



DE RAMP MET DE PHOENIX

Spelhandleiding

Spelmateriaal:

- 20 persoonskaarten
- 3 verhaalkaarten
- 44 fasekaarten
- 80 vaardigheidskaarten
- 5 actiekaarten
- 40 fiches
- 1 spelhandleiding

Introductie

De SS Phoenix, oftewel de vergeten 'Titanic' van de Achterhoek, was een stoomschip dat in 1847 vertrok op het Michiganmeer. Aan boord zaten veel mensen uit de Achterhoek die wilden emigreren naar Amerika. Zij verlieten hun huis, familie, vrienden en kennissen voor een ongewisse toekomst. Na een reis van 7.600 kilometer vol ontberingen hadden de emigranten hun eindoel, de haven van Sheboygan, bijna bereikt. Nog maar zes kilometer. Terwijl ze het vasteland bijna konden ruiken, brak er midden in de nacht brand uit in de machinekamer. Er kwamen 154 Nederlandse emigranten om in het vuur en het ijskoude water van het Michiganmeer.

Wat waren de beweegredenen van deze mensen voor emigratie? Hoe komt het dat er zo weinig overlevenden waren? En is het gelukt om een nieuw leven in Amerika op te bouwen? In dit educatieve kaartspel, dat ontwikkeld is naar aanleiding van de podcast en documentaire *De Ramp met de Phoenix*, krijgen jullie antwoord op deze vragen.



Het spel in het kort

Het spel bestaat uit drie rondes die maximaal twintig minuten duren. Elke ronde verbeeldt een fase van de reis: 'Achterhoek', 'Overtocht' en 'Amerika'. Tijdens de fases leer je meer over het leven in de Achterhoek in de negentiende eeuw, de reis naar Amerika over zee, de reis over de Great Lakes met de Phoenix en hoe het was om in een nieuw land een leven op te bouwen. De fasekaarten bestaan uit vragen en doe-opdrachten. De ronde is voorbij als de fasekaarten op zijn of als de tijd om is.

In elke ronde probeer je zoveel mogelijk vaardigheidskaarten te verzamelen en deze slim over je eigen personen te verdelen. Je weet namelijk niet wie de overkant haalt. Aangekomen in Amerika kun je de vaardigheidskaarten verzilveren door ze om te zetten in acties. Bekijk de actiekaart, dan weet je waarvoor je spaart. De acties leveren punten op. De speler met de meeste punten wint het spel. Veel speelplezier!



Vorbereiding

Lees de spelhandleiding eerst helemaal door. Sorteert de kaarten per spel-fase en leg de drie stapeltjes in het midden van de tafel. Sluit de stapels af met de bijbehorende verhaalkaarten. Kies gezamenlijk een spelleider. Deze speler houdt de tijd bij (maximaal twintig minuten per ronde) en leest de inleiding voor van iedere fase op de verhaalkaart, voordat de ronde begint.

Schud de stapel met personagekaarten goed. Iedere speler trekt vier kaarten uit de stapel. Deze vier personen vormen het reisgezelschap voor jouw reis. Leg je reisgezelschap open voor je neer op tafel. Lees de teksten bij ieder personage aan elkaar voor. Wie weet heb je een speciale band met een andere passagier.

Op de personagekaartjes staat ook aangegeven wie je bent, waar je vandaan komt en over welke vaardigheden je beschikt. Deze zijn nodig om de overtocht en het leven in het nieuwe land zo makkelijk mogelijk te maken.

Scan de QR-code en bekijk de introductievideo en download de handleiding voor de docent.



www.phoenix-spel.nl

Vaardigheidskaarten

Ieder personage heeft bij aanvang van het spel zijn eigen vaardigheden. Deze mag je onderling niet wisselen. Bekijk op de persoonskaartjes de vaardigheden van jouw reisgezelschap. Pak de vaardigheidskaarten en leg deze open achter de juiste personen neer.



Persoonskaart met vaardigheidskaartjes



De verschillende vaardigheden:

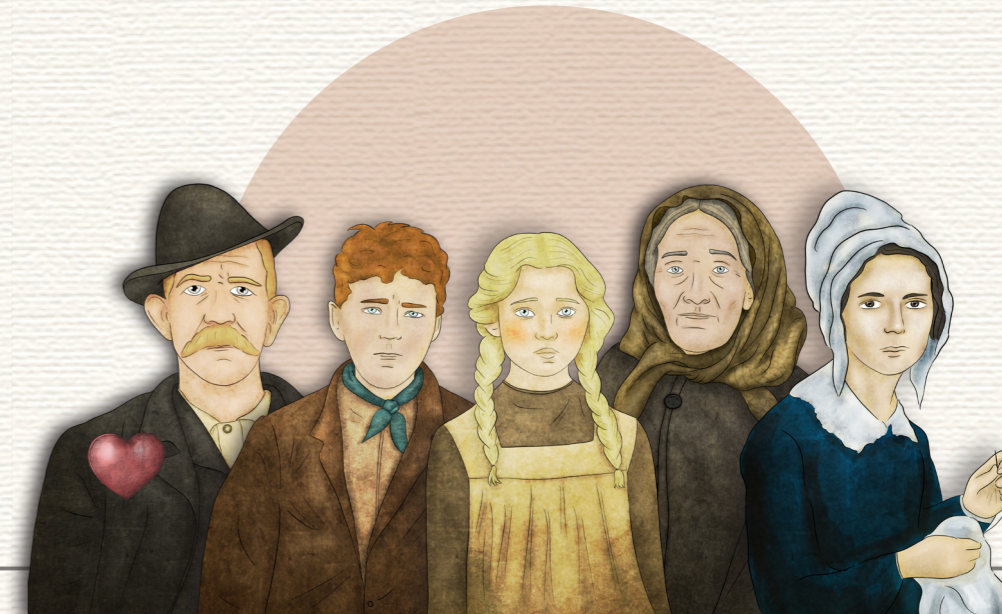
- **Leervermogen:** voor het leren van de Engelse taal.
- **Kapitaal:** om de overtocht te betalen.
- **Aanpassingsvermogen:** om te wonen in een nieuw land.
- **Gereedschap:** om te werken op het land en een huis te bouwen.
- **Sociaal:** voor het maken van nieuwe vrienden en anderen te helpen.

Speciale banden

Onder de opvarenden van de Phoenix waren ook relaties aanwezig, families en vriendschappen. Het kan zijn dat een van jouw reisgenoten een speciale band heeft met een andere reiziger uit jouw gezelschap óf dat van een ander. Je herkent ze aan het hartje.

Lees hieronder wat het voordeel kan zijn.

- Voerman Gerrit Jan is smoorverliefd op Christina, de spinster. Als hij overlijdt, krijgt Christina al zijn vaardigheidskaarten.
- De kinderen Janna Aleida en Berend Willem reizen met hun tante Janna, de naaister, mee. Als Janna iets overkomt, verdeelt ze haar kaarten over haar neefje en nichtje.
- Als Janna Aleida of Berend Willem iets overkomt, krijgt Janna hun kaarten.
- Aaltje en Willemina zijn vriendinnen. Als een van hen iets overkomt, krijgt de ander de hele erfenis.



Spelmoment 1 'De Achterhoek'

De oudste speler mag beginnen. Zet de timer op twintig minuten en draai om de beurt een kaart van de stapel 'Achterhoek' om. Lees wat er op de kaartjes staat en voer de opdrachten uit. De ronde is afgelopen als de kaartjes op zijn of als de tijd om is.

Vaardigheidskaarten toekennen

De spelers verzamelen en verliezen vaardigheidskaarten. De kaarten die je verdient, verdeel je zelf over je reisgezelschap. Als je de vaardigheidskaart eenmaal aan een persoon hebt toegewezen, mag je deze niet meer aan een ander persoon geven. Denk hier dus goed over na.

Let op! Als een van je personen Amerika niet bereikt tijdens het tweede spelmoment, verlies je deze persoon én alle bijbehorende vaardigheidskaarten. Deze gaan dan terug in de pot.

- Heb je een vaardigheidskaart verdiend, maar is de pot leeg? Dan heb je pech en krijg je geen

Spelmoment 2 'De overtocht'

Pak het stapeltje 'Overtocht' erbij. Zet de timer op twintig minuten en draai om beurten de kaarten om. Voer de opdrachten uit.

Redden of verliezen

Als je iemand uit jouw reisgezelschap verliest, leg je alle vaardigheidskaarten die bij deze persoon horen terug in de pot en draai je de persoonskaart om. Deze persoon reist niet meer mee. Wanneer iemand van jouw reisgezelschap verzekerd is van een plek in de reddingsboot, leg je de persoonskaart met bijbehorende vaardigheidskaarten aan de kant. Deze persoon kan geen nieuwe vaardigheidskaarten meer verdienen of verliezen. In de fase 'Amerika' pak je de persoon er weer bij.

Let op!

Is de tijd om en zijn nog niet alle fasekaarten gespeeld, lees dan de informatie op de overgebleven kaarten aan elkaar voor. Deze informatie heb je later misschien nog nodig.

vaardigheidskaart.

- Moet je een bepaalde vaardigheidskaart afstaan, maar heb je die niet? Dan kiest de speler rechts van jou welke vaardigheidskaart je terug moet leggen in de pot.

Ruilen

Als je aan de beurt bent, mag je tijdens je beurt één vaardigheidskaart ruilen met een vaardigheidskaart van een andere speler, mits je medespeler dat ook wil. Je mag ook ruilen met de pot: je levert dan twee dezelfde vaardigheidskaarten in en krijgt één vaardigheidskaart naar keuze terug.

Let op!

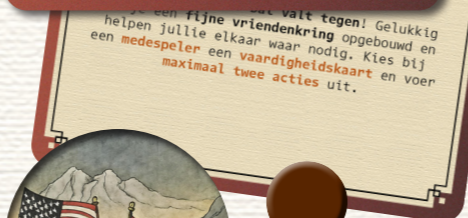
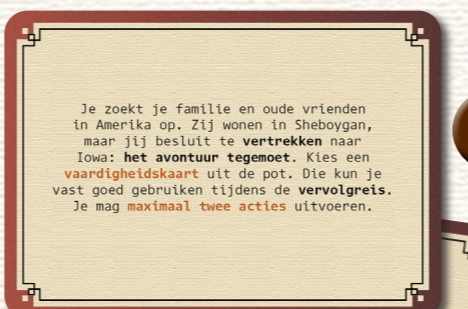
Als de kaartjes op zijn of de tijd om is, dan krijgen alle personen die niet zijn omgekomen alsnog een plekje in de reddingsboot. Zij gaan mee naar de laatste fase 'Amerika'.

Spelmoment 3 'Amerika'

Voeg de vaardigheidskaarten van al je personages samen: hier ga je acties mee verzilveren. Vergeet niet om kaarten met elkaar of met de pot te ruilen! Je kunt in deze fase geen personen meer verliezen. Pak het stapeltje 'Amerika' erbij. Zet de timer op twintig minuten en draai om de beurt een kaart van de stapel om. Het spel is afgelopen als de kaartjes op zijn of de tijd om is.



Actiekaarten uit de fase 'Amerika'



Vaardigheden

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaarten van de stapel 'Amerika' op zijn of wanneer de tijd om is. De spelleider telt het aantal punten dat verzameld is bij het omzetten van vaardigheden in acties bij elkaar op. Wie heeft de meeste punten en is de winnaar van het spel?

Vaardigheidskaarten verzilveren

Als je aan de beurt bent, mag je je vaardigheden omzetten in acties:

- een huis bouwen
- werk vinden
- Engels leren
- tradities van thuis behouden

Deze acties leveren punten op. Je mag maximaal twee acties verzilveren als je aan de beurt bent. Als je een actie verzilverd hebt, verdien je het aantal fiches dat bij deze actie hoort. Aan het einde van het spel tel je alle fiches bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Actie	Nodig	Punten
Huis bouwen	2 gereedschap 2 kapitaal 1 leervermogen	3
Werk vinden	2 aanpassing 1 gereedschap 1 sociaal	2
Engels leren	2 leervermogen 1 sociaal	2
Tradities behouden	1 kapitaal 1 sociaal	1

Spelvarianties

Bij 2 spelers:

Je stelt beiden twee reisgezelschappen van vier personen samen. Zowel speler 1 als speler 2 trekt voor beide reisgezelschappen vier personen. Dit betekent dat beide spelers links en rechts een gezelschap hebben. Speler 1 trekt een spelkaart voor zijn eerste gezelschap, daarna trekt speler 2 een spelkaart voor zijn eerste gezelschap. Dit doen ze vervolgens ook voor hun tweede gezelschap. Het is niet toegestaan om vaardigheidskaarten uit te wisselen of af te staan tussen je eigen reisgezelschappen.

Bij 3 spelers:

Haal voor aanvang van het spel twee kaarten uit de stapel 'Achterhoek'. Speel het spel verder zoals beschreven in de handleiding. Let op! Lees wel de informatie op de kaarten die je uit het spel hebt gehaald. Deze informatie komt later misschien nog van pas.

Bij 5 spelers:

Haal voordat je het spel gaat spelen twee kaarten uit de stapels 'Overtocht' en 'Amerika', zodat er in beide stapels tien fasekaarten overblijven. Speel het spel verder zoals beschreven in de handleiding. Let op! Lees wel de informatie op de kaarten die je uit het spel hebt gehaald. Deze informatie komt later misschien nog van pas.

Colofon

Het spel en het bijbehorende lesmateriaal zijn gemaakt naar aanleiding van de podcast en documentaire *De Ramp met de Phoenix* van Omroep Gelderland.

Concept en realisatie

Patsboem! educatief, Nijmegen

Illustraties

Ilara Conalbi, Ila Illustrations

Druk

Quantes bv, Den Haag

Speciale dank aan

- Joske Meerdink
Omroep Gelderland
- Ed de Graaf, Rianne Oonk
Gerrit Komrij College
- ECAL (Erfgoedcentrum Achterhoek en Liemers)
www.mijnachtergrond.nl
- Omroep Gelderland

Sponsors

- Culturijs
- Roelvink Fonds
- Stichting de Roos-Gesink
- Gerrit Komrij College
- Stichting Fonds H. van Ommen
- Gemeente Winterswijk
- Gemeente Aalten
- Schaersvoorde



PATS BOEM!