

Táin



SPELREGELS

Het stelen van andermans vee was een nobele traditie in het oude Ierland. Talrijke veedieven werden om hun steelse talenten als ware helden bezongen in de liederen van die tijd. De kronieken van de Ierse geschiedenis staan vol van verwijzingen naar deze voorvallen. De veediefstal van Cooley wordt zelfs vermeld in de oudste en belangrijkste geschriften van de Ierse mythologie.

Koningen leidden deze krijgslustige, veerovende bendes op hun plunderochten op de heiligsten der dagen, ter bevestiging van hun heerschappij. De plunderaars roofden vee in de naburige koninkrijken en waagden zich zelfs in de nederzettingen van de Vikings die in Ierland waren neergestreken. En ook de veestapel van de naburige stammen was niet veilig en werd regelmatig uitgedund.

Dit spel verhaalt van deze aloude gebeurtenissen.

WELKOM, NOBELE Kelt!

Dankjewel voor het kopen van Tain, een spel waarin je de weilanden van je tegenstanders bespiedt om het vee vervolgens naar je eigen grasvlakten te leiden. Het spel laat 2 tot 4 spelers toe om zich te bewijzen aan het hoofd van een kleine Ierse clan en zo rijkdom en macht te vergaren. Tijdens het spel zal je leden van je stam uitzuren om de je rivalen van hun vee te beroven en hun woningen binnen te glippen, op zoek naar verborgen juwelen. Diegene die het grootste aanzien, in de vorm van vee, juwelen en gevangenen, verzamelt, wint het spel.

Inhoud van de doos

In de doos tref je het volgende spelmateriaal aan:

- 4 clanborden die het gebied van de clans voorstellen
- 1 invasiebord met telspoor voor de rondes
- 4 sets van 18 clanfiches in de stamkleuren
- 4 vouwschermen in de stamkleuren
- 25 gele veefiches

- 12 rode juwelenfiches
- 1 actieve spelersfiche
- 1 zwarte markeersteen
- 1 spelregelboekje (drie taalversies)

Als één van de spelonderdelen ontbreekt, gelieve dan contact te nemen met mpodsiadlo@wolf-fang.pl. Het ontbrekende materiaal wordt u dan zo snel mogelijk toegestuurd.

SPELMATERIAAL

Clanborden

Elk clanbord is in twee stukken verdeeld: het weiland (1), waar het vee van de clan in kwestie geplaatst wordt en de woning (2), waar de juwelen en de gevangenen bewaard worden. Elk clanbord toont ook vijf dubbele vakken (3) waar in de loop van het spel clanfiches neergelegd kunnen worden. Deze dubbele vakken vormen als het ware de toegangspoorten tot de gebieden van de clan. (Het weiland heeft drie toegangen, het huis heeft er twee.) Elke toegang biedt plaats aan één bewakersfiche (3a) aan de binnenkant van de omwalling en één verkennersfiche (3b) aan de buitenkant van de omwalling.



Invasiebord

Af en toe wagen de ondernemende kelten zich aan de invasie van een vreemd koninkrijk om ook daar het vee uit de weilanden te roven. Het invasiebord bevat twee vakken waar plunderende clanleden ingezet kunnen worden (1), een weiland (2) en een telspoor (3) om de voortgang van de spelrondes aan te duiden.



Clanfiches

Elke speler begint het spel met 18 fiches van een stamkleur, die de hulpbronnen van zijn clan voorstellen en die hij voor in de loop van het spel kan inzetten: clanleden die veediefstallen kunnen plegen en de bezittingen van de hoofdman kunnen bewaken, en bluffiches om de tegenstanders zand in de ogen te strooien. Er zijn vijf soorten clanfiches:



Hoofdman (1 per clan): Hij leidt het huishouden van de speler. Een oude, gewiekste Kelt die het grootste deel van zijn leven plunderend heeft doorgebracht en waarvoor dit spel geen geheimen kent.



Krijger (2 per clan): Een Kelt die op het toppunt van zijn kunnen is: sterk, verstandig en heldhaftig. Hij steelt het vee van zijn buurman met het grootste gemak aarzelt niet om zijn vijanden gevangen te nemen.



Jongeling (6 per clan): Een jonge snaak die op een dag een krijger zal worden, maar die alvast oefent door de weilanden van zijn clan te bewaken en zijn eerste veediefstallen te plegen.



Dochter van de hoofdman (1 per clan): Een Keltische schone. Zij gaat niet op rooftocht, maar is een vurige bewaakster van de bezittingen van haar clan en weet hoe ze indringers moet verjagen.



Bluffiches (8 per clan): Een listig hulpmiddel dat je toelaat om ervoor te zorgen dat de tegenstander een aanval niet meteen kan doorzien.

Vouwschermen

De fiches die niet in gebruik zijn voor een rooftocht en die nog niet afgelegd werden, bewaar je het best achter je vouwscherm. Daar zijn ze veilig voor de blikken van de tegenspelers. Aan de achterzijde van het scherm vind je bovendien een samenvatting van de mogelijke resultaten van een veediefstal en de puntenverdeling.



HET SPEL KLAARZETTEN

Druk de kartonnen tegels en fiches voorzichtig uit de stansramen wanneer je het spel voor het eerst gaat spelen.

Leg het invasiebord in het midden van de tafel en plaats de zwarte markeersteen op het veld "1" van het telspoor voor de spelrondes.

Elke speler kiest nu een stamkleur en neemt het clanbord, de 18 clanfiches en het vouwscherm van de gekozen kleur.

Elke speler legt zijn clanbord op de tafel, in de buurt van het invasiebord. Dan zet ieder zijn vouwscherm voor zich neer en verstopt al zijn clanfiches achter het scherm.

Elke speler ontvangt vijf gele veefiches, die hij in het weiland van zijn clanbord legt, en drie rode juwelenfiches, die hij in zijn woning legt. De overige veefiches worden in het weiland van het invasiebord gelegd. De resterende juwelenfiches, worden weer in de speldoos opgeborgen.

De speler met het meeste rode haar is als eerste aan de beurt. Hij ontvangt ook het actieve spelersfiche.

SPELVERLOOP

Het spel beslaat maximaal acht spelrondes, tenzij één van de spelers het al voor het einde van de achtste ronde wint (zie verder).

Elke ronde bestaat uit drie fases: de verkenning, de aanvalsfase en de afwikkeling.

Verkenningfase

Te beginnen met de actieve speler, kunnen de spelers beurtelings een **verdekt (met de goede kant naar beneden)** clanfiche inzetten op de clanborden of op het invasiebord, en dit net zolang tot alle spelers gepast hebben (zie verder).

Je kunt een clanfiche op één van de volgende drie plaatsen inzetten:



Op je eigen clanbord, meer bepaald op een vak aan de binnenkant van een toegangspoort. Dit fiche **bewaakt de toegang**.



Op het clanbord van een andere speler, meer bepaald op een vak aan de buitenkant van een toegangspoort. Dit fiche geldt als **verkenner**. Noot: De dochter van de hoofdman kan nooit als verkenner ingezet worden



Op het invasiebord, meer bepaald op één van de voorziene vakken. Dit fiche geldt als **plunderaar**. Elke speler kan in eenzelfde spelronde slechts één plunderaar inzetten. Noot: De dochter van de hoofdman en de jongeling kunnen nooit als plunderaar ingezet worden.

Elk vak kan slechts één fiche bevatten. Als een vak al bezet is, kan daar geen fiche meer ingezet worden.

Wanneer je een clanfiche ingezet hebt, is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt. Als je geen clanfiche meer wilt of kunt inzetten, moet je **passen**. Van zodra je gepast hebt, kan je in deze spelronde geen verdere clanfiches meer inzetten.

Als je zonder ongebruikte clanfiches komt te zitten, of er geen vrije vakken meer zijn waar je een clanfiche geldige kan inzetten, moet je passen.

Voorbeeld: Patrick is de actieve speler in deze ronde. Hij legt zijn eerste fiche op het clanbord van Brigitte, in één van de buitenste vakken van haar weiland: dit fiche verkent haar weiland. Dan is Brigitte zelf aan de beurt en zij legt haar fiche op haar eigen clanbord, op het binnenste vak van de toegang waar Patricks verkenner ligt. Haar fiche bewaakt nu de toegang. Arthur is als volgende aan de beurt en plaatst zijn fiche op het invasiebord.

Hij zal in deze ronde geen verdere plunderaars kunnen inzetten; ondanks dat er nog een leeg vak op het invasiebord overblijft. zullen alleen Patrick en Brigitte dit kunnen gebruiken.

Patrick is opnieuw aan de beurt en kiest er dit keer voor om Arthurs clanbord te verkennen door een fiche op één van de toegangen tot diens woning te leggen. Brigitte benut het andere vrije vak op het invasiebord en legt haar fiche daar neer. Dit betekent dat Patrick in deze ronde niet aan de plundertocht in het vreemde koninkrijk kan deelnemen. Arthur legt een fiche op een toegang van de woning van Patrick, enz., tot iedereen gepast heeft.

Noot: Als alle vakken voor verkenners en plunderaars bezet zijn en de spelers alleen nog fiches op hun eigen bord kunnen leggen, kan je het spel versnellen en de beurtvolgorde negeren. Alle spelers zetten dan gelijktijdig zoveel fiches in om de toegangen te bewaken, als ze willen. De volgorde waarin de fiches ingezet worden, is van geen belang.

Aanvalsfase

Alle spelers onthullen de fiches op hun bord door de fiches open te draaien. Alle bluffiches worden weggenomen en aan hun eigenaars teruggegeven, die ze verdekt op een aflegstapel vóór hun vouwscherm leggen; de anderen kunnen zo niet zien welke fiches al gebruikt werden.

Eerst wordt de uitkomst van de rooftocht op het invasiebord bepaald, daarna gevolgd door de situatie op de clanborden van de spelers.

Na het resultaat voor elk bord bepaald te hebben, leggen de spelers hun gebruikte fiches op de aflegstapel voor hun scherm. **Noot:** Meng nooit afgelegde fiches (inclusief de bluffiches) met je ongebruikte fiches!



Invasie in het vreemde koninkrijk

Na het wegnemen van de bluffiches kunnen enkel nog hoofdmannen en/of krijgerfiches op het invasiebord liggen. Afhankelijk van de combinatie fiches die er ligt, is het resultaat van de invasie verschillend.



- Als er slechts **één hoofdman of krijger** op het bord ligt, neemt de speler wiens fiche het is één veefiche uit het weiland op het invasiebord en legt het naast zijn eigen clanbord. *Denk erom: een speler kan per ronde slechts één clanlid aan de invasie laten deelnemen, ook al is één van de vakken nog vrij.*
- Als er **twee krijgers of twee hoofdmannen** liggen (beide spelers speelden hetzelfde fiche), neemt elke speler een veefiche van het invasiebord en legt het naast zijn clanbord.
- Als er **één krijger en één hoofdman** liggen, neemt enkel de speler die de hoofdman speelde een veefiche. De andere speler krijgt niets.

Zelfs wanneer er geen veefiches op het invasiebord liggen, kunnen de spelers hier fiches inzetten. Ze kunnen dan wel geen veefiche meer verdienen, maar zo kunnen ze wel hun fiches sneller opgebruiken. Maar ook dan mogen hier enkel krijgers, hoofdmannen en bluffiches ingezet worden.

Voorbeeld: Na het onthullen van de fiches blijkt dat Arthur een krijger heeft ingezet op het invasiebord, terwijl Brigitte haar hoofdman inzette. Arthur neemt zijn krijgersfiche en legt het op zijn aflegstapel. Brigitte legt haar fiche ook af, maar ze neemt ook een veefiche en legt het naast haar clanbord.

Aanval op de gebieden van de clans

Na de invasie in het vreemde koninkrijk, bepalen de spelers om beurten de uitkomst van de gebeurtenissen op hun clanbord, te beginnen met de actieve speler. Je kunt zowel de weilanden als de woningen van je tegenspelers verkennen. Beide aanvallen volgen dezelfde regels. Er is slechts één verschil: Na een succesvolle aanval op een weiland neem je een veefiche uit dat weiland. Na een geslaagde aanval op een woning, neem je een juwelenfiche uit die woning (of bevrijd je een gevangene, zie verder).



Nadat de bluffiches verwijderd werden, kunnen volgende situaties zich op het clanbord voordoen:

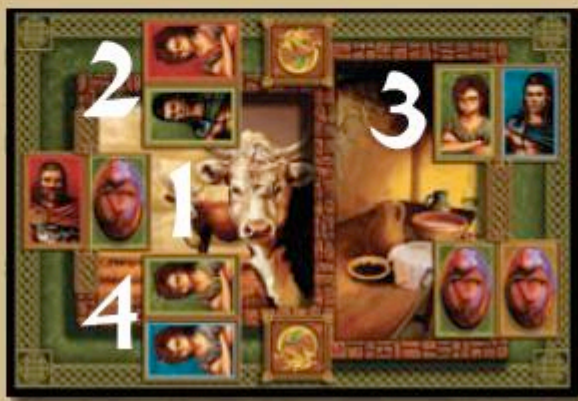
- Als een verkenner (hoofdman, krijger of jongeling) zich bij een **niet bewaakte** toegangspoort bevindt (de eigenaar van de clan speelde er geen clanfiche uit of een bluffiche werd er verwijderd), dan is de aanval automatisch **geslaagd** en de aanvallende speler steelt al naargelang de plaats een veefiche uit het weiland of een juwelenfiche uit de woning van de aangevallen speler.

- Als een verkenner zich bij een toegangspoort bevindt die bewaakt wordt door **een zelfde soort clanfiche** (bv. zowel de verkenner als de bewaker zijn een hoofdman), dan is de aanval **mislukt** (en verdient de aanvaller dus geen vee- of juwelenfiche).
- Als een **jongeling** zich ophoudt bij een poort die bewaakt wordt door de **hoofdman of diens dochter**, dan is de aanval **mislukt**.
- Als een **jongeling** probeert aan te vallen langs een poort die bewaakt wordt door een **krijger**, is de aanval **mislukt** en wordt de jongeling bovendien gevangen genomen. De eigenaar van de clan legt het clanfiche met de jongeling naast zijn clanbord.
- Als een **krijger** een poort aanvalt die bewaakt wordt door een **jongeling**, dan is de aanval **geslaagd**.
- Als een **krijger** zich ophoudt bij een poort die bewaakt wordt door de **hoofdman**, dan is de aanval **mislukt**.
- Als een **krijger** aanvalt via een poort die door de **dochter van de hoofdman** bewaakt wordt, is de aanval **mislukt** maar wordt de dochter wel ontvoerd. De speler wiens krijger bij de aanval betrokken is, neemt het clanfiche met de dochter en legt het naast zijn clanbord.
- Als een **hoofdman** aanvalt via een poort die bewaakt wordt door een **krijger of jongeling**, dan is de aanval **geslaagd**.
- Als een **hoofdman** probeert aan te vallen langs een poort die bewaakt wordt door de **dochter van een hoofdman**, is de aanval **mislukt**.

Wanneer het in de loop van het spel gebeurt dat de tegenstanders van een speler meer geslaagde aanvallen uitvoeren dan die speler vee- of juwelenfiches bezit, dan heeft de actieve speler op dat moment voorrang bij de verdeling van de buit (of de eerste speler die links van hem zit als de actieve speler zelf niet bij de aanval betrokken is). De andere spelers krijgen volgen in uurwijzerzin, zolang er buit te rapen valt.

Wanneer de uitkomst voor en clanbord bepaald is, wordt het clanbord van de speler links van hem afgehandeld, enz. Als alle clanborden gewaardeerd werden, begint de volgende ronde.

Voorbeeld: de clanfiches op Arthurs (groene) clanbord worden onthuld.



Als eerste worden de bluffiches verwijderd.



Daarna wordt de situatie aan elke van de toegangspoorten bekeken:

- 1. Een opperhoofd valt aan langs een onbewaakte poort. Patrick (die met de rode clanfiches speelt) neemt een veefiche uit het weiland van Arthur en legt dit naast zijn eigen clanbord.*
- 2. Een jongeling als verkenner botst op een krijger die de poort bewaakt. De aanval mislukt en Patricks jongeling wordt bovendien gevangen genomen; Arthur legt het fiche met de jongeling naast zijn clanbord.*
- 3. Een krijger valt aan via een poort die door een jongeling bewaakt wordt. De aanval is geslaagd en Brigitte (die met blauw speelt) neemt een juwelenfiche uit de woning van Arthur en legt het naast haar bord.*
- 4. Een jongeling valt aan via een poort die door een jongeling bewaakt wordt. Beiden zijn even sterk; de aanval is dus mislukt.*

Afwikkeling

Als een nieuwe dageraad boven de Ierse velden aanbreekt, maken de clans de balans van hun overwinningen en verliezen op.

Plaats eerst de buit van deze ronde, die nog naast je clanbord ligt, in je woning (juwelen en gevangenen) of in je weiland (veefiches). Noot: *Buit die een speler in deze ronde gewonnen heeft, kan hij niet in dezelfde ronde al verliezen. Pas vanaf de volgende ronde, wanneer de veefiches, juwelenfiches en de gevangenen in het weiland en de woning van een speler ligt, kan deze weer afgepakt worden.*

Controleer vervolgens of één van de spelers na deze ronde voldoende veefiches in zijn weiland heeft om het spel te beëindigen (zie verder).

Als je op dit moment geen clanfiches meer achter je scherm hebt liggen, mag je alle fiches van de aflegstapel vóór je vouwscherm terugnemen en achter je scherm leggen. Je kan ze vanaf de volgende opnieuw inzetten.

Plaats ten slotte de zwarte markeersteen één veld verder op het telspoor voor de spelrondes.

GEVANGENEN

Als je krijger een jongeling of de dochter van een hoofdman gevangen genomen heeft, plaats je hun clanfiches tijdens de afwikkelingsfase in je woning. De gevangen clanfiches blijven daar liggen tot ze bevrijd worden; de eigenaar krijgt deze fiches niet automatisch terug wanneer hij de uitgespeelde fiches van zijn aflegstapel recupereert in de afwikkelingsfase.

Om een gevangene te bevrijden, moet je een aanval uitvoeren bij een poort van de woning waar je gevangenen opgesloten zijn. Als de aanval geslaagd is, neem je het clanfiche van de gevangene en leg je het op de aflegstapel vóór je vouwscherm. Je hebt hierdoor geen recht meer op een juwelenfiche. De Keltische wet verbiedt bovendien om een juwelenfiche te kiezen in plaats van een gevangen clanlid te bevrijden. (M.a.w. zolang er gevangenen van jou in een woning zijn, kan je hier geen juwelen stelen.)

Als er zich meerdere gevangenen van een speler in de woning bevinden, mag die speler kiezen welk van de clanfiches hij wil bevrijden. De spelers kunnen niet elkaars clanfiches bevrijden; een gevangene kan ook niet door een andere speler gestolen worden.

Voorbeeld: In de vorige ronde nam de krijger van Brigitte een jongeling van Patrick gevangen toen deze haar weiland wilde aanvallen. In de vorige afwikkelingsfase legde Brigitte de onfortuinlijke jongeling in haar woning.

Om de jongeling te bevrijden, plaatst Patrick nu (verdekt) een clanfiche bij de woning van Brigitte. Als de aanval succesvol is, kan hij het gevangen clanfiche bevrijden en op zijn aflegstapel leggen. Zijn aanval, hoewel geslaagd, levert hem in dit geval geen juwelenfiche op. Om een juwelenfiche buit te maken, kan hij een bijkomend clanfiche bij de andere toegang van Brigittes woning leggen en hopen dat ook die aanval succesvol is. Als Patrick slechts in één van beide aanvallen slaagt, is hij verplicht om eerst zijn gevangene te bevrijden.

HET SPEL WINNEN

Het spel eindigt als één van de spelers aan het einde van een **ronde elf of meer veefiches in zijn weiland** heeft liggen. Het spel eindigt ook **aan het einde van de achtste ronde**. Daarna worden de punten geteld.

- Elk **veefiche** op de weilanden van de spelers is **2 punten** waard.
- Elk **juwelenfiche** in de woningen van de spelers is **3 punten** waard.
- Elke **gevangen jongeling** van een andere speler die zich nog in de eigen woning bevindt, levert **1 punt** op.
- Elke **gevangen dochter van een hoofdman** die zich nog in de eigen woning bevindt, levert **5 punten** op.
- Elke speler die **11 of meer veefiches** in zijn weiland bezit, en zo het spel beëindigt, krijgt **3 bonuspunten**.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand is het aantal veefiches, vervolgens het aantal juwelenfiches en ten slotte het aantal niet gebruikte clanfiches die nog achter de vouw-schermen van de spelers liggen, beslissend.

Voorbeeld: Aan het einde van de vijfde ronde liggen er 11 veefiches in het weiland van Brigitte. In haar woning liggen ook nog één juwelenfiche en één gevangene (een jongeling van Patricks clan. Ze telt haar punten, nl. (11x2) punten voor de veefiches, 3 punten voor de juwelen, 1 punt voor de gevangen jongeling en 3 bonuspunten omdat haar veestapel ten minste 11 stuks telt. Opgeteld levert haar dat een totaal van 29 punten op.



Táin

COLOFON

Spelontwerp: Tomasz Z. Majkowski

Bewerking: Małgorzata Majkowska, Marcin Podsiadło

Grafisch ontwerp en vormgeving: Agnieszka Bała

Illustraties: Tomasz Tworek

Productie: Marcin Podsiadło

English versie: Krystyna Nahlik

German versie: Monika Krzynówek-Dzięgiel

Testspelers: Katarzyna Bodziony, Laura Gyabronka-Pasek, Kamila Dołęgowska-Narloch, Anna Kłosowska, Agnieszka Witkowska-Świech, Łukasz Czosnowski, Piotr Narloch, Janusz Pasek, Bogusz Przybylski, Wojciech Rzadek, Arkadiusz Słowik, Michał 'Puszon' Stachyra, Szymon Szweda, Andrzej Świech, Maciej 'Sqva' Zasowski, Krzysztof Zięba

Vertaling:

FORUM-Federatie vzw/sdb (www.forumfederatie.be)

© 2007 Wolf Fang P.H www.wolf-fang.pl

