



1-4  
45'  
10+

Christophe Rimbault  
Edu Valls

# REDWOOD

Natuurminnende fotografen reizen grote afstanden en beoefenen eeuwige geduldigheid aan de rand van wilde landschappen om de dieren in hun natuurlijke habitat te vereeuwigen. In hun zoektocht naar harmonie stellen deze pioniers weelderige foto's samen die hun avonturen, die ze tijdens hun tochten tegenkomen, voorstellen.



## OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

Verbaas je publiek door je fotografisch talent van het dierenrijk te demonsteren. Creëer magnifieke panorama's; pronk met je skills door een grote diversiteit aan fauna en flora te integreren in je foto's. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste harmoniepunten (🌿).

SIT  
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[SitDownGames](#)

[Sitdown.jeux](#)

[SitDownGames](#)



DE AUTEUR

### Christophe RIMBAULT

is een Frans spelauteur. Hij is gekend voor zijn spel *Colt Express* (2014) waarmee hij *Spiel des Jahres* won (een prestigieuze spellenprijs in Duitsland). Hij houdt er van om spelervaringen te ontdekken waarin diepgang, dromen en interactie voorrang hebben op optimalisatie.

ILLUSTRATOR

**Edu VALLS**

ONTWIKKELINGSMANAGER

**Michaël DEROBERTMASURE**

ARTISTIEK DIRECTEUR

**Marie OOMS**

GRAFISCH ARTIEST

**Anthony MOULINS**

3D SIMULATIES

**Maxime MOULINS**

3D SCULPTUUR

**François-Xavier MÉLARD**

MARKETINGMANAGER

**Sophie TROYE**

PROJECTMANAGER

**Didier DELHEZ**

NEDERLANDSE VERTALING

**Arne DE CNODDER**

Een Sit Down ! spel gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2023). Alle rechten voorbehouden. Deze materialen kunnen enkel gebruikt worden voor privé entertainment. **OPGELET:** Niet geschikt voor kinderen onder de drie jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingedamd kunnen worden. Behoud deze informatie. • Uitzicht is niet contractueel. Vormen en kleuren kunnen veranderen. • Elke reproductie van dit spel, in zijn geheel of gedeeltelijk, in eender welk medium, fysiek of elektronisch, is strikt verboden zonder de schriftelijke toelating van Megalopole.



# INHOUD



8 Fotograaf miniaturen (📷); 2 per kleur



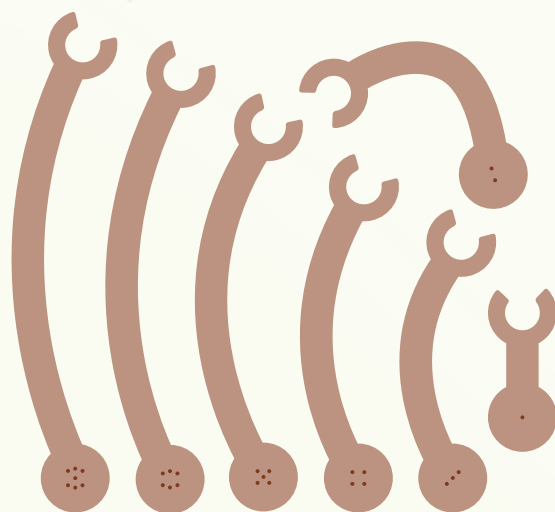
8 neoprene ringen om aan de basis van de miniaturen te bevestigen



1 Startspelerfiche



1 Zonnetoken (☀️)



7 Beweegsjablonen (👉)



7 Dierenpionnen (🐾)

(1 van elk type: eekhoorn, wasbeer, otter, bever, wolf, beer, eland)

+ 42 Dierenfiches (🐾; 6 van elk type: zie boven)

In de uitzonderlijke situatie waarbij één van de vier onderstaande types fiches op geraakt, gebruik je een passend alternatief, aangezien deze componenten niet gelimiteerd zijn.



60 Bloemenfiches (🌸): 20 🌸, 20 🌸 & 20 🌸



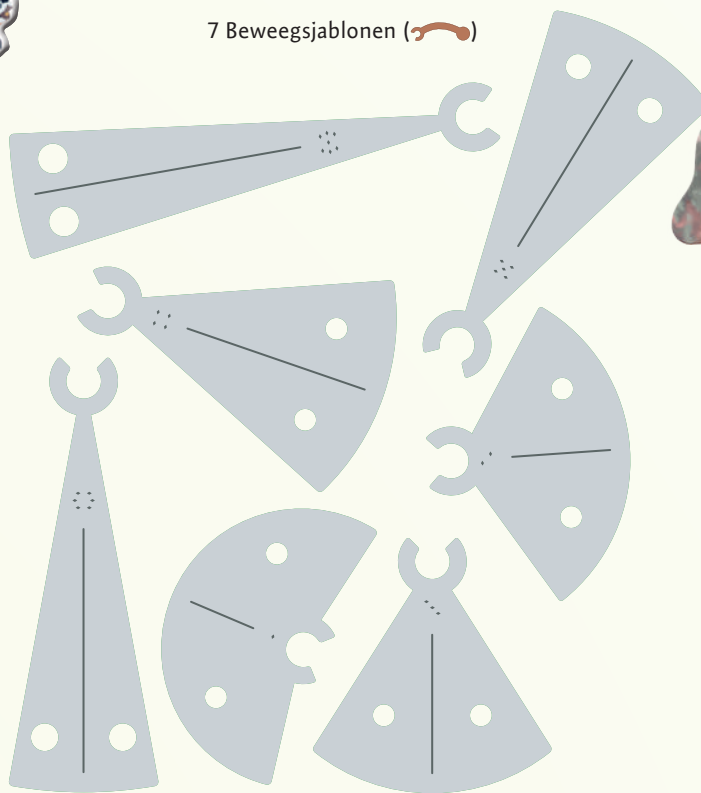
8 Zonnetokens (☀️)



56 Harmonie fiches (36 × 🌰 & 20 × 🌳)

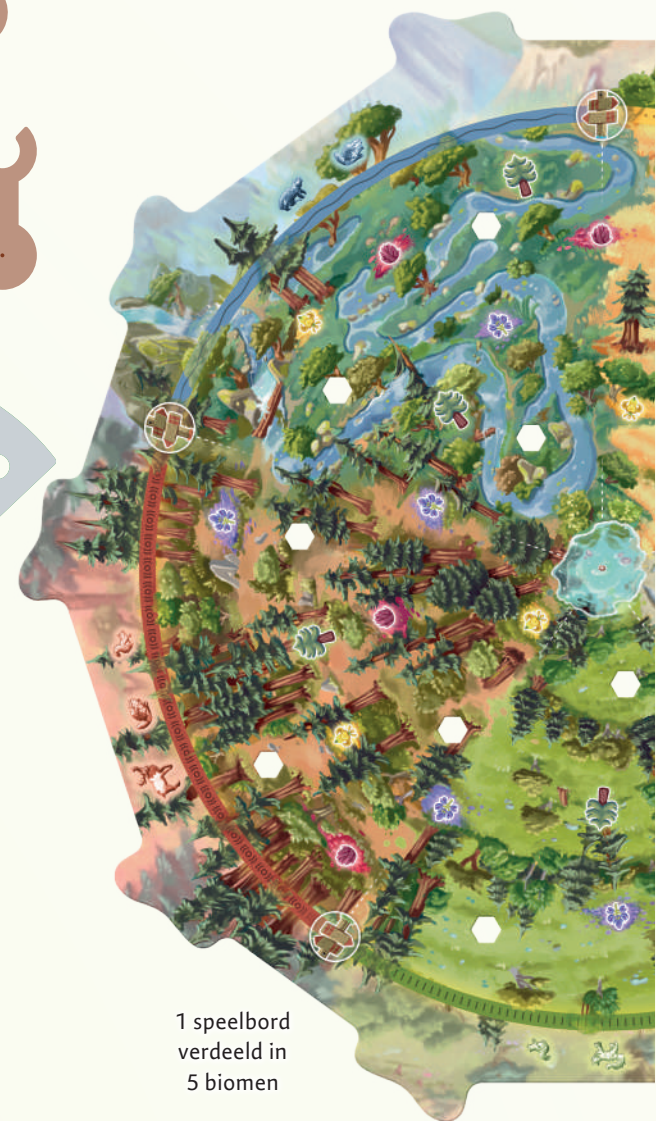


12 Sequoiafiches (🌲)



7 Fotosjablonen (📷)

1 spelregelboekje dat je op handen hebt



1 speelbord verdeeld in 5 biomen



5 dubbelzijdige Zonsopgangkaarten

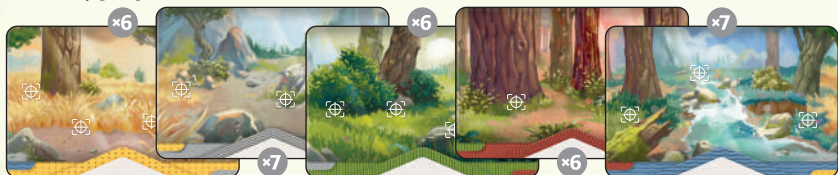


20 Doelkaarten

Kaart identificatie



1 scoreblokje



32 Panorama kaarten (🖼️, voorzijde [witte driehoek]: Basisspel modus; achterzijde: Expertspel modus)



1 touw

# INHOUDSTAFEL

<b>Basisspel</b> Modus .....	<b>3</b>
Vorbereiding .....	<b>3</b>
Het spel spelen .....	<b>4</b>
Einde van het spel .....	<b>8</b>
<b>Teamspel</b> Modus (4 spelers) .....	<b>9</b>
<b>Expertspel</b> Modus .....	<b>10</b>
<b>Solo</b> spel Modus .....	<b>11</b>
<b>Beschrijving Doelkaarten</b> .....	<b>12</b>

## OPMERKING

De spelregels op pagina's 3 – 8 dekken de 2-, 3- en 4-spelersspellen; met 4 spelers raden we echter sterk de **Teamspel** modus aan, zodat de speelduur binnen de perken blijft.



**VOORBEREIDING**

- 1 Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- 2 Sorteert de per kleur.  
Plaats elke stapel in het bioom met de overeenkomstige kleur op het speelbord, met de *basisspel* zijde zichtbaar (**witte** driehoek onderaan op de kaart).  
De andere zijde is voor de *Expertspel* modus (**zwarte** driehoek onderaan op de kaart; zie pagina 10).
- 3 Kies een willekeurige zijde van een Zonnekaart; deze geeft de specifieke voorbereiding van verschillende materialen aan bij aanvang van het spel:
  - 3a **Doelkaarten:** Sorteert de doelkaarten op basis van hun achterzijde (waarden 1 – 5), trek daarna een willekeurige kaart van elke waarde zonder de voorkant te bekijken. Verwijder de andere kaarten uit het spel; deze worden niet gebruikt tijdens het spel. Plaats de doelkaarten gedekt op de zonsopgangkaart en draai doelkaart 1 open.
  - 3b : Plaats deze op de stapel van aangegeven door de zonsopgangkaart zonder één van de iconen te verbergen.
  - 3c : Zoals aangegeven op de zonsopgangkaart, plaats in de hexagonale gaten in het speelbord, georiënteerd op een willekeurige manier.

**OPMERKING**

Verwar de (enkele dikke fiches) van de algemene voorraad niet met de (dubbele dikke fiches) die op het speelbord worden geplaatst.

Leg alle zonsopgangkaarten terug in de doos.

**OPMERKING**

De twee rode cirkels op de zonsopgangkaarten worden enkel gebruikt in de *Solospel* modus (zie pagina 11).

- 4 Bereid de algemene voorraad voor:
  - 4a plaats de op de tafel.
  - 4b plaats de fiches (, , , , & ) op de tafel.
  - 4c Leg het touwtje terzijde, klaar voor gebruik.
- 5 Elke speler neemt 2 van dezelfde kleur, die ze voor zich plaatsen.
- 6 Kies een willekeurige startspeler, deze neemt de startspelerpion.
- 7 Beginnend met de laatste speler, en vervolgens **tegen de klok**, plaatst elke speler één van hun op een onbezet veld. De moet het veld **volledig** afdekken.



Deze 4-speler voorbereiding is gebaseerd op deze specifieke zijde van de Zonsopgangkaart.



## HET SPEL SPELEN

Een spel *Redwood* duurt **5 ronden**, waarna er een slotwaardering volgt. Elke ronde voert elke speler 1 beurt uit. Bij aanvang van een nieuwe ronde, beweeg je de ☀️, daarna voert elke speler zijn beurt uit.

### DE ZONNEPION BEWEGEN

Bij aanvang van een ronde zet je de ☀️ klokgewijs naar de volgende stapel 📷, en onthul je de doelkaart waar de ☀️ net over sprong.



#### BELANGRIJK

Beweeg de ☀️ NIET in de eerste ronde!

### JE BEURT SPELEN

Beginnend met de startspeler en daarna met de klok tot de laatste speler, **moet** je elk je beurt uitvoeren, **bestaand uit de volgende drie acties**:

- Kies sjablonen
- Beweeg je fotograaf
- Neem een foto

#### A

#### KIES SJABLONEN

Kies een 📷 en leg deze **onmiddellijk** voor je neer.

Kies daarna een 📷 en leg deze ook **onmiddellijk** voor je neer.

#### BELANGRIJK

Een 📷 aanraken staat gelijk aan het kiezen. Je mag daarna niet meer wijzigen.

#### OPMERKING

Datgene dat *Redwood* interessant maakt om te spelen is jouw vaardigheid om afstanden **in te schatten** op basis van de materialen die op tafel en het speelbord liggen.

Je **moet** jouw 📷 kiezen...

- ...van diegene beschikbaar in de algemene voorraad...
- ...en/of deze die voor één of twee **andere** spelers liggen. Elke speler van wie je een 📷 neemt, krijgt **1** 📷 uit de algemene voorraad per 📷 dat je van hen neemt.

Je kan **geen** 📷 kiezen die nog voor jou ligt uit een vorige ronde.

#### OPMERKING

Alle 📷 die voor je liggen bij aanvang van je beurt heb je uit de vorige ronde. Het is mogelijk dat dit er minder dan twee zijn: je hebt er geen in je eerste beurt en in latere beurten is het mogelijk dat andere spelers er al hebben weggenomen sinds je vorige beurt.

Nu je het 📷 en 📷 hebt gekozen, zal je deze gebruiken tijdens je beurt, leg je resterende 📷 van de vorige ronde (indien aanwezig) terug in de algemene voorraad.










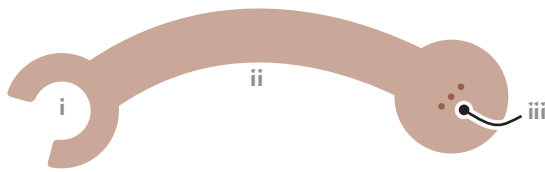
HET SPEL SPELEN

JE BEURT SPELEN

**B** BEWEEG JE FOTOGRAAF

Om de  die jou vertegenwoordigt, te bewegen op het speelbord, moet je het  dat je net koos gebruiken. Het bestaat uit drie delen:




- i Twee armen die je in staat stellen om het  aan de basis van de  te bevestigen.
- ii Een lang middenstuk dat het pad voorstelt dat je aflegt.
- iii Een volle schijf met het  identificatie "nummer", en die je eindpunt aangeeft.

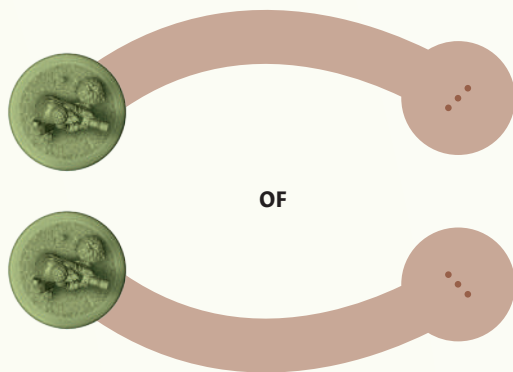


Om op het bord te bewegen voer je volgende stappen uit:





- a. Bevestigen
- b. Check het pad
- c. Beweeg

**a** Bevestigen

Bevestig je  aan je  die zich op het speelbord bevindt. Je kan de oriëntatie van het  kiezen en je mag je bedenken.



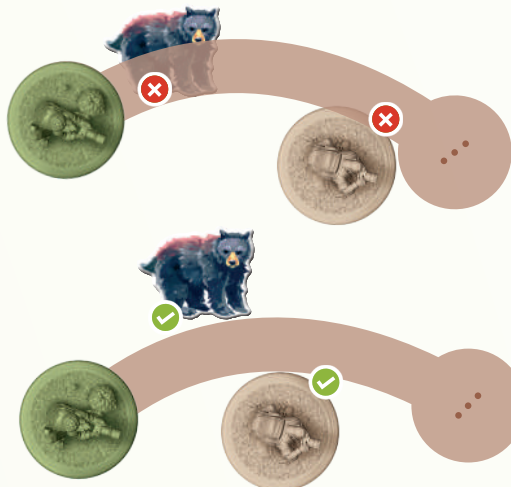
**TIP**

Doe je voordeel met de neoprene schijf aan de basis van de : **voer lichte druk** uit op de  terwijl je de  bevestigt en oriënteert zodat je de  niet per ongeluk op het speelbord verplaatst.

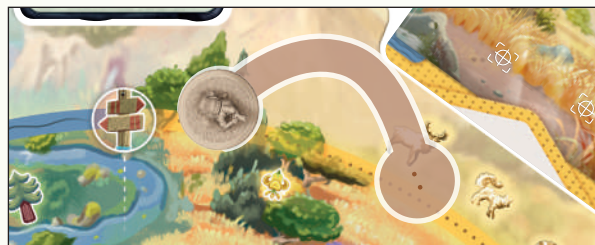
**b** Check het pad

Houd de  op zijn plaats en draai de  om het eindpunt te bepalen. De positie van de  is geldig indien voldaan aan beide regels:

-  Het bedekt noch een  noch een andere  (geheel of gedeeltelijk).








-  De schijf aan het einde moet **minstens** het speelgebied bedekken binnen de dikke rand. Het pad (middelste deel) van de  mag echter buiten het speelbord afbuigen.

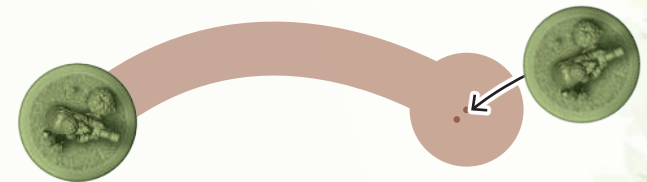





**c** Beweeg

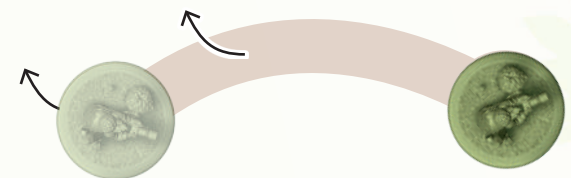
**GEBLOKKEERD?**

In de **extrem zeldzame situatie** dat jouw  niet kan bewegen omdat deze geblokkeerd wordt door een ander  en/of , blijft hij op zijn plaats staan. Beweeg niet; ga voort met de volgende actie.

Plaats je tweede  (die je in je persoonlijke voorraad hebt staan) nauwkeurig op de schijf aan het einde van de .



Houd de tweede  met één hand op zijn plaats **zonder het omlaag te duwen**, en met de andere hand verwijder je de eerste  en  en leg je deze terug in je persoonlijke voorraad. Je beweging is ten einde!



**ONHANDIG?**

Wanneer je iets manipuleert op het speelbord, moet je voorzichtig zijn om geen  en  per ongeluk te bewegen. Indien dit gebeurt, plaats je de verplaatste componenten zo goed als mogelijk terug op hun plaats.

**NAUWKEURIGHEID**

Een millimeter kan het verschil maken in *Redwood*. Daarom is het erg belangrijk om de beweging niet zo maar bij benadering uit te voeren.



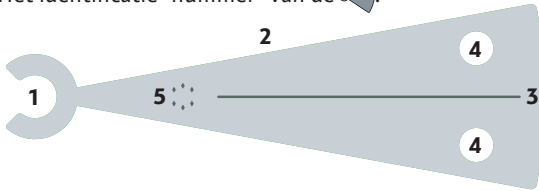
HET SPEL SPELEN

JE BEURT SPELEN

**C** NEEM EEN FOTO

Om een foto te nemen, moet je de gebruiken die je hebt gekozen. Het bestaat uit vijf delen:

- 1 Twee armen die ervoor zorgen dat je de kan bevestigen aan de basis van de .
- 2 Een driehoek met afgeronde zijde, dit stelt de camerahoek van je lens voor.
- 3 Een as die aanduidt in welke richting de foto zal genomen worden.
- 4 Twee gaatjes, symmetrisch langs beide zijden van de as uitgedrukt, die de doelkaarten waarde 1 gebruiken (zie pagina 12).
- 5 Het identificatie "nummer" van de .



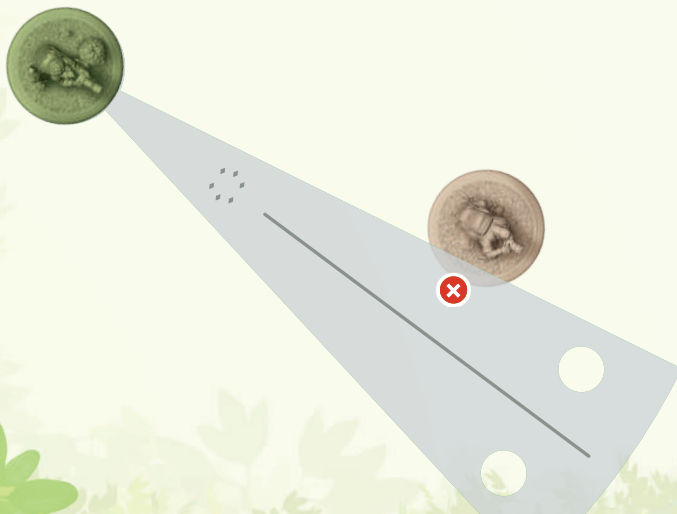
Om een foto te nemen, doorloop je volgende stappen:

- a. Kies je oriëntatie
- b. Bepaal de achtergrond
- c. Plaats de panoramakaart
- d. Grijp het moment
- e. Controleer de beperkingen van de doelkaarten
- f. Beweeg de dieren

**a Kies je oriëntatie**

Bevestig jouw aan jouw die op het speelbord staat. Roteer deze zoals je wenst, en zodat het alle objecten die je op je foto wil zien verschijnen **volledig** bedekt: een bloem () , een sequoia () (beide op het speelbord gedrukt) en/of een .

De mag geen andere overlappen, noch volledig noch deels. Langs de ander kant kan het wel buiten het speelveld lopen.



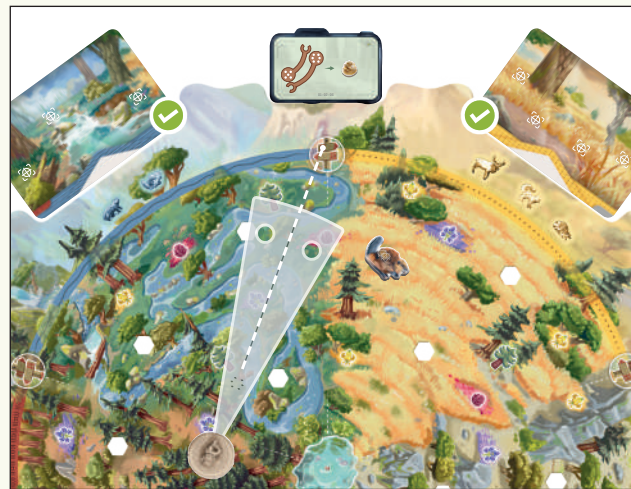
**b Bepaal de achtergrond**

Traceer een lijn om de as van het te extrapoleren tot je de gekleurde boog aan de rand van het speelgebied bereikt. De kleur van het bereikte boom bepaalt de kleur van de die de achtergrond zal vormen van je foto. Neem een van die kleur.

Indien de bovenop de stond die je juist nam, laat je de staan en neem je een uit de algemene voorraad (tenzij je er al twee op jouw hebt).

Indien een stapel met leeg is, mag je de as van de niet langer richting de buitenkant van dit boom richten.

Er zijn velden tussen elk paar biomen, tussen de gekleurde bogen aan de buitenrand. Indien de as van jouw naar zo'n veld wijst, kies je **één** van beide uit de twee aangrenzende biomen.



**HET TOUWTJE**

Indien het niet volledig duidelijk is waar de as van je naartoe wijst, gebruik je het touwtje om uitsluitel te brengen: Houd het recht boven en in lijn met de as en trek het tot aan de rand van het speelgebied. Gebruik je arendsoog, door er recht op te kijken, om uit te vogelen waar de as kruist met rand van het ronde speelgebied. Na het verifiëren van de exacte oriëntatie, kan je de heroriënteren!

**GEBLOKKEERD?**

In het **extrem zeldzame geval** dat je geen foto kan nemen, omdat de posities van andere je weerhouden om jouw legaal te plaatsen, beëindig je jouw beurt onmiddellijk.

**c Plaats de panoramakaart**

Je plaatst jouw in een rij in je persoonlijke voorraad.

Plaats jouw eerste simpelweg in het midden.

Van nu af aan moet elke nieuwe of links of rechts aan het einde van de rij worden toegevoegd; je kan ze niet tussen twee eerder geplaatste kaarten voegen. Eens een kaart geplaatst is, kan je de positie niet veranderen.



**OPMERKING**

Indien nodig kan je de ganse rij naar links of rechts schuiven om plaats te maken voor nieuwe kaarten op je persoonlijke voorraadbord; zorg er voor dat je de volgorde van de kaarten niet verandert.

Indien je een moest nemen, plaats je het in het luchtgedeelte van de juist gespeelde kaart. Wees voorzichtig zodat je een icoon niet bedekt. Een laat je misschien toe om te scoren; zie pagina 8.

Je zal scoren aan het einde van het spel indien de rand van de juist geplaatste kaart perfect overeenkomt met de aangrenzende kaart (zie pagina 8).

Bekijk zeker ook eens **de poema** in de uitbreiding Redwood: Into the Wild.





HET SPEL SPELEN

JE BEURT SPELEN

NEEM EEN FOTO

**d Grijp het moment**

Neem het 🐾, 🌿 en/of 🌳 uit de algemene voorraad dat overeenkomt met de objecten die je **volledig** afdekte in stap **a** en plaats ze op lege velden op je nieuwe 📷.



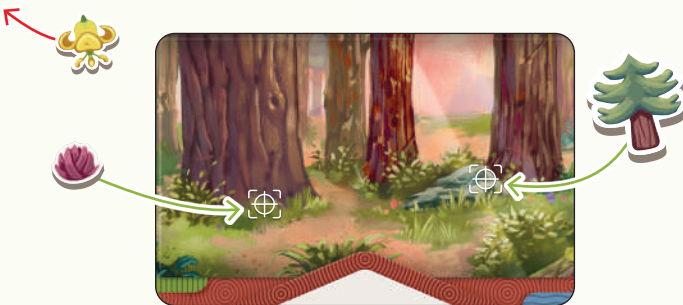
**BELANGRIJK**

Laat **alle** 🐾 op het speelbord!

Elk 📷 icoon op de 📷 is een plaatsvoorziening voor een 🐾, 🌿 of 🌳. Je kan niet meer fiches plaatsen dan dat er 📷 zijn op de 📷. **Enkel de geplaatste fiches zijn gefotografeerd.**

Na je keuze leg je alle fiches, waarvoor je geen 📷 vrij had op de nieuwe 📷 in de algemene voorraad.

Bedek elk 📷 icoon indien mogelijk, omdat je voor elk onbedekt 📷 1 🐾 verliest aan het einde van het spel.



**Voorbeeld:** je slaagde erin 3 fiches te bemachtigen. Jammerlijk genoeg kan je achtergrond slechts 2 fiches herbergen. Je moet er 1 terug in de voorraad leggen. Je kiest ervoor om de gele 🌿 niet te gebruiken.

Je kan enkel fiches plaatsen op de **nieuwe** 📷; je mag ze niet plaatsen op een 📷 van een vorige ronde.

**OPMERKING**

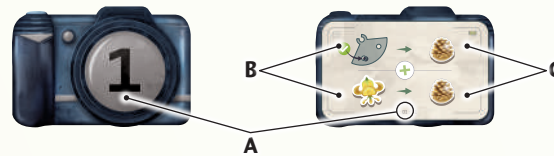
De 🐾 die het 🐾 oplevert zijn enkelzijdig. Wanneer je ze plaatst, kan je ervoor kiezen langs welke zijde je ze zichtbaar maakt op je foto!

**e Controleer de beperkingen van de doelkaarten**

Nu je jouw foto genomen hebt, kan je 🐾 verdienen **voor elke openliggende doelkaart** waarvan je de beperkingen hebt gerespecteerd.

Elke doelkaart toont het volgende:

- A** De numerieke waarde van de kaart, die aangeeft in welke ronde hij wordt opengelegd.
- B** De beperking(en) waar je aan moet tegemoetkomen om 🐾 te verdienen.
- C** Het aantal 🐾 die je verdient voor het tegemoetkomen aan elke beperking.



Om zeker geen openliggende doelkaart te vergeten, controleer je ze best in kloksgewijze volgorde, startend met 1.

Je kan slechts éénmalig per beurt de beloning van elke doelkaart verdienen.

Neem de 🐾 die je verdient (van doelkaarten wiens beperking je hebt gerespecteerd) uit de algemene voorraad en plaats ze in je persoonlijke voorraad.

Controleer de gedetailleerde omschrijving van de doelkaarten op pagina 12.

**f Beweeg de dieren**

Elk 🐾 heeft twee favoriete biomen van de vijf op het speelbord (elk bioom komt overeen met een kleur van 📷).

**Beweeg alle 🐾 die je net fotografeerde.**

**HERINNERING**

Een 🐾 geldt als gefotografeerd als je in de mogelijkheid was om het 🐾 te plaatsen op jouw 📷.

Dit doe je door volgende stappen te doorlopen:

1. Neem het 📷 dat je gebruikte en leg het terug in je persoonlijke voorraad.
2. Eén voor één, in de volgorde van je keuze, beweeg je elk 🐾 waarvan je een overeenkomstige fiche hebt kunnen plaatsen op je nieuwe 📷: Plaats het in een **ander** hexagonaal gat op het bord, in één van z'n twee **favoriete biomen** (zie onder; er staat ook een hulp op het algemene reservebord van de dieren), georiënteerd zoals je wil. Je mag geen enkele 🐾 aanraken terwijl je dit doet.

Indien er geen andere hexagonale gaten beschikbaar zijn in beide favoriete biomen van het 🐾 (omdat ze allen bezet zijn door 🐾 en/of geblokkeerd door 🐾), dan mag je een willekeurig ander beschikbaar gat op het speelbord kiezen.

In het uitzonderlijke geval dat er in de algemene voorraad geen geschikte 🐾 beschikbaar zijn overeenkomstig met het 🐾, leg je het 🐾 terug in de doos; niemand kan nog een foto nemen van dit dier voor de rest van het spel.

**FAVORIETE BIOMEN VAN DE DIEREN**



Een bioom is één van de vijf sectoren op het speelbord, elk komt overeen met een type van 📷. Elk bioom heeft een dominante kleur en een landschapstype.

Indien je wil uitklaren of een 🐾 zich in een bepaald bioom bevindt, verleng je het touw over de stippelijijn tussen het meer en het 📷 veld aan de rand van het bioom dat je controleert.

Bekijk het van recht er boven. Een 🐾 dat langs weerszijden van twee biomen staat, wordt aanschouwd als aanwezig in beide biomen.

Het meer in het midden van het speelbord geldt als neutrale zone: een 🐾 die volledig op het meer staat, maakt geen deel uit van één van de vijf biomen.

**DE ACTIES VAN JE BEURT ZIJN VOLLEDIG AFGEWERKT!**

Houd de 📷 die je pas gebruikte in je persoonlijke voorraad. Nu is het de beurt aan de volgende speler in kloksgewijze volgorde.

De ronde is volledig afgewerkt als de laatste speler z'n beurt heeft beëindigd. Indien het niet de vijfde ronde was, begin je een nieuwe ronde. Indien alle 5 rondes zijn afgewerkt, is het spel over en is het tijd voor de slotwaardering.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de vijfde ronde. Begin met de slotwaardering en noteer het resultaat van elke categorie op het scoreblaadje.

### DIERENREEKSEN

Tel het aantal **verschillende** dieren die je hebt in je volledige rij van en scoor overeenkomstig , als volgt (tel slechts één set!):

1 → 0

2 verschillende types van → 1

3 verschillende types van → 3

4 verschillende types van → 6

5 verschillende types van → 10

6 verschillende types van → 15

7 verschillende types van → 21

### PANORAMA

Jouw panorama () bestaat uit het **grootste aantal** aangrenzende kaarten **die in perfecte harmonie zijn** (kleur en design).

Tel het aantal harmonieus opeenvolgende kaarten in jouw rij kaarten:

1 juiste connectie = 3

2 juiste connecties = 6

3 juiste connecties = 10

4 juiste connecties = 15



**Voorbeeld:** Links zijn er 3 kaarten harmonieus met elkaar verbonden; rechts zijn er 2 kaarten harmonieus opeenvolgend. Enkel de linkse (de langste) telt als het en is 6 waard.

### HARMONIE FICHES

Elk fiche is 1 waard. Elk is 3 waard.

### ZONNEFICHES

Tel de op jouw :

0 = 0

1 = 4

2 = -2

### BLOEMENFICHES

Tel de fiches op jouw : Elk één levert je 1 op.

7 /

Gebruik dit veld van het scoreblaadje niet (dit is voor de Expertspel modus).

### DIERENFICHES

Elk is de waard afhankelijk van de soort. Tel de op van **alle** dieren die je fotografeerde.



### SPOREN

Voor elk onbezet in jouw verlies je 1 .

-3 /

Gebruik dit veld van het scoreblaadje niet (dit is voor de Expertspel modus).



De speler met de hoogste score wint het spel. In geval van gelijkstand gaat de winst naar de betrokken speler die...

- ...het meeste dieren op z'n foto's heeft...
- ...indien nog steeds gelijk, wint de betrokken speler met de langste ...
- ...indien nog steeds gelijk, wint de betrokken speler met de meeste fiches.

Indien, op dit moment, er nog steeds een gelijkstand is, delen de betrokken spelers de overwinning.

### SEQUOIA FICHES

Tel de op jouw : Ze zijn elk 2 waard.



De regels van het *basisspel* blijven overeind, behalve voor de onderstaande aanpassingen en aanvullingen.  
 In het *Teamspel* gaan 4 spelers elkaar bekampen in 2 teams van elk 2 spelers.  
 Voor een 4-spelersspel raden we deze spelmodus ten strengste aan om de tijdsduur van het spel billijk te houden.  
 Het *Teamspel* is volledig compatibel met het *Expertspeel* (zie pagina 10).

## VOORBEREIDING

Teamgenoten moeten **diagonaal tegenover elkaar gaan zitten**; met andere woorden, alternerende teams rondom de tafel.  
 Beginnend met het team dat als tweede aan de beurt komt, kiest elke spelers een startpositie voor hun miniatuur.

## HET SPEL SPELEN

Beide spelers van een team spelen hun beurt **simultaan**. Ze mogen vrij met elkaar discussiëren over wat ze maar willen.

### JE BEURT SPELEN

Beginnend met het eerste team en daarna klokgewijs, moet elk team om beurten de drie beschreven acties uit het basisspel uitvoeren.  
 De teamgenoten uit het actieve team voeren hun beurt **simultaan** uit.

#### A KIES SJABLONEN

Jij en je teamgenoot kiezen **simultaan** jullie respectievelijke 🗨️🗨️.

Indien je een 🗨️🗨️ kiest die voor je teamgenoot ligt, **krijgt deze geen** 🍪.

#### B BEWEEG JE FOTOGRAAF

Jij en je teamgenoot gebruiken **simultaan** jullie respectievelijke 🗨️🗨️.

Wacht tot jullie beiden de uiteindelijke positie van jullie 🗨️🗨️ gekozen hebben alvorens de foto's te nemen.

#### BELANGRIJK

Jouw 🗨️🗨️ en dat van je teamgenoot mogen niet overlappen!

Zonder elkaar te hinderen, bewegen jullie beide je 🗨️.

#### C NEEM EEN FOTO

Jij en je teamgenoot gebruiken jullie 🗨️ **simultaan**.

Wacht tot jullie beiden de uiteindelijke positie van jullie 🗨️ gekozen hebben alvorens met deze actie verder te gaan.

#### BELANGRIJK

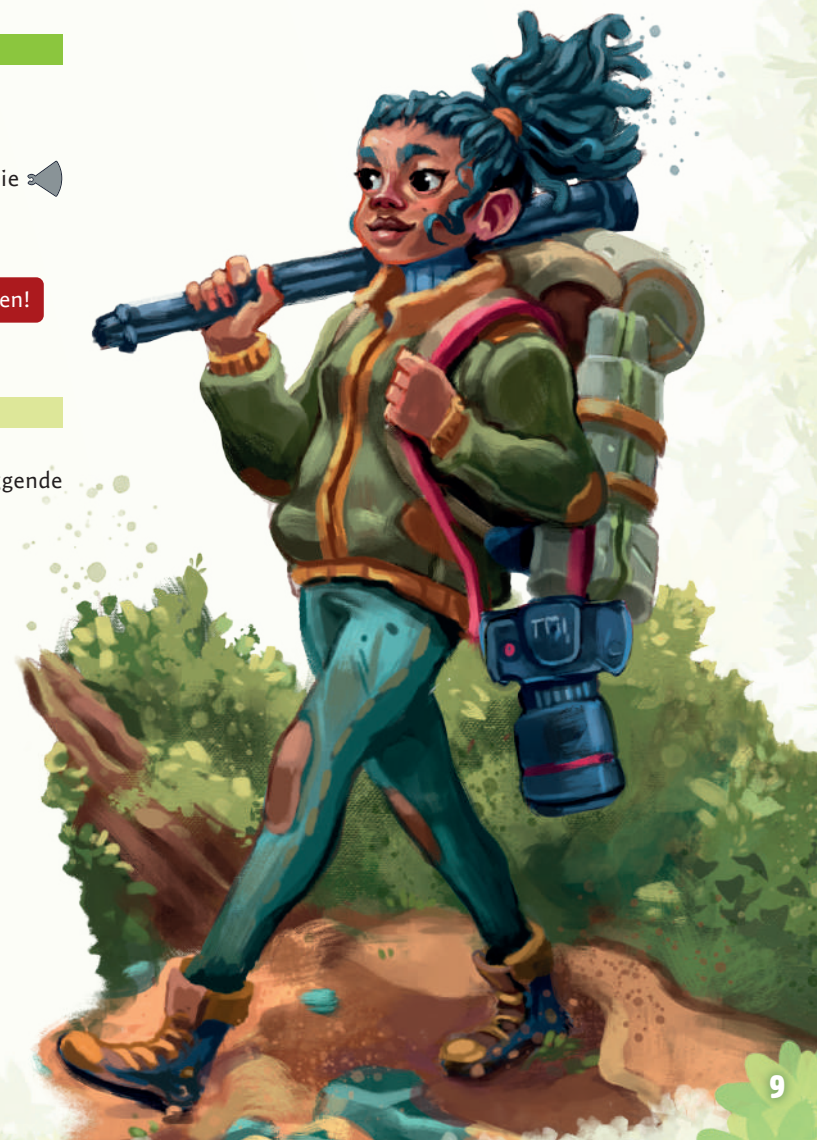
Jouw 🗨️ en dat van je teamgenoot mogen niet overlappen!

#### e Controleer de beperkingen van de doelkaarten

Jij en je teamgenoot verdienen **elk** 🍪 voor elke openliggende doelkaart waarvan je de beperkingen hebt gerespecteerd.

## EINDE VAN HET SPEL

Tel jouw 🍪 en de 🍪 van je teamgenoot op om je teamscore te bepalen.





De regels van het *basisspel* blijven overeind, behalve voor de onderstaande aanpassingen en aanvullingen. Het *Expertspeel* is volledig compatibel met zowel het *Teamspeel* (zie pagina 9) als het *Solospeel* (zie pagina 11).

## VOORBEREIDING

De voorbereiding is identiek aan die van het *Basisspel*, met uitzondering van de : Gebruik de Expertspeelzijde (**zwarte** driehoek onderaan op de kaart).

## JE BEURT SPELEN

### C NEEM EEN FOTO

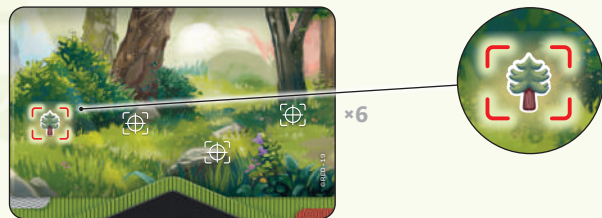
#### d Grijp het moment

Op de geeft het een specifieke beperking aan. Indien je deze beperking niet respecteert, kan je geen fiche op deze locatie plaatsen.

Elk type van heeft zijn eigen beperking:

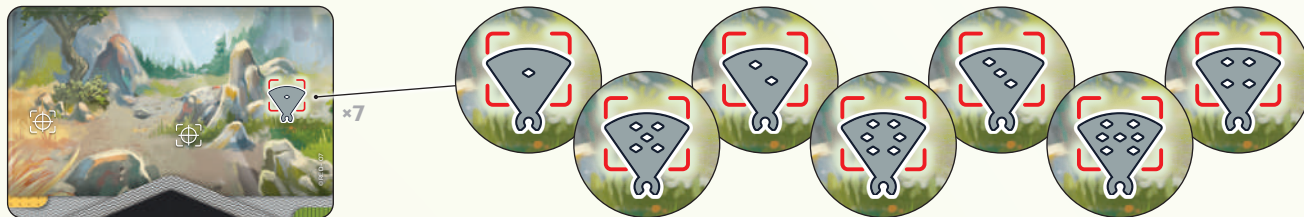
#### GROENE PANORAMA KAART

Je kan enkel een fiche op de plaatsen als het een is.



#### GRIJZE PANORAMA KAART

Je kan enkel een fiche plaatsen op het icoon indien je het aangegeven hebt gebruikt.



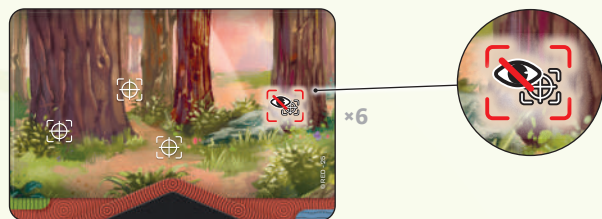
#### BLAUWE PANORAMA KAART

Je kan enkel een fiche plaatsen op het icoon als het een is van het aangegeven type.



#### RODE PANORAMA KAART

Je kan enkel een fiche op het icoon plaatsen indien alle al bezet zijn met fiches.



#### GELE PANORAMA KAART

Je kan enkel een fiche op het icoon plaatsen als het een is van het aangegeven type.



## EINDE VAN HET SPEL

### DE BLOEMENFICHES REEKSEN

Enkel reeksen van exact **3 verschillende** leveren je **7** op. Elke kan slechts in één reeks gebruikt worden en elk dat geen deel uitmaakt van een reeks levert geen op.

/ Gebruik enkel dit veld van het scoreblaadje om de te scoren.

### VERSPILDE MOGELIJKHEDEN

Elk onbezet op jouw kost je **1** .

Elk onbezet op jouw kost je **3** .

/ Gebruik dit veld van het scoreblaadje.







# MODUS: SOLO SPEL


De regels van het *basisspel* blijven overeind, behalve voor de onderstaande aanpassingen en aanvullingen.  
Kies een scenario op deze pagina om het *Solospel* te spelen. Elk scenario legt een beperking op die moet gerespecteerd worden om te kunnen scoren aan het einde van het spel.  
Het *Solospel* is volledig compatibel met het *Expertspel* (zie pagina 10).

## VOORBEREIDING

Kies de doelkaarten niet willekeurig; ze worden gespecificeerd door het gekozen scenario (zie rechts).

Enkel de twee gemarkeerde  velden op de zonsopgangkaart zijn beschikbaar om jouw  in het spel te brengen.

## JE BEURT SPELEN

Enkel jouw  beweegt en maakt foto's op het speelbord.

## EINDE VAN HET SPEL


Je scoort enkel punten indien je de beperkingen opgelegd door het gekozen scenario succesvol hebt gerespecteerd.

Hou je score van spel tot spel bij en probeer jezelf te verbeteren.

## SCENARIOS

### SCENARIO #1

### GEDRAGSSTUDIE



**Beperking:** Je moet hetzelfde  (naar keuze) minstens 3 keer tijdens het spel fotograferen.

**Doelkaarten:**

01.01.01	01.02.07	01.03.09	01.04.16	01.05.20
----------	----------	----------	----------	----------

### SCENARIO #2

### OP DE UITKIJK

**Vorbereiding:** Plaats 3 niet gebruikte  op het speelbord om de aangegeven  iconen (zie diagram rechts) af te dekken.

**Beperking:** Indien er op het moment dat je een foto neemt een  op de as van jouw  ligt, leg je die  terug in de doos; Indien meerdere  op de as liggen, verwijder je enkel diegene die het dichtste bij ligt. De 3  moeten tegen het einde van het spel van het bord verwijderd zijn.





**Doelkaarten:**

01.01.02	01.02.05	01.03.10	01.04.15	01.05.19
----------	----------	----------	----------	----------

### SCENARIO #3

### WANDELEN VOOR DE SPORT



**Beperking:** Elke  wordt onmiddellijk uit het spel verwijderd na het éénmalig te hebben gebruikt; het kan niet meer gebruikt worden. Bovendien verlies je het spel indien één van je foto's geen  bevat.

**Doelkaarten:**

01.01.03	01.02.08	01.03.12	01.04.13	01.05.17
----------	----------	----------	----------	----------

### SCENARIO #4

### SURREALISME












**Beperking:** Je moet exact 3  verzamelen op jouw  aan het einde van het spel. Bovendien veroorzaken  geen winst of verlies aan  op.

















**Doelkaarten:**

01.01.04	01.02.06	01.03.11	01.04.14	01.05.18
----------	----------	----------	----------	----------

De auteur van Redwood (Christophe) en onze "huis" ontwikkelaar (Michaël) hebben het *Solospel* intensief getest. Kan jij hun recordscores voor elk scenario breken?

NAAM	SCENARIO #	DATUM	SCORE BASISPEL	SCORE EXPERTSPEL
Christophe	1	7-17-22	55 	60 
Michaël	1	7-25-22	65 	58 
Christophe	2	8-25-22	50 	38 
Michaël	2	8-13-22	42 	30 
Christophe	3	8-15-22	56 	52 
Michaël	3	8-28-22	50 	60 
Christophe	4	9-1-22	50 	55 
Michaël	4	8-29-22	56 	51 
				
				

NAAM	SCENARIO #	DATUM	SCORE BASISPEL	SCORE EXPERTSPEL
				
				
				
				
				
				
				
				

NAAM	SCENARIO #	DATUM	SCORE BASISPEL	SCORE EXPERTSPEL
				
				
				
				
				
				
				
				



# DOEL KAART OMSCHRIJVINGEN



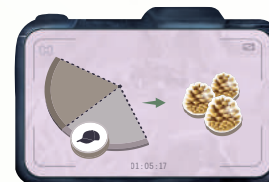
## DOELKAART 01.01.01

- +1 indien je een perfecte foto maakt (zie rechtsonder).
- +1 indien je een fotografeert.



## DOELKAART 01.03.09

- +2 indien jouw foto een bevat dat je reeds eerder fotografeerde.



## DOELKAART 01.05.17

- +3 indien jouw de volledige breedte van de rand van de cirkel bedekt die het speelgebied aangeeft.



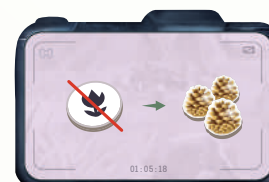
## DOELKAART 01.01.02

- +1 indien je een perfecte foto maakt (zie rechtsonder).
- +1 indien je een fotografeert.



## DOELKAART 01.03.10

- +2 indien jouw foto een landschap bevat dat je reeds eerder fotografeerde.



## DOELKAART 01.05.18

- +3 indien je geen fotografeerde.



## DOELKAART 01.01.03

- +1 indien je een perfecte foto maakt (zie rechtsonder).
- +2 indien jouw een hexagonaal gat bedekt (ook slechts gedeeltelijk).



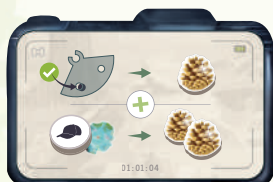
## DOELKAART 01.03.11

- +1 indien minstens 1 of icoon zichtbaar blijft in jouw nieuwe foto.



## DOELKAART 01.05.19

- +3 indien je geen fotografeerde.



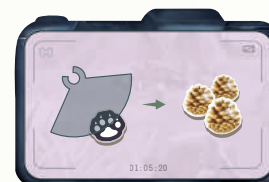
## DOELKAART 01.01.04

- +1 indien je een perfecte foto maakt (zie rechtsonder).
- +2 indien jouw het centrale meer bedekt (ook slechts gedeeltelijk).



## DOELKAART 01.03.12

- +3 indien minstens 2 en/ of iconen zichtbaar blijven op jouw nieuwe foto.



## DOELKAART 01.05.20

- +3 indien een deels door jouw bedekt wordt.



## DOELKAART 01.02.05

- +1 indien je beweog door het gebruik van nummer 2 of 3.



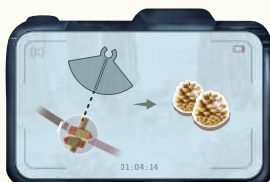
## DOELKAART 01.04.13

- +2 indien jouw georiënteerd is naar — maar er volledig buiten ligt — het meer.



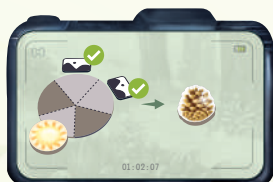
## DOELKAART 01.02.06

- +1 indien je beweog door het gebruik van nummer 5 of 6.



## DOELKAART 01.04.14

- +2 indien jouw georiënteerd is naar — maar er volledig buiten ligt — een veld.



## DOELKAART 01.02.07

- +1 indien de van jouw foto één van de twee overstaande biomen bevat ten opzichte van waar de momenteel staat.



## DOELKAART 01.04.15

- +2 indien jouw georiënteerd is naar een .



## DOELKAART 01.02.08

- +1 indien jouw zich in de boom bevindt waar de momenteel staat.



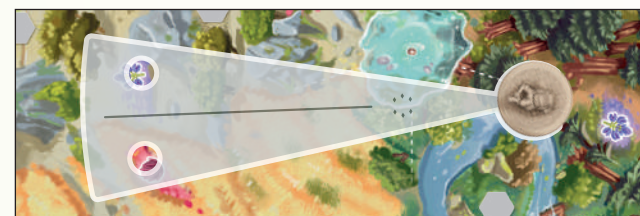
## DOELKAART 01.04.16

- +2 indien jouw georiënteerd is naar — maar er volledig buiten ligt — een .



## EEN PERFECTE FOTO

Je verkrijgt een perfecte foto indien een deel van de onderwerpen van je foto (, of ) gezien kan worden door het gat van jouw . Je kan slechts één perfecte foto per beurt scoren (doordat er twee symmetrisch geplaatste gaten zijn verkomt dat je de moet omdraaien).



Een deel van het is zichtbaar door één van de gaten van het . Desalniettemin kan je slechts één perfecte foto scoren. Je verdient 1 .