

Wind River  
Argentum, 2008  
Dirk LIEKENS  
3 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten

# Inleiding

Vóór de kolonisten de grote vlaktes van Noord-Amerika bereikten, werd het leven van de Indianen bepaald door de trek van de buffelkuddes. Als opperhoofd bepaalt iedere speler de verplaatsingen van zijn stam, de buffels kunnen door alle spelers worden bewogen. Uiteraard is het zeer belangrijk om bij de Pow-Wow zich te richten op de kuddes.

Het spel begeleidt de buffels bij hun trek over het speelbord. Waar de indianenstammen beginnen, wordt bepaald door de spelers zelf. De speler die aan het einde van het spel de meeste tipi's heeft, wint het spel. Maar ... de tipi's moeten verzorgd worden en dat wordt steeds moeilijker naarmate de kuddes verder trekken.

Zolang er genoeg buffels in de buurt zijn, moeten de spelers zich geen zorgen maken om de verzorging van hun tipi's. Maar ten laatste op het moment dat de spelers het eens zijn over het feit dat de buffels verder trekken, moeten zij proberen de kuddes te volgen.

Zekerheid is er alleen voor die speler en zijn tipi's die het aan het einde van het spel ook kan overleven op de open vlaktes.

## 1. Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 4x 7 tipi's



⇒ 36 buffels



⇒ 40x voorraad



⇒ 1 handleiding

## 2. Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler neemt de tipi's van één kleur en één voorraadsteen. De resterende voorraadstenen worden, goed bereikbaar voor iedereen, naast het speelbord gelegd.

De buffels worden, in overeenstemming met de afgedrukte symbolen, over de eerste drie rijen van het speelbord verdeeld. In het spel met vier spelers wordt het volledige speelbord gebruikt. In het spel voor drie spelers blijven de helgekleurde velden aan het gebergte vrij en deze velden mogen ook tijdens het spel niet worden betreden.

In het spel met vier spelers worden alle 36 buffels gebruikt, in een spel met drie spelers blijven zes buffels in de doos.

## 3. Start van het spel

De startspeler wordt geloot. Hij plaatst één van zijn tipi's op een veld naar keuze (met of zonder buffel). Daarna zetten ook de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, één tipi op een veld naar keuze. Op dezelfde manier mogen alle spelers nog een tweede tipi op een veld naar keuze plaatsen.

Alhoewel in de loop van het spel meestal meerdere tipi's op één veld kunnen staan, mogen bij de startopstelling de tipi's uitsluitend worden geplaatst op een veld waarop zich nog geen andere tipi bevindt (om het even of het een tipi van de eigen kleur is of niet).



## 4. Doel van het spel

De spelers verplaatsen zowel de buffels alsook hun eigen indianenstam over het speelbord. Aangezien de buffels door alle spelers kunnen worden verplaatst, beweegt de kudde zich niet altijd in die richting die de speler graag had gehad. De spelers kunnen uiteraard wel met elkaar overleggen en afspraken maken over de beweging van de kudde.

Maar ... zulke afspraken zijn niet bindend en dus kan het vaak gebeuren dat een speler zijn beloftes niet nakomt en 'toevallig' vergeet.

De buffels bewegen zich alleen voorwaarts. Op het moment dat ze de andere zijde van het speelbord bereiken en daarna verder trekken, bereiken ze de open vlakte en worden van het speelbord verwijderd. De kudde wordt dus steeds kleiner en kleiner en op een bepaald moment is ook de laatste buffel van het speelbord verdwenen.

De spelers hebben de buffels nodig om hun tipi's te verzorgen. Uiteraard kunnen de spelers in de loop van het spel wel proberen om voorraden aan te leggen om ook tipi's te kunnen verzorgen die zich niet bevinden op een veld met een buffel. Maar vroeg of laat moeten de tipi's toch de buffels volgen en het speelveld verlaten.

## 5. Spelronde

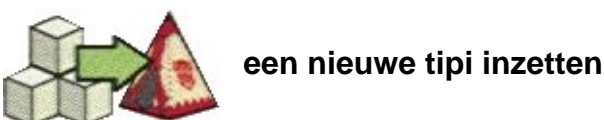
Te beginnen bij de startspeler en daarna met de wijzers van de klok mee, voeren de spelers om de beurt hun speelbeurt uit.

De speelbeurt van een speler bestaat uit **3 acties**:

→ **twee verplichte acties**:



→ **en nog één vrij te kiezen derde verplichte actie**:



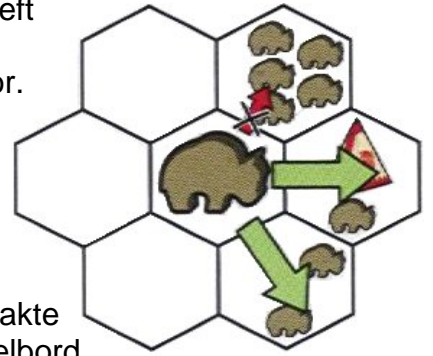
## 5.1. Een buffel bewegen



De speler die aan de beurt is, telt de tipi's die hij op het speelbord heeft (tipi's die het speelbord al hebben verlaten, tellen niet mee) en hij verplaatst het desbetreffende aantal buffels één veld verder naar voor. Het is niet toegelaten tweemaal dezelfde buffel te verplaatsen. Buffels kunnen recht naar voor of ook schuin naar voor worden verplaatst, nooit naar achter.

Er mogen maximaal vijf buffels op één veld staan. Het verplaatsen van de buffels is een verplichting waaraan men niet mag verzaken.

Als een buffel van het laatste veld van het speelbord naar de open vlakte wordt gezet, wordt hij uit het spel verwijderd. Buffels kunnen het speelbord niet verlaten aan de zijkant maar alleen aan het tegenover gelegen einde van het speelbord.



## 5.2. Tipi's verzorgen



De eigen tipi's zijn verzorgd zolang op een veld minstens zoveel buffels staan dan er tipi's zijn. Als er minder buffels dan tipi's op een veld staan, moet voor iedere onverzorgde tipi een voorraadsteen betaald worden. Daarbij worden de tipi's van een andere speler steeds als eerste verzorgd.

### Voorbeeld 1

Op een veld staan twee buffels, een eigen tipi en drie tipi's van andere spelers. De beide buffels worden toegewezen aan de tipi's van de andere spelers en dus moet voor de verzorging van de eigen tipi een steen uit de eigen voorraad worden betaald. De andere spelers moeten niets betalen, zij moeten hun tipi's verzorgen op het moment dat zij aan de beurt zijn.

Alle eigen tipi's moeten worden verzorgd. Als een tipi toch niet kan worden verzorgd (omdat de speler geen voorraad meer heeft) wordt de tipi terug bij het eigen spelmateriaal gelegd.

Tipi's mogen niet opzettelijk onverzorgd blijven zolang de speler nog voorraadstenen heeft. Men mag ook geen voorraadstenen lenen van de medespelers.

### Voorbeeld 2

Een speler heeft één verzorgde en twee onverzorgde tipi's en hij heeft maar één voorraadsteen. Hij betaalt de voorraad en moet één van de onverzorgde tipi's (welke, dat mag de speler zelf kiezen) van het speelbord nemen. Uiteraard mag hij niet de verzorgde tipi van het speelbord verwijderen en ook mag hij niet de voorraadsteen behouden en de beide onverzorgde tipi's van het speelbord verwijderen.

### OPMERKING

*Onbenutte tipi's (tipi's die zich nog in het spelmateriaal van de speler bevinden) mogen niet worden gemixt met tipi's die de open vlakte hebben bereikt. Deze tipi's worden duidelijk apart bewaard (zie hoofdstuk 5.3.1).*

## 5.3. Vrije acties

Daarna voert de speler één van de volgende vier acties uit.

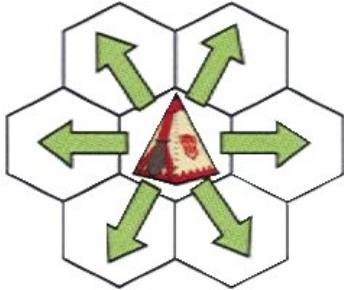
De actie kan vrij worden gekozen, maar kan niet worden weggelaten.

### 5.3.1. Tipi bewegen



Een eigen tipi wordt één veld verder gezet. Zoals de buffels mogen in het spel voor drie spelers ook de tipi's niet worden gezet op de helgekleurde velden.

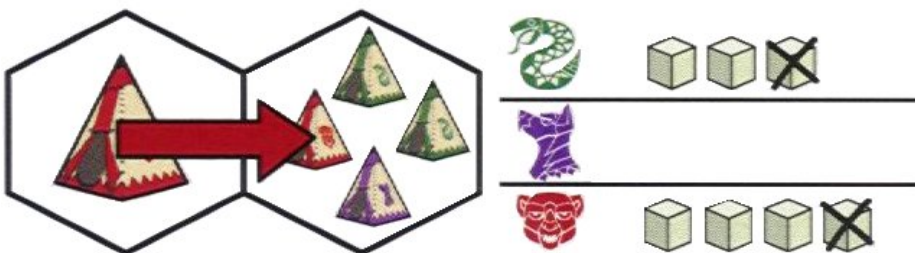
Ook de tipi's mogen het speelbord niet verlaten aan de zijkant, maar alleen aan het einde van het speelbord en zo op de open vlakte. Dit gebeurt op het moment dat een tipi in de laatste rij staat en voorwaarts wordt verplaatst.



Als op het veld waarop een tipi wordt gezet al tipi's van een andere speler staan, betalen alle spelers die tipi's op dit veld hebben (inclusief de speler die zonet zijn tipi op dit veld heeft gezet) telkens één voorraadsteen. Als een betrokken speler geen voorraadsteen meer heeft, moet hij niets betalen. Men mag echter niet een eigen tipi op een bezet veld plaatsen als men zelf geen voorraadsteen heeft (de speler die aan de beurt is, moet dus in ieder geval betalen). Als er op het veld alleen eigen tipi's staan, moet men niets betalen.

#### Voorbeeld: tipi bewegen

Speler A zet een tipi op een veld waarop zich al twee tipi's bevinden van speler B en één tipi van speler C. Alle drie moeten nu één voorraadsteen betalen. Speler C heeft jammer genoeg geen voorraadsteen en moet dus ook niets afgeven. Ook speler B betaalt slechts één voorraadsteen (niet één voorraadsteen per tipi).



Als een tipi in de open vlakte wordt gezet, blijft hij daar tot aan het einde van het spel. Het is heel belangrijk dat deze tipi's niet worden gemixt met de tipi's die zich nog in het materiaal van de spelers bevinden.

### 5.3.2. Voorraden aanleggen



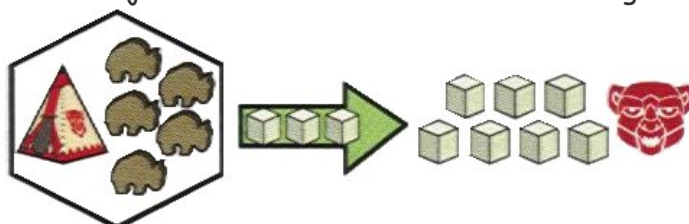
De speler telt de overtollige buffels op alle velden waarop alleen eigen tipi's staan en neemt voor elke overtollige buffel één voorraadsteen. Voor de buffels die reeds werden gebruikt voor de verzorging van de tipi's (zie 5.2.), ontvangt hij niets.

Als er ook tipi's van andere spelers op een veld staan, kunnen daar geen voorraden worden aangelegd.

Op geen enkel moment mag een speler meer dan 10 voorraadstenen bezitten.

#### Voorbeeld: voorraden aanleggen

Een speler bezit zeven voorraadstenen. Hij heeft een veld waarop een eigen tipi staat met vijf buffels. Dit betekent dat hij vier overtollige buffels heeft en dus vier voorraadstenen ontvangt. Omdat hij echter maar 10 voorraadstenen mag hebben, ontvangt hij drie voorraadstenen.



#### **BELANGRIJK**

*Door het aanleggen van voorraden worden nooit buffels van het speelbord weggenomen.*

### 5.3.3. Tipi inzetten



De speler betaalt drie voorraadstenen en plaatst één van zijn onbenutte tipi's op een veld waarop zich minstens één eigen tipi en geen tipi van een andere speler bevindt.

### 5.3.4. Een extra buffel bewegen



De speler mag een extra buffel bewegen. Hier gelden uiteraard de regels zoals werd vermeld in het hoofdstuk 5.1. De beweging van de buffel vindt nu echter plaats nadat de verzorging van de tipi's werd afgewerkt. Daarom mag men nu een buffel verplaatsen die men in de eerste verplichte actie (5.1. Een buffel bewegen) ook al heeft verplaatst.

Deze actie kan ook worden gekozen door die spelers die geen tipi meer op het speelbord hebben.

## 6. Einde van het spel

Het spel eindigt zodra er geen tipi's meer in het spel zijn omdat zij de open vlakke hebben bereikt of omdat ze niet meer verzorgd kunnen worden en dus terug in het spelmateriaal van de spelers is terechtgekomen.

De speler die de meeste tipi's in de open vlakke heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog beschikt over de meeste voorraadstenen.

## 7. Info, tips en trucs

### Waarom heet het spel Wind River ?

In het jaar 1868 werd in de bergen van Wyoming het Wind River Indianenreservaat voor de Schoschonen en de Arapaho opgericht. Deze stammen hadden zich op dat moment, lang vóór de eerste kolonisten zich kwamen vestigen, al teruggetrokken in de onmetelijk grote open vlaktes. De buffels vormden de basis voor het bestaan van de indianen. Door de systematische buffeljacht verschrompelden de kuddes einde van de 19de eeuw zodat alleen nog enkele restbestanden overbleven in gebieden zoals het Yellowstone National Park. De indianen waren daardoor gedwongen om hun traditionele levenswijze op te geven en een vaste woon- en verblijfplaats te kiezen.

### Hoe plaats ik mijn tipi's bij de startopstelling ?

Hoe verder naar achter een tipi wordt geplaatst, hoe meer speelbeurten men nodig heeft om deze tipi in de open vlakke te krijgen. Men moet er ook altijd rekening mee houden dat de tipi's altijd verzorgd moeten worden. In de eerste partij is het aan te raden om de tipi ongeveer in het midden te plaatsen, dus in de voorste buffelrij of in een rij daarvoor. Als men de beide tipi's op een buffelveld plaatst in de eerste ronde kan men tot vier voorraadstenen nemen.

#### **TIP**

*Het is geen nadeel dat men de laatste tipi op het speelbord plaatst. Men kan de tipi dan vóór de tipi's van de andere spelers plaatsen en profiteren van hun buffels. Op deze wijze wint men een rij en is de verzorging van de tipi verzekerd.*

### Wat kan ik met andere spelers afspreken ?

Het is mogelijk om met andere spelers te onderhandelen over de beweging van de buffels. Zo kan het wenselijk zijn dat een speler een bepaalde buffel in een bepaalde richting beweegt die interessant is voor jou. Jij kan dan de speler beloven om ook een beweging te maken die dan ook weer interessant is voor hem. Of de beloftes worden nagekomen, dat is een ander verhaal.

## Waarop moet ik strategisch letten ?

Wanneer men buffels van een veld, waarop tipi's van andere spelers staan, verplaatst naar één van de eigen velden vergroot men de eigen mogelijkheden en beperkt men de mogelijkheden van de anderen. Iedere buffel die door een andere speler moet verplaatst worden om zijn eigen tipi te verzorgen is een speelbeurt die jou niet schaad. Daarom is het aan te raden dat de eigen tipi's voor de tipi's van de andere spelers staan.

Op langere termijn bekeken, is het ook steeds belangrijk dat er genoeg buffels in de nabijheid van jou tipi staan om op die manier de weg naar de open vlakke gemakkelijker te maken.

## Hoeveel tipi's zou men moeten hebben ?

Hoe meer tipi's er op het speelbord staan, hoe meer buffels er iedere speelronde worden verplaatst en hoe sneller de kudde zich beweegt in de richting van de open vlakke. Men moet er natuurlijk op letten om tijdig, zeker tegen het einde van het spel, de eigen tipi's te bewegen in de richting van de open vlakke want anders wordt men gedwongen om buffels te verplaatsen die men eigenlijk niet graag wil verplaatsen.

## Wanneer zet ik nieuwe tipi's in ?

Principieel geldt natuurlijk: hoe verder naar voor men staat op het moment dat men een nieuwe tipi inzet, hoe korter de afstand is die moet worden afgelegd. Verder moet men weten dat de eigen invloed op de beweging van de kudde stijgt met elke nieuwe tipi en dat men op die manier buffels bij de andere spelers kan verwijderen. Het vroegtijdig inzetten van een tipi kan dus soms een groot voordeel betekenen.

## Waarom zou men op een bezet veld zetten ?

Hiervoor bestaan er meerdere redenen. Allereerst kan men de spelers zo hinderen om op het speelveld nieuwe voorraden aan te leggen of een nieuwe tipi in te zetten. Net op het moment dat een speler in de eerste rij een tipi plaatst, moet men er op letten dat hij daar niet opnieuw een tipi kan zetten want dan moet hij nog maar één veld verder gaan om de open vlakke te bereiken.

## Gemeen !

Bijzonder gemeen is het wanneer men iemand een bezoekje brengt op zijn speelveld zodat hij een voorraadsteen moet betalen die hij nodig had om zijn tipi te verzorgen.

## Tipi's maken

