

WORMLORD

ANDREW CEDOTAL & JONATHAN BITTNER

GYOM



Lang werd aangenomen dat aardwormen trage wezens zijn zonder enige ambitie. Niets is minder waar! Ze dromen ervan om de wereld te veroveren, maar ze lijden aan interne conflicten die de realisatie van hun hoger doel in de weg staan: de rozen zijn ervan overtuigd dat zij de troepen moeten leiden... maar ook de blauwen denken dat ... en de bruinen ... en de gelen. Natuurlijk leidt dit tot interne strijd. Wormlord vertelt hun verhaal.

SPELMATERIAAL

- 60 aardwormen (touwen: 15 roos, 15 blauw, 15 geel, 15 bruin).
- 4 hoofdkwartieren (blokjes: 1 roos, 1 blauw, 1 geel, 1 bruin).
- 1 modulaire speelbord, bestaande uit:
 - 8 randdelen,
 - 8 connectoren,
 - 52 dubbelzijdige tegels.
- 1 spelregelboek.

SPELOVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

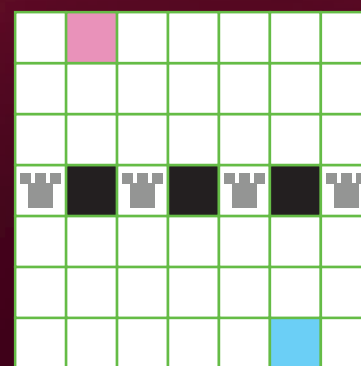
Wormlord is een competitief spel waarin de spelers simultaan aan de slag gaan, er zijn geen beurten. Je tracht om velden te veroveren door knopen te leggen. Je kan je tegenstrevers van het bord gooien door te ontknopen. Je probeert drie doelvelden te veroveren.

SPELVOORBEREIDING

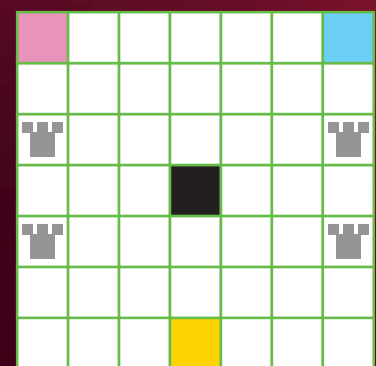
Plaats het speelbord in het midden van de tafel: Schik de 25 tegels **1** in een vierkant, afhankelijk van het spelersaantal en de gekozen configuratie. Fixeer ze door de randdelen **2** er rond te leggen en vast te maken met de connectoren **3**. Elke speler neemt best plaats aan een andere zijde van de tafel. Elke speler plaatst zijn 15 touwen **4** ongeknoopt voor zich, alsook z'n hoofdkwartier **5**. Dit vormt je voorraad.

Opmerking

- Sommige tegels tonen onbegaanbaar terrein, wat betekent dat er niets op geplaatst kan worden.
- Er zijn andere configuraties te vinden aan het einde van dit spelregelboek.



2-speler opstelling



3-speler opstelling

HET SPEL SPELEN

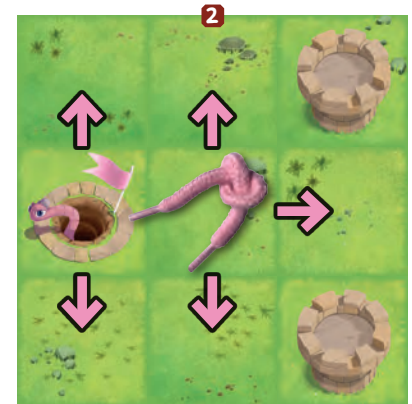
Het spel aanvatten

Iedereen voert deze actie gelijktijdig uit: neem één van je touwen in je hand, het ene eind in de ene hand en beide armen gestrekt over het midden van de tafel. Iedereen telt te samen af: "3, 2, 1," en roept dan, "NUI!" Dit is het startsignaal om te beginnen spelen.

Leg een knoopje in je touw en plaats het op een veld aangrenzend aan jouw basis **1**.

Vanaf nu heb je toegang tot nieuwe velden **2**, waar je nieuwe knopen kan plaatsen: je kan alle velden aangrenzend aan het veld met je eerste knoop of die met je basis innemen.

Neem een nieuw touw uit je voorraad, leg er een knoop in en plaats het op een beschikbaar veld, enzovoort...



Veroveren

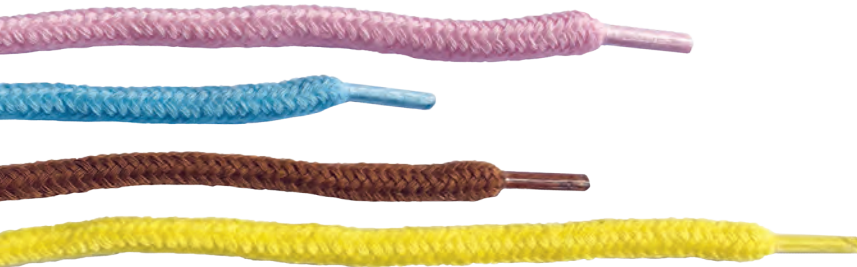
Er zijn twee acties die je kan uitvoeren:

- A. Verover een leeg veld.**
- B. Verover een veld dat al bezet is door een vijandige knoop.**

Iedereen kiest zelf welke acties ze uitvoeren – deze kunnen meermaals dezelfde of verschillende zijn – zo snel ze maar kunnen, **zonder te wachten**.

BELANGRIJK

*Je mag niet wachten! Iedereen moet **altijd zo snel mogelijk**, binnen de persoonlijke mogelijkheden presteren.*



A. Een leeg veld veroveren

1. Neem een touw uit je voorraad.
2. Maak een knoopje in dit touw.
3. Plaats deze knoop op een leeg veld, dat grenst aan een veld dat je reeds bezet.

B. Verover een veld dat al bezet is door een vijandige knoop

1. Neem een touw uit je voorraad.
2. Maak een knoop in dit touw.
3. Plaats deze knoop op een veld dat bezet is door een vijandige knoop en dat grenst aan een veld dat jij bezet en neem de vijandige knoop in jouw hand.
4. Maak de knoop los.
5. Gooi het touw terug in de voorraad van de eigenaar.

BELANGRIJK

Je mag een knoop nooit te stevig vastmaken. Knoop moeten zonder moeite ontknoopt kunnen worden.

Je kan te allen tijde slechts één touw op handen hebben.

Elk veld kan te allen tijde slechts één knoop bevatten. Wanneer je een veld inneemt waar een vijandige knoop ligt, plaats je jouw knoop en geef je de vijandige knoop terug aan de eigenaar (na het ontknopen).

Je voorraad kan enkel touwen bevatten **zonder knopen**.

Plaats de knoop steeds in het midden van het veld. De positie van de knoop geeft aan welk veld veroverd is; de uiteinden van het touw tellen niet mee – ze kunnen over andere veld liggen, maar probeer dit te vermijden.

Opmerking

In Wormlord betekent de term aangrenzend enkel **orthogonaal** aangrenzend; diagonaal telt niet.



Basis

Elke speler heeft een basis in zijn kleur op het speelbord: dit is jouw basis. Het geldt als een veld dat permanent in je bezit is en die onder geen omstandigheden afgenomen kan worden. Je basis kan nooit bezet worden; niet door knopen en niet door hoofdkwartieren, onafhankelijk van hun kleur.



Hoofdkwartier

Elke speler heeft een hoofdkwartier. Eens je dit op een veld plaatst dat één van je eigen knopen bevat, wordt dat veld **onvoorwaardelijk** van jou en dat blijft zo zo lang je hoofdkwartier daar aanwezig is.

Je mag je hoofdkwartier te allen tijde verplaatsen. Je mag vijandige hoofdkwartieren niet verplaatsen.

Je mag een hoofdkwartier NIET plaatsen op een doelveld of op een basis.

Je hoofdkwartier is een essentieel element in het spel. De overwinning hangt af van het gebruik ervan.

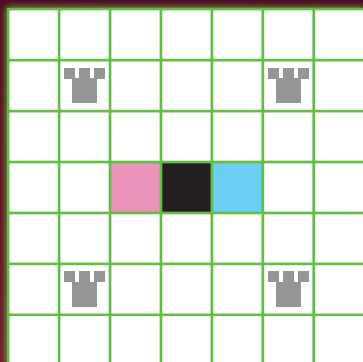


OVERWINNING

De eerste speler die 2 rondes wint, wint het spel.

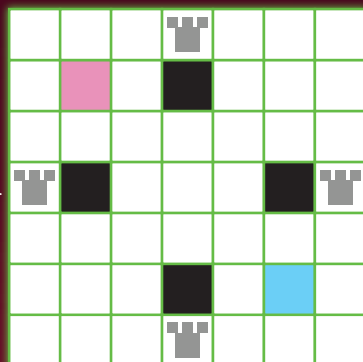
ALTERNATIEVE CONFIGURATIES

Duel

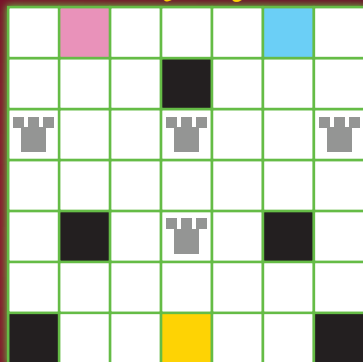


2-speler

Kruisvuur

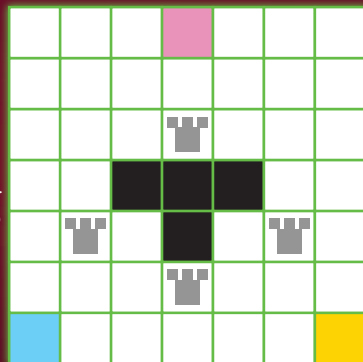


Bergkoning

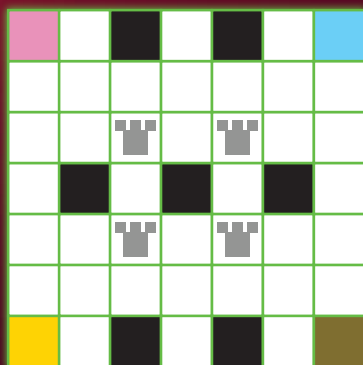


3-speler

Bermuda driehoek

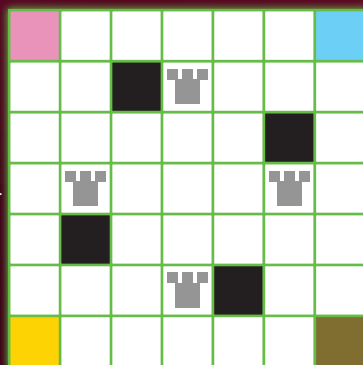


In het bos



4-speler

Stoelendans



VARIANTEN

In teams spelen

Wormlord kan gespeeld worden in twee-speler teams, zodat 8 spelers (4 teams) aan de slag kunnen gaan.



In deze variant houden beide spelers van een team een uiteinde van het touw vast. Om een knoop te maken, mogen ze elk slechts één hand gebruiken en ze mogen bovendien ook niet van hand wisselen.

Elke teamgenoot kan een knoop in het spel brengen. Indien je een veld met een vijandige knoop verovert, moet de speler die een knoop plaatst ook de vijandige knoop verwijderen. Net zoals bij het knopen van de touwen, mogen de spelers ook nu maar één hand gebruiken om te ontknopen.

Teamgenoten kunnen onbeperkt communiceren met elkaar en kunnen hun hoofdkwartier zo vaak verplaatsen als ze willen.

Gelimiteerde tijd

Je kan een tijdslimiet instellen voor elke ronde. Gebruik simpelweg een timer. We suggereren 3 minuten, maar je kan de speelduur zelf kiezen.

Indien niemand 3 doelvelden heeft veroverd voor het einde van het spel, wint de speler die het meeste velden heeft bezet. De doelvelden tellen dubbel. In geval van gelijkstand, speel je opnieuw.

**SIT
DOWN!**

ONTWERPERS

**Andrew CEDOTAL
Jonathan BITTNER**

ILLUSTRATOR

GYOM

GRAFISCH ONTWERPER

Marie OOMS

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

Arne DE CNOTDER

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België

Tel. +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2019). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. •

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.