

Polders

Flip & Write



REGELS

INGE VAN DASSELAAR & ALEXANDER KNEEPKENS / ESTHER WIJDEVELD



Jolly Dutch

Polders

Congratulations dearest investor!

Your investment in master Leeghwater's grandiose ideas of draining lakes in North Holland has paid off. Master Leeghwater has used dikes and state of the art wind mills to create fertile low-lying tracts of land, known as polders. These wide-open polders are now to be divided among you and your fellow investors. Use your wits and insights to create high yielding areas and capitalize on your investment, but keep in mind that specific assignments will also result in significant yields.

Godspeed!
Team Jolly Dutch

SPELCONCEPT: INGE VAN DASSELAAR &
ALEXANDER KNEEPKENS

VORMGEVING: ESTHER WIJDEVELD

FONTS: ALEX BRUSH BY TYPESETIT - AMATIC BY VERNON ADAMS - DAWNING OF A NEW DAY BY KIMBERLY GESWEIN



Jolly Dutch
www.JOLLYDUTCH.COM

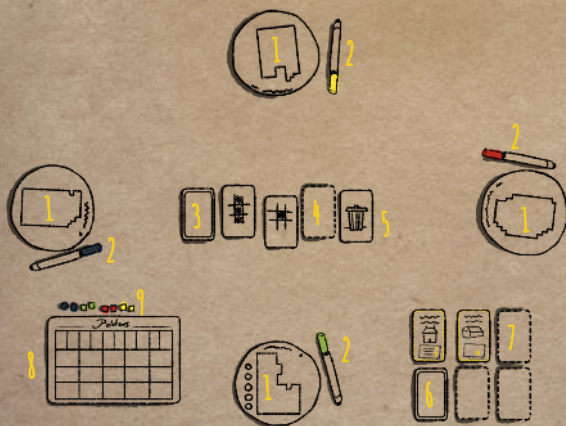
DANK AAN:
ARNOLD VAN BINSBERGEN
MAARTEN VAN DER MEULEN
JEROEN NAUS



❖ ELKE SPELER ONTVANGT EEN POLDER. GEBRUIK ALLEEN DE POLDERS WAAROP HET JUISTE AANTAL SPELERS STAAT AANGEGEVEN. ELKE SPELER ONTVANGT EEN STIFT IN EEN SPECIFIEKE KLEUR EN TWEE HOUTEN BLOKJES IN DEZELFDE KLEUR. DE BLOKJES WORDEN GEBRUIKT OM DE SCORE BIJ TE HOUDEN. LEG DE SCOREKAART OP TAFEL, DIE GEBRUIK JE PAS AAN HET EINDE VAN HET SPEL.

❖ VERDEEL DE KAARTEN IN EEN STAPEL OPDRACHTKAARTEN EN EEN STAPEL POL-
DER TEKENKAARTEN. SCHUD DE BEIDE STAPELS EN LEG ZE MET DE ACHTERKANT
NAAR BOVEN OP TAFEL.

❖ DE OPSTELLING VOOR VIER PERSONEN ZOU ER ZO UIT MOETEN ZIEN:



- Hoe speel je? -

IN HET KORT.

HET SPEL WORDT GESPEELD IN VIJF RONDES, ELKE RONDE BESTAAT UIT VIJF BEURTEN. IN ELKE BEURT PAKT EEN SPELER DE DRIE BOVENSTE POLDER TEKENKAARTEN VAN DE STAPEL. DE SPELER LEGT DE DRIE KAARTEN OPEN OP TAFEL. ALLE SPELERS GEBRUIKEN DEZE KAARTEN OM VAKKEN IN DE POLDER DIE ZIJ OP DAT MOMENT VOOR ZICH HEBBEN TE CLAIMEN EN GEVEN VERVOLGENS DEZE POLDER NAAR DE SPELER LINKS VAN HEN. DE DRIE POLDER TEKENKAARTEN WORDEN VERVOLGENS AFGELEGD. VAKKEN KUNNEN OP DRIE MANIEREN GEVULD WORDEN, JE KUNT VULLINGEN COMBINEREN MET GEBOUWEN VOOR PUNTEN. OOK OPDRACHTEN LEVEREN PUNTEN OP.

BELANGRIJK, DIT GULDEN SYMBOOL STELT PUNTEN VOOR:



OP NAAR DE DETAILS.

VOOR DE EERSTE RONDE KIES JE EEN RANDOM SPELER DIE DE DELER ZAL ZIJN. DE DELER PAKT VERVOLGENS DE BOVENSTE TWEË KAARTEN VAN DE OPDRACHTENSTAPEL EN LEGT ZE OPEN OP TAFEL. DIT ZIJN DE EERSTE TWEË OPDRACHTEN VAN HET SPEL. AAN HET EINDE VAN HET SPEL LEVEREN DEZE OPDRACHTEN PUNTEN OP.





ELKE NIEUWE RONDE HEEFT WEER EEN NIEUWE DELER, DE SPELER LINKS VAN DE VORIGE DELER. IN RONDE TWEË, DRIË EN VIER WORDT DE BOVENSTE OPDRACHTENKAART VAN DE STAPEL TOEGEVOEGD AAN DE BESTAANDE OPDRACHTEN EN OPEN OP TAFEL GELEGD.



AAN HET EINDE VAN HET SPEL ZIJN ER DUS VIJF OPDRACHTEN BESCHIKBAAR. IN RONDE VIJF WORDT GEEN OPDRACHT MEER TOEGEVOEGD.

HOE ZIET EEN BEURT ER DAN UIT?

ELKE BEURT HEEFT DE VOLGENDE STAPPEN:

-  DE DELER PAKT DE BOVENSTE DRIE POLDER TEKENKAARTEN VAN DE STAPEL EN PLAATST ZE OPEN OP DE TAFEL.
-  ALLE SPELERS GEBRUIKEN GELIJKTIJDIG EEN VAN DE KAARTEN OM VAKKEN TE VULLEN IN DE POLDER DIE ZE OP DAT MOMENT VOOR ZICH HEBBEN. DE TEKENKAARTEN HEBBEN EEN SPECIFIEKE VORM WELKE SPELERS MOETEN GEBRUIKEN. SPELERS MOETEN ZICH HOUDEN AAN DE 'TEKENREGELS', LATER UITGELEGD. ALS ALLE SPELERS HUN VORM COMPLEET HEBBEN, LEGT DE DELER DE DRIE TEKENKAARTEN AF OP DE AFLEGSTAPEL.
-  ALLE SPELERS GEVEN HUN POLDER NU DOOR AAN DE SPELER LINKS VAN HEN.
-  DIT GAAT ZO DOOR TOT DE DELER NIET LANGER DRIE NIEUWE TEKENKAARTEN VAN DE STAPEL KAN PAKKEN: HET EINDE VAN DE RONDE. ER ZITTEN ZEVEN-TIEN KAARTEN IN DE STAPEL, DUS DAT ZORGT VOOR VIJF BEURTEN PER RONDE. DE SPELER DIE OP DAT MOMENT POLDER 'DE SCHERMER' VOOR ZICH HEEFT, KRUIST DE RONDEN AF. HET SPEL EINDIGT NA VIJF RONDEN.

- Tekenregels -

DE POLDER TEKENKAARTEN LATEN DE VORM ZIEN DIE JE KUNT TEKENEN OP DE POLDER VOOR JE, DE VORM IS AANGEDUID DOOR DE GEMARKEERDE VAKKEN. ER ZIJN EEN PAAR REGELS :

✦ HET MOET MOGELIJK ZIJN OM DE GEHELE VORM VAN DE KAART TE TEKENEN, ZONDER TE OVERLAPPEN MET AL EERDERE GETEKENDE VORMEN. DAARNAAST MAG JE DE GRENZEN VAN DE POLDER NIET OVERSCHRIJDEN. JE MAG NIET SLECHTS EEN STUKJE VAN DE VORM TEKENEN EN JE MAG OOK GEEN EXTRA VAKKEN GEBRUIKEN.

✦ JE MAG DE VORM DRAAIEN EN /OF SPIEGELEN.

✦ JE MOET DEZELFDE VULLING GEBRUIKEN VOOR ALLE VAKKEN VAN DE VORM DIE JE TEKENT IN DEZELFDE BEURT.

✦ JE MOET ERVOOR ZORGEN DAT TENMINSTE ÉÉN VAK VAN DE VORM DIE JE TEKENT (1) GRENST AAN EEN WEG OF (2) AAN EEN VAK DAT JE (EERDER) ZELF GEVULD HEBT. VAKKEN GRENZEN VERTICAAL EN HORIZONTAAL AAN ELKAAR, NIET DIAGONAAL.

✦ JE MOET EEN VORM TEKENEN ALS JE KUNT. ALS JE GEEN VAN DE VORMEN KUNT GEBRUIKEN, MOET JE EEN ENKEL VAK INVULLEN.

LET EROP DAT WEGEN EEN GEBIED NIET SCHEIDEN. ZE GEVEN ALLEEN AAN WAAR JE EEN VORM KUNT BEGINNEN EN SPELEN EEN ROL IN DE OPDRACHTEN.

- De vulling tekenen -

JE KUNT DRIE VERSCHILLENDE VULLINGEN GEBUIKEN OM TE TEKENEN.
ELKE MANIER VAN VULLEN WORDT GEASSOCIEERD MET EEN TYPE GEBOUW IN
DE POLDER.

AAN HET EINDE VAN HET SPEL KRIJG JE PUNTEN VOOR HET AANTAL GEBOUWEN
DIE VERBONDEN ZIJN AAN DE JUISTE GEVULDE VAKKEN.



EEN GEBOUW IS OP DE JUISTE MANIER INGEVULD ALS HET DE VULLING HEeft DIE BIJ HET GEBOUW HOORT. BIJVOORBEELD: EEN BUITENPLAATS IS GOED GEVULD ALS ER EEN CIRKEL IS GETEKEND. JE MAG DE VULLING GEBRUIKEN DIE BIJ EEN ANDER GEBOUW HOORT, MAAR DAN LEVERT DIT GEBOUW JE GEEN PUNTEN OP. ZOALS BIJVOORBEELD EEN CIRKEL OP EEN WINDMOLEN.

ALS ER TWEE OF MEER VAKKEN MET DEZELFDE VULLING AAN ELKAAR GRENZEN (GETEKEND DOOR DEZELFDE SPELER), DAN VORMEN DE VAKKEN SAMEN EEN **GEBIED**. DIT IS RELEVANT VOOR DE PUNTENTELLING AAN HET EINDE VAN HET SPEL EN VOOR DE OPDRACHTKAARTEN.

- Opdrachten -

AAN HET BEGIN VAN HET SPEL WORDEN ER TWEE OPDRACHTEN OMGEDRAAID. IN HET VERLOOP VAN HET SPEL WORDEN ER DAAR NOG DRIE AAN TOE-GEVOEGD. ELKE OPDRACHT HEeft EEN SPECIFIEKE SITUATIE OM TE MAKEN, OF EEN SITUATIE DIE VOORKOMEN MOET WORDEN.

AAN HET EINDE VAN HET SPEL WORDEN DE PUNTEN PER OPDRACHT BIJ DE SCORE VAN SPELERS GETELD. MEERDERE SPELEN KUNNEN PUNTEN WINNEN OF VERLIEZEN PER OPDRACHT. ALS ER EEN GELIJKSPEL IS BIJ EEN OPDRACHT, WORDEN DE PUNTEN OVER DE TWEE (OF MEER) SPELERS VERDEELD. DETAILS OVER DE OPDRACHTKAARTEN KUN JE VINDEN IN DE BIJLAGE.



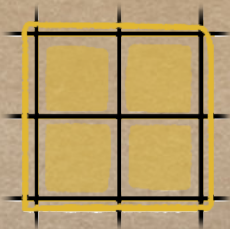
- Puntentelling -

HET SPEL EINDIGT NA RONDE VIJF. TIJD OM DE SCOREKAART EN DE HOUTEN BLOKJES (PER PERSOON) ERBIJ TE PAKKEN. HET ENE BLOKJE GEBRUIK JE VOOR DE 0-9 PUNTEN VAKJES EN HET ANDERE BLOKJE VOOR DE TIENTALLEN. ALS JE BIJVOORBEELD OP EEN GEGEVEN MOMENT OP 69 PUNTEN BENT, GEBRUIK JE DE EEN VOOR DE '60' EN DE ANDER VOOR DE '9'.

HOE KRIJG JE PUNTEN?

✦ GEBIEDEN ✦

JE KRIJGT PUNTEN DOOR EEN GEBIED VAN MEERDERE VAKKEN TE VULLEN MET DEZELFDE VULLING VERBONDEN MET HET JUISTE GEBOUW. TEL HET AANTAL VAKKEN IN EEN GEBIED ALS ER TENMINSTE ÉÉN GEBOUW MET DE JUISTE VULLING INSTAAT. HET VAK MET HET GEBOUW ZELF TEL JE NIET MEE.



DE SCORE VOOR EEN GEBIED BEPAAL JE AAN DE HAND VAN HET AANTAL VAKKEN VERMENIGVULDIGD MET HET AANTAL JUIST GEVULDE GEBOUWEN IN HET GEBIED. ER IS EEN MAAR! MET GROTE GEBIEDEN VERDIEN JE MINDER PUNTEN PER VAK; DE VERMENIGVULDIGING WORDT KLEINER. DAARNAAST WORDT DE SCORE NAAR BENEDEN AFGEROND.



DUS:



1-5 VAKKEN – VERMENIGVULDIG MET 1



6-10 VAKKEN – VERMENIGVULDIG MET 0.5



MEER DAN 10 VAKKEN – VERMENIGVULDIG MET 0.25

DIT BETEKENT DAT EEN GEBIED MET ÉÉN BIJENPLAATS MET EEN CIRKEL EN 7 VAKKEN GEVULD MET CIRKELS ALS VOLGT WORDT BEREKEND: $7 \times 0.5 = 3.5$ PUNTEN. DAT RONDEN WE AF NAAR 3.

BEREKEN DE PUNTEN PER GEBIED EN HOUD DE SCORE BIJ OP HET SCOREBORD.



OPDRACHTEN



VOLBRACHTE OPDRACHTEN LEVEREN JE PUNTEN OP OF ZORGEN JUIST VOOR PUNTVERLIES. CONTROLEER ELKE OPDRACHT EN STEL VAST OF EEN OF MEERDERE SPELERS DE OPDRACHT HEBBEN VOLTOOID. MEERDERE SPELERS KUNNEN PUNTEN WINNEN OF VERLIEZEN MET DEZELFDE OPDRACHT. BIJ GELIJKSEL WORDEN DE PUNTEN VERDEELD TUSSEN BEIDE (OF MEERDERE) SPELERS.

STEL DE PUNTEN VAST PER OPDRACHT EN HOUD DE SCORE BIJ OP HET SCOREBORD.



EINDE VAN HET SPEL

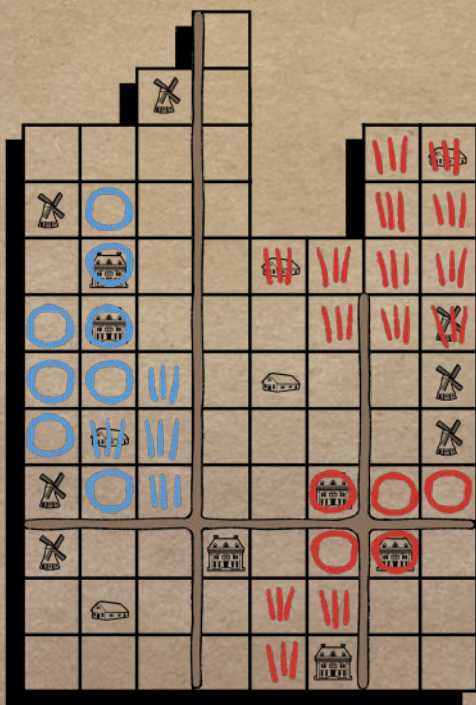


DE SPELER MET DE HOOGSTE SCORE WINT. BIJ GELIJKSEL WINT DE SPELER DIE DE MEESTE OPDRACHTEN HEEFT VOLTOOID. NOG STEEDS GELIJKSEL? DAN WINT DE SPELER MET DE MEESTE GOEDE VULLINGEN VOOR DE GEBOUWEN. ALS ER DAN NOG EEN GELIJKSEL IS, WORDT DE WINST GEDEELD.

Bylage 1

✦ SCOREVOORBEELD ✦

DIT IS EEN VERSIMPELD VOORBEELD. AAN HET EINDE VAN HET SPEL ZIJN DE MEESTE VAKKEN GEVULD.





ROOD HEEFT DRIE VERSCHILLENDE GEBIEDEN, TWEE MET STREPEN EN EEN MET CIRKELS.

- HET GROOTSTE GEBIED MET STREPEN HEEFT 9 AKKERS EN TWEE BOERDERIJEN. DAT BETEKENT DAT ELK GEBOUW EEN VERMENIGVULDIGER HEEFT VAN 0.5 (EEN HALVERING DUS). MAAR OMDAT ER TWEE GEBOUWEN ZIJN, WORDT DAT GECOMBINEERD NAAR 1. DE SCORE IS DAN $9 \times 2 \times 0.5 = 9$ PUNTEN.

- HET KLEINE GEBIED MET STREPEN BESTAAT UIT DRIE AKKERS, MAAR GEEN BOERDERIJ. DE SCORE IS DUS 0.

- HET GEBIED MET CIRKELS HEEFT DRIE BUITENPLAATS TUINEN EN TWEE BUITENPLAATSEN. DAT BETEKENT DAT ER EEN VERMENIGVULDIGER IS VAN 1 PER BUITENPLAATS. DE SCORE IS DAN $3 \times 2 \times 1 = 6$ PUNTEN.



BLAUW HEEFT TWEE VERSCHILLENDE GEBIEDEN EN EEN LOSSE CIRKEL DIE NERGENS AAN IS VERBONDEN.

- HET CIRKELGEBIED BESTAAT UIT 5 BUITENPLAATSTUINEN EN TWEE BUITENPLAATSEN. DE PUNTEN ZIJN DAN $5 \times 2 = 10$ PUNTEN.

- HET GESTREEPTE GEBIED BESTAAT UIT DRIE AKKERS EN 1 BOERDERIJ. DAT ZORGT VOOR $3 \times 1 = 3$ PUNTEN.

Bylage 2

OPDRACHTENKAARTEN



BUITENPLAATS HEERSER

HET DOEL IS OM TE MEESTE BUITENPLAATSEN TE BEZITTEN MET DE JUISTE VULLING, ALLE POLDERS TELLEN MEE. JE HEBT TENMINSTE ÉÉN BUITENPLAATS NODIG OM PUNTEN TE SCOREN VOOR DEZE OPDRACHT.

HET DOEL IS OM DE MEESTE WINDMOLENS TE BEZITTEN MET DE JUISTE VULLING, ALLE POLDERS TELLEN MEE. JE HEBT TENMINSTE ÉÉN MOLEN NODIG OM TE SCOREN MET DEZE OPDRACHT



MOLENMAKER



BOERDERIJ WAANZIN

HET DOEL IS OM DE MEESTE BOERDERIJEN TE BEZITTEN MET DE JUISTE VULLING, ALLE POLDERS TELLEN MEE. JE HEBT TENMINSTE ÉÉN BOERDERIJ NODIG OM TE SCOREN MET DEZE OPDRACHT.

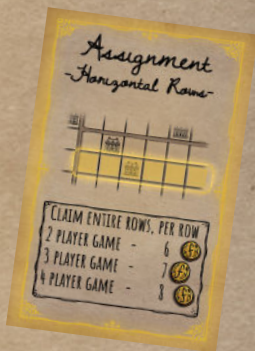


SETBOUWER

JE SCOORT PUNTEN VOOR ELKE SET VAN EEN BUITEN-PLAATS, BOERDERIJ EN WINDMOLEN MET DE JUISTE VULLING, ALLE POLDERS TELLEN MEE.

HORIZONTALE RIJEN

JE SCOORT PUNTEN VOOR ELKE HORIZONTALE RIJ PER POLDER DIE JE ZELF HEBT INGEVULD. RIJEN DIE KORTEN ZIJN DAN VIJF VAKKEN TELLEN NIET MEE. DE RIJ HOEFT NIET DEZELFDE VULLING TE HEBBEN.



VERTICALE KOLOMME

JE SCOORT PUNTEN VOOR ELKE VERTICALE KOLOM PER POLDER DIE JE ZELF HEBT INGEVULD. KOLOMME DIE KORTEN ZIJN DAN VIJF VAKKEN TELLEN NIET MEE. DE KOLOM HOEFT NIET DEZELFDE VULLING TE HEBBEN.

GEBIEDSCONTROLE

VOOR ELK GEBIED VAN TENMINSTE VIER VAKKEN SCOOR JE PUNTEN. DIT GELDT VOOR ALLE POLDERS. GEBOUWEN MET DE JUISTE VULLING WORDEN GEZIEN ALS DEEL VAN HET GEBIED EN TELLEN MEE.





TUJSTE GEBOUWEN

VOOR ELK GEBOUW MET DE TUJSTE VULLING SCOOR JE PUNTEN. DIT GELDT VOOR ALLE POLDERS.

VERKEERDE GEBOUWEN
VOOR ELK GEBOUW MET DE VERKEERDE VULLING VERLIES JE PUNTEN. DIT GELDT VOOR ALLE POLDERS.



WEGEN KOPPELEN

VOOR ELKE TWEE VAKKEN MET EEN WEG ERTUSSEN DIE JE HEBT GEVULD, KRIJG JE PUNTEN. DE VAKKEN HOEVEN NIET DEZELFDE VULLING TE HEBBEN. JE KUNT ALLEEN HORIZONTAAL EN VERTICAAAL PUNTEN SCOREN, NIET DIAGONAAL. EEN VAK KAN DEEL ZIJN VAN MEERDERE KOPPELINGEN.

SOLO VAK
JE KRIJGT PUNTEN VOOR ELK LOS VAK DAT NIET GEKOPPELD IS AAN EEN VAK MET DEZELFDE VULLING. GOEDE EN FOUTE GEBOUWEN TELLEN OOK MEE, ZOLANG ZE NIET GEKOPPELD ZIJN AAN EEN VAK MET DEZELFDE VULLING.





LEGE GEBIEDEN

VOOR ELK GEBIED VAN TENMINSTE DRIE VAKKEN ZONDER EEN GEBOUW MET DE JUISTE VULLING, KRIJG JE PUNTEN.

MINIMALE MOLENAAR

TEL ALLE WINDMOLENS MET DE JUISTE VULLING PER SPELER, ALLE POLDERS TELLEN MEE. ELKE SPELER MET VIER OF MINDER MOLENS VERLIEST PUNTEN.



BEETJE BUITENPLAATS

TEL ALLE BUITENPLAATSEN MET DE JUISTE VULLING PER SPELER, ALLE POLDERS TELLEN MEE. ELKE SPELER MET VIER OF MINDER BUITENPLAATSEN VERLIEST PUNTEN.

BANGE BOER

TEL ALLE BOERDERIJEN MET DE JUISTE VULLING PER SPELER, ALLE POLDERS TELLEN MEE. ELKE SPELER MET VIER OF MINDER BOERDERIJEN VERLIEST PUNTEN.

