

SPELREGELS DRUIDENWALZER

Sprookjesachtige kaartendans voor 2 spelers.

Beide spelers kruipen in de kleren van eerbiedwaardige opperdruïden. De ene trekt het stralende gewaad aan van de zonnecultus; de andere hult zich in het nachtdonkere gewaad van de maancultus. Beiden laten hun ondergeschikten, de druïden, deelnemen aan een wedstrijd om het juiste wereldbeeld.

In het spel komt het er op aan om boomgeesten zodanig te laten dansen, dat in een onderlinge krachtmeting tussen druïden die daarop volgt, de boomgeesten aan jouw zijde de overhand halen. Wie zo een meerderheid behaalt, mag op de boom van de onderworpen druïde een eigen cultusteken aanbrengen. Wie op een boom van de tegenstrever zo 6 eigen cultustekens kan plaatsen, heeft die boom voor zich veroverd. En de verovering van 2 bomen van de tegenstrever volstaat om het spel te winnen en te bewijzen dat jouw cultus de beste is.

Spelmateriaal

8 boomkaarten

4 bomen van de zonnecultus (in het daglicht, kaart met blauwe rand)

4 bomen van de maancultus (in het maanlicht, kaart met blauwe rand)

2 cultuskaarten (1 voor de zonnecultus, 1 voor de maancultus)

6 druïden (in 3 kleuren, telkens 2 figuren)

1 banring

60 kaartjes 'boomgeesten'

30 kaartjes voor de zonnecultus

30 kaartjes voor de maancultus

40 cultustekens

20x zonnecultus

20x maancultus



Spelvoorbereiding

* Elke speler kiest een cultus, die van de zon of die van de maan.

* Elke speler krijgt, elk voor de door hem gekozen cultus,
de 4 bomen,
zijn cultustafel,
zijn 30 boomgeestkaartjes en
3 druïden, 1 van elke kleur.

* Het speelveld wordt als volgt opgebouwd :

Elke speler legt zijn 4 bomen voor zich, de afbeelding met de blauwe rand naar boven. Onderaan staan dan de druïdentekens, 1, 2, 3 of 4. Rechts van deze rij en iets hoger legt hij ook zijn eigen cultuskaart. Het speelveld ziet er nu uit als de afbeelding op p.2 van de Duitse spelregels.

* Elke speler kiest uit zijn boomgeestkaartjes een willekeurig kaartje met waarde 1 en legt dat op zijn cultuskaart rechts bovenaan.

* Elke speler schudt de overige 29 boomkaartjes en vormt onder elk van zijn boomkaarten een verdeckte stapel van 5 kaartjes. Dan wordt het bovenste kaartje van elke stapel omgedraaid.

* De overige 9 boomgeestkaartjes vormen de eigen opneemstapel, die verdekt links van de bomenrij wordt gelegd.

* Van die opneemstapel neemt hij de 3 bovenste kaartjes in de hand; het zijn zijn handkaarten.

* Nu zet elke speler zijn druïden in op de eigen bomen. Er komt niet meer dan 1 druïde per boom; 1 boom blijft zonder druïde. De maanspeler begint.

* De banring wordt midden tussen beide bomenrijen gelegd.

Het speelveld ziet er nu uit als afgebeeld op p.3 van de Duitse spelregels.

Spelverloop

* De spelers komen afwisselend aan de beurt, te beginnen bij de maanspeler.

* Wie aan beurt is moet telkens 1 van de 3 mogelijke handelingen uitvoeren:

A) De druïdenwals

B) De druïdensprong

C) Het terugtrekken van een boomgeest

De mogelijkheden B en C zijn snel uitgevoerd; mogelijkheid A maakt eigenlijk het wezenlijk element van het spel uit. Toch zijn ze alle 3 evenwaardige alternatieven, waarvan er telkens maar 1 mag worden uitgevoerd.

A. De druïdenwals

De speler die aan beurt is, lokt een druïdenwals uit door 1 van zijn handkaarten te kiezen en die open neer te leggen, op de kaartenstapel onder 1 van zijn 4 bomen (al of niet met een druïde). Als er daar geen stapel meer ligt vormt dit kaartje eventueel een nieuwe stapel.

Let er bij het neerleggen van het kaartje op, dat de waarde van het daaronderliggende kaartje niet meer zichtbaar mag zijn.

De daarmee uitgelokte druïdenwals bestaat uit 3 acties

1. De banring plaatsen

De banring wordt uit het midden genomen en gaat naar de boom, waarbij het boomgeestkaartje werd neergelegd. Als zich daar een druïde bevindt, dan wordt de ring over de druïde geschoven; als er zich geen druïde bevindt, dan wordt de ring gewoon op de boom gelegd.

2. De druïdenwals starten

Het zopas neergelegde boomgeestkaartje bepaalt welke andere boomgeesten daardoor moeten dansen (bewegen), in welke richting en hoe ver.

- * Alle boomgeesten, die dezelfde waarde hebben als de uitgespeelde kaart moeten bewegen. Dat geldt zowel voor de eigen kaartjes van degene die aan beurt is als voor de kaartjes van de tegenspeler.
- * De zopas uitgelegde kaart beweegt niet, en ook niet de kaarten met gelijke waarde die eventueel op de cultuskaarten liggen.
- * De **richting** van beweging wordt bepaald door de ovale pijl op het uitgespeelde kaartje. Alle boomgeestkaartjes die moeten bewegen, worden in de aangeduide richting verplaatst.
- * De **afstand** waarover de boomgeestkaartjes worden verplaatst, wordt bepaald door de boom waarbij het kaartje werd afgelegd. Elk daarop aangeduid symbool staat voor 1 stap. Alle te verplaatsen kaartjes bewegen dus 1, 2, 3 of 4 stappen. Een stap komt overeen met een verplaatsing van één boom naar een volgende; ook een beweging van en naar een cultuskaart is 1 stap.
- * De **volgorde** waarin de boomgeestkaartjes verplaatst worden, hangt af van de bewegingsrichting. Als de kaartjes in uurwijzerzin verplaatst worden, dan komt eerst de meest nabije kaart met gelijke waarde links van de veroorzakende kaart aan beurt, enz. Beweegt men tegen uurwijzerzin, dan komt eerst het meest nabije kaartje langs rechts aan beurt, enz.
- * Als een boomgeestkaartje opnieuw bij een boom terecht komt, dan wordt het daar open neergelegd, boven op de stapel. Als daar een kaartje ligt dat eveneens verplaatst moet worden, dan wordt dat laatste een beetje naar beneden geschoven zodat men niet vergeet het te verplaatsen (als het aan de beurt is).
- * Belandt een verplaatst boomgeestkaartje op een cultuskaart, dan wordt het daar eveneens open neergelegd. (Het is echter voorlopig buiten spel.)
- * Als alle betrokken boomgeestkaartjes verplaatst zijn, is de actie ten einde. Als er nu stapels zijn waarvan het bovenste kaartje verdekt ligt, dan moeten die nu omgedraaid worden. Is de kaartenstapel bij een boom nu opgebruikt, dan blijft de plaats voorlopig leeg. Let wel op, hou rekening met de regel 'boom zonder boomgeestkaartjes', verderop.

Noot : Vermits kaartjes rondom het speelveld bewegen, belanden ook kaartjes van de cultus van de tegenspeler aan jouw kant. Je mag dan natuurlijk ook die kaartjes spelen, en hun getalwaarde telt voor jouw druïden, als het tot een krachtmeting komt.

3. De krachtmeting

Na de dans der boomgeesten volgt de krachtmeting. De druïden van dezelfde kleur treden telkens tegen elkaar aan.

- * De druïde die met de banring gemarkeerd is neemt niet aan de krachtmeting deel; dus ook de druïde van de tegenspeler met dezelfde kleur geniet van een rustpauze. Natuurlijk nemen ook bomen zonder druïde niet deel aan de krachtmeting.
- * De volgorde waarin de krachtmeting gebeurt is willekeurig. De speler die aan beurt is, kiest een kleur.
- * Dan worden de waarden van de beide boomgeesten vergeleken, die aan de bomen met een druïde van dezelfde kleur zitten.
- * De druïde, bij wie de boomgeest de hoogste waarde aanduidt, wint. Als teken van nederlaag legt de overwinnaar op de boom van de verliezende druïde een van zijn cultustekens. (In het reglement wordt geen melding gemaakt van de mogelijkheid dat één van beide bomen bij de waardering zonder een

boomgeestkaartje kan zitten. Het lijkt echter logisch dat dit wordt beschouwd als waarde '0', en dat die boom dus verliest.)

Noot : *Zodra er op een boom 6 cultustekens van de tegenspeler liggen, wordt die boomkaart omgedraaid; hij is buiten spel. Als bij 1 speler 2 bomen zijn omgedraaid, is het spel ten einde.*

- * Het winnende boomgeestkaartje moet nu op de eigen cultustafel gelegd worden.
- * Als beide boomgeesten een gelijke waarde hebben, gebeurt er niets.
- * Als alle druïdenparen van gelijke kleur hun krachten gemeten hebben, eindigt de actie. De banring wordt terug in het midden gelegd.

Daarmee is de druïdenwals uitgevoerd. Het spel wordt door de andere speler verdergezet. Hij heeft opnieuw de keuze tussen de acties A, B of C.

B. De druïdensprong

De speler die aan de beurt is, neemt één van zijn druïden en verplaatst die naar een vrije, eigen boom (de boom zonder druïde). Daarmee is zijn beurt beëindigd.

Noot : *Deze keuze kan soms nodig zijn, bijvoorbeeld om een bepaalde boom tegen een nadelige krachtmeting te beschermen.*

C. Het terugtrekken van een boomgeest

De speler die aan de beurt is legt een boomgeestkaartje open op zijn cultuskaart. Dit kan een handkaart zijn of één van de kaartjes die open onder een boom ligt. Het speelt daarbij geen rol of het kaartje zijn cultussymbool draagt of dat van zijn tegenspeler. Daarmee is zijn zet ten einde.

Noot : *Met deze zet kan men bijv. een zwak boomgeestkaartje (met een lage waarde) uit het spel nemen.*

In het algemeen geldt :

- * Als je een open liggend kaartje van een stapel neemt, en daardoor komt een verdekt liggend kaartje bovenaan, dan moet dit onmiddellijk worden omgedraaid.
- * Als je een handkaartje uitspeelt, mag je daarvoor niet onmiddellijk een ander voor in de plaats nemen. Pas wanneer je alle 3 je handkaartjes uitspeelde, mag je 3 nieuwe kaartjes van de opneemstapel nemen. Als de stapel opgebruikt is, dan schud je de kaartjes op je cultuskaart en vormt daarmee een nieuwe opneemstapel.

Zes cultustekens op 1 boom

Zodra een boom met 6 vreemde cultustekens gemarkeerd is, heeft de tegenspeler hem veroverd.

- * De druïde wordt naar de vrije boom verplaatst.
- * De 6 cultustekens worden aan de tegenspeler teruggegeven.
- * De boomkaart wordt omgedraaid (met de roodomrande zijde zichtbaar).
- * Alle boomgeestkaarten, die aan die boom lagen, worden op de cultustafel van de eigenaar gelegd.
- * Vanaf nu wordt deze boom bij de druïdenwals niet meer meegeteld. De boomgeestkaart springt er over.
- * De speler die vanaf nu maar over 3 bomen beschikt, kan geen druïdensprong meer uitvoeren.

Boom zonder boomgeestkaarten

Wanneer aan een boom geen boomgeestkaartjes meer liggen, dreigt er gevaar.

- * Als een speler aan beurt komt, en voor 1 of meerdere van zijn bomen liggen geen boomgeestkaartjes meer, moet hij tot actie overgaan.
- * De speler moet proberen door het uitspelen van een kaartje ervoor te zorgen dat aan het einde van zijn druïdenwals aan al zijn bomen weer boomgeestkaartjes liggen.
- * Als de speler daar niet in slaagt, dan wordt de boomkaart zonder boomgeesten omgedraaid, onafhankelijk van het aantal cultuskaartjes dat er op ligt. Volgens de normale regels moet de druïde eventueel verplaatst worden, de cultustekens teruggeven enz.

Einde van het spel

Zodra een speler 2 boomkaarten moest omdraaien, eindigt het spel onmiddellijk en heeft hij verloren. De cultus van de tegenspeler heeft zich doorgezet.

Een voorbeeld (zie afbeeldingen op p.6 van de Duitse spelregels)

1. De speler van de zonnecultus legt een boomgeestkaart '5' (1) aan zijn rechter boom.
2. De paarse druïde op deze boom krijgt de banring (2).
3. Vermis de kaart een linksdraaiende pijl heeft, moeten de andere 5-en naar links verplaatst worden. De boom draagt 4 symbolen, dus worden alle kaarten '5' 4 stappen naar links verplaatst. De 5-kaart op de cultuskaart van de maan (3) blijft op zijn plaats. De volgende 5-kaart, aan de zijde van de tegenspeler (4) verhuist naar de cultuskaart van de zonnecultus. De volgende 5-kaart (5) gaat van de zijde van de maancultus naar de zijde van de zonnecultus.

De daarop volgende krachtmeting :

Oranje tegen oranje : De zonnedruïde heeft een boomgeest met waarde '5'; de maandruïde een met waarde '3'.

Ze zonnedruïde wint en legt één van zijn cultustekens (6) op de boom van de onderworpen druïde. De speler van de zonnecultus moet zijn overwinnende boomgeest '5' op zijn cultuskaart afleggen.

Paars tegen paars : Geen krachtmeting, omwille van de banring.

Zwart tegen zwart : Beide druïden hebben een boomgeest met waarde '3'. Er gebeurt niets.

Varianten :

Spel met handicap

Als er onmiddellijk daarna een nieuwe partij gespeeld wordt, moet de overwinnaar het met minder boomgeesten stellen. Hij haalt een boomgeestkaartje '2' uit zijn reeks en legt ze in de doos terug. Wint de speler ook deze partij, dan moet hij ook een boomgeestkaartje '3' weleggen.

Deze nivellerende regel kan ook toegepast worden als een ervaren speler tegen een beginnende aantreedt. Naargelang het verschil in sterkte kan bijv. de zwakkere speler een '1' opzij leggen; de sterkere een '2' of een '3'.

Beschermen door bedekken

Bij de druïdendans worden de boomgeestkaartjes in de juiste volgorde bewogen. Wanneer echter een bewogen kaartje terecht komt op een ander kaartje met dezelfde waarde, dan moet dit laatste niet meer bewegen. Het wordt bedekt en beschermd door de boomgeest, die daar zopas arriveerde.

Enkele achtergronden bij het Keltische druïdendom

* Rond 230 v.Chr. gebeurde er een splitsing in het Keltische druïdendom. De ene tak bracht hulde aan de zonsopgang, terwijl de andere tak het maanlicht vereerde.

* We kozen in 'Druïdenwals' natuurlijk voor de 4 bomen, die bij de Kelten symbool waren voor de zonnewenden en voor de dag- en nachtevening.

21 maart : de eik☼

24 juni : de berk☼☼

23 september : olijfboom☼☼☼

22 december : de beuk☼☼☼☼

* De '3' geldt als het grote magische getal bij de Kelten. Vandaar dat telkens slechts 3 van de 4 bomen door een druïde bezet zijn.

* Of de boomgeesten tot de zonne- of de maancultus behoren, maakt niets uit. Het zijn altijd goede geesten.

DRUÏDENWALZER		
Kosmos	Michael Rieneck	1999
2 spelers	vanaf 12 jaar	30'-40'

Johan Witters, Forum Gent, 2000