

Matt Wolfe

QUEENSLAND

SPELREGELS



© 2022 999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Matt Wolfe
Illustraties: Marlies Barends
Eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

QUE-03025-2205 NL



In de jaren '30 van de twintigste eeuw werden in Australië vanuit Hawaï de uiterst giftige Cane Toads geïntroduceerd om de suikerrietplantages te beschermen tegen een keversoort die de planten aanvrat. Deze exotische reuzenpad had echter geen natuurlijke vijanden en deed helemaal niets met de kevers; er was voldoende ander voedsel. Bovendien trokken de padden massaal weg van de boerderijen naar de waterpartijen om zich daar voort te planten. Zodoende ontstond er een ware paddenplaag die tot op de dag van vandaag voortduurt. De Cane Toad werd zo het symbool voor de invasieve soort. Het was direct zaak om zo veel mogelijk padden te vangen om te voorkomen dat de plaag nog groter werd.

KORT SPELOVERZICHT

In dit spel probeert iedere speler een boerderij met suikerriet- en graanvelden tot een goedlopend bedrijf uit te bouwen. Maar tegelijkertijd wordt het land door padden overspoeld. Heel veel padden! Deze trekken met zijn allen dwars over de velden naar het westen... of misschien naar het zuiden... net waar de vijvers te vinden zijn. Om deze padden te vangen, is het zaak om precies 5 padden in een vijver te krijgen. Dit levert maximale punten op en verwijdert de padden direct weer uit het spel. Zitten er zo meer dan 5 padden in een vijver, dan krijgt de speler minder punten.

Aan het einde van het spel worden alle tegels met padden erop uit het spel verwijderd. Vervolgens scoren de spelers punten voor de overgebleven lege vijvers, maar ook voor het grootste complete veld van elke soort en voor diverse boerderijenmerken. De winnaar is de speler met de meeste punten.

VOORBEREIDING

3.

Iedere speler kiest een kleur en neemt de scoresteen en de 4 starttegels in zijn* kleur. Leg de ongebruikte scorestenen en starttegels terug in de doos.

2.

Leg het markttableau er aansluitend tegenaan. Let erop dat de zijde met de markering voor het juiste aantal spelers naar boven ligt.

1.

Leg het kompas-tableau midden op tafel.

Het kompas toont de Engelse afkorting voor de windrichtingen north, east, south, west.

9.

Bepaal door middel van loting een startspeler.

8.

Neem de 60 padden en leg deze samen met de overzichtskaarten binnen handbereik.

SPEELMATERIAAL

- 1 kompastableau met scorespoor
- 1 markttableau
- 4 scorestenen in de spelerskleuren
- 1 roze scoresteen voor het solospel
- 4 sets van 4 starttegels in de spelerskleuren

- 4 "50/100 punten"-tegels
- 50 boerderijtegels
- 60 houten padden
- 4 overzichtskaarten
- De spelregels
- De solospelregels

4.

Neem de 50 boerderijtegels, schud deze gedekt en vorm een aantal stapels. Leg deze naast het markttableau. Trek 3 tegels en leg deze open op het markttableau. De oriëntatie van de tegels op het markttableau is niet van belang.

5.

Iedere speler legt zijn scoresteen op veld 0 van het scorespoor.

6.

Iedere speler legt zijn 4 starttegels zoals hierboven afgebeeld voor zich neer.

A B
C D

7.

Iedere speler moet ervoor zorgen dat de 4 tegels samen precies met 1 van de 4 windrichtingen naar keuze uitlijnen. Dat betekent dat de boerderij naar één van de vier windrichtingen wijst.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, noemen we de actieve speler. De andere spelers zijn de passieve spelers. De actieve speler voert alle onderstaande fasen in de aangegeven volgorde uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Een beurt bestaat uit 4 fasen:

1. Een tegel leggen
2. Padden toevoegen en verplaatsen
3. Scoren
4. Markt aanvullen

1. EEN TEGEL LEGGEN

De actieve speler kiest 1 tegel van het markttableau en legt deze horizontaal of verticaal grenzend aan 1 of meer tegels van zijn boerderij. De patronen op aan elkaar grenzende zijden moeten daarbij met elkaar overeenkomen. Hij mag een genomen tegel naar believen draaien. Een speler mag tegels uitsluitend aan zijn eigen boerderij leggen. Een tegel kan de volgende landschappen tonen:



Suikerrietveld



Graanveld



Aarde



Voorbeeld: deze tegel mag zo worden gelegd, want het suikerrietveld en de aarde sluiten precies op elkaar aan.



Voorbeeld: deze tegel mag niet zo worden gelegd, omdat het graanveld en het suikerrietveld niet aan elkaar mogen grenzen.



De meeste tegels tonen ook boerderijkenmerken: koeien, vogelverschrikkers of trekkers. Sets van zoveel mogelijk gelijke kenmerken leveren spelers extra punten op. Hier wordt bij de eindtelling op teruggekomen.

2. PADDEN TOEVOEGEN EN VERPLAATSEN

Afhankelijk van de locatie van de tegel die de speler van het markttableau heeft genomen, moet hij 1, 2 of 3 padden op de zojuist gelegde tegel zetten (zie de paddensymbolen boven de marktvelden). Als er niet voldoende padden in de voorraad zijn, worden alleen beschikbare padden gezet.



Nadat hij de padden heeft gezet, moet de speler alle padden op zijn boerderij verplaatsen. De pijl op de zojuist gelegde tegel geeft aan hoe hij dat moet doen.

Zodra de actieve speler zijn padden verplaatst, noemt hij **hardop** de soort pijl en de windrichting (zoals aangegeven op het kompas midden op tafel) waarin hij de padden verplaatst. Hiermee kunnen de andere spelers controleren wat hij doet. Het gaat dus altijd om **noord, zuid, oost of west** (en dus niet bijvoorbeeld "naar boven" of "naar rechts"). Hiermee refereren alle spelers altijd naar dezelfde windrichting.



Enkele verplaatsing: de actieve speler moet alle padden op zijn eigen boerderij 1 tegel in de richting van de pijl verplaatsen. De passieve spelers doen niets.



Dubbele verplaatsing: de actieve speler moet alle padden op zijn eigen boerderij 2 tegels in de richting van de pijl verplaatsen. De passieve spelers doen niets.



Groepsverplaatsing: de actieve speler moet alle padden op zijn eigen boerderij 1 tegel in de richting van de pijl verplaatsen. Daarna mag iedere passieve speler uit 1 van de volgende 2 opties kiezen:

- A: Hij verplaatst alle padden op zijn eigen boerderij in dezelfde windrichting als de actieve speler, of
B: Hij verplaatst geen van zijn padden.

Uitzonderingen

In 2 gevallen verplaatsen padden zich niet:

Grens van de boerderij

Padden bewegen nooit van de boerderij af. Elke pad die zich bij een verplaatsing niet meer op een tegel zou bevinden, blijft zo op de laatst mogelijke tegel staan. Dat heeft geen invloed op de verplaatsing van zijn andere padden.

De vijvers

Padden die zich in een vijver bevinden, verplaatsen zich **nooit**. De padden die een speler op een zojuist gelegde tegel met een vijver zet, verplaatsen zich dus ook niet. Padden die bij een dubbele verplaatsing na één stap in een vijver terechtkomen, doen zo dus maar 1 stap. Dat heeft geen invloed op de verplaatsing van zijn andere padden.



Voorbeeld: Ronald is aan de beurt. Hij neemt de middelste tegel van de markt en legt deze aan zijn boerderij. Vervolgens zet hij daar 2 padden op, omdat hij de tegel van de tweede positie van de markt neemt. De pijl op de tegel is een "groepsverplaatsing". Refererend aan het kompas in het midden zegt hij hardop: "Groepsverplaatsing naar het westen".

Voor Ronald betekent dit direct dat hij de 2 padden op deze tegel naar het westen verplaatst ('naar links'). Maar hij moet ook de andere padden op zijn boerderij elk een stap naar het westen verplaatsen.



Omdat dit een groepsverplaatsing is, mogen alle andere spelers er gelijktijdig voor kiezen om alle padden op hun boerderij naar het westen te verplaatsen. Alle spelers besluiten om van deze optie gebruik te maken. Voor Linda betekent dit 'naar beneden'. Voor Sophie betekent dit 'naar rechts' en voor Patrick betekent dit 'naar boven'.

Belangrijk: als het symbool op de tegel van Ronald niet een "groepsverplaatsing" zou hebben getoond, maar een pijl voor "enkele verplaatsing", zou alleen Ronald alle padden naar het westen moeten verplaatsen.



Voorbeeld: in het voorbeeld zou bij gebruikmaking van de groepsverplaatsing van Ronald de enkele pad van Patrick wel naar het westen bewegen, maar de 2 padden die in de vijver zitten niet, zelfs niet als er een tegel ten westen van die vijver zou liggen.

Ter herinnering: padden in een vijver verplaatsen zich nooit en padden kunnen zich niet van de boerderij af verplaatsen.

3. SCOREN

Zodra een vijver (na alle verplaatsingen) 5 of meer padden bevat, scoort de betreffende speler punten. Het maakt daarbij niet uit wie de actieve speler is en er kunnen zo vijvers van verschillende spelers tegelijk worden gescoord. Verwijder alle padden uit de te scoren vijver en leg ze terug in de voorraad. De tegel zelf blijft liggen. Het aantal punten dat de speler ontvangt, hangt af van het aantal padden dat zich op dat moment in de vijver bevond:

- Zaten er precies 5 padden in de vijver, dan krijgt de speler 5 punten.
- Zaten er 6 of meer padden in de vijver, dan krijgt de speler 3 punten.

De spelers houden hun score met hun scorestenen op het scorespoor bij.



Sophie is aan de beurt en legt een tegel met een markering voor een groepsverplaatsing. Ze verplaatst alle padden op haar boerderij naar het zuiden en heeft nu 7 padden in een vijver. Ze verwijdert de padden en scoort 3 punten.



Linda heeft door gebruik te maken van dezelfde groepsverplaatsing naar het zuiden in de beurt van Sophie nu precies 5 padden in een vijver gekregen. Ze verwijdert de padden en scoort 5 punten.

4. MARKT AANVULLEN

Schuif eerst alle tegels op het markttableau naar rechts en vul daarna de markt met een nieuwe tegel van een van de gedekte stapels aan. De nieuwe tegel komt altijd op marktwaarde '1' te liggen (het linkerveld).

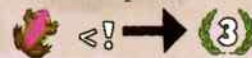
EINDE VAN HET SPEL

Zodra het markttableau niet kan worden aangevuld, is het spel direct voorbij. De laatste 2 tegels op het markttableau worden uit het spel verwijderd.

EINDTELLING

Nadat de laatste beurt is afgehandeld, volgt de eindtelling. Voer de volgende stappen in onderstaande volgorde uit en pas de score per onderdeel voor iedere speler op het scorespoor aan.

A. Minste padden



Iedere speler telt het aantal padden op zijn boerderij. De speler(s) met de minste padden scoort/scoren 3 punten.

Uitzondering: alleen als alle spelers evenveel padden hebben, krijgt/krijgen uitsluitend de speler(s) met het minste aantal tegels waar padden op liggen deze 3 punten. Hebben alle spelers 0 padden, dan krijgen alle spelers deze punten.

B. Meeste padden



De speler(s) met de meeste padden verliest/verliezen 3 punten. Het aantal padden moet daarbij minimaal 1 zijn.

Uitzondering: alleen als alle spelers evenveel padden hebben, verliest/verliezen uitsluitend de speler(s) met de meeste tegels waar padden op liggen deze 3 punten.

Tegels verwijderen

Iedere speler verwijdert nu alle tegels waar nog padden op liggen, inclusief de padden zelf, uit zijn boerderij. Daarbij kan het voorkomen dat er gaten in de boerderijen ontstaan. Losse tegels blijven liggen en gelden als onderdeel van de boerderij. Leg de verwijderde tegels met de padden erop even terzijde zodat iedereen kan zien hoeveel tegels en padden iedere speler verwijderd heeft. Verwijderde tegels zijn geen onderdeel meer van de boerderij en worden niet meegenomen bij de eindtelling.



Vóór het verwijderen van tegels: de tegels waar nu padden op liggen, worden met padden en al uit de boerderij verwijderd (terzijde gelegd).



Na het verwijderen van tegels: alle omcirkelde tegels zijn onderdeel van de boerderij, inclusief de losse tegels. Deze worden niet aangeschoven. De 3 verwijderde tegels doen niet meer mee voor de eindtelling.

C. Eén suikerrietveld



Iedere speler scoort voor zijn eigen boerderij één compleet suikerrietveld dat hij (over) heeft. Voor elke tegel in dit veld scoort hij 2 punten. Toont een tegel 2 delen van hetzelfde veld, dan mag de speler deze tegel dubbel tellen. Incomplete velden gelden niet. Een veld geldt als compleet als het volledig zwart omlijnd is.



Voorbeeld: dit veld bestaat uit 4 tegels, maar 2 delen staan op dezelfde tegel. Daarom telt dit veld als $5 \times 2 = 10$ punten.

D. Eén graanveld



Iedere speler scoort voor zijn eigen boerderij één compleet graanveld dat hij (over) heeft. Voor elke tegel in dit veld scoort hij 1 punt. Toont een tegel 2 delen van hetzelfde veld, dan mag de speler deze tegel dubbel tellen. Incomplete velden gelden niet. Een veld geldt als compleet als het volledig zwart omlijnd is.



Voorbeeld: het (grootste) complete veld bestaat uit 3 delen. De speler scoort $3 \times 1 = 3$ punten. Het andere veld bestaat weliswaar uit meer delen, maar is niet compleet. Daarom telt dat veld niet mee.

E./F./G. Boerderijenmerken - Koeien / Vogelverschrikkers / Trekkers



Iedere speler telt het aantal koeien op zijn boerderij en scoort daar het in onderstaande tabel aangegeven aantal punten voor:

Bij een spel met 2 spelers

Aantal	0-2	3	4	5-6	7	8	8+
Punten	0	1	2	4	6	8	10

Bij een spel met 3 of meer spelers

Aantal	0-1	2	3	4	5	6	6+
Punten	0	1	2	4	6	8	10

Iedere speler doet zo hetzelfde voor zijn vogelverschrikkers en vervolgens zijn trekkers.

H. Vijvers



Iedere speler scoort 1 punt voor elke vijver die hij (nog) op zijn boerderij heeft.

De winnaar is de speler met de meeste punten!

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste boerderijtegels van zijn eigen kleur die nog in zijn boerderij liggen. Is het dan nog steeds gelijk, dan wint van hen de speler met het grootste complete graanveld. Is het dan nog niet beslist, dan wint van hen de speler met het grootste complete suikerrietveld. Komen de spelers er dan nog niet uit, dan delen de betrokken spelers de winst.

VOORBEELD VAN DE EINDTELLING



Linda eindigt het spel met 6 padden op haar boerderij, net als Sophie. Patrick eindigt met 2 en Ronald met 3 padden. Daarom scoort Patrick 3 punten, omdat hij de minste padden heeft (2 → 3). Linda en Sophie verliezen elk 3 punten omdat ze allebei de meeste padden hebben (6 → 3). Linda had tot zover 27 punten gescoord, dus daalt nu naar 24.

Daarna worden alle tegels met padden verwijderd. Voor Linda betekent dit dat er drie tegels uit haar boerderij verdwijnen.



De score voor Linda is als volgt:

Ze heeft een compleet suikerrietveld van 6 tegels en scoort 12 punten.



Haar grootste graanveld is niet langer compleet door het verwijderen van tegels. Maar ze heeft ook nog een compleet graanveld van 5 tegels en scoort daar 5 punten mee.



Ze heeft 2 koeien. Dat levert haar slechts 1 punt op.



Haar 7 vogelverschrikkers leveren haar daarentegen 10 punten op.



Ze heeft ook 3 trekkers. Die geven haar nog 2 punten.

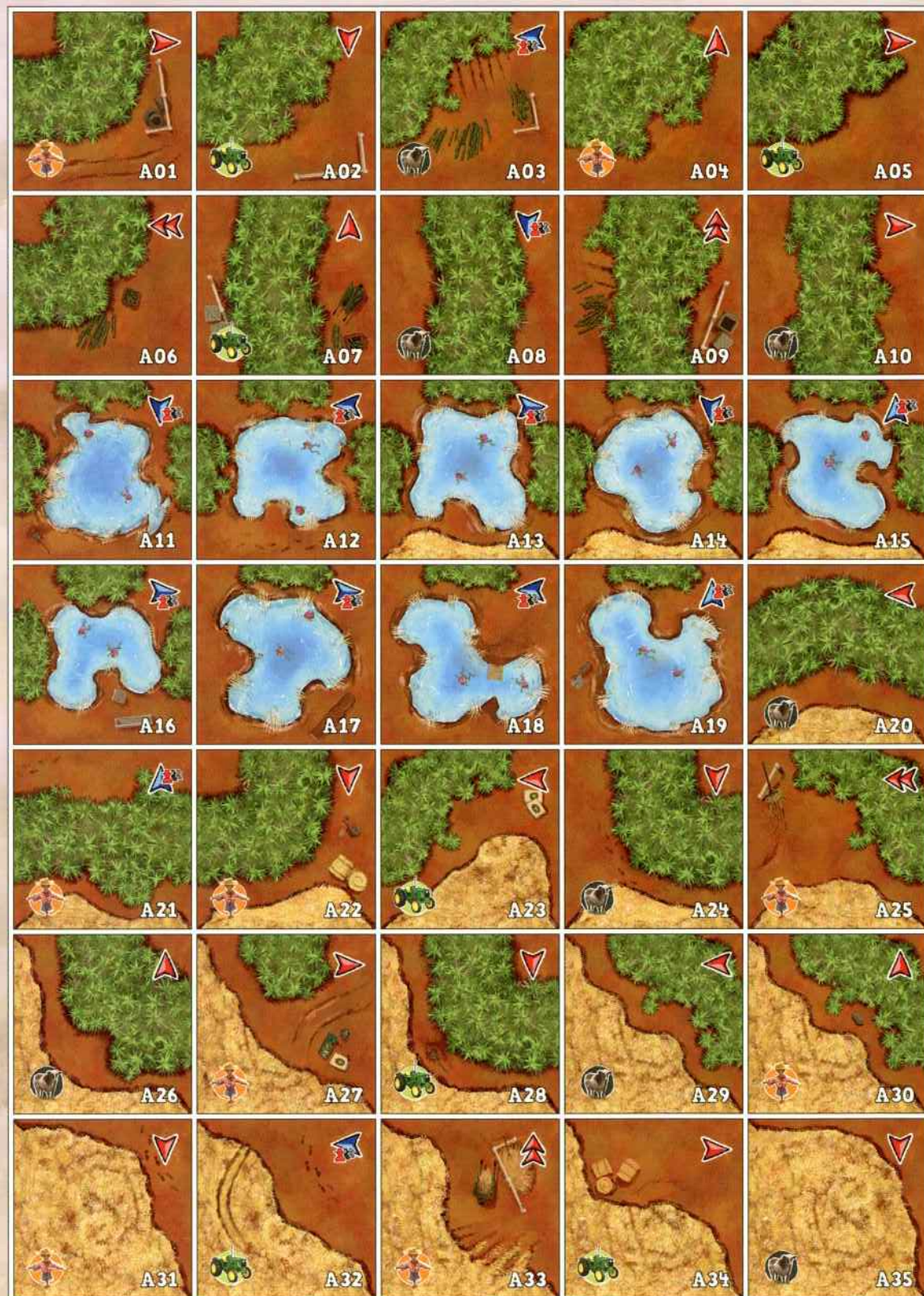


Tot slot heeft ze 2 vijvers over. Dat zijn nog 2 punten.



De totale score voor Linda is $24 + 12 + 5 + 1 + 10 + 2 + 2 = 56$ punten. Ze neemt een "50 punten"-tegel om aan te geven dat ze de 50 is gepasseerd.

OVERZICHT BOERDERIJTEGELS



Achterkant starttegels



Achterkant
boerderijtegels

Ook in de kleuren
geel, blauw en paars



4x "50/100 punten"-tegels



De auteur wil zijn vrouw Marci bedanken voor haar liefde en steun, de spelauteurs uit North Carolina voor hun enorme hulp, de volgende speltesters: Jeremy Baker, Burke Drew, Matt Haberfeld, Peter C. Hayward, Tony Miller, Josh Mills, T.C. Petty III, Graham Russell, Clarence Simpson, Daniel Solis, Ude, Whit Vosburgh, Mitch Wallace, het ontwikkelings- en testteam van 999 Games en alle anderen die van padden houden.