

STREEKTAALSTRIJD



HANDLEIDING

1. DOEL VAN HET SPEL

Het speelbord is een kaart van **Nederland en Vlaanderen**. De gekleurde vlakken op de kaart zijn individuele **gebieden** van verschillende **streektaalen**. Het doel van het spel is om **de meeste punten te verdienen** voor de door jou gekozen streektaal. Punten verdien je door zoveel mogelijk **gebieden te veroveren**.

Een veroverd gebied van jouw streektaal is te herkennen aan dat er één of twee **muntjes** van de kleur behorende bij jouw streektaal op liggen. Blauwe muntjes representeren bijvoorbeeld de **veroverde gebieden** van de speler die Fries gekozen heeft. Ieder muntje telt voor een **punt**. Je kunt **extra punten** verdienen door specifieke gebieden te veroveren en door alle gebieden van één streektaal te veroveren.

Door de **pion** te bewegen en **opdrachten te doen** of **vragen te beantwoorden** over **taalwetenschap en streektaalen** kun je nieuwe gebieden veroveren. Hoe dit precies werkt, wordt uitgelegd in het vervolg van deze handleiding. Het afzonderlijke **speloverzicht** kun je tijdens het spelen gebruiken als leidraad voor **welke keuzes** je kunt maken tijdens het spelen.

2. HET SPEL VOORBEIDEN

- De **jongste speler** mag als eerste een **streektaalgebied** (dus **kleur**) kiezen.
- Nu moeten de andere spelers met de klok mee een streektaalgebied

kieszen dat **grenst aan minimaal één andere speler**.

Als de eerste speler bijvoorbeeld het Nedersaksisch kiest, moet de volgende speler dus kiezen uit het Fries of Hollands. Als de tweede speler nu Hollands kiest, kan de derde speler kiezen uit Fries, Zeeuws, Brabants en Limburgs.

- Iedere speler pakt de bijpassende **gekleurde muntjes** en **pion**.
- Iedere streektaal heeft een startpunt dat gemarkeerd is met een **cirkel** in de kleur van de streektaal. Alle spelers moeten hun **pion op hun startpunt zetten**.



Als een speler alle veroverde gebieden kwijtraakt, kan diegene weer op het speelbord komen via dit startpunt. Het startpunt kan niet veroverd worden en er kunnen dus nooit muntjes op liggen.

3. HET VERLOOP VAN EEN SPEELBEURT

In een beurt mag je in principe **één actie** uitvoeren, namelijk een nieuw gebied proberen te **veroveren** of een gebied **versterken**. Je kunt ook **één extra actie** verdienen als je een **gebied verovert van een andere speler** (zie Sectie 3.3).

3.1 Veroveren

- Je mag een **nieuw gebied** proberen te veroveren door je pion op een gebied te zetten dat **grenst aan je huidige veroverde gebieden**. Dit kan alleen zolang je pion dit gebied kan bereiken via aaneengesloten, door jou veroverde gebieden en dus zonder een gebied van een tegenstander te doorkruisen.
- Een gebied dat te bereiken is door de **stippellijnen** te volgen die gebieden met elkaar verbinden telt ook als **aangrenzend gebied**, bijvoorbeeld als gebieden gescheiden zijn door water. De lijn die de Afsluitdijk aangeeft is hier een voorbeeld van, maar ook de lijnen die de **eilanden verbinden** met het vasteland en de lijnen die de **startpunten verbinden** met het land.

Let erop dat het Zeeuws uit zes gebieden bestaat en het Fries uit zeven gebieden, want deze streektaalgebieden hebben eilanden. De provincie Flevoland bestaat uit twee aangrenzende gebieden, maar deze gebieden horen niet bij een streektaal.

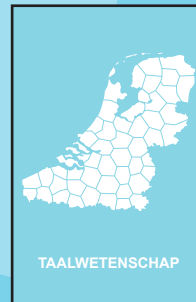
- Bij Sectie 6 van deze handleiding staat Voorbeeldsituatie A, die verduidelijkt wat het verschil is tussen een **gebied**, een geheel **streektaalgebied** en een **veroverd gebied**. Daarnaast illustreert deze voorbeeldsituatie ook welke **gebieden je mag veroveren** op basis van de positie van je pion.

Nadat je je pion hebt geplaatst, kun je proberen het gebied te veroveren. Wat

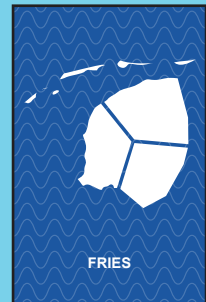
je hiervoor moet doen hangt af van of er ook een **pion van een andere speler** op het gebied staat dat je wil veroveren. Als het niet lukt een gebied te veroveren en je dus geen muntje(s) mag neerleggen, moet je je **pion terugzetten** op het gebied waar deze vandaan kwam.

3.1.1 Als er geen andere pion op het gebied staat

Dit gebied kun je veroveren door een **vraag te beantwoorden**. Een **andere speler** leest de vraag voor. De voorlezer mag de kaart aan de aanvallende speler **laten zien**, maar dan moet dit met een **vinger op het juiste antwoord** in het midden onderaan de kaart. Leg na het beantwoorden de kaart **onderop de oorspronkelijke stapel**.



Kaart met een taalwetenschapsvraag



Kaart met een streektaalvraag over het Fries

De vraag is een **taalwetenschapsvraag** of een **streektaalvraag**. Je moet een streektaalvraag beantwoorden als er **golfjes** op het gebied staan. Staan deze golfjes er niet op, dan moet je een taalwetenschapsvraag beantwoorden.

Als je een **streektaalvraag** moet beantwoorden, dan moet de vraag **passen bij de kleur** van het gebied. Als je een blauw gebied **zonder muntjes** erop wil

veroveren, dan moet je een vraag over het Fries beantwoorden. Als het gebied **al veroverd is**, dan krijg je een vraag die past bij de **kleur van het muntje** dat er al ligt. Wanneer er op een blauw gebied een geel muntje ligt, krijg je dus een vraag over het Hollands en niet over het Fries.



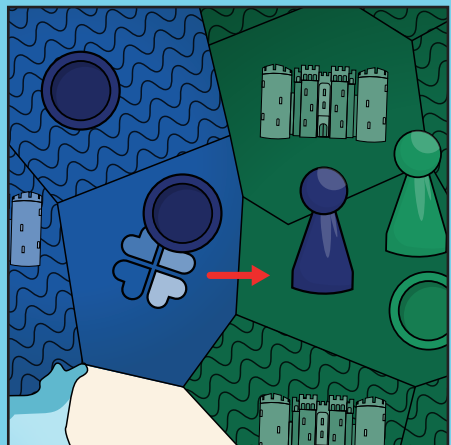
Er zijn ook kaarten met een **QR-code** erop. Deze **extra vragen** staan alleen op de **website die bij het spel hoort**. Je kunt ze beantwoorden als je de QR-code **scant met de camera van een telefoon**. Dit soort vragen kunnen bijvoorbeeld een **spraakfragment** bevatten waar je naar moet luisteren. Als je geen internettoegang hebt, kun je deze vragen overslaan.

Wil je **uitleg** waarom een bepaald antwoord op een vraag juist is, dan kun je die ook online opzoeken door naar www.streektaalstrijd.nl te gaan en het **kaartnummer** (rechtsonder op iedere kaart) in te vullen.

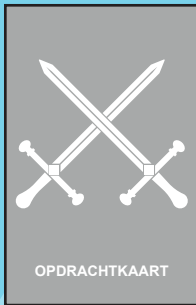
Hoeveel muntjes je op het aangevalen gebied mag leggen **na het beantwoorden van de vraag**, hangt af van de **hoeveelheid muntjes** op dat gebied en of je **de vraag goed hebt beantwoord**. Volg hiervoor het volgende schema:

Je hebt de vraag GOED beantwoord	
Hoeveel muntjes liggen er op het gebied?	0x <input type="radio"/> > Leg twee eigen muntjes neer.
	1x <input type="radio"/> > Vervang het muntje met twee eigen muntjes.
	2x <input type="radio"/> > Vervang beide muntjes met één eigen muntje.
Je hebt de vraag FOUT beantwoord	
Hoeveel muntjes liggen er op het gebied?	0x <input type="radio"/> > Leg één eigen muntje neer.
	1x <input type="radio"/> > Vervang het muntje met één eigen muntje.
	2x <input type="radio"/> > Je mag geen muntjes vervangen.

3.1.2 Als er een andere pion op het gebied staat



Je kunt dit gebied alleen veroveren als je **de andere speler uitdaagt** met een **opdrachtkaart**. In het voorbeeld hierboven valt de blauwe Friese speler de groene Nedersaksische speler aan die het gebied veroverd heeft (zichtbaar door het groene muntje). Beide spelers moeten de opdrachtkaart lezen of iemand moet de kaart voorlezen. De winnende speler is de **speler die de opdracht het best uitvoert**.



Sommige opdrachtkaarten zijn **gokvragen**, waarbij de speler wint die het **dichtst bij het juiste antwoord zit**. De antwoorden op de gokvragen zijn te vinden in Sectie 7 van deze handleiding. Gokvragen worden **uit het spel gehaald** nadat ze zijn gespeeld, zodat ze niet een tweede keer voorkomen. De andere opdrachtkaarten worden weer **onderop de stapel** gelegd als ze zijn gespeeld.

De volgende regels gelden bij het uitvoeren van de opdracht:

- De **verdedigende speler mag kiezen wie begint** bij opdrachten waar de spelers om de beurt iets moeten doen.
- **Antwoorden worden om de beurt gegeven** en iedere speler krijgt 20 seconden de tijd om een antwoord

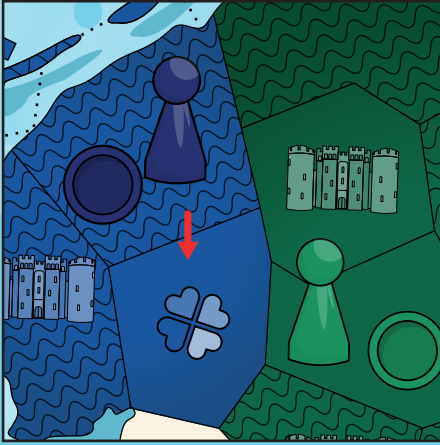
te verzinnen. Dit kan bijvoorbeeld met een telefoon of horloge worden bijgehouden. Als het antwoord **fout is, te laat** gegeven is, of **een herhaling** is van een eerder gegeven antwoord, dan verliest de betreffende speler.

- **Voorbeelden** die al gegeven zijn op de kaart **tellen niet als juist antwoord**.
- Als de **spelers gelijk eindigen**, dan moeten de spelers om de beurt een **taalwetenschapsvraag beantwoorden**. De aanvallende speler begint. Degene die het eerst een vraag onjuist beantwoordt, verliest.

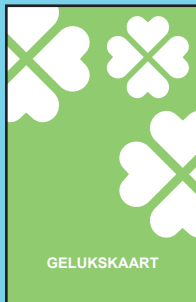
De mogelijke uitkomsten van het uitvoeren van een opdracht door twee spelers staan in het volgende schema:



3.1.3 Veroveren van een gebied met een klavertje vier erop



Op sommige gebieden staat een klavertje vier, waarvan het icoontje hierboven staat. Als je dit gebied **verovert in je beurt én de vraag goed hebt beantwoord** of de **opdracht hebt gewonnen**, dan mag je een gelukskaart trekken. Gelukskaarten geven je een bonus, zoals het mogen opleggen van een **extra muntje**. Als het niet je eigen beurt is waarin je een gebied met een klavertje vier verkrijgt, zoals bij het winnen van een opdracht als verdedigende speler, dan mag je **geen** gelukskaart trekken.



3.2 Versterken van een eigen gebied

Je mag je pion **verplaatsen** van de huidige positie naar een gebied met **één muntje** dat door jou veroverd is. Dit kan alleen zolang je pion dit gebied kan bereiken **via aaneengesloten, door jou veroverde gebieden** en dus zonder een gebied van een tegenstander te doorkruisen. Je mag dit gebied zonder een vraag te hoeven beantwoorden **versterken naar twee muntjes**. Je beëindigt daarmee je beurt. Een versterkt gebied is voor andere spelers **moeilliker te veroveren**.

3.3 Extra actie

Heb je ervoor gekozen om een **gebied te veroveren van een andere speler**? En **is dit gelukt** door de vraag goed te beantwoorden of de opdracht te winnen? Als dit de **eerste actie** van je beurt was, dan krijg je nu **een extra actie**. Je mag er dus opnieuw voor kiezen om een gebied te **veroveren** of te **versterken**. Volg daarvoor de schema's die hiervoor al gegeven zijn. Let op: je krijgt **maximaal één extra actie tijdens je beurt**.

4. EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt bereikt als een speler als eerste een **bepaald aantal punten** heeft behaald. Het benodigde aantal punten om te winnen hangt af van **het aantal spelers**. Als er **2 tot 4 spelers** meedoen aan het spel, wint degene die als eerste **30 punten** heeft. Als er **5 tot 7 spelers** meedoen aan het spel, wint degene die als eerste **25 punten** heeft. Je kunt onderling ook

afspraken om een hoger of lager aantal punten als einddoel te stellen, afhankelijk van hoelang je wil spelen.

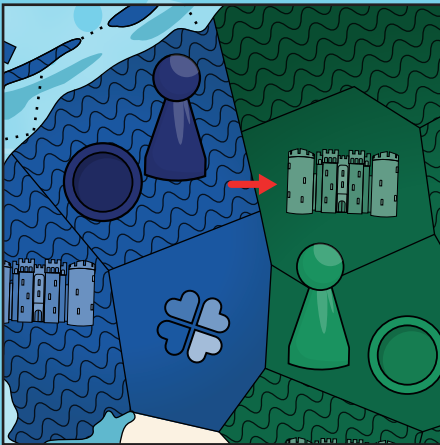
4.1 Puntentelling

Je krijgt punten voor je veroverde gebieden en daarnaast extra punten voor je vestingen en geheel veroverde streektaalgebieden.

4.1.1 Punten van veroverde gebieden

Je veroverde gebieden worden gemarkeerd door jouw gekleurde muntjes. Elk muntje telt voor een punt.

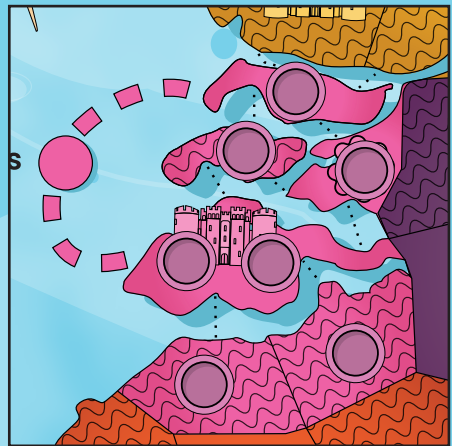
4.1.2 Punten van vestingen



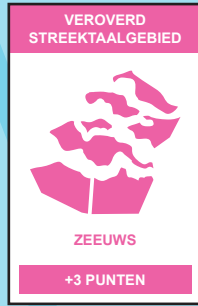
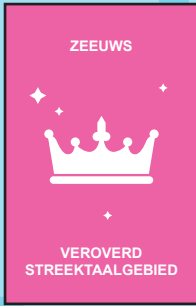
Sommige gebieden zijn gemarkeerd met een **vesting**, waarvan het icoontje hierboven staat. Als je zo'n gebied verovert, mag je een **vestingkaart** trekken die voor **twee extra punten** telt. Als je de vesting verliest aan een andere speler, moet je deze kaart **aan die speler geven**.



4.1.3 Punten van een geheel veroverd streektaalgebied

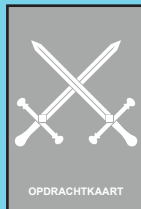


Als je alle gebieden hebt veroverd die horen bij een streektaal (dus alle gebieden van dezelfde kleur), dan mag je de **gekleurde kaart** pakken die hoort bij dat **streektaalgebied**. Deze kaart is **extra punten** waard, maar de hoeveelheid extra punten **verschilt per streektaalgebied**. Deze extra punten staan op de desbetreffende kaarten en hangen af van de **grootte van het streektaalgebied**. Zodra je niet meer alle gebieden bezit, moet je de kaart weer **terugleggen**.



5. START VAN HET SPEL

Maak **twalf stapels kaarten** en **schud elke stapel** apart.



Alle spelers krijgen **vijf muntjes** die ze kunnen verdelen over minimaal drie en maximaal vijf gebieden binnen **hun eigen streektaalgebied**. Dit mogen de spelers tegelijkertijd doen.

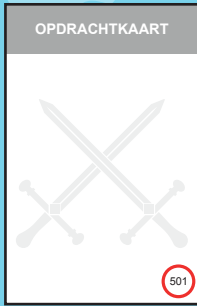
Hiervoor leggen de spelers eerst **vanuit het startpunt** één of twee muntjes neer op een gebied dat verbonden is **via de stippellijnen met het startpunt**. Hierna kunnen er steeds **één of twee muntjes** gelegd worden op andere gebieden **in het eigen streektaalgebied**, zolang ieder gebied maar **grenst** aan tenminste één ander gebied met daarop één of twee eigen muntjes. Het maximale aantal muntjes op een gebied is altijd **twee**. De gebieden met muntjes van dezelfde kleur gelden nu als de eerste **veroverde gebieden** voor elke speler. In Sectie 6 staat Voorbeeldsituatie B, die laat zien hoe je de muntjes in het begin kunt neerleggen.

Houd er rekening mee dat **vestingen extra punten opleveren** en dat je een gebied **versterkt** als je er twee muntjes op legt. Als je één of twee muntjes legt op een gebied met een klavertje vier, krijg je hiervoor overigens **geen gelukskaart**.

Nadat iedereen vijf muntjes heeft neergelegd, is de **oudste speler** als eerste aan de beurt (zie Sectie 3 voor het verloop van een speelbeurt). Vervolgens zijn **met de klok mee** de andere spelers aan zet.

7. ANTWOORDEN OP GOKVRAGEN VAN OPDRACHTKAARTEN

De antwoorden op de gokvragen van de opdrachtkaarten staan hieronder, maar dan ondersteboven. Het kaartnummer staat voor het antwoord en is rechtsonder op iedere kaart te vinden.



- 501: 00500
- 502: 000.250.000
- 507: 340 miljoen
- 509: 3,3 miljard
- 510: 24 miljoen
- 511: 225
- 512: 106.330
- 513: 839
- 514: 520
- 515: 704
- 516: 1956
- 517: 1996
- 518: 1997
- 519: 107

