

Handleiding Streektaalstrijd

1 Doel van het spel

Let op: er zijn minimaal drie spelers nodig om dit spel te spelen.

Het bord waarop wordt gespeeld is een kaart van Nederland en Vlaanderen, waarop gekleurde vlakken streektaalgebieden vertegenwoordigen. Het doel van het spel is om jouw streektaal zo veel en ver mogelijk in Nederland en Vlaanderen te verspreiden. Je gebied wordt gemarkeerd door muntjes, die gekleurd zijn in de kleur van jouw streektaal. Deze muntjes tellen als punten. Hiernaast zijn er nog kaarten die je krijgt als je specifieke gebieden overwint, zoals vestingen, die ook voor punten tellen. Dit wordt later in de handleiding uitgelegd.

Er zijn twee manieren om het spel te beëindigen en te winnen:

- De spelers kiezen samen een tijdslimiet (bijvoorbeeld 30 minuten). Na afloop van deze tijdslimiet moet de ronde afgemaakt worden, zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad om te spelen. De speler met de meeste punten aan het eind het spel wint.
- De speler die als eerste een bepaald aantal punten heeft gehaald, wint het spel. Het aantal punten van iedere speler wordt bepaald door het aantal muntjes op de kaart, maar ook door de kaarten die voor punten tellen. Het benodigde aantal punten om te winnen hangt af van het aantal spelers. Als er 3 tot 4 spelers meedoen aan het spel, wint diegene die als eerste 25 punten heeft. Als er 5 tot 7 spelers meedoen aan het spel, wint diegene die als eerste 20 punten heeft.

Tip: Je kunt ervoor kiezen om iedereen aan het eind van de beurt hun totale aantal punten te laten zeggen, zodat dit voor iedereen duidelijk is, maar je hoeft dit niet te doen.

2 Het spel opstarten

Om het spel te beginnen, kiezen alle spelers een streektaal uit.

- De jongste speler mag als eerste een streektaal kiezen en vervolgens mogen de andere spelers met de klok mee een streektaal kiezen.

Let op: na de eerste speler moet elke speler een streektaal kiezen die grenst aan minimaal één andere speler. Als iemand het Nedersaksisch kiest, moet de volgende speler dus kiezen uit het Fries of Hollands.

- Iedere streektaal heeft een startgebied buiten het vasteland, gemarkeerd met een ster, waarop het gekozen speelstuk van de bijbehorende speler wordt neergezet. Indien een speler al hun gebied kwijtraakt, kan diegene weer op de kaart komen via dit startgebied. Vanuit elk startgebied kan de speler naar twee verschillende gebieden gaan.
- Iedere speler pakt de gekleurde muntjes die horen bij de gekozen streektaal.
- Maak tien stapels kaarten: zeven stapels kaarten voor de vragen van elk streektaalgebied, één stapel voor algemene taalwetenschapsvragen, één stapel voor taalwetenschappelijke taken en één stapel met gelukskaarten. Leg de kaarten voor elk streektaalgebied op de kaart naast het startpunt van dat streektaalgebied.
- De oudste speler mag als eerste een gebied proberen te veroveren. Vervolgens zijn met de klok mee de andere spelers aan zet. Probeer zo veel mogelijk van jouw gekleurde muntjes op de kaart te leggen!
- Iedere speler mag nu vijf muntjes neerleggen op gebieden van diens eigen streektaalgebied. Begin hiervoor vanuit het startgebied en let erop dat de gebieden aan elkaar grenzen. Er mogen maximaal twee muntjes op elk gebied liggen.

Tip: voor een korter spel kan ervoor worden gekozen om alleen in Nederland, of alleen in Vlaanderen, te spelen.

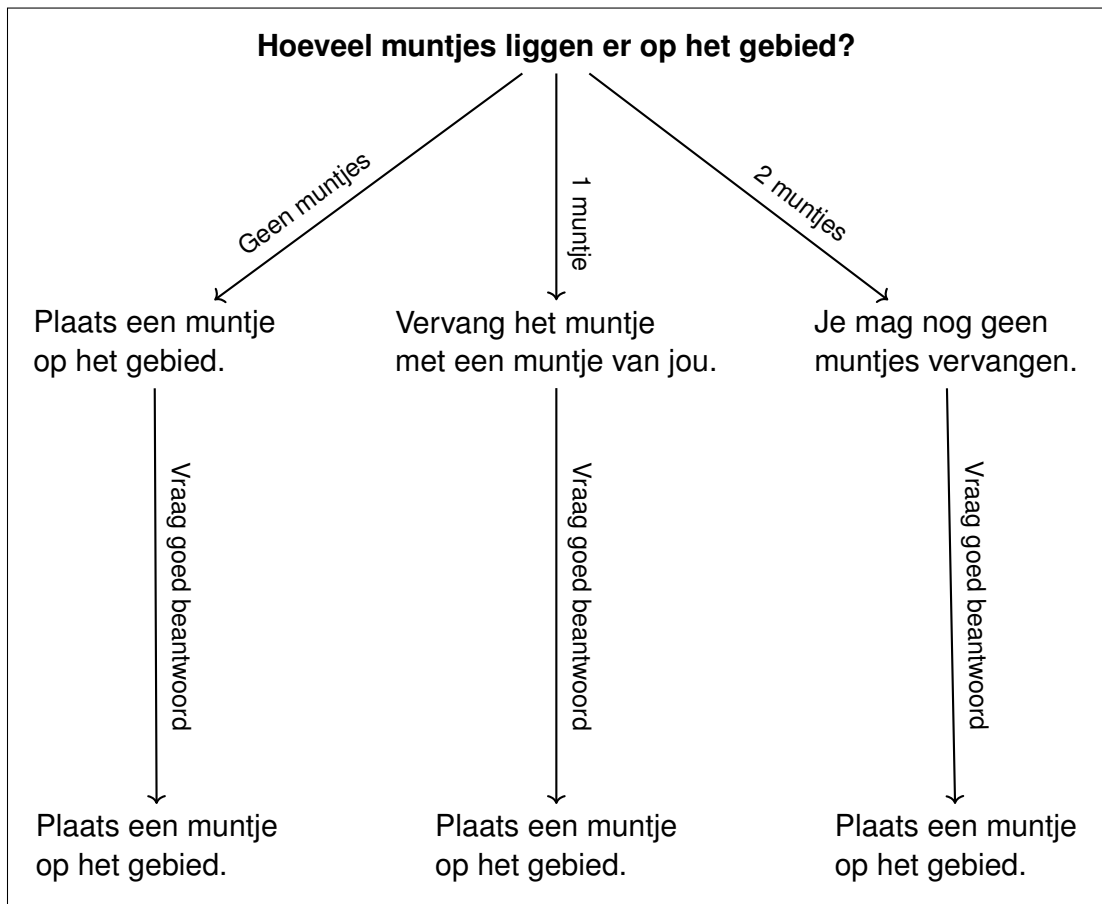
3 Verloop van een speelbeurt

Een speelbeurt verloopt als volgt. In iedere beurt krijgt de speler de kans om één nieuw gebied te veroveren:

1. Kies een gebied om te veroveren en zet je speelstuk op dit gebied. Je mag ook een beurt gebruiken om naar één van je veroverde gebieden te bewegen waar nog maar één muntje ligt. Je mag dit gebied dan zonder vraag te beantwoorden versterken naar twee muntjes, maar je beëindigt daarmee je beurt.

2. Beantwoord de vraag die past bij het streektaalgebied en/of het aangegeven symbool. De speler rechts van de speler die aan de beurt is, leest altijd de vraag voor.
3. Als je de vraag goed hebt beantwoord, geldt het volgende:
 - Als het gebied aanvankelijk leeg was, mag je er twee muntjes op leggen.
 - Als er op het gebied aanvankelijk één muntje van een andere speler lag, mag je die weghalen en er twee van jouw muntjes neerleggen.
 - Als er op het gebied aanvankelijk twee muntjes van een andere speler lagen, mag je die weghalen en er één muntje neerleggen.
4. Als je de vraag fout hebt beantwoord, geldt het volgende:
 - Als het gebied aanvankelijk leeg was, mag je er één muntje op leggen.
 - Als er op het gebied aanvankelijk één muntje van een andere speler lag, mag je die weghalen en er één van jouw muntjes neerleggen.
 - Als er op het gebied aanvankelijk twee muntjes van een andere speler lagen, gebeurt er niks.
5. Je speelstuk mag op het gekozen gebied blijven staan als er alleen muntjes van jouw kleur op het gebied liggen. Anders moet je speelstuk terug naar het gebied waar het vandaan kwam.
6. Als je in deze beurt een vesting hebt overgenomen, of je gehele streektaalgebied hebt veroverd, vergeet dan niet de bijpassende kaart te trekken voor extra punten!

Het aantal muntjes dat je mag neerleggen hangt dus af van hoeveel muntjes er al op het gebied liggen dat je wil veroveren. Je kunt het schema hieronder gebruiken ter overzicht.



4 Vestingen

Sommige gebieden zijn gemarkeerd met een kasteel erop. Deze gebieden zijn vestingen, die meer waard zijn. Je mag nog steeds maximaal twee muntjes op deze gebieden neerleggen. Als je dit gebied verovert, mag je een vestingkaart trekken die voor extra punten telt. Het aantal punten staat aangegeven op de kaart en deze punten tellen extra bovenop het aantal muntjes dat je op het bord hebt liggen. Als je de vesting verliest aan een andere speler, moet je deze kaart aan de andere speler geven.

5 Veroveren eigen streektaalgebied

Op de kaart zijn de regio's getekend waar jouw streektaal vandaag de dag (anno 2022) wordt gesproken. Als je al deze gebieden weet te veroveren en te behouden,

mag je de gekleurde kaart pakken die hoort bij jouw streektaalgebied. Deze kaart is extra punten waard, maar de hoeveelheid extra punten verschilt per streektaalgebied. Als je niet meer alle gebieden bezit, moet je de kaart weer terugleggen. De tabel hieronder geeft aan hoeveel punten je krijgt per streektaalgebied, als je alle gebieden verovert.

Streektaalgebied	Extra punten
Nedersaksisch	5
Hollands	5
Brabants	4
West-Vlaams & Oost-Vlaams	4
Limburgs	3
Zeeuws	3
Fries	3

6 Een andere speler uitdagen

Als een andere speler op een gebied staat dat grenst aan jouw gebied, kun je ervoor kiezen om te strijden om het gebied waar het speelstuk staat van de andere speler. Dan daag je die speler uit voor een taalwetenschappelijke taak. Een derde speler trekt hiervoor een kaart van de stapel taalwetenschappelijke taken en leest de instructies voor. De speler die het beste de taak uitvoert, wint.

- Als de aanvallende speler wint, mag die de muntjes van de verdedigende speler van het gebied afhalen en er twee muntjes van hun eigen kleur neerleggen.
- Als de verdedigende speler wint, dan krijgt die het gebied waarvandaan de aanvallende speler aanviel en mag daar dus de muntjes van de tegenspeler weghalen en er twee van hun eigen muntjes neerleggen.
- De verliezende speler wordt in beide gevallen teruggeplaatst naar hun startgebied.

Let op: de opdrachten zijn altijd zo ingedeeld dat de verdedigende speler een klein voordeel heeft. Dit voordeel staat beschreven op de kaart.

7 Rondbewegen op het bord

Het is alleen toegestaan om gebieden te veroveren die direct grenzen aan jouw veroverde streektaalgebied. Binnen je eigen gebied, zoals is gemarkeerd door de gekleurde muntjes, mag je aan het begin van je beurt ver bewegen als je wil. Het is niet mogelijk om het gebied van een andere speler te doorkruisen zonder dit gebied eerst over te nemen, zelfs als dit gebied door jouw eigen gebied heen gaat. Bij de eilanden en andere gebieden omringd door water zijn er speciale verbindingen met het vasteland, zoals een veerdienst of een brug (zoals de Afsluitdijk).

8 Soorten vragen

Er zijn twee soorten vragen: taalwetenschapsvragen en streektaalvragen. Welke vraag je moet beantwoorden hangt af van van het symbool op het gebied dat je wil veroveren. Een streektaalvraag is aangegeven met kleine golfjes op het gebied. Als er geen golfjes op het gebied staan, moet je een taalwetenschapsvraag beantwoorden.

Let op: voor streektaalvragen geldt dat je bij lege gebieden een vraag krijgt in de kleur van het gebied op de kaart, en dat je bij gebieden die al veroverd zijn een vraag krijgt in de kleur van het muntje dat er al ligt. Wanneer er op een blauw vakje bijvoorbeeld een geel muntje ligt, krijg je dus een vraag over het Hollands en niet over het Fries.

Tip: om het spel simpeler te maken, zijn er op sommige kaarten hints neergezet. Besluit bij het begin van het spel samen of je de hints wil gebruiken.

9 Gelukskaarten

Op sommige gebieden staat een sterretje. Als je dit gebied verovert en de vraag goed hebt beantwoord, mag je een gelukskaart trekken. Gelukskaarten geven je een bonus, zoals het mogen opleggen van een extra muntje, het dwarszitten van een andere speler of het makkelijker maken van jouw vragen. Ook wanneer je zo'n gebied verovert van een andere speler en de vraag goed beantwoord, mag je een gelukskaart trekken.

Let op: je krijgt alleen een gelukskaart als je pion op dat gebied staat. Dit kan alleen als je een gebied met een gelukskaart wint doordat je naar dat gebied toe bent bewogen in diezelfde beurt.

10 Meer informatie en vragen

Wil je graag meer weten over het onderwerp van een bepaalde vraag? Er staat een nummer rechtsonder op de kaart. Als je naar <https://www.streektaalstrijd.nl> gaat, krijg je meer informatie over deze specifieke kaart. Op deze website staan ook extra vragen over taalwetenschap en de streektaalgebieden, waarbij je bijvoorbeeld naar een geluidsfragment kunt luisteren en vervolgens moet raden in welke streektaal er wordt gesproken.

