

Reinhold Wittig

White Lady



franckh

Edition Perthes



15

Reinhold Wittig

White Lady

Een vampierspel voor 4 à 6 spelers

Toebehoren: het speelbord en de spelregels, de Witte Dame
en 6 speelfiguurtjes, 6 zetstenen en 36 rondwaarkarten

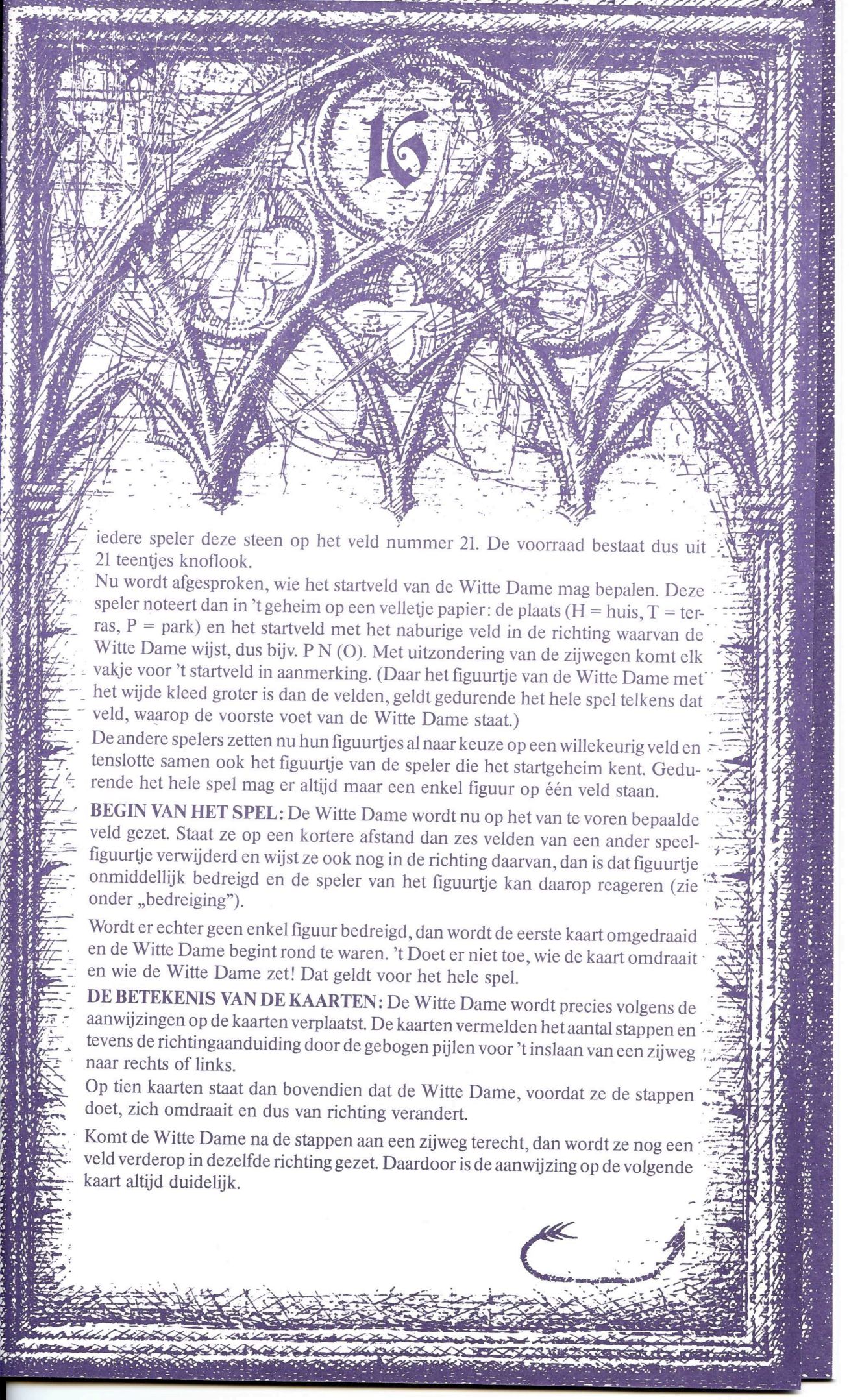
Auteur: Matthias Wittig

DE SFEER: *Je hebt er zin in samen met je vrienden voor één nacht naar het oude spookhuis te gaan. Daar waart de geheimzinnige Witte Dame rond, een vampier, waartegen alleen maar een klassiek middeltje, en wel knoflook, kan helpen.*

*Nu kun je natuurlijk wel eerst in de zon gaan zitten om dat spookhuis van de Witte Dame te bestuderen: het huis (met zwart opschrift), het terras (met wit opschrift) en het park (met zwart opschrift). Je ziet dat op alle drie plaatsen telkens één keer de letters A-Z en de cijfers 1-6 staan. De velden op die drie verschillende plaatsen met dezelfde letter of hetzelfde cijfer, zijn **corresponderende** velden. Als je weet waar ze liggen, is 't makkelijker voor je de vampier ver weg te jagen en misschien één van je vrienden als 't ware op z'n dak te sturen.*

Apropos vrienden: je merkt 't al, iets van die boosaardigheid van de Witte Dame zit ook in je zelf, anders zou je er niet zo'n pret in hebben elkaar zo'n schrik aan te jagen. In ieder geval, degene, die de volgende nog de grootste voorraad aan knoflook heeft en dus de winnaar is, zal twee van zijn vrienden verloren hebben. Ze zijn het slachtoffer van de Witte Dame geworden.

VOORBEREIDING VOOR HET SPEL: De stapel kaarten wordt goed doorgesloten en omgekeerd op tafel gelegd. Elke speler krijgt een speelfiguurtje en een ronde zetsteen van dezelfde kleur. Met deze zetsteen wordt de eigen voorraad aan knoflook op het oude venster, dat als meetscala dient, geteld. Om te beginnen zet



iedere speler deze steen op het veld nummer 21. De voorraad bestaat dus uit 21 teentjes knoflook.

Nu wordt afgesproken, wie het startveld van de Witte Dame mag bepalen. Deze speler noteert dan in 't geheim op een velletje papier: de plaats (H = huis, T = terras, P = park) en het startveld met het naburige veld in de richting waarvan de Witte Dame wijst, dus bijv. P N (O). Met uitzondering van de zijwegen komt elk vakje voor 't startveld in aanmerking. (Daar het figuurtje van de Witte Dame met het wijde kleed groter is dan de velden, geldt gedurende het hele spel telkens dat veld, waarop de voorste voet van de Witte Dame staat.)

De andere spelers zetten nu hun figuurtjes al naar keuze op een willekeurig veld en tenslotte samen ook het figuurtje van de speler die het startgeheim kent. Gedurende het hele spel mag er altijd maar een enkel figuur op één veld staan.


BEGIN VAN HET SPEL: De Witte Dame wordt nu op het van te voren bepaalde veld gezet. Staat ze op een kortere afstand dan zes velden van een ander speelfiguurtje verwijderd en wijst ze ook nog in de richting daarvan, dan is dat figuurtje onmiddellijk bedreigd en de speler van het figuurtje kan daarop reageren (zie onder „bedreiging”).

Wordt er echter geen enkel figuur bedreigd, dan wordt de eerste kaart omgedraaid en de Witte Dame begint rond te waken. 't Doet er niet toe, wie de kaart omdraait en wie de Witte Dame zet! Dat geldt voor het hele spel.

DE BETEKENIS VAN DE KAARTEN: De Witte Dame wordt precies volgens de aanwijzingen op de kaarten verplaatst. De kaarten vermelden het aantal stappen en tevens de richtingaanduiding door de gebogen pijlen voor 't inslaan van een zijweg naar rechts of links.

Op tien kaarten staat dan bovendien dat de Witte Dame, voordat ze de stappen doet, zich omdraait en dus van richting verandert.

Komt de Witte Dame na de stappen aan een zijweg terecht, dan wordt ze nog een veld verderop in dezelfde richting gezet. Daardoor is de aanwijzing op de volgende kaart altijd duidelijk.



Wordt de kaart met de Witte Dame afgenomen, dan mag elke speler, als hij dat wil, zijn figuurtje naar een corresponderend veld verplaatsen. De kaart met knoflook jaagt de Witte Dame terug naar haar startveld. (De betekenis van deze beide bijzondere kaarten kan, voordat men met het spel begint, ook anders worden bepaald.)

Als de stapel kaarten gedurende het spel opgebruikt is, worden de kaarten weer door elkaar geschud en de nieuwe stapel wordt op tafel gelegd.

DE BEDREIGING: Benadert de Witte Dame, dus de vampier, een speelfiguur tot op een afstand van vijf velden of nog minder, dan kan de speler van dat figuurtje het gevaar met knoflook afweren. Voor de afstand van vijf velden is één teentje knoflook voldoende, d.w.z. de zetsteen, die de voorraad knoflook betekent, wordt één veld vooruitgezet. Voor de afstand van vier velden zijn er 2, van drie velden 3, van twee velden 4 en van één veld 5 teentjes knoflook nodig.

Tot op deze afstand heeft de speler de keus, of hij zich wel of niet wil verdedigen. Met de volgende kaart kan de Witte Dame immers gedwongen worden om te keren. Als de Witte Dame echter zijn figuurtje bereikt of er over heen waart, dan moet hij 6 teentjes knoflook offeren.

Staat de Witte Dame in de richting van meer dan één figuurtje op de gevaarlijke afstand van 5 stappen of minder, dan is alleen het figuurtje, dat het dichtst bij staat, bedreigd en mag dit verplaatst worden.

Staan er achter een splitsing resp. zijweg twee figuren op dezelfde afstand van de Witte Dame dan is dat figuurtje bedreigd, dat in de richting staat, die vermeld is op de kaart, welke 't laatst werd afgenomen.

Ook als in beide gevallen de bedreigde figuren passief blijven, d.w.z. de Witte Dame niet afweren, mogen de andere spelers niets doen! Ze kunnen anders op een lastig parket komen te zitten, zo dat ze knoflook moeten offeren!

DE AFWEER: Als een speler de Witte Dame (vrijwillig of noodgedwongen) afweert, dan kan hij de Witte Dame laten staan, haar omdraaien of op een corresponderend veld (met willekeurige richting) zetten. Bevindt het corresponderende veld zich aan een van de tien zijwegen resp. splitsingen dan zet hij de dame op één van de drie buurvelden.

Bedreigt de Witte Dame vanuit het nieuwe veld een ander figuurtje, dan is het raadzaam voor de speler, die de Witte Dame daar heeft neergezet, te gaan zwerven om een directe revanche te voorkomen.

'T ZWERVEN: Nadat een speler de Witte Dame met knoflook afgeweerd heeft, mag hij met zijn figuur in elke gewenste richting 13 velden verder gaan zwerven. Aan 't einde van deze zwerftocht mag hij dan nog naar een corresponderend veld springen. Hij kan dus kiezen, of hij liever blijft staan of gaat zwerven en dan misschien nog springt.

BANGMAKERIJ: Passeert het figuurtje op deze zwerftocht een ander figuurtje, dan schrikt dit staande figuur geweldig en offert meteen twee teentjes knoflook. Daarvan krijgt de zwervende speler één teentje, dat betekent dat zijn knoflook-zetsteen één veld teruggezet wordt.

Bijzonder voordelig is het natuurlijk, als je twee of meer figuren de schrik kunt aanjagen, dan kun je daardoor je knoflook-voorraad opvullen.

Het geschrokken figuurtje mag echter niet op veld „dertien” staan.

'T EINDE VAN HET SPEL: Wie geen knoflook meer heeft, wordt door de vampier gebeten en speelt niet meer mee. Hij mag dus niet meer gaan zwerven, ook al zou hij daarmee nog een kans hebben wat knoflook op te duiken. Wordt het tweede speelfiguurtje gebeten, dan heeft de vampier geen honger meer. De speler die nog de grootste knoflook-voorraad heeft, is de winnaar. Als er meer spelers met dezelfde knoflook-voorraad zijn, dan winnen ze met elkaar.

In de laatste fase van het spel moet je goed op de spelers letten die nog een grote knoflook-voorraad hebben en de bedreigden wat ontzien.

DE BIJZONDERHEID VAN DIT SPEL: *Je hebt gemerkt dat bijna alle acties vrijwillig zijn: het afweren, het verplaatsen van de Witte Dame na de afweer, het zwerven en het springen na de zwerftocht. 't Is dus niet alleen geluk, als je meer teentjes knoflook over gehouden hebt dan je vrienden!*

Van voordeel was het dat je de afgenomen rondwaarkaarten goed hebt onthouden, zo dat je wist, hoeveel omdraai-kaarten er nog in de stapel zaten.

Zeker was het ook niet moeilijk voor je, bij 't begin van het spel je medespelers uit te leggen, dat ze niet om de beurt zetten, maar dat in 't verloop van het spel door het rondwaren van de Witte Dame en door de plagerijtjes van de medespelers bepaald wordt, wie actief mag worden.