VIJANDEN VERZOENEN



Spelregels

rijksuniversiteit groningen
scholierenacademie



VIJANDEN VERZOENEN



Het spel 'Vijanden verzoenen' is onderdeel van het lespakket *Vijanden Verzoenen* van de Scholierenacademie, maar kan ook los daarvan worden gespeeld. Verzamel tijdens het spel de **vier verzoeningstokens** en breng ze naar de rechtbank, dan winnen jullie het spel.

SPELDOEL

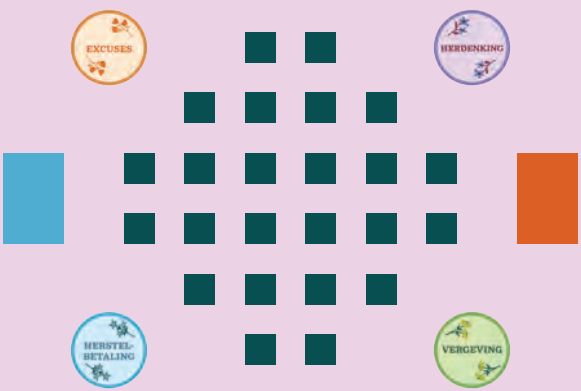
Jullie, de Stedelingen en Dorpelingen, zijn verwikkeld in een lastige onderlinge strijd die dringend opgelost moet worden. Als er niet snel iets verandert, dreigen de Dorpelingen de hele stad plat te leggen door een staking. Door goed met elkaar samen te werken en onderweg verschillende verzoeningstokens te verzamelen, kunnen jullie ervoor zorgen dat er een rechtvaardige oplossing komt. Maar pas op: als de stad al zijn voorzieningen of de rechtbank kwijtraakt voordat jullie een oplossing hebben gevonden, verliezen jullie het spel!

VOORBEREIDING

1. Schud de 24 stadstegels en leg ze in willekeurige volgorde neer in een ruitvorm (zie onderstaande afbeelding). Dit vormt jullie stad. Zorg dat de gekleurde illustraties naar boven liggen.

2. Schud de proceskaarten en geef elke speler 2. De rest van de proceskaarten leg je als gedekte trekstapel naast het bord. Iedereen legt zijn/haar proceskaarten open voor zich neer zodat ze goed zichtbaar zijn. Je mag niet beginnen met een 'de-bom-barst' kaart. Mocht je deze kaart trekken bij de start van het spel, dan moet hij opnieuw door de stapel heen worden geschud en trek je een nieuwe kaart.

3 Plaats de 4 verzoeningstokens willekeurig rondom het speelveld.



LEGENDA

- Stadstegel
- Proceskaarten
- Locatiekaarten

4 Schud de locatiekaarten en leg deze als gedekte trekstapel naast het speelveld. Neem de bovenste 6 kaarten en bekijk deze. Draai de stadstegels die bij de getrokken locatiekaarten horen om, zodat de kleurloze kant naar boven wijst. Deze locaties zijn nu gesloten en dreigen helemaal te verdwijnen. Leg de 6 getrokken locatiekaarten op de aflegstapel, met de illustratie naar boven, naast de gedekte trekstapel locatiekaarten. Deze kaarten vormen nu de aflegstapel.

LOCATIEKAARTEN TREKKEN

Stap 1: Trek je een locatie voor het eerst? Draai de bijbehorende stadstegel om — de locatie is gesloten.

Stap 2: Trek je dezelfde locatie nog een keer terwijl de tegel omgedraaid ligt? Verwijder de tegel uit het spel — de locatie is verdwenen.

5 Schud de rollenkaarten en geef elke speler willekeurig één kaart. Elke speler heeft een eigen rol met speciale acties. Lees je rol en bijbehorende acties hardop aan elkaar voor, zodat iedereen weet wat mogelijk is. Speel je het spel met minder dan 8 spelers? Dan worden niet alle rollen gebruikt.

6. Elke speler zet een pion in dezelfde kleur als zijn rollenkaart op de juiste startlocatie op het bord. De startplekken zijn aangegeven op de verschillende stadstegels. Het kan voorkomen dat je het spel start op een gesloten stadstegel, hiervoor gelden geen andere spelregels.

7. Bepaal de stand van de teller (de dobbelsteen). Als je het spel voor de eerste keer speelt, zet je deze op 1. Hebben jullie het spel vaker gespeeld en zijn jullie toe aan meer uitdaging? Kies er dan voor om te starten met de teller op 2 of 3.

SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen. Daarna speel je het spel met de klok mee. Tijdens je beurt voer je de volgende drie handelingen **altijd in dezelfde volgorde uit**.

1. Voer 0-3 acties uit (alle mogelijke acties staan ook op je rollenkaart).

2. Trek de bovenste 2 proceskaarten van de stapel.

3. Trek net zoveel locatiekaarten als dat de teller aangeeft.

HANDELING 1

Voer 0-3 acties uit

Acties:

- Verplaatsen
- Heropenen
- Een proceskaart geven
- Een verzoeningstoken verzamelen



Verplaatsen:
Beweeg je pion naar links, rechts, boven of beneden naar een aangrenzende stadstegel. Diagonaal bewegen is niet toegestaan. Elke verplaatsing kost 1 actie. Je mag je pion verplaatsen naar stadstegels die gesloten zijn, maar niet naar stadstegels die verdwenen zijn. Sommige rollen hebben speciale verplaatsregels, deze vind je op je rollenkaart.

Heropenen:
Je kan een gesloten stadstegel heropenen door een aangrenzende tegel óf de tegel waarop je pion staat terug te draaien naar de gekleurde kant. Dit kost 1 actie. Voor sommige rollen gelden bijzondere regels voor het heropenen; deze vind je op je rollenkaart.

Een proceskaart geven:
Sta je op dezelfde stadstegel als een andere speler? Dan mag je voor 1 actie per kaart een proceskaart aan die speler geven. Bijzondere proceskaarten (zoals bouwstenen en verplaatskaarten) mogen niet worden weggegeven! Sommige rollen hebben andere regels voor het uitwisselen van kaarten, bekijk hiervoor je rollenkaart.

LET OP! HANDLIMIET

Alle spelers mogen maximaal 5 proceskaarten bezitten. Wanneer je 6 of meer proceskaarten hebt, dan moet je het overschot direct afleggen. Je bepaalt zelf welke kaarten je aflegt. Bijzondere proceskaarten mogen voor het afleggen nog ingezet worden.

Een verzoeningstoken verzamelen:
Staat je pion op een stadstegel met het symbool van een verzoeningstoken? Dan kun je dat token verzamelen door vier bijbehorende proceskaarten af te leggen op de aflegstapel (dit kost één actie). De verzoeningstokens die verzameld moeten worden zijn: Herdenking, Excuses, Herstelbetaling en Vergeving. Je kunt verzoeningstokens ook verzamelen op stadstegels die gesloten zijn, maar zodra de stadstegel verdwenen is, kan dit niet meer.

HANDELING 2

Trek 2 proceskaarten

Na het uitvoeren van de acties trek je de bovenste twee proceskaarten van de stapel en leg je deze open bij je andere kaarten neer.

Soorten proceskaarten

Normale proceskaarten:
Normale proceskaarten zijn nodig om verzoeningstokens te verzamelen. Van elk verzoeningstoken zijn er vijf proceskaarten in het spel. Wanneer je vier kaarten van hetzelfde type hebt, kun je de bijbehorende verzoeningstoken verzamelen door naar de juiste stadstegel te gaan. Deze normale proceskaarten mag je ook weggeven aan een andere speler (zie Een proceskaart geven).

Bijzondere proceskaarten:
Er zijn twee soorten bijzondere proceskaarten: bouwstenen en verplaatskaarten. Je legt deze kaarten open neer bij je andere proceskaarten en mag je op elk gewenst moment spelen (ook tijdens de beurt van een ander). **Dit telt niet als actie**. Na het spelen van de kaart leg je deze op de aflegstapel van de proceskaarten.

- **Bouwstenen:**
  Met deze kaart kun je op elk moment een gesloten stadstegel naar keuze heropenen.
- **Verplaatskaarten:**
  Bij het spelen van deze kaart mag je één of meer pionnen die op dezelfde tegel staan verplaatsen naar één andere tegel.
- **'De-bom-barst' kaarten:**
  Bij het trekken van een 'de-bom-barst' kaart voer je de volgende handelingen uit:

1. Draai de teller naar het eerstvolgende getal. Aan het einde van elke beurt moet nu één extra locatiekaart worden getrokken.
2. Schud de aflegstapel van de locatiekaarten en leg de geschudde kaarten boven op de normale stapel met locatiekaarten. De eerder

getrokken kaarten liggen nu dus bovenop en komen als eerste weer in het spel. De stadstegels die al gesloten waren, kunnen nu snel verdwijnen!

3. Leg de ‘de-bom-barst’ kaart op de aflegstapel van de proceskaarten.

Let op!

- Trek je 2 ‘de-bom-barst’ kaarten? Dan verhoog je de teller met twee getallen, maar schud je de aflegstapel van locatiekaarten slechts 1 keer.
- Als je een ‘de-bom-barst’ kaart trekt en er geen aflegstapel is, dan draai je de teller enkel naar het volgende getal en leg je de ‘de-bom-barst’ kaart af.

Zodra de stapel met proceskaarten op is, schud je deze tot een nieuwe stapel.

HANDELING 3

Trek locatiekaarten

Trek net zoveel locatiekaarten als het getal dat de teller (dobbelsteen) aangeeft. Trek de kaarten één voor één en leg ze open op de aflegstapel van de locatiekaarten. Zoek voor elke locatiekaart de bijbehorende stadstegel en voer de volgende stappen uit:

- Is de locatie nog niet gesloten? Draai de tegel om naar de kleurloze kant, deze locatie is nu wel gesloten.
- Is de locatie al gesloten? Dan verdwijnt deze nu definitief uit het spel. Verwijder de tegel van het speelbord. Op de plek van de stadstegel blijft nu een gat over. Laat het zo liggen, het speelbord wordt niet aangepast om het gat op te vullen.

Let op!

- Stadstegels die al verdwenen zijn (en dus niet meer in het speelbord liggen) kunnen niet meer worden hersteld. Locatiekaarten van verdwenen stadstegels mogen uit het spel worden gehaald.

- Op verdwenen stadstegels kunnen geen bijzondere proceskaarten meer worden gebruikt.
- Als de laatste kaart van de locatiekaarten is gespeeld, schud dan meteen de aflegstapel. Maak een nieuwe trekstapel met de gedekte locatiekaarten.

Pionnen op verdwenen stadstegels:
Staat je pion op een stadstegel die wordt gesloten? Dan blijft je pion staan op die tegel. Staat je pion op een stadstegel die verdwijnt? Dan moet je pion direct verplaatst worden naar een aangrenzende tegel (links, rechts, boven of onder). Dit mag ook een gesloten tegel zijn. Als een speler niet naar een aangrenzende tegel kan verplaatsen, is het spel direct afgelopen. Jullie hebben het spel verloren. Sommige rollen hebben bijzondere regels rond verplaatsing; deze vind je op je rollenkaart.

EINDE VAN HET SPEL

Winnen:
- Zodra alle 4 verzoeningstokens verzameld zijn, moet iedereen zich naar de rechtbank (een stadstegel) verplaatsen. Wanneer alle pionnen zich daar verzameld hebben, hebben jullie met zijn allen het spel gewonnen!

Verliezen:
Het spel eindigt onmiddellijk als...
- ...de rechtbank is verdwenen.
- ...beide stadstegels van één verzoeningstoken zijn verdwenen voordat dat verzoeningstoken is verzameld.
- ...een speler op een stadstegel staat die verdwijnt en zich niet naar een andere (aangrenzende) tegel kan verplaatsen.
- ...de teller de bom bereikt.

