



GRUNN

- SPELREGELS -

Hoe komt het dat het landschap in Groningen eruit ziet zoals het er nu uitziet? Op welke manier heeft de mens het Groninger landschap aangepast, ontgonnen en gekoloniseerd? In dit spel ben je een Groninger pionier. Je werpt wierden op, ontgint veen en verbouwt graan op nieuwe polders. Je graaft waterwegen en bouwt boerderijen. Je kapt bos en verkoopt melk. En zo zie je hoe het landschap van de provincie stap voor stap verandert...

Bouw je eigen provincie Groningen door tegels strategisch te plaatsen in combinaties die het meeste opleveren. Zorg dat de wierden omringd worden door andersoortige gebieden, leg een mooie rechte strook veengrond aan, breid je graangebieden uit of word de grootste veehouder van de provincie. Leg waterwegen aan, bouw esdorpen, kerken, melkfabriekjes en boerderijen. Kortom: ontwikkel de provincie Groningen!

- SPELONDERDELEN -

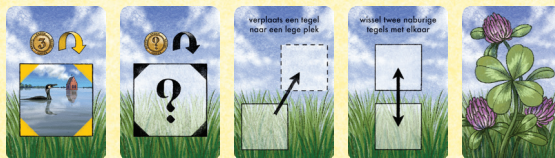
87 landschapstegels:

- 20 Waddenzeegebied (groen)
- 20 Dollardgebied (geel)
- 17 veen (bruin)
- 11 bos (lichtgroen)
- 11 kwelder (paars)
- 8 zandrug (rood)



39 actiekaarten:

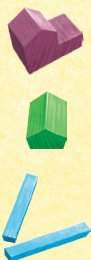
- 6x ontgin Dollardgebied
- 6x ontgin Waddenzeegebied
- 5x ontgin veengebied
- 4x ontgin kwelder
- 4x ontgin bos
- 4x ontgin een landschap naar keuze
- 3x verplaats een tegel naar een lege plek
- 3x wissel twee naburige tegels met elkaar
- 4x klaverkaart



50 gebouwen:

- 16 melkfabriekjes (groen)
- 9 kerken (paars)
- 9 boerderijen (geel)
- 8 plaggenhutten (bruin)
- 8 esdorpen (rood)

35 waterwegen (blauw)



- 45 muntjes van 1 dukaat
- 15 muntjes van 5 dukaten



- 1 aanwij斯卡art
- 5 overzichtskaarten
- 1 scoreblok
- 1 spelregelboekje



- SPEL IN HET KORT -

Uit een centrale veiling kiezen de spelers per beurt steeds een combinatie van één landschapstegel en één actiekaart, en leggen deze aan een viertal starttegels die elke speler bij aanvang van het spel heeft toebedeeld gekregen. Zo vormt elke speler tijdens de loop van het spel een patroon van vier bij vier tegels. De landschapstegels vormen gebieden die afhankelijk van formaat, vorm of locatie ten opzichte van andere tegels aan het einde van het spel punten kunnen opleveren. De actiekaarten kunnen landschappen ontginnen (hetgeen dukaten oplevert) of geven de spelers de mogelijkheid gelegde tegels in een later stadium alsnog te verplaatsen. Tijdens hun beurt kunnen spelers gebouwen bouwen of waterwegen aanleggen. Dit kost dukaten, maar levert aan het einde van het spel ook punten op.

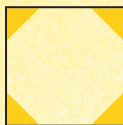
Voor aanvullende spelregels voor één speler of zes spelers, zie SOLOSPELER-VARIANT of SPELREGELS VOOR ZES SPELERS.

- DOEL VAN HET SPEL -

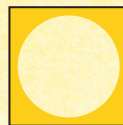
De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, heeft het spel gewonnen.

- VOORBEREIDING -

● Schud de landschapstegels, geef elke speler vier willekeurige tegels en leg de overige tegels als een trekstapel midden op de tafel. Neem de bovenste vijf tegels van de stapel, en plaats deze (met de nog te ontginnen zijde boven) in een rij naast de trekstapel. De zandruggen hebben niet een nog te ontginnen zijde, dus voor deze tegels maakt het niet uit welke zijde boven ligt.



nog te ontginnen



ontgonnen



zandrug

● Schud de actiekaarten, en plaats deze als dichte trekstapel naast de trekstapel met landschapstegels. Neem de bovenste vijf kaarten van de stapel, en plaats naast elke tegel in de rij een opengelegde actiekaart.

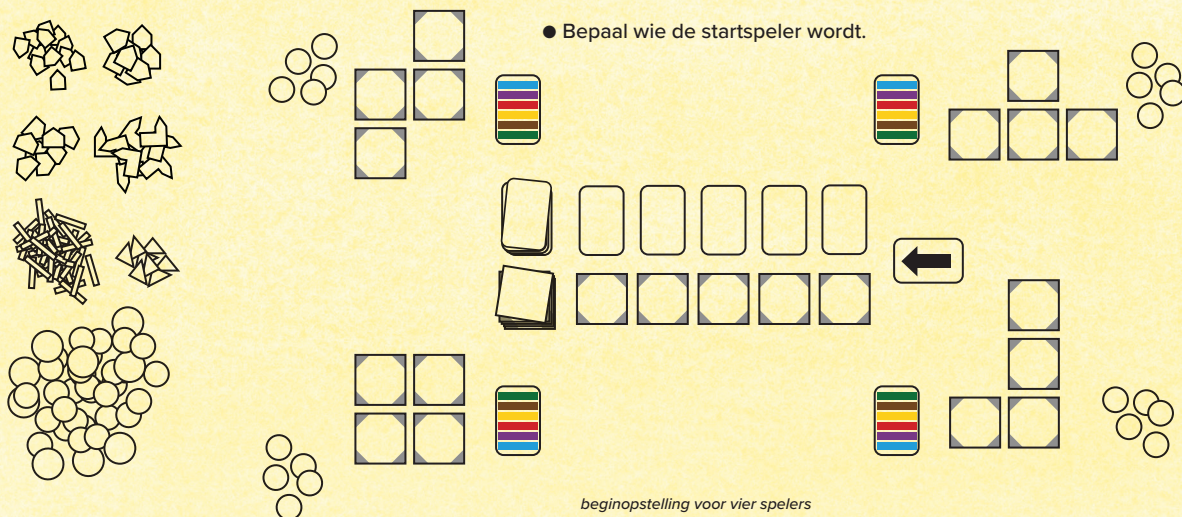
● Leg de aanwij斯卡art aan het begin van de twee rijen (van tegels en kaarten), aan de andere kant van de rijen dan de locatie van de trekstapels. De pijl is gericht naar het begin van de rijen.

● Elke speler neemt een overzichtskaart. Leg de overige overzichtskaarten terug in de doos.

● Elke speler neemt vijf dukaten. Leg de overige dukaten als een 'centrale bank' naast de trekstapels, en alle gebouwen gesorteerd naar type daar weer naast.

● Elke speler legt zijn of haar vier landschapstegels met de nog te ontginnen zijde naar boven voor zich neer. (Uitzondering hierop vormt de zandrug: omdat op zandruggen direct gebouwd kan worden heeft de zandrug alleen ontgonnen zijden.) Dit kan in elke gewenste vorm, zolang elke tegel maar met minimaal één zijde grenst aan een andere tegel en de vier tegels één aansluitend gebied vormen.

● Bepaal wie de startspeler wordt.



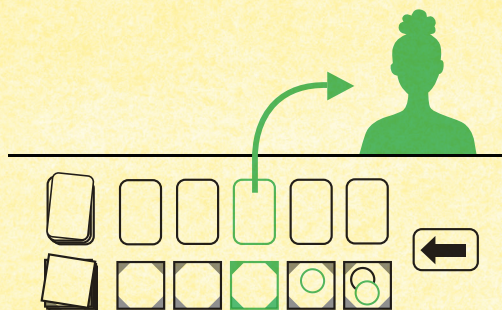
beginopstelling voor vier spelers

- HET SPEL SPELEN -

Het spel wordt gespeeld in beurten, te beginnen bij de startspeler. Daarna zijn de overige spelers, met de klok mee, aan de beurt. Tijdens je beurt **moet** je een landschapstegel met bijbehorende actiekaart uit de veiling nemen, en daarna **mag** je één gebouw of één waterweg bouwen.

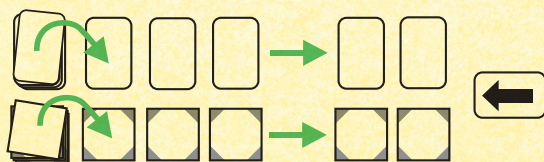
- de veiling -

- De veiling bestaat uit twee evenwijdige rijen tegels en kaarten. Elke tegel vormt een vaste combinatie met de naastliggende kaart.
- De voorste combinatie (de tegel en kaart het dichtst bij de aanwiskaart) mag je altijd kiezen zonder kosten. Wil je liever een combinatie verderop in de rij, dan moet je op elke tegel-kaartcombinatie die je overslaat één dukaat plaatsen. Wordt een combinatie meerdere malen overgeslagen, dan komt er daar dus steeds een dukaat bij. Kies je in je beurt voor een tegel-kaartcombinatie waar al dukaten op liggen, dan zijn die dukaten ook voor jou.



Speler A slaat twee tegels over, en plaatst daar dukaten op. Op de voorste tegel lag al een dukaat.

- Nadat een speler een combinatie uit de rij heeft genomen, worden alle combinaties die erachter liggen naar voren geschoven (richting de aanwiskaart), en wordt er op de vrijgekomen plek vlak naast de trekstapels een nieuwe nog te ontginnen tegel en opengelegde kaart geplaatst.



De vrijgekomen plek wordt opgevuld door kaarten en tegels naar voren te schuiven. Een nieuwe tegel en kaart sluiten achteraan aan.

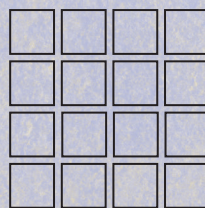
- De gekozen landschapstegel moet worden aangelegd aan de landschapstegels die je al voor je hebt liggen. Ook hier geldt: elke tegel moet met minimaal één zijde grenzen aan een andere tegel.

- Tegels worden neergelegd met de nog te ontginnen zijde boven. Omdat de zandrug twee gelijke zijden heeft (beide ontgonnen), kan de zandrug met een willekeurige zijde naar boven worden neergelegd.

Patroon van vier bij vier tegels

Elke speler start met vier tegels, in willekeurige vorm tegen elkaar aan geplaatst. Na twaalf beurten heeft elke speler deze aangevuld met twaalf tegels uit de veiling, en deze een voor een aan de vier starttegels gelegd. Met deze zestien tegels dient uiteindelijk een rechthoekig patroon van vier bij vier tegels te worden gevormd, met wat ruimte tussen de tegels om waterwegen te kunnen bouwen.

Afhankelijk van de plaatsing ten opzichte van de andere tegels geven de tegels aan het einde van het spel een bepaald aantal punten (zie Overzicht). Tegels moeten altijd zo worden geplaatst dat het symbool voor ontginning of bebouwing zich onderaan de tegel bevindt!



vier bij vier



symbolen altijd onderaan

- bouwen -

● De bijbehorende actiekaart kan alleen in de huidige beurt worden geactiveerd. Het ontginnen van een landschap gebeurt door een landschapstegel van het type dat op de actiekaart is aangegeven om te draaien, en de op de tegel aangegeven opbrengst uit de bank te nemen. Dit landschap is nu ontgonnen.

Met een actiekaart mag elke reeds gelegde landschapstegel worden ontgonnen, maar ook de net gekozen tegel, mits van het juiste type. Let op: zandruggen hoeven niet te worden ontgonnen. Na het plaatsen van een zandrug is deze direct ontgonnen (geen opbrengsten) en kan daar direct op gebouwd worden.

● Sommige actiekaarten ontginnen geen landschap, maar geven de speler de mogelijkheid om een tegel te verplaatsen of twee aan elkaar grenzende tegels van plek te wisselen. Ook deze actie moet direct uitgevoerd worden; de actiekaarten mogen niet worden bewaard voor een latere beurt.

● De klaverkaart geeft de speler direct vier dukaten. **(Scenario's kunnen de klaverkaarten een andere functie geven.)**



klaverkaart

● Geactiveerde actiekaarten worden afgelegd op een aparte aflegstapel. Kan of wil je een actiekaart niet direct gebruiken, dan leg je deze ongebruikt af.

● N.B.: Spelers mogen zelf kiezen in welke volgorde zij het aanleggen van de landschapstegel en het activeren van de actiekaart uitvoeren!

● Na het plaatsen van de gekozen tegel en het eventueel activeren van de actiekaart mag je één gebouw of één waterweg aanleggen.

● Gebouwen mogen alleen gebouwd worden op ontgonnen landschappen. Op elke landschapstegel kan maximaal één gebouw worden gebouwd. Op ontgonnen bos kan niet worden gebouwd (maar ontgonnen bos levert wel dukaten op, zie Overzicht).

● Op elk type landschap kan een specifiek gebouw gebouwd worden. De kleur van elk gebouw correspondeert met de kleur tegel waarop dit gebouw mag worden gebouwd. De kosten verschillen per gebouw, en worden aangegeven op de ontgonnen landschappen.

● Om een gebouw te bouwen neem je het gebouw uit de voorraad gebouwen en betaal je de bijbehorende kosten aan de bank. Is een bepaald type gebouw op, dan kan dit type gebouw niet meer gebouwd worden.

● Op bos kan niet worden gebouwd. Elk ontgonnen bos levert je aan het begin van elk van je beurten één dukaat op, met ingang van de eerstvolgende beurt na het ontginnen. Deze inkomsten moeten door de desbetreffende spelers aan het begin van hun beurt uit de bank worden genomen; als een speler dit vergeet, dan kan dit niet achteraf alsnog.

● In plaats van het bouwen van één gebouw mag je ook één waterweg aanleggen. Een waterweg kost één dukaat, en wordt tussen twee tegels geplaatst of - aan de buitenzijde van het tegelpatroon - naast één tegel. De eerste waterweg mag je bouwen op een positie naar keuze. Elke volgende waterweg moet aansluiten op bestaande waterwegen, in de lengte of haaks op een waterweg (bocht of aftakking). Elke waterweg tussen twee **ontgonnen** landschapstegels levert aan het einde van het spel één punt op.



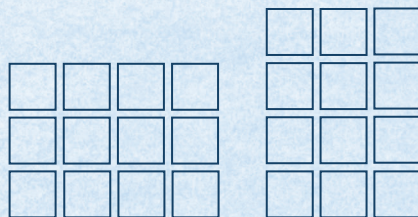
Speler B heeft één waterweg. Een tweede waterweg moet aan de eerste worden aangelegd.

- EINDE SPELEN PUNTENTELLING -

Zodra alle spelers twaalf beurten hebben gespeeld, is het spel afgelopen. De spelers tellen de punten voor alle landschapstegels en de punten voor alle gebouwen en waterwegen en noteren deze op het scoreblok. De speler met de meeste punten heeft het spel gewonnen. Dukaten zijn aan het einde van het spel geen punten waard, maar bij gelijkspel wint de speler met het meeste geld.

- SPELREGELS VOOR ZES SPELERS -

Vorm een patroon van drie bij vier tegels in plaats van vier bij vier. Elke speler ontvangt 2 starttegels in plaats van vier starttegels.



drie bij vier

- SOLOSPELER-VARIANT -

Alle regels zoals hiervoor beschreven blijven gelden, met een paar kleine aanpassingen:

- Je speelt tegen een zogeheten automaton, een fictieve tegenspeler. Je start nog steeds met vier starttegels en vijf dukaten, en zet het spel op zoals beschreven bij meer spelers.

- Jij bent als eerste aan de beurt om een tegel-kaartcombinatie te nemen. Haal na je beurt de voorste twee tegel-kaartcombinaties uit het spel en leg de tegels apart. Vul de veiling weer aan tot vijf kaart-tegelcombinaties.

- Dit herhaal je tot je een patroon van vier bij vier tegels hebt gelegd. Ook na het nemen van de laatste tegel leg je de twee voorste tegels apart voor de automaton.

- Tel de punten van je tegels en je gebouwen zoals in een spel met meerdere spelers. Voor het bepalen van de bonus voor het meeste Wadden-zeegebied/gras vergelijk je jouw aantal tegels met die van de automaton.

Heb je een score behaald van:

minder dan 60 punten:	dat kan vast beter
60-69 punten:	redelijk
70-79 punten:	het kon minder...
80-89 punten:	goed gedaan
90-99 punten:	een knap resultaat!
100 punten of meer:	je bent de ultieme pionier!!

- colofon -

Spelontwerp: Robert Brouwer en Arjan van Houwelingen
Vormgeving en illustraties: Emma Wilson
Idee: Heidi Renkema
Advies landschappen: Jeroen Wiersma, landschapshistoricus
Druk spel: Ludofact, Jettingen-Scheppach, Duitsland
Druk scenariokaarten: Roem Speelkaarten, Steenenkamer, Nederland

Dit spel is tot stand gekomen met medewerking van Museum aan de A, Joren van Veen (Toukomst), diverse Groningse musea en de vele vrijwilligers die hebben geholpen met het testen van het spel.

Het spel is uitgegeven met financiële steun van het Nationaal Programma Groningen / Toukomst.

- OVERZICHT -

- Op de nog te ontginnen zijde van een landschapstegel staan de **inkomsten** voor het ontginnen vermeld, op de ontgonnen zijde staan de **kosten** voor het bouwen vermeld.
- Een gebied is een aantal aaneengesloten landschapstegels van hetzelfde type. Gebieden zijn aansluitend wanneer alle tegels van dat gebied met minimaal één zijde aansluiten op een andere tegel van dat gebied.
- Zowel onontgonnen als ontgonnen landschapstegels tellen mee voor de puntentelling van de gebieden. Of er bebouwing op staat of niet is hierbij niet van belang.
- De tegels bos/hout geven zelf geen punten, maar kunnen wel bijdragen aan de punten van bijvoorbeeld een kwelder/wierde. Daarbij levert bos per beurt één dukaat op.

Waddengebied/gras

Voor elke tegel van dit type ontvang je twee punten. Daarnaast krijgt de speler met de meeste tegels een bonus van negen punten. De speler met het op een na hoogste aantal tegels krijgt een bonus van drie punten. Hebben meerdere spelers het hoogste aantal tegels, dan worden de twaalf punten verdeeld onder die spelers. Niet-gehele getallen worden daarbij naar beneden afgerond.



Veen/turf

Voor je langste horizontale rij of voor je langste verticale rij krijg je drie punten per tegel. Een rij moet bestaan uit minimaal twee aaneengesloten tegels. Een enkele tegel levert geen punten op.



Dollardgebied/graan

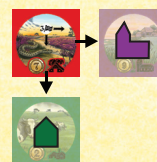
Elk gebied wordt apart geteld. Hoe meer aaneengesloten tegels het gebied beslaat, hoe meer punten:

Aantal tegels:	1	2	3	4	5	6	+1
Punten:	2	4	7	10	14	18	+4



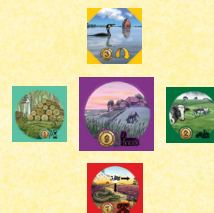
Zandrug

Zandruggen kunnen direct na plaatsing worden bebouwd. Voor elke zandrug ontvang je het op die tegel aangegeven aantal punten voor elk gebouw op een direct aangrenzende tegel (horizontaal en verticaal) waar een pijl naar gericht is. Let op: ook de zandruggen moeten altijd zo worden geplaatst dat het symbool voor bebouwing zich rechtsonder bevindt!



Kwelder/wierde

Per andersoortige, horizontaal of verticaal aangelegde tegel ontvang je één punt. Een kwelder/wierde aan een kwelder/wierde geeft dus geen punten, en meerdere aangelegde tegels van hetzelfde landschapstype geven samen één punt.



Bos/hout

Het ontginnen van bos levert zes dukaten op. Daarna ontvang je voor elk ontgonnen bos dat je bezit aan het begin van elke beurt één dukaat. Deze inkomsten moeten aan het begin van elke beurt uit de bank worden genomen; vergeet je dit, dan kan dit niet achteraf alsnog.



- OVERZICHT -

Gebouwen

- Er mag per beurt één gebouw of één waterweg worden gebouwd.
- Gebouwen mogen alleen worden gebouwd op een ontgonnen landschapstegel.
- Op elke landschapstegel mag maximaal één gebouw worden gebouwd.
- Waterwegen mogen tussen twee tegels of naast één tegel worden gebouwd.
- Is een bepaald type gebouw op, dan kan dit type gebouw niet meer gebouwd worden.

aantal	landschap	na ontginning	aantal	bebouwing	kosten	punten
20	Waddengebied	gras	16	melkfabriekje	2 dukaten	2 punten
17	veen	turf	8	plaggenhut	3 dukaten	3 punten
20	Dollardgebied	graan	9	boerderij	5 dukaten	4 punten
8	zandrug	x	8	esdorp	7 dukaten	5 punten
11	kwelder	wierde	9	kerk	9 dukaten	7 punten
11	bos	hout	x			
87			50			

Waterwegen

Er zijn 35 waterwegen. Een waterweg kost één dukaat, en je totale stelsel aan waterwegen levert één punt op per waterweg dat zich bevindt tussen twee ontgonnen landschapstegels.



Draai dit boekje om voor over Groninger pioniers

Draai dit boekje om voor spelregels

Er zijn zeven verschillende landschappen te onderscheiden in de provincie Groningen. Wil je hier meer over weten? Kijk dan op de website: <https://kwalliteitsgidsgroningen.nl/>

Waterwegen

Ten noorden van het oude Wierdenlandschap ontstond een nieuw landschap: de Waddendijk. Dit gebied is gedurende de achttiende eeuw ontstaan door de aanleg van dijken en polders, die heel geschikt waren voor het houden van vee. Rond 1900 werden er in grote delen van de provincie koeien gehouden en ontstonden er steeds meer kleine melkfabrieken waar de melk werd verwerkt.

Waddenkust, polders, koeien en melkfabriekjes

Heel genoemd.

Het Oldambt was ooit ook een veengebied. Door de ontginning daarvan kwam het land veel lager te liggen. Zo laag dat het vaak overstromde met water van de Dollard. Veel dorpen zijn verloren gegaan door de overstromingen. Vanaf de zeventiende eeuw werd dit gebied ingepolderd. De nieuwe grond was vruchtbaar en erg geschikt voor bijvoorbeeld de verbouw van graan. Er kwamen grote boerderijen en het gebied wordt nu nog steeds de Graanrepubliek genoemd.

Polders van de Dollard: graan en grote boerderijen

Grote gebieden van de provincie waren ooit bedekt met veen. Gedurende verschillende perioden is dit vrijwel allemaal afgegraven. De veengrond werd verkocht als brandstof (turf). Nu is het veen weg, en is hier vaak kleigrond of soms zandgrond. Veel mensen zijn rijk geworden van het ontginnen van het veen. Dat zie je bijvoorbeeld aan de hutten, zelfs nog rond het jaar 1900.

Veen, turf en plaggenhutten

Wat is een pionier? Iemand die baan-
brekend werk verricht of iemand die zich
in onbekend land vestigt en een nieuw
bestaan opbouwt.

Wat is ontginning? Grond geschikt maken
voor landbouw, het houden van dieren of
verbouwen van gewassen.

Wat is kolonisieren? Ergens gaan wonen
waar nog geen andere mensen wonen.
In de spelregels gebruiken we voor het
gemak het woord ontginningen voor alle
pioniershandelingen in een gebied, dus
ook bijvoorbeeld voor het inpolderen van
de Dollard.

andere inrichtingsvermogens te vergelijken, bijvoorbeeld van mensen die al veel eerder in de regio woonden en het gebied anders gebruikten.

- Beschrijving van de landschappen -

Bos en hout
In Westervolde, maar ook bijvoorbeeld in het Zuidelijk Westerkwartier, vind je nog bosachtige gebieden. Veel vroege bewoners gingen op zandruggen wonen. Rond 600 waren er nog grote bossen te vinden in Westervolde. Het bos werd gekapt om ruimte te maken voor bebouwing en landbouw.

werd gekapt om ruimte te maken voor bebouwing en landbouw.