

“De laatste 37 minuten” (voor 3 of 4 spelers)

Inleiding

Dit spel stelt de laatste 37 minuten van de stad Pompeii voor, die op 24 augustus van het jaar 79 na Christus door de Vesuvius verwoest werd. Red je eigen familie EN red leden van andere families!

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 52 familiestenen (per familie: 8 mensen en 5 dieren). De 2 hoge familiestenen stellen vader en moeder voor, de Helden van de familie.
- 8 tunnelstenen (2 per familie)
- 1 zandloper per familie
- 4 bootschijfjes
- 60 vulkaanschijfjes
- 1 grote en 1 kleine dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- leg het spelbord op tafel
- maak van de 3 of 4 zandlopers een tijdstoren en zet hem op het vierkantje met nummer 1
- leg je eigen tunnelstenen voor je, naast het bord
- alle spelers dobbelen om de beurt met beide dobbelstenen (de jongste speler begint): de grote dobbelsteen staat voor tientallen, de kleine voor eenheden. Ze zetten dan een van hun familiestenen, in willekeurige volgorde, op een achthoekig veld dat grenst aan het geworpen getal. Als er al een familiesteen op zo'n veld staat, dan gaan de stenen op elkaar staan als een groep (met de eventuele held onderaan).
- alle spelers (deze keer begint de oudste) zetten hun bootschijfje op een willekeurige water-achthoek

Spelverloop

- alle spelers moeten familieleden redden: wie van het bord kan stappen met een boot of over het aquaduct, is gered
- wie een mens of dier gered heeft (van eigen familie of van een andere familie), zet de geredde stenen voor zich
- wie aan de beurt is, legt een vulkaanschijfje op het bord, voert de uitwerking ervan uit en verzet daarna 1 figuur, boot of groep. Tenslotte verzet men de tijdstoren

Vulkaanschijfjes leggen

Voor een speler een figuur, boot of groep mag verzetten, moet hij eerst een schijfje op het bord leggen. De eerste schijfjes komen op de 4 velden rond de vulkaan, de andere sluiten er logisch bij aan. Er zijn 4 soorten schijfjes:

1) lavaschijfjes: (voorgesteld met lava)

- ze kunnen op alle achthoeken (land of water) gelegd worden, zelfs als er al een roetschijfje of een aardbevingsschijfje ligt. Ze moeten wel logisch aansluiten bij vorige lavastromen
- enkel Helden kunnen over lavaschijfjes springen (als ze 2 beurten hebben)
- explosieschijfjes zijn echter een speciaal geval: ze zijn volledig uit lava gemaakt en kunnen de lavastroom alle kanten laten uitgaan. Geen enkel familielid mag over een explosieschijfje gaan
- als een speler een lavaschijfje legt op een achthoek waar al mensen/boten staan, dan mag hij die mensen/boten naar een willekeurige aangrenzende achthoek (land of water) verzetten; groepen blijven daarbij wel samen

2) aardbevingsschijfjes: (voorgesteld met een breuklijn)

- ze kunnen enkel op land gelegd worden en mogen geen lavaschijfjes bedekken
- als een speler een aardbevingsschijfje legt op een achthoek, waar al mensen staan, dan mag hij die mensen naar een willekeurige aangrenzende achthoek (land of water) verzetten. Hij mag groepen daarbij ook opsplitsen door ze over diverse buurvakjes te verspreiden
- geen enkel familielid mag over een aardbevingsschijfje gaan. Enkel als er een aardbevingsschijfje op het aquaduct komt te liggen, dan ontstaat daar een 'doorgang', waardoor mensen en dieren kunnen ontsnappen

3) roetschijfjes (voorgesteld met puin)

- ze kunnen enkel op land gelegd worden en mogen lavaschijfjes of aardbevingsschijfjes bedekken
- als een speler een roetschijfje legt op een achthoek, waar al mensen staan, dan mag hij die mensen naar een willekeurige aangrenzende achthoek (land of water) verplaatsen; groepen blijven daarbij wel samen
- enkel helden (ev. met een groep op zich) kunnen zo'n schijfje oversteken

4) kolkschijfjes (blauw)

- deze kunnen enkel op zee
- komt het schijfje NAAST een vak met een boot, dan schuift die boot 1 vakje op
- komt het schijfje OP een vak met een boot, dan schuift die boot 1 vakje op én gaan alle opzittenden 1 vakje de tegengestelde richting uit. Vallen ze daarbij in zee, dan blijven ze daar drijven: ze kunnen pas weer weg, als een boot hen oppikt
- na het uitvoeren van zijn effect, wordt het kolkschijfje direct van het spelbord verwijderd

Figuren verplaatsen

- grondregel: mensen, dieren en boten kunnen slechts 1 vakje tegelijk verplaatst worden, behalve de Helden (vader en moeder): die kunnen 2 vakjes tegelijk verplaatst worden.
- verplaatsen kan over achthoekige of (!) vierkante vakjes
- verplaatsen kan ook naar het water: wie daar belandt, moet wachten op een boot om verder te kunnen
- enkel Helden kunnen over roetschijfjes of lavaschijfjes heen, ALS ze recht hebben op 2 vakjes
- Helden kunnen onbepaald andere figuren meenemen, als ze bij hen op een vakje belanden. Ze mogen niet 'in het passeren' figuren meenemen (dus bij een 1ste van 2 zetten). Helden met figuren op zich vormen zo een Groep.
- als een Held een Groep op zich draagt, kan hij/zij slechts 1 vakje tegelijk vooruit. Enkel als beide Helden samen reizen, kunnen ze met Groepen op zich toch 2 vakjes tegelijk vooruit
- een Groep mag enkel verzet worden door de speler die er het hoofdaandeel in heeft (daarbij tellen Helden als 2 figuren). Bij gelijke stand, mogen meerdere spelers de Groep verzetten
- een figuur (of meerdere figuren van eenzelfde familie) mogen de Groep verlaten, als ze bovenaan zitten. Een Held kan de Groep onderaan verlaten
- heeft een speler al zijn figuren gered, dan kan hij te allen tijde zijn Held terug laten keren op het bord om andere families te redden

Boten

- boten bewegen telkens 1 veld tegelijk, onafhankelijk van het aantal opvarenden
- er mag nooit meer dan 1 boot op een veld staan. Een boot kan echter wel een andere boot van een veld wegduwen: de verdreven boot wordt dan op een willekeurig buurveld gezet. Zo kan zelfs een kettingreactie van verplaatsingen ontstaan
- boten kunnen niet aan land
- boten zijn pas in veiligheid, als ze het bord effectief verlaten
- een geredde boot kan het spelbord weer binnenvaren op een plaats naar keuze. Enkel Helden mogen daarbij meevaren
- iedere speler kan enkel zijn eigen boot verplaatsen. Je mag wel familieleden op vreemde boten zetten, maar daar zijn ze dus afhankelijk van de wil van andere spelers
- enkel wie op een boot van zijn eigen kleur zit, mag die weer verlaten
- komt een boot op veld met 'drijvende' figuren, dan neemt hij ze dadelijk aan boord: dit geldt niet als een aparte beweging

Het aquaduct

- figuren kunnen het spelbord verlaten over de rode pijlen door het aquaduct
- als de doorgang versperd is door een roetschijfje of lavaschijfje, dan mogen enkel Helden door
- figuren die via het aquaduct ontsnapt zijn, kunnen NOOIT terug in het spel komen. Is je Held dus van plan nog anderen te redden, laat dan de rest van de Groep 'afstappen' voor het aquaduct om op eigen kracht te ontsnappen, zodat de Held kan weerkeren in het spel

De tijdstoren verzetten

- wie zijn schijfje gelegd heeft en een figuur verzet heeft, verzet tenslotte nog de tijdstoren 1 getal verder
- zijn er maar 3 spelers, dan worden getallen in de kleur van de ontbrekende speler overgelaten
- vanaf cijfer 29 geldt een andere regel: wie net gespeeld heeft, dobbelt met beide dobbelstenen. Is het geworpen getal hoger dan het bereikte cijfer, dan mag de tijdstoren blijven staan. Anders moet hij vooruit

- heeft een speler geen figuren meer op het spelbord, dan moet hij toch nog de tijdstoren verzetten of (vanaf vak 29) dobbelen
- niemand mag figuren zetten op een vak waar de tijdstoren staat. MAAR: als de tijdstoren terechtkomt op een vak waar al eerder een figuur of Groep staat, dan kunnen die een tunnel gebruiken. Ze leggen dan 1 tunnelsteen op het vak waar ze staan en 1 tunnelsteen op het vak waar ze heen willen. Bij de volgende beurt mag de figuur of Groep via de tunnel naar dat andere veld. Elke speler kan zijn tunnel maar 1 keer gebruiken

Einde van het spel

- zodra de tijdstoren vakje 37 bereikt, is het spel dadelijk afgelopen
- puntentelling:
 - tel eerst de score voor je eigen geredde familieleden (los van de vraag door wie ze gered zijn):
 - 1 punt per geredde gewone figuur
 - 2 punten per geredde Held
 - 5 punten bonus als je je eigen jongen én je eigen hond redt!
 - tel nu de score voor leden van andere families die je gered heb (: 1 punt per gewone figuur, 2 punten per Held. Een eventuele bonus voor een andere speler tel je hierbij niet mee)
 - vermenigvuldig nu beide scores; dit is je totaal

Eventuele extra-regels

- leg de tunnelstenen al op het spelbord, voor het spel begint
- leg de figuren tactisch op het spelbord, voor het spel begint. Dobbel daarna: wie de hoogste punten gooit, mag kiezen met welke ploeg hij gaat spelen, dan de volgende, enz...
- zie ook varianten op: www.cardchess.com

Vertaling door Bart Bernaert