

Columbus

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door Ravensburger, 1991

Twee tot 6 moedige spelers trotseren de gevaren tijdens de reis heen en terug met hun schip (vanaf 10 jaar).



Bedoeling van het spel :

Wie met een zeilschip over de Atlantische Oceaan kan varen en na het ontdekken van Amerika het eerst terugkomt in een vertrekhaven wint het spel.

Vorbereiding :

1. Alle zeshoekige kaarten worden met de rugzijde naar boven in het deksel van de doos gelegd.
2. Elke deelnemer neemt 10 kaarten uit het deksel en stelt die op in het speciale rekje. Zorg ervoor dat je tegenstrevers niet zien welke kaarten je in je bezit hebt.
3. Elke speler neemt een bootje en zoekt een willekeurige haven uit aan de rechterkant van het speelbord. In elke haven mag slechts Eén schip staan.
4. De drie speciale kaarten met de verkorte spelregels worden op tafel gelegd.

Het spelverloop :

De kapiteins proberen een route te vinden door het bijleggen van kaartjes op het speelbord. De schepen mogen zich enkel op de kaarten bevinden. Je schip mag op om het even welk kaartje staan. Wie die kaart daar geplaatst heeft doet er dus niet toe.

Elke kapitein eerbiedigt het volgende scenario :

1. kaarten leggen
2. zeilen
3. de kaartenvoorraad terug op 10 stuks brengen.

(Vanuit de haven mag 3 velden verder gezeild worden.)

We gaan nu wat dieper in op elke fase van het spel :

Het plaatsen van kaarten

Elke speler moet per beurt 3 kaarten op het speelbord leggen (bij 5 of 6 spelers slechts 2).

Of je de kaarten straks bij het zeilen zelf kan gebruiken doet er niet toe. Je mag de kaarten evengoed zo plaatsen om het je tegenstander(s) moeilijk te maken.

Kaarten leggen is verplicht.

Waar mogen de verschillende kaarten gelegd worden ?

- anker, eiland, letter, walvis, route : op de juiste voorziene plaats
- schip in volle vaart : op een leeg vakje of op eigen tekening
- stilstaand schip : op een leeg vakje of op eigen tekening
- water : enkel op een leeg vakje
- zinkend schip : enkel op een leeg vakje
- Joker (=Columbus) : om het even waar behalve op een zinkend schip
- De wervelstormkaart :

Deze kaart leg bij het uitspelen naast het speelbord. Wie deze kaart uitspeelt mag een op het speelbord liggende onbezette kaart verleggen.

Je kan zo hindernissen uit de weg ruimen, of ook gunstige kaarten binnen eigen bereik brengen.

Bij het verleggen van kaarten moet je echter wel rekening houden met de afspraken waar kaarten zoal geplaatst kunnen worden.

Een eenmaal uitgespeelde wervelstormkaart mag niet meer in het verdere spelverloop gebruikt worden.

- De Joker :

De kaart met Columbus erop mag werkelijk overal geplaatst worden op een zinkend schip na. Je kan deze kaart dus ook op een ankerplaats leggen en zelfs op een starthaven.

Geplaatste Jokers kunnen door de daar normaal onderliggende kaart ingeruild worden door andere spelers (als die aan beurt zijn). Je moet de zo bekomen Joker echter niet onmiddellijk terug plaatsen. Je mag dit, maar je kan die ook sparen.

De Joker kan ook als wervelstorm gebruikt worden, en moet dan ook naast het speelbord gelegd worden. Dergelijke Joker kan echter niet ingeruild worden.

Het Zeilen :

Hoe ver je telkens kan zeilen hangt af van de kaart waar je je op dat ogenblik op staat :

- anker, eiland, letter, walvis, route : 3 velden
- schip in volle vaart : 4 velden
- stilstaand schip : 1 veld
- water : 2 velden
- zinkend schip : daar kan je gewoon niet op staan !
- Joker (=Columbus) : 2 velden

Enkele bijzonderheden :

1. Elk veld mag slechts door één schip bezet worden. Je mag echter wel over andere schepen heen springen. Elke richting is toegelaten.
2. Het is een speler toegelaten om niet de volle zeilkracht te gebruiken. Hij mag zelfs blijven stilstaan. Ook achteruit varen is toegelaten.
3. Bij de aanvang van het spel mag ook van haven tot haven gezeild worden. Elk stapje komt dan overeen met Een van de mogelijke verplaatsingen.
4. Wie op de laatste plaats ligt mag 1 veld méér zeilen als eigenlijk toegelaten is. Liggen er meerdere schepen op de laatste plaats, dan is er geen "laatste".

Opmerkingen :

1. De haven van Florida is voor iedereen toegankelijk.
2. Wie in een totale blokkade zit meldt zich lek. Je moet toch je kaarten leggen en een nieuwe voorraad bijnemen. Misschien kan je daardoor de blokkade wel opheffen. Moet je je echter driemaal na elkaar lek melden, dan mag je een hindernis uit de weg ruimen zoals je zou doen met een wervelstormkaart. Daarna vaar je gewoon weer verder.

Ter herinnering : wie een speler uitschakelt door de beslissende blokkadekaart te leggen mag van de ongelukkige een kaart afnemen en omgekeerd op tafel leggen.

3. Afspraken en verbonden tussen de spelers zijn toegelaten zolang men het echter fatsoenlijk houdt. Je mag b.v. niet afspreken om afwisselend zichzelf te blokkeren om de eerstvarende speler te storen.

Landing in Amerika :

Bereikt een speler een ankerplaats in Amerika, dan mag die speler zijn schip draaien om bij de volgende beurt weer verder te kunnen varen.

De volgende spelregels treden nu in voor alle spelers :

1. Vanaf nu moet elke speler minstens 1 kaart uitleggen. Je mag echter wel nog steeds drie kaarten leggen (ook bij 5 of 6 spelers).
2. Vanaf nu mag je de schipkaarten (schip in volle vaart, stilstaand schip en zinkend schip) bovenop andere kaarten leggen. Je mag dus een tweede kaart bovenop alle tekeningen en water leggen. Er zijn echter ook niet méér dan twee kaarten boven elkaar toegelaten. Het is ook verboden om een schip op een schip te leggen of op een Joker.
3. Vanaf nu moeten de kapiteins zich niet meer houden aan de volgorde : leggen - zeilen. Je mag dus ook eerst zeilen en dan een kaartje bijleggen.
4. Is de kaartvoorraad op dan kan er niet meer bijgenomen worden. Heb je zelf geen kaarten meer dan kan je enkel nog zeilen.

Einde van het spel :

Wie als eerste, onder luid gejuich van alle spelers, in om het even welke haven terugkeert is de winnaar van deze transatlantische zeilwedstrijd. De andere spelers strijden verder om een klassement te bepalen. Let op : in elke haven mag slechts één schip aankomen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief