



Florian Fay ✍ David Sitbon
Vertaling : Jo Lefebure

GREENVILLE

1989



Greenville, zomer van 1989.

Je kruipt in de huid van Brandon, Julius, Kim, Cindy, Manelle en Marty, doorgewone Amerikaanse tieners die graag bij elkaar komen om rollenspellen te spelen en videotapes te bekijken. Vanavond zouden jullie gaan bowlen! Althans, dat was het plan...

Terwijl je naar de afgesproken plek wandelt, verandert plots de wereld rondom je! Je bent nog steeds in Greenville, maar iedereen is verdwenen, en rondom je gebeuren er rare dingen. Eerst dacht je nog dat het een soort nachtmerrie was, maar hoe meer je rondkijkt, hoe echter het allemaal lijkt... Hoe ben je hier geraakt? En hoe kom je hier weer weg?

Je probeert het hoofd koel te houden en een uitweg te vinden uit deze situatie. Plots ontdek je dat je telepathisch met je vrienden kunt communiceren. Geen tijd te verliezen! Jullie beslissen om op de afgesproken plek te verzamelen om samen te kunnen ontsnappen...

Greenville 1989 is een coöperatief spel waarin de spelers samen winnen of verliezen. Tijdens je beurt ga je kaarten toewijzen aan de andere spelers. Zij moeten dan bepalen wie er met wie verbonden is, om het verhaal op een veilige manier voort te zetten. In *Greenville 1989* moet je druk overleggen, want je moet niet enkel de locatie waar je bent beschrijven, maar ook wat je van plan bent om te doen. Laat je verbeelding de vrije loop en verzin je eigen verhaal om samen veilig te kunnen ontsnappen uit het Greenville van 1989.



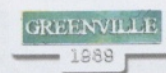
INHOUD

- 1 spelbord met Routes naar de Andere Wereld.
- 84 kaarten
- 1 Spelregelboek
- 6 kleine Personageborden

- 5 Voorwerpenfiches



- 1 Gidsfiche (de Spelleider)



- 12 Personage- en Verdwaalfiches, en 2 Ectoplasmafiches*



Recto Verso

- 6 Validatiefiches voor de Personages en 1 Validatiefiche voor het Ectoplasma



Recto Verso



*Ectoplasma is een mysterieuze substantie die doorheen het spel verschillende vormen aanneemt. De aanwezigheid ervan wordt gesymboliseerd door een kaart die rond het spelbord ligt en die de spelers probeert te doen verliezen.

Deze fiches zijn identiek. Als er eentje beschadigd raakt, kun je dat fiche gebruiken op een van de Routes naar de Andere Wereld en het onbeschadigde fiche voor de Gidsfase. Om Greenville te kunnen spelen, is er slechts één Ectoplasmafiche nodig. Het tweede fiche gebruik je pas als het eerste beschadigd raakt.



VOORBEREIDING

- 1 Leg het bord met de Routes naar de Andere Wereld in het midden van de tafel.
- 2 De spelers kiezen elk een Personage en nemen de onderdelen van de bijbehorende kleur. Ze ontvangen 1 klein Personagebord, dat ze voor zich neerleggen. Ze nemen 2 Personagefiches: het ene (het Personagefiche) leggen ze voor zich neer, en het andere (het Verdwaalfiche) leggen ze op het middelste Portaal op het spelbord. Tot slot ontvangen alle spelers nog 1 Validatiefiche van hun personage. Stop de resterende onderdelen voor de spelers weer in de doos. Leg een Ectoplasmafiche naast het centrale spelbord en stop het tweede fiche weer in de doos.
- 3 Schud de 84 kaarten en maak er een gedekte trekstapel mee die je naast het spelbord legt.
- 4 Leg willekeurig 1 Voorwerpenfiche open neer op elk van de 3 aangegeven Portalen van het centrale spelbord. Stop de 2 resterende fiches weer in de doos: ze worden tijdens dit spel niet gebruikt.
- 5 De spelers trekken elk 1 kaart en leggen die open voor zich neer, boven hun Personagebord.
- 6 De speler die als laatste naar een horrorfilm of -serie heeft gekeken, begint als Gids in de eerste ronde. Deze speler neemt het Gidsfiche en legt het voor zich neer. De andere spelers geven hun Personagefiche aan de zopas aangestelde Gids (inclusief de Gids zelf). De Gids ontvangt ook het Ectoplasmafiche.



Vorbereiding van een spel met 4 spelers



SPELVERLOOP

Een spelletje *Greenville 1989* verloopt over verschillende rondes, die elk uit 4 fases bestaan:

- 1 De Verhaalfase:** De spelers beschrijven hun meest recente kaart, en ook de verdere plannen van hun Personage (vluchten, vechten, zoeken naar een auto, een gebouw betreden, enz.).
- 2 De Gidsfase:** De Spelleider (ook wel «De Gids» genoemd), trekt kaarten en legt ze open neer bij het centrale spelbord. Daarna legt de Gids op elk van deze kaarten 1 Personagefiche. De Gids probeert aan elk van de Personages een kaart toe te wijzen die het beste bij hun specifieke verhaal past.
- 3 De Verdwaalfase:** De andere spelers werken samen om de juiste Personages te koppelen aan de kaarten die de Gids uitspeelde.
- 4 De Controlefase:** De Gids maakt zijn keuzes bekend en bepaalt zo het lot van de groep... Als jullie correct hebben gegokt, dan komen jullie een stapje dichterbij de overwinning. Maar ben je verkeerd, dan teleporteer je naar het volgende Portaal en raak je stilaan verloren aan de Andere Wereld...

Doel van het spel: De spelers proberen de afgesproken plek te bereiken en van de vreemde gebeurtenissen in hun stad te ontsnappen. Ze winnen het spel onmiddellijk als elke speler 4 kaarten voor zich heeft liggen. Maar als één van hen belandt op het laatste veld van een van de Routes naar de Andere Wereld, dan verliezen de spelers onmiddellijk.

1 De Verhaalfase

► **BELANGRIJK:** tijdens het spel mogen de spelers om de beurt hun verhaal doen, en moeten de andere spelers aandachtig zijn voor details die het verschil kunnen maken tussen winst of verlies!

De spelers beschrijven elk om de beurt en in wijzerzin hun meest recente kaart (de kaart die het verst van hun Personagebord ligt).

De kaart waarmee elke speler start, stelt de situatie van hun Personage voor aan het begin van het spel. Beschrijf deze kaart zo gedetailleerd mogelijk aan de andere spelers, ook al kunnen ze zelf je kaart zien. Er staan vaak vele kleine details op die je kunt benadrukken. Beschrijf ook wat de verdere plannen van je Personage zijn. Deze informatie is nuttig voor de Gids, die straks moet beslissen welk van de toekomstige kaarten het best aansluit bij jouw verhaal.

Als je kaart sinds de vorige ronde nog niet is veranderd, probeer dan meer informatie aan de Gids te geven. Bouw verder op wat je eerder zei, en aarzel niet om je verhaal om te gooien en de plannen van je Personage te veranderen als je denkt dat dit beter zou aansluiten bij de algemene gedachtegang van de groep.



Voorbeeld van de beschrijving van Julius:

Ik sta voor de poorten van een landhuis met het huisnummer 13. Ik voel me een beetje ongemakkelijk, want er ontsnapt een rode gloed aan de ramen van het gebouw! Op de eerste verdieping kan ik een vreemde schaduw ontwaren. Is het een mens? Misschien niet... Wie zal het zeggen... Achter het landhuis lijken er twee gigantische spinnenpoten uit het gebouw te komen. Aan de hemel staat een zwarte maan met daarrond een witte ring. Het lijkt alsof er een maansverduistering aan de gang is.

Voorbeeld 1 van de plannen van het Personage: *Ik ben erg benieuwd naar deze schaduw. Misschien is het wel een van jullie die om hulp roept. Zonder na te denken, spring ik over de poort en ren ik naar het landhuis!*

Voorbeeld 2 van de plannen van het Personage: *Die gigantische spin is interessant. Ik ga proberen om een discrete omweg te maken rond het landhuis om meer te weten te komen. Ik sluip naar de bomen om daar naar een geheime doorgang te zoeken.*

Voorbeeld 3 van de plannen van het Personage: *Ik dacht het niet! Ik blijf hier geen minuut langer! Ik draai me om en loop zo snel ik kan weg van dit spookhuis! Ik ga op zoek naar een voertuig dat me hier ver vandaan kan brengen! HELLLLPPPP!*



2 De Gids

► **BELANGRIJK:** Tijdens deze fase mogen de spelers op geen enkele manier communiceren met de Gids om te proberen diens beslissingen te beïnvloeden.

Nieuwe Kaarten Trekken:

De Gids trekt nieuwe kaarten, gelijk aan het aantal spelers +1, en legt deze kaarten open neer in de vakken rondom het centrale bord, in de volgorde waarin ze getrokken worden.

De Personage- en Ectoplasmafiches Toewijzen:

De Gids denkt een poosje na en wijst vervolgens de Personage- en Ectoplasmafiches toe aan de zopas bekendgemaakte kaarten. De Gids legt op elke kaart 1 fiche gedekt neer, te beginnen met de eerst bekendgemaakte kaart en daarna in wijzerzin (als je de volgorde zelf zou kiezen, zou je de andere spelers misschien te veel informatie geven).

De Gids probeert te beslissen welke kaart het best aansluit bij de verhalen van de spelers. Welke kaart stemt overeen met de kaart die al voor een speler ligt (inclusief de Gids zelf)? De Gids legt het Ectoplasmafiche op de kaart waarvan hij denkt dat deze niet goed past bij de verhalen van de Personages. Het fiche is een valstrik die de onzekerheid en de gevaren illustreert waarin de spelers zich bevinden.

Nadat de Gids alle fiches heeft geplaatst (Personages en Ectoplasma) mag hij nog veranderingen aanbrengen. Zodra de Gids tevreden is met de keuzes, deelt hij dit mee aan de andere spelers. Daarna begint de volgende fase.

► **BELANGRIJK:** Het is uiteraard verboden om op voorhand afspraken te maken als «we gaan steeds het fiche van de rode speler bij de eerste kaart leggen».



Voorbeeld: Marty is deze ronde de Gids. Hij wijst de Personagefiches van Julius, Cindy, Kim, dat van zichzelf, en dat van het Ectoplasma toe aan een van de 5 kaarten die hij aan het begin van de ronde bekendmaakte.

3 De Verdwaalfase

- **BELANGRIJK:** Tijdens deze fase mag de Gids op geen enkele manier communiceren met de andere spelers.

De Validatiefiches Toewijzen aan de Kaarten:

Alle spelers (behalve de Gids, die niet deelneemt aan deze fase van het spel) overleggen en beslissen samen welke kaart er het beste past bij elk Personage. Ze leggen hun persoonlijke Validatiefiche op de kaart waarvan ze denken dat die het beste overeenkomt met hun verhaal. Ze moeten dit ook voor de Gids doen, en ze leggen het Ectoplasmafiche op de kaart waarvan ze denken dat de Gids hem niet kon gebruiken.

De spelers mogen hierna hun keuzes nog veranderen, maar onthoud dat er niet meer dan één Validatiefiche op een kaart mag liggen.

Als de spelers klaar zijn, laten ze dit weten aan de Gids. Daarna begint de volgende fase.



Voorbeeld: Marty, die de Gids speelt, mag niet deelnemen aan de Verdwaalfase. Hij moet Cindy, Julius en Kim laten raden wat zijn keuzes waren. Cindy, Julius en Kim moeten dus samen beslissen welk Validatiefiche ze op welke kaart leggen, op basis van wat zij denken dat de beste voortzetting is van de verhalen van de Personages. Ze moeten ook het Ectoplasmafiche leggen op de kaart die volgens hen niet bij een verhaal past...

4 De Controlefase

De Gids maakt in wijzerzin één voor één de Personagefiches bekend, te beginnen met die op de eerste kaart die tijdens de Verhaalfase werd getrokken. Er zijn twee mogelijkheden:

De kaart stemt overeen met het Validatiefiche: de speler in kwestie neemt zowel de kaart als zijn Validatiefiche bij zich. Hij legt de kaart voor zich neer, boven de kaarten die hij al bezit. Deze speler zal tijdens de Verhaalfase van de volgende ronde zijn nieuwe kaart beschrijven.

Zodra je **4 kaarten** voor je hebt liggen, heb je de afgesproken plek bereikt. Je moet echter wel nog meedoen om ervoor te zorgen dat ook de andere spelers je locatie bereiken. Als je tijdens de volgende rondes nieuwe kaarten correct identificeert, leg dan je oudste kaart af, zodat je altijd de 4 meest recente kaarten van je verhaal voor je hebt liggen.



Voorbeeld : Cindy's kaart werd correct geraden door de spelers. Ze legt deze kaart boven haar vorige kaart neer.

De kaart stemt niet overeen met het Validatiefiche: de speler in kwestie neemt zijn Validatiefiche terug en legt de kaart af waarop het fiche lag. Deze speler schuift zijn Verdwaalfiche naar het volgende Portaal op zijn Route naar de Andere Wereld.

Als het de eerste keer is dat je je Verdwaalfiche moet verschuiven, dan mag je een van de drie beschikbare Routes naar de Andere Wereld kiezen. Zodra je gekozen hebt, mag je niet meer achteruit bewegen of van route verwisselen. Als je Validatiefiche en je Personagefiche in latere rondes niet bij elkaar liggen, moet je dus je huidige route volgen. Bereik je een Portaal met een Voorwerpenfiche, dan mag je het fiche voor je neerleggen om het later in samenspraak met de andere spelers in te zetten.

Er mogen meerdere Verdwaalfiches op dezelfde plek liggen.

Als het Verdwaalfiche van een speler het laatste Portaal bereikt op een Route naar de Andere Wereld, dan verliezen alle spelers onmiddellijk het spel!

Opmerking: als je al 4 kaarten voor je hebt liggen en je gokt verkeerd in een van de volgende rondes, dan moet je alsnog je Verdwaalfiche vooruit schuiven. Je kunt er dus nog steeds voor zorgen dat het team het spel verliest!





Voorbeeld: de kaart van Julius werd gekoppeld aan het verkeerde Personage. Julius legt de kaart af en schuift zijn Verdwaalfiche 1 Portaal naar voren op een route naar keuze (het is de eerste keer dat hij een fout maakt). Zijn Verdwaalfiche belandt op een Portaal met een Voorwerpenfiche (het Rubberen Eendje). Hij legt het fiche voor zich neer: de spelers kunnen het in een latere ronde inzetten.

Voorbeeld: de kaart van Julius werd gekoppeld aan het verkeerde Personage. Julius legt de kaart af en schuift zijn Verdwaalfiche 1 Portaal naar voren op zijn huidige route. Zijn Verdwaalfiche bereikt het laatste Portaal op de route: de spelers verliezen het spel!



EINDE VAN EEN RONDE

Als er niet aan een van de voorwaarden van het einde van het spel is voldaan (zie volgende paragraaf), dan vangt er onmiddellijk een nieuwe ronde aan. **De Gids geeft het Gidsfiche door aan de speler links van hem, die de nieuwe Gids wordt voor de volgende ronde.** De kaart waarop het Ectoplasmafiche lag, wordt afgelegd en de spelers gaan terug naar de Verhaalfase. Spelers die in de vorige ronde een nieuwe kaart hebben gekregen, moeten hun verhaal voortzetten door deze nieuwe kaart te beschrijven.



EINDE VAN HET SPEL



Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Als een Personagefiche het **laatste Portaal** bereikt op een van de drie Routes naar de Andere Wereld, dan verliest dat Personage zijn verstand en verliest het team het spel!
- Als **alle spelers 4 kaarten voor zich hebben liggen**, dan vinden ze de afgesproken plek. Ze weten veilig uit Greenville te ontsnappen en winnen het spel!!





VOORWERPEN

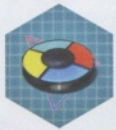
Elk Voorwerp mag slechts één keer worden gebruikt. Stop gebruikte Voorwerpen weer in de doos. Je mag tijdens dezelfde ronde verschillende Voorwerpen inzetten.



Het Rubberen Eendje: de spelers benoemen een Personage. Voor of na de plaatsing van de Personagefiches door de spelers, maar voordat de Gids ze bekendmaakt, mogen de spelers het Rubberen Eendje afleggen om aan de Gids te vragen welke kaart er aan dit Personage gekoppeld is. Daarna mogen ze op basis van deze informatie nog Personagefiches van plaats verwisselen.



De Rubik's Kubus: als alle fiches op de kaarten zijn gelegd, mogen de spelers de Rubik's Kubus afleggen en een kaart aanwijzen. De Gids mag dan het Validatiefiche op deze kaart verwisselen met een ander Validatiefiche.



Simon: als alle Personagefiches op de kaarten zijn gelegd, maar voordat de Gids ze bekendmaakt, mogen de spelers het Simon-fiche afleggen om aan de Gids te vragen hoeveel correcte keuzes ze hebben gemaakt. Zodra ze dit aantal weten, mogen ze nog Personagefiches van plaats verwisselen.



De Tuinkabouter: te gebruiken voordat de Gids de fiches bekendmaakt. Leg de Tuinkabouter af. Als op dit moment op één na alle spelers 4 kaarten voor zich hebben liggen, dan wint het team het spel.



De D20: te gebruiken voordat de Gids de fiches bekendmaakt. Leg de D20 af en kies een van de 3 Routes naar de Andere Wereld. Tijdens de Verdwaalfase van de huidige ronde kunnen er op deze route geen Personagefiches verschuiven.

