

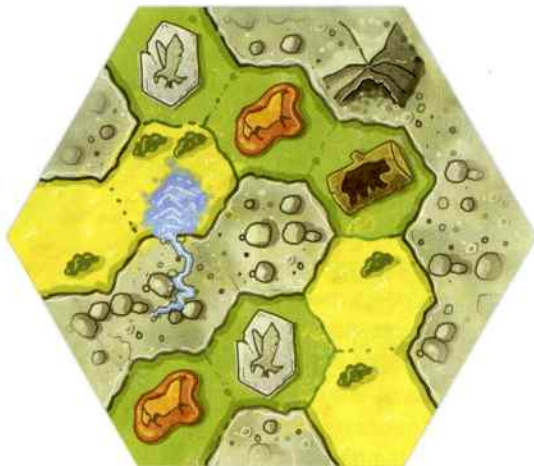
GREAT PLAINS

SPELREGELS

Indrukwekkende grotschilderingen vertellen van het leven van onze voorvaders in het grijze verleden, van hun omgeving en alle dieren waardoor ze werden omringd. En wellicht brachten ze deze verhalen in een spel tot leven, net zoals wij vandaag de dag doen.

Een geheimzinnig spel over twee stammen die ernaar streven om zich van hun voortbestaan te verzekeren en over de Great Plains te heersen. Met behulp van de spirituele ondersteuning van dieren bedwingen ze bergen, doorkruisen ze valleien en dringen ze het gebied van hun rivalen binnen. Great Plains zorgt ervoor dat de spelers deze stammenstrijd spelenderwijs kunnen herleven. Duik in de mystieke wereld van onze voorouders!

SPEELMATERIAAL



7 dubbelzijdige tableaus



6 grotfiches
(3 blauwe, 3 oranje)



40 stampionnen
(20 blauwe slangen,
20 oranje vossen)



9 totemfiches
(3 paarden, 3 adelaars,
3 beren)

KORT SPELOVERZICHT

De spelers verkennen het laagland en gebruiken de macht van de totemdieren in hun voordeel om zo zelf het land op te kunnen eisen.

VOORBEREIDING

Schud de 7 tableaux door deze willekeurig te draaien en om te keren. Leg ze volgens het rechts afgebeelde patroon aan elkaar. Dit is het **speelbord**.

De spelers nemen ieder de 3 grotfiches en 20 stamponnen van 1 kleur. Leg de 9 totemfiches als voorraad naast het speelbord.

De velden op het speelbord tonen **gebergtes** (*berg, grot of bron*) of **laagland** (*steppe en de spirituele locaties van de 3 totemdieren: paard, adelaar en beer*).



Gebergte



Berg

Grot

Bron

Laagland



Steppe

Paard

Adelaar

Beer

Eén of meer **steppevelden** die een samenhangend vlak vormen, noemen we een **jachtgebied**. Dat is van belang voor de telling. Een jachtgebied kan zich over meerdere tableaux uitstrekken.

SPELVERLOOP

In de eerste fase van het spel verlaten de spelers hun grotten.

Bepaal door loting wie de eerste zet doet. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Een speler legt in zijn beurt **1 grotfiche** op een nog **leeg grotveld** van het speelbord. De eerste fase van het spel is voorbij zodra beide spelers hun 3 grotfiches hebben gelegd. Er blijft 1 grotveld op het speelbord leeg.

In de tweede fase van het spel verkennen de spelers het landschap.

De speler die als laatste een grotfiche heeft gelegd, begint de tweede fase. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Een speler zet in zijn beurt **1 eigen stampon** op een **leeg laaglandveld** dat aan een eigen grotfiche of een eerder gezette pion van zijn kleur grenst. Het is **nooit toegestaan** om een pion in het **gebergte** te zetten. De tweede fase van het spel is voorbij zodra beide spelers al hun stamponnen hebben gezet.



Een jachtgebied dat uit 1 veld bestaat

Een jachtgebied van 5 velden

Een jachtgebied van 2 velden



DIEREN



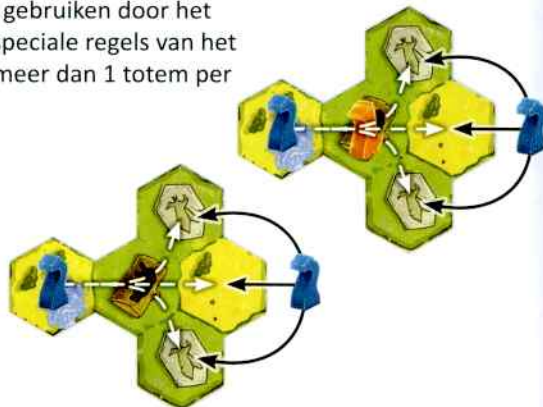
Elke keer dat een speler een pion op een veld met een **paard**, **adelaar** of **beer** zet, mag hij het betreffende totemfiche, indien beschikbaar, uit de voorraad nemen en voor zich neerleggen.

Een speler mag aan het begin van zijn beurt **één** totemfiche gebruiken door het in de voorraad terug te leggen en zijn stampion volgens de speciale regels van het betreffende totemdier te zetten. Het is niet toegestaan om meer dan 1 totem per beurt te gebruiken.



PAARD: *dringt dieper in het laagland door.*

De speler zet bij gebruik van het paard 1 eigen stampion op een **leeg** laaglandveld dat 2 stappen van een eigen grot of een andere pion van zijn kleur ligt. Daarbij moet hij over 1 **leeg of bezet laaglandveld** springen en zijn pion op een **daaraan grenzend laaglandveld** zetten. *Het is niet toegestaan om met het paard over een gebergteveld te springen.*



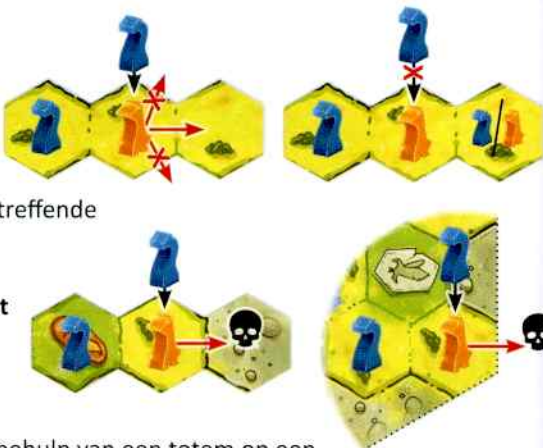
ADELAAR: *verkent het land aan de andere kant van het gebergte.*

De speler zet bij gebruik van de adelaar 1 eigen stampion op een **leeg** laaglandveld dat 2 stappen van een eigen grot of een andere pion van zijn kleur ligt. Daarbij moet hij over 1 **gebergteveld springen** en zijn pion op het **direct er tegenoverliggende laaglandveld** zetten. *Het is niet toegestaan om met de adelaar over een leeg of bezet laaglandveld te springen.*



BEER: *dringt het gebied van de tegenstander binnen.*

De speler zet bij gebruik van de beer in zijn beurt **1 eigen stampion** op een **bezett laaglandveld** dat aan een eigen grotfiche of een eerder gezette pion van zijn kleur grenst. Hij schuift de pion van de tegenstander **in een rechte lijn** naar het aangrenzende **lege laaglandveld** erachter. Is het betreffende veld een dierveld, dan krijgt niemand het dier. Het is niet toegestaan om een beer te gebruiken als het veld waarnaar de pion van de tegenstander moet worden verschoven **bezett** is. Is het betreffende veld echter een **gebergteveld** of wordt de pion van de tegenstander het speelbord afgeschoven, dan wordt deze pion uit het spel genomen.



In al deze gevallen geldt: zet een speler **zijn eigen** pion met behulp van een totem op een totemveld, dan krijgt hij het betreffende totemfiche, indien beschikbaar, uit de voorraad.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de tweede fase van het spel, zodra beide spelers al hun stampionnen hebben gezet.

Tel nu één voor één de jachtgebieden. De speler die **meer stampionnen** in een jachtgebied heeft, krijgt voor elk **steppeveld** waaruit het jachtgebied bestaat en voor elke **bron** aan het jachtgebied **1 punt**. Overgebleven totemdieren zijn geen punten waard.

De speler met de meeste punten wint het spel. Speel bij een gelijke stand nog een spel.

Voorbeeld:

Dit jachtgebied levert 6 punten op (5 voor de steppevelDEN en 1 voor de bron). De vossen hebben er 3 pionnen, de slangen 2. De vossen krijgen 6 punten.

Voor de overzichtelijkheid zijn de pionnen op diervelden niet afgebeeld.

Dit jachtgebied levert 2 punten op (1 steppeveld en 1 bron). De slangen krijgen 2 punten.

Dit jachtgebied levert 5 punten op (5 steppevelDEN, maar geen bronnen). De vossen hebben er 2 pionnen, de slangen 1. De vossen krijgen 5 punten.

Dit jachtgebied levert 1 punt op (1 steppeveld, maar geen bronnen). De vossen krijgen 1 punt.

Dit jachtgebied is 3 punten waard (2 steppevelDEN en 1 bron). Zowel de vossen als de slangen hebben er 1 pion. Geen van hen krijgt punten.



© 2021 Lookout GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

Auteurs: Trevor Benjamin en Brett J. Gilbert
Illustraties: Klemens Franz
Lay-out: atelier198
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

