



# AMYGDALA

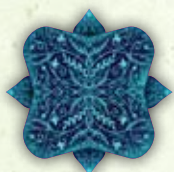
## REGELBOEK

*Het leven zit vol emoties ... En het deel van het brein dat vooral met het verwerken van deze emoties geassocieerd wordt, is het Amygdala.*

### SPELMATERIAAL\*



1 Amygdala-spelbord



1 Startspelermarkeerder



16x 5x 12x

33 Munten



18 Gelukstegels



12 Jokertegels



72 Grondstoftegels



1 Toltegel



18 Ideetegels



24 Droomtegels



7 OP-tegels (in een variant gebruikt)

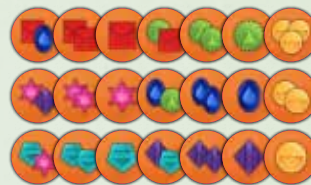


4 Spelershulpen

In elk van de 4 spelerskleuren: (grijs, donkerblauw, groen, oranje)



1 Spelersbord



21 Emotietegels



7 Claimtegels



1 Stemmingspion



1 Gedachtewolk



1 OP-markeerder

\* alle componenten zijn eindig.



# SPELOPSTELLING

Het Amygdala-spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. (De verschillen tussen de twee zijden zijn enkel esthetisch, kies welke zijde je het mooist vindt.)

De toltegel wordt boven de lotusbloem gelegd, tussen paars (verwondering) en indigo (verdriet). De tegel blijft daar liggen voor de rest van het spel, tenzij je met een variant speelt (zie pag. 8).

Plaats je overwinning-puntenmarkeerder (OP-markeerder) op veld 0 van het OP-spoor.

Sorteer de grondstoftegels volgens het aantal spelers. Gebruik steeds de tegels zonder stippen; voeg in geval van 3 of 4 spelers de tegels met 3 stippen toe, en voeg in geval van 4 spelers de tegels met 4 stippen toe. In een spel met 2/3 spelers leg je de niet gebruikte tegels terug in de doos.

Schud de grondstoftegels met de afbeelding naar beneden. In een spel met 2/3 spelers leg je 2 tegels op elke lotusbloem, in een spel met 4 spelers leg je 4 tegels op elke lotusbloem.

Plaats de rest van de tegels blind in een stapel naast het spelbord.



Kies een startspeler. Als je niet kan beslissen, begint de speler met de vroegste levensherinnering. Deze speler neemt de startspelermarkeerder.

**Variantregels:** De 7 OP-tegels kunnen aan het spelbord toegevoegd worden door ze willekeurig op de OP-waarden te plaatsen die op het bord gedrukt staan. Leg ze terug in de doos als deze variant niet gebruikt wordt. Zie pag. 8 voor details.



# SPELOPSTELLING

Kies een spelerskleur en neem de volgende componenten in die kleur:  
1 spelersbord, 21 emotietegels, 7 claimtegels, 1 stemmingspion, 1 gedachtevolk, 1 OP-markeerder en 1 Spelershulp.

Plaats je stemmingspion op de wortels van dezelfde lotusbloem als de toltegel.

Leg je spelersbord voor je.

Leg je gedachtevolk naast je spelersbord.

Leg je 7 claimtegels met de afbeelding naar boven naast je spelersbord; deze kan je nog niet gebruiken.

Leg de munten en droom-, geluks-, idee- en jokertegels naast het spelbord als een voorraad.

Leg 1 jokertegel en 3 munten met waarde 10 op 4 vrije velden van de geheugenbank op je spelersbord.

Schud de rest van je emotietegels blind. Plaats ze willekeurig en blind op alle andere lege velden van je spelersbord. Draai ze daarna open.

Laat alle bonusvelden, velden waarop iconen staan afgebeeld van jokertegels, gelukstegels, claimtegels en droomtegels, onbedekt.

Neem je emotietegel met de 3 geluks-iconen. Leg deze in het midden van je spelersbord.

(hier wordt een spel met 4 spelers afgebeeld)



# OVERZICHT

Spelers verzamelen grondstoftegels  om emotietegels  op hun spelersborden te ontgrendelen. Hun ontgrendelde emoties worden strategisch op de 7 kleurzones van het spelbord geplaatst. Meerderheden in deze zones leveren overwinningpunten (OP)  op. De speler met de meeste OP aan het einde van het spel wint. De 7 emoties in het spel zijn:



Verdriet



Sereniteit



Dankbaarheid



Geluk



Hoop




Woede



Verwondering

## SPELVERLOOP

De speler met de startspelermarkeerder  begint. Spelers gaan om beurt en met de klok mee verder tot aan het einde van het spel.

Tijdens je beurt moet je 1 van de volgende 3 acties uitvoeren:

**A. Bemachtig grondstoftegels**

**B. Plaats een emotietegel**

**C. Plaats een claimtegel**

### A. BEMACHTIG GRONDSTOFTEGELS

Op grondstoftegels staan emotie- of jokersymbolen afgebeeld die later gebruikt zullen worden om emotietegels van je spelersbord te ontgrendelen. Om (een) grondstoftegel(s) , te bemachtigen, verplaats je eerst (indien gewenst) je stemmingspion  met de klok mee naar de lotus  waar je (een) grondstoftegel(s) wil kopen. Als je tot op of voorbij de toltegel , .

Beslis dan of je 1 of 2 grondstof(fen) wil kopen van de lotus waar je stemmingspion staat. In een spel met 4 spelers zijn er 2 kanten van de lotus waartussen je kan kiezen, maar je mag enkel tegels van 1 kant kiezen (links of rechts van het midden).

ste tegel die je gekozen hebt; als je 2 tegels kiest, is de goedkoopste gratis.

Tenslotte, wanneer er 3 of minder grondstoftegels op alle lotusbloemen overblijven, vul je ze aan vanuit de stapel. Begin met het aanvullen van de lotus waarop de toltegel ligt en ga dan verder met de klok mee. Schud de aflegstapel om een nieuwe stapel te maken (indien nodig).

**Opmerking:** Wanneer je onvoldoende munten hebt om een gewenste actie uit te voeren, kan je 2 OP ruilen voor 1 munt.

**Voorbeeld:** Stien verplaatst haar stemmingspion naar de wortels van een lotus met 4 grondstoftegels

1. Ze besluit om een tegel te kopen aan de linkerkant van de lotus. Ze betaalt 3 munten voor beide tegels 2 omdat de tweede, goedkopere tegel gratis is.



## GEHEUGENBANK

Je geheugenbank bestaat uit de 10 bladvormige velden op je spelersbord. Bij het einde van je beurt moeten al je items (munten, joker-, idee-, droom-, grondstof-, gelukstegels en behaalde claimtegels) in je geheugenbank passen, 1 item op elk veld. Tijdens je beurt mag je de limiet van je bank overschrijden, maar aan het einde van je beurt moeten alle overvloedige items afgelegd worden (naar keuze van de speler). Op elk moment kunnen munten gratis geruild worden met de voorraad om wisselgeld te verkrijgen (bv. 2 munten met waarde 5 voor 1 munt met waarde 10, enz.).







## B. PLAATS EEN EMOTIETEGEL

Deze actie gebeurt in 4 stappen:

1. *Ontgrendel een emotietegel*
2. *Plaats de ontgrendelde emotietegel*
3. *Scoor OP*
4. *Controleer voor bonussen*

### 1. Ontgrendel een emotietegel

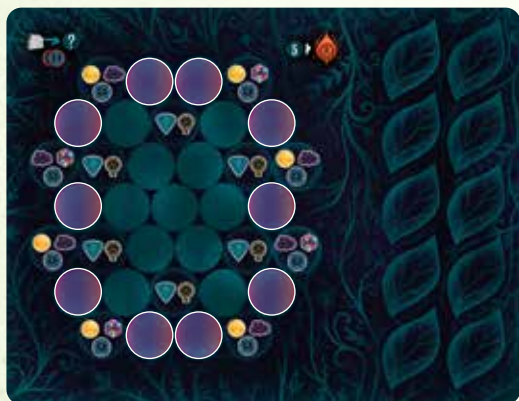
Je gedachtewolk  moet op je spelersbord naar de emotietegel  bewegen die je wil ontgrendelen.

Wanneer je de gedachtewolk wil verplaatsen, mag die:

- a. gratis naar een aangrenzende emotietegel bewegen of
- b. tegen een prijs van 2 munten naar eender welke emotietegel springen.. Je mag gratis springen als er geen emotietegel aan de gedachtewolk grenst.



**Opmerking:** De eerste keer dat je tijdens het spel je gedachtewolk verplaatst, mag je ze op eender welke emotietegel plaatsen aan de buitenkant van je spelersbord.



Mogelijke startplaatsen van je gedachtewolk

Nadat je je wolk verplaatst hebt, moet je de grondstoffen die afgebeeld staan op je gekozen tegel betalen met grondstoftegels, jokertegels en/of gelukstegels van je geheugenbank. Gebruikte grondstoftegels worden met de afbeelding naar boven in een aflegstapel gelegd naast de grondstoffenvoorraad. Alle andere betaalde items gaan terug naar de voorraad. Deze emotietegel is nu ontgrendeld.

Als je de nodige grondstoftegels niet hebt, kan je gebruikmaken van het ruilschema (zie pag. 7).

**Opmerking:** Gelukstegels worden enkel gebruikt om geluks-emotietegels te ontgrendelen en enkel gelukstegels kunnen geluks-emotietegels ontgrendelen.



**Voorbeeld:** Jan wil de emotietegel met 1 dankbaarheidsicoon en 1 verdrieticoon ontgrendelen

1. Hij betaalt 2 munten om van zijn huidige veld over het bord te springen
2. Hij betaalt 1 verdrietgrondstof en 1 jokertegel in de plaats van een dankbaarheidsgrondstof
3. Deze tegel is nu ontgrendeld.



### 2. de ontgrendelde emotietegel

Het Amygdala-spelbord heeft 7 zones: geel, paars, indigo, blauw, groen, roze en rood. In het midden van elk gebied wordt een emotie afgebeeld, die een bron wordt genoemd (bv. bij indigo is dat verdriet).

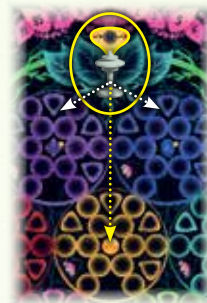
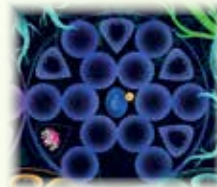
Alvorens de emotietegel te plaatsen, moet je stemmingspion op de wortels van een lotus staan die grenst aan de kleurzone waarin je je ontgrendelde emotietegel wil plaatsen. Je mag je stemmingspion gratis en met de klok mee naar eender welke andere lotus verplaatsen. Let op, als je stemmingspion zich tot op of voorbij de lotus beweegt waar de toltegel ligt, dan moet je 1 munt betalen.

Om emotietegels in het centrale, gele gebied te plaatsen, moet je stemmingspion op dezelfde lotus staan als de toltegel.

De ontgrendelde emotietegel moet zodanig geplaatst worden dat hij grenst aan één van de volgende:

- a. een bron die overeenkomt met een emotie op de tegel of
- b. één van je eigen eerder geplaatste tegels die dezelfde emotie afbeeldt. betekent dat je je netwerk over grenzen van zones heen mag uitbreiden als de tegel zodanig geplaatst wordt dat hij grenst aan een overeenkomstige emotie.

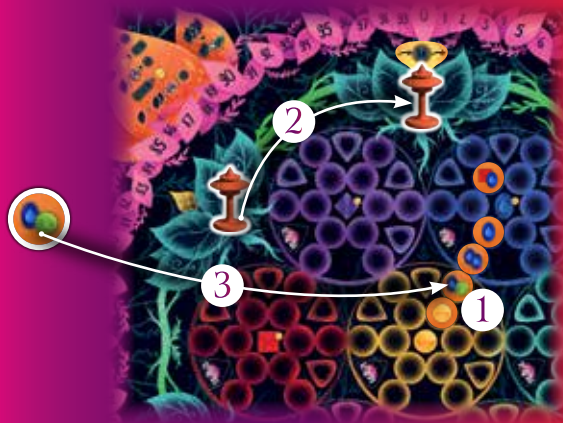
**Opmerking:** In het uitzonderlijke geval dat een emotietegel niet kan geplaatst worden, dan kan je de tegel alsnog ontgrendelen en daarna terug in de doos leggen, waarna je beurt eindigt.





Hoewel geluks-emotietegels niet beschouwd worden als jokertegels (die met alles kunnen overeenkomen), kunnen ze grenzend aan eender welke bron geplaatst worden (je stemmingspion moet zich, zoals gewoonlijk, op de wortels

**Voorbeeld:** Jan wil zijn ontgrendelde dankbaarheids- en verdriet-emotietegel in de centrale, gele zone leggen, wat hij kan doen door de tegel zodanig te plaatsen dat die grenst aan zijn eerder geplaatste dubbele verdrietetegel ①. Hij verplaatst zijn stemmingspion naar dezelfde lotus als de toltegel ②, betaalt 1 munt en plaatst zijn tegel. ③.



### 3. Scoor OP

Je krijgt 1 OP voor elke overeenkomstige emotie (niet voor elke tegel) verbonden in een netwerk met je nieuw geplaatste tegel (inclusief de nieuwe tegel). Een netwerk is een keten (inclusief elke vertakking) van dezelfde emotie in een groep van 1 of meer van je emotietegels.



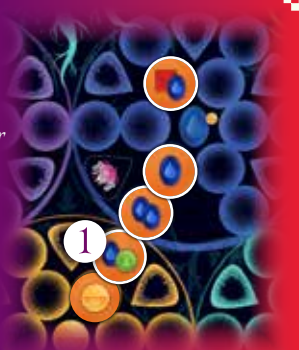
Victory Point

Als je nieuw geplaatste tegel meer dan 1 type emotie bevat, moet je kiezen met welk van de emotienetwerken je wil scoren.

De bron geldt als een verbinding in je netwerk, maar levert geen OP op. Geluk vormt enkel een netwerk met geluk; het wordt niet beschouwd als een joker, hoewel het overeenkomt met eender welke bron.

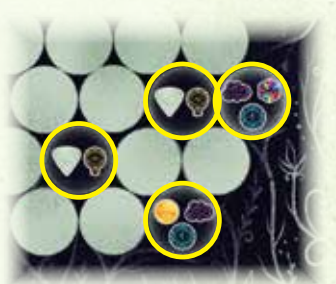
**Opmerking:** Een verbonden netwerk van emotietegels kan zich uitstrekken over meerdere zones.

**Voorbeeld:** Jan kiest ervoor zijn netwerk van verdrietetegels te scoren ①. Hij scoort 5 OP en verplaatst zijn OP-markeerder overeenkomstig.



### 4. Controleer voor bonussen

Bonuslocaties zijn die velden op je spelersbord die iconen van joker-, geluks-, idee-, droom- en claimtegels tonen. Controleer elke bonuslocatie die aan je gedachte-wolk grenst. Als alle velden die rechtstreeks aan deze bonuslocatie grenzen nu leeg zijn (geen enkele emotietegel meer raken), dan neem je alle bonusitems die afgebeeld zijn (uit de voorraad of naast je spelersbord) en plaats je ze op vrije velden in je geheugen-bank.



Bonus locations

Als je een claimtegel van naast je spelersbord mag nemen, mag je kiezen welke je neemt.



**Claimtegels** zijn nodig om meerderheids-OP in een zone op te eisen.



**Jokertegels** kunnen gebruikt worden in de plaats van eender welke grondstoffetegel bij het ontgrendelen van emoties (behalve geluk).



**Gelukstegels** worden gebruikt om geluks-emotietegels te ontgrendelen.



**Ideetegels** kunnen geruild worden voor munten. Zie "Gratis Ruilen" op pag. 7.



**Droomtegels** kunnen geruild worden voor OP. Zie "Gratis Ruilen" op pag. 7.

**Voorbeeld:** Jan heeft alle emotietegels rond een bonusveld ontgrendeld en geplaatst ①. Hij neemt 1 claimtegel (hij kiest zijn verdriet-claimtegel) en 1 ideetegel ② en plaatst beide tegels in zijn geheugenbank ③.

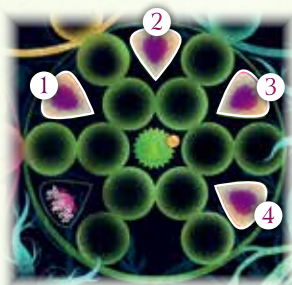




## C. PLAATS EEN CLAIMTEGEL

Je stemmingspion moet zich op de wortels van een lotus bevinden die grenst aan de kleurzone waar je je claimtegel wil plaatsen. Als je de claimtegel in geel wil plaatsen, moet je stemmingspion op dezelfde lotus staan als de toltegel. Je mag je stemmingspion gratis en met de klok mee naar eender welke andere lotus verplaatsen. Let op, als je stemmingspion tot op of voorbij de lotus beweegt waar de toltegel ligt, moet je 1 munt betalen.

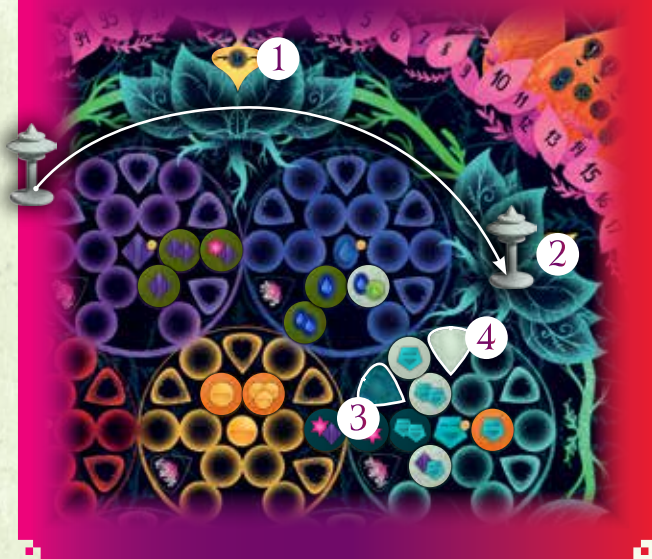
Plaats een claimtegel van je geheugenbank op de zone van het spelbord die overeenkomt met de claimtegel. Plaats de tegel met de afbeelding naar beneden in het eerste beschikbare veld in die zone (met de klok mee op de omliggende, traanvormige velden). De plaatsingsvolgorde zal aan het einde van het spel het gelijkspel breken.



Claimtegel locaties

De claimtegel betekent dat je aan het einde van het spel punten kan scoren in deze zone.

**Voorbeeld:** *Isabelle* wil haar sereniteit-claimtegel plaatsen. Ze moet 1 munt betalen om de toltegel te passeren ① terwijl ze met de klok mee beweegt naar de eerste lotus grenzend aan de blauwe zone ②. *Stien* heeft al een claimtegel in deze zone ③, dus *Isabelle* plaatst haar claimtegel in het volgende beschikbare veld (met de klok mee vanaf *Stiens* tegel) ④.



## GRATIS RUILEN

Naast je actie (A, B of C), mag je op elk moment tijdens je beurt ook items in je geheugenbank ruilen zoals aangegeven op de ruilschema's op het spelbord en je spelersshulp.



2 OP kunnen geruild worden voor 1 munt.



1 droom- of 1 gelukstegel kan geruild worden voor 2 munten.



1 grondstoftegel of 1 jokertegel kan geruild worden voor 1 munt.



7 munten kunnen geruild worden voor 1 gelukstegel bij het ontgrendelen van een tegel.



Wanneer je een emotie moet betalen om een emotietegel te ontgrendelen (met uitzondering van geluk), mag je in de plaats betalen met 2 grondstoftegels naar keuze, 1 jokertegel of 5 munten.



1/2/3/4 ideetegel(s) kan/kunnen geruild worden voor respectievelijk 2/5/10/15 munten.



1/2/3/4/5/6 droomtegel(s) kan/kunnen geruild worden voor respectievelijk 2/5/9/14/20/27 OP.

## EINDE VAN HET SPEL



Wanneer een speler aan het einde van het spel slechts 5 emotietegels over heeft op hun spelersbord, wordt het einde van het spel ingeleid. Ga verder met de ronde zodat iedereen hetzelfde aantal beurten krijgt. Daarna krijgt iedereen nog 1 beurt. Ga verder met de eindscore.



**Voorbeeld:** *Wim* is de startspeler, gevolgd door respectievelijk *Jan*, *Stien*, en *Isabelle*. Bij het einde van haar beurt heeft *Stien* slechts 5 tegels over, dus het eindspel wordt ingeleid. *Isabelle* krijgt nog 1 beurt. Daarna krijgen alle spelers nog 1 beurt.



# EINDSCORE

Spelers krijgen OP voor resterende munten en voor meerderheden in elk van de 7 zones.

## RESTERENDE MUNTEN

Bereken de totale waarde van al je resterende munten en ontvang 1 OP voor elke 3 munten (naar waarde, niet hoeveelheid).

## SCOR DE 7 KLEURZONES VAN HET SPELBORD

Neem 1 zone per keer om te scoren. Alle spelers tellen het aantal emotie-iconen die ze in elke zone hebben. Sommige emotie-iconen hebben meerdere iconen; let erop dat je ze allemaal telt. Het maakt niet uit of de emoties deel uitmaken van een netwerk of overeenkomen met de zone.

De speler met de meeste emoties van om het even welke soort, met of zonder een claimtegel in de zone, staat op de 1ste plaats. De speler met het tweede hoogste aantal emoties staat op de 2de plaats en de speler met het derde hoogste aantal emoties wordt derde. In geval van een gelijkspel wint de speler die zijn claimtegel het eerst (meer links) in de zone plaatste.

Let op, enkel spelers met een claimtegel in de zone kunnen punten scoren die getoond worden in die zone.

Elke speler met een claimtegel wint nu de OP die overeenkomen met hun plaatsing in die zone.

Als een speler zonder een claimtegel op de 1ste plaats staat, krijgen ze geen OP, maar ze staan nog steeds op de 1ste plaats. Dus als de speler op de 2de plaats een claimtegel heeft, scoren ze enkel de waarde van de 2de plaats.

**Voorbeeld:** *Stien, Isabelle, en Wim plaatsten emotietegels in de blauwe zone. Stien heeft 2 emotietegels, Isabelle heeft 3, en Wim heeft 4. Wim claimt de 1ste plaats, maar omdat hij zijn gemoedsrust-claimtegel niet in deze zone plaatste, scoort hij geen punten. Isabelle claimt de 2de plaats en krijgt 4 OP. Stien is derde en krijgt zo 2 OP.*



Nadat alle 7 zones gescoord zijn, wint de speler met de meeste OP.

In geval van een gelijkspel wint degene met de hoogste totale waarde van hun resterende munten. Als er nog steeds een gelijkspel is, vieren alle spelers een gedeelde overwinning.

# VARIANTEN

## DE WIJZIGENDE TOLVARIANT



Elke keer je je stemmingspion voorbij de toltegel verplaatst, betaal je niet alleen de kosten, maar verplaats je ook de toltegel naar de volgende lotusbloem waarnaar je op weg bent.

Spelers mogen niet in een volledige cirkel bewegen, eindigend waar ze gestart waren. Ze moeten naar een andere lotus gaan dan de lotus waar ze van kwamen.

Alle andere regels zijn nog steeds van toepassing (op dezelfde lotus als de toltegel staan om je emotietegels in het centrale gedeelte te plaatsen, enz.).

## DE OP-TEGELVARIANT



Plaats bij het begin van het spel willekeurig 1 OP-tegel op elk van de gedrukte scorewaardes in elke zone. Aan het einde van het spel scoor je de 7 kleurzones volgens deze tegels.

# COLOFON

**SPELONTWERP:** Wolfgang Kramer, Michael Kiesling • **ILLUSTRATIES:** Anastasia Cartovenco • **SPELONTWIKKELING:** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun • **PROJECTMANAGER:** Jelle Van Camp • **ARTISTIEKE LEIDING:** Rafaël Theunis • **REDACTIE:** Amanda Erven • **NEDERLANDSE VERTALING:** Christine Gijbels • **KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gielis • **LOGISTICS:** Wim Goossens, Eefje Gielis

Wolfgang Kramer wil graag Uschi Kramer, Reinhard Kramer, Matthias Kramer, Regina Kramer, Rainer Rösner, Wolfgang Schneeiegl en Brigitte Schneeiegl danken. Michael Kiesling wil in het bijzonder zijn vrouw Ina en de Achimer Gameboard Club bedanken.

Als er problemen zijn met dit spel, contacteer de verkoper bij wie je dit spel kocht of onze klantendienst op <https://gamebrewer.com/customer-service>

