

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

DEWANI

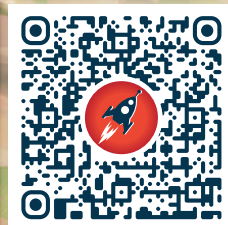
SPELREGELS



Een nieuwe dag breekt aan, maar onze voorraden slinken.
We besluiten ons kamp op te breken en nieuwe gebieden te verkennen
om te kunnen overleven.

We gaan op zoek naar de grondstoffen die we niet hebben, zowel bij het
water als in de bergen. Terwijl we door bossen en woestijnen trekken,
beschermen we het vuur dat ons warm houdt en ons pad verlicht.

Ondanks de toenemende druk van andere stammen, houden
we stand en willen we absoluut ons eigen verhaal schrijven.



DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint het spel. Je scoort punten door je kampen strategisch op te zetten en het terrein en de grondstoffen zo efficiënt mogelijk te gebruiken om te voldoen aan de voorwaarden op je verhaaltégels. Onderweg verzamel je bessen en maak je vuur om extra punten te scoren.

VOORBEREIDING

- 1 Leg de basisscenariotegel  naast het bord.
- 2 Stel het bord samen. Geef iedere speler een willekeurige starttegél . Neem evenveel neutrale tegels  (willekeurig) als er spelers zijn. Leg de start- en neutrale tegels (elk willekeurig gedraaid) op de tafel zoals aangegeven op de achterkant van de scenariotegel .
- 3 Leg op elk -symbool op het bord 2 bessenfiches.
- 4 Elke speler neemt 1 stambord en de 9 kampen in zijn kleur en zet 8 kampen op de daarvoor bedoelde velden op zijn stambord. Het negende kamp wordt op zijn starttegél op het bord geplaatst, dit is zijn basiskamp.

Grondstoffen

Artefact 
Pigment 
Kristal 

Overig

Bes 
Vuur 
Punten 

Terreinsoorten

Woesténij 
Berg 
Woestijn 
Bos 
Water 

SPLELMATERIAAL

10 gebiedstegels:

4 starttegels

6 neutrale tegels

4 stamborden

36 kampen (9 per kleur)

1 basisscenario'tegel

15 bessenfiches

55 terreinkaarten

24 verhaaltegels

1 Dewan

1 scoreblok

Het volgende speelgoed heb je nodig voor de extra scenario's (zie bladzijde 10). Dit kan tijdens het basisspel in de doos blijven.

4 scenariotegels

8 lavategels

8 watertegels

1 gebeurtenistegel

20 visfiches

1 vulkaantegel

1 stortbuitegel

5 Schud de verhaaltegels en trek er 5. Leg ze open in een rij naast het bord. Vorm met de overgebleven verhaaltegels een gedekte trekstapel en leg deze ernaast.

6 Schud alle terreinkaarten en geef iedere speler er 2 gedekt. Leg dan 6 terreinkaarten open in een rij naast het bord. Vorm met de overgebleven terreinkaarten een gedekte trekstapel en leg deze ernaast.

7 Kies een startspeler, die krijgt Dewan.

De speler rechts van de startspeler kiest 1 verhaal'tegel uit het open aanbod of trekt de bovenste verhaal'tegel van de trekstapel. De speler legt de door hem gekozen tegel open op het meest linkse veld van zijn stambord, zodanig dat het symbool zichtbaar is boven de tegel. Als de speler een tegel uit het aanbod heeft gekozen, vult hij het aanbod aan met de bovenste kaart van de trekstapel.

De volgende speler aan zijn rechterzijde (dus tegen de klok in) kiest nu een verhaal'tegel op dezelfde manier. Dit gaat zo verder totdat alle spelers 1 verhaal'tegel hebben gekozen.



Het spel kan beginnen!



In elke ronde spelen de spelers om de beurt, te beginnen met de speler die Dewan bezit, en daarna met de klok mee. Een ronde is voorbij als iedere speler aan de beurt is geweest. Daarna begint een nieuwe ronde.

Als een speler aan de beurt is, **moet** hij 1 van deze 2 acties uitvoeren:

Neem 2 kaarten

OF

Zet een kamp op

Neem 2 kaarten

De speler kiest 2 **naast elkaar liggende** terreinkaarten uit het aanbod en neemt ze in de hand. Hij mag **geen** kaarten van de trekstapel trekken. De spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten in de hand hebben.

De speler vult daarna het aanbod aan met de 2 bovenste kaarten van de trekstapel. De bovenste kaart legt hij op de vrijgekomen plek het dichtst bij de trekstapel.

Opmerking: als de trekstapel leeg is wanneer een speler het aanbod moet aanvullen, dan schudt de speler alle kaarten van de aflegstapel tot een nieuwe gedekte trekstapel.



In zijn beurt neemt **Niels** 2 naast elkaar liggende terreinkaarten en neemt ze in zijn hand.

Hij vult het aanbod aan met 2 kaarten van de trekstapel en legt de bovenste kaart op de vrijgekomen plek het dichtst bij de trekstapel.



Zet een kamp op

De speler kiest een van zijn kampen (in zijn kleur) op het bord als vertrekpunt en kiest dan een vrij veld (zonder kamp) als eindpunt. Het eindpunt mag geen waterveld zijn.

Hij legt voor elk veld waarover hij zich verplaatst (ook het vertrekpunt en het eindpunt) 1 kaart met de overeenkomstige terreinsoort open uit zijn hand af. Bij terreinkaarten met 2 terreinsoorten kiest hij voor slechts 1 soort bij een veld. Hij volgt daarbij de volgende regels:

- ⌚ Als het vertrekpunt het **basiskamp** van de speler is, legt hij als eerste kaart een willekeurige terreinkaart af. Als zijn vertrekpunt niet zijn basiskamp is, moet zijn eerste kaart de terreinsoort van het gekozen kamp zijn.

A

Niels legt 1 willekeurige kaart af voor zijn vertrekpunt (zijn basiskamp) en legt daarna een bergkaart af omdat hij zich over bergen verplaatst.

- ⌚ Voor water geldt het volgende: met 1 waterkaart kan de speler zich over **een willekeurig aantal** velden in 1 watergebied verplaatsen.

B

Niels legt een waterkaart af en verplaatst zich over de 2 velden van het watergebied.

- ⌚ De spelers mogen zich over velden met daarop een kamp van een andere speler verplaatsen. In dat geval legt de speler de terreinkaart niet af, maar geeft hij deze aan de betreffende speler. Die neemt de kaart in zijn hand. (Als een speler zich verplaatst over het veld met daarop het basiskamp van een andere speler, geeft hij een willekeurige terreinkaart aan die speler.)

C

Niels geeft **Iris** 1 woestijkaart om zich te verplaatsen over het veld met daarop een kamp van **Iris**. Hij legt nog 1 woestijkaart af om zijn kamp op te zetten op het eindpunt.

Als de speler alle vereiste terreinkaarten heeft afgelegd (of aan andere spelers heeft gegeven), zet hij het meest linkse kamp van zijn stambord op het eindpunt.



Effecten na het opzetten van een kamp



- ⌚ Als het gebied waarin de speler een kamp opzet minstens 1 bes bevat, neemt de speler 1 van die bessen en legt deze links naast zijn stambord.

Opmerking: als de speler later in het spel nog een kamp opzet in hetzelfde gebied, mag hij nog 1 bes nemen als er nog 1 ligt.

- ⌚ De speler voert een van de volgende effecten uit, afhankelijk van het veld op zijn stambord waarop het kamp stond:



- A** Geen effect.
- B** Als een speler zijn 2^{de}, 4^{de} of 6^{de} kamp opzet, kiest hij 1 van de 5 verhaaltégels uit het open aanbod of hij trekt de bovenste verhaaltegel van de trekstapel. Hij legt de door hem gekozen tegel op het meest linkse vrije veld op zijn stambord. Als hij een tegel uit het aanbod heeft gepakt, vult hij het aanbod aan met de bovenste tegel van de trekstapel.
- C** Als een speler zijn 3^{de}, 5^{de} of 7^{de} kamp opzet, mag hij 1 terreinkaart uit zijn hand kiezen en die, op de daarvoor voorziene plek, zo onder zijn stambord schuiven dat 1 terrein zichtbaar is. Er mag een symbool op het terrein staan. Als de speler geen kaarten meer in de hand heeft of het effect niet wil uitvoeren, blijft de betreffende plek leeg.
- D** Als een speler zijn laatste kamp opzet, activeert hij het einde van het spel. (zie pagina 8). Hij krijgt 1 extra 🔥 tijdens de puntentelling.

Gebieden

Een gebied bestaat uit 1 of meer aangrenzende velden van dezelfde terreinsoort.



In het voorbeeld hierboven zijn 2 verschillende berggebieden aangegeven.

Niels neemt het meest linkse kamp van zijn stambord en zet dat op het eindpunt. Omdat het woestenijgebied waarin hij zijn kamp opzet nog 1 bes bevat, ontvangt hij die bes.

Niels zet zijn derde kamp op het bord. Hij mag daarom 1 kaart uit zijn hand kiezen en deze bij het lege kampveld onder zijn stambord schuiven.



Verhaaltefels

Verhaaltefels leveren de meeste punten op in het spel. De spelers scoren punten van hun verhaaltefels (en zorgen voor meer 🔥 aan het einde van het spel) door te voldoen aan de voorwaarden voor terreinen en grondstoffen die erop staan vermeld.

De speler controleert de voorwaarden voor elke verhaaltefel apart. Hij kan elk kamp en elke terreinkaart onder zijn stambord gebruiken om te voldoen aan de voorwaarden van meerdere verhaaltefels.

Opmerking: Basiskampen tellen NIET mee om te voldoen aan voorwaarden van verhaaltefels.

⌚ Als op een verhaaltefel meerdere 🔥, 🌳, 🏠 of 🌿 staan, moet de speler kampen hebben **in** evenveel **verschillende** gebieden van die terreinsoort.

⌚ Als op een verhaaltefel meerdere malen 🌊 staat, moet de speler kampen hebben **aangrenzend** aan evenveel **verschillende** watergebieden (1 kamp kan grenzen aan meer dan 1 watergebied).

⌚ Als op een verhaaltefel meerdere malen 🐼, 🐉 of 🐙 staat, moet de speler kampen hebben **aangrenzend** aan evenveel **verschillende** symbolen van die grondstof.

Elk symbool voldoet aan slechts 1 voorwaarde van dat type, ongeacht het aantal kampen dat eraan grenst.

Niels heeft 2 kampen in 1 bosgebied en aangrenzend aan 1 watergebied.

Niels heeft slechts 1 🌿 en 1 🏠. Daarnaast heeft hij 1 🌊.



Senna heeft 1 🏠 en 1 🌿, Iris heeft 1 🔥, 1 🌊 en 1 🐼. Beide spelers mogen hetzelfde 🐼 gebruiken om te voldoen aan hun voorwaarden. Niels heeft 1 🌳, 1 🌿, 2 🏠 en slechts 1 🌊.



⌚ Elke terreinkaart onder het stambord van een speler telt als 1 gebied van die terreinsoort voor die speler. Als op de kaart een symbool staat, telt dat als 1 grondstof van die soort.

Dankzij de terreinkaarten onder zijn stambord heeft Niels 1 🌿, 1 🐼, 1 🔥 en 1 🌳.



Einde van een beurt

De spelers controleren telkens aan het einde van hun beurt of ze voldoen aan de voorwaarden van hun verhaaltegels.

Als ze voldoen aan alle voorwaarden van een verhaaltegel, schuiven ze die tegel omhoog op hun stambord om aan te geven dat de tegel is behaald. Ze **trekken daarna 1 terreinkaart** van de trekstapel voor elke verhaaltegel die ze hebben behaald. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Aan het einde van zijn beurt heeft **Niels** kampen in 2 verschillende -gebieden en een terreinkaart  onder zijn stambord.



Hij heeft ook een kamp aangrenzend aan 1  en er staat 1  op de terreinkaart onder zijn stambord.

Hij voldoet dus aan alle voorwaarden (2  en 3 ) van de meest linkse verhaaltegel op zijn stambord. Hij schuift die tegel omhoog en trekt 1 terreinkaart. Daarna is zijn beurt voorbij.





EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt aan het einde van een ronde waarin een speler zijn **laatste kamp** opzet. De spelers maken de ronde af, zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad. Daarna volgt een puntentelling. Neem het scoreblok en leg verhaaltegels waarvoor niet aan de voorwaarden werd voldaan, direct af.

De scenariotegel levert als volgt punten op:



Tel de punten van de behaalde verhaaltegels bij elkaar op.



Een speler ontvangt 1 punt voor elk dat hij bezit op behaalde verhaaltegels en op de kaarten onder zijn stambord. Spelers die hun laatste kamp hebben opgezet, hebben 1 extra (zoals afgebeeld op het meest rechtse kampveld op het stambord) en dus 1 extra punt. Daarnaast scoort de speler met de meeste 4 extra punten. Bij een gelijke stand scoren al die spelers 4 punten .



Een speler scoort 4 punten voor elke groep met minstens 2 aangrenzende kampen in zijn kleur op het bord.



Een speler scoort 2 punten voor elk bessenfiche dat hij tijdens het spel ontvangen heeft en voor elk -symbool op de terreinkaarten die onder zijn stambord liggen.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste terreinkaarten in de hand. Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.



*Niels telt zijn punten. Hij behaalde 3 verhaaltegels, maar voor de vierde verhaaltegel voldoet hij niet aan de voorwaarden, die tegel legt hij af. Hij scoort in totaal **16 punten** voor zijn behaalde tegels (5 + 7 + 4).*



*Hij verzamelde 3 bessenfiches tijdens het spel en er staat 1 -symbool op een van de terreinkaarten onder zijn stambord, hij heeft dus 4 bessens en scoort daarvoor **8 punten**.*





Niels heeft 2 groepen met minstens 2 aangrenzende kampen op het bord en scoort daarvoor 8 punten (4 punten per groep).



Hij heeft in totaal 3 : 1 op een verhaalteg, 1 op een kaart onder zijn stambord en 1 omdat hij zijn laatste kamp heeft opgezet. Omdat **Senna** meer -symbolen bezit dan **Niels**, scoort **Niels** slechts 3 punten. De -bonus (4 punten) gaat naar **Senna**.

Iris	Senna	Niels
17	19	16
1	6	3
8	16	8
10	4	8
36	49	35



Niels heeft in totaal $16 + 3 + 8 + 8 = 35$ punten.

Punten voor het scenario (zie pagina 12)



SPEELMODUS TEAMS



Leg de scenariotegel naast het bord. De spelregels zijn dezelfde als die van het basisspel met 4 spelers. De spelers vormen 2 teams met 2 spelers. Teamleden nemen tegenover elkaar plaats, zodat de teams afwisselend aan de beurt zijn. Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin een speler zijn laatste kamp opzet. De spelers maken de huidige ronde af. Daarna volgt een puntentelling per team.



Een team scoort de punten van de behaalde verhaaltiegels van de teamleden.



Een team scoort 1 punt per -symbool bij beide teamleden. Het team met de meeste -symbolen scoort 4 extra punten.



Een team scoort 4 punten voor elke groep van minstens 2 aangrenzende kampen op het bord, waarvan minstens 1 van het ene teamlid en minstens 1 van het andere teamlid.



Een team scoort 4 punten voor elk paar bessen, waarvan 1 van het ene teamlid en 1 van het andere teamlid.

Het team met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint het team met de meeste terreinkaarten in de hand. Is het dan nog gelijk, dan delen alle spelers de overwinning.



EXTRA SCENARIO'S



Dewan bevat 3 extra scenario's. Als de spelers met een van die scenario's spelen, passen ze de gebruikelijke spelregels toe, tenzij anders vermeld. Spelregels die bij een scenario horen, hebben altijd voorrang op de spelregels van het basisspel.

Op de achterkant van de scenariotegels staan wijzigingen in de voorbereiding van het spel. Leg in plaats van de basis-scenariotegel de gekozen scenariotegel naast het bord. De volgende regels gelden voor alle scenario's:

Maak een trekstapel

Aan het begin van het spel, na het voorbereiden van het aanbod van terreinkaarten, vormen de spelers met willekeurig getrokken kaarten een trekstapel. Het aantal kaarten hangt af van het aantal spelers:

- ⌚ bij 2 spelers: 6 kaarten
- ⌚ bij 3 spelers: 8 kaarten
- ⌚ bij 4 spelers: 10 kaarten

Leg de trekstapel bovenop de gebeurtenistegel. De overgebleven kaarten vormen de voorraad. Leg ze naast de trekstapel.



Gebeurtenissen

Bij elk scenario hoort een bepaalde gebeurtenis. Als een speler de actie 'Neem 2 kaarten' uitvoert, vult hij het aanbod aan met kaarten van de trekstapel.

Als een speler de laatste kaart van de trekstapel neemt, vindt direct de gebeurtenis plaats. De speler die de gebeurtenis activeert, voert deze uit.

De spelers vormen daarna een nieuwe trekstapel met de bovenste kaarten uit de voorraad (hetzelfde aantal als aan het begin van het spel).



In een spel met 3 spelers voert Iris de actie 'Neem 2 kaarten' uit en ze vult het aanbod aan met de laatste 2 kaarten van de trekstapel. Ze handelt de gebeurtenis af en maakt dan een nieuwe trekstapel met de 8 bovenste kaarten van de voorraad.

Beloningen verhaaltiegels

Als een speler voldoet aan de voorwaarden van zijn verhaaltegel(s), neemt hij de bovenste terreinkaart(en) uit de voorraad (niet de trekstapel).

Opmerking: als een speler een kaart moet trekken en de voorraad is leeg, schudt hij de aflegstapel tot een nieuwe voorraad.

Speelmateriaal raakt op

Als een speler door een gebeurtenis speelmateriaal moet gebruiken dat op is, negeert hij dat deel van de gebeurtenis.

Stortbui



Bereid het spel zoals gebruikelijk voor, maar leg de stortbuitegel zoals aangegeven op de achterkant van de scenariotegel, op het bord. Leg de watertegels naast het bord. Verwijder de 5 verhaalttegels met daarop het watersymbool  en stel dan de stapel verhaalttegels samen.



Telkens als de gebeurtenis plaatsvindt, legt de actieve speler 1 watertegel op een vrij niet-waterveld, grenzend aan een bestaand waterveld. Dat veld is nu een waterveld. Als de speler zo een ander gebied in 2 delen splitst, legt hij alle bessen uit dat gebied in het grootste deel. Als beide delen even groot zijn, verdeelt de speler de bessen gelijk over de 2 delen. In het geval van een oneven aantal bessen, kiest de speler in welk deel hij de laatste bes legt.



De spelers scoren zoals gebruikelijk punten van de behaalde verhaalttegels en van -symbolen.



De spelers scoren 3 punten per bos- of berggebied waarin ze minstens 1 kamp hebben opgezet.



De spelers scoren 4 punten voor elk paar met 1 - en 1 -symbool dat ze in het spel verzamelden.



Iris heeft de gebeurtenis geactiveerd en moet een watertegel leggen. Er zijn 6 mogelijke plaatsen om de tegel te leggen, zie de illustratie: ze zijn vrij, geen watergebied en ze grenzen aan een watergebied (dit mag ook een eerder gelegde watertegel zijn).

Vulkaan



Bereid het spel zoals gebruikelijk voor, maar leg de vulkaantegel zoals aangegeven op de achterkant van de scenariotegel, op het bord. Leg de lavategels naast het bord.



Telkens als de gebeurtenis plaatsvindt, legt de actieve speler 1 lavategel op een vrij niet-waterveld grenzend aan de vulkaan of aan een andere lavategel. Als de speler zo een ander gebied in 2 delen splitst, legt hij alle bessen uit dat gebied in het grootste deel. Als beide delen even groot zijn, verdeelt de speler de bessen gelijk over de 2 delen. In het geval van een oneven aantal bessen, kiest de speler in welk deel hij de laatste bes legt. De spelers kunnen zich niet verplaatsen over een lavategel of de vulkaan voor het opzetten van een nieuw kamp.



De spelers scoren zoals gebruikelijk punten van de behaalde verhaalttegels en van -symbolen (ook  omdat hun kamp aan de vulkaan grenst).



De spelers scoren 2 punten per watergebied waaraan minstens 1 van hun kampen grenst. Ze ontvangen 2 punten per kamp grenzend aan de starttegels van een andere speler.

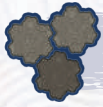


De spelers scoren 3 punten voor elk paar met 1 - en 1 -symbool dat ze in het spel verzamelden.



Iris heeft de gebeurtenis geactiveerd en moet een lavategel leggen. Er zijn 4 mogelijke plaatsen om de tegel te leggen, zie de illustratie: ze zijn vrij, geen watergebied en ze grenzen aan de vulkaan of aan een andere lavategel. Iris heeft 1  omdat ze een kamp grenzend aan de vulkaan heeft.

Dorpen bij het meer



Bereid het spel zoals gebruikelijk voor. Leg de visfiches naast het bord.

Als een speler de actie 'Zet een kamp op' uitvoert, mag hij een kamp op een waterveld plaatsen. Hij kiest een willekeurig veld in een watergebied als eindpunt. De laatste terreinkaart die hij aflegt, moet een waterkaart zijn.

In elk watergebied kan slechts 1 kamp staan. Dat is nu een dorp bij een meer. Zodra in een watergebied 1 dorp bij een meer staat, kan geen enkele speler nog een kamp opzetten in datzelfde watergebied.

Een dorp bij een meer kan dienen als vertrekpunt. In dat geval moet de speler als eerste kaart een waterkaart afleggen. Als volgende kaart legt hij een kaart af van een terrein grenzend aan het watergebied waaruit hij vertrok.

Als een speler zich verplaatst over een watergebied waarin een andere speler een dorp bij een meer heeft, geeft hij een waterkaart aan die speler in plaats van deze af te leggen.

Opgelet! Een dorp bij een meer wordt NIET beschouwd als aangrenzend aan het watergebied waarin het zich bevindt.



Als de gebeurtenis plaatsvindt, mag iedere speler met minstens 1 dorp bij een meer, precies 1 (willekeurige) terreinkaart uit zijn hand afleggen.

Hij ontvangt dan 1 visfiche per dorp bij een meer dat hij bezit.

De spelers nemen visfiches in beurtvolgorde, te beginnen bij de speler die de gebeurtenis activeerde.

Wilco bezit een dorp bij een meer in watergebied A en in watergebied B, Niels bezit er één in watergebied C. Telkens als de gebeurtenis plaatsvindt, mogen ze 1 kaart uit hun hand afleggen. Als ze dat doen, ontvangt Wilco 2 visfiches en Niels 1 visfiche.



De spelers scoren zoals gebruikelijk punten van de behaalde verhaaltégels en van -symbolen.



Per watergebied scoort de speler met de meeste kampen grenzend aan dat watergebied, 6 punten. Bij een gelijke stand scoren die spelers elk 3 punten.

Dorpen bij een meer grenzen NIET aan een watergebied en tellen dus niet mee voor watervoorwaarden op verhaaltégels en punten voor kampen grenzend aan watergebieden.



De spelers scoren 3 punten voor elk paar met 1 - en 1 -symbool dat ze in het spel verzamelden.



De spelers scoren 3 punten voor elk visfiche dat ze in het spel verzamelden.

Aan het einde van het spel scoren de spelers als volgt punten per watergebied:

- **GEBIED A**: Wilco heeft 4 kampen aangrenzend aan dat watergebied (het dorp bij een meer telt niet mee). Iris heeft slechts 2 aangrenzende kampen en Niels slechts 1. Wilco scoort 6 punten.
- **GEBIED B**: Iris en Niels hebben allebei 2 kampen aangrenzend aan dat watergebied en scoren door die gelijke stand elk 3 punten.
- **GEBIED C**: Wilco en Iris hebben allebei 3 kampen aangrenzend aan dat watergebied en scoren door die gelijke stand elk 3 punten.

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Dewan wordt uitgegeven door Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - Frankrijk

© 2026 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Ontdek meer over Dewan en SPACE Cowboys op www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR), en [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).