

de watercyclus › Spelregels

Een spel voor 3 tot 6 spelers, speelduur 20 tot 40 minuten

INLEIDING EN DOEL VAN HET SPEL

De hoeveelheid voorradig water op Aarde is gelimiteerd, maar het wordt geconsumeerd door een steeds toenemende bevolking. De uitdaging voor elke speler bestaat erin de bevolking van water te voorzien (daarbij overwinningspunten te verdienen) en terzelfder tijd de continuïteit van de watercyclus te garanderen. Het spel eindigt als één speler 60 overwinningspunten heeft behaald of als de gehele bevolking op het spelbord aanwezig is.

SPELMATERIAAL

Spelbord
Spelregels



8 blauwe meeples/personen. Zij stellen de bevolking voor die water nodig heeft.



54 water blokjes in 6 verschillende kleuren. (9 van elke kleur) Zij stellen het water van elke speler in de watercyclus voor.



6 grote schijven in 6 verschillende kleuren. Zij stellen de kleur van de speler voor.



6 kleine schijven in 6 verschillende kleuren. Deze worden gebruikt om de punten van de spelers aan te duiden.



6 blauwe dobbelstenen



1 groot blauw blokje. Startspelerspion.

HET SPELBORD

Het bovenste gedeelte van het bord stelt de natuurlijke watercyclus voor. De pijlen geven de richting van de cyclus aan. Elke pijl geeft de beweging van het water aan en is genummerd van 1 tot 6.

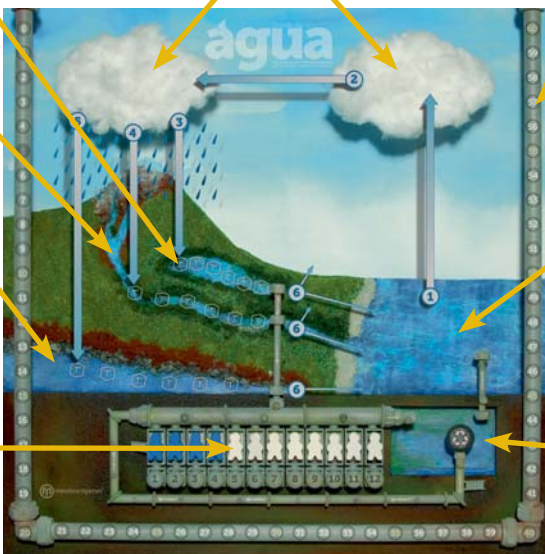
MEER: Deze locatie kan slechts evenveel waterblokjes bevatten als aangegeven op het bord.

RIVIER: Deze locatie kan slechts evenveel waterblokjes bevatten als aangegeven op het bord.

GRONDWATER: Deze locatie kan slechts evenveel waterblokjes bevatten als aangegeven op het bord.

Op het onderste deel van het spelbord wordt gedurende het verloop van het spel de bevolking geplaatst. De bevolking wordt door 4 mogelijke locaties van water voorzien: MEER, RIVIER, GRONDWATER of WATERZUIVERINGSINSTALATIE.

WOLKEN: Deze locatie kan een onbeperkt aantal waterblokjes bevatten.



Rond het spelbord loopt een waterpijp met cijfers van 0-60. Dit is het scorespoor waar spelers gedurende het spel hun overwinningspunten bijhouden.

ZEE: Deze locatie kan een onbeperkt aantal waterblokjes bevatten.

WATERZUIVERINGSINSTALATIE: Deze locatie bevat het water gebruikt door de bevolking. Er kunnen een onbeperkt aantal blokjes geplaatst worden. Vanaf deze locatie keert het water terug naar de zee of wordt het gerecycleerd.

SPELOPSTELLING (voor 6 spelers)

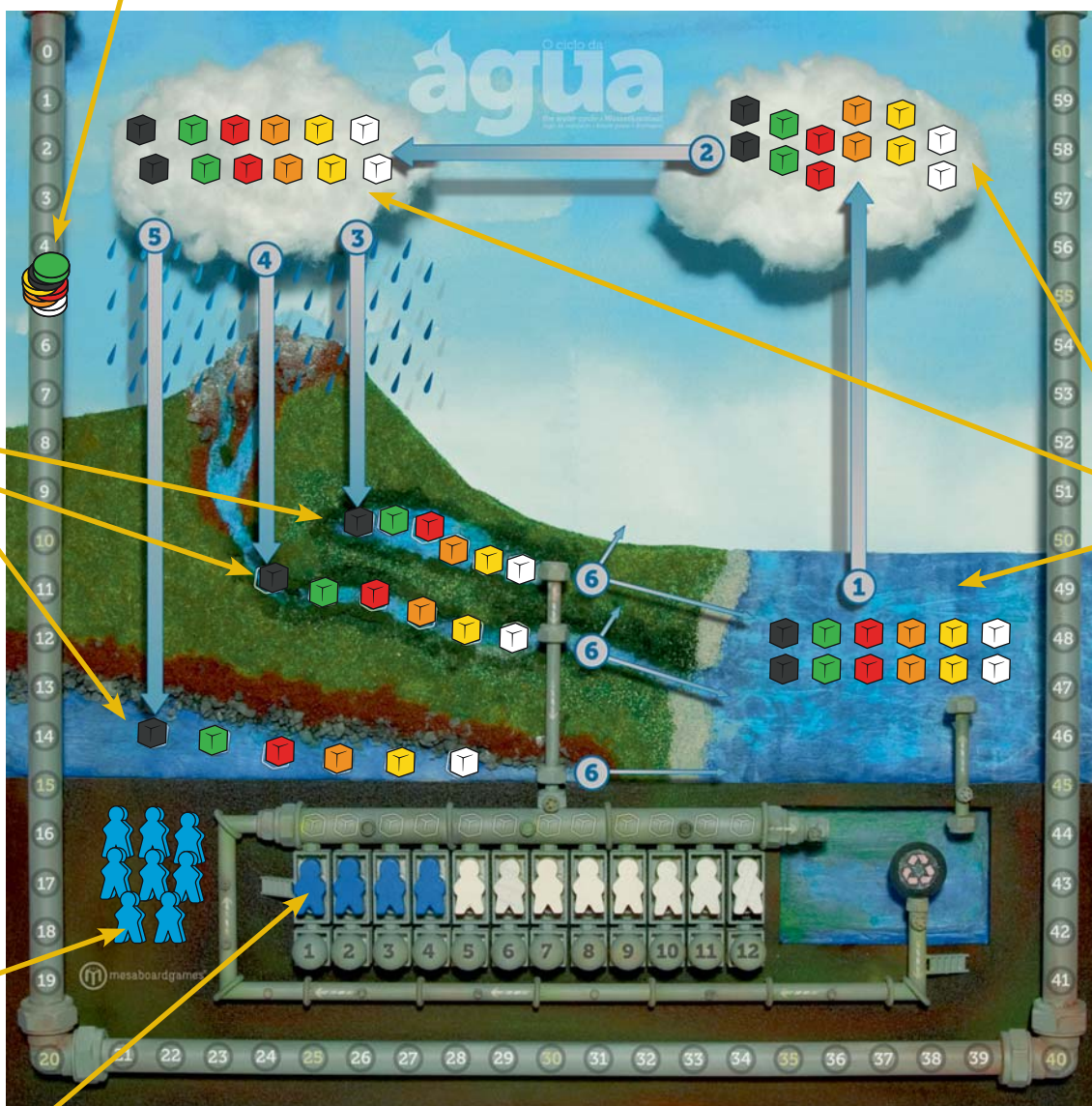
Elke speler plaatst één eigen blokje op de RIVIER, het MEER en het GRONDWATER op de corresponderende plaats.

Noot: Indien er minder dan 6 spelers zijn plaats dan ook één blokje van elke niet gebruikte kleur op de RIVIER, het MEER en het GRONDWATER. Deze blokjes zullen tijdens het spel niet gebruikt worden en kunnen niet verplaatst worden. Plaats geen blokjes in de WOLKEN en de ZEE.

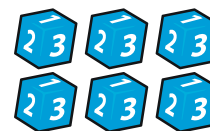
Plaats de 8 personen hier, klaar om gebruikt te worden tijdens het spel.

Het spel start met een bevolking van 4 personen (reeds op het bord afgedrukt), klaar om water te gaan consumeren.

Elke speler plaatst zijn kleine schijf op nr. 5 van het scorespoor.
Alle spelers starten dus met 5 punten.



Leg zoveel dobbelstenen klaar als er spelers zijn.



Plaats 2 blokjes per speler in de ZEE en in elke WOLK.

Leg alle niet gebruikte materiaal terug in de speldoos. Dobbelstenen, waterblokjes, kleine en grote schijven. De jongste speler wordt startspeler.



Geef hem/haar de startspelerspion.
Het spel kan nu beginnen.



Neem willekeurig per speler een grote schijf. Spelers leggen hun schijf voor hen neer zodat iedereen hun kleur kent.

HET SPEL STARTEN.

Het spel wordt in rondes gespeeld. In elke ronde spelen spelers in klokwijzerzin hun beurt. Elke speler doet tijdens zijn beurt de volgende zaken:

Startspeler

(diegene met de startspelerspion)

- › Rolt de dobbelstenen
- › Kiest één dobbelsteen
- › Doet een verplaatsing (indien mogelijk) of verliest één punt.
- › Levert een waterblokje aan één persoon (indien mogelijk)

Elke volgende speler

- › kiest één dobbelsteen
- › doet één verplaatsing (indien mogelijk) of verliest één punt
- › Levert een waterblokje aan één persoon. (Indien mogelijk)

Einde van een ronde.

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, geeft de startspeler de startspelerspion door aan de speler aan zijn linkerszijde. Er begint een nieuwe ronde.

De dobbelstenen rollen

Bij de start van een ronde, rolt de startspeler de dobbelstenen. Het aantal dobbelstenen dat gerold dient te worden is gelijk aan het aantal spelers

Één dobbelsteen kiezen

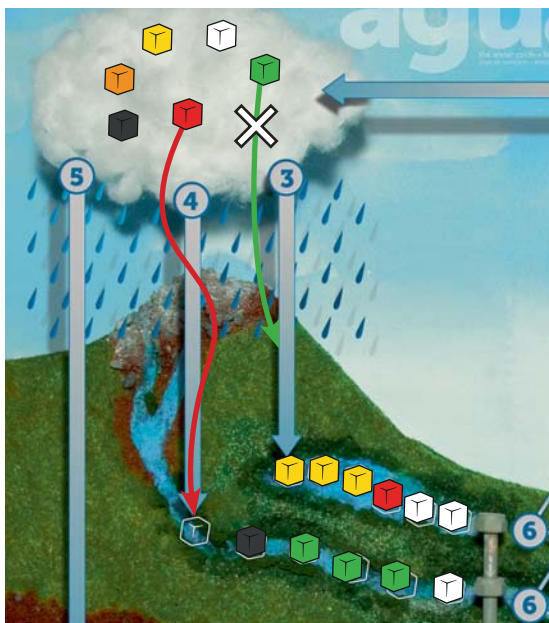
Tijdens de beurt van een speler, kiest elke speler een nog niet gekozen dobbelsteen. De dobbelsteenworp bepaalt welke beweging in de watercyclus uitgevoerd kan worden. Elke speler is verplicht een dobbelsteen te kiezen, ook al kan de speler er niet met bewegen.

Bewegen

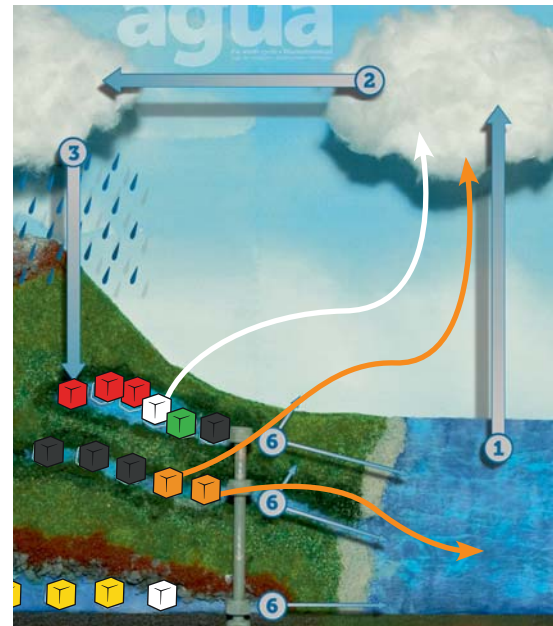
Na één dobbelsteen gekozen te hebben, vervoert de speler een waterblokje over de watercyclus vanaf het nummer overéénkomende met de dobbelsteenworp. De speler verplaatst zoveel waterblokjes van zijn eigen kleur als hij wil naar de volgende locatie van de watercyclus. De speler heeft op zijn minst één waterblokje nodig in de startlocatie. (nr. corresponderende met de dobbelsteenworp) Indien men een waterblokje verplaatst naar de RIVIER, het MEER of het GRONDWATER (doellocaties 3,4 en 5) moeten daar nog voldoende vrije plaatsen zijn. Indien een speler geen verplaatsing kan doen voor de gekozen dobbelsteen verliest hij 1 punt, tenzij hij 0 punten heeft.

Indien een speler dobbelsteenworp 6 heeft gekozen heeft hij de keuze tussen de volgende opties:

- › Van het MEER of de RIVIER - 2 waterblokjes van de eigen kleur verplaatsen vanuit het MEER of de RIVIER. Één blokje wordt daarbij naar de rechtse WOLK verplaatst en het ander naar de ZEE. Indien de spelers slechts één waterblokje in het MEER of de RIVIER heeft moet hij het verplaatsen naar de WOLK.
- › Van het GRONDWATER - 1 waterblokje van het eigen kleur naar de ZEE verplaatsen.



1 De rode speler komt voor de groene speler aan de beurt. De rode speler kiest de dobbelsteen met waarde 4 en voert de beweging uit, aangezien er nog een plaats vrij is op de RIVIER. De groene speler is verplicht de laatste dobbelsteen te nemen met waarde 3. Deze verplaatsing kan niet uitgevoerd worden aangezien er geen vrije plaats meer is in het MEER. De groene speler verliest 1 punt.



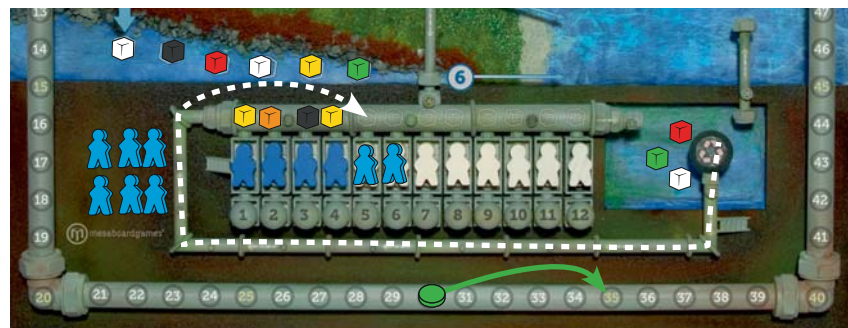
2 De oranje speler kiest een dobbelsteen met waarde 6. De speler heeft alleen 2 waterblokjes op de RIVIER en verplaatst één ervan naar de ZEE en de andere naar de rechtse WOLK. De witte speler kiest ook een dobbelsteen met waarde 6. De speler heeft één waterblokje in het MEER en één in het GRONDWATER. De speler kiest het waterblokje uit het MEER en verplaatst het naar de WOLK.

Een waterblokje leveren= punten verdienen

Indien een speler zijn verplaatsing heeft kunnen uitvoeren is hij verplicht om vervolgens water aan de bevolking te leveren, indien mogelijk, en daarbij punten te verdienen.

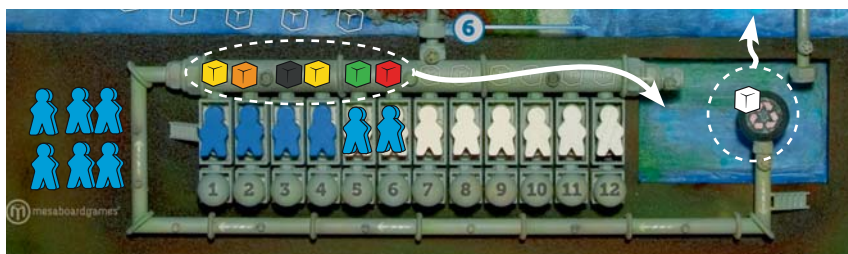
Spelers die echter de verplaatsing kunnen doen maar vervolgens geen water kunnen leveren verliezen daarbij geen punten.

Om water te kunnen leveren moet de speler minstens één waterblokje in het MEER, de RIVIER, GRONDWATER of WATERZUIVERINGSINSTALATIE hebben. De speler kiest één van die waterblokjes, plaatst het boven de eerste vrije persoon en scoort het aantal punten aangegeven onder de persoon.

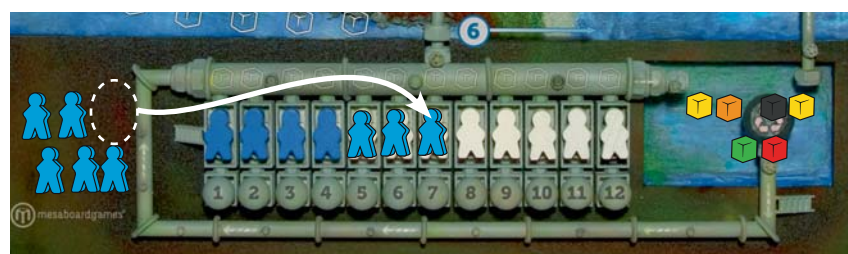


1 De groene speler heeft de verplaatsing voor de gekozen dobbelsteen gedaan en moet daardoor, indien mogelijk water leveren. De speler heeft één waterblokje in het GRONDWATER en één in de WATERZUIVERINGSINSTALATIE en heeft daardoor 2 mogelijkheden. De speler kiest ervoor het blokje uit de WATERZUIVERINGSINSTALATIE te leveren, hij scoort daardoor 5 punten.

De te verdienen punten stijgen naarmate er reeds water geleverd is; het is te zeggen, de volgende persoon is altijd meer waard dan de voorgaande. Zodra de laatste persoon voorzien is van water, krijgt de speler die eraan leverde het corresponderende aantal punten en worden alle waterblokjes die boven de personen staan naar de WATERZUIVERINGSINSTALATIE overgebracht. Alle waterblokjes die reeds in de WATERZUIVERINGSINSTALATIE stonden worden naar de ZEE overgebracht. Blokjes die reeds in de ZEE stonden blijven daar. Vervolgens plaatst de speler een nieuwe persoon. De volgende speler die water moet leveren aan de bevolking start opnieuw met de meeste linkse persoon van water te voorzien en krijgt daarvoor 1 punt



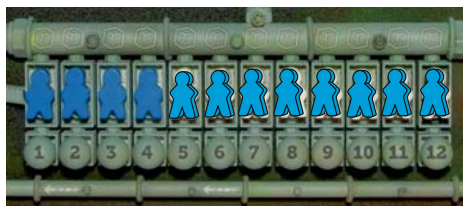
2 De rode speler heeft water geleverd aan de meest rechtse persoon en heeft daarvoor 6 punten gekregen. Aangezien de volledige bevolking van water is voorzien worden daardoor de waterblokjes uit de WATERZUIVERINGSINSTALATIE naar de ZEE verhuisd en de waterblokjes van boven de personen naar de WATERZUIVERINGSINSTALATIE.



3 Tenslotte wordt er een nieuwe persoon toegevoegd aan de bevolking. Aangezien de volledige bevolking zonder water zit moet de volgende speler die water dient te leveren dit aan de eerste persoon doen.

Speleinde

Het spel eindigt in de ronde dat een speler 60 punten heeft behaald of dat de laatste persoon aan de bevolking is toegevoegd. Spelers die nog niet aan de beurt gekomen zijn tijdens die beurt doen hun beurt nog. De speler met de meeste punten wint het spel.



Indien een speler meer dan 60 punten heeft plaats hij zijn schijf terug op 0 op het scorespoor en worden er 60 punten bij het resultaat opgeteld. In geval van gelijkstand, wint de speler met de meeste waterblokjes boven de bevolking op het einde van het spel.

Spelontwerp, tekeningen, en 3D model
van de watercyclus door Gil d'Orey.
Nederlandse vertaling D'Hondt Ellen
en Ben Verhaevert.

Voor alle zaken betreffende het spel contacteer
de auteur via email of de website

info@mesaboardgames.pt
www.mesaboardgames.pt