

TOWARDS THANKSGIVING

'Geen groep kolonisten naar Amerika was zo ongeschikt op basis van ervaring en materiaal om om te gaan met de wildernis als deze kleine groep van boeren, vaklui en kleine bourgeoisie, maar geen groep boekte een dergelijk succes!'

- Morison en Commager (1980) -

'Ze wisten dat ze enkel pelgrims waren, en...richtten hun ogen naar de hemel, hun beloofde land.'

- William Bradford (1647) -

IN NOVEMBER 1620 KWAM EEN SCHIP MET ENGELSE PURITEINEN AAN BIJ CAPE COD IN AMERIKA. ZIJ WILDEN HIER EEN 'NIEUWE WERELD' BEGINNEN EN NOEMDEN ZICH 'PILGRIMS'. DEZE ENGELSE PURITEINEN KWAMEN ECHTER NIET RECHTSTREEKS UIT ENGELAND, MAAR VERTROKKEN VANUIT DE REPUBLIEK DER ZEVEN VERENIGDE NEDERLANDEN. ZIJ WAREN 12 JAAR EERDER ENGELAND ONTVLUCHT OMDAT ZE DAAR HUN RELIGIE NIET VRIJ KONDEN UITOEFENEN EN WOONDEN SINDSDIEN IN DE STAD LEIDEN. HIER KONDEN ZE UITEINDELIJK TOCH NIET AARDEN EN MET AL HET GELD DAT ZE HADDEN KOCHTEN ZE HUN OVERTOCHT NAAR AMERIKA, WAAR ZE HUN EIGEN NIEUWE SAMENLEVING WILDEN STICHTEN. EEN JAAR NA AANKOMST IN AMERIKA, IN OKTOBER 1621, VIERDEN ZIJ EEN OOGSTFEEST ~ HET LATERE THANKSGIVING ~ SAMEN MET DE LOKALE WAMPANOAG-STAM. IN DIT SPEL SPEEL JE ALS PURITEINEN OF ALS WAMPANOAG EN HERLEEF JE DEZE PERIODE. ZIET JULLIE VERHAAL ER HETZELFDE UIT? VERLOOPT DE CONFRONTATIE TUSSEN DE PURITEINEN EN WAMPANOAG IN JULLIE SPEL HETZELFDE? EN DE GROTE VRAAG....HOUDEN DE PURITEINEN HET VOL TOT HET OOGSTFEEST...TOT AAN THANKSGIVING!

KOPIEERINSTRUCTIE:

Print het spel in kleur uit op 160 of 200 grams papier. Print de pagina's met de groene en blauwe kaarten dubbelzijdig met achterkant (klik op de instelling 'omslaan op de korte zijde' om de jaartallen op de juiste kaartjes te krijgen). Het speelbord bestaat uit 2 vellen op A3-formaat, zodat het speelbord zelf A2-formaat wordt. Als het bord op A2-formaat is, passen de kaarten precies op de kaart.

SPEELMATERIAAL



- 24 puriteinenkaarten
- 24 Wampanoagkaarten
- 14 aanschafkaarten (8 x puriteinen, 6 x Wampanoag)
- 16 geld- en 16 aanzienkaarten
- 60 gebeurteniskaarten (4 per maand)
- 1 spelbord (A2 formaat), 1 dobbelsteen, 2 aantallenfiches (groen voor de puriteinen en blauw voor de Wampanoag)

DOEL VAN HET SPEL

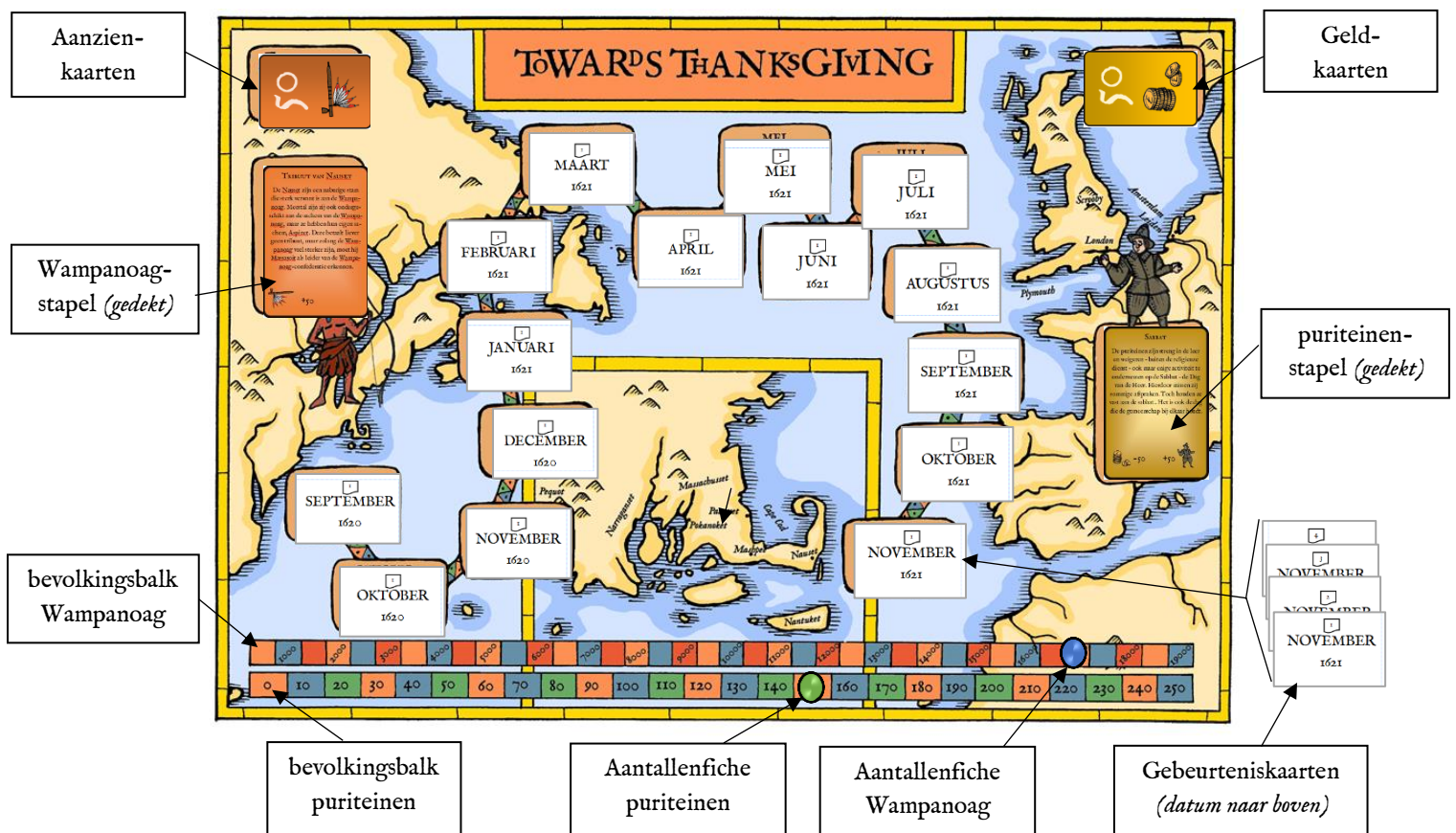
De spelers volgen het verhaal van de puriteinen die aan boord van de Mayflower richting Amerika trokken en daar de nederzetting Plymouth stichtten én dat van de Wampanoag, die geconfronteerd werden met deze kolonisten. Het spel laat de spelers kennis maken met het bijzondere verhaal van zowel de puriteinen als het verhaal van de lokale bevolking - de Wampanoag - in deze kennismaking in 1620-1621. Het spel kan met 2 of 4 spelers gespeeld worden. Idealiter speelt men met 4 spelers, zodat twee spelers de kant van de puriteinen en twee spelers de kant van de Wampanoag spelen. Op deze manier wordt er onderling overlegd over de diverse keuzes en dilemma's waarvoor beide groepen worden gesteld. Het overleg stimuleert het leer- en denkproces van de spelers.

Het doel van de puriteinen is om te overleven en uiteindelijk een kolonie in Amerika te stichten die er een jaar later nog steeds staat. De puriteinen winnen als ze tot en met november 1621 nog kolonisten hebben in Plymouth.

Het doel van de Wampanoag is om gedurende deze tijd een mate van onafhankelijkheid te behouden ten opzichte van andere lokale stammen, met name de Narraganset. De Wampanoag winnen als ze aan het einde van het spel nog minimaal 400 aanzien hebben. Beide kanten spelen in het begin los van elkaar, en vanaf het moment dat de puriteinen aan land komen soms tegen en soms met elkaar. Er hoeft niet één winnaar te zijn. Beide partijen kunnen ook tegelijk winnen of verliezen omdat ze andere doelen hebben.

VOORBEREIDING

- Leg het spelbord in het midden van de tafel met genoeg ruimte aan de zijde van iedere kant om nog een rij kaarten ernaast te leggen.
- Schud de Wampanoag-kaarten en leg ze gedekt op de Wampanoag-kaartenstapel op het spelbord.
- Doe hetzelfde met de 24 puriteinenkaarten.
- Leg de aanschafkaarten op een stapel naast het spelbord. Deze zijn later pas nodig.
- Leg de geldkaarten en aanzienkaarten op de aangegeven plek op het spelbord.
- Leg de gebeurteniskaarten op de juiste plek op het spelbord. Leg ze bij de juiste maand met de datum boven en op volgorde, zodat nummer 1 bovenop ligt en nummer 4 onderop.



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit twee onderdelen of fasen. Eerst wordt de eerste fase uitgelegd, vervolgens de tweede fase.

Eerste fase (1608-1620)

In deze fase spelen de spelers los van elkaar. Aan de ene kant spelen de puriteinen hun spel, en aan de andere kant de Wampanoag. Deze fase gaat over de periode dat de puriteinen nog in Leiden verbleven en de Wampanoag nog

niet ontmoet hadden. De uitkomst van deze fase is bepalend voor hoe het eerste contact in 1620 zal verlopen.

De spelers die de puriteinen spelen ontvangen 200 aan geldkaarten en zetten hun aantallenfiche op 150. Daarnaast nemen zij drie kaarten van de puriteinenstapel op de hand. De spelers lezen de kaarten goed door en bekijken hun effecten.

De spelers die de Wampanoag spelen ontvangen 200 aan aanzien en zetten hun aantallentoken op 17.000. Daarnaast

nemen zij drie kaarten van de Wampanoagstapel op de hand. De spelers lezen de kaarten goed door en bekijken hun effecten.

Spelbeurt

De puriteinen mogen beginnen en spelen één kaart uit hun hand. Dit doen zij door deze hardop in zijn geheel voor te lezen en voor zich (naast het bord) neer te leggen.

Het gevolg van de kaart (meer/minder mensen of meer/minder geld/aanzien) wordt direct uitgevoerd. Bij meer of minder geld of aanzien worden deze kaarten toegevoegd aan het geld/aanzien dat reeds in bezit is en bij verandering van aantallen puriteinen/Wampanoag worden de aantallenfiche op het bord verschoven naar de juiste nieuwe plek. Als een kaart gespeeld en uitgevoerd is, trekt de speler een nieuwe kaart van de stapel en is de andere speler aan de beurt. Deze doet hetzelfde: speelt een kaart, leest deze hardop voor en voert hem uit, pakt een nieuwe kaart enz.

Als een speler 3 kaarten heeft en deze alledrie - vanwege de voorwaarden die erop staan - niet gespeeld kunnen worden, mag de speler een nieuwe kaart pakken totdat deze gespeeld kan worden.

Mochten de aantallen puriteinen boven de 250 uitkomen, dan pak je een tweede groene fiche en tel je door in aantallen. Elk fiche staat voor maximaal 250 puriteinen.

Deze ronde wordt gespeeld tot bij beide spelers 10 kaarten uitgespeeld op tafel liggen. Deze tien kaarten stellen voor jouw groep de periode 1608-1620 voor met alle gebeurtenissen. Aan het einde van deze tijd (lees= na de 10e kaart) heeft jouw groep een bepaalde hoeveelheid mensen en een bedrag aan geld of aanzien behaald. Dit neem je mee naar de volgende ronde.

Aanschafffase

Deze fase begint met een 'inkoofase'. Dit houdt in dat de spelers van hun geld en aanzien bepaalde zaken kunnen aanschaffen voor de tweede fase. Zo zullen de puriteinen een patent en schip moeten kopen en kunnen de Wampanoag via hun aanzien ook zaken verwerven.

De puriteinen kunnen onderling overleggen welke kaarten zij slim achten om aan te schaffen, mede kijkend naar het budget dat beschikbaar is voor ze. De Wampanoag doen hetzelfde en overleggen onderling over de keuzes voor aanschaf ze kunnen doen.

De puriteinen leveren het geld in dat ze voor de aanschafkaarten moeten betalen. De rest van het geld wordt ook ingeleverd. In Amerika is hun geld niet meer belangrijk. De Wampanoag behouden hun aanzienkaarten wel.

Als beide kanten hun kaarten hebben 'aangeschaft', dan kunnen alle 10 de Puriteinen en 10 Wampanoagkaarten ook verwijderd worden en weer gesloten op de stapel op het bord gelegd worden. De volgende fase wordt met de kleinere kaarten op het bord gespeeld.

Tweede fase (1620-1621)

In deze tweede fase doorlopen de puriteinen en de Wampanoag de periode vanaf het vertrek richting Amerika tot en met de eerste Thanksgiving. Elke maand zijn er vier gebeurteniskaartjes die op volgorde gespeeld worden. De groene kaarten hebben op de puriteinen betrekking en de blauwe op de Wampanoag. Omdat de puriteinen nu aankomen in Amerika, ontmoeten beide groepen elkaar. De acties die elke groep uitvoert, zullen dus ook effect hebben op de acties van de andere groep. Om die reden is de volgorde van de kaarten heel belangrijk. Elke kaart moet op volgorde gespeeld worden. De groene kaarten worden door de puriteinen voorgelezen en uitgevoerd. De blauwe kaarten door de Wampanoag.

Voordat de tweede ronde begint, bekijken de puriteinen hoeveel mensen zij mee kunnen nemen. Dit aantal is afhankelijk van de schepen die ze aangeschaft hebben. Bereken het maximum aantal personen dat mee kan en verplaats het aantallenfiche naar dit aantal. De rest van de puriteinen blijft achter in Leiden en hebben geen rol meer in dit spel.

Spelbeurt

De spelers pakken om de beurt een kaart van het bord (in chronologische volgorde dus) en lezen deze voor. De betreffende groep (puriteinen of Wampanoag) maken een keuze, gooien een dobbelsteen en/of ondergaan de consequenties die op de kaart aangegeven staan. Voor de puriteinen is dit vooral het groter of kleiner worden van het aantal kolonisten in Amerika. Voor de Wampanoag kan de omvang van de stam, maar ook het aanzien veranderen, dat voor het einde belangrijk is.

Als een kaart groen is, lezen de puriteinen hem voor en bij blauw de Wampanoag. Lees de kaart zodanig voor dat de andere spelers het ook horen. De inhoud en de keuzes zijn voor de andere spelers van belang. Vervolgens geeft de aangesproken groep antwoord op de actie die op de kaart staat. Zo kan het zijn dat ze moeten dobbelen om te kijken of ze een strijd aangaan of ze moeten een keuze maken. Als de kaart gespeeld is dan wordt de volgende kaart getrokken. In de meeste kaarten wordt van spelers verwacht dat ze een keuze maken in een dilemma, of met een dobbelsteen gooien om te kijken of iets gebeurt of niet, of ze worden geconfronteerd met een gebeurtenis waar ze

geen invloed op hebben, maar die wel invloed heeft op de aantallen of het aanzien van de groep.

Als een kaart gespeeld wordt en de acties worden uitgevoerd, wordt waar nodig de aantallenfiche verschoven of ontvangen de Wampanoag al dan niet meer aanzienkaarten.

Het trekken en uitvoeren van de kaarten gaat door totdat a) de puriteinen geen mensen meer hebben of b) je alle kaarten hebt gespeeld, tot en met de 4e kaart van november 1621. In beide gevallen is het spel afgelopen. In het eerste geval hebben de puriteinen verloren. Als de puriteinen voortijdig verloren hebben, trekken de Wampanoag de laatste kaart van november 1621 en kijken of ze genoeg aanzien hebben om te winnen.

In het tweede geval hebben de puriteinen gewonnen -ze hebben Thanksgiving gehaald! - En kijken de Wampanoag ook om te kijken of ze genoeg aanzien hebben en ook hebben gewonnen.

Verschillende acties op gebeurteniskaarten

Het verleden is natuurlijk verlopen zoals het is verlopen en daar kunnen we niets meer aan veranderen. Om het spel dynamisch, onverwacht en herspeelbaar te houden is er gekozen om niet het verhaal van de puriteinen 100% na te spelen (voor zover dat vanuit de geschiedwetenschap überhaupt mogelijk is), maar is er een bandbreedte in het spel toegevoegd, waardoor de spelers kunnen afwijken van de historische lijn. Deze afwijkingen zijn wel zodanig vormgegeven dat ze ook hadden kunnen gebeuren.

Hierdoor ontstaat een vorm van interactive storytelling, waarbij de spelers een zekere invloed hebben op het verloop van de gebeurtenissen. In de geschiedenis gebeuren veel zaken door toeval en zijn niet alle gevolgen van acties gepland of bedoeld. Het onvoorspelbare element in de loop van de geschiedenis is in dit spel verwerkt door de dobbelsteen toe te voegen. Een worp van een dobbelsteen kan bijvoorbeeld als gevolg hebben dat een schip net wel of net niet in een storm terecht komt (met alle gevolgen van dien).

Op sommige kaarten wordt een dilemma of een keuze voorgelegd. Het gevolg en het effect van de genomen keuze worden vaak pas op het volgende kaartje duidelijk gemaakt. Waar je een keuze kan maken, probeer deze dan te maken

op basis van de informatie tot dan toe en vanuit het uitgangspunt dat je als puritein wilt overleven en als Wampanoag vooral onafhankelijk wil blijven, wat alleen lukt met voldoende mensen en aanzien.

EINDE VAN HET SPEL EN NABESPREKING

Omdat de gebeurtenissen tijdens het spel anders kunnen verlopen dan de historische werkelijkheid van de eerste ontmoeting tussen de puriteinen en de Wampanoag, is het raadzaam om na het spelen van het spel te kijken WAT er nu in deze serie gebeurtenissen anders was dan de historische werkelijkheid en WAAROM dit anders was dan in het spel. Was het een keuze die ergens anders is gemaakt, of een toevalfactor (worp) die de loop van de geschiedenis heeft doen veranderen. Dit geldt voor zowel de eerste als de tweede fase van het spel. Een nabespreking van het spel maakt de spelers bewust van de toevalfactor in de geschiedenis en hoe een kleine verandering een heel ander verloop van de geschiedenis teweeg kan brengen. Een zogenaamde 'what if'-gesprek laat spelers zien dat de loop van de geschiedenis niet onvermijdelijk is.

Achtergrond en literatuur

Alle gebeurtenissen op de kaartjes (zowel grote als gebeurteniskaarten) zijn echt gebeurd of waarschijnlijk gebeurd. In een enkele uitzondering is er iets in de chronologie verschoven om het geheel werkend te houden. Alle personen op de kaarten zijn historisch bestaande personen die ook meteen de belangrijkste actoren vormden in het verhaal van de eerste ontmoetingen tussen de puriteinen en de Wampanoag. Vanuit de Wampanoag-kant was het onvermijdelijk - wegens het ontbreken van geschreven bronnen uit de tijd voor de komst van de puriteinen - soms wat 'historical imagination' te gebruiken en zijn waarschijnlijke gebeurtenissen toegevoegd. Deze gebeurtenissen zijn gebaseerd op de laatste literatuur over het leven van de lokale bevolking in New England ten tijde van de komst van de puriteinen.

-Verhagen, F. (2020) *Pilgrim Fathers. Van Leiden naar het beloofde land, 1620*

-Russel, H.S. (1980) *Indian New England Before the Mayflower.*

-Silvermann, D. J. (2019) *This Land is Their Land. The Wampanoag Indians, Plymouth Colony and the troubled history of Thanksgiving*

-Bradford, W (1647), *Of Plymouth Plantation*