

Licht en schaduw

Een spel, dat samenwerking verlangt
Een spel voor 2 – 4 spelers vanaf 8 jaar

A) Spelmateriaal

- 25 speelveldkaarten
Iedere speelveldkaart heeft een gekleurd LICHTvlak en een grijs SCHADUWvlak. Op het LICHTvlak staan zonnestenen of bossen en dorpen in de vorm van letters afgebeeld.
- 1 speelveldkaart met 2 SCHADUWvlakken. Deze speelveldkaart wordt **alleen** bij de moeilijkere speelvariantie gebruikt.
- 1 zandloper (duurt circa 1 1/2 minuut)
- 4 kleine pionnen in verschillende kleuren
- 1 grote witte pion → de koningin
- 1 grote zwarte pion → de schaduw van de koningin
- 4 kaarten met de hemelstreken (*windrichtingen*)
- 40 zonnestenen uit de parelketting van de koningin
- 2 speciale dobbelstenen
- 90 opdrachtenkaartjes met drie moeilijkheidsgraden

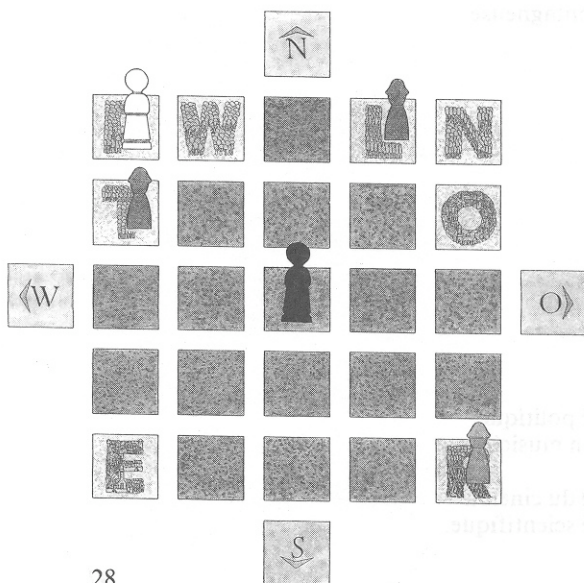
B) Zo wordt het spel voorbereid

Het Zonneland wordt gelegd met de 25 **speleveldkaarten**. Deze kaarten worden goed geschud en met de SCHADUWvlakken naar boven in rijen van 5×5 kaarten gelegd. Dit is het speelveld.

De **kaarten met de hemelstreken** worden naast het speelveld gelegd, zoals op de volgende afbeelding te zien is.

De 4 hoekkaarten van het speelveld worden omgedraaid en zijn nu LICHTvlakken. Ook worden de kaarten omgedraaid, de naast de noordwestelijke en de noordoostelijke hoekkaarten liggen. (Zie ook afbeelding.)

De **koningin** wordt op het noordwestelijke hoekvlak geplaatst, de **SCHADUW-pion** wordt op het SCHADUWvlak in het midden van het speelveld gezet.



Het speelveld bij spelbegin en een evtl. startplaats van 3 spelers

(S = Z)

Iedere speler kiest een gekleurde **pion** en plaatst deze op een willekeurig **LICHT**-vlak. Bij spelbegin staat iedere pion alleen op een vlak. Tijdens het spel mogen de pionnen en ook de koningin samen op één **LICHT**vlak terechtkomen.

Iedere speler krijgt 7 **zonnestenen**. De overige stenen vormen de voorraad.

De spelers spreken met elkaar af of zij met de gele, de blauwe of met de oranje **opdrachtenkaartjes** willen spelen. De kleur van deze kaartjes geeft de moeilijkheid aan:

geel: makkelijke opdrachten, geschikt vanaf 8 jaar

blauw: iets moeilijkere opdrachten

oranje: moeilijke opdrachten

De opdrachtenkaartjes in de gekozen kleur worden geschud en omgekeerd op een stapel naast het speelveld gelegd.

C) Waarom gaat het?

De spelers moeten proberen de koningin van het noordwestelijke hoekvlak naar het zuidoostelijke hoekvlak te brengen. De koningin mag bij deze reis **alleen op de LICHTvlakken** terechtkomen. Daarom is het belangrijk, dat de spelers zo veel mogelijk **SCHADUW**vlakken in **LICHT**vlakken kunnen veranderen.

Ook de letters op de **LICHT**vlakken hebben een belangrijke betekenis. De koningin mag alleen naar het volgende **LICHT**vlak verdergaan, nadat de spelers **een opdracht uitgevoerd hebben**: Zij moeten een begrip uit een bepaald gebied van het leven zoeken.

MAAR: Alle letters van dit begrip moeten op de **LICHT**vlakken voorhanden zijn.

En dan is er ook nog de **SCHADUW**, die niet zo gauw de moed laat zakken en steeds weer probeert om **LICHT**vlakken weer in **SCHADUW**vlakken te veranderen.

D) Het doel van het spel

Wanneer de spelers de koningin naar het hoekvlak in het zuidoosten kunnen brengen, dan hebben zij de **SCHADUW** overwonnen en zijn zij de winnaars van het spel. Lukt dit niet, dan heeft de **SCHADUW** gewonnen en gaat het **ZONNE-LAND** onder in de duisternis.

Iedere speler kan proberen zo veel mogelijk zonnestenen over te houden. Deze stenen zijn zeer waardevol en de koningin belooft: „Wie mij na de overwinning de meeste zonnestenen terugbrengt, zal voor altijd in mijn gunst staan.“

E) Zo verloopt het spel

De spelers spreken af, wie er mag beginnen. Wie aan de beurt is, dobbelt met beide dobbelstenen. Heeft deze speler geen kroon geworpen, dann verplaatst hij eerst zijn pion en daarna de **SCHADUW**.

Heeft hij één of twee kronen geworpen, dan heeft hij de mogelijkheid de koningin te verplaatsen. Er wordt verder gespeeld volgens de wijzers van de klok.

Heeft een speler een slecht resultaat bereikt met dobbelen, dan kan (en soms moet) hij opnieuw dobbelen. Deze speler moet dan echter wel een zonnesteen afgeven.

F) Zo worden de pionnen verplaatst

Een dobbelsteen met de letters W, N, O, S (= Z) geeft aan, in welke richting een pion verplaatst moet worden. Wordt het sterretje geworpen, dan mag de speler de hemelstreek kiezen.

De andere dobbelsteen bepaalt hoeveel vlakken een pion mag verdergaan. Wordt de kant zonder afbeelding geworpen, dan mag de speler zelf bepalen hoeveel vlakken (1, 2 of 3) zijn pion verdergaat.

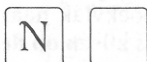
Voorbeelden:



De speler gaat met zijn pion 3 plaatsen naar het westen.



De speler mag zijn pion 1 vlak verplaatsen in een willekeurige richting, echter niet diagonaal!



De speler mag zijn pion 1, 2 of 3 vlakken naar het noorden verplaatsen.

Wanneer er een speler aan de rand van het speelveld komt, dan gaat hij verder op het tegenoverliggende vlak van dezelfde rij.

Komt hij met zijn pion op een SCHADUWvlak terecht, dan mag hij dit door het om te draaien in een LICHTvlak veranderen. Staan er op dit LICHTvlak stenen afgebeeld, dan heeft deze speler geluk: Hij mag **2 zonnestenen** uit de voorraad nemen.

Ook de speler, die met zijn pion op een reeds omgedraaid LICHTvlak uitkomt, krijgt 2 zonnestenen. **Uitzondering:** Bij spelbegin plaatst een speler zijn pion op een LICHTvlak met zonnestenen. In dit geval krijgt hij geen stenen uit de voorraad.

G) Zo wordt de SCHADUW verplaatst

Heeft een speler zijn pion verplaatst, dan moet hij daarna de SCHADUW verplaatsen. De SCHADUW gaat evenveel vlakken verder als de pion. Echter in **tegenovergestelde richting!**

Komt de SCHADUW aan de rand van het speelveld, dan gaat hij verder op het tegenoverliggende vlak van dezelfde rij.

Komt de SCHADUW over een LICHTvlak of blijft hij op een LICHTvlak staan, dan wordt dit omgedraaid en verandert weer in een SCHADUWvlak.

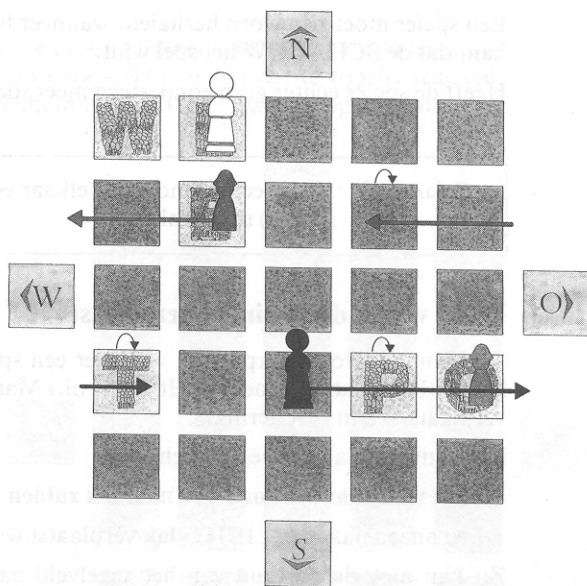
Uitzondering:

Komt de SCHADUW **over** een LICHTvlak waarop een pion of de koningin staat, dan wordt dit vlak door hen beschermd en mag niet omgedraaid worden.

Belangrijk: Over alle pionnen mag gesprongen worden. De koningin en de pionnen mogen op hetzelfde vlak blijven staan. Komt echter de SCHADUW met de koningin of met een pion op hetzelfde vlak uit, dan hebben de spelers het spel verloren.

Voorbeeld:

1. De speler verplaatst zijn pion 3 vlakken naar het westen. De pion komt uit op een SCHADUWvlak en mag dit in een LICHTvlak veranderen.
2. Daarna moet hij de SCHADUW in tegenovergestelde richting, dus 3 vlakken naar het oosten, verplaatsen. De LICHTvlakken met de letters P en T moeten omgedraaid worden. Het LICHTvlak met de letter O echter niet, want dit vlak wordt beschermd door een andere pion.



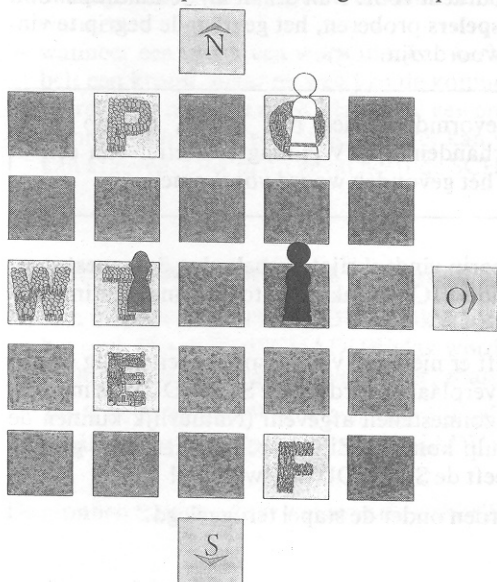
H) Herhaling van de worp

Met behulp van zonnestenen kunnen de spelers de ontmoeting met de SCHADUW verhinderen.

Een speler kan met één of beide dobbelstenen opnieuw dobbelen, wanneer hij zijn pion liever in een andere richting verplaatsen wil. Doubbelt de speler slechts met één dobbelsteen opnieuw, dan telt voor de andere dobbelsteen het resultaat van de eerste worp.

Wil de speler een tweede keer dobbelen, dan moet hij een zonnesteen afgeven. Het is toegestaan vaker achter elkaar een worp te herhalen, er moet echter iedere keer een zonnesteen afgegeven worden.

Voorbeeld: De speler met de afgebeelde pion dobbelt:  



Hij moet zijn pion naar het vlak, waarop de SCHADUW zich bevindt, verplaatsen. Hij **moet** een zonnesteen afgeven en nog een keer dobbelen.

De speler laat één dobbelsteen liggen en dobbelt met de andere. Het resultaat:  

Ook deze keer moet hij opnieuw werpen, want de SCHADUW zou op deze manier de koningin ontmoeten.

Tenslotte dobbelt hij met beide dobbelstenen opnieuw:   en mag zijn pion verplaatsen. Daarna verplaatst hij de SCHADUW in tegenovergestelde richting.

Een speler moet zijn worp herhalen, wanneer hij de pionnen slechts zó verplaatsen kan, dat de SCHADUW het spel wint.

Heeft de speler echter geen zonnesteen meer, dan heeft de SCHADUW gewonnen.

Belangrijk: Het is echter mogelijk elkaar een (of meer) zonnesteen (zonnestenen) te schenken!

I) Zo wordt de koningin verplaatst

De koningin wordt verplaatst, wanneer een speler één of twee kronen gedubbeld heeft. (Het aantal kronen speelt geen rol.) Maar de mogelijkheden de koningin te verplaatsen zijn zeer gering:

De koningin mag per beurt slechts

- één vlak naar het oosten of naar het zuiden
- en alleen naar een LICHTvlak verplaatst worden.

Zij kan **niet via de rand** van het speelveld naar het tegenoverliggende vlak verplaatst worden.

Is de weg van de koningin versperd, omdat in het oosten of in het zuiden geen LICHTvlak voorhanden is, dan moet de speler zijn worp herhalen en wel zo lang, tot hij **geen** kroon dubbelt.

Voor iedere herhaling moet hij een zonnesteen afgeven. (Wanneer deze speler zelf geen stenen meer heeft, kunnen de andere spelers hem enkele schenken. Zo kunnen zij het spel nog winnen.)

Kan de koningin verplaatst worden, dan gebeurt dit pas nadat de spelers **een opdracht** uitgevoerd hebben.

J) Zo wordt een opdracht uitgevoerd

De speler, die de kroon (of kronen) geworpen heeft, neemt de bovenste kaart van het opdrachtenstapeltje en leest de opdracht voor. Dan draait hij de zandloper om. Terwijl het zand loopt, moeten **alle spelers** proberen, het gevraagde begrip te vinden. Het moet een goed Nederlands woord zijn.

Belangrijk: Het begrip moet gevormd worden met letters, die op de LICHTvlakken voorhanden zijn. Wel mag een letter van een LICHTvlak vaker in het gevonden woord voorkomen.

De speler, die als eerste een geldig begrip vindt, krijgt als **beloning 3 zonnestenen**. De koningin mag nu naar het volgende LICHTvlak in de toegestane richting verplaatst worden.

Is de tijd voorbij (zandloper!) en heeft er niemand van de spelers een geldig begrip gevonden, dan mag de koningin **niet** verplaatst worden. De SCHADUW is machtiger geworden: **Iedere speler** moet 3 zonnestenen afgeven. (Natuurlijk kunnen de spelers elkaar met zonnestenen te hulp komen.) Zijn er echter niet meer genoeg zonnestenen onder de spelers, dan heeft de SCHADUW gewonnen!

De gebruikte opdrachtenkaartjes worden onder de stapel teruggelegd.

Voorbeeld:

Een speler dobbelt:  . Alleen de kroon telt, het symbool op de andere dobbelsteen is niet van betekenis. Voor ons voorbeeld is aan de eerste voorwaarde voldaan. Het vlak ten zuiden van de koningin is een LICHTvlak. De speler vindt, dat er voldoende letters voorhanden zijn en beslist, samen met de andere spelers, de opdracht van de bovenste kaart uit te voeren.

De opdracht is als volgt:

„NOEM EEN DIER“

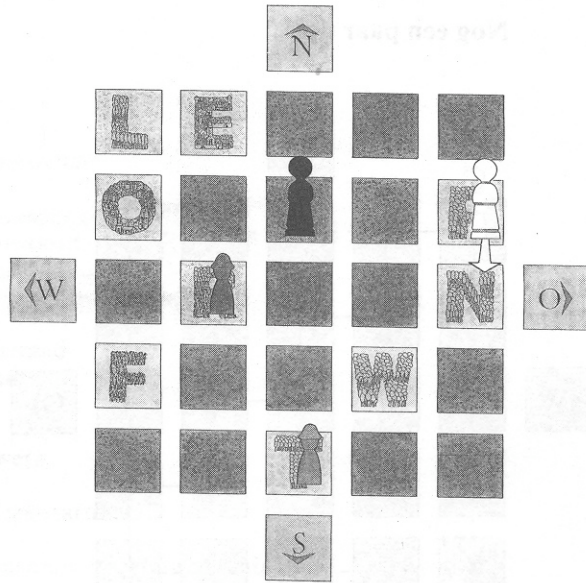
De zandloper wordt omgedraaid, een speler roept, voordat de tijd afgelopen is:

„WOLF!“

Dit begrip is geldig:

De wolf is een dier en de letters W, O, L, F zijn op de LICHTvlakken voorhanden.

De speler, die dit begrip gevonden heeft, krijgt 3 zonnestenen. De koningin mag nu naar N verplaatst worden en de volgende speler is aan de beurt.



K) Het spel is uit

- wanneer het gelukt is de koningin naar het hoekvlak in het zuidoosten te brengen. De macht van de SCHADUW is gebroken, alle SCHADUWvlakken worden omgedraaid. De spelers hebben het spel gewonnen!

Wie de meeste zonnestenen overgehouden heeft, is nog een beetje meer winnaar.

- wanneer het de spelers niet gelukt is een ontmoeting tussen een pion of de koningin en de SCHADUW te verhinderen. De schaduw heeft nu het spel gewonnen.
- wanneer een speler een worp niet kan herhalen, wanneer dit nodig is: hij dobbelt een kroon, maar de weg van de koningin is door SCHADUWvlakken versperd. Ook nu heeft de SCHADUW gewonnen.
- wanneer een speler een opdracht niet kan uitvoeren en ook geen 3 stenen meer kan afgeven. Ook in dit geval heeft de SCHADUW gewonnen.

Wie het spel iets moeilijker wil maken ...

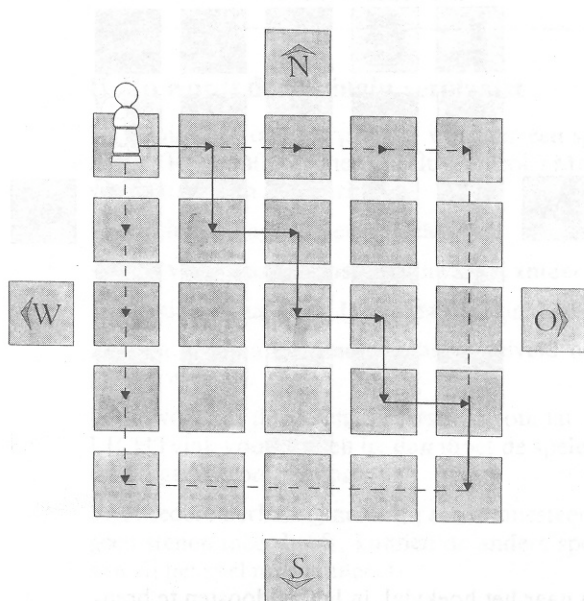
... kan met het dubbelSCHADUWvlak spelen. Het vlak met de letter J verdwijnt uit het spel. Het dubbelSCHADUWvlak wordt in het midden van het speelveld gelegd. De andere speelvlakken worden er, zoals voorheen, omheen gelegd.

Nu heeft de SCHADUW nog een mogelijkheid meer het spel te winnen: Wordt de koningin of een pion op dit dubbelSCHADUWvlak geplaatst, dan wint de SCHADUW.

De pionnen mogen echter wel **over** dit dubbelSCHADUWvlak komen.

Er is nog iets gemeens: Komt de SCHADUW over of op dit dubbelSCHADUW-vlak, dan krijgt hij meer macht. De spelers moeten dan een willekeurig onbeschermd LICHTvlak in een SCHADUWvlak veranderen.

Nog een paar tips



De afbeelding rechts laat 3 mogelijkheden zien, om de koningin naar haar doel te brengen.

De doorgaande lijn beschrijft de gunstigste weg. De spelers hebben steeds twee mogelijkheden, de koningin te verplaatsen, of naar het zuiden of naar het oosten.

Bij de gestippelde lijnen kan de koningin vanaf de volgende hoek slechts in één richting verplaatst worden.

De spelers moeten proberen de SCHADUWvlakken op de weg van de koningin zo vroeg mogelijk in LICHTvlakken te veranderen. Wordt de weg van de koningin versperd door een SCHADUWvlak, dan kan het veel zonnesteenen kosten, tot de spelers dit vlak in een LICHTvlak kunnen veranderen.

Voor de spelers beslissen een opdracht uit te voeren, moeten zij goed de keuze aan letters bekijken. Zijn er genoeg klinkers en medeklinkers voorhanden?

Is de keuze niet zo groot, dan is het beter een zonnesteen af te geven en nóg een keer te dobbelen. Misschien lukt het de keuze aan letters uit te breiden tot er weer een kroon gedubbeld wordt.

Het solospel

Speelt een speler dit spel alleen, dan moet hij zijn pion op het noord-oostelijke hoekvlak plaatsen. Bij spelbegin krijgt hij i. p. v. 7 zonnesteentjes 9 zonnesteentjes.

Teksten voor de opdrachtenkaartjes

Noem:

moeilijk (oranje)	(blauw)	(geel)	- een algemene uitdrukking voor een familielid - een jongensnaam - een meisjesnaam - een dier - een plant - een stad - een kleur
		makkelijk	- een rivier - een voedings- of genotmiddel - een beroep - een lichaamsdeel van mens of dier - een bijvoeglijk naamwoord - een sprookjes- of sagenfiguur - een spel of speelgoed - gereedschap - een kledingstuk of sieraad - een machine of toestel - een vat - een drank - een inrichtingsvoorwerp - een vervoermiddel - een tak van sport of sportartikel - een bijbelse figuur - een onderdeel van een auto, vliegtuig of schip
	iets moeilijker		- een vogel - een zoogdier - een insect - een landschaps- of een geografische benaming - een boom of een struik - een bloem - een groente- of fruitsoort - een materie - een vis - een eiland - een berg of gebergte - een muziekinstrument - een staat - een algemene of een speciale benaming van een bouwwerk - een stad in het buitenland - een stad in Nederland - de naam van een volk - een hoofdstad - een hemellichaam - een mineraal - een scheikundig element - een natuurkundige maateenheid - een begrip uit de wiskunde - een begrip uit de meteorologie - een specerij, een genees- of een keukenkruid - de achternaam van een bekend persoon uit de politiek - de achternaam van een bekend persoon uit de kunst- of muziekwereld - de achternaam van een bekend persoon uit de literatuur - de achternaam van een bekend persoon uit de filmwereld - de achternaam van een bekend persoon uit de wereld der wetenschap