

Der Feuer-Salamander

Auteur: Johann Rüttinger

Uitgegeven door Noris, 1987

Een combinatie zoek- en bluffspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal:

- 1 groot speelbord
- 4 grote houten figuren (koning/rood, koningin/geel, monnik/wit, rover/grijs)
- 4 speelstenen in de kleuren van de speelfiguren
- 8 antwoordkaarten (voor iedere speler 2)
- 47 salamanderkaarten
- 3 werpstenen (2 met ogenaanduiding, 1 met symboolaanduiding)
- spelregels

Speelduur:

Afhankelijk van wat de spelers willen, tussen 30 minuten en 2 uur.

Het verhaal

In het begin was er niemand die iets nauwkeurig over het geheimzinnige kristal kon vertellen. Want niemand had het immers gezien. Men kon enkel vermoeden dat men op het punt stond een onmetelijk, ongrijpbaar geheim te ontdekken.

In de loop van de tijd werd er meer bekend over het "kristal der wijsheid". Zo werd het kleinood genoemd, dat door geen enkel mens gezien was.

Uiteindelijk had iedereen de wens het kristal te bezitten en iedereen ging het zoeken. De koning was overtuigd dat hij, door het kristal te bezitten, alle macht zou hebben. De koningin vond dat het kostbaarste van alle sieraden zich toekwam. De rover probeerde alles om het kristal te vinden, om daarmee een grote rijkdom te vergaren. De monnik wilde verhinderen dat dit kostbaar bezit in verkeerde handen zou vallen. Een vuursalamander was de bewaker van het kristal. In een kruisvormige ruimte met 84 kamers hield hij zich samen met het kristal verborgen. Geleidelijk aan slagen alle 4 erin om belangrijke aanwijzingen aan de salamander te ontlokken, waarmee ze hoopten de schuilplaats van het kristal te vinden. Maar dit was erg zeldzaam, de beslissende voorsprong werd telkens teniet gedaan.

Vlug ondervond men dat iemand alleen niet in staat was de raadselachtige schuilplaats te vinden. Enkel wanneer men onderling gegevens prijs gaf, was men in staat om de salamander meerdere malen in één van de kamers te verrassen. Doch telkens men wilde toeslaan, ontsnapte de salamander met het kristal in een andere kamer.

In de loop van de tijd ondervond men dat de 84 kamers niet allemaal gelijk waren. Er waren prachtige, zeer waardevolle maar ook eenvoudige, minder waardevolle kamers. De vuursalamander vertoonde zich, naargelang de kamer waar hij

opgemerkt werd, op een andere wijze. Betrapte men hem in een waardevolle kamer dan toonde hij het wondermooie kristal bereidwillig. Wie de salamander in de meest prachtigste, waardevolste kamer opspoort, zal volledig in het geheim van het kristal worden ingewijd.

Waar gaat het geheim over?

Wie het kristal der wijsheid zo klaar, zo duidelijk, zo stralend als in werkelijkheid kan zien, wordt bewust van het feit dat men het niet kan bezitten, ja zelfs niet wil bezitten. En dit inzicht maakt je tevreden, gelukkig, oneindig wijs...

Vorbereidende verklaringen.

De salamanderkaarten.

Iedere salamanderkaart heeft één vermelding (cordinaat). De 47 kaarten zijn onderverdeeld in:

- Vleugelkaarten: elk element is 4x voorhanden = 16 kaarten (lucht, water, aarde en vuur)
- Steenveldkaarten: elk steenveld is 5x voorhanden = 15 kaarten
- Rijkaarten: zijn verdeeld in 1x rij 1, 2x rij 2, 3x rij 3, 4x rij 4, 3x rij 5, 2x rij 6 en 1x rij 7 = 17 kaarten

Het speelbord.

Het speelbord toont het kruisvormig aangelegde schuiloord van de vuursalamander met de 84 kamers. In het centrum van het schuiloord bevindt zich de onderaardse kerker.

De startplaatsen van de 4 speelfiguren liggen tussen de 4 vleugels van het schuiloord. Het slot van de koning, het slot van de koningin, de abdij van de monnik en de ruône van de rover.

De velden die voor de 4 startplaatsen liggen vormen -niettegenstaande de onderbrekingen- een gezamenlijke "omloop" waarop de figuren zich tijdens het spel in wijzerzin voortbewegen.

In het spelbegin staan de 4 figuren en de gelijk gekleurde speelstenen op de respectievelijke startplaatsen. Iedere speler krijgt de antwoordkaarten (Ja/Nee) die bij zijn figuur passen.

De 47 salamanderkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden als een stapel naast het speelbord gelegd.

De afbeelding op pag.5 toont de opstelling bij 4 spelers. (Speelt men echter met 3 of met 2, dan worden de overbodige figuren, speelkaarten en antwoordkaarten uit het spel genomen.)

Het schuiloord.

Per vleugel zijn er 21 kamers van de 84 waar het schuiloord uit bestaat. Elke afzonderlijke kamer kan door 3 aanwijzingen (cordinaten) nauwkeurig bepaald

worden.

- 1ste aanwijzing: de vleugel
De 4 vleugels van het schuiloord zijn genoemd naar de 4 natuurelementen: lucht, water, aarde en vuur.
- 2de aanwijzing: de rij
Elke vleugel is onderverdeeld in 7 rijen. Er is dus in elke vleugel een 1ste, 2de, 3de rij enz... aanwezig. De planeetsymbolen op de rechterzijde van de rijen hebben geen bijzondere betekenis.
- 3de aanwijzing: het steenveld
Elke rij is in 3 verdeeld, nl. met een 1-steen-veld, een 2-stenen-veld en een 3-stenen- veld.
De velden zijn herkenbaar door het aantal stenen, die als plaatsvervanger voor alle andere steenvelden, afgebeeld zijn op de 3 buitenste rijen. Door de aanwijzingen van een vleugel, een rij en een steenveld kan men elke kamer nauwkeurig bepalen. Vb. pag.6

De werpstenen.

De beide stenen met oog aanduiding hebben een aantal ogen van 1 tot 4.

Zij bepalen hoever een figuur op de "omloop" mag gaan.

Hierbij geldt iets bijzonders:

De speler heeft de mogelijkheid om de ogen van beide stenen op te tellen ofwel van elkaar af te trekken.

Worden de ogen opgeteld dan kan men 2 tot 8 velden verder gaan. Men maakt een "grote stap".

Worden de ogen van elkaar afgetrokken, dan kan men van 0 tot 3 velden verder gaan. Men maakt een "kleine stap".

Het is dus, bij dit spel, mogelijk om ter plaatse te blijven na een worp. Namelijk wanneer men een gelijke waarde op elke steen heeft en men beslist om het ogenaantal van elkaar af te trekken. ($4-4=0$, $3-3=0$ enz.)

De steen met de symboolaanduidingen heeft tweemaal een salamandersymbool en tweemaal een speelsteensymbool. Wie het salamandersymbool gooit moet een salamanderkaart van de betreffende stapel nemen. Wie het "speelsteensymbool" werpt, moet zijn speelsteen in één van de 84 kamers in het schuiloord plaatsen. (Hoe gezet wordt, volgt later!)

Op de rand van alle werpstenen staat een "sleutelsymbool" afgebeeld. Deze sleutel heeft in het normale verloop van het spel geen betekenis en mag gewoon genegeerd worden. Wanneer een speler echter in de onderaardse kerker terechtkomt, moet hij -om vrij te komen- een sleutelworp maken. Dit gaat als volgt. De speler heeft recht op maximaal 5 worpen. Zijn doel is om 3 sleutels te werpen. Toont één van de stenen een sleutel dan mag men deze opzij leggen en met de overige verder werpen. Wanneer een speler er in slaagt om binnen de 5 worpen de 3 sleutels te bekomen dan is hij vrij. Dit betekent dat hij zijn speelfiguur op zijn startveld mag plaatsen en dadelijk, zoals in een normale beurt, de stenen nogmaals mag werpen.

Wanneer men niet slaagt om de 3 sleutels te bezitten, moet men op zijn volgende beurt wachten om de sleutelworp opnieuw te proberen. Ondertussen blijft zijn figuur in de onderaardse kerker.

De speelfiguren.

- De koning (rood)
- De koningin (geel)
- De monnik (wit)
- De rover (grijs)

Spelvoorbereiding.

Iedere speler kiest een speelfiguur en speelsteen en plaatst beide op het betreffende startveld. Men zit het best aan die zijde van het speelbord dat het dichtst bij zijn startveld ligt. Men neemt de beide antwoordkaarten die bij zijn figuur behoren, herkenbaar aan de rugzijde. Eén van de spelers deelt 2 salamanderkaarten uit aan elke speler zonder dat men ziet om welke kaarten het gaat. Vooraleer men begint met spelen heeft iedere speler 2 salamanderkaarten in zijn hand die hij in geen enkel geval aan de andere spelers toont.

Belangrijk.

Indien de twee uitgedeelde kaarten van eenzelfde soort zijn (2 vleugelkaarten, 2 rijkaarten of 2 steenveldkaarten) dan moet de betreffende speler één van deze kaarten afgeven en goed zichtbaar naast de stapel met de salamanderkaarten leggen. De speler krijgt geen vervangkaart. Hij heeft dus slechts één kaart in de hand om te beginnen. Vb. Een speler heeft bij het uitdelen een vuurkaart en een waterkaart. Hij heeft daarmee 2 kaarten van eenzelfde soort (nl. 2 vleugelkaarten) in handen. Hij moet één kaart afgeven.

Als slot van de spelvoorbereiding gooien alle spelers met de werpstenen met de ogenaanduiding. Hij met het hoogste getal mag het spel beginnen.

Doel van het spel.

Iedere speler heeft steeds 2 hoofddoelen.

Hij probeert enerzijds een combinatie van 3 verschillende salamanderkaarten te bekomen, die hij dan zichtbaar kan uitspelen. Anderzijds probeert hij door de afgelegde combinatie, een zekere - vooraf bepaalde- puntenaantal te bekomen. Elke volledige combinatie (bestaande uit een vleugel-, een rij- en een steenveldkaart) heeft een zekere waarde, die tussen 1 en 84 punten ligt. (Vb. van berekening volgt!) Wie als eerste met 1 of meerdere combinaties de vastgelegde puntenwaarde bereikt of overschrijdt, heeft het spel gewonnen.

Het gooien met de werpstenen.

Iedere speler heeft normaal één worp, waarbij hij alle 3 de stenen gelijktijdig, van een hoogte van ca. 15-20 cm., laat vallen. Wanneer men gegooid heeft begint de speler met het benutten van zijn worp. Eerst wordt de "symboolsteen" benut. Toont de steen een vuursalamander dan moet de speler de bovenste kaart van de omgekeerde salamanderkaarten nemen zonder dat de andere spelers hem zien. Wanneer de speler 2 salamanderkaarten in zijn hand heeft (dit is steeds zo in het begin van het spel!) moet hij - nadat hij de genomen kaart bekeken heeft- één van de drie kaarten dadelijk weer afleggen en hem open naast de stapel van de omgekeerde salamanderkaarten leggen. Tijdens het spel geldt namelijk de volgende dubbelregel:

Een speler mag nooit meer dan 2 salamanderkaarten in de hand hebben. Daarenboven mag niemand 2 salamanderkaarten van eenzelfde soort bezitten. Heeft een speler slechts één of geen salamanderkaart, dan moet hij de genomen kaart bij zich houden, voorzover hij die soort nog niet heeft. (zie dubbelregel)

Het plaatsen van de speelsteen.

Toont de symboolsteen een "speelsteen", dan moet de betreffende speler zijn speelsteen (die aanvankelijk op het startveld lag) op één van de 84 kamers zetten. De speelsteen wordt waarheidsgetrouw neergelegd op een veld dat door de coördinaten-informatie wordt aangegeven. Informatie die hij op dit ogenblik vindt in de vorm van zijn salamanderkaarten, die hij in zijn hand houdt.

Bv. Heeft een speler op het ogenblik dat hij het symbool "speelsteen" werpt "Water" en "3-stenen" in de hand, dan moet hij zijn speelsteen op de vleugel "Water" en eveneens op een 3-stenen veld zetten. Of hij de 1ste, 2de, 3de of andere rij kiest van het 3-stenen veld is om het even. Belangrijk is dat zijn steen op een veld van de "Water" vleugel en op een 3-stenen veld ligt.

Heeft een speler slechts één kaart "Vuur" in de hand, dan moet hij zijn steen op de vleugel "Vuur" zetten. Hij kan dus kiezen uit elk van de 21 kamers daar hij geen enkel andere informatie bezit. Heeft een speler geen enkele kaart in de hand dan kan hij zijn steen ook niet verplaatsen.

Het interessante bij het plaatsen van de speelsteen bestaat erin, dat de andere spelers aanwijzingen uit de salamanderkaarten van een speler bekomen, doch niet weten waarom een bepaalde kamer gekozen wordt. De keuze kan immers uit 3 mogelijkheden bestaan.

Bij het plaatsen van de steen moet er overeenkomstig de waarheid gehandeld worden, maar niets belet om te bluffen.

Daarbij komt nog dat een speelsteen die geplaatst wordt, zolang in de kamer blijft liggen totdat de betreffende speler opnieuw een "speelsteen" symbool gooit. Dit betekent dat in de loop van het spel de speelsteen verkeerd kan komen te liggen, nl. wanneer door het nemen en afleggen van salamanderkaarten de informatie van een speler verandert, zonder dat de speler tussendoor het "speelsteen" symbool geworpen heeft. Van zodra hij opnieuw een "speelsteen" symbool werpt moet hij de

plaatsing van de speelsteen aanpassen.

Het verplaatsen van de speelfiguren.

Nadat een speler de werpstenen gegooid en benut heeft, wordt er verplaatst. Een speler "betreedt" de "omloop" steeds in het midden van de 5 velden die aan zijn startplaats voorbijgaan.

Hij plaatst dan steeds in wijzerzin het volledige kruis rond waarbij hij voorbij de startvelden van de andere spelers komt. Hoever men zich verplaatst bepalen de beide "ogen" staven waarvan de waarde -reeds hiervoor beschreven- opgeteld of van elkaar af kunnen getrokken worden. Wie zich dus van zijn startplaats in wijzerzin verplaatst neemt het middelste veld van de 5 velden als veld één.

Belangrijk: Werpt een speler dubbel (beide ogenaantal gelijk) dan mag de speler na zijn uitgevoerde beurt nogmaals met de 3 stenen gooien en dientengevolge handelen.

Waarom verplaatst men zich?

Wie met zijn figuur op een willekeurig veld komt te staan, dat deel uitmaakt van de 5 velden van een startveld van een andere speler, mag de betreffende speler één vraag stellen.

Bv. Komt de monnik met zijn speelfiguur op één van de 5 velden, die aan het slot van de koning liggen, te staan, dan mag de monnik de koning één vraag stellen.

Belangrijk: Als een speler een "kleine stap" maakt en daardoor meerdere beurten na elkaar op de 5 velden van eenzelfde startplaats blijft, dan mag hij de "bezochte" telkens één vraag stellen.

Waar vraagt men naar?

Men vraagt naar de informatie van een salamanderkaart die de bezochte speler in zijn hand heeft.

Hierbij zijn 3 mogelijkheden tot vraag stellen:

1. De vraag naar een vleugel.
Heb je een "vuur" kaart? (Water-, lucht-, aardekaart?) Men kan per vraag slechts naar één vleugel vragen.
2. De vraag naar een rij.
Heb je de 1ste,(2de, 3de, 4de enz.) rij? Men kan per vraag slechts naar 1 rij vragen.
3. De vraag naar een steenveld.
Heb je "één-steen" (twee-stenen, drie-stenen)?
Men kan per vraag slechts naar 1 steenveld vragen.
Een goed aanknopingspunt voor vragen krijgt men door de plaatsing van de speelsteen van de speler.

Waarom vraagt men?

Het doel is om een combinatie van 3 salamanderkaarten uit te spelen. 2 Kaarten zal men zelf bezitten, daarom zal men de 3de kaart aan een andere speler vragen.

Het antwoord op een vraag.

Alhoewel de vraag van een speler aan de bezochte mondeling en dus voor alle andere spelers hoorbaar gesteld wordt, volgt het antwoord van de gevraagde speler steeds met behulp van beide antwoordkaarten die elke speler heeft.

Daarbij geldt:

De vraag moet waarheidsgetrouw met "Ja" of "Nee" beantwoord worden. Om te voorkomen dat de andere spelers het antwoord zouden kennen toont men de betreffende antwoordkaart op zo'n wijze dat die door de anderen niet gezien kan worden.

Belangrijk: Wordt een vraag met "Ja" beantwoord, dan betekent dit nog niet dat de vraagsteller die geraden salamanderkaart ook krijgt. De kaart blijft bij de persoon aan wie de vraag gesteld werd en kan zelfs afgelegd worden indien hij een nieuwe salamanderkaart moet nemen. Enkel indien een speler een combinatie kan uitspelen, kan hij zich de kaart van de andere speler toeïgenen.

Een belangrijk gegeven in verband met de vragen.

Een speler, waar men de vraag aan stelt, die zich in de onderaardse kerker bevindt, komt door die vraag vrij -zonder dat hij een sleutelworp dient te maken. Hij mag zijn figuur dadelijk op het startveld plaatsen. Door een sleutelworp kan men zichzelf bevrijden, dankzij een vraag wordt men door een andere speler bevrijd!

Het afleggen van een volledige combinatie.

Het doel van elke speler is het uitspelen van volledige combinaties, welke bestaan uit een vleugelkaart, een rijkaart en een steenveldkaart. Daarbij is men voor minstens één kaart aangewezen op een andere speler. Daarom vraagt men naar de informatie van de salamanderkaart van de andere spelers. Wanneer een speler denkt dat hij de ontbrekende derde kaart, voor een volledige combinatie, door vragen bij één van de andere spelers, gevonden heeft, dan moet hij zo snel mogelijk in wijzerzin via de "omloop" terugkeren naar zijn startplaats. Daar moet hij weer via het middelste veld de "omloop" verlaten en direct op zijn startveld staan. (hierbij vervallen de overvloedige ogen van de ogenworp) Enkel wanneer de figuur op de startplaats staat, mag de speler de combinatie uitspelen.

De speler legt daarvoor eerst zijn eigen salamanderkaarten, die nodig zijn voor de combinatie, zichtbaar op de tafel. Vervolgens noemt hij onder de spelers diegene die, naar zijn mening, de ontbrekende kaart heeft en beschrijft duidelijk die kaart.

Bv. De koningin heeft de 5de rijkaart in de hand.

Heeft hij met zijn bewering gelijk, dan moet de aangeduide speler de genoemde kaart afgeven. Deze wordt bij de reeds uitgespeelde kaarten gevoegd en de combinatie is juist. Ze blijven open, vûÛr de speler die ze uitgespeeld heeft, liggen. De speler probeert nadien, verdere combinaties te vormen, terwijl hij salamanderkaarten verzamelt en vragen stelt...

Wanneer men bemerkt dat de bewering niet klopt (omdat de aangeduide speler de genoemde kaart niet heeft) dan moet de speler, die de combinatie wilde uitspelen, zijn uitgespeelde kaarten terugnemen en vliegt hij in de onderaardse kerker. Het nadeel is dat de andere spelers zijn kaarten kennen en dus in staat zijn om combinaties te vormen.

De waarde van de uitgespeelde combinaties.

Deze afzonderlijke kaarten hebben volgende waarde:

EËn-steen veld	waarde 1
Twee-stenen veld	waarde 2
Drie-stenen veld	waarde 3
lucht	waarde 1
water	waarde 2
aarde	waarde 3
vuur	waarde 4
rij 1	waarde 1
rij 2	waarde 2
rij 3	waarde 3
rij 4	waarde 4
rij 5	waarde 5
rij 6	waarde 6
rij 7	waarde 7

Iedere volledige combinatie heeft een welbepaalde waarde, die erg eenvoudig berekend kan worden.

Men vermenigvuldigt de waarde van de 3 kaarten met elkaar.

Vb. van een berekening:

De combinatie "Aarde",- "3-stenen",- "2de rij" heeft een waarde van $3 \times 3 \times 2 = 18$

De combinatie "Lucht",- "1-steen",- "1ste rij" heeft een waarde van $1 \times 1 \times 1 = 1$

(slechtste combinatie)

De combinatie "Vuur",- "3-stenen",- "7de rij" heeft een waarde van $4 \times 3 \times 7 = 84$

(beste combinatie)

Wie wint het spel?

De speler waarvan de gezamenlijke combinaties een vooraf bepaalde winstwaarde vormen of overschrijden heeft het spel gewonnen.

De volgorde van de andere spelers wordt bepaald door de waarde van hun uitgespeelde kaarten.

Mogelijke winstwaarde:

- 49 punten: voor een vlug spelletje.
- 84 punten: de laatste waarde die men met één combinatie kan bereiken.
- 85 punten: de eerste waarde die men niet met één combinatie kan bereiken.
- 100 punten: voor een lang durend spel.

Men is natuurlijk vrij om andere winstwaarden als doel voorop te stellen.

Op welke manier komt een speler in de onderaardse kerker?

1. Wanneer men met zijn figuur op een veld komt te staan, waar reeds een ander figuur staat, dan gaat de laatst geplaatste figuur in de kerker.
2. Wanneer een speler bij het uitspelen van een combinatie de verkeerde bewering maakt wat de andere kaart betreft.

PS. De onderaardse kerker heeft niet enkel nadelen. Weliswaar kan het zijn dat een speler, omdat hij niet in staat is de nodige sleutelcombinatie te gooien of omdat er geen vragen gesteld worden aan hem, voor lange tijd "buiten strijd" is. Anderzijds is het wel zo dat bij de vrijlating men dadelijk op zijn startplaats komt. Wat de voorwaarde is om een combinatie uit te spelen. Wie dus uit de onderaardse kerker komt, mag dadelijk een combinatie uitspelen wanneer hem dat mogelijk lijkt. In elk geval kan men dat slechts doen als men aan de beurt is. Dit betekent als men door een sleutelworp vrijgekomen is. (Niet wanneer dit gebeurt door een vraagstelling).

Andere belangrijke regels.

Men hoeft niet beide eigen salamanderkaarten te gebruiken wanneer men een combinatie wil uitspelen. Het is zelfs beter om 2 of 3 kaarten van andere spelers voor een eigen combinatie te gebruiken.

Wanneer men zich echter bij de bewering vergist, mogen de spelers waarvan hun kaarten bekend zijn, deze ruilen voor andere indien zij dit wensen! Als straf moet de betreffende speler zijn eigen kaart(en) tonen zonder dat ze geruild kunnen worden.

Bij 2 spelers gebruikt men de antwoordkaarten niet.

Bij minder dan 4 spelers wordt de "omloop" ingekort. Dit betekent dat men de 5 velden van het niet bezette startveld laat vallen. De "omloop" is dan slechts 15 velden (bij 3 spelers) of 10 velden (bij 2 spelers).

Wanneer een speler beide eigen salamanderkaarten gebruikt heeft in een uitgespeelde combinatie, dan neemt hij zijn speelsteen uit de kamer en legt hem op zijn startplaats.

Einde van het spel.

Heeft een speler de vooropgestelde puntenwaarde bereikt dan is het spel teneinde. Wanneer er meerdere spelletjes gespeeld worden, kan men de afzonderlijke resultaten van elke speler optellen om zo de totaalwinst te berekenen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief