

TERRAIN VAGUE

DOEL VAN HET SPEL

Probeer in 12 beurten het grootste terrein te maken in je eigen kleur, door stukken terrein van je tegenstanders om te vormen tot je eigen kleur.

Of probeer een terrein van 25 stukken te bezitten op het einde van een speelbeurt.

inhoud van de doos

- 161 zeshoeken die het terrein voorstellen
- 56 kartonnen pionnen:
 - 16 kruiwagens (brouettes)
 - 16 katapulten (lance-pierres)
 - 16 deksels van vuilnisbakken (couverts)
 - 4 grote broers
 - 4 clubhuizen (cabanes)
- 56 voetjes in doorzichtig plastic
- 4 hulpjes bij de spelregels
- 4 wijzers om de speelbeurten aan te duiden
- 4 kubusjes om de punten aan te duiden
- 4 ijzere klemmen
- 32 pionnen met cijfers (duel)
- dit boekje spelregels

samenvatting van een partij

Je staat aan het hoofd van een bende. Je strijdt tegen andere benden om de heerschappij op een braak liggend stuk grond. Deze strijd duurt 12 speelbeurten of totdat iemand 25 stukken grond kan veroveren. Het spelbord wordt door de spelers bij het begin van het spel samengesteld.

Elke speler beschikt over een bepaald variabel aantal actiepunten dat elke beurt weer bepaald wordt en verschillend is voor elke speler.

De spelers spelen om beurt elke fase van de speelbeurt: wie de meeste actiepunten heeft (af te lezen op de hulpkaartjes), start als eerste, enz...

Tijdens het spel heb je verschillende mogelijke acties:

- een deel van je bende op je territorium aanvoeren
- pionnen van tegenstanders uitschakelen door je katapulten te gebruiken
- je eigen terrein en pionnen beschermen met behulp van de deksels tegen kruiwagens en katapulten van tegenstanders
- terreur zaaien en orde op zaken stellen met je grote broer
- terrein van anderen m.b.v. je kruiwagens omvormen tot eigen terrein
- sterke tegenstanders vermijden door diplomatieke afspraken met andere benden

HET BRAAKLIGGEND STUK TERREIN

het spelbord

91 zeshoeken die naast elkaar worden geplaatst vormen het spelbord dat ook de vorm heeft van een zeshoek.

De overblijvende zeshoeken vormen een reserve die de spelers tijdens het spel kunnen gebruiken.

De voorbereidingen voor 4 spelers worden uitgelegd in het hoofdstuk "Spelverloop" (blz. §§§).

De samenstelling van het spelbord en de aanpassingen bij de spelregels bij 2 of 3 spelers worden op het einde van dit boekje uitgelegd.

de zeshoeken van elke bende

Op elke zeshoek symboliseert het kleur een welbepaald type terrein.

Er zijn 8 soorten terreinen, twee per bende:

- bende van de STENEN : 20 grijze (gravats) en 20 beige (Parpaings) stukken
- bende van de STRUIKEN: 20 groene (orties) en 20 donkergroene (roncier) stukken
- bende van de RIOLEN: 20 blauwe (flaques) en 20 paarse (cloaque) stukken
- bende van het OUD IJZER: 20 bruine (poubelles) en 20 rode (ferraille) stukken

Alle benden zijn in principe elkaars rivalen; maar de bende van de STENEN is de gezworen tegenstander van de bende van de STRUIKEN, en de bende van de RIOLEN is de tegenstander bij uitstek van de bende van het OUD IJZER. Later wordt dit fenomeen nader verklaard.

sterke en zwakke terreinen

Sommige zeshoeken stellen sterke terreinen voor, andere zeshoeken stellen eerder zwakke terreinen voor. Hun sterkte kan je eenvoudig aflezen op het hulpkaartje: het terrein met de meeste punten is sterker dan het bijhorende terrein met minder punten.

- vb.:
- groen is zwakker dan donkergroen
 - blauw is zwakker dan paars
 - grijs is zwakker dan beige
 - bruin is zwakker dan rood

De kostprijs om een sterk terrein te transformeren is hoger dan bij een zwak terrein. Deze kost kan zelfs verschrikkelijk hoog worden als het bedoelde terrein tot een gezworen tegenstander behoort of als het beschermd wordt door vuilnisbakdeksels (zie verder).

Deze kosten staan eveneens in de tabellen op het hulpkaartje.

Tijdens het spel worden de zeshoeken eenvoudig vervangen door kaartjes uit de reserve.

het ding dat van ergens anders komt (TVDA)

Deze zeshoek stelt iets voor dat eigenlijk niet te beschrijven valt: een vreemd iets dat in het midden van het spelbord wordt geplaatst.

Deze TVDA kan niet vervangen worden en blijft altijd in het midden van het braakliggend stuk terrein.

De TVDA heeft een bijzondere capaciteit die elke speler tijdens het spel kan gebruiken (zie later).

belangrijk:

geen enkele pion mag op de TVDA blijven staan!

PUNTEN EN VERPLAATSINGEN

een speelbeurt

Je speelbeurt wordt onderverdeeld in 5 fases:

ACTIEPUNTEN BEPALEN (fase 1)

Je gebruikt je hulpkaart om je totaal aantal actiepunten voor deze beurt te bepalen. Enkel tijdens de beurten met een rood vierkantje worden de actiepunten verkregen na een duel (zie later).

VERZAMELEN BIJ JE CABINE (fase 2)

Je brengt één of meerdere pionnen op je terrein vanuit je eigen cabine.

VERPLAATSEN EN/OF GROTE BROER INSCHAKELLEN (fase 3)

Je verplaatst alle of enkele eigen pionnen. Je kan ook je grote broer inschakelen om even orde op zaken te stellen.

SCHIETEN MET KATAPULT (fase 4)

Je pionnen met katapulten schieten op pionnen van tegenstanders.

TERREIN OMVORMEN (fase 5)

Je kruiwagens stelen terrein van je tegenstanders door ze om te vormen tot zeshoeken van je eigen kleur.

het hulpkaartje

Deze schutting is onderverdeeld in 12 genummerde vakjes. Deze stellen de verschillende speelbeurten voor. De 8 witte vakjes duiden het aantal actiepunten aan waarover je beschikt in die ronde. vb.: als chef van de bende van de STENEN krijg je voor de eerste ronde 20 actiepunten. De 4 rode vakjes duiden je kracht aan tijdens een duel (zie eventjes verder).

de actiepunten

Bij het begin van een speelbeurt beschik je over een welbepaald krediet aan actiepunten. Deze punten laten je toe verschillende acties met je pionnen uit te voeren. Eens je een welbepaalde actie uitgevoerd hebt, kan je niet meer op je beslissing terug komen. Dus eerst goed nadenken, dan pas handelen. Punten kan je niet sparen voor een volgende ronde. Als je beslist om niet alle actiepunten te gebruiken, ben je ze onherroepelijk kwijt.

volgorde in het spel

De speelvolgorde wordt bepaald door het aantal actiepunten waarover elke speler beschikt. De speler die de meeste actiepunten voor een bepaalde ronde krijgt, start als eerste; vervolgens die speler met het minst aantal actiepunten, tot de speler die het minst aantal punten krijgt. Zodra een fase beëindigd is, spelen de spelers in dezelfde volgorde als de vorige fase verder. Enkel tijdens een volgende speelbeurt wordt de volgorde van de spelers opnieuw bepaald.

opmerking: het kan gebeuren dat spelers na een duel over evenveel actiepunten beschikken, de speler die de zwakste contrastaafjes had, speelt als eerste.

het duel (rode vakjes)

Tijdens de derde, zesde, negende en twaalfde speelbeurt worden de actiepunten bepaald door een duel tussen rivaliserende bendes: de Parpaings tegen de Roncier en de Cloaque tegen de Ferrailleurs

procedure aan de hand van een voorbeeld:

Bij de 3de beurt heeft de chef van de Roncier een "3" op zijn schutting, hij beschikt dan over 3 vierkante pionnen en 3 staafjes; zijn gezworen vijand is de chef van de Parpaing en heeft een "1" op zijn schutting staan, daardoor beschikt hij over 1 vierkante pion en 1 staafje.

EERSTE DUEL

De ene speler neemt alle pionnen bij hem en kiest er 3 in het geheim uit, de andere speler neemt de staafjes bij hem en kiest er in het geheim 1 uit. In het voorbeeld nam de chef van de Roncier 3 pionnen (5,5 en 7), die van de Parpaing koos 1 staafje (een 555).

tekening A

de spelers kiezen hun cijfers in hun hand en leggen die gesloten op tafel

tekening B

zij openen gelijktijdig hun hand en tonen elkaar hun cijfers

tekening C

Resultaat: de twee pionnen met een 5 worden uitgeschakeld door de triple 5 op het staafje. De 7 die enkel door een andere 7 kon uitgeschakeld worden, blijft dus op tafel liggen en brengt de chef van de Roncier 7 actiepunten op voor deze ronde. Als de spelers dus een gelijk cijfer kozen (op pion en staafje) wordt dit cijfer uitgeschakeld. Je moet je tegenstander dus goed kunnen inschatten. Een dosis bluff-talent is onontbeerlijk.

TWEEDE DUEL

Tijdens deze zelfde speelbeurt moeten de spelers nu nog eens een duel aangaan. Deze keer worden de rollen omgekeerd. De eerste speler moet nu in het geheim 3 staafjes kiezen en de andere 1 pion. Doordat "toevallig" de 8 gemeenschappelijk is, wordt de 8 uitgeschakeld en heeft de chef van de Parpaing geen enkel actiepunt verdiend voor deze ronde.

reikwijdte van de acties

BASISPRINCIPE

Elke pion mag over de zes assen verplaatst worden vanuit de positie waar hij staat. Op elke as mag hij zich tot maximum 3 plaatsen verplaatsen in één rechte lijn (zie tekening).

Elke verplaatsing (1, 2 of 3 zeshoeken ver) kost steeds het aantal actiepunten dat vermeld staat op het hulpkaartje. Het maakt dus niet uit of je 1, 2 of 3 zeshoeken ver wil verplaatsen. De prijs blijft gelijk. Enkel het effect van bescherming kan die prijs beïnvloeden.

De aanwezigheid van terrein of pionnen van tegenstanders in de reikwijdte van je pion, kunnen het bereik van je pion verminderen.

verplaatsingen

Tijdens de fase van de verplaatsingen kan een pion:

- slechts één verplaatsing doen
- niet verwisselen van plaats met een andere pion
- niet stoppen op een reeds bezette zeshoek
- een zeshoek van een andere bende niet oversteken en er niet op stoppen
- niet stoppen op de zeshoek van de TVDA.

Opmerking: je eigen clubhuis en je grote broer vormen een uitzondering op deze spelregels: hun manier van verplaatsen wordt uitgelegd in de hoofdstukken die hen aangaan.

REIKWIJDTE VAN DE ACTIES

Alle pionnen van het spel "Terrain Vague" hebben dezelfde actieradius.

LEGENDE BIJ DE TEKENINGEN

c	clubhuis
gf	grote broer
cp	vuilnisbakdeksel
b	kruiwagen
lp	katapult

de witte zeshoeken vertegenwoordigen je eigen terrein

de grijze zeshoeken vertegenwoordigen het terrein van je tegenstanders

DE VERPLAATSINGEN

TOEGESTANE VERPLAATSINGEN

Voor 4 punten (zie tabel op hulpkaartje) mag een vuilnisbakdeksel (CP) zich verplaatsen naar één van de met een zwarte stip voorziene zeshoeken van zijn eigen terrein.

ONMOGELIJKE VERPLAATSINGEN

De kruiwagen (B) mag zich niet naar een met een grijze stip voorziene zeshoek verplaatsen, omdat deze zich niet op een rechte lijn bevinden vanuit één van de zijden van de oorspronkelijke zeshoek.

VERBODEN VERPLAATSINGEN

Het omwisselen van twee pionnen tijdens dezelfde fase is verboden. Noch de CP, noch de B kunnen bovendien een vreemd terrein oversteken om er nadien ergens halt te houden.

JE BENDE...

je clubhuis

Je clubhuis is het hoofdkwartier van je bende. Zijn aanwezigheid op je terrein is **onontbeerlijk**. Je clubhuis laat je toe om je pionnen op het speelbord te brengen. Ze kan ook dienen als tussenstation om de reikwijdte van je pion te verhogen (zie tussenstation).

VERPLAATSING VAN JE CLUBHUIS

Je mag je clubhuis naar om het even welk terrein van je eigen kleur verplaatsen, zonder enige beperkingen.

IN HET SPEL BRENGEN VAN PIONNEN

Als je bendeleden in het spel brengt tijdens de tweede fase van het spel, plaats je ze op een zeshoek die binnen de reikwijdte ligt van je clubhuis (zie tekening).

TUSSENSTATION

Je clubhuis en de TVDA kunnen als aflossingspunt dienen bij de verplaatsingen.

Basisprincipe:

Het tussenstation laat je pionnen toe om zeshoeken die normaal buiten het gewone bereik van je pionnen liggen, toch te kunnen bereiken (zie tekening). Om gebruik te mogen maken van een tussenstation, moet een pion zich op maximum 3 velden ver van je clubhuis of de TVDA bevinden.

Je mag zowel je clubhuis als de TVDA of beiden samen gebruiken. Maar de terreinen tussen je pion en je clubhuis en de terreinen tussen je clubhuis en de TVDA moeten je wel toebehoren. De aanwezigheid van een vreemd terrein op dit traject sluiten de mogelijkheid van het gebruik van een tussenstation meteen uit.

TUSSENSTATION VIA JE CLUBHUIS

Je mag het tussenstation voor om het even welke actie gebruiken: in het spel brengen van pionnen, verplaatsingen, met katapult schieten, verdediging, terrein omvormen en grote broer inschakelen. Maar het is verboden om een clubhuis van een tegenstander te gebruiken als tussenstation. Een tussenstation gebruiken kost je geen extra actiepunten. Je betaalt immers altijd aan het begin van een actie (zie hulpkaartje).

herinner: alle terreinen tussen je clubhuis en je pion moeten je toebehoren.

TUSSENSTATION VIA DE TVDA

Het tussenstation via de TVDA werkt op net dezelfde wijze als met je eigen clubhuis, met deze uitzondering dat alle spelers er kunnen gebruik van maken.

VERNIETIGING VAN EEN CLUBHUIS

Als je clubhuis vernietigd wordt tijdens fase 4 (schieten met katapult), zijn dit de gevolgen:

- je kunt NIETS meer uitvoeren tot aan de volgende speelbeurt!
- de vuilnisdeksels beschermen je pionnen en je terrein NIET meer.
- bij het begin van fase 2 tijdens de volgende beurt, mag je je clubhuis opnieuw opbouwen, enkel en alleen op terrein dat je bezit (kostprijs: 0p). Je mag echter geen enkele andere pion in het spel brengen tijdens deze fase in deze ronde.
- eens je clubhuis terug op het speelbord staat, kun je je pionnen weer op een normale manier gebruiken.

TUSSENSTATION VIA JE CLUBHUIS

Het clubhuis kan als tussenstation dienen voor alle acties van pion X. Hierdoor kan deze pion alle zeshoeken bereiken met een zwart vierkantje. Herinner: de terreinen met een "A" moeten je wel toebehoren.

TUSSENSTATION VIA DE TVDA OM PIONNEN AAN TE VOEREN

Alhoewel je clubhuis praktisch helemaal omringd is door terreinen van tegenstanders, kan je het tussenstation TVDA gebruiken om je eigen pionnen in het spel te brengen op een zeshoek met een zwart vierkantje.

ONMOGELIJK TUSSENSTATION

De aanwezigheid van een vreemd terrein tussen de pion X en zijn clubhuis en/of de TVDA maakt het gebruik van een tussenstation onmogelijk.

TUSSENSCHAKEL CLUBHUIS/TVDA

Het clubhuis kan als tussenschakel dienen naar het tussenstation TVDA voor de pion X. Zo kan pion X toch naar één van de zeshoeken met een zwart vierkantje.

De TVDA kan als tussenschakel dienen naar het tussenstation clubhuis voor de pion X. Zo kan pion X toch naar één van de zeshoeken met een zwart vierkantje.

... JE BENDE

je katapulten

Je katapulten kunnen alle pionnen die in hun bereik staan uitschakelen. Ze doen dit zonder zich te verplaatsen.

Dit schieten met een katapult kan over 1 of 2 niet-bezette zeshoeken heen gaan, maar helemaal niet doorheen een pion van een andere bende. Een speler kan dus een pion gebruiken om een - voor hem - belangrijkere pion te beschermen (zie voorbeeld).

Elke katapult kan slechts één keer schieten tijdens fase 4.

Het geraakt slachtoffer wordt onmiddellijk van het speelbord verwijderd.

Elke verwijderde pion is vanaf de volgende ronde weer beschikbaar.

Een katapult kan slechts één tegenstander per ronde uitschakelen.

De kostprijs aan actiepunten om naar pionnen te schieten staat vermeld onder de naam "dégommer" op het hulppakketje.

opmerking: als je schiet naar iemands clubhuis gebruik je vanzelfsprekend de fameuze "anti-clubhuis-kogels".

je vuilnisbakdeksels

Zodra je een pion met een vuilnisbakdeksel op het speelbord plaatst of verplaatst, worden alle elementen (terreinen of pionnen) in zijn actieradius automatisch beschermd.

Deze bescherming is permanent aanwezig en kost je geen enkel extra actiepunt.

De bescherming verliest zijn invloed op vreemd terrein.

Meerdere vuilnisbakdeksels kunnen een pion op eenzelfde terrein beschermen.

De kostprijs om een beschermd terrein om te vormen of om een beschermde pion uit te schakelen worden vermenigvuldigd met:

- 2 bij 1 vuilnisbakdeksel
- 3 voor 2 vuilnisbakdeksels
- 4 voor 3 vuilnisbakdeksels
- 5 voor 4 vuilnisbakdeksels.

Een vuilnisbakdeksel kan zeker NIET:

- een clubhuis beschermen, je clubhuis is NOOIT beschermd!
- terreinen en pionnen van andere bendes beschermen
- zichzelf beschermen (je kunt wel door een ander vuilnisbakdeksel beschermd worden)
- pionnen of terreinen die geïsoleerd liggen beschermen (zie isolement)
- pionnen of terreinen beschermen indien je clubhuis ontploft is.

je kruiwagens

Elke kruiwagen kan terreinen van tegenstanders die in het actiebereik van die kruiwagen liggen, omvormen (stelen) tot eigen terrein. Dit gebeurt zonder dat ze zich moet verplaatsen.

Elke kruiwagen kan 2 terreinen omvormen tijdens fase 5.

Een kruiwagen kan geen terrein stelen dat over een vreemd terrein ligt.

Het is verboden om:

- een terrein 2 keer na elkaar in eenzelfde beurt om te vormen
- een door een pion bezet terrein om te vormen.

DE TRANSFORMATIES

TERREIN STELEN MET EEN KRUIWAGEN

toegelaten transformatie

toegelaten transformatie

verboden transformatie

De "B" (kruiwagen, brouette) kan het tweede grijs terrein niet omvormen. Eerst moet het dichtste grijs terrein omgevormd worden (zie vb erboven).

JE KATAPULTEN

1ste schot

De katapult A (LP A) kan de pion CP niet uitschakelen omdat er een B tussen staat. De B beschermt CP. De katapult B (LP B) kan wel op de CP schieten door zijn eigen clubhuis (C) en de TVDA als tussenstation te gebruiken.

Opmerking: In deze actie kiest de speler die aan beurt is om eerst het vuilnisbakdeksel (CP) uit te schakelen, omdat dan de bescherming van dit deksel wegvalt. De pion B is dan vogelvrij en kan zonder extra actiepunten uitgeschakeld worden. Indien de CP niet eerst uitgeschakeld wordt, kost het schieten op B 2 i.p.v. 1 actiepunt (zie hulppakket + beschermingseffect deksels).

2de schot

Het slachtoffer CP wordt van het bord verwijderd. Nu kan LP A zonder problemen op B schieten.

BESCHERMING VAN HET TERREIN DOOR VUILNISBAKDEKSELS

De terreinen met een zwart schijfje worden beschermd door de deksels A & B (actiepunten x 3).

De terreinen met een zwart vierkantje worden slechts door één deksel beschermd (actiepunten x2).

De terreinen met een zwart driehoekje krijgen geen enkele bescherming.

De deksels A en B beschermen elkaar, alsook de terreinen die ze bezetten (actiepunten x2).

test: juist of verkeerd

Ben je een goede beschermer met een vuilnisbakdeksel?

- A. het terrein nr 1 is beschermd door één deksel
- B. het terrein nr 2 is beschermd door twee deksels
- C. het terrein nr 3 is beschermd door één deksel
- D. het terrein nr 4 is niet beschermd

- E. het terrein nr 5 is niet beschermd
- F. het terrein nr 6 is beschermd

ANTWOORDEN:

- A. fout, terrein nr 1 staat onder de invloed van 2 deksels
- B. juist, terrein nr 2 staat onder de invloed van 2 deksels
- C. juist, terrein nr 3 staat onder de invloed van deksel B
- D. fout, terrein nr 4 staat onder de invloed van deksel A
- E. juist, terrein nr 5 staat niet onder de invloed van de deksels A of B
- F. fout, terrein nr 6 is niet beschermd, omdat er vreemd terrein tussen "6" en "CP B" ligt

ORDE OP ZAKEN STELLEN

De grote broer (GF) op de witte zeshoek verplaatst zich naar de grijze zeshoek (zie pijl) om er orde op zaken te stellen (dit kost 5 actiepunten).

resultaat van deze actie:

Deze grote broer die naar terrein 1 ging, wordt van het speelbord verwijderd en het terrein wordt omgevormd tot een eigen sterk terrein.
De grote broer op de grijze zeshoek verplaatst zich naar het wit terrein bezet door een B (kruiwagen).
De CP levert geen enkele bescherming op: het terrein en de pion zijn weerloos.

resultaat van deze actie:

De oorspronkelijke witte B wordt verwijderd en vervangen door een eigen (grijze) B en het witte terrein wordt omgeploegd tot een eigen grijs sterk terrein.

JE GROTE BROER

Tijdens de fase 2 (pionnen in het spel brengen) is het raar om je grote broer in te schakelen om die met de knikkers te laten spelen of uit te nodigen tot een vieruurtje.
Zoals alle andere pionnen, houdt je grote broer zich graag op in de nabijheid van je clubhuis. Hij wordt daar in het spel gebracht.

Je grote broer komt enkel tijdens fase 3 in actie.

orde op zaken stellen

Deze operatie bestaat uit het verplaatsen van je grote broer naar een vreemd terrein, dit om te vormen en de pion die er op staat uit te schakelen en te vervangen door een eigen pion.
Tijdens deze actie kan je grote broer één of twee onbezette zeshoeken oversteken. Een vreemde bezette zeshoek mag niet doorkruist worden, om op het veld daarachter orde op zaken te stellen.

Je grote broer moet zich - net zoals alle andere pionnen - houden aan de richtlijnen bij het verplaatsen (actieradius).

De kostprijs om grote broer eventjes orde op zaken te laten stellen is altijd 5 actiepunten (déplacer, de kost om zich te verplaatsen), want t.o.v. je grote broer is elke vorm van bescherming nutteloos (geen enkele bescherming mogelijk van deksels).

orde op zaken stellen op een leeg terrein

Je verplaatst je grote broer naar een leeg terrein van je keuze en verandert dit in een eigen sterk terrein. Je grote broer verdwijnt dan van het speelbord.

orde op zaken stellen op een bezet terrein

Je verplaatst je grote broer naar het geviseerde terrein. Dit terrein wordt tot een eigen sterk terrein omgevormd. De aanwezige pion verdwijnt van het bord en wordt vervangen door een identieke eigen pion uit je reserve (als je er nog zo eentje bezit). Je grote broer verdwijnt dan ook van het bord.
Omdat je je grote broer ingeschakeld hebt, wordt deze op het speelbord vervangen door een pion gelijkaardig aan deze die je uitgeschakeld hebt.

Indien er een duel plaats vindt tussen twee grote broers, blijft de aanvallende grote broer op het terrein staan.

Je grote broer kan nooit orde op zaken gaan stellen op een zeshoek bezet door een clubhuis.

terreur zaaien

Je grote broer halen tijdens fase 2, doet altijd heel wat opschudding ontstaan bij de spelers. Jij, als leider van je bende, kan altijd beslissen om je grote broer rustig op het terrein te laten rondwandelen (zonder enige vorm van inmenging) gedurende enkele beurten en zo het meest geschikte moment uitkiezen om hem werkelijk orde op zaken te laten stellen.
Ondertussen moet je maar lekker genieten van de vrees dat elk gezicht van je tegenstanders uitstraalt.

JE TERRITORIUM

je territorium

Je territorium wordt gedefinieerd als een verzameling van minstens twee aangrenzende terreinen van je eigen kleur, waar bovendien ook nog je clubhuis op moet staan.
Terreinen die hier los van liggen (bezet of niet) worden niet beschouwd als onderdeel van je territorium.

De TVDA behoort nooit tot iemands territorium, zelfs indien deze toevallig volledig omringd zou zijn door terreinen van eenzelfde kleur. Maar terreinen (zeshoeken) die aan de TVDA grenzen en elkaar zelf niet raken, behoren wel tot hetzelfde territorium (zie vb op de volgende blz.).

de gevangenis

De vlugge evolutie tijdens het spel van omvormen van terreinen kan er toe leiden dat iemand een stuk terrein van een tegenstander volledig omcirkeld: de zogenoemde "gevangenis".

De terreinen die zo gevangen worden, moeten onbezet zijn en volledig omringd door terreinen (zeshoeken) van een bepaalde aanvallende speler. Het volstaat dat er nog slechts één zeshoekje bezet is door de tegenstander opdat het effect van de gevangenis verdwijnt. In dit geval wordt het terrein geïsoleerd. De voorbeelden op de volgende blz. maken dit allemaal duidelijk.

Je kunt om het even welk terrein op het bord omcirkelen, zelfs de boord van het speelbord dient als omcirkelende grens.

Een gevangenis kan uit één of meerdere stukken zeshoek van één of meerdere spelers bestaan.

Een territorium kan nooit gevangen worden.

De TVDA, ingesloten, behoort niet toe aan de speler die dit deed.

Effect:

de kosten om terrein om te vormen tot eigen terrein worden gehalveerd indien deze in een gevangenis liggen.

geïsoleerd terrein

Elke zeshoek die niet tot een territorium behoort, wordt als geïsoleerd beschouwd. Geïsoleerde terreinen zijn niet noodzakelijk gevangenissen.

Effect van het isolement:

Alle pionnen die geïsoleerd zijn van hun clubhuis worden inactief.

Indien je geïsoleerde pionnen hebt, kan je ze niet meer gebruiken zolang je clubhuis niet verplaatst wordt naar de geïsoleerde zone of zolang je het isolement niet verbreekt door aangrenzende terreinen om te vormen naar eigen terrein.

Een clubhuis wordt nooit geïsoleerd.

Opmerking: je hebt altijd de mogelijkheid om vreemde bezette terreinen te omcirkelen opdat die pionnen worden geïsoleerd.

je eigen terrein versterken

Je kunt een plaats van je eigen territorium versterken door je eigen terreinen om te vormen. Het omvormen van eigen terreinen kost altijd 2 actiepunten (of ze nu zwakke of sterke terreinen zijn).

...JE TERRITORIUM

een territorium

Voorbeeld van een territorium dat 12 zeshoeken bevat en aan de boord van het speelbord grenst (de grijze en de gestippelde zeshoekjes).

Het terrein B dat aansluit op de TVDA behoort tot je territorium.

Alle terreinen met een zwart cirkeltje worden als geïsoleerd beschouwd, maken dus geen deel uit van je territorium.

Indien je beslist om je clubhuis (C) te verplaatsen naar de 3 zeshoeken van zone B, vormen deze je nieuwe territorium en alle andere pionnen op het oorspronkelijke territorium geraken geïsoleerd.

Herinner: een speler kan pionnen op geïsoleerde stukken grond niet meer gebruiken.

Legende voor de 2 tekeningen:

Jouw terreinen zijn de grijze en de gestippelde zeshoeken.

Speler 1 bezit de witte terreinen.

Speler 2 bezit de zwarte terreinen.

Gevangenis en isolement

A

ondanks de insluiting, zijn deze twee terreinen van speler 1 en 2 geïsoleerd van de rest van hun territorium omdat één van de twee bezet is met een pion (B)

B

dit terrein is geïsoleerd, omdat het niet door terreinen van eenzelfde speler ingesloten werd

C

de speler heeft de boord van het speelbord gebruikt om dit terrein gevangen te nemen

D

ondanks het feit dat deze twee terreinen niet toebehoren aan dezelfde speler, worden ze als gevangen beschouwd

opmerking: de terreinen C en D worden omcirkeld door de grijze en gestippelde terreinen van eenzelfde speler

gevangen terrein geïsoleerd terrein

VERLOOP VAN EEN PARTIJ

bij 4 spelers

de spelers kiezen een bende uit op basis van hun eigen voorkeur (overeenkomst) of bepalen dit d.m.v. het lot

het speelbord opbouwen

Elke speler krijgt het hulpkaartje en z'n volledige bende (pionnen).

Elke bende neemt 11 zeshoeken van elke kleur (11 zwakke en 11 sterke terreinen), zodat elke speler 22 zeshoeken bezit (vorm per speler 2 stapels).

Plaats de TVDA in het midden van de tafel.

Het plaatsen van de andere zeshoeken gebeurt als volgt:

- Beurt per beurt plaats elke speler een zeshoek die hij kiest uit een stapel terreinen van een andere speler (je mag dus nooit een zeshoek van je eigen kleur zelf plaatsen).
- De zeshoeken moeten steeds zij aan zij geplaatst worden, zonder dat de limiet van 5 zeshoeken op één rij vanuit de TVDA overschreden wordt.

Dit herhaal je totdat een grote zeshoek van 91 terreinen gevormd is.

Je merkt nu dat er 2 zeshoeken tekort zijn, paniekeer niet, zoek niet onder de tafel, neem gewoon 2 extra zeshoeken (blindelings) uit de doos.

constructie van het clubhuis

Eens het speelbord volledig werd samengesteld, kiest elke speler een zeshoekje uit van zijn kleur waar hij zijn clubhuis zal op plaatsen (dit gebeurt in dezelfde volgorde als daarnet).

Je kan b.v. ook beslissen om je clubhuis meteen op een vreemd terrein te plaatsen, waardoor je dit terrein meteen omvormt tot een eigen sterk terrein.

Indien een speler beslist om zijn clubhuis op een vreemd terrein te plaatsen, moet hij er wel voor zorgen dat dit terrein grenst aan zijn eigen kleur (een speler die tijdens deze eerste beurt geen pionnen kan aanvoeren, is gelijk uitgeschakeld !).

Opmerking: enkel tijdens deze eerste opbouw kan een clubhuis op een vreemd terrein geplaatst worden.

vereisten om te winnen

Wie, op het einde van de 12de beurt, het grootste aantal terreinen bezit binnen een eigen territorium of 25 terreinen bezit op het einde van een beurt, wint het spel.

Opmerking: de geïsoleerde en gevangen gebieden en de TVDA worden niet meegerekend in deze tellingen.

PARTIJ MET 3 SPELERS

Het speelbord om met 3 spelers een partij te spelen, bestaat uit 61 zeshoeken.

Elke speler neemt 7 sterke en 8 zwakke terreinen van zijn kleur.

Om het speelbord samen te stellen, kiezen de spelers ook weer uit de stapels van de andere spelers.

Elke speler krijgt weer zijn hulpkaartje en alle pionnen van zijn bende.

De actieradius van elke pion is nu herleid tot maximum 2 velden in één rechte lijn in één van de zes

mogelijke richtingen.

voorwaarde om te winnen

Het spel eindigt na 12 beurten. Wie dan de meeste zeshoeken in eenzelfde territorium bezit, wint het spel.

verloop van een duel

Enkel de chef van een bende die geen gezworen tegenstander heeft, kiest een speler uit om tijdens de hele duur van het spel mee te duelleren.

Deze laatste chef maakt gebruik van de hulpkaart van de gezworen vijand van die eenzame speler om in duel mee te gaan.

voorbeeld: de bendes Parpaings, Roncier en Ferrailleurs nemen deel aan het spel. De chef van de Ferrailleurs kiest de chef van de Parpaings uit als gezworen vijand. Die chef van de Parpaings gebruikt de hulpkaart van de Cloaques om de duels te beslechten met de Ferrailleurs.

PARTIJ MET 2 SPELERS

Het speelbord om met 2 spelers een partij te spelen, bestaat uit 37 zeshoeken.

Elke speler neemt 4 sterke en 5 zwakke terreinen van zijn kleur.

Om het speelbord samen te stellen, kiezen de spelers ook weer uit de stapels van de andere speler.

Elke speler krijgt weer zijn hulpkaartje en alle pionnen van zijn bende.

De actieradius van elke pion is nu herleid tot maximum 2 velden in één rechte lijn in één van de zes mogelijke richtingen.

De duels worden tussen de twee uitgekozen bendes uitgevochten.

voorwaarde om te winnen

Het spel eindigt na 12 beurten. Wie dan de meeste zeshoeken in eenzelfde territorium bezit, wint het spel.

VARIANTE

DOEL VAN HET SPEL

Bij 4 spelers wint die speler die het eerst 25 zeshoeken in één territorium bezit op het einde van een spelbeurt. Er wordt geen rekening gehouden met de 12 beurten.

RAADGEVINGEN

Je kan jezelf een tijdslimiet van 1 tot 3 minuten opleggen, telkens je aan de beurt komt. Dit verhoogt de spanning in het spel.

Verwaarloos de opbouw van het speelbord zeker niet: deze fase van het spel blijkt achteraf heel wat belangrijker te zijn dan dat je eerst voor mogelijk had geacht.

Werk een strategie uit die steunt op meerdere basissen. Houd goed rekening met je budget en dat van de tegenstanders.

Een aanvallende ingesteldheid blijkt niet altijd de beste strategie te zijn. Vergeet niet dat het doel van het spel de opbouw van je eigen terrein is en niet de uitschakeling van je tegenstanders.

Overweeg heel goed waar je je clubhuis zal plaatsen bij het begin van de partij. Vanaf deze plaats zal je territorium aangroeien.

Bouw een breed territorium. Een territorium op één lijn kan makkelijk worden doorbroken.

Vermijd je territorium uit te bouwen aan de rand van het speelbord, tenzij dat je aan de waakzaamheid van je tegenstanders ontsnapt.

Probeer steeds een verbinding te maken met de TVDA. Hierdoor vergroot je de reikwijdte van je pionnen.

Indien een bepaalde speler te sterk wordt, sluit dan gerust een alliantie af met iemand om die sterke speler te verzwakken.

Let, bij 2 spelers, bijzonder goed op tijdens de eerste spelbeurten. Ze vormen de basis van je strategie.

Vergeet niet: je kan over alles onderhandelen bij Terrain Vague.

Terrain Vague ontving de prijs "Jeu du Simulation au Concours International des createurs de jeu de Boulogne-Billancourt".

met dank aan:

...

met bijzondere dank aan:

...

Bijzondere dank vanwege Ludodélire aan TARDI voor de mooie tekeningen bij dit spel.

Terrain Vague is een spel van Franck PARCABE & Roland SCARON

Terrain Vague

is uitgegeven door de maatschappij LUDODELIRE

49 avenue Pasteur 94250 Gentilly Frankrijk

tel (33) 1 47 40 11 96 fax: (33) 1 47 40 97 96

© copyright LUDODELIRE

illustratie van de doos en de spelelementen: TARDI

illustratie van de spelregels: TARDI & MATHIEU

hulpkaartje: LUDODELIRE

foto's: Christophe RANDALL

Nederlandse vertaling: Piet NOTEBAERT

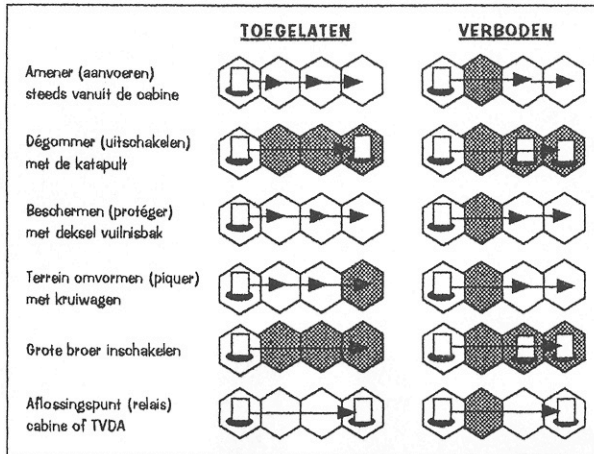
(auteur Gids Gezelschapsspellen, Brugge, België, (050) 35 93 07)

TERRAIN VAGUE

Doel: Probeer in 12 beurten het grootste terrein te maken van je kleur door stukken terrein van je tegenstanders om te vormen naar je eigen kleur.
Of probeer een terrein van 25 stukken te hebben op het einde van een speelbeurt.

Speelbeurt:

- fase 1
actiepunten bepalen
- fase 2
bendeleden uit je cabine laten komen
- fase 3
verplaatsen en/of Grote Broer inschakelen
- fase 4
schieten met katapult
- fase 5
terrein omvormen



Bescherming van pionnen door deksels: x2 voor 1 deksel
x3 voor 2 deksels
x4 voor 3 deksels
x5 voor 4 deksels

Bijzonderheden:

- het terrein
- donkere (sterke) en lichte (zwakke) stukken
 - de TVDA mag nooit bezet worden
- volgorde van spelen
- de speler met de meeste actiepunten begint,...
 - elke fase van die beurt in diezelfde volgorde
- reikwijdte
- elke pion kan tot 3 vakken in één lijn handelen
- duel tussen rivalen
- kies aantal blokjes en staafjes = rood getal
 - steeds 2 duels tussen de 2 rivaliserende bendes
 - elk > of = getal elimineert ander cijfer
- Cabine en relais
- zonder cabine kan je bende niets doen
 - cabine en TVDA dienen ook als aflossingspunt!
 - cabine is niet beschermd door deksels
 - kijk naar de voorbeelden op blz. 7
- je territorium
- = geheel aan aansluitende terreinen + cabine
 - = geïsoleerde terreinen is geen deel ervan
- gevangen terrein
- = ingesloten vreemd terrein(en) zonder pionnen
 - => transformatiekost: gehalveerd
 - alle pionnen geïsoleerd van cabine worden inactief

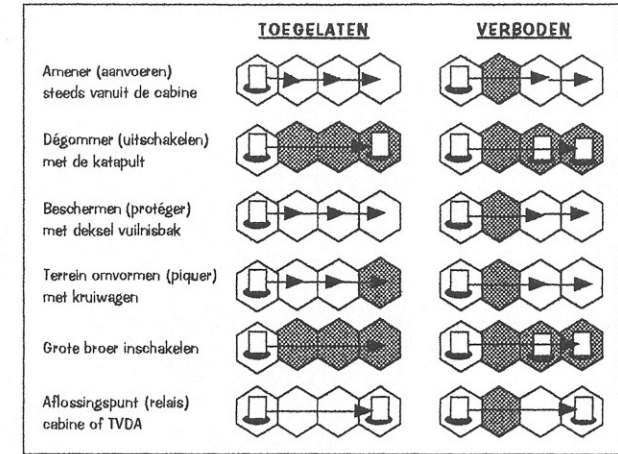
- fase 1
- de 8 witte vakken bij de klok = actiepunten/beurt
 - de 4 rode vakken = duel tussen rivalen
- fase 2
- je pionnen vertrekken vanuit je cabine
 - kostprijs: zie kaart
- fase 3
- pionnen mogen niet van plaats verwisselen
 - eindigen op een bezet terrein is verboden
 - niet over vreemd terrein heen gaan
 - grote broer valt nooit aan op terrein met cabine
- GB verplaatsen, terrein omvormen tot eigen sterk terrein, pionnen elimineren en vervangen door gelijke eigen pionnen.
Kost altijd 5p (geen bescherming mogelijk tegen GB)
- fase 4
- elk mag slechts één keer schieten per beurt
 - de aangeschoten pion wordt verwijderd
 - je mag nooit schieten op eigen bendeleden
 - een deksel beschermt zichzelf niet (2 wel elkaar)
- fase 5
- elke kruiwagen mag 2 terreinen omvormen
 - het terrein mag niet bezet zijn

TERRAIN VAGUE

Doel: Probeer in 12 beurten het grootste terrein te maken van je kleur door stukken terrein van je tegenstanders om te vormen naar je eigen kleur.
Of probeer een terrein van 25 stukken te hebben op het einde van een speelbeurt.

Speelbeurt:

- fase 1
actiepunten bepalen
- fase 2
bendeleden uit je cabine laten komen
- fase 3
verplaatsen en/of Grote Broer inschakelen
- fase 4
schieten met katapult
- fase 5
terrein omvormen



Bescherming van pionnen door deksels: x2 voor 1 deksel
x3 voor 2 deksels
x4 voor 3 deksels
x5 voor 4 deksels

Bijzonderheden:

- het terrein
- donkere (sterke) en lichte (zwakke) stukken
 - de TVDA mag nooit bezet worden
- volgorde van spelen
- de speler met de meeste actiepunten begint,...
 - elke fase van die beurt in diezelfde volgorde
- reikwijdte
- elke pion kan tot 3 vakken in één lijn handelen
- duel tussen rivalen
- kies aantal blokjes en staafjes = rood getal
 - steeds 2 duels tussen de 2 rivaliserende bendes
 - elk > of = getal elimineert ander cijfer
- Cabine en relais
- zonder cabine kan je bende niets doen
 - cabine en TVDA dienen ook als aflossingspunt!
 - cabine is niet beschermd door deksels
 - kijk naar de voorbeelden op blz. 7
- je territorium
- = geheel aan aansluitende terreinen + cabine
 - = geïsoleerde terreinen is geen deel ervan
- gevangen terrein
- = ingesloten vreemd terrein(en) zonder pionnen
 - => transformatiekost: gehalveerd
 - alle pionnen geïsoleerd van cabine worden inactief

- fase 1
- de 8 witte vakken bij de klok = actiepunten/beurt
 - de 4 rode vakken = duel tussen rivalen
- fase 2
- je pionnen vertrekken vanuit je cabine
 - kostprijs: zie kaart
- fase 3
- pionnen mogen niet van plaats verwisselen
 - eindigen op een bezet terrein is verboden
 - niet over vreemd terrein heen gaan
 - grote broer valt nooit aan op terrein met cabine
- GB verplaatsen, terrein omvormen tot eigen sterk terrein, pionnen elimineren en vervangen door gelijke eigen pionnen.
Kost altijd 5p (geen bescherming mogelijk tegen GB)
- fase 4
- elk mag slechts één keer schieten per beurt
 - de aangeschoten pion wordt verwijderd
 - je mag nooit schieten op eigen bendeleden
 - een deksel beschermt zichzelf niet (2 wel elkaar)
- fase 5
- elke kruiwagen mag 2 terreinen omvormen
 - het terrein mag niet bezet zijn