

Drachendelta

Auteur: Roberto Fraga

Uitgegeven door Eurogames Descartes, 2000

Een tactisch legspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

- 1 speelbord, dat een delta met 27 eilanden en 6 dorpen voorstelt. Elk dorp heeft aan de speelbordrand een gekleurd vak dat het basiskleur van dat dorp voorstelt.
- 6 kleine houten figuren in verschillende kleuren. Dit zijn de helden en heldinnen in deze wedstrijd.
- 36 bruggen in 6 verschillende kleuren en groottes (genummerd van 1 tot 6). Met deze speelstukken bouwen de spelers hun bruggen.
- 27 houten pionnen die stenen moeten voorstellen waarop de bruggen zullen worden gebouwd.
- 1 grotere houten figuur voor de startspeler.
- 78 actiekaarten (13 per kleur).

Doel van het spel

Elke speler probeert met zijn eigen speelfiguur als eerste de delta over te steken om het dorp aan de tegenoverliggende zijde te bereiken. De weg voert over bruggen die door alle spelers samen gebouwd worden.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt:

1. Een speelfiguur (held of heldin) en plaatst die op het dorp dat dezelfde kleur bevat.
 - bij 2 spelers: enkel zwart en wit,
 - bij 3 spelers: gebruik rood, blauw en wit,
 - bij 4 spelers: speel met rood, groen, blauw en geel,
 - bij 5 spelers: gebruik elk kleur behalve zwart,
 - bij 6 spelers: alle kleuren komen in het spel.
2. De 6 bruggen in dezelfde kleur als zijn speelfiguur.
3. De 13 actiekaarten in dezelfde kleur.
Uit die pak verwijder je de drakenkaarten van die kleuren die niet aan het spel deelnemen.

De 27 grijze stenen worden naast het speelbord gelegd. Elke speler moet er vlot aankunnen.

De jongste speler neemt de grotere figuur en wordt daardoor de startspeler.

Spelverloop

Elke speelronde heeft hetzelfde verloop:

1. Alle spelers nemen hun actiekaarten in de hand.
2. Elke speler kiest nu 5 kaarten uit die hij in een door hemzelf gekozen volgorde (van links naar rechts) verdekt voor hem op tafel plaatst. Deze kaarten zorgen voor 5 acties in deze speelronde. Eenmaal zijn kaarten op tafel liggen (verdekt) kan hij deze niet meer verwisselen of omruilen.
3. Nadat alle spelers hun 5 actiekaarten uitgekozen hebben, draaien ze gelijktijdig hun eerste (meest linkse) kaart om. Beginnend met de startspeler voeren de spelers in uurwijzerzin na elkaar de door deze kaart bepaalde actie uit.
4. Zodra alle acties van deze eerste actiekaart na elkaar uitgevoerd zijn, draaien alle spelers gelijktijdig hun tweede gekozen actiekaart om. Deze actie wordt nu weer na elkaar uitgevoerd. De startspeler begint en de anderen volgen in uurwijzerzin.
5. Voor de derde, vierde en vijfde actiekaart wordt op dezelfde wijze gewerkt. Na het uitvoeren van de vijfde actiekaart eindigt deze speelronde.

Belangrijke opmerking: Als de spelers hun actiekaart omdraaien, moet er eerst en vooral goed gekeken worden of er een medespeler een drakenkaart in de kleur van iemand anders heeft uitgespeeld. In dat geval kan die speler (in de kleur van die drakenkaart) zijn actie niet uitvoeren.

Verdere speelverloop

1. De grotere speelfiguur wordt aan de speler links van de startspeler doorgegeven. Die wordt daardoor de nieuwe startspeler voor de volgende ronde.
2. De spelers krijgen hun 5 uitgespeelde actiekaarten terug. Ze kunnen nu weer uit hun hele voorraad kaarten 5 kaarten uitkiezen voor de volgende ronde.
3. De nieuwe speelronde start opnieuw zoals beschreven in 'spelverloop'.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speelfiguur er in slaagt om het dorp aan de tegenovergestelde zijde van zijn startdorp te bereiken (zelfs als de andere spelers nog acties zouden kunnen uitvoeren of nog actiekaarten kunnen omdraaien). Als een speler zijn doel bereikt en nog bewegingspunten over heeft, heeft hij ook gewonnen.

Opmerking

De tabel op blz. 3 van het spelregelboekje toont welke kleuren deelnemen aan het spel in functie van het aantal deelnemende spelers. Ze toont eveneens vanuit welk dorp en naar welk dorp elke kleur moet stappen

voorbeeld: bij 4 spelers heeft rood 11 kaarten (omdat de witte en zwarte drakenkaart uit het spel gaan) en moet hij het groene dorp bereiken.

De ACTIEKAARTEN

1. GRIJZE STEEN MET PIJL

- De speler **moet** een steen op een van de 27 eilanden (niet in een dorp) plaatsen. Deze steen moet volledig op het landgedeelte liggen en mag dus het water niet raken. Op elk eiland kan slechts één steen liggen. Elke steen kan maximaal drie bruggen dragen.
- De dorpen hebben een zeer vaste oever en hebben dus geen draagstenen nodig. Elk dorp kan ook maximaal drie bruggen dragen.
- Een geplaatste steen kan tot het speeleinde niet meer verplaatst worden. Ook niet door de speler die de steen er heeft gezet. Een steen kan wel door een andere actiekaart verwijderd worden. In dat geval gaat de steen terug naar de algemene voorraad.
- Als alle stenen op het speelbord liggen, kan deze kaart niet meer gespeeld worden.

2. TWEE GRIJZE STENEN MET PIJL

- De speler **moet** twee stenen plaatsen.
- Hierbij gelden dezelfde afspraken als hierboven beschreven.

3. BRUG MET PIJL

- De speler **moet** een brug uit zijn eigen voorraad plaatsen. Daarbij moeten de uiteinden van de brug op een steen en een dorp of op twee stenen liggen.
- Een brug mag op een door het even wie geplaatste steen steunen. Die brug moet zodanig geplaatst worden dat hij stabiel ligt. De steunsteen mag niet verschoven worden om de brug makkelijker te kunnen plaatsen. De stenen blijven dus op hun geplaatste positie liggen.
- Op elke steen of dorp mogen maximaal drie bruggen steunen.
- De speler kiest eerst een brug uit zijn eigen voorraad. Maar hij mag die brug niet eerst eens uitproberen. Hij moet dus op het zicht voorspellen of die gekozen brug op die plaats kan gebouwd worden. Als achteraf blijkt dat die brug niet kan geplaatst worden (omdat hij b.v. te kort is of een andere speler heeft eerst de steunsteen uit het spel genomen), gaat de brug uit het spel. Bovendien moet de speelfiguur van die speler terug naar zijn startdorp omdat hij helaas in het water gevallen is

4. TWEE BRUGGEN MET PIJL

- De speler **moet** twee bruggen plaatsen.
- Hierbij gelden dezelfde afspraken als hierboven beschreven.

5. BRUG EN STEEN MET KRUIS DOORHEEN

- De speler moet nu kiezen wat hij zal doen:
- Ofwel verwijdert hij **één steen** en plaatst die terug bij de algemene voorraad.

Je mag echter geen steen verwijderen waar reeds een brug op steunt.

- Ofwel verwijdert hij **één brug** van kleur en lengte naar keuze. Deze brug komt bij zijn eigen voorraad bruggen. Hij mag die later opnieuw bouwen.

Je moet wel rekening houden met de volgende afspraken:

- je mag geen brug verwijderen waar een speelfiguur op staat,
- je mag niet meer dan twee kleuren bruggen in je eigen voorraad bezitten,
- je mag geen twee bruggen van eenzelfde lengte in je eigen voorraad bezitten.

6. SPEELFIGUUR MET PIJL

- Verplaats je eigen speelfiguur één brug verder.
Je moet je eigen speelfiguur naar een aangrenzende brug (of dorp) verplaatsen. Je kiest zelf de richting uit (ook terugwaarts). De kleur van de uitgekozen nieuwe brug is niet belangrijk. Maar die brug moet wel vrij zijn. In een dorp mogen echter meerdere figuren samen komen.
- Als je speelfiguur niet naar een vrije brug of naar een dorp kan verplaatst worden, valt hij in het water en moet terug vanuit zijn startdorp de wedstrijd verder zetten. Dit kan gebeuren omdat je deze kaart vooraf moest uitkiezen en dan afhankelijk bent van wat de andere spelers vooraf hebben uitgespookt.

7. SPEELFIGUUR MET DUBBELE PIJL

- Verplaats je eigen speelfiguur twee bruggen verder.
Je moet je eigen speelfiguur twee keer verplaatsen naar een aangrenzende brug of dorp. Hierbij gelden dezelfde spelregels als hierboven.
- Heb je hierbij geen enkele andere mogelijkheid dan om je figuur gewoon weg en weer te verplaatsen (zodat hij terug op dezelfde plaats staat), dan moet je dat doen.
- Kan je speelfiguur op geen enkele wijze twee keer verplaatst worden, dan valt hij in het water en gaat terug naar zijn startdorp.

8. TWEE FIGUREN MET PIJL ERBOVEN

- De speler moet met zijn figuur over een andere speelfiguur springen (zoals in Halma) en daarbij op een vrije brug of in een dorp belanden. Deze nieuwe plaats moet grenzen aan de plaats waar de overgesprongen figuur staat. Je gaat dus als het ware twee bruggen vooruit.
- Als het niet mogelijk is om een andere figuur te overspringen, omdat er geen figuur op een aangrenzende brug staat, of omdat er geen vrije brug ter beschikking is waarop je figuur kan landen, valt je figuur in het water en moet terug naar zijn startdorp.

9. DRAKENKAART

- Een drakenkaart zorgt ervoor dat de speler die in de kleur speelt van de uitgespeelde drakenkaart geen actie meer mag uitvoeren. Indien de getroffen speler echter zelf een drakenkaart heeft gespeeld, dan is die drakenkaart echter wel werkzaam.

Een drakenkaart heft geen andere drakenkaart op.

- Elke speler kan tijdens elke speelronde slechts één drakenkaart op tafel leggen. Je bent echter niet verplicht om effectief één drakenkaart uit te kiezen.
- Elke kaartenset bestaat normaal uit 13 kaarten. Elke speler krijgt echter alle 13 kaarten indien er zes spelers deelnemen aan het spel. Speel je met minder spelers, dan worden de drakenkaarten in de kleuren die niet deelnemen aan het spel uit de set verwijderd.



Date Last Modified: 21-06-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief