

# PERGAMON

## Spelidee

In 1878 gaf het koninklijk museum van Berlijn de opdracht opgravingen uit te voeren in Pergamon - een site in het hedendaagse Turkije. De stad beleefde zijn hoogdagen rond 200 AC (We gebruiken de Latijnse afkorting AC = Ante Christum Natum, i.p.v. VC Voor Christus) toen het de belangrijkste haven was van het Romeinse rijk in Azië. Je doel als archeoloog is om zoveel mogelijk fondsen te verzamelen om opgravingen uit te voeren in Pergamon. Je gaat bij je opgravingen op zoek naar oude vazen, kannen, armbanden en gouden maskers. Afhankelijk van de diepte van je opgravingen, kan je overblijfselen uit de eerste 5 eeuwen AC vinden. Door verschillende delen bij elkaar te puzzelen stel je collecties samen die je in het Pergamon Museum kan tentoonstellen. De speler die de meest waardevolle collectie kan tentoonstellen en de meeste waardering krijgt van de museumbezoekers (via inkomkaartjes) wint het spel.

## Spelmateriaal

1 speelbord



4 speelfiguren



12 ronde schijfjes voor de collecties (4 sets met I, II en III)



in de 4 spelerskleuren.

12 hoekige fiches voor de collecties (4 sets met I, II en III)



in de 4 spelerskleuren.

60 vierkante vondst tegels



24 Onderzoeksfonds kaarten (telkens 3x 1-8 munten)



40 munten



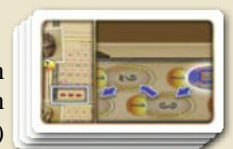
36 toegangskaartjes (telkens 12 met 1, 2 en 5 overwinningspunten).



1 zwarte grafrover (voor het 2-speler spel)



4 overzichtskaarten (voor het tentoonstellen van collecties)



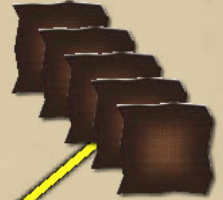
## Spelvoorbereiding

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Bovenaan zie je de **13 onderzoeksvelden**. Links de **opgravingsite** met 5 niveaus, per niveau is er ruimte om 4 vondsten naast elkaar te plaatsen. In het midden vind je de **kalender** die de 12 speelbeurten aanduidt. Rechts bevindt zich het **Pergamon museum** met tentoonstellingsruimtes (velden 1-24).

2. Schud de 24 **onderzoeksfonds kaarten** en leg deze als gedekte trekstapel naast het speelbord klaar.



3. Schud de 60 **vondsten** en leg ze per 5 als gedekte stapels op elk van de 12 velden van de kalender.



### Onderzoeksvelden



Opgravingsite



Kalender



Pergamon



Speelfiguur

Fiches



Overzichtskaat

### Spelmateriaal van geel

4. Leg de **munten** als voorraad naast het speelbord. Leg de **overwinningspunten** (inkomkaartjes) op de lege velden onder de kalender.

5. Elke speler kiest een spelerskleur en ontvangt zijn **speelfiguur**, **3 ronde schijfjes** en **3 hoekige fiches** voor zijn collecties. Elke speler krijgt een **overzichtskaat** waarop de belangrijkste informatie, die gemakkelijk wordt vergeten over het tentoonstellen staat. De oudste speler wordt startspeler.

6. De grafrover wordt enkel gebruikt bij een 2-speler spel. (zie blz. 7).



# Spelverloop

Het spel verloopt over 12 rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende fases:

1. De vondsten openleggen
2. Onderzoeksfondsen verdelen
3. Opgraven, tentoonstellen en vondsten opslaan.
4. Evaluaties (Enkel in speelbeurt 5, 7, 9 en 12)

Er zijn enkele aanpassingen voor een 2-speler spel, die je kunt vinden op blz. 7.

## 1. De vondsten openleggen

Tijdens deze fase legt de startspeler de nieuwe vondsten op de opgravingsite.

Neem de eerste stapel met 5 vondsten van de kalender en leg deze open. Sorteert de vondsten van jong naar oud: Het grote cijfer in de rechter benedenhoek op de vondst toont de eeuw AC.



*1-- AC is jonger dan 3-- AC*

Heb je meerdere vondsten uit dezelfde eeuw dan sorteert je deze volgens het getal links.



*-50 AC is jonger dan -57 AC*

Leg de 5 tegels open onder elkaar op de verschillende niveaus van de opgravingsite. Leg de jongste vondst op niveau I, de 2de jongste op niveau II, enz.

Als er op een niveau tijdens het spel al 4 tegels liggen, leg je hier geen extra tegel meer bij. In dat geval, neem je slechts het benodigde aantal tegels van de stapel waarvoor ruimte is op de verschillende niveaus. Leg de overige vondsten (ongezien) terug in de doos, deze zijn in dit spel niet meer nodig.



*Voorbeeld: De stapel bevat vondsten uit de eeuwen 1, 2, 4, 4 en 4. De vondst met waarde 1 wordt op niveau I geplaatst, de vondst met waarde 2 op niveau 2. De 3 tegels met waarde 4 worden als volgt neergelegd: 14, 36 en 85.*

## 2. Onderzoeksfondsen verdelen

Tijdens deze fase ontvang je nieuwe onderzoeksfondsen.

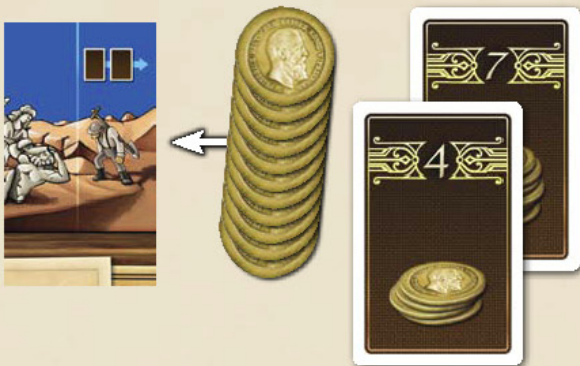
Trek 2 onderzoeksfonds kaarten van de trekstapel en leg ze gedekt naast het speelbord. De achterzijde van de kaarten geeft aan of de kaart 1-4 munten (Geldbuidel) of 5-8 munten (kist) kan opleveren, de som van beide kaarten zal worden uitbetaald. Hierdoor kan je inschatten of er voldoende onderzoeksfondsen beschikbaar zullen tijdens deze speelbeurt.

Beginnend met de startspeler gevolgd door de andere spelers in uurwijzerzin plaatsen de spelers hun speelfiguur op een onderzoeksfonds veld naar keuze. Er mag op elk veld maar 1 speelfiguur worden geplaatst. Het veld waar je jouw speelfiguur plaatst geeft aan hoeveel fondsen je wilt en welke niveaus je kan opgraven in fase 3.

*Je wilt graag 3 munten en graven op niveau I of II.*



Draai nu de twee kaarten open, en leg het overeenkomstig aantal munten klaar naast het speelbord.



*Voorbeeld: De twee kaarten tonen 7 en 4 munten, er worden dus 11 munten klaar gelegd.*

De speler die zich het meest rechts bevindt op de onderzoeksfonds velden ontvangt het aantal munten aangeduid op zijn veld. Vervolgens ontvangen de overgebleven spelers van rechts naar links het aantal munten aangeduid op hun veld zolang er munten overblijven.

De laatste speler ontvangt het eventuele **overschot** aan munten. Soms zal je minder fondsen ontvangen dan gehoopt, soms ontvang je meer. Als je grote risico's neemt kan het zijn dat je met lege handen achterblijft.

### 3. Opgraven, tentoonstellen en vondsten opslaan.

In deze fase ga je vondsten één voor één opgraven en deze tentoonstellen in het museum of opslaan.

De speler die zich het meest rechts bevindt op de onderzoeksfonds velden begint. De andere spelers komen aan de beurt in volgorde van hun geplaatste speelfiguur, van rechts naar links. Ze voeren alle acties uit alvorens de volgende speler aan de beurt is.

#### a) Vondsten opgraven:

Als eerste actie mag je alle vondsten op een niveau opgraven. Het niveau waarop je de opgraving mag uitvoeren wordt aangeduid op het onderzoeksfonds veld waarop jouw figuur is geplaatst.

*Je mag opgraven in één van de niveaus I tot V.*



Opgravingen uitvoeren kost geld. Opgravingen op niveau I kost 1 munt, niveau 2 kost 2 munten, enz. De kosten zijn onafhankelijk van het aantal, dat je opgraft.

Leg de nieuwe opgegraven vondsten open voor je neer. Als je nog vondsten hebt uit de vorige speelbeurten, voeg je de nieuwe hierbij.



*Voorbeeld: Je kiest niveau III om je opgraving uit te voeren en betaald 3 munten. Je neemt de 2 vondsten en legt deze voor je neer.*

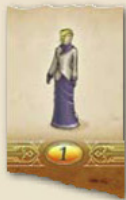
## b) Vondsten tentoonstellen:

Nu mag je één of meer van je collecties tentoonstellen in het museum. Om een collectie samen te stellen, puzzel je jouw vondsten zodanig samen dat deze volledige voorwerpen vormen (Maskers, armbanden, kannen of vazen). Hoe ouder de voorwerpen, hoe meer punten je collectie oplevert. Een vondst uit de 5de eeuw AC is 5 punten waard, één uit de 4de eeuw AC, 4punten, enz. Je mag je collectie herschikken tot je ze tentoonstelt, daarna mag de collectie niet meer worden aangepast of uitgebreid.

Bij het tentoonstellen van je collectie kan je de waarde verhogen door deze "op te poetsen". Per munt dat je betaald aan de voorraad, stijgt de waarde van je collectie met 1 punt. Je mag de waarde van je collectie op deze manier tot 3 punten laten toenemen. Tijdens de laatste speelbeurt mag je jouw collectie zoveel "oppoetsen" als je wilt.

Om een collectie tentoon te stellen in het museum, plaats je één van de hoekige fiches (I, II of III) vooraan bij de collectie en het overeenkomstige ronde fiche in het Pergamon museum op het tentoonstellingsveld overeenkomstig de waarde van je collectie. Als je collectie meer dan 24 punten waard is, leg je het schijfje op veld 24.

**Je ontvangt onmiddellijk:  
1 overwinningspunt voor elke  
nieuwe collectie die je  
tentoonstelt.**



Op elk van de tentoonstellingsvelden mag slechts 1 schijfje worden geplaatst. Telkens er een nieuwe collectie wordt tentoongesteld in het museum neemt de interesse in de andere tentoonstellingen af. Schuif alle schijfjes van collecties met dezelfde of een lagere waarde één tentoonstellingsveld naar beneden.



*De overzichtskaart toont wat er moet gebeuren bij het tentoonstellen van een collectie.*

Als een speler één van zijn schijfjes van veld 1 naar beneden moet schuiven, uit het museum, krijgt hij dit schijfje terug. Hij moet de collectie opsplitsen, deze gaat terug in de doos.

*Voorbeeld: Je collectie bestaat uit 3 vondsten: armband (5de eeuw), vaas (3de eeuw) en masker (4de eeuw) en is dus 12 punten waard. Je plaatst je schijfje op veld 12 van het museum. (Als je jouw collectie "oppoetst" en 2 munten betaald aan de voorraad stijgt de waarde naar 14.)*



*Er bevinden zich al 3 collecties in het museum op veld 9, 12 en 16. Het schijfje op veld 9 wordt naar 8 geschoven, het schijfje op 12 naar 11.*



Er bevinden zich al 3 collecties in het museum (je 3 hoekige fiches zijn bij collecties geplaatst en je 3 schijfjes liggen in het museum) en je wilt een nieuwe collectie in het museum tentoonstellen. Je mag een collectie die al wordt tentoongesteld opruimen (neem het schijfje terug uit het museum en legt de vondsten terug in de doos). Je mag de vrijgekomen fiches dan gebruiken om je nieuwe collectie tentoon te stellen.

### c) Vondsten opslaan:

Aan het einde van je speelbeurt moet je de vondsten die je niet wilt of kunt tentoonstellen opslaan. Je mag tot 3 vondsten gratis opslaan. Voor elke bijkomende 3 vondsten in je bezit moet je 1 munt opslagkosten betalen. Als je geen geld meer bezit of je de vondsten niet wil opslaan, mag je vondsten ook afleggen en terug in de doos leggen. Je moet voor die afgelegde vondsten geen opslagkosten betalen.



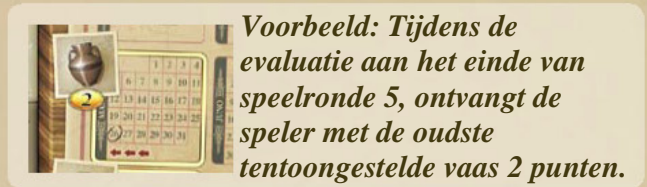
Voor je vijf vondsten betaal je 1 munt.

## 4. Evaluaties

Zoals aangegeven op de kalender, vind er in speelbeurt 5, 7, 9 en 12 telkens een evaluatie plaats, waarmee je overwinningspunten verdient voor je tentoongestelde collecties.

Je ontvangt het aantal overwinningspunten aangegeven bij de velden met je ronde schijfjes in het museum. Je ontvangt dus 1 tot maximum 6 punten per collectie. Je ontvangt deze overwinningspunten in de vorm van inkomkaartjes, die je geheim mag houden voor de andere spelers.

Bij elke evaluatie wordt er ook een extra prijs uitgereikt voor een bepaalde tentoonstelling. Bij de eerste evaluatie (speelbeurt 5) ontvangt de speler die de oudste vaas tentoonstelt 2 overwinningspunten. De vaas moet vanzelfsprekend op dat moment worden tentoongesteld om aanspraak te kunnen maken op deze bonus!



Voorbeeld: Tijdens de evaluatie aan het einde van speelronde 5, ontvangt de speler met de oudste tentoongestelde vaas 2 punten.

Bij de tweede, derde en vierde evaluatie ontvangt de speler die dan de oudste kan (beurt 7), het oudste masker (beurt 9) of de oudste armband (beurt 12) tentoonstelt 2 punten. Om de ouderdom van de vondst te bepalen, wordt de volledige datum gebruikt (Eeuw wordt links aangegeven het jaar rechts).



Voorbeeld: Dit masker dateert van 463 AC.

Na elke evaluatie daalt de interesse van de museumbezoekers in de oudere tentoonstellingen en worden alle schijfjes een aantal velden naar beneden geschoven. In speelbeurt 5 is dat 3 velden, 4 velden in beurt 7 en 5 velden in beurt 9. Als geheugensteuntje wordt dit met pijltjes aangegeven op de kalender. (Denk eraan collecties weg te leggen die uit het museum gaan.)

## Een nieuwe speelronde

Hiermee eindigt een speelronde. Leg de twee onderzoeksfonds kaarten terug in de doos en neem je speelfiguren terug van de onderzoeksfonds velden. De speler die het meest links stond op de onderzoeksfonds velden wordt de nieuwe startspeler. Hij legt de nieuwe vondsten klaar in fase 1 en kiest als eerste het onderzoeksfonds veld in fase 2. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerzin.

## Einde van het spel en eindevaluatie

Het spel eindigt na ronde 12. Nadat je overwinningspunten voor je collecties hebt ontvangen en de extra prijs voor de oudste armband is uitgereikt. De speler die dan de oudste tentoonstelling in het museum heeft wint 3 extra overwinningspunten. De tweede oudste collectie levert 2 punten op, de derde oudste 1 punt.

De speler met de meeste overwinningspunten wist de meeste bezoekers te trekken en wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler, van wie de tentoongestelde collecties de oudste vondst bevat, het spel.

## De grafrover (2-speler spel)

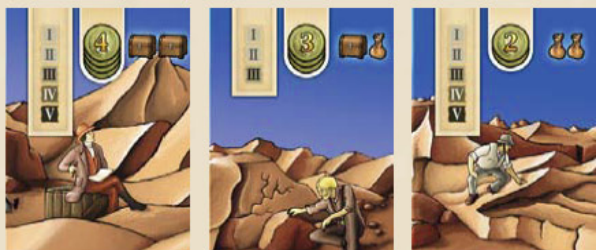
In een 2-speler spel, komt de grafrover in het spel. De grafrover blokkeert elke ronde één van de onderzoeksfonds velden en steelt fondsen en vondsten.

Hieronder vind je alle regelaanpassingen die nodig zijn om met de grafrover te spelen.

### Fase 2: Onderzoeksfondsen verdelen

Nadat je de twee onderzoeksfonds kaarten hebt klaargelegd, plaats je de grafrover op een onderzoeksfonds veld.

- Als je 2 kaarten met geldbuidels hebt getrokken, plaats je de grafrover figuur op het veld met de 2 geldbuidels (5de veld van rechts).
- Als je 1 kaart met geldbuidel en 1 met kist hebt getrokken, plaats je de figuur op het veld waar dit is aangegeven.
- Als je 2 kaarten met kist hebt getrokken, plaatst je de figuur op het veld met de 2 kisten.



Nadat de spelers ook hun speelfiguren hebben geplaatst op de vrije onderzoeksfonds velden, ontvangen de grafrover en de spelers hun fondsen overeenkomstig met hun positie (van rechts naar links).

### Fase 3: Opgraven, tentoonstellen en vondsten opslaan

De spelers en de grafrover voeren hun acties uit in volgorde overeenkomstig hun positie op de onderzoeksfonds velden (van rechts naar links). Als de grafrover aan de beurt is, graaft hij op het duurste niveau dat hij kan betalen en is toegelaten door het gekozen onderzoeksfonds veld. De munten gaan terug naar de voorraad en de vondsten in de doos. Als er zich op dat niveau geen vondsten bevinden zal hij graven op het volgende, duurste niveau waar zich vondsten bevinden. Als de grafrover niet al zijn beschikbare munten opgebruikt, bewaart hij deze voor een volgende ronde.

*Voorbeeld: De grafrover bevindt zich op het 7de veld van de onderzoeksfonds velden en ontvangt 3 munten. Hij mag graven op niveau III, hij neemt die vondsten nadat hij 3 munten betaalde. De vondsten gaan uit het spel, terug in de doos.*

### Een nieuwe speelronde

De speler die als laatste een actie heeft uitgevoerd, wordt de startspeler voor de volgende speelronde. De grafrover wordt wel steeds als eerste geplaatst overeenkomstig met de getrokken onderzoeksfonds kaarten, daarna mag de startspeler zijn speelfiguur plaatsen.



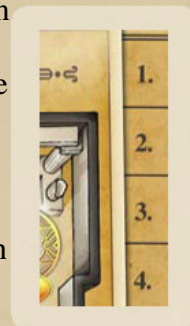
## Varianten voor een meer tactisch spel

Probeer een van de volgende varianten om het spel meer tactische te maken.

### Variant 1: Spelersvolgorde (voor 3 en 4 spelers)

Aan het einde van de speelbeurt als de twee onderzoeksfonds terug in de doos worden gelegd. Verplaats je de speelfiguren van de onderzoeksfonds velden naar de vier volgorde velden rechts op het speelbord. De meeste linkse figuur op veld 1, de volgende op veld 2, enz.

De speler die als laatste een opgraving uitvoerde en zijn speelfiguur nu op veld 1 staat wordt de nieuwe startspeler. Hij legt de vondsten open in fase 1 en is als eerste aan de beurt om een nieuw onderzoeksfonds veld te kiezen in fase 2. De overige spelers volgen in uurwerkwijzerzin



### Variant 2: De vondsten sorteren

Als de startspeler tijdens fase 1 de 5 vondsten op de verschillende niveaus plaatst van de opgravingsite, deze worden gesorteerd volgens de eeuw (1-5).

Maar als er zich er vondsten van dezelfde eeuw moeten worden opgelegd, mag de startspeler bepalen in welke volgorde hij deze plaatst (zonder rekening te houden met de jaartallen rechts op de tegels).

## Tip van de auteurs

### Onderzoeksfonds aanvragen

Een speler die een veld kiest met een redelijk klein bedrag aan onderzoeksfonds (1 of 2 munten) is vrij zeker dat hij dat bedrag ook zal krijgen en ook als een van de eerste aan de beurt komt, waardoor hij meer mogelijkheden heeft om te kiezen waar hij wil opgraven. Spelers die een groot bedrag aan onderzoeksfonds wil (5-6) ontvangen, komen later aan de beurt. Het risico bestaat dan ook dat de beschikbare fondsen zijn uitgeput, waardoor ze minder dan gevraagd of zelfs helemaal geen geld ontvangen.

Als er zich weinig vondsten of vondsten met lage waarden (1ste en 2de eeuw) in de opgravingsite bevinden kan het nuttig zijn de ontvangen fondsen te bewaren voor latere speelbeurten.

### Onderzoeksfonds aanwenden

De speler moeten proberen zoveel mogelijk geld uit onderzoeksfonds te verzamelen en dit verstandig gebruiken. Je hebt geld nodig voor opgravingen, vondsten op te slaan en collecties op te poetsen. Maar te veel oppoetsen, kan ervoor zorgen dat je te weinig geld overhoudt om winstgevende opgravingen uit te voeren.

## Credits

**Auteurs:** Stefan Dorra & Ralf zur Linde

**Illustraties & Layout:** Klemens Franz

**3D-Shot:** Andreas Resch

**Bewerking:** Henning Kröpke

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG, Hamburg  
www.eggertspiele.de

**Nederlandse vertaling & Bewerking:** Christophe Mannaert  
(Christophe.Mannaert@telenet.be)

gryphon  
GAMES



www.freddistribution.com



eggertspiele