

Spelregels

Aantal spelers: 3-5

Aanbevolen leeftijd: 10+

Achtergrond

Het spel vindt plaats in een toekomst waarin China, 's werelds grootste exporteur van cruciale grondstoffen, besluit zijn grenzen te sluiten en daarmee al het contact met de buitenwereld. Door deze beslissing is een stormloop op grondstoffen begonnen.

Elke speler staat aan het hoofd van een gigantisch bedrijf dat werkt in verscheidene industrieën (aangegeven op de doelkaart die ze ontvangen aan het begin van het spel), dat zijn middelen (vertegenwoordigd in pionnen in het spel) inzet om over de hele wereld cruciale grondstoffen te bemachtigen. Daarbij doen ze er alles aan om de andere niet aan de macht te laten.

SYMBOLS



**Commerciële
strijd**



Infoknop



Materialen



**Gebieds-
bezetting**



**Volgende-
speler-knop**



Beurten



**Middelen
bewegen**



Menuknop



**Anonieme
speler**



Spelopzet



**Doeldetails-
knop**



Huidige speler



Actiefase



Chatknop



Middel



**Investerings-
fase**



**Game server-
Status**



**Handel met
China**

Instellingen



Instellingenpaneel: (links) opties om te gebruiken in de huidige ronde; (rechts) Spelerspoppetje, info en voorkeuren.

Spelopzet

Elke speler krijgt een willekeurige reeks doelen, bestaande uit een lijst toepassingen die ze moeten behalen om punten te scoren en daarmee het spel te willen. Jouw doelen vind je in het *Doelen*paneel rechtsonder door op het de knop onderaan te drukken.



Voorbeeld van een spelers doelmenu bestaande uit vier toepassingen: Vlamvertragers (8 OP), Kunstmest (3 OP), Digitale Camera's (13 OP) en Medische hulpmiddelen (22 OP) respectievelijk

Overwinningspunten

Toepassing

Gevraagde materiaal



Dan kiezen alle spelers hun begingebied op de kaart en plaatsen ze hun eerste middelen. Het precieze aantal, de procedure ervoor hangen af van het aantal spelers en of de mogelijkheid "Geavanceerde spelopzet" aan staat.

Startgebieden (gemakkelijke opstelling)

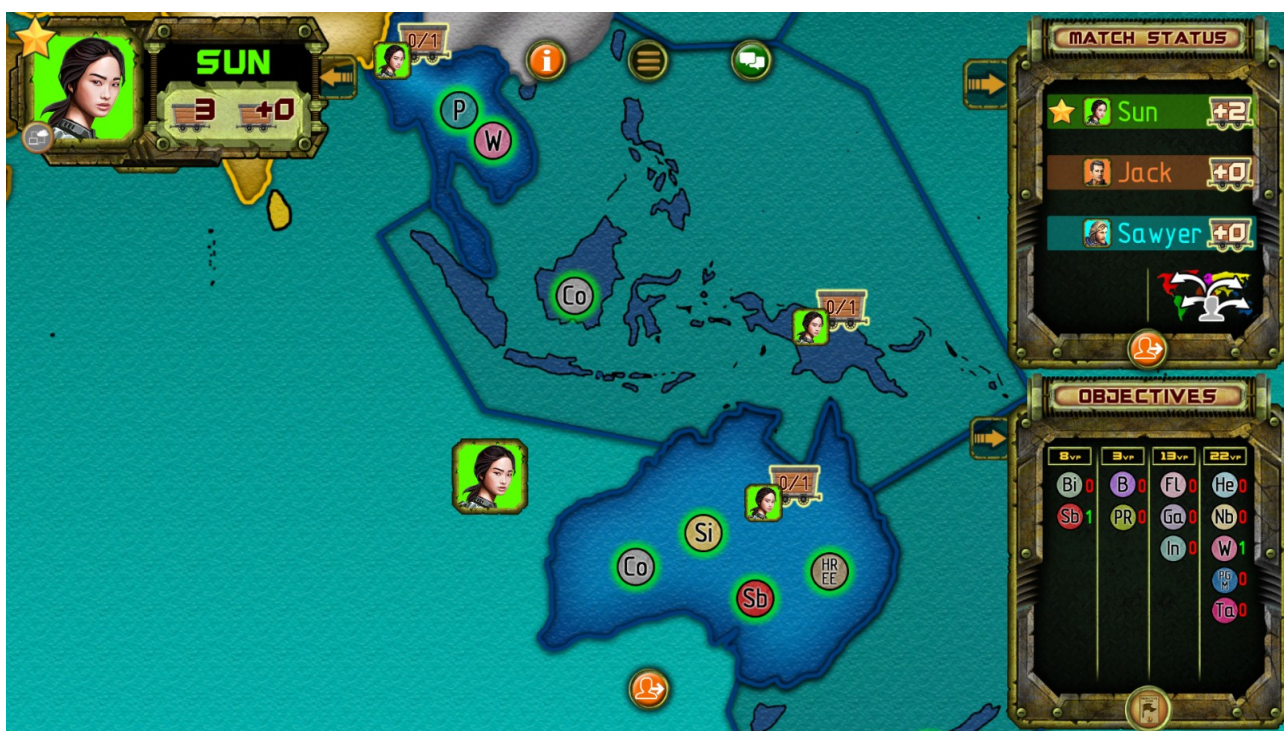
Met deze opstelling, kiest elke speler redelijk vrij in welk gebied zij het start graag beginnen, zodat zij zo dicht bij de materialen voor hun kunnen doel zijn.

Elke speler kiest een continent door in het lege portret ernaast te klikken. Dan kiest hij een aantal aanliggende gebieden door erop te klikken. Dit wordt herhaald door de volgende speler, enzovoort. Als alle spelers een continent en wat gebieden hebben gekozen, kiest eenieder een tweede continent, etc. Deze keer is de volgorde omgekeerd: de laatste speler kiest eerst. (De laatste speler kiest dus direct naar diens eerste continent, diens tweede)

Als er dan nog vrije continenten zijn, kies dan deze. Je kan geen bezette continenten, continenten waar twee spelers al uitgezet zijn of hetzelfde continent tweemaal kiezen. Vanzelfsprekend kan je ook niet een gebied innemen dat al door een ander is gekozen.

Afhankelijk van het aantal spelers, verschilt het aantal gebieden dat eenieder kiest:

- 3 spelers: 3 gebieden op hun eerste continent, 2 gebieden op hun tweede
- 4 of 5 spelers: 2 gebieden op hun eerste continent, 1 gebied op hun tweede



Voorbeeld van een opzetbeurt: Sun heeft hier Oceanië gekozen als startcontinent, Ze koos daarna de volgende gebieden: Vietnam, Nieuw-Guinea en Australië

Startgebieden (geavanceerde opstelling)

Als de geavanceerde spelopstelling uit het instellingenmenu is aangezet, kunnen de spelers niet hun startcontinent kiezen. Ze krijgen automatisch een continent aangewezen. De andere regels gelden nog wel.

Start middelen plaatsen

Als alle spelers hun continenten en gebieden hebben gekozen, verdelen ze de rest van hun startmiddelen. Deze middelen kunnen alleen op de gebieden geplaatst worden die bij de speler behoren.

Klik op een gebied om er 1 extra middel op te plaatsen. Het aantal middelen dat je nog kan plaatsen staat linksboven op de kaart in het spelerspaneel.



Te plaatsen
middelen

Voorbeeld van een opzetbeurt: Sun heeft 3 van haar middelen geplaatst, 2 op Vietnam en 1 op Nieuw-Guinea. Ze moet nog 3 middelen plaatsen om haar beurt te voltooien

Spelen

Eenmaal klaar met de opzet kan het spel echt beginnen. Elke RAWsiko-ronde is onderverdeeld in beurten (je kan het aantal beurten veranderen in het instellingenmenu). Gedurende elke beurt hebben alle spelers – een voor een – de kans om hun middelen te verplaatsen over de kaart zodat ze lege gebieden, of gebieden van een ander kunnen overnemen.

Om de macht te hebben over een bepaald materiaal, moet de speler een gebied bezitten waarin het materiaal gevonden kan worden. Het bezitten van meerdere van hetzelfde materiaal heeft dus geen zin (behalve dan garanderen dat je nog steeds een materiaal bezit als je een gebied verliest).

De materialen die je al bezit, worden in groen uitgelicht op de kaart. Degene die je niet bezit, maar wel nodig hebt voor een of meer van je doelen, staan in het oranje uitgelicht.

Voorbeeld van materiaaluitlichtingen: Sun heeft al alle groen-uitgelichte materialen,

maar ze moet nog de oranje-uitgelichte materialen hebben voor haar doel



Beurten

Elke beurt is onderverdeeld in twee fasen.

Investeringsfase

[In de eerste beurt van het spel, wordt de investeringsfase niet gespeeld]

Elke investeringsfase staat aan het begin van een nieuwe beurt en gaat daarmee voor elke andere actie.

Alle spelers ontvangen en plaatsen middelen in deze fase. Het aantal middelen dat de speler ontvangt, is gelijk aan het aantal verschillende middelen in diens bezit, gedeeld door 3 en omhoog afgerond (elk materiaal telt als 1, zelfs als je het bezit in meerdere gebieden). Je kan rechtsboven, in het rondestatuspaneel, zien hoeveel middelen je volgende ronde zal krijgen op basis van hoeveel materialen je nu bezit. De nieuwe middelen kunnen in een spelers gebied geplaatst worden door simpelweg op een gebied te klikken dat diegene bezit. Hiermee wordt een extra middel geplaatst.



Voorbeeld van een investeringsfase: Sun had 4 middelen te plaatsen (links) en heeft gekozen 2 op Oekraïne 2 op Turkije te zetten (rechts)

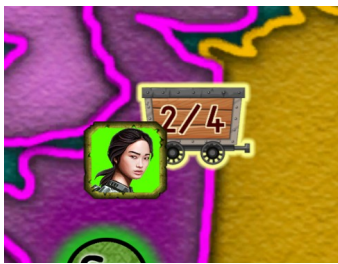
Actiefase

Als alle middelen geplaatst zijn, kan de eerste speler zijn actiefase spelen. De speler kan zijn middelen verplaatsen naar een aangrenzend gebied (of overzees, aangegeven door een onderbroken lijn op de kaart). Als de speler hiermee klaar is, is het de actiebeurt van de volgende speler, enzovoort.

Om je middelen van het ene naar het andere gebied te plaatsen, klik je eerst op het gebied waar je het van verplaatst en vervolgens op het gebied waar het heen moet. Met het paneel onderin, regel je het aantal dat je wil verplaatsen ("+" en "-"). Druk op het vinkje om te bevestigen. Als je van gedachte veranderd bent, druk op het kruisje om terug te gaan.



Voorbeeld van een actiepaneel: de huidige speler heeft ervoor gekozen India te bezetten, door 2 middelen van Vietnam te verplaatsen



Voorbeeld: Sun heeft 4 middelen in Oekraïne, maar kan nog maar 2 verzetten

Ieder middel kan maar een keer verplaatst worden per actiefase. Om aan te geven hoeveel middelen je al verplaatst hebt deze beurt, worden twee nummers weergegeven op je gebieden: het eerste staat voor hoeveel middelen je nog niet hebt verplaatst uit dat gebied en dus nog wat mee kan. Het tweede geeft aan hoeveel middelen je in totaal hebt in dat gebied. Dus, als je eerste getal op een gebied op 0 staat, kan je geen verdere actie meer doen op dat gebied deze beurt. Als de speler zijn middelen verzet naar een leeg gebied, hebben zij meteen de macht over de materialen in dat gebied. Als een andere speler een of meer middelen op het gebied heeft staan waar jij je middelen heen wilt verzetten, begin er automatisch een commerciële strijd om te zien wie de eigenaar wordt van het gebied.

Als de strijd plaatsvindt, kunnen beide gebruikers maximaal 3 middelen inzetten. Ook als ze er meer hebben op de twee gebieden. De verdediger verdedigt automatisch met zoveel mogelijke middelen. De aanvaller kan het aantal middelen dat hij inzet veranderen in het paneel onderin. Zoals gewoonlijk. De strijd verloopt vanzelf volgens deze regels:

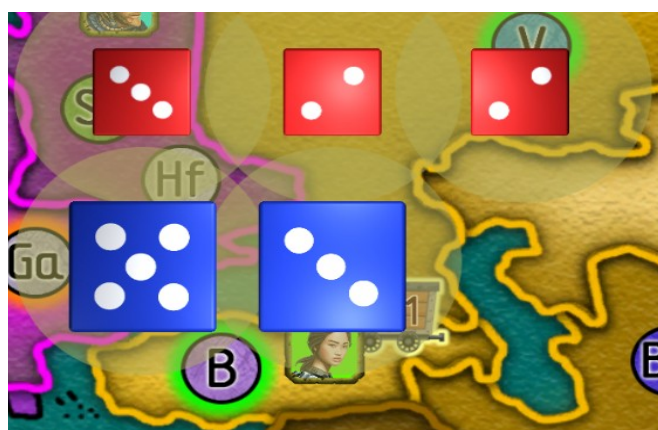
- Zowel de aanvaller als de verdediger gooien een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal middelen dat ze inzetten.
- De aanvallers hoogste worp wordt tegenover de verdedigers hoogste gezet, enzovoort bij meerdere dobbelstenen. Als beide spelers drie dobbelstenen hebben gegooid, worden de twee laatst overgebleven worpen gecombineerd.
- Als een speler meer dobbelstenen gegooid heeft dan de ander, wordt de laatst overgebleven (laagste) worp genegeerd.
- Voor elke verloren (laagste) worp, wordt een middel van het spel verwijderd. Bij gelijkspel, verliest de aanvaller een middel.



Voorbeeld van een commerciële strijd: Sun valt Duitsland aan vanuit Turkije met 3 middelen. Sawyer kan maar met 2 middelen verdedigen

Als al de verdedigers middelen vernietigd zijn na een strijd, worden alle overlevende aanvallende middelen naar het veroverde gebied gezet. Als de verdediger nog middelen in het gebied heeft na de strijd, is de aanval mislukt en behoudt de verdediger zijn gebied. Je kan meerdere keren per beurt proberen een gebied te veroveren, zolang je daar de middelen voor hebt.

Let op: een middel dat deelnam in een commerciële strijd die eindigde in een verlies voor de aanvaller, telt niet als verplaatst.



Voorbeeld van een commerciële strijd: Sun heeft haar aanval verloren. Haar 3 middelen konden niet op tegen die van Sawyer

Speler uitschakelen

Als een speler geen middelen meer heeft, is die uitgeschakeld en mag niet meer meespelen. Deze speler verliest dan automatisch, ongeacht de score. Zelfs de spelers met 0 punten die het wel overleefd hebben winnen van de uitgeschakelde speler.

Mogelijke extra regel: Monopoliewurggreep

Als de mogelijke extra regel: Monopoliewurggreep aan staat, slaat de beurtteiler om elke keer dat een speler wordt uitgeschakeld (en versnelt in feite daarmee het spel een beurt per uitgeschakelde speler). De regel geldt niet tijdens de laatste speelbeurt.



Het kruis op de zandloper toont aan dat de Monopoliewurggreepregel aan staat

Eind van het spel

Als de laatste beurt voltooid is, eindigt het spel en wordt de winnaar bepaalt.

Een speler verdient de overwinningspunten (OP) voor elk doel waarvan hij over alle materialen beschikt (er worden geen punten uitgereikt als je niet alle materialen hebt).

De speler met de meeste punten wint. Als twee of meer spelers een gelijke score hebben, wint degene die de meeste doelen gehaald heeft. Als dat gelijk is, wint degene met de macht heeft over de meeste materialen, en dan wie de meeste gebieden heeft.



Mogelijke extra regel: handel met China

Als de mogelijke extra regel: handel met China aan staat, vindt vlak voor de score-berekening een extra gebeurtenis plaats.

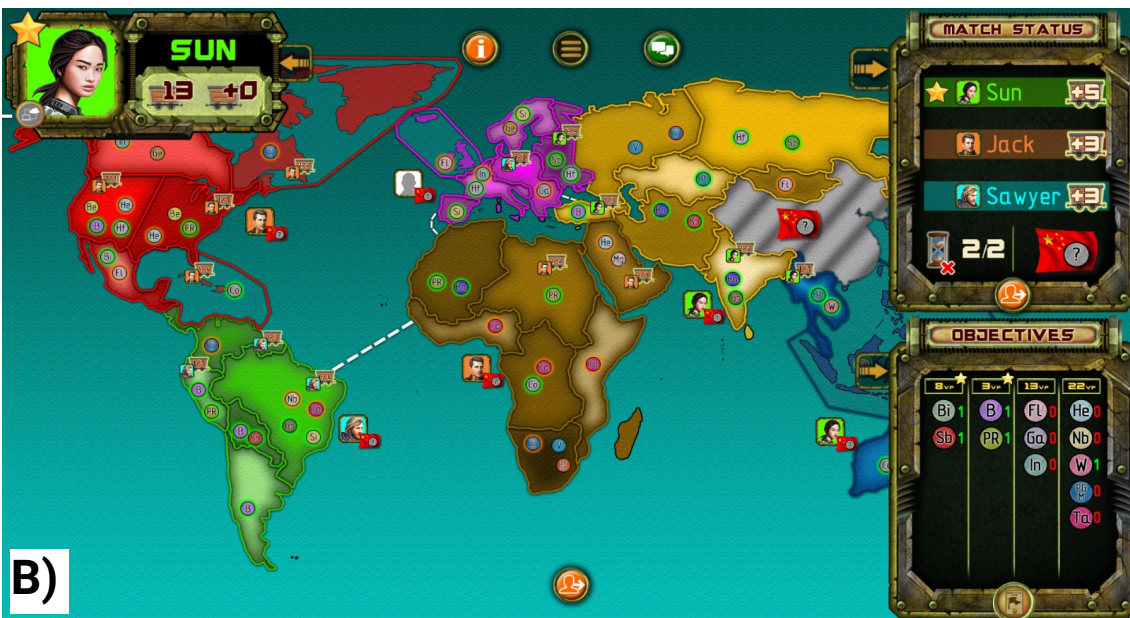
Handelen met China geeft spelers die als enige een continent bezetten, de mogelijkheid om de macht te krijgen over een extra materiaal naar keuze (de speler bezit dus minstens een gebied op een continent waar andere spelers niet aanwezig zijn). Je kan gedurende deze fase zien wie deze mogelijkheid heeft aan de ster naast diegenes portret. Deze speler kan een extra materiaal kiezen door er op te klikken. Dit wordt dan aan de spelers materialen toegevoegd en zal dus ook tellen bij gelijkspel en voor de spelers doelen.

Overwinnin
gspunten

Doelen

Materialen

Gebieden



Voorbeeld van handel met China:

Sun bezit 2 continenten en mag dus 2 materialen waar dan ook kiezen (A),
 Sun kiest Bismut (Bi) uit Mexico en fosfaaterts (PR) uit Peru,
 Waarbij ze 2 doelen haalt (B)

Speel ze!

RAWsiko has been developed as part of
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation