

Landlock

Vertaling: De Koperen Pion, WaC

Spel voor 2 spelers of teams vanaf 8 jaar.

Spelregels

Inhoud

- 40 kaarttegels;
- 17 riviertegels (= stream)
- 17 padtegels (= path)
 - 3 bruggen (= bridge)
 - 3 grasveldjes met een dier (= tussock)
 - 1 scoreformulier
 - 1 potlood

Doel van het spel

Het maken van een kaart van Landlock en het scoren van de meeste punten.

Punten kan je scoren door:

- 1 het verbinden van alle vier de zijanten met een doorlopende rivier of pad.
- 2 het maken van eilanden (= islands) of vijvers (= ponds) voor je tegenstander.
- 3 het plaatsen van kabouters (= roaming gnomes) zodat ze elkaar aankijken.
- 4 het omdraaien van grasveldtegels.

Klaar zetten spel

Kies een speler die de score bijhoudt.

Schud de tegels en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van het speelveld.

Om te kijken wie begint draaien de spelers om de beurt een tegel om, de eerst speler die een kabouter omdraait begint en kiest of hij speelt met land of water. (land maakt paden, water maakt rivieren)

Schud de tegels opnieuw en maak één of meerdere stapels (met de afbeelding naar beneden) die voor beide spelers bereikbaar zijn. (De spelers mogen een willekeurige tegel nemen van een stapel.) De speler die begint neemt een tegel en legt deze met de afbeelding naar boven midden in het speelveld.

Opmerking:

In een vier-spelersspel vorm je twee teams (twee spelers spelen land en twee spelers spelen water). Teamspelers moeten tegenover elkaar zitten en mogen elkaar helpen bij het zo goed mogelijk neerleggen van de tegel. Het spelen gaat tegen de klok in.

Het spel spelen

Tijdens je beurt pak je een tegel en plaats deze met de afbeelding naar boven naast een al liggende tegel. De tegels moeten met een zijkant tegen elkaar gelegd worden en de tekening moet doorlopen (rivier aan rivier en pad aan pad).

Opmerkingen:

Landlock kan niet groter zijn dan zes tegels in elke richting. Wanneer er zes tegels in een rij of kolom liggen, mag er geen tegel voorbij die plek geplaatst worden in een nieuwe rij of kolom.

Tijdens je beurt mag je alle mogelijke posities waar je tegel kan liggen onderzoeken. Je mag je tegel echter niet meer verplaatsten als je hem eenmaal hebt neergelegd. Denk dus goed na voordat je je tegel neerlegt.

Vijvers & eilanden

Terwijl je probeert om de paden en rivieren aan elkaar te leggen, kan je je tegenstander blokkeren door het maken van een eiland of vijver. (Als je land speelt, moet je vijvers maken; Als je water speelt, moet je eilanden maken.)

Een vijver is water dat in zijn geheel omsloten wordt door gras.

Een eiland is een pad dat in zijn geheel omsloten wordt door gras.

Aan het einde van het spel scoor je 4 punten voor iedere vijver of eiland die je bij je tegenstander hebt gemaakt.

Opmerkingen:

Niet voltooide eilanden en vijvers die de rand van het speelveld raken aan het einde van het spel scoren geen punten. Eilanden en vijvers mogen groter zijn dan 4 vier tegels.

Speciale tegels

Kabouters

Een aantal tegels hebben een kabouter in een hoek staan. Wanneer je twee van deze tegels naast elkaar legt zodat de kabouters elkaar aankijken scoor je 1 punt voor iedere elkaar aankijkende kabouter in jouw gebied aan het einde van het spel. Kabouters kunnen naast elkaar of tegenover elkaar geplaatst worden. Naar elkaar kijkende kabouters moeten wel van hetzelfde type zijn.

Grasveldjes

Grasveldjes hebben in het midden een vrolijk dier met natuurlijk in iedere hoek een stukje land of rivier. Gebruik de grasveldjes bij het bouwen van eilanden en vijvers. Als je een grasveldje van een stapel neemt verdient je gelijk 1 punt.

Bruggen

De beste manier om een eiland of vijver ongedaan te maken is het draaien van een brugtegel. Bruggen verbinden land en rivier en voorkomen een eiland of vijver wat nog niet af is of vernietigen al gemaakte vijver of eiland. Je speelt een brug als volgt:

1. De speler die een brug tegel trekt, verwijdert een willekeurige tegel van het speelveld en plaats de brugtegel op de vrij gekomen plek.
2. In plaats van een tegel te trekken, moet de volgende speler de weggenomen tegel spelen.

UITZONDERINGEN

Spelers mogen geen grasveldjes, naar elkaar kijkende kabouters of tegels aan de buitenrand van het speelveld wegnemen.

Speleinde

Het spel eindigt als er een speelveld van 6 bij 6 tegels gemaakt is. (er blijven vier tegels over)

Punten worden als volgt gescoord:

- Als je in staat bent om een doorgaand pad of rivier te volgen tot alle vier de randen van Landlock, scoor je 10 punten. Als je pad of rivier drie randen raakt, scoor je 7 punten; als het twee randen raakt scoor je 5 punten.

Opmerkingen:

Paden en rivieren die diagonaal eindigen in een van de vier hoektegels mogen maar voor één rand geteld worden. Je mag zelf kiezen bij welke rand je de hoektegel laat meetellen.

- Land scoort 4 punten voor iedere vijver; water scoort 4 punten voor ieder eiland. (eilanden die via een brug contact maken met een pad, tellen niet.)
- Land scoort 1 punt voor naar elkaar kijkende kabouters op een pad; water scoort 1 punt voor naar elkaar kijkende kabouters in een rivier..
- Noteer ook de in het spel verdiende punten voor het omdraaien van grasveldjes.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Variaties

Voor jongere spelers.

Vergeet de score en werk samen om alle randen van Landlock met elkaar te verbinden door gebruik te maken van ieder mogelijke combinatie van paden of rivieren.

Voor de gevorderde spelers

- 1 Maak in het begin van het spel vier stapels tegels met het plaatje omhoog. Op deze manier kan iedere speler zien wat de mogelijkheden voor hun beurt zijn.
- 2 Grasveldjes mogen niet aan de rand van het spelbord geplaatst worden. Bijvoorbeeld, Als je een grasveldje als 5^e tegel plaatst in een rij, dan moet de 6^e tegel in die rij naast het grasveldje geplaatst worden en niet aan de andere kant van de rij. Als er geen andere plaats is voor een grasveldje, moet je hem verwisselen met een al gelegde tegel ergens in het speelveld. De volgende speler moet dan met de verwijderde tegel spelen.

UITZONDERINGEN

Spelers mogen geen bruggen of naar elkaar kijkende kabouters wegnemen.