

Wind & Wetter
Niets blijft er droog !
Winning Moves, 2007
Harald LIESKE
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Spelidee

Bij weer en wind gaan de spelers op weg met nog maar één gedachte voor ogen: zo snel mogelijk thuis te geraken. Dit zou gemakkelijk zijn, moest het weer niet steeds complete landstreken 'onpasseerbaar' maken en men door regen, storm en nevel nog amper de weg kan terugvinden. Ook de zon kan plotseling volledige landschappen in de as leggen zodat men toch de moed zou verliezen. Daarom zal men te allen tijde steeds goed moeten nadenken op welke manier men het beste vooruit komt. Gelukkig hebben alle spelers een goed contact met de weerheksen en kan men soms zelf het weer bepalen.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ telkens 9 spelfiguren in 4 kleuren



⇒ 3 weerheksen (zwarte spelfiguren)



⇒ 1 dobbelsteen

⇒ 1 windmaker

⇒ 30 weermarkers



ijs



zon



vuur



regen



onweer



nevel



LANDSCHAPPEN



vlakte



woud



meer



gebergte

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De drie zwarte weerheksen worden in het midden van de drie witte wegen, aan de rand van het speelbord, geplaatst (grijze punten).

De weermarkers worden zeer grondig gemixt en naast het speelbord klaargelegd.

- In een spel met 2 spelers wordt gespeeld met twee tegenover elkaar liggende kleuren en elk met 9 spelfiguren.
- In een spel met 3 spelers wordt gespeeld met rood, oranje en blauw of met geel, lichtblauw en groen en elk met 6 spelfiguren.
- In een spel met 4 spelers worden twee tegenover elkaar liggende kleuren niet gebruikt en men speelt met 5 spelfiguren.

Iedere speler kiest een kleur en plaatst zijn spelfiguren in het dorp van de kleur die aan de overkant ligt. Rood start bijvoorbeeld vanuit het gele dorp, groen start vanuit het blauwe dorp, geel start van het rode dorp ... enzovoort.

De spelers moeten bij hun eerste zet hun spelfiguur vanuit het dorp op één van de beide gekleurde velden van het dorp zetten en vandaar uit gaat het later verder.

Iedere speler trekt drie weermarkers die hij bekijkt maar uiteraard wel geheim houdt voor zijn medespelers.

Twee weermarkers worden naast de voorraad blootgelegd.

De windmarker wordt op het startveld in de windroos geplaatst (grijze stip).

Eén speler wordt de windspeler en ontvangt de dobbelsteen. Deze speler begint het spel.

Spelverloop

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk eigen spelfiguren in het eigen dorp te brengen of op zijn minst op de eigen zijde te brengen.

De spelfiguren worden stap voor stap van het ene veld naar het andere veld verplaatst.

De velden met de landschappen **vlakke** (geel), **woud** (groen) en **gebergte** (grijs) zijn voor alle spelfiguren passeerbaar; de **meren** (blauw) normaal gezien niet. Dit verandert echter naargelang de weersituatie.

De spelers komen om de beurt aan bod. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speelbeurt van een speler bestaat uit de volgende stappen:

1. Weermarker inzetten
2. Spelfiguren verplaatsen
3. Weermarkers trekken
4. Wind maken (alleen de windspeler)

Speelbeurt

1. Weermarker inzetten

De speler mag maximaal twee van zijn weermarkers uitspelen, maar hij mag ook verzaken aan het uitspelen van weermarkers.

De weermarkers worden:

- ⇒ ofwel op een bepaald landschap gelegd en maken op deze manier passeerbare velden 'onpasseerbaar' en omgekeerd;
- ⇒ ofwel op een al uitgespeelde weermarker gelegd en heffen deze weermarker op (de beide markers worden verwijderd en opnieuw verdekt onder de markers van de voorraad gemixt)

Inzet van de weermarkers

- maximaal 2
- in de landschappen wordt de passeerbaarheid gewijzigd
- op een weermarker wordt de werking opgeheven
- niet elke combinatie is mogelijk

Niet elke combinatie van weermarkers en landschappen of respectievelijk weermarkers op elkaar is mogelijk.

De tabel op de volgende pagina toont welke weermarker op welk veld respectievelijk op welke al neergelegde weermarker mag worden gelegd en wat het effect is van deze handeling.

Alleen de gekleurde combinaties zijn toegelaten. Deze toegelaten combinaties zijn ook op het speelbord afgebeeld.

Weermarkers mogen ook op velden worden geplaatst waarop al een spelfiguur staat. Ontstaan er hierdoor 'onpasseerbare' velden waarin spelfiguren staan, mag de speler deze spelfiguren in passeerbare buurvelden (ook velden met nevel) verplaatsen. Als dit niet mogelijk is, moet de spelfiguur terug naar het startdorp worden verplaatst.

Als er spelfiguren op nevelvelden staan, worden deze figuren vastgehouden tot de nevel verdwijnt.

Op de beide gekleurde velden voor het dorp mogen geen weermarkers worden gelegd.

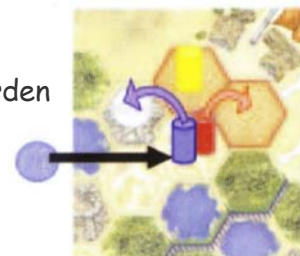
'onpasseerbare' velden

Spelfiguren verplaatsen

- actieve speler
- in passeerbare buurvelden
- indien dit niet mogelijk is, terug naar het startdorp

Voorbeeld

Rood speelt een weermarker regen op het middelste veld (vlakke). Op dit moment staan de eigen en de blauwe spelfiguur op een 'onpasseerbaar' veld en moeten worden verplaatst. Rood verplaatst de blauwe figuur naar het gebergte (voor de blauwe figuur terug in de richting van zijn startdorp en daarenboven heerst er in het gebergte mist zodat de blauwe spelfiguur wordt vastgehouden). Rood verplaatst uiteraard de eigen spelfiguur voorwaarts op het vrije gekleurde veld direct voor het eigen dorp zodat nu nog maar één zet nodig is om het eigen dorp te bereiken. In het andere gekleurde veld mag Rood zijn spelfiguur niet plaatsen omdat in de gekleurde velden telkens maar één spelfiguur mag staan en dit veld door Geel is bezet.



1. Zo kunnen weermarkers worden ingezet:

Weermarker	wordt gelegd op een veld met het landschap				wordt gespeeld op een al aanwezige marker						
	vlakke	woud	gebergte	water	zon	regen	nevel	onweer	vuur	ijs	
zon	maakt het veld onpasseerbaar			maakt passeerbaar		opgeheven	opgeheven			opgeheven	
regen	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar			opgeheven				opgeheven		
nevel	houdt figuren vast	houdt figuren vast	houdt figuren vast								
onweer	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar								
vuur		maakt het veld onpasseerbaar									
ijs			maakt het veld onpasseerbaar	maakt passeerbaar	opgeheven				opgeheven		

Voorbeeld

Als een weermarker zon op een veld vlakke wordt gelegd, mag geen enkele spelfiguur op of over dit veld worden gezet. Als er op dit veld al een spelfiguur staat, moet deze figuur worden verplaatst. De werking van de zon kan worden opgeheven als men op deze marker een marker regen of een marker ijs legt. De beide markers worden dan verwijderd en opnieuw verdekt in de voorraad gemixt.

2. Spelfiguren verplaatsen

Bij iedere speelbeurt kan een speler 6 stappen doen die hij naar keuze over zijn spelfiguren en over één heks mag verdelen.

Per stap verplaatst de spelfiguur zich over één veld. Een spelfiguur mag in een richting naar keuze worden verplaatst, zolang de volgende regels worden gevolgd:

- ⇒ maximaal 2 spelfiguren mogen zich in een veld bevinden, ook bij het doorkruisen van een veld;
- ⇒ in de gekleurde velden voor de dorpen mag telkens maar één spelfiguur staan zodat het doorkruisen van dit veld steeds mogelijk is;
- ⇒ alleen door of respectievelijk in passeerbare velden mag worden gezet. Het windveld in het midden van het speelbord is steeds onpasseerbaar;
- ⇒ men mag nooit een spelfiguur uit of door een nevelveld verplaatsen. Naar een nevelveld verplaatsen is wel toegelaten, de spelfiguur wordt dan vastgehouden.
- ⇒ men mag nooit in vreemde dorpen trekken.

De weerheks kan eveneens per stap één veld verdergaan. Aan het einde van haar speelbeurt kan zij uit één van de rijen die zij in het zicht heeft (witte pijlen) 1 weermarker verwijderen. De speler neemt een weermarker naar keuze uit één van de betreffende rijen en legt die verdekt terug in de voorraad.

3. Weermarkers trekken

Tot slot van zijn speelbeurt trekt de speler opnieuw zoveel weermarkers als hij heeft neergelegd. Hierbij mag hij hoogstens één open marker nemen (dan moet hij ook opnieuw één marker blootleggen).

4. Wind maken (alleen de windspeler)

Deze stap wordt uitgevoerd door de actuele windspeler. De andere spelers voeren alleen de stappen 1 - 3 uit.

Als de windmarker op een normaal veld staat (okerkleurig), verplaatst de windspeler hem één veld verder met de wijzers van de klok mee en beëindigt hiermee zijn speelbeurt.

Als de windmarker op een blauw veld staat, waait de wind over het land.

De windspeler dobbelt de actuele wind. De windroos in het midden van het speelbord geeft aan in welke richting de wind bij het desbetreffende dobbelgetal over het volledige speelbord waait. Nu worden alle weermarkers één veld verschoven in deze windrichting (de spelfiguren blijven uiteraard staan). Hierbij geldt:

- Als een weermarker van het speelbord wordt geschoven, komt hij er op de tegenovergesteld zijde opnieuw op.
- Als een weermarker in een landschap wordt verschoven waarin hij niet mag liggen (zie tabel), wordt hij verdekt in de voorraad gemixt.
- Omdat de weermarkers theoretisch tegelijkertijd worden verplaatst, kunnen hierbij nooit weermarkers op elkaar worden gezet.

Beweging: 6 stappen

Een aantal spelfiguren naar keuze en maximaal 1 weerheks.

- 1 stap = 1 figuur wordt 1 veld verplaatst
- 2 spelfiguren per veld staan of doorgaan
- voor de dorpen mag telkens maar 1 figuur staan
- door passeerbare velden
- nevel houdt figuren vast
- niet in vreemde dorpen

Weerheks

1 stap = 1 veld

1 weermarker verwijderen uit een rij waarop de heks ziet

Weermarker trekken

Eigen weermarkers tot 3 aanvullen.

Alleen de windspeler

- gewoon veld = marker één veld verder

- blauw veld = wind dobbelen

De windroos geeft de richting aan. Alle weermarkers op hetzelfde moment 1 veld verschuiven. De aarde is rond.

Onmogelijke weermarkers gaan naar de voorraad.

Ontstaan er op deze manier 'onpasseerbare' velden waarin spelfiguren staan, moeten de respectievelijke **bezitters** van deze spelfiguren volgens de wind, te beginnen bij de startspeler, in een passeerbaar naburig veld worden verplaatst.

Als dit niet mogelijk is, moet de spelfiguur opnieuw in het startdorp worden geplaatst.

Daarna zet de windspeler de windmarker één veld verder met de wijzers van de klok mee en geeft de dobbelsteen aan zijn rechterbuurman. Deze wordt nu de windspeler tot er eenmaal een wind wordt opgewekt.

Spelfiguren in 'onpasseerbare' velden

De bezitters zetten hun spelfiguren in naburige velden of naar het startdorp.

De dobbelsteen van de windspeler gaat één verder.







Einde van het spel en puntenwaardering

Zodra de eerste speler al zijn spelfiguren in de eigen speelhelft (gekenmerkt door een grens in de spelerskleur) heeft gezet, eindigt het spel. De ronde wordt nog ten einde gespeeld.

Puntenwaardering

Spelfiguur in het eigen dorp	3 punten
Spelfiguur in de eigen speelhelft	1 punt
Spelfiguur niet in de eigen speelhelft	1 minpunt
Spelfiguur nog in het startdorp	3 minpunten

De speler met de meeste punten wint.

Weermarker	wordt gelegd op een veld met het landschap				wordt gespeeld op een al aanwezige marker					
	vlakte	woud	gebergte	water	zon	regen	nevel	onweer	vuur	ijs
 zon	maakt het veld onpasseerbaar			maakt passeerbaar		opgeheven	opgeheven			opgeheven
 regen	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar			opgeheven				opgeheven	
 nevel	houdt figuren vast	houdt figuren vast	houdt figuren vast							
 onweer	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar	maakt het veld onpasseerbaar							
 vuur		maakt het veld onpasseerbaar								
 ijs			maakt het veld onpasseerbaar	maakt passeerbaar	opgeheven				opgeheven	

21 juni 2008