

Naam: *Settlers*
Type: *Rollenspel in teamverband*

Aantal deelnemers : *minimaal 10*
Aantal leiders : *minimaal 4*
Duur spel : *2 tot 3 uur*

Omschrijving.

Dit spel is gebaseerd op het computerspel 'Settlers' en speelt zich af in de Gouden Eeuw. Twee of meer groepen kolonisten moeten een stad opbouwen door *goud*, *voedsel* en *geluk* te verwerven.

De kolonisten bestaan uit de volgende personen:

Gouverneur

Aantal : **1**
Sterkte : **9**
Uitbreiding : - schild (sterkte +1)

Deze is de baas van de groep en beheert het *goud* en het *voedsel*. Ook koopt de Gouverneur nieuwe gebouwen en andere uitbreidingen voor zijn stad en verdeelt hij de veroverde toebehoren. De Gouverneur blijft meestal in de stad maar moet om nieuwe dingen aan te kopen naar een zogenaamde kolonistenwinkel die midden in het spelgebied ligt. De Gouverneur mag alleen beslissingen nemen over het aankoopbeleid maar is wel verplicht te overleggen met de gehele groep in het *assemblée-kwartiertje*.

Heelmeester

Aantal : **1**
Sterkte : **5**
Uitbreiding : - medische encyclopedie (medicijnpakket -1)
 - schild (sterkte + 1)

Zijn belangrijkste taak is het genezen van gewonde medekolonisten. Iedereen, vooral boeren, mijnwerkers en *soldaten*, lopen het risico om aangevallen te worden door soldaten van een andere kolonistengroep. Indien zij hierbij gewond raken kan de heelmeester *medicijnpakketten* gebruiken om mensen te genezen (2 per persoon). De heelmeester is meestal in de stad maar moet indien hij geen medicijnpakketten meer heeft de wildernis in om nieuwe te zoeken.

Soldaat

Aantal : **2 of meer**
Sterkte : **8**
Uitbreiding : - lans (sterkte tegenstander -1, sterkte + 1)
 - kruisboog (sterkte tegenstander -2, sterkte + 2)
 - musket (sterkte tegenstander -3, sterkte + 3)
 - schild (sterkte + 1)

De soldaat probeert andere kolonisten te beroven van zijn spullen (goud, voedsel, medicijnpakketten, etc). Zie *spelregels* over de afloop van een gevecht. De veroverde spullen moet hij naar de Gouverneur brengen in de stad. Uiteraard is het ook de plicht van de soldaat om zijn mede-kolonisten te beschermen. Een soldaat kan maar één wapen dragen.

Boer

Aantal : 3 of meer
Sterkte : 5
Uitbreiding : - herdershond (vee +1, sterkte + 1)
- zeist (graan +1)
- schild (sterkte + 1)

De boer zoekt continue naar *vee* en *graan* in het onontdekte land. Hij kan maximaal 1 stuk vee meenemen en 1 bundel graan oogsten. Alle vee en graan wat de boer vindt moet hij naar de gouverneur brengen.

Mijnwerker

Aantal : 3 of meer
Sterkte : 5
Uitbreiding : - pikhouweel (goud +1, sterkte + 1)
- kruiwagen (goud +1)
- schild (sterkte + 1)

De mijnwerker zoekt continue naar *goud* in het onontdekte land. Hij kan maximaal 1 goudstuk meenemen. Alle goudstukken die de mijnwerker vindt moet hij naar de gouverneur brengen.

De stad kan gaande het spel met onderstaande gebouwen en andere dingen worden uitgebreid die belangrijk zijn om aan het einde van het spel een zo groot mogelijke score te hebben. Dit alles kan gekocht worden in de *Kolonistenwinkel* die ergens centraal in het spelgebied ligt. Alle aankopen mogen alleen gebeuren door de Gouverneur en er moet altijd betaald worden met goudstukken. De Kolonistenwinkel is neutraal gebied.

Te koop in de Kolonistenwinkel:

Stadshuis

Prijs : 3 goudstukken
Bijdrage aan Score : geen

Deze moet als eerste gekocht worden anders kan de Gouverneur niet zijn werk doen.

Graanmolen

Prijs : 2 goudstukken
Bijdrage aan Score : 50% bonus op voedsel aan einde spel

Waterput

Prijs : 3 goudstukken
Bijdrage aan Score : 50% bonus op voedsel en vee aan einde spel

Hospitaal

Prijs : 4 goudstukken
Bijdrage aan Score : 20 bonuspunten op geluk aan einde spel
1 bonus medicijnpakket per kwartier

Dorpsplein

Prijs : 4 goudstukken
Bijdrage aan Score : 50 bonuspunten op geluk aan einde spel

Kerk

Prijs : 4 goudstukken
Bijdrage aan Score : 50 bonuspunten op geluk aan einde spel

Bank

Prijs : 6 goudstukken
Bijdrage aan Score : 50% bonus op goudstukken aan einde spel

Stadsmuur

Prijs : 4 goudstukken
Bijdrage aan Score : sterkte stad +2

Kanon

Prijs : 2 goudstukken
Bijdrage aan Score : sterkte stad +1

De stad bestaat uit een afgezet gebied waarbinnen iedere kolonist van die stad veilig is. Aan bijvoorbeeld een waslijn worden de aangekochte items gehangen. Een stad kan aangevallen worden door soldaten of door inboorlingen (spelleiders). Per aanval kan een stad één van zijn aangekochte dingen verliezen. Zie spelregels voor de afloop van een dergelijke aanval.

De sterkte van een stad is 9.

Winnen van spel

Aan het einde van het spel, bepaald door de spelleider, worden van beide partijen de scores op de volgende gebieden berekend:

Voedsel

- § Alle in bezit zijnde graankaartjes tellen als **1 punt**.
- § Alle in bezit zijnde vee-kaartjes tellen als **2 punten**.
- § Een graansilo levert 50% meer punten op voor alle graankaartjes.
- § Een waterput levert 50% meer punten op voor alle graan- en vee-kaartjes.

Goud

- § Alle in bezit zijnde goudkaartjes tellen als **3 punten**.
- § Een bank levert 50% meer punten op voor alle goudkaartjes.

Geluk

- § Alle in bezit zijnde medicijnpakketten tellen als **2 punten**.
- § Een hospitaal levert **20 punten** op.
- § Een dorpsplein levert **50 punten** op.
- § Een kerk levert **50 punten** op.

Het totaal bepaalt de uiteindelijke winnaar.

Spelregels

Zoeken van kaartjes

- § Alleen die personages die bepaalde gereedschappen of wapens mogen dragen mogen deze ook alleen meenemen uit het gebied. Bijvoorbeeld: alleen een boer mag een kaartje met een herdershond meenemen.
- § Het schild-kaartje mag door iedereen worden meegenomen omdat iedereen deze mag dragen.
- § Om een gevonden kaartje kan niet gevochten worden. Alleen een soldaat mag dat.
- § Gevonden kaartjes hoeven niet zichtbaar gedragen te worden.

Aanval van een soldaat op een tegenstander

- § Alleen soldaten mogen tegenstanders aanvallen. Hiervoor moet de soldaat eerst de tegenstander tikken. Vervolgens gebruiken hij zijn twee dobbelstenen om te bepalen of hij gewonnen heeft. Als de soldaat een getal gelijk of hoger gooit dan de sterkte van de tegenstander heeft de soldaat gewonnen.
- § Voor de strijd moet de soldaat laten zien welk wapen hij heeft. De tegenstander kan dan zijn schild laten zien indien hij deze heeft.
- § De verliezer is al zijn toebehoren kwijt en moet terug naar de stad om genezen te worden.
- § De winnaar krijgt alle toebehoren en brengt deze zo snel als mogelijk is naar de Gouverneur.
- § Als een soldaat een soldaat aanvalt kan er een discussie ontstaan over wie het eerst getikt is. Dit kan uitgemaakt worden met een dobbelsteenworp. Wie het hoogst gooit valt aan.
- § Personen mogen niet worden aangevallen in de stad of in de Kolonistenwinkel.
- § Soldaten mogen niet worden aangevallen als ze zelf in een gevecht zijn verwickeld.

Aanval van een soldaat of een inboorling op een stad

- § De soldaat gaat aan de rand van de stad staan en zegt tegen de aanwezige tegenstander (meestal de Gouverneur) dat hij de stad aanvalt. De aanval verloopt op dezelfde manier als bij een persoon.
- § Indien de soldaat wint mag hij zelf één ding uitzoeken wat vernietigd moet worden in de stad. Goud en voedsel mag niet worden meegenomen.
- § Eventuele personen in de stad kunnen bij deze aanval niet gewond raken.

Inboorling

De inboorling laat zich af en toe in het spel zien. Vooral steden die al ver gevorderd zijn met hun opbouw lopen het risico om te worden aangevallen. Regels voor de inboorling:

- § Hij kan niet aangevallen worden door soldaten (hij is goed gecamoufleerd).
- § De inboorling kan niet gewond raken. Indien hij echter verliest bij een aanval op een stad mag hij 15 minuten lang niet de stad opnieuw aanvallen.
- § De kaartjes welke de veroverd worden door de inboorling moet hij inleveren bij de Kolonistenwinkel

Genezing

- § De geneesheer kan alleen in de stad mensen genezen.
- § Indien zijn medicijnpakketten op zijn moet hij deze gaan zoeken in het spelgebied. Deze kaartjes moeten goed herkenbaar zijn.
- § Spelers die niet genezen zijn moeten in de stad blijven.
- § Een hospitaal levert per kwartier een bonus medicijnpakket op.

Voedsel

Tijdens het spel wordt voedsel geconsumeerd. Per half uur moeten vier voedsleenheden (één graankaartje is 1 en een veekaartje is 2 eenheden) worden ingeleverd aan de spelleider in de stad. Voor elke eenheid die ontbreekt moet één speler in de stad blijven (verhongerd). De Gouverneur bepaalt wie dit is.

Assemblée

De spelleiding zal 1 of 2 keer tijdens een spel een signaal afgeven waarna alle steden een assemblée moeten beleggen. De Gouverneur overlegt met al zijn kolonisten over de te voeren strategie. Beslissingen genomen door de assemblée moeten door de Gouverneur worden opgevolgd. In alle andere gevallen beslist de Gouverneur.

Het spel begint ook met een assemblée waarin ook de rollen van iedereen verdeeld worden.

Tips voor de deelnemers

- § Vermijd gevechten met soldaten indien mogelijk.
- § Als je bruikbare kaartjes ziet die niet voor bestemd zijn (b.v. je bent boer en je ziet een wapen) meldt dit dan aan de Gouverneur of aan die persoon voor wie het kaartje wel bedoeld is.
- § Het is verstandig om de Gouverneur en de geneesheer te beschermen indien zij zich buiten de stad begeven.
- § De Gouverneur moet niet te veel goud op sparen.

Taak leiding

- § Bij elke stad is een leider aanwezig. Voornaamste taak is de controle van de geneesheer (inname medicijnpakketten) en de voedselconsumptie.
- § De kolonistenwinkel wordt bemand door een spelleider. Deze leider geeft ook het signaal tot het houden van een assemblée.
- § Minstens één leider verspreidt binnengekomen kaartjes opnieuw in het spelgebied. Deze gebruikte kaartjes pikt hij op bij de kolonistenwinkel of de steden. Dit uiteraard zo onopgemerkt mogelijk. Dezelfde leider kan ook als inboorling opereren om een stad aan te vallen. Dit gebeurt echter maar zeldzaam.
- § Alle leiders houden zoveel mogelijk in de gaten of er eerlijk gespeeld wordt.

Materiaal

- § Rolkaarten: elke deelnemer krijgt een kaartje waarop zijn rol staat uitgelegd. Wat moet hij doen en hoe verloopt een gevecht.
- § Herkenningsattributen: elke deelnemer moet in zijn rol herkend worden. Dit kan met een hoofd- of armband.
- § Kleine kaartjes welke voedsel, goud, wapens en medicijnpakketten vertegenwoordigen. Behoorlijk veel van aanmaken !
- § Grote kaarten (A4) waarop de verschillende gebouwen en andere toebehoren van een stad staan afgebeeld.
- § Voor elke soldaat een paar dobbelstenen. Liefst redelijk groot en goed vierkant.
- § Voldoende afzetlint voor de markering van de stad en de kolonistenwinkel.
- § Twee waslijnen en voldoende wasknijpers om de stadsuitbreiding duidelijk zichtbaar aan te kunnen ophangen.

Variaties/uitbreidingen

- § Toevoegen van rollen bijvoorbeeld marktverkopers (trekken rond om spullen te verkopen) of spionnen.
- § Verdere aankleding van personen en/of omgeving. Andere tijd denk aan indianen, romeinen, middeleeuwen, astronauten, etc.
- § Andere manier van vechten bijvoorbeeld met waterpistolen.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

Ruimte voor opmerkingen en suggesties voor verbeteringen. Invullen door alle betrokken stafleden.