

WaanWoud

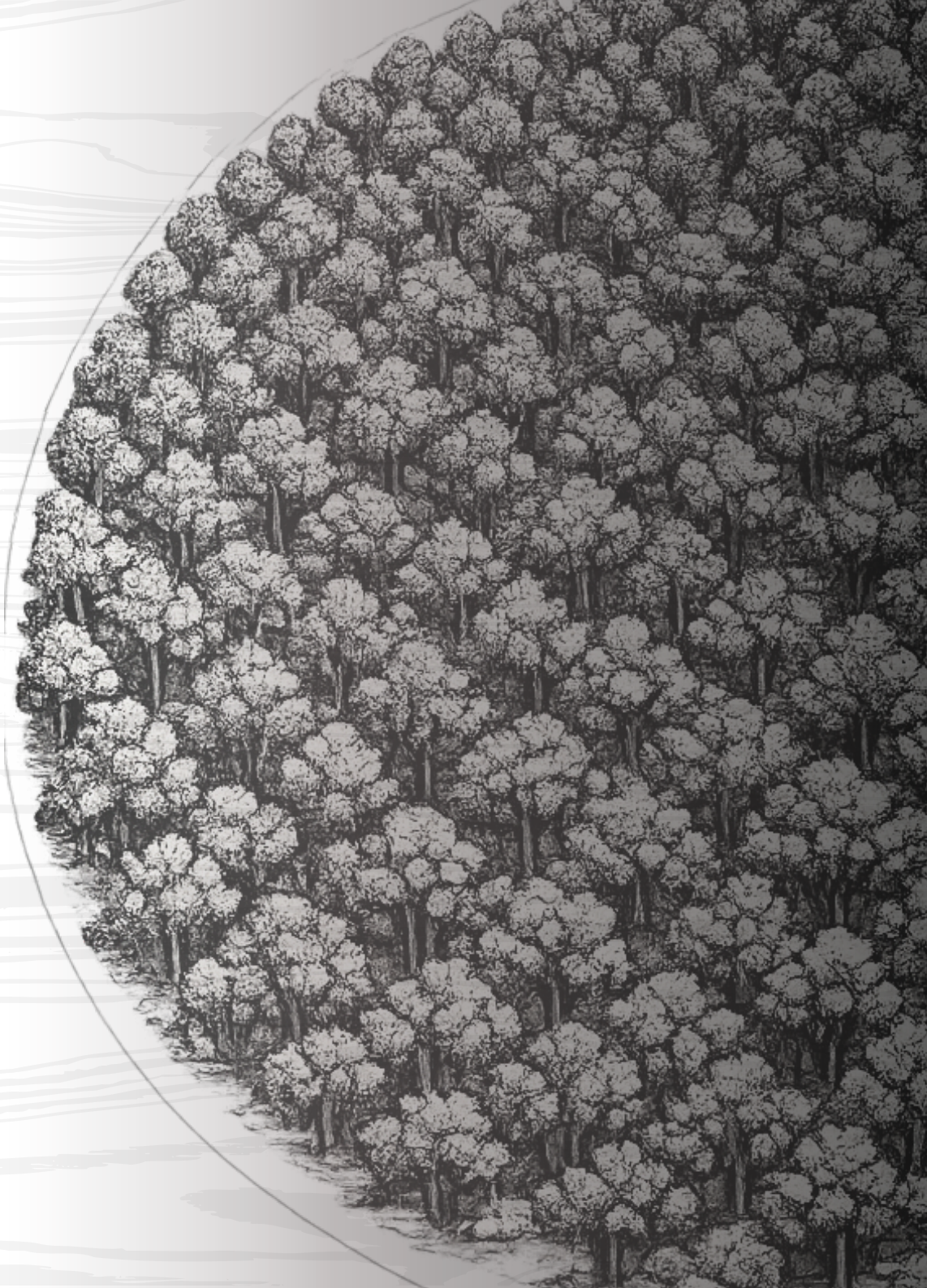
Speluitleg

WaanWoud is een spel over de ontginning van de Limburgse plateaus tussen de 11e en 14e eeuw. In deze periode veranderde het landschap langzaam in het gebied dat we nu kennen. Met kleine dorpen, akkers, kerken en kloosters.

Ontginnen was een moeizaam en ingewikkeld proces, waar veel bij kwam kijken. Boeren, dorpelingen en soms ook geestelijken trokken in opdracht van landheren of abten naar de bosrand. Daar kapten ze bomen, maakten ze grond vrij en probeerden ze het nieuwe land geschikt te maken voor akkers, nederzettingen en kloosters.

In WaanWoud leid je een ontginningsploeg, jij bepaalt waar het bos wordt gekapt, hoe het land wordt ingericht en hoe jouw ploeg omgaat met tegenslag.

Maar let op! Het woud geeft zich niet zomaar gewonnen. In een tijd waarin de kerk grote invloed had, was er ook nog aandacht voor oude verhalen, angsten en bijgeloof. Er gaan geruchten dat er vreemde wezens tussen de bomen dwalen, en die zouden de ontginning nog wel eens flink kunnen verstoren.



Vier seizoenen

Het spelen van WaanWoud is opgedeeld in vier seizoenen. Samen vormen deze seizoenen één jaar waarin jouw ontginningsploeg probeert een stuk Limburgs plateau bruikbaar te maken.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk land vrij te maken, slim in te richten en te beschermen.

Dit gebeurt in vier fases:

Winter - Het woud in

In de winter begint de ontginning. De akkers liggen stil, dus is er tijd om het bos in te trekken. Spelers kappen bomen, banen zich een weg door het woud en bepalen welke delen van het gebied later bruikbaar worden. Ook kunnen spelers in deze fase voorraden verzamelen, die de latere fasen makkelijker maken.

Lente - Ploegen, zaaien en stichten

Nu het bos is opengebrouwen, krijgt het land vorm. Grond wordt omgeploegd, zaden worden geplant en water wordt naar de akkers geleid. Wie genoeg ruimte heeft vrijgemaakt kan ook dorpen of kloosters stichten. Kloosters kunnen een belangrijke investering zijn voor de volgende fase van het spel.

Zomer - Geruchten rond het kampvuur

In de zomer is het werk lichter en blijft er tijd over rond het kampvuur. Er worden geruchten verspreid over wat er zich allemaal verschuilt in het woud. In deze fase krijg je te maken met folklore, bijgeloof en de bijbehorende rol van de kerk.

Herfst - Afronden en oogsten

In de herfst wordt er geoogst en loopt het werkjaar ten einde. Spelers kijken terug op hun keuzes en tellen hun punten bij elkaar op.

Let op!

Je kunt gedurende het spel gebruikmaken van **noodingrepen**. Hiermee kun je per beurt één gekozen dobbelsteen aanpassen naar een gewenste waarde. Je mag dit in totaal 3 keer doen, je mag dit in elke fase doen. Elke keer dat je een noodingreep gebruikt, kruis je rechtsboven op je speelblad een vakje aan.

Fase 1: Winter

De winterfase duurt 6 beurten. Aan het begin van elke beurt worden er 3 dobbelstenen geworpen.

In de winter moet de speler elke dobbelsteen toewijzen aan één van de volgende acties:

ontginningsgebied (Kwadrant 1&2, 3&4, 1&3, 2&4, 1&4 of 2&3)

Snelheid van ontginning (aantal tegels dat je mag ontginnen)

Investering in voorraden (aantal vakjes dat je mag aankruisen)

Je bepaalt zelf welke dobbelsteen je waarvoor gebruikt. Alle drie de acties moeten per beurt voltooid worden. Je kunt dus niet twee keer dezelfde actie kiezen. Daardoor kan dezelfde worp op meerdere manieren worden ingezet.

Zo bepaalt niet alleen de worp wat je kunt doen, maar ook hoe slim je de dobbelstenen inzet.

De voorraden kunnen meteen aan het begin van de volgende fase worden gebruikt en geven een voorsprong, zaden zorgen voor extra akkers, hout zorgt voor extra dorpen en relikwieën zorgen voor extra kloosters. Voor de voordelen per inrichting zie de uitleg over de lente fase.

Verder mag je per ontginningsgebied alleen beginnen met ontginnen vanaf de bosrand, en mag je alleen verder ontginnen aan tegels die al ontgonnen zijn. Je mag dus niet zomaar willekeurige plekken ontginnen, en het is niet toegestaan om diagonaal te ontginnen!

Zie de player-aid voor meer uitleg over de acties per fase!

Een worp kan er als volgt uitzien:

1 - 2 - 4

Deze beurtstructuur blijft gedurende het hele spel hetzelfde. In elke fase worden er 3 dobbelstenen geworpen, maar per seizoen verschillen de acties waaraan je de dobbelstenen kunt toewijzen.

Je zou bijvoorbeeld kunnen kiezen voor:

- 1 inzetten voor ontginningsgebied
- 2 inzetten voor het aantal tegels ontginnen
- 4 inzetten voor punten investeren in een voorraad

of

- 4 inzetten voor ontginningsgebied
- 2 inzetten voor het aantal tegels ontginnen
- 1 inzetten voor punten investeren in een voorraad

Voorbeeld:

Gebied 1

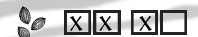


2 tegels ontginnen

2x



3 vakjes investeren



Fase 2: Lente

Deze fase begint met het besteden van de voorraden die in de winter zijn verzameld. Je mag deze gebruiken om op elk willekeurig **ontgonnen** vak iets in te richten.

De lentefase duurt ook 6 beurten. Ook in deze fase worden aan het begin van elke beurt 3 dobbelstenen geworpen. Net als in de winter mag de speler elke dobbelsteen zelf toewijzen aan één van de beschikbare acties. In de lente zijn dat:

Ontginningsgebied

Aantal akkers dat je mag aanleggen

Bouwproject dat je mag aanleggen

Zo bepaalt de speler zelf hoe het vrijgemaakte land wordt ingericht en op welke manier het gebied waarde krijgt.

Alleen eerder ontgonnen tegels mogen ingericht worden, de overige tegels blijven onontgonnen bos.

Voorbeeldworp:

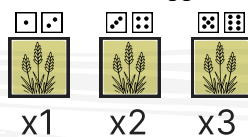
1 - 3 - 4

Voorbeeld:

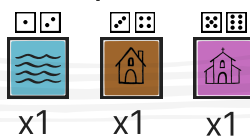
Gebied 1



2 akkers aanleggen



1 dorp stichten



Inrichting van het land



Akkers: Als je niet genoeg voedsel weet te produceren zal de bevolking van het plateau verhongeren, wanneer je aan het einde van het spel minder dan 15 voedsel hebt geproduceerd krijg je -5 punten, heb je meer dan 20 voedsel geproduceerd krijg je +5 punten.

Waterlopen: Waterlopen versterken omliggende akkers, deze akkers geven +1 extra voedsel. Waterlopen kunnen alleen aangelegd worden op de daarvoor gemarkeerde tegels. De bonus van waterlopen telt ook diagonaal

Dorpen: Leveren 3 punten per dorp op, minstens één dorp in 2 kwadranten geeft een bonus van +3, bij minstens één dorp in 3 kwadranten + 5, bij minstens één dorp in **elk** kwadrant + 8

Klooster: Kloosters zijn vooral nuttig in de laatste fase van het spel en maken het makkelijker om geruchten te bezweren. Zie kloosters als een investering voor de volgende fase, ze geven je namelijk 1 bezweringspunt per klooster in het desbetreffende gebied. Ook zijn ze 2 punten waard en beschermen ze omliggende tegels tegen de effecten van geruchten.

Fase 3: Zomer - geruchten plaatsen

De zomer is aangebroken. Het zware werk ligt even stil, maar rond het vuur beginnen geruchten zich te verspreiden.

In het woud worden vreemde wezens gespot en de onrust onder de ontginningsploeg groeit.

Aan het begin van de zomerfase wordt er eerst vier keer geworpen om te bepalen welk gerucht waar verschijnt. Bij deze worpen mogen spelers de dobbelstenen niet zelf toewijzen.

Voor elk gerucht wordt er één keer gegooid om te bepalen in welk gebied het verschijnt.

Gebruik hiervoor één dobbelsteen:

- 1 = gebied 1
- 2 = gebied 2
- 3 = gebied 3
- 4 = gebied 4
- 5 of 6 = opnieuw gooien

Let op: in elk gebied mag maar één wezen staan. Gooi je een gebied waar al een wezen staat? Dan schuift het nieuwe wezen door naar het eerstvolgende lege gebied.


Voorbeeld:

De weerwolf staat al in gebied 3. Daarna gooi je voor het dwaallicht ook 3. Omdat gebied 3 al bezet is, schuift het dwaallicht door naar gebied 4. Is gebied 4 ook bezet? Dan schuift het door naar gebied 1.


Geruchten



Weerwolven maken dorpingen bang. Ze durven niet meer buiten te komen en **dorpen in dit gebied verliezen hun punten**



Alvermannetjes stelen de oogst. Maken **akkers in het gebied onbruikbaar en deze leveren geen oogst op**



Dwaallichten verleiden mensen onderweg naar de mis en laten hen verdwalen. **Kloosters in dit gebied geven geen punten meer**



Watergeesten nestelen zich in waterlopen. Hierdoor durven mensen geen irrigatie meer aan te leggen. **Akkers omliggend aan waterlopen verliezen hun bonus**

Is er in een gebied geen onontgonnen tegel meer? Dan verschuilt het wezen zich achter de bosrand en heeft het minder invloed. Je mag alvast 1 groen vakje aanvinken bij het desbetreffende wezen.

Op je speelblad vul je dus per gerucht in welk gebied het gerucht beïnvloedt. Zodra dit voor elk gerucht is gedaan, kunnen de geruchten worden bestreden.

Voorbeeld:

Fase 3 - Bezwaren

Gebied: **1**



Weerwolven
Weerwolven maken dorpingen bang, ze durven niet meer buiten te komen en **dorpen in dit gebied verliezen hun punten**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bezwoeren:

Fase 3: Zomer - geruchten bezweren

Nu alle geruchten geplaatst zijn, is het tijd voor de kerk om in te grijpen. Bijgeloof werd in deze tijd vaak als heidens of ketters beschouwd en moest daarom bestreden worden.

De zomerfase duurt 4 beurten: één beurt per gerucht. De volgorde waarin de geruchten worden bestreden is voor iedereen hetzelfde: 1 → 2 → 3 → 4.

Aan het begin van elke beurt wordt er één dobbelsteen geworpen, deze bepaalt:





Hoeveel bezweringspunten je deze ronde krijgt

Je kruist nu bij het desbetreffende gerucht het aangegeven aantal groene vakjes aan. Heeft de speler kloosters in het gebied van dat gerucht? Dan helpen de monniken mee. Voor elk klooster in dat gebied mag je 1 extra groen vakje aankruisen.

Daarna wordt de tweede dobbelsteen gegooid. Deze dobbelsteen is voor het gerucht zelf en bepaalt hoeveel onrust het veroorzaakt. Voor elk punt onrust kruis je 1 rood vakje aan.

Nu vergelijk je de groene en rode vakjes. Heeft het gerucht meer rode vakjes dan groene vakjes aangekruist? Dan wint het gerucht en wordt het negatieve effect op het gebied toegepast.

Heeft de speler evenveel of meer groene vakjes dan het gerucht rode vakjes heeft? Dan wint de speler. Het gerucht is bezworen, het negatieve effect vervalt en de speler krijgt aan het einde van het spel 3 extra punten voor elk bezworen gerucht, plus een bonus van 3 punten als alle geruchten bezworen zijn.

Bezweren		
Worp		
1 - 2	3 - 4	5 - 6
		
x2	x3	x4
		

Voorbeeld:
Worp: 1 - 4

Fase 3 - Bezweren	Gebied: 1										
 Weerwolven Weerwolven maken dorpelingen bang. Ze durven niet meer buiten te komen en dorpen in dit gebied verliezen hun punten											
<table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table>	X	X	X			X	X	X			Bezwoeren: 
X	X	X									
X	X	X									

Steen 1: 3 wordt gekozen voor bezweringspunten, dat zijn er 3

Steen 2: 4 wordt na de eerste steen pas geworpen en geeft 3 onrust.

Het gerucht heeft dus evenveel bezweringspunten als onrustpunten, en daardoor wordt het gerucht ontkracht.

Fase 4: Herfst

Het werkjaar nadert zijn einde. Het landschap is ontgonnen, er is gezaaid en gebouwd, en de kerk heeft haar best gedaan om de oude volksverhalen te bestrijden.

In de herfstfase worden alle punten opgeteld. De spelers beginnen met het toepassen van de effecten van niet-bezwoven wezens. Kruis de getroffen ingerichte tegels aan, zodat je ze niet per ongeluk meetelt.

Daarna oogsten ze hun akkers, tellen ze hun dorpen en kloosters, verwerken ze hun bonussen en kijken ze welke wezens ze hebben weten te bezweren.

Ten slotte wordt de eindscore berekend. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Voorbeeld:

Fase 4 - Oogst

Tel pas alles op nadat je de effecten van niet-bezwoven geruchten hebt toegepast

voedsel	bouwprojecten	bezweren
Alle akkers <input type="checkbox"/>	Dorpen x3 = <input type="checkbox"/>	Weerwolven +3 <input type="checkbox"/>
Waterloop bonus <input type="checkbox"/>	Spreadingsbonus dorpen	Alvermannetjes +3 <input type="checkbox"/>
totaal voedsel <input type="checkbox"/>	2 gebieden +3 3 gebieden +5 4 gebieden +8	Dwaallichten +3 <input type="checkbox"/>
< 15 voedsel = -5 > 20 voedsel = +5	<input type="checkbox"/>	Watergeesten +3 <input type="checkbox"/>
Dit is een bonus of straf! Niet je totale score uit voedsel!	Kloosters x 2 = <input type="checkbox"/>	Alle wezens bezwoven bonus +3 <input type="checkbox"/>
Voor je totale score bij voedsel tel je de bonus op of trek je de straf af van je totaal voedsel.		
totaal voedsel <input type="checkbox"/>	totaal bouwprojecten <input type="checkbox"/>	totaal bezweren <input type="checkbox"/>
Totale score <input type="checkbox"/>		