

SPELREGELS:

I. Inleiding:

- 1.1. Elk van de 2—6 spelers speelt met één van de plastic surfboards en stelt zich op in het Start/Finishvak.
- 1.2. Eén speler beheert de bank, de andere spelers nemen de verdeling van de kaarten voor hun rekening.
- 1.3. Iedere speler krijgt van de bank \$ 2.500,— startkapitaal.
- 1.4. De volgorde van spelen wordt bepaald door het gegooide aantal ogen.
- 1.5. De geluks- en pechkaarten worden op de daarvoor bestemde vakken gelegd.
- 1.6. De regattakaarten worden op of naast de regattavakken gelegd (bv. Division II Regatta, Gardameer).
- 1.7. Komt een speler op een vak waarop reeds een andere speler staat, dan neemt hij diens plaats in. De speler die eerst op het vak stond dient weer opnieuw bij „start“ te beginnen. Hij krijgt geen startgeld en mag geen transakties verrichten.

Men kan alleen op het grote speelveld de plaats van een andere speler innemen en niet in de kleine regattacirkels.
- 1.8. Gooit een speler dubbel zes, dan krijgt hij een Jolly-Joker die hij op elk moment tegen een andere kaart kan ruilen (geen regattakaarten). Hij krijgt die Jolly-Joker van de bank of van de speler die hem op dat moment in zijn bezit heeft. Bovendien mag hij nogmaals werpen.
- 1.9. Gooit een speler dubbel één, dubbel twee, enz. dan mag hij nogmaals gooien.
- 1.10. De speler mag voor elke worp kiezen of hij met één of twee dobbelstenen speelt.

Opgelet: Elke speler mag van elk type kaart slechts één exemplaar bezitten.

II. Begin van het spel:

Elke speler verplaatst zijn plastic surfplank (al naar gelang het aantal gegooide ogen) in de richting van de pijl en probeert 5 van de in totaal 8 regatta's in willekeurige volgorde te varen.

Voor de regatta's Sardinië, Australië en Hookipa Hawaii dient geen startgeld betaald, daar het hier om trainings-regatta's handelt.

De 8 regatta's zijn:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Division II regatta | 5. Kenia |
| 2. Gardameer | 6. Hawaii Kailua Beach |
| 3. Sardinië | 7. Australië |
| 4. Canarische eilanden | 8. Hawaii Hookipa |

Voorwaarde voor deelname aan een regatta is het bezit van de juiste surfplank (de kaart).

- Bv. Wil een speler aan de regatta "Kenia" deelnemen, dan heeft hij daarvoor een Raceboard nodig.

Een speler krijgt deze plank

- a) wanneer hij precies op het betrokken vak komt (bv. „Funboard \$ 750,—“, „Raceboard \$ 1.300,—“) en de aangegeven prijs betaalt,
- b) of wanneer hij de plank bij een regatta wint, dan wel via een gelukskaart verkrijgt. Elke speler mag slechts één plank van elke soort in zijn bezit hebben!
- c) Hij kan een plank ook in zijn bezit krijgen wanneer hij het speelveld helemaal rond is gegaan en op het vak „start/finish“ is blijven staan (ook bij een hoger aantal ogen!). Hij krijgt dan \$ 250,— startgeld en mag één plank kopen. Bovendien heeft hij hier de mogelijkheid zijn hele bezit te ruilen of te verkopen. De bank neemt eventueel zijn oude surfplanken voor \$ 500,— per stuk terug.
- d) Van een medespeler volgens de handelsregels (zie VI).

III. Deelname aan een regatta:

Indien een speler de betrokken plank in zijn bezit heeft en met één of twee dobbelstenen een zodanig aantal ogen gooit dat hij op een regatta-

vak (een vak dat hem de mogelijkheid biedt om aan een regatta deel te nemen) terechtkomt, dan blijft hij op dat vak staan en mag hij pas bij de volgende beurt (als zijn plaats tenminste niet door een andere speler is ingenomen) vanaf het startvak van de regattacirkel in de richting van de pijl vertrekken.

Regattavakken (blauwe pijl): Division II Regatta, Gardameer Italië, Sardinië, enz.

Het varen van de regatta:

De speler telt het gegooide aantal ogen in de regattacirkel af, voldoet aan de voorwaarde(n) van de regatta en passeert vervolgens de finish.

Dan mag hij één van de betrokken regattakaarten nemen en behouden. Hij stelt zich weer op in het start/finishvak, krijgt \$ 250, — startgeld, maar mag geen transakties verrichten.

— Voorbeeld:

Een speler komt op het regattavak "Gardameer/Italië" terecht en bezit een Division II Board. Hij gaat bij de volgende beurt op het startvak van de Gardameer-regattacirkel staan, betaalt \$ 50, — startgeld en gooit nog eens, bijvoorbeeld vijf. De speler kan nu nog niet over de finish gaan, zoals je zou denken, want hij moet eerst nog voldoen aan de voorwaarde „zwaarweersurfer", dat wil zeggen dat hij zolang moet gooien totdat hij precies op dat vak terecht komt. Lukt hem dat eindelijk, dan heeft hij aan de voorwaarde voldaan en mag hij bij de volgende beurt over de finish gaan. Hij hoeft dan niet precies op het finishvak terecht te komen, maar hoeft de finish alleen te passeren. Is de speler de finish gepasseerd, dan mag hij één van de 6 regattakaarten nemen. Vervolgens stelt hij zich weer op in het start/finishvak en krijgt hij van de bank \$ 250, — startgeld. Hij kiest de regattakaart „1e plaats" en krijgt een stormzeil. De regattakaart behoudt hij als bewijs. Nu mag hij geen plank kopen en ook geen andere transakties verrichten.

IV. Betekenis van de verschillende vakken

VAKKEN WAARIN EEN TECHNISCH MANEUVER
GENOEMD WORDT:

Bv. Upside Down. Komt een speler op een dergelijk vak terecht, op het speelveld of op een regattacirkel, dan krijgt hij van de bank de betreffende kaart en beheerst verder dit maneuver.

MATERIAALVAKKEN: Bv. Sinker.

Komt een speier op een dergelijk vak, dan mag hij de plank voor de aangegeven prijs kopen en krijgt hij de boardkaart.

EILAND: Bv. Malta.

Hier mag een speler het eiland voor de aangegeven prijs kopen. Komt een andere speler op het gekochte eiland terecht, dan moet hij de bezitter een bedrag gelijk aan de halve prijs van het eiland betalen (bv. Malta \$ 250,—). Wanneer een speler op een eiland terechtkomt mag hij ook transakties verrichten (ruil, verkoop, verhuur).

SURFEN BIJ MANESCHIJN:

De speler die op dit vak terecht komt mag overgaan naar elk willekeurig regattaveid.

SURFLERAARLICENTIE:

Een speler mag hier de betreffende kaart voor \$ 100,— kopen. Indien hij tevens een eiland bezit wordt het bedrag dat andere spelers hem verschuldigd zijn wanneer ze op het eiland terechtkomen met \$ 100,— verhoogd. Bv. het bedrag dat verschuldigd is voor het eiland Malta met surfleaarlicentie is \$ 350,—.

DIEFSTAL:

Komt een speler op het vak „diefstal“ terecht, dan moet hij terug naar het start/finishvak. Hij krijgt geen startgeld en moet een ronde overslaan.

VERZEKERING:

Met een verzekeringskaart is de surfuitrusting tegen diefstal verzekerd. Komt een speler op het vak „diefstal“, dan moet hij de kaart aan de bank teruggeven en mag bij de volgende worp verdergaan.

GELUKS- EN PECHVAKKEN:

Hier moet de speler een kaart afnemen van het betreffende stapeltje in het midden van het speelveld. Na gebruik wordt de kaart weer onder het stapeltje gelegd.

360°:

Een speler krijgt van de bank een kaart waarop een technisch maneuvr wordt genoemd, bv. overstag, gijp, enz. Hij mag deze kaart zelf kiezen!

V. Geldgebrek:

Komt een speler in geldnood, dan moet hij zijn bezit geheel of gedeeltelijk verkopen.

Alle kaarten, ook kaarten waarop een technisch maneuver wordt genoemd, mogen worden geruild of verkocht. Na drie werpronden neemt de bank zijn oude planken terug voor \$ 500, — per stuk.

Een speler die niet meer kan betalen dient te blijven staan op het vak waarop hij zich op dat moment bevindt, totdat hij weer kan betalen.

Terwijl hij wacht mag hij wel transakties verrichten.

VI. Handelsregels:

Voor koop, ruil en verhuur van kaarten gelden de volgende regels:

1. Een insolvente speler mag altijd onderhandelen.
2. Op een eiland dat in het bezit is van een andere speler mag na betaling van het verschuldigde bedrag met elke medespeler onderhandeld worden.
3. Wanneer een speler na een volledige ronde rond het speelveld op het start/finishvak staat, mag hij met zijn medespelers onderhandelen.
4. Indien een speler op een vak terechtkomt waarop een technisch maneuver wordt genoemd en de bank heeft de betreffende kaart niet meer, dan mag hij deze kaart met een medespeler ruilen of van hem kopen of lenen. Over het te betalen bedrag dient steeds te worden onderhandeld. Is geen van de medespelers bereid deze kaart te verkopen dan mag een speler die zich in de regattacirkel bevindt zich naar het start/finishvak begeven. De regatta geldt echter niet als uitgevaren en hij krijgt ook geen startgeld.

VII. EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is uit wanneer het een speler lukt om vijf regatta's uit te varen en om vervolgens, na een slotronde rond het speelveld, precies op het start/finishvak terecht te komen. Gooit hij een hoger aantal ogen zodat hij niet precies op dat vak terecht komt, dan moet hij nog een ronde afleggen. Komt hij dan over de finish, dan heeft hij gewonnen, ook wanneer hij niet precies op het finishvak terechtkomt. (Hij moet wel in het bezit zijn van vijf regattakaarten.)

De vakken „Looping — 1 plaats vooruit“, „surfen bij maneschijn“ en „weinig wind — 1 plaats terug“ gelden niet in de slotronde(n).

VARIANTEN:

Surfer's Life kan ook volgens de hiervolgende regels worden gespeeld:

1. Renvariante:

Alle 8 regatta's moeten in de juiste volgorde, beginnende met de Division II Regatta, gevaren worden.

Men moet bijvoorbeeld niet juist op het regattavak terechtkomen, het volstaat om het te passeren. Dan neemt men bij de volgende buurt plaats op het startveld van de regattacirkel en vaart men de regatta.

2. Springvariante:

a) Startgeld: \$ 1.500,-

Staat een speler op een regattavak, dan mag hij aan de regatta deelnemen indien hij in het bezit is van de juiste plank of hij blijft op het regattavak staan en mag bij zijn volgende beurt van een willekeurig ander regattavak verder gaan. Staat op dit regattavak al een andere speler, dan moet deze plaats maken.

De speler die nu op het regattavak staat mag niet direct deelnemen aan de regatta waarnaar wordt verwezen.

— Voorbeeld: Een speler komt op het regattavak „Division II Regatta“ terecht. Hij wacht daar op zijn volgende beurt, omdat hij deze regatta reeds heeft uitgevaren, en gooit dan een acht. Hij mag deze acht vanaf dit vak of vanaf een willekeurig ander regattavak aftellen. Laten we aannemen dat hij het regattavak „Kenia“ kiest. Van hieraf gaat hij 8 plaatsen verder (hij mag niet direct aan de regatta „Kenia“ deelnemen) en komt op het vak „Tube-Riding — 2 plaatsen vooruit“ terecht. Op het vak Kailua Beach mag hij wel aan de betrokken regatta deelnemen indien hij een Raceboard bezit. (Hij zou bijvoorbeeld ook de 8 plaatsen vanaf het regattavak „Canarische eilanden“ kunnen afleggen om zo in het bezit te komen van de kaart „Kick Over“.

b) De speler springt van één regattavak op een ander en werpt van daaruit verder. Hij mag echter niet onmiddellijk aan de regatta deelnemen.

c) Men mag onmiddellijk naar de betrokken regatta varen.

Deze varianten maakt het een beetje moeilijker om de juiste strategie te bepalen.

Surfer's Life
VEEL PLEZIER!

Herg Doerner 