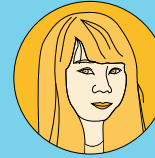


# SPELOVERZICHT



## BEGIN VAN HET SPEL

De jongste speler kiest als eerste een streektaal en plaatst de pion op het startpunt. Hierna kiezen met de klok mee de anderen een streektaal (*Handleiding: Sectie 2*).

Iedereen krijgt vijf muntjes om neer te leggen. Dit zijn de eerste veroverde gebieden (*Sectie 5*).







De oudste speler begint. Daarna mogen met de klok mee de andere spelers (*Sectie 5*).

## EEN SPEELBEURT

Je mag veroveren of versterken. Als je versterkt kun je een extra muntje leggen (en je pion zetten) op een bereikbaar veroverd gebied met één muntje (*Sectie 3.2*).

Voor veroveren zet je je pion op het gebied dat je wil veroveren. Dit gebied moet grenzen aan je veroverde gebieden en bereikbaar zijn voor je pion (*Sectie 3.1*).

Als er geen pion van iemand anders op het aangevallen gebied staat, dan moet je een streektaalvraag (gebied met golfjes) of taalwetenschapsvraag (gebied zonder golfjes) beantwoorden en geldt het onderstaande schema (*Sectie 3.1.1*):

Heb je de vraag goed beantwoord?	
Ja	0x  > Leg <b>twee</b> eigen muntjes neer.
	1x  > Vervang het muntje met <b>twee</b> eigen muntjes.
	2x  > Vervang beide muntjes met <b>één</b> eigen muntje.
Nee	0x  > Leg <b>één</b> eigen muntje neer.
	1x  > Vervang het muntje met <b>één</b> eigen muntje.
	2x  > Je mag <b>geen</b> muntjes vervangen.

Als er een pion van iemand anders op het aangevallen gebied staat, dan moet er een opdrachtkaart worden getrokken en geldt het volgende schema (*Sectie 3.1.2*):

Wie heeft er gewonnen?	
De aanvaller	De verdediger
De aanvaller vervangt alle muntjes op het aangevallen gebied met evenveel eigen muntjes.	De verdediger vervangt alle muntjes op het gebied waarvandaan werd aangevallen met evenveel eigen muntjes.
▽	▽
De pion van de verdediger moet terug naar het eigen startpunt.	De pion van de aanvaller moet terug naar het eigen startpunt.

Als je een gebied met een klavertje vier verovert in je eigen beurt, dan krijg je een gelukskaart (*Sectie 3.1.3*).

Je kunt één extra actie verdienen door succesvol een gebied te veroveren van een andere speler (*Sectie 3.3*).

Je kunt extra punten verdienen met vestingen en het veroveren van een heel streektaalgebied (*Sectie 4.1*).

Uitleg over vragen en online kaarten kun je vinden op de website [www.streektaalstrijd.nl](http://www.streektaalstrijd.nl) (*Sectie 3.1.1*).

## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste voldoende punten heeft wint het spel (*Sectie 4*). Met **2 tot 4 spelers** zijn dit **30 punten**. Met **5 tot 7 spelers** zijn dit **25 punten**.

Elk muntje telt voor een punt (*Sectie 4.1*). Hier komen de extra punten bovenop.

# STREEKTAALSTRIJD



Wolsto ús helpe ús  
streektaal te  
fersprieden?

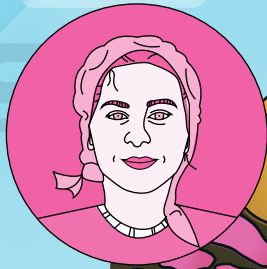
Wilstoe ons helpen  
onze streektaal te  
verspraaiden?



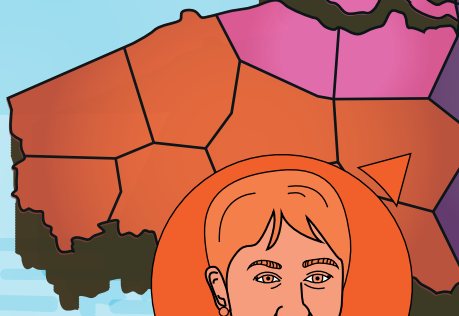
Helpe je oôs streektaal  
te fesproide?



Wil jje oans ellepe om  
onze streektale te  
verspreie?



Helpste òs sjtrieëtaal  
te versjprèjje?



Hèllepte onze streektaal  
te verspraaje?



Elpte gij mee ons  
dialect te versprein?



## SPELOVERZICHT