

Wege

Auteur: Edith Schlichting

Uitgegeven door Amigo Spiele, 1996

2 Spelers of teams vanaf 8 jaar vormen met behulp van 40 kaarten een landweg of waterloop. Duur ca. 15 min. Ook alleen speelbaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#) of naar [Peter](#) zelf.

Wegen

De ene bouwt een landweg de andere een waterloop.

Inhoud : 40 speelkaarten (17 landwegen, 17 waterlopen, 3 bruggen, 3 biotopen.)

Spelidee

2 Spelers of teams stellen een park met waterlopen en landwegen, met bruggen en biotopen samen en dit zonder dat er vijvers of eilanden ontstaan. Je brengt ook eenden bij elkaar. Het doel is om een ononderbroken weg over land of water te vormen die de vier zijden van het vierkante park met elkaar verbinden. Een speler (of team) vormt de landweg, de andere de waterloop.

Voorbereiding van het spel.

Beide spelers zitten tegenover elkaar. Ze spreken af wie de landweg en wie de waterloop gaat vormen. Speel je met 4 dan moeten de beide spelers van een team tegenover elkaar zitten.

Alle kaarten worden goed geschud en als een verdeckte stapel of als een hoopje in het midden van de speeltafel gelegd. Bij de stapel neemt men enkel de bovenste kaart in het andere geval neemt men een willekeurige kaart van tafel. De speler die de landweg bouwt neemt als eerste een kaart en legt deze open op tafel.

Verloop van het spel.

Wie aan beurt is neemt een kaart en legt deze aan een reeds uitgespeelde kaart . Belangrijk : de zijden moeten aan elkaar passen, water aan water en land aan land. In de loop van het spel moet er een vierkant van 6 x 6 kaarten gevormd worden. Van zodra er in een richting zes kaarten liggen mag er in deze richting niet meer verder gebouwd worden. Hierdoor is de rand van het speelveld reeds langs twee zijden bereikt. Wie aan beurt is moet zijn kaart op zo'n wijze aanleggen dat de medespeler later geen eiland of vijver kan vormen. Hij moet echter ook oog hebben voor zijn eigen weg en plaats vrijhouden voor een koppel eenden. Moet hij anderszits toch een of ander risico nemen?

Koppel eenden.

Er zijn zes kaarten met een zwarte en zes kaarten met een witte eend. Hij die aan de landweg bouwt moet zwarte eendkoppels vormen, hij die de waterloop vormt de witte eenden. Dit betekent dat van vier samengevoegde hoeken er twee een eend moeten bevatten. Drie of vier eenden zijn ook mogelijk maar die brengen geen verder voordeel met zich mee.

Opgepast : een koppel eenden aan de rand van het speelveld telt niet mee op het einde van het spel.

Biotoop.

Op drie kaarten staat een biotoop afgebeeld. Biotopen blokkeren de waterlopen en de landwegen. Het zijn hindernissen en moeten daarom goed overlegd geplaatst worden.

Bruggen.

Op drie kaarten staat een brug afgebeeld. Wordt er zo'n kaart omgedraaid dan mag hiervoor een reeds geplaatst kaartje uit het speelveld weggenomen worden en komt de brug op die vrije plaats te liggen. De kaart, die net verwijderd werd, wordt aan de volgende speler gegeven, die dan geen kaart van de stapel mag nemen, maar die deze kaart in zijn beurt moet plaatsen. Door het wisselen kunnen twee gesplitste wegen weer met elkaar verbonden worden. Met behulp van de brug kan er ook een vijver of eiland weer ongedaan gemaakt worden

Uitzondering : biotopen mogen niet geruild worden , koppels eenden niet gescheiden worden; ook niet aan de rand van het speelveld.

Einde van het spel

Van zodra 36 kaarten uitgespeeld zijn is het spel ten einde. Er blijven 4 kaarten over die niet meer gebruikt worden.

Voor elk van de volgende vervulde voorwaarden wordt een punt gegeven:

- 1) een weg over water of over land verbindt alle vier de zijden van het speelveld met elkaar. Landwegen en waterlopen schuin aflopend in de hoeken gelden niet.
- 2) de landweg vormt geen eiland, de waterloop geen vijver.
- 3) de speler die de landweg vormt heeft minstens één zwart koppel eenden, hij die de waterloop vormde minstens één wit koppel eenden samengebracht.

Winnaar is hij met de meeste punten. Hebben beide spelers evenveel punten dan wint hij die de meeste koppels eenden bezit.

Varianten

Regels voor kinderen (vanaf ca 6 jaar

De kinderen moeten alle vier de zijden van het speelveld met wegen verbinden. Eilanden, vijvers en eenden hebben geen betekenis. Spelen kinderen samen met volwassenen dan gelden voor de ouderen de normale regels.

Regels voor gevorderden.

Een biotoop mag niet aan de rand van het speelveld liggen. Wordt bijvoorbeeld een biotoop als vijfde kaart in een rij gelegd dan moet de zesde kaart in die rij aan de biotoop en niet aan de tegenoverliggende zijde van deze rij aangelegd worden. Is er geen vrije plaats voor een biotoop voorhanden dan moet een reeds uitgespeelde kaart van het veld genomen worden. Deze kaart wordt aan de volgende speler gegeven.

Uitzondering : een brug mag niet gewisseld en een koppel eenden niet gescheiden worden.

Wegen teamwork

Men vormt samen het landschap. De spelers proberen de kaarten op zo'n wijze te leggen dat de wegen alle zijden verbinden, er geen eilanden of vijvers ontstaan en dat alle zes de eendkoppels bij elkaar staan. Deze variatie is ook alleen speelbaar.