren. Net als in *Antropolis* kan dit via mierennesten of tunnels. Bij beide manieren geldt: hoe meer tegels, hoe meer punten. Maar zorg dat je afkrijgt voor het spel eindigt!

Ook je werksters zijn weer van de partij. Zij hebben in deze versie heel wat meer monden te voeden en nog meer acties te voltooien. Zij verzamelen bladeren in het bos waarvoor ze een groen voedselbodem op haar rug krijgt. Dit kan zij dan aan de koningin afgeven zodat je het bodem in jouw hand krijgt. Hierdoor kun je de volgende beurt meer tegels aansluiten. Handig om een extra lange tunnel aan te leggen of je tegenstanders te dwarsbomen! Larven worden echter ook door je werksters gevoed en verzorgd. De werksters kunnen de voedselbodem dus ook aan de larve geven zodat deze uitgroeit tot de nieuwe generatie mieren in je kolonie. Leuk om bonuspunten mee te scoren op het einde van het spel of het bord te domineren. En uiteraard zijn je werksters ook weer nodig om punten te scoren op tunnels, tot wel 5 tegels lang in deze versie. Dan is het misschien de moeite waard om het nest van je tegenstander af te maken voordat het die lengte bereikt...

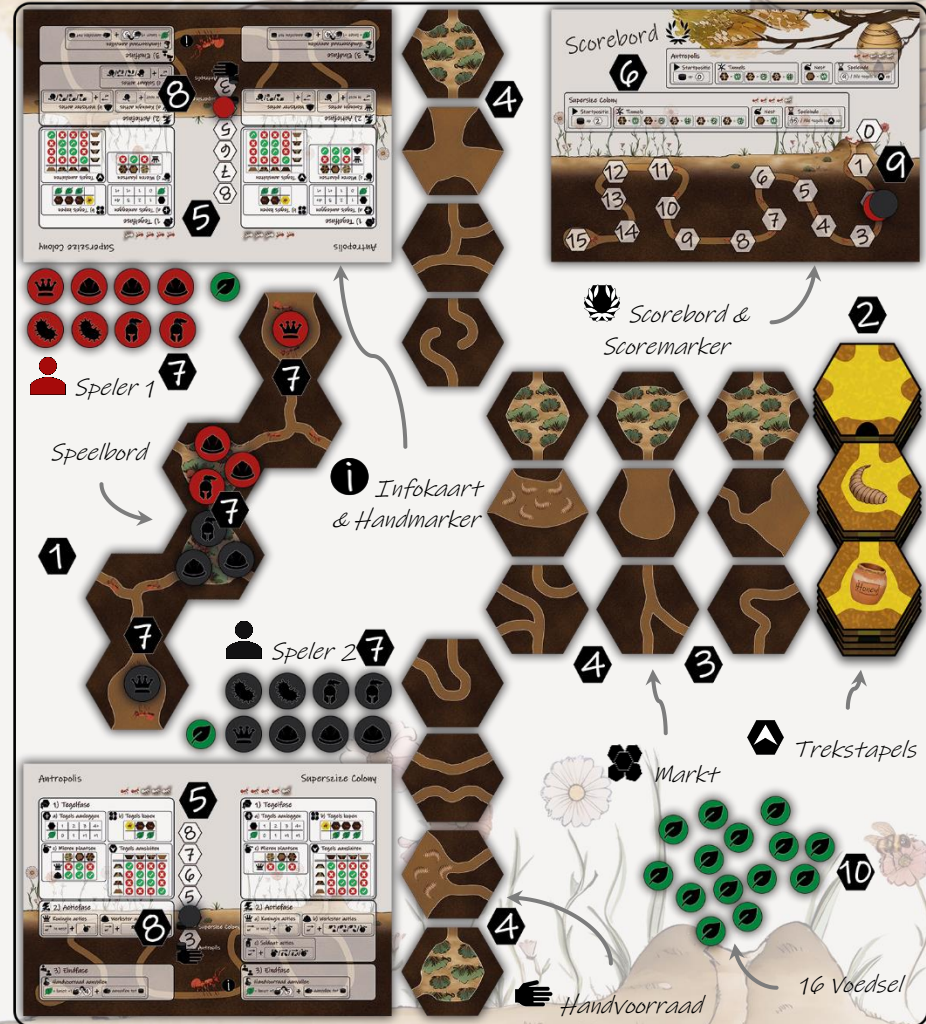
Dan zijn er nog je soldaten, die trouwe ruwe bincken. Of het nu gaat om een amoureuze avond met je koningin, het roven van vijandelijke larven of de vijand het vuur aan de poten leggen. Niks gaat te ver voor deze uit de kluiten gewassen mieren. Maar kijk uit! Vijandelijke soldaten hebben het ook op jouw mieren voorzien. Dus zorg dat je verdediging in orde is!

In de pagina's hierna staat in meer detail uitgelegd hoe je *Supersize Colony* klaarzet, wat je tijdens je beurt mag doen en hoe de puntentelling gaat. Alvast veel plezier!

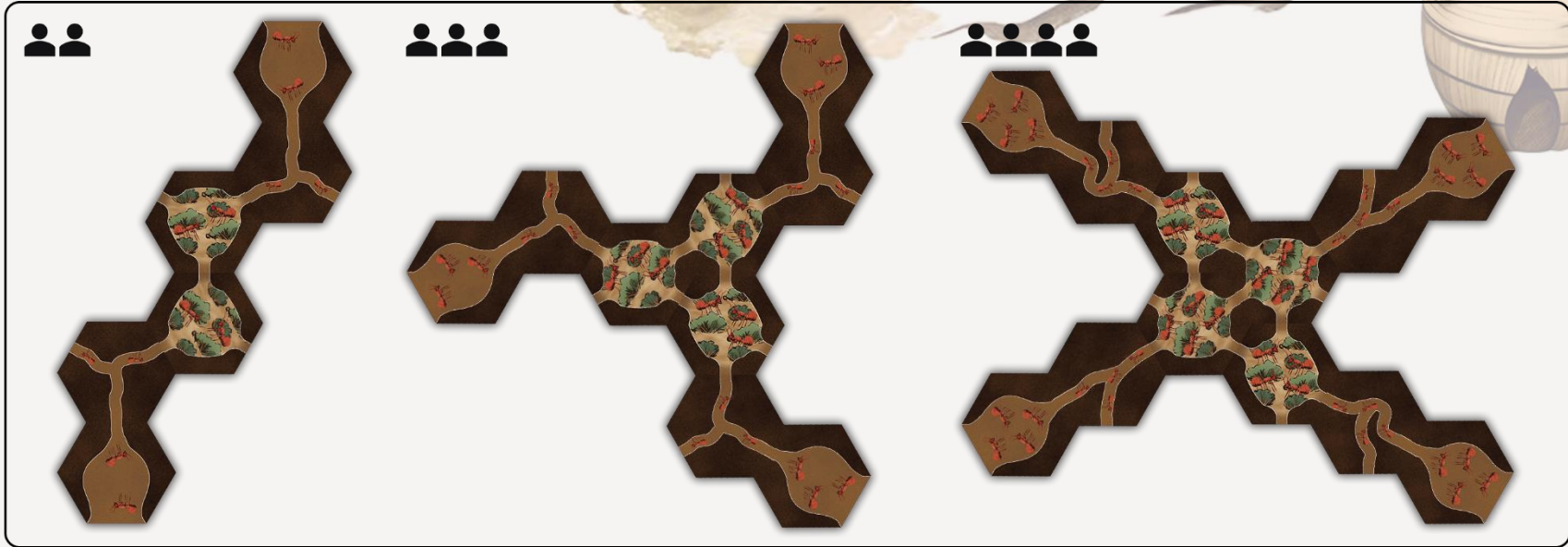
Vorbereiding

- 1 Leg de startopstelling klaar overeenkomstig met het aantal spelers.
- 2 Sorteert de nesttegels, bostegels en tunnels in 3 verschillende stapels met de bijen-zijde naar boven.
- 3 Draai per stapel 2 tegels open.
- 4 Draft de starthand volgens het mechanisme op de volgende pagina en vul de 3^e tegel op de markt aan met de tegel die overblijft.
- 5 Elke speler pakt een infokaart en legt deze voor zich neer.
- 6 Leg ook het scorebord op tafel.
- 7 Elke speler kiest een kleur en pakt alle mieren uit de doos.* Eén koningin, twee werksters en één dar worden op het bord geplaatst (respectievelijk op nest en bos). De andere mieren gaan in de handvoorraad.
- 8 Elke speler legt de handmarker van de eigen kleur op de infokaart op plek 4 (overeenkomstig met het in stap 4 verkregen aantal tegels).
- 9 Elke speler legt de scoremarker (gestapeld) op de nul op het scorebord.
- 10 Tenslotte worden alle voedselchics in de spelvoorraad gelegd.

* Speel je het spel de eerste keer, plak dan eerst de stickers op de grote fiches.



1 Startopstelling speelbord



4 Starthand

De starthand wordt als volgt toegedeeld. Kies eerst een startspeler. De speler rechts van deze speler, trekt een x -aantal tegels van de bosstapel waarbij x overeenkomt met het aantal spelers plus één. Uit deze tegels kiest de speler er eentje en geeft de rest door naar rechts. De volgende speler doet hetzelfde en dit gaat door totdat de startspeler uiteindelijk als laatste (uit 2 tegels) kiest. De tegel die overblijft, wordt de derde (goedkoopste) tegel die te koop ligt op de markt bij de bosstapel. Dit proces wordt herhaald voor de nesttegels. Voor de tunnels wordt hetzelfde concept van drafting gedaan, maar daarbij is x het aantal spelers keer 2 plus één. En verder kiest de startspeler 2 tegels en geeft de rest door naar links. Uiteindelijk heeft elke speler 4 tegels open voor zich liggen die onderdeel zijn van de hand(voorraad). De markt bevat nu 3 stapels en 9 open tegels.

Spelverloop

Supersize Colony wordt in ronden gespeeld waarbij de startspeler begint. Andere spelers volgen met de klok mee. Tijdens je beurt doorloop je 3 fasen met bijhorende (optionele) acties: de tegelfase, actiefase en eindfase. Deze fasen, inclusief de acties of bijzonderheden, staan ook op de infokaart afgebeeld.

1) Tegelfase

a) Tegels aanleggen

	1	2	3	4+
	0	1	+1	+1

b) Tegels kopen

c) Mieren plaatsen

Tegels aansluiten

2) Actiefase

a) Koningin acties

in nest +

b) Werkster acties

+ / / /

c) Soldaat acties

+ / / /

3) Eindfase

Handvoorraad aanvullen

= limiet +1 + + aanvullen tot

1) Tegelfase: Tegels aansluiten & Mieren plaatsen

Tijdens deze fase mag een speler tegels aansluiten en zo het speelbord vergroten. Ook kan de speler mieren in het spel brengen door deze op de gelegde tegel(s) te plaatsen.

Tegels aansluiten

Er zijn 3 soorten tegels: bostegels, tunnels en nesttegels. Deze vormen samen het bord. De tegels met mieren erop zijn de tegels die je aan het begin van het spel gebruikt om het startbord neer te leggen maar vallen ook gewoon onder één van deze 3 soorten.

Wanneer je één of meerdere tegels aansluit in je beurt, moet de tegel aan alle zijden correct aansluiten op het bord:

- ❖ Een tunnelopening moet aansluiten op een tunnelopening;
- ❖ De open zijde van een nest moet aansluiten op de open zijde van een andere nesttegel;
- ❖ Een zijkant met aarde mag alleen aan een zijkant met aarde aansluiten. *

* Voor extra moeilijkheid kan er gespeeld worden met de regel dat bij het plaatsen van een tegel minimaal één tunnel of nest verbonden wordt. In deze situatie mag je dus niet enkel de aarde zijde aansluiten.

Optionele actie: 1a) Tegels aanleggen

Een speler mag één of meerdere tegels uit de handvoorraad aansluiten aan het bord. Dit is niet verplicht, maar wel de vooraanstaande manier om punten te scoren, want door nesten en tunnels te bouwen scoor je punten. De eerste tegel die aangesloten wordt, is gratis. Vanaf de tweede tegel betaal je één voedsel per tegel.

Optionele actie: 1b) Tegels kopen

Nadat je tegel(s) uit je hand hebt aangesloten, mag je ook één of meerdere tegels van de markt te kopen. De kosten hiervan zijn respectievelijk 3, 2 en 1 voedsel voor de tegel het dichtst bij de trekstapel, de tegel in het midden en degene die het verste ervan af ligt. Betaal dit aan de spelvoorraad en sluit de tegel aan volgens de regels.

De markt wordt aangevuld voordat je doorgaat naar de actiefase. Tegels schuiven door naar de vrijgekomen posities en worden dus goedkoper. Het aanvullen van tegels op de plek die 3 voedsel kost, gebeurt vanuit de trekstapel. Wanneer een trekstapel leeg is, wordt de markt niet meer aangevuld, maar kunnen de open tegels wel nog gekocht worden.





Voorbeeld: tegels kopen en de markt aanvullen



Optionele actie: 1c) Mieren plaatsen

In *Supersize Colony* is de koningin de enige die op een zojuist geplaatste nesttegel, uit de handvoorraad of van de markt, gezet mag worden. Andere mieren komen via larven op het bord.

2) Actiefase: Acties uitvoeren

Nu je mieren in het spel gebracht zijn, is het tijd om ze in actie te laten komen. Elke mier heeft een eigen functie met bijhorende taken in de kolonie. De koningin  is het belangrijkste speelstuk om punten mee te verzamelen. Zij zijn dan ook als eerste aan de beurt in de actiefase. Werksters  volgen als tweede en zijn van belang voor het verzamelen van voedsel en onderhouden van tunnels. Als laatste zijn de soldaten  aan de beurt. Zij zijn van belang voor de verdediging en om andere spelers te dwarsbomen. Larven  dragen aan het aantal mieren dat je op het bord krijgt, maar hebben geen acties die ze kunnen doen.

Er zijn 2 soorten acties die een mier kan doen en elke mier mag beide acties in een beurt uitvoeren (de volgorde is niet van belang):

- ❖ Loopactie: elke mier mag elke beurt één keer verplaatsen;
- ❖ Speciale actie: elke mier mag elke beurt één speciale actie voltooien. Deze acties zijn (grotendeels) verschillend voor de koningin, werkster en soldaat.

Loopactie: Mieren bewegen

Eén van de twee acties die alle mieren mogen doen, is lopen. Dit betekent dat je ze verplaatst over het speelbord. Dit doe je zodat ze een speciale actie kunnen doen of om tunnels te onderhouden (punten scoren), maar bijvoorbeeld ook om je tegenstanders dwars te bomen. Hierbij geldt:

- ❖ Zolang je niet geblokkeerd wordt door een andere kleur en tegels met elkaar zijn verbonden via tunnels, nest of bos (dus geen aarde), mag je zo ver lopen als je wilt;
- ❖ De koningin mag echter alleen bewegen binnen het nest waarin zij zich bevindt en een larve kan niet bewegen;
- ❖ Er mogen meerdere mieren van dezelfde kleur op dezelfde tegel staan en mieren van dezelfde kleur mogen elkaar altijd passeren;
- ❖ Mieren van verschillende kleuren mogen elkaar niet passeren of op dezelfde tegel staan, met uitzondering van onderstaande regels;
 - Een larve van een andere kleur mag altijd gepasseerd worden of naar deze tegel bewogen worden;
 - Werksters van verschillende kleuren mogen elkaar wel passeren, maar niet op dezelfde tegel staan;
 - Soldaten kunnen via de speciale actie 'Aanvallen' in sommige situaties wel naar een tegel lopen met vijandige mieren.

Voorbeeld: lopen




 Speciale actie: Nest verlaten


Ook deze actie mag elke koningin, werkster of soldaat uitvoeren. Voor de koningin is dit ook de enige speciale actie die ze kan uitvoeren.

In sommige situaties kan een mier op het bord niet meer nuttig gebruikt worden doordat je tegenstander deze bijvoorbeeld compleet geïsoleerd heeft van de rest van je kolonie. Dan kan het verstandig zijn om je mier van het bord te halen. Wanneer je mier het nest verlaat, neem je het spelstuk terug in je handvoorraad. Een uit het spel gehaalde mier kan in je volgende beurt tijdens de tegelfase weer in het spel gebracht worden.


Let op: Het terugnemen van een mier van het bord naar de hand, kost een speler een punt. Schuif je scoremarker één punt omlaag op het puntenspoor. Je kunt nooit minder dan 0 punten hebben.

 Speciale actie: 2b) Voedsel verzamelen

Werksters zijn altijd druk met het verzamelen van bladeren in de bossen en lopen hiermee in een lange rij terug naar het nest. Wanneer een werkster dus op een bostegel staat, kun je een groen voedselstuk uit de spelvoorraad op haar rug leggen. Op elke werkster mag maximaal één voedselstuk liggen. Is het voedsel in de spelvoorraad op, dan is het winter en kan er helaas niks verzameld worden.

 Speciale actie: 2b) Koningin voeden

Om het verzamelde voedsel toe te voegen aan de voorraad van je kolonie, zal de werkster dit naar de koningin moeten brengen. Hiervoor moet de werkster op een tegel met een koningin staan. Pak dan het voedsel dat op de werkster ligt en neem dit in de handvoorraad.

 Speciale actie: 2b) Larve voeden

De werkster kan het verzamelde voedsel ook aan een larve te geven. Hierdoor kun je meer werksters of soldaten op het bord krijgen. Wanneer de werkster zich op een broedkamer bevindt waarop een larve ligt, leg je het voedsel dat op de werkster ligt terug in de spelvoorraad. Verruil dan de larve voor een werkster of soldaat uit je handvoorraad. Deze nieuwe mier mag pas in de volgende ronde acties uitvoeren.

 Speciale actie: 2c) Paren

Een soldaat heeft de mogelijkheid te paren met een koningin als beide mieren zich in een broedkamer bevinden. Leg dan een larve op deze tegel. Er kunnen meerdere larven (van verschillende kleuren) in een broedkamer liggen.

 Speciale actie: 2c) Larve roven

Daarnaast kan een soldaat een larve van een andere speler roven. Deze actie wordt gecombineerd met de loopactie en een larve kan alleen geroofd worden als er geen koningin of soldaat op dezelfde tegel staat. Verplaats je soldaat naar een tegel met een vijandige larve en plaats de larve op je soldaat. Loop meteen verder naar een broedkamer in een nest met je eigen koningin (dit kan hetzelfde nest en zelfs dezelfde broedkamer zijn). Deze larve kan dan gevoed worden volgens de gebruikelijke regels. De soldaat met de larve op de rug, kan geen acties uitvoeren totdat de larve gevoed is. Elke soldaat kan maar één larve tegelijk roven/dragen.

Voorbeeld: acties met larven



→ **Speciale actie: 2c) Aanvallen**

Ook de derde actie van een soldaat wordt gecombineerd met de loopactie en mag niet gecombineerd worden met 'Larve roven'. Om een andere werkster of soldaat aan te vallen, geldt:

- ❖ Je valt alle mieren op één specifieke tegel aan;
- ❖ Bevindt er zich een vijandige koningin op deze tegel, mag je niet aanvallen;
- ❖ Je mag uit verschillende richtingen tegelijk aanvallen, zolang je maar meer soldaten hebt dan de tegenstander (het aantal vijandelijke werksters is dus niet van belang);
- ❖ De werksters en/of soldaten van de tegenstander vluchten dan één tegel in een willekeurige vrije richting;
- ❖ Een vrije richting is een aangrenzende tegel van waaruit niet werd aangevallen, die verbonden is (dus niet door aarde) en waarop geen vijandige werkster, soldaat of koningin staat;
- ❖ Verslagen werksters of soldaten die niet kunnen vluchten, worden gedood en gaan terug naar de handvoorraad.
- ❖ Eventueel voedsel dat een gedode werkster droeg, gaat verloren en terug naar de spelvoorraad;
- ❖ Draagt een soldaat die gedood wordt een geroofde larve, dan wordt deze larve terug geroofd en op een aanvallende soldaat gelegd (die dan geen acties kan voltooien totdat de larve gevoed is);
- ❖ De laatste werkster of soldaat van een speler die wordt gedood, maakt altijd een miraculeuze ontsnapping. De eigenaar mag deze mier (exclusief geroofde larve of verzameld voedsel) direct in een nest met een eigen koningin op een tegel naar keuze terugzetten. Staat er geen koningin op het bord, kies dan een leeg nest en anders een vrije tegel.

Voorbeeld: aanvallen



Rood: twee soldaten vallen een zwarte soldaat aan die kan vluchten

Zwart: een werkster voedt de larve en pakt een extra soldaat

Rood: drie soldaten vallen de zwarte werkster aan die niet kan vluchten

Zwart: twee soldaten vallen de rode werkster aan die kan vluchten

Rood: drie soldaten vallen twee zwarte soldaten aan die niet kunnen vluchten, eentje overleeft omdat het de laatste soldaat is

3) Eindfase: Beurt afsluiten

Met deze fase beëindigt een speler de beurt en is de volgende speler aan zet (met de klok mee).

Actie: Handvoorraad aanvullen

Hebben je mieren hard gewerkt en alles gedaan wat ze moeten doen? Dan is het tijd om je handvoorraad weer aan te vullen. Je hebt elke ronde de optie om je handlimiet te verhogen. Hierdoor start je elke volgende beurt met een extra tegel in de hand. Dit kost twee voedsel en wanneer je dit betaalt, verschuif je de handmarker op je infokaart een getal omhoog.

Om je beurt af te sluiten, vul je de tegels in je handvoorraad aan tot het aantal dat op je infokaart staat. Dit mag nadat je je hand hebt vergroot. Trek de ontbrekende tegels van de 3 trekstapels bij de markt. Je mag zelf weten van welke stapel(s) je wilt trekken.



De winnende kolonie

Supersize Colony eindigt wanneer één speler 15 punten heeft door het bouwen van tunnels en nesten en dit wordt bijgehouden op het scorebord. Je int de punten die je scoort op tunnels en nesten voordat je naar de actiefase doorgaat. Update op dat moment je scoremarker op het scorebord. Komen er meerdere markers op hetzelfde aantal punten te liggen, dan worden deze op elkaar gelegd (degene die eerst scoort onderop). De andere spelers komen nog één keer aan de beurt wanneer iemand de 15 punten heeft bereikt.

Wanneer geen speler de benodigde punten haalt, eindigt het spel als de trekstapels leeg zijn (er kunnen nog tegels open op de markt liggen). Degene die de laatste tegel pakt in de eindfase, 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 trekstapels.

De winnaar is degene die, inclusief de bonuspunten, de meeste punten heeft. Als dit eindigt in een gelijkspel, wint degene die als eerste de 15 punten behaalde en het spel beëindigde.



Een tunnel bouwen

De eerste mogelijkheid om punten mee te scoren, is het bouwen van een doorlopende tunnel tussen een nesttegel en een bostegel. Om punten te scoren, moet aan onderstaande eisen voldaan worden:

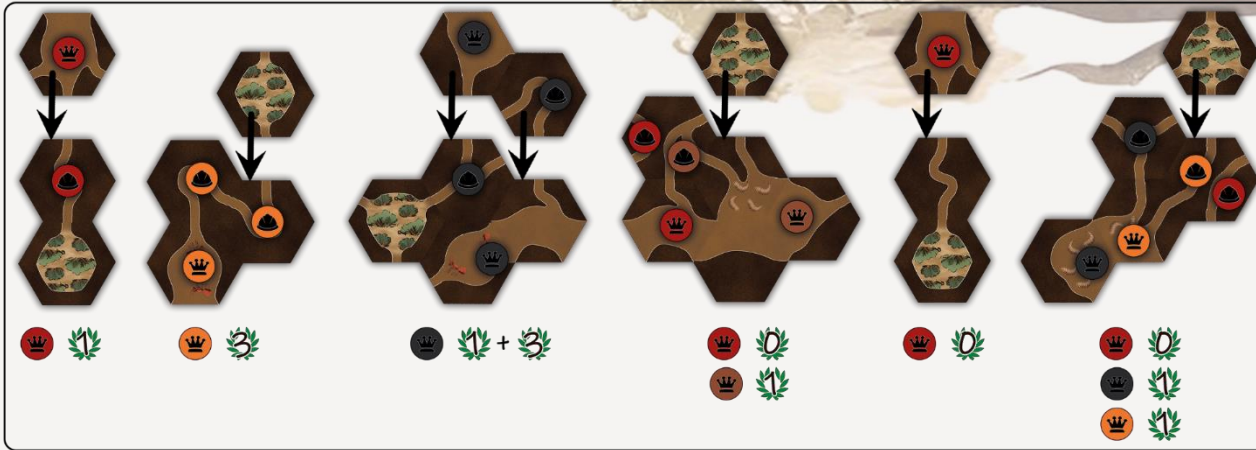
- ❖ Het nest dat verbonden wordt, bevat minimaal één koningin van je speelkleur;
- ❖ De verbinding tussen het nest en het bos bestaat uit minimaal één tunneltegel;
- ❖ Op elke tunnel(tegel) die de verbinding vormt, staat een werkster van je eigen kleur.

Het maakt hierbij niet uit of je vanuit het nest naar het bos of andersom bouwt, maar punten worden binnen de tegelfase gescoord wanneer er een verbinding is ontstaan. Je kunt mieren dus niet later tijdens de actiefase nog naar de juiste plek verplaatsen. Het maakt echter niet uit of je een bostegel, nest of een tunnel als laatste legt of meerdere tegels tegelijk (met een mier erop) in je tegelfase neerlegt.

Het aantal punten dat een tunnel oplevert, is afhankelijk van de lengte:

Tunneltegels	1	2	3	4	5
Punten	1	3	4	5	7

Voorbeeld: tunnels afbouwen



Een nest bouwen

Een andere manier om punten te scoren is om een nest (af) te bouwen. Je krijgt punten voor een nest, bestaande uit twee of meerdere tegels, waarin je koningin ligt en dat geheel af is. Een nest is af wanneer deze aan alle zijden door aarde (eventueel met een tunnelopening) omringd wordt. Het maakt niet uit of je de koningin al in het nest hebt liggen of de laatste tegel aansluit met een koningin erop.

Degene die de meeste koninginnen in het nest heeft liggen, krijgt één punt per tegel in dat nest. Zijn er meer spelers met het hoogste aantal koninginnen, dan worden de punten evenredig verdeeld (afgerond naar boven).

Nadat een nest af is, worden alle koninginnen in dat nest teruggenomen in de handvoorraad. Deze mogen eventueel nog in dezelfde tegelfase weer in het spel gebracht worden. Een nest dat af is, kan geen punten meer scoren (via tunnels of nest) omdat er geen koningin (meer) in ligt.

Bonuspunten

Nadat het spel is geëindigd, worden deze bonuspunten verdeeld:

- ❖ Degene die als eerste 15 punten heeft, krijgt 3 extra punten;
- ❖ Een aantal punten gelijk aan het totaal aantal voedselitems in je handvoorraad gedeeld door 3 en afgerond naar boven;
- ❖ Elke werkster of soldaat op het bord levert één punt op.