

## Origo - samenvatting

Het spel verloopt in rondes. Startspeler: jongste speler in ronde 1; na een stamtelling wordt de startspeler gekozen door de speler met minste punten. De startspeler legt een van zijn extra schilden op het scorebord.

### Spelerbeurt

- De actieve speler mag de volgende 4 acties in willekeurige volgorde uitvoeren.

<b>Gebiedsuitbreiding</b>	}	-	Speel een kaart en plaats een schild in het desbetreffende gebied.	
	}			
<b>Aanvallen</b>	}	2X	- Alleen in een gesticht land of volledig gevulde zee.	
	}		- Naburig schild = 1 gevechtspunt; passende kaart = 2 gevechtspunten.	
	}		- Verdediger wint bij gelijke stand.	
	}		- Verliezer verwijdert schild uit het spel.	
<b>Volksverhuizing of Kaarten ruilen</b>	1X	-	Verplaats <u>één</u> schild naar een aangrenzend vrij veld. Je mag daarbij over eigen schilden springen.	- of -
		-	Leg 2 kaarten af en trek 2 nieuwe kaarten van de stapel.	
<b>Zeevaart</b>	1X	-	Verplaats een of meer schild(en) van een zeeveld naar een aangrenzend vrij land- of zeeveld. Je mag daarbij over eigen schilden springen.	

- Aan het einde van zijn beurt vult de actieve speler zijn hand weer aan tot 10 kaarten. (Idem voor een door hem aangevallen speler)

### Landen stichten en winstpunten verdienen

#### Land stichten:

- Een speler bezet het laatste vrije veld van een land.
- Hij plaatst de linker witte steen van het scorebord op dit land.
- Hij registreert de desbetreffende winstpunten.
- Bij een rood veld volgt een stamtelling aan het einde van deze ronde (een eventuele 2<sup>e</sup> stamtelling schuift door naar de volgende ronde).

#### Stamtelling:

- Clantelling:  
Telling van groepen fiches. De grootste groep krijgt 8 punten enzovoort. Gelijke stand schuift door naar volgende plek. Gelijke stand bij dezelfde speler: beide clans krijgen volle mep.
- Zeetelling:  
Grootste zeemacht = 2 punten; 2e plek = 1 punt. Gelijke stand schuift door. Vervolgens krijgt iedere speler 1 punt voor elk eigen zeeschild.
- Landentelling:  
Punten voor 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> plek per land. Zie per land de desbetreffende tabel. Gelijke stand schuift door.
- Bij een telling wordt de scorepion van de speler die meeste punten ontvangt altijd als eerste verzet.
- Als een scorepion op een bezet veld zou eindigen, schuift deze pion door naar het eerstvolgende vrije veld.
- Na de stamtelling kiest de speler met de minste punten de nieuwe startspeler. Deze startspeler legt zijn extra schild op het scorebord.

### Einde van het spel

- De laatste witte steen wordt op het bord geplaatst – of
- Een speler plaatst zijn laatste schild op het bord - of
- Alle spelers hebben op rij een beurt gepast.
- De laatste ronde eindigt met de laatste stamtelling