

# Magellan

BY FALLON

## SPEL VOOR 2 TOT 4 SPELERS

### DOEL VAN HET SPEL

*Magellan wordt op een wereldkaart gespeeld; pionnen stellen jeeps, boten en vliegtuigen voor en verplaatsen zich volgens bepaalde spelregels.*

*De spelers kunnen landen, die door aardrijkskundige kaarten worden voorgesteld, kopen en valoriseren; elk land geeft een bepaald inkomen en iedere speler zal trachten het te valoriseren en aldus over een zo hoog mogelijk inkomen te beschikken.*

*Enkele geschiedkundige kaarten wijzigen periodisch het verloop van het spel.*

*Magellan stelt u in de gelegenheid de rijkdom en de mogelijkheden van verre landen al spelende te waarderen.*

### BEGIN VAN HET SPEL

Iedere speler ontvangt een geldbedrag, 5 jeeps, 3 boten en een door loting aangeduide vertrekbasis. De spelers spelen in de richting van de klok; de eerste door loting aangeduide speler is N° 1, de tweede N° 2, de laatste N° n.

Speler N° 1 werpt een gewone dobbelsteen; hij mag alle bovengenoemde operaties uitvoeren, overeenstemmend met het aantal punten dat hij heeft gegooid; de tweede speler doet hetzelfde; daarna N° 3, enz.

Laten we veronderstellen dat de speler N° 1 Zuid-Georgië (6S33) heeft als vertrekbasis; hij gooit een dobbelsteen en heeft een drie; hij onderzoekt de mogelijkheden die hem worden geboden door de reeds getrokken geschiedkundige en aardrijkskundige kaarten en stelt vast dat bijvoorbeeld BELGIË een interessant rendement heeft; hij beslist dit land te valoriseren. Al zijn pionnen bevinden zich in het vak (6S33); hij scheept een jeep op een boot in (1 punt) en gaat twee vakken verder naar het noorden (2 punten). Speler N° 2 werpt vervolgens een dobbelsteen en heeft een vijf; hij mag dus, naar keus, een aardrijkskundige of een geschiedkundige kaart trekken. Hij leest ze luidop voor en gaat na of deze nieuwe mogelijkheid interessant is dan wel of het verkieslijker is samen met zijn speelgenoot te trachten BELGIË te valoriseren. Hij vertrekt van zijn basis, terwijl hij een jeep op een boot inscheept en gaat 4 vakken verder in de gekozen richting; iedereen speelt op zijn beurt en de eerste die er in slaagt een jeep in het vak van Brussel te ontschepen, zal BELGIË mogen valoriseren door een premie te betalen van 100 M. Hij zal derhalve deze kaart vóór zich plaatsen en voorstaan over een inkomen van 8 M. beschikken telkens een geschiedkundige kaart van de 2<sup>de</sup> serie wordt getrokken.

Na een bepaalde tijd heeft iedere speler boten en jeeps, die over de hele wereld verspreid zijn; hij zal zijn best doen ze zo te verdelen, dat hij een maximum aan kansen heeft, om van de mogelijkheden te profiteren die hem door de aardrijkskundige en geschiedkundige kaarten worden geboden. De landen die hij valoriseren wil, kiest hij naar gelang hun rendement; hij moet ook proberen verscheidene jeeps op zijn lande te plaatsen, zodat hij ze tijdens een oorlog kan behouden.

### BIJKOMENDE GESCHIEDKUNDIGE EN AARDRIJKSKUNDIGE KAARTEN

U kunt uw Magellan-spel aanvullen en het nog interessanter maken door u de nieuwe series geschiedkundige en aardrijkskundige kaarten aan te schaffen :

Geschiedkundige kaarten : reeks 6 tot 10

11 tot 15

Aardrijkskundige kaarten : 50 bijgevoegde landen

## OORLOGEN :

Als er zich twee vijandelijke vliegtuigen in hetzelfde vak bevinden, wordt er een luchtgevecht geleverd, waarbij dezelfde regels als voor een stijl tussen twee jeeps worden toegepast.

Als er een vliegtuig, of al niet geladen, boven een vijandelijke vak vliegt, met een vijandelijke jeep en/of boot, mag hij het vak bombarderen en werpt hij de SPECIALE DOBBELSTEEN :

- een parachute betekent dat zijn vliegtuig is neergeschoten;
- een jeep betekent dat er een vijandelijke jeep vernietigd is;
- twee jeeps betekenen dat er twee vijandelijke jeeps vernietigd zijn;
- een boot betekent dat er een vijandelijke boot gezonken is;
- een jeep en een boot betekenen dat er een vijandelijke jeep en een boot vernietigd zijn;
- als de blanco kant gewonnen wordt, gebeurt er niets.

## Opmerkingen :

- 1) Een vliegtuig mag geen vak bombarderen, waarin zich een vijandelijke vliegtuig bevindt; er moet eerst een luchtgevecht worden geleverd en dan wordt eventueel gebombardeerd als het luchtgevecht gewonnen werd.
- 2) \* Een vliegtuig mag slechts één enkel bombardement uitvoeren zonder te landen.

## TWEDE VARIANTE (voor ervaren spelers).

Vergeleken met de vorige, bevat deze variatie twee wijzigingen :

- 1) De vliegtuigen mogen ook op de boten landen.

## Opmerking :

- a) Een boot die al een jeep heeft, mag geen vliegtuig meer ontvangen.
  - b) Als een vliegtuig, dat met een jeep geladen is, op een boot landt, moet het de jeep meenemen als het weer opstijgt.
  - c) Het vliegtuig mag op een boot blijven terwijl deze zich verplaatst.
  - d) Als een boot die met een vliegtuig geladen is, zich samen met een vijandelijke boot in hetzelfde vak bevindt, mag het vliegtuig opstijgen en de boot tweemaal bombarderen, alvorens definitief terug op zijn boot te landen. Als de bombardementen niet gelukt zijn, heeft er een zeegevecht plaats en in geval van nederlaag, zinkt de boot met man en muis, vliegtuig inbegrepen.
- 2) De geschiedkundige kaarten moeten volledig gelezen worden. Deze verandering kan oorlogen met zich meebrengen, waaruit allianties kunnen ontstaan; de bondgenoten moeten solidair onder elkaar zijn :
  - een speler mag geen geallieerd land innemen;
  - als een speler een vijandelijk land inneemt moet hij aan ieder van zijn bondgenoten de tegenwaarde van het deel wat hem toekomt, in geld betalen;
  - telkens een pion wordt vernietigd, verliest iedere verslagen bondgenoot eenzelfde pion.

## BIJKOMENDE GESCHIEDKUNDIGE EN AARDRIJKSKUNDIGE KAARTEN

U kunt uw Magellan-spel aanvullen en het nog interessanter maken door u de nieuwe series geschiedkundige en aardrijkskundige kaarten aan te schaffen :

Geschiedkundige kaarten : reeks 6 tot 10  
11 tot 15

Aardrijkskundige kaarten : 50 bijgevoegde landen

design: A.Lefort - J.C.Sohier

© 1986 Copyright by B.B.W. S.A.  
Alle rechten voorbehouden

Big Bad Wolf N.V.

161, Jollystraat - 1210 Brussel - 02-242 91 00



BY FALLON

## SPEL VOOR 2 TOT 4 SPELERS

## DOEL VAN HET SPEL

Magellan wordt op een wereldkaart gespeeld; pionnen stellen jeeps, boten en vliegtuigen voor en verplaatsen zich volgens bepaalde spelregels.

De spelers kunnen landen, die door aardrijkskundige kaarten worden voorgesteld, kopen en valoriseren; elk land geeft een bepaald inkomen en iedere speler zal trachten het te valoriseren en aldus over een zo hoog mogelijk inkomen te beschikken.

Enkele geschiedkundige kaarten wijzigen periodisch het verloop van het spel.

Magellan stelt u in de gelegenheid de rijkdom en de mogelijkheden van verre landen al spelende te waarderen.

## INVENTARIS EN ALGEMENE SPELREGELS

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen :

### - een wereldkaart :

Elk vak kan in de lengte en in de breedte gevonden worden; bijvoorbeeld : Parijs (SNI) bevindt zich in het vijfde vak ten noorden van de Evenaar en in het eerste vak ten oosten van Greenwich.

Iedere speler zal op deze kaart beschikken over een VERTREKBASIS. Wij geven hieronder vier voorbeelden van vier eilanden, die het vertrekpunt kunnen zijn voor vier spelers; voor twee of drie spelers, worden de eerste twee en drie namen genomen vermeld in dit voorbeeld. De vertrekbases worden door loting onder de spelers verdeeld.

| 1 <sup>ste</sup> voorbeeld | 2 <sup>de</sup> voorbeeld | 3 <sup>de</sup> voorbeeld | 4 <sup>de</sup> voorbeeld |
|----------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Zuid Georgië               | Gambier eilanden          | Azoren                    | Fidji eilanden            |
| 6533                       | 3523                      | 4N34                      | 2518                      |
| Bouvet eiland              | Attu eiland               | canarische eilanden       | Tuvalu (Elke eilanden)    |
| 651                        | 6N18                      | 3N35                      | 1518                      |
| Prins Eduard eilanden      | Vanuatu (Nieuwe Hebriden) | Bermuda eilanden          | West Samoa                |
| 554                        | 2517                      | 4N30                      | 2519                      |
| Nieuw Amsterdam            | Banks eiland              | Bahama eilanden           | Phoenix eilanden          |
| 458                        | 8N24                      | 3N29                      | 1519                      |

Omdat de bases dicht bij elkaar liggen, worden het 3<sup>de</sup> en 4<sup>de</sup> voorbeeld slechts door ervaren spelers gekozen.

### - vier series pionnen van verschillende kleur :

18 jeeps stellen elk een ploeg technici voor;  
hun taak : de verschillende landen valoriseren.

6 boten stellen elk een volledig eskader voor;

hun taak : de jeeps vervoeren.

6 vliegtuigen stellen elk een eskader voor;  
hun taak zal in de eerste variatie worden uitgelegd.

Deze pionnen kunnen gecombineerd worden, d.w.z. :

- een jeep kan op een boot worden geplaatst,
- een jeep kan op een vliegtuig worden geplaatst,
- een vliegtuig kan op een boot worden geplaatst.

### - een gewoon dobbelsteen :

Wanneer het zijn beurt is werpt de speler de dobbelsteen. Het aantal ogen dat hij gooit, bepaalt de afstand die zijn pionnen mogen afleggen; gooit hij een zes, dan mag hij opnieuw gooien en de behaalde punten optellen.

## Waarde van de verschillende bewegingen :

### VOOR EEN JEEP :

- oversteken van een meridiaan- of parallellijn : 2 punten.
- laden van een jeep op een boot of een vliegtuig : 1 punt.
- uitladen van een jeep uit een boot of een vliegtuig : 1 punt.

VOOR EEN BOOT : oversteken van een meridiaan- of parallellijn : 1 punt.

VOOR EEN VLEGTUIG : oversteken van twee meridiaan- of parallellijnen : 1 punt.

### Opmerkingen :

1. Een boot of een vliegtuig mag slechts één jeep tegelijk vervoeren.
2. Een jeep kan onmogelijk over een zeeëngte zonder behulp van een boot.
3. Zodra de inscheping plaats heeft gevonden, wordt bij het overgaan van een vak naar een ander vak, door een boot met jeep of vliegtuig met jeep, slechts de punten geteld voor de boot of voor het vliegtuig.
4. De boten mogen alleen dan van een vak naar een ander overgaan, wanneer er een zeeweg bestaat.
5. Het overgaan van een vak naar een ander, op diagonale wijze, wordt beschouwd als het overgaan van een meridiaan- en een parallellijn : 4 punten voor de jeep, 2 punten voor de boot, 1 punt voor het vliegtuig.
6. Daar de wereld rond is, kan men natuurlijk een boot vanuit Japan naar de eilanden van Hawaï laten vertrekken via de vakken 4N18 en 4N19.

### - een speciale dobbelsteen :

zijn taak zal in de eerste variatie worden uitgelegd.

### - het geld :

de munteenheid is Magellan (M).

Bij het begin van het spel ontvangt iedereen :

- 1.200 M, als er twee spelers zijn;
- 800 M, als er drie spelers zijn;
- 600 M, als er vier spelers zijn.

Bovendien ontvangt hij gratis vijf jeeps en drie boten. Hij kan steeds wanneer hij wil andere pionnen bijkopen; waarde : een jeep : 10 M, een boot : 25 M, een vliegtuig : 50 M.

Hij plaatst de pionnen op zijn vertrekbasis (of vóór deze basis indien het vak te klein is).

Het niet verdeelde geld behoort toe aan de bank : deze wordt beheerd door de oudste speler, die bovendien normaal mag meespelen.

### - vijf series van tien aardrijkskundige kaarten en vijf series van tien geschiedkundige kaarten :

Twee pakjes, een met de aardrijkskundige kaarten en een ander met de geschiedkundige kaarten, worden op de tafel gelegd; als een speler met een dobbelsteen een vier of een vijf gooit, kiest hij een van de twee stapels, neemt de bovenste kaart, leest ze hardop voor en legt ze vervolgens op de tafel.

### - vijf series aardrijkskundige kaarten, namelijk :

Europa, Afrika, Azië, Oceanië plus Zuid-Oost Azië, en Amerika.

Elke aardrijkskundige kaart stelt een land voor; het getal dat in de linker bovenhoek staat, geeft het bedrag aan van de valorisatiekosten, uitgedrukt in Magellan.

Het tweede getal, rechts geplaatst, geeft het bedrag van het inkomen aan.

Op de keerzijde van de kaart is het rendement van de tien landen van de serie uitgedrukt in %.

Overeenstemming met de werkelijkheid (referentie 1986) :

- de valorisatiekosten van een land staan in verhouding tot het aantal inwoners : 1 M, per 100.000 inwoners;
- het inkomen staat in verhouding tot het nationaal bruto inkomen : 1 M, per 10 miljard dollars;
- het rendement stemt overeen met het gemiddelde inkomen van een inwoner, uitgedrukt in zoveel duizend dollars per jaar.

Tekens een aardrijkskundige kaart wordt getrokken, kan het overeenstemmende land gevaloriseerd worden; de speler die er als eerste in slaagt een jeep in het vak van de hoofdstad te plaatsen en de premie betaalt, ontvangt de overeenstemmende aardrijkskundige kaart en zal van dan af aan van het inkomen genieten (de jeep moet werkelijk aan land zijn en niet aan boord van een boot die in hetzelfde vak ligt).

### Vijf series geschiedkundige kaarten :

- 1<sup>ste</sup> serie : Belangrijke data uit de geschiedenis;
- 2<sup>de</sup> serie : Rivieren, kanalen en straten;
- 3<sup>de</sup> serie : Te ontdekken aardrijkskundige plaatsen;
- 4<sup>de</sup> serie : Wereldeconomie;
- 5<sup>de</sup> serie : Oorlogen en plagen.

Enkele van deze kaarten geven aanwijzingen die alle spelers moeten volgen; andere kaarten geven premies aan de eerste speler die iets bijzonders presteert.

De kaarten, die verder geen doel meer hebben zal men onder het stapeltje leggen.

Op de kaarten van de tweede serie is het woord INKOMEN vermeld; als een van deze kaarten wordt getrokken, telt iedere speler de inkomsten op van de landen die hij heeft gevaloriseerd en ontvangt van de Bank het daarmee overeenstemmende bedrag.

\* Enkele kaarten dragen een STERRETJE : de tekst onder het sterretje is alleen bestemd voor de tweede variatie.

## DE EENVOUDIGSTE REGELS (zonder vliegtuigen).

### RAADGEVINGEN AAN BEGINNELINGEN :

1<sup>o</sup>) Het is aan te raden het spel Magellan voor het eerst te spelen met slechts twee spelers en de eenvoudigste regels te volgen, zonder de vliegtuigen en eventueel zelfs zonder de oorlogen.

2<sup>o</sup>) Vooraleer het spel te beginnen, keert U twee geschiedkundige (3<sup>de</sup> reeks) en vijf aardrijkskundige kaarten om, ten einde het begin van het spel te verhaasten.

### BEGIN VAN HET SPEL

Iedere speler ontvangt een geldbedrag, 5 jeeps, 3 boten en een door loting aangeduide vertrekbasis. De spelers spelen in de richting van de klok; de eerste door loting aangeduide speler is N° 1, de tweede N° 2, de laatste N° n.

Speler N° 1 werpt een gewone dobbelsteen; hij mag alle bovengenoemde operaties uitvoeren, overeenstemmend met het aantal punten dat hij heeft gegooid; de tweede speler doet hetzelfde; daarna N° 3, enz.

Laten we veronderstellen dat de speler N° 1 Zuid-Georgië (6533) heeft als vertrekbasis; hij gooit een dobbelsteen en heeft een drie; hij onderzoekt de mogelijkheden die hem worden geboden door de reeds getrokken geschiedkundige en aardrijkskundige kaarten en stelt vast dat bijvoorbeeld BELGIE een interessant rendement heeft; hij beslist dit land te valoriseren. Al zijn pionnen bevinden zich in het vak (6533); hij scheept een jeep op een boot in (1 punt) en gaat twee vakken verder naar het noorden (2 punten). Speler N° 2 werpt vervolgens een dobbelsteen en heeft een vijf; hij mag dus, naar keus, een aardrijkskundige of een geschiedkundige kaart trekken. Hij leest ze luidop voor en gaat na of deze nieuwe mogelijkheid interessant is dan wel of het verkieslijker is samen met zijn speelgenoot te trachten BELGIE te valoriseren. Hij vertrekt van zijn basis, terwijl hij een jeep op een boot inscheept en gaat 4 vakken verder in de gekozen richting; iedereen speelt op zijn beurt en de eerste die er in slaagt een jeep in het vak van Brussel te ontscheppen, zal BELGIE mogen valoriseren door een premie te betalen van 100 M. Hij zal derhalve deze kaart vóór zich plaatsen en voorstaan over een inkomen van 8 M, beschikken telkens een geschiedkundige kaart van de 2<sup>de</sup> serie wordt getrokken.

Na een bepaalde tijd heeft iedere speler boten en jeeps, die over de hele wereld verspreid zijn; hij zal zijn best doen ze zo te verdelen, dat hij een maximum aan kansen heeft, om van de mogelijkheden te profiteren die hem door de aardrijkskundige en geschiedkundige kaarten worden geboden. De landen die hij valoriseren wil, kiest hij naar gelang hun rendement; hij moet ook proberen verscheidene jeeps op zijn lande te plaatsen, zodat hij ze tijdens een oorlog kan behouden.

### OORLOGEN

Enkele geschiedkundige kaarten vermelden oorlogen :

a) Als er zich twee vijandelijke jeeps in hetzelfde vak bevinden, is er oorlog; iedere speler werpt de gewone dobbelsteen en wie de meeste punten heeft, is de winnaar, de andere verliest een jeep; bij even hoge punten wint de speler die aan de beurt is. Als de verliezer een andere jeep in hetzelfde vak heeft, begint de strijd opnieuw.

b) Als er zich twee vijandelijke boten in hetzelfde vak bevinden, ontstaat er een zeeslag, waarbij dezelfde regels als bij een gevecht tussen twee jeeps worden toegepast.

c) Als er zich een boot en een vijandelijke jeep in hetzelfde vak bevinden, gebeurt er niets.

d) Als een speler er in slaagt, een jeep op een vijandelijk land zonder jeep te plaatsen, wordt hij eigenaar van dit land.

### EINDE VAN HET SPEL

Een speler die geen meer geld heeft, is uitgeschakeld; hij kan echter aan de Bank de landen die hij bezit verkopen, tegen 50% van hun waarde.

EEN SPELER HEEFT DE PARTIJ GEWONNEN, als zijn inkomen hoger ligt dan 150 M. Hij speelt niet meer mee, verdeelt zijn geld onder de andere spelers en geeft zijn overige bezittingen aan de Bank.

## EERSTE VARIANTE (met vliegtuigen).

Het vliegtuig is een ultra-vlug vervoermiddel; de waarde van zijn verplaatsingen werden in de inventaris opgegeven.

### TWEE BELANGRIJKE OPMERKINGEN :

1) Een speler mag zijn vliegtuigen slechts laten neerkomen op de landen die door hem reeds werden gevaloriseerd of in de vakken waar hij reeds een jeep bezit. Een vliegtuig mag niet in de lucht blijven na een speelbeurt.

2) Het is verboden de verplaatsingen door de lucht te verdelen in halve punten. Als een vliegtuig slechts een meridiaan- of een parallellijn, tijdens een bombardement van een naburige land bijvoorbeeld, hoeft te overschrijden, wordt er voor de verplaatsing 1 punt gerekend.