

Montego Bay – in de kleine havenstad aan de rand van de idyllische baai ten noordwesten van het eiland Jamaica heerst grote bedrijvigheid.

Het is tijd voor de havenarbeiders om de lokale kroeg te verlaten en de schepen in de haven te beladen.

Alleen Lazy Jack is niet van plan zijn plaats in de kroeg op te geven. Hij vindt het prima om af en toe een paar munten te verdienen om vervolgens weer van de dag te kunnen

MONTEGO BAY

genieten.

De andere havenarbeiders zijn wel te vinden in de pakhuizen langs de kade om zoveel

mogelijk loon te verdienen.

Op de kade staat ook de Tally-Man. Iedereen vertrouwt hem, want hij telt de vaten, die iedere arbeider aan boord van de schepen brengt.

Spelmateriaal

- 1 dubbelzijdig spelbord – een zijde wordt gebruikt met 4 spelers, de andere met 2 of 3 spelers.



- 16 schepen – 1 loodsboot en 15 vrachtschepen. Een zijde van de vrachtschepen wordt bij 4 spelers gebruikt, de andere bij 2 of 3 spelers.



loodsboot



vrachtschepen bij:
2/3 spelers 4 spelers

- 8 pakhuizen – kartonnen kaarten met daarop een pakhuis met 2 opslagvelden afgebeeld. De pakhuizen bevatten vaten (sommigen daarvan zijn kapot) en munten.



voor- en achterzijde pakhuis pakhuis voor een spel met 4 spelers

- 4 grote en 4 kleine houten speelfiguren “havenarbeiders” – voor elke speler is er een kleine en een grote speelfiguur beschikbaar. De grootte dient enkel om de speelstukken van elkaar te onderscheiden.



- 64 houten vaten – 16 stuks in elke spelerskleur.

- 4 scorestenen in de spelerskleuren – om de punten op het scorespoor bij te houden.



- 1 houten speelfiguur “Tally-Man” – komt aan het begin van het spel op zijn plaats op het spelbord te staan.

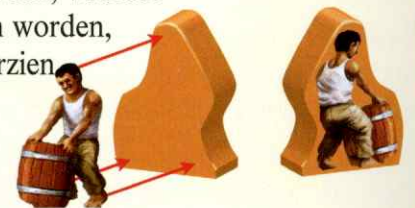
- 1 houten speelfiguur “Lazy Jack” – kan door de spelers worden gebruikt als extra speelfiguur in een ronde.

- 15 zilveren munten van hout – om “Lazy Jack” in dienst te nemen.



Tally-Man Lazy Jack zilveren munten

Alle speelfiguren worden, voordat het spel gespeeld kan worden, aan beide zijden voorzien van de passende gekleurde sticker. De voor- en achterzijde van alle speelfiguren worden van verschillende stickers voorzien. +



- 40 bewegingskaarten – voor elke speelfiguur is een set speelkaarten met de cijfers 1 t/m 5 beschikbaar. Met deze kaarten worden de speelfiguren verplaatst.



Speelkaarten voor de grote havenarbeiders ... en voor de kleine.

- 8 speelvolgorde-tegels – voor elke havenarbeiders is een tegel beschikbaar.



- 1 speelvolgorde houder – van kunststof, die bevestigd wordt aan het spelbord.

- 1 stickervel • 1 handleiding

Doel van het spel

Elke speler heeft de beschikking over twee havenarbeiders (in een spel met 2 spelers heeft ieder 3 arbeiders). Deze beladen de schepen in de haven met vaten

uit de pakhuizen. De speler die meer vaten dan anderen in een schip weet te laden, verdient de meeste punten.

Vorbereiding van het spel

Het spelbord wordt met de juiste zijde (4 of 2/3) zichtbaar in het midden van de tafel gelegd.



Het dak van de havenkroeg toont het aantal spelers.

Iedere speler neemt de speelfiguren in de kleur van zijn keuze, de bijbehorende bewegingskaarten en 16 vaten van deze kleur. Plaats de grote speelfiguren de linker havenkroeg (zie afb.); de kleine speelfiguren gaan naar de andere havenkroeg. De scoresteen komt op het scorespoor te staan.

Met 2 spelers krijgen beide spelers daarnaast nog een speelfiguur (beiden spelen met 3 speelfiguren!). Let daarbij op, dat ieder een figuur van een andere kleur én andere grote neemt.

Voorbeeld: Esther speelt met blauw en Otto met groen. Esther kiest als derde speelfiguur een kleine gele uit, dus Otto moet de grote oranje nemen.



De overtollige speelfiguren en de bijbehorende speelvolgorde-tegels worden uit het spel genomen.



Plaats de scorestenen van de spelers voor veld "1" van het scorespoor.

Schud de kaarten met de pakhuizen en plaats deze in willekeurige volgordeopen op de betreffende velden op het spelbord (de daken van de pakhuizen).



Dit pakhuis wordt enkel gebruikt in een spel met vier spelers.

Schud de 8 speelvolgorde-tegels en plaats deze open in de posities 1 t/m 8 in de houder.

In een spel met drie of twee spelers worden slechts 6 tegels gebruikt.



grote havenarbeiders

Plaats de Tally-Man* op de kisten naast de havenkroeg op het spelbord.



Plaats de loodsboot aan aanlegsteiger "1". Schud de vrachtschepen en plaats de bovenste 3 schepen aan aanlegsteiger "2" t/m "4".

In een spel met vier spelers wordt de zijde met de rode cijfers van de schepen gebruikt; in een spel met drie of twee spelers de zijde met de gele cijfers.

De overgebleven 12 vrachtschepen worden verdeeld over twee gelijke stapels. Leg één stapel naast het spelbord. De andere stapel komt in het spel, zodra de eerste uitgeput is.

*Het beroep van Tally-Man stamt nog uit de tijd van de grote zeilschepen. Hij is de opzichter, die als taak heeft om de ladingen voor de schepen te tellen en nauwkeurig te registreren. Tevens zorgt hij ervoor dat elke arbeider het loon krijgt, dat hij verdient.. De Tally-Man is in elk geval iemand die het vertrouwen van eenieder geniet.



Leg Lazy Jack* en de 15 zilveren munten klaar naast het spelbord.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit 6 fases, die in onderstaande volgorde worden doorlopen:

- 1. Lazy Jack in dienst nemen
- 2. Bewegingskaarten kiezen
- 3. Havenarbeiders verplaatsen
- 4. Vaten op de schepen laden
 - 4.1 Speelvolgorde van de havenarbeiders
 - 4.2 Pakhuizen legen
 - 4.3 Waardering volle schepen
- 5. Afleggen van het voorste schip
- 6. Speelvolgorde van de havenarbeiders wijzigen

Beschrijving van de verschillende fases:

■ 1. Lazy Jack in dienst nemen

Eén speler kan voor 3 zilveren munten Lazy Jack in dienst nemen als extra havenarbeider voor deze ronde. *(Hoe men aan deze munten komt, wordt beschreven onder punt 4.2).*

Zijn er meerdere spelers, die Lazy Jack in dienst willen nemen, dan gaat de speler met de minste overwinningpunten voor. In geval van een gelijke stand krijgt de speler wiens speelvolgorde-tegel voorop ligt Lazy Jack.

De speler betaalt 3 zilveren munten aan de algemene voorraad en plaatst Lazy Jack op een veld bij één van zijn havenarbeiders.



Tegen betaling van drie munten kan een speler Lazy Jack in dienst nemen. In die ronde heeft deze speler de beschikking over een extra speelfiguur.



■ 2. Bewegingskaarten kiezen

Iedere speler beschikt voor elk van zijn havenarbeiders over een set bewegingskaarten met de cijfers 1 t/m 5. Het cijfer geeft het aantal velden aan dat deze speelfiguur, in de richting van pijl langs de pakhuizen, vooruit gaat.

Elke ronde hebben de spelers **per speelfiguur steeds de keuze uit alle 5 kaarten!**

De spelers kiezen voor elke havenarbeider een kaart uit de betreffende set en leggen deze gedekt voor zich neer.

De speler, die Lazy Jack, in dienst heeft genomen, kiest ook voor hem een kaart uit. Deze kaart komt uit de set van het speelfiguur waar Lazy Jack op dat moment bij staat.



Opmerking: De speler, die deze ronde met Lazy Jack speelt, kiest dus 3 kaarten uit: twee voor zijn beide speelfiguren en één voor Lazy Jack (In een spel met twee spelers kiest deze speler 4 kaarten uit.)



Oranje plaatst Lazy Jack bij zijn kleine speelfiguur en speelt dus 2 kaarten uit de set van de "kleine speelfiguur".

3. Havenarbeiders verplaatsen

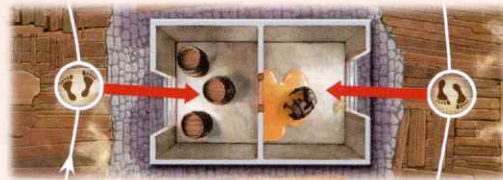
De havenarbeiders verplaatsen zich in de richting van de pijl over de speelvelden langs de pakhuizen. Elk speelveld grenst aan één opslagveld.

Aan het begin van het spel bevinden de havenarbeiders zich nog in beide havenkroegen. In de eerste ronde verlaten zij deze in de richting van de pijl en verplaatsen zich over de speelvelden. De speelfiguren komen daarna niet meer in de kroegen.

Om beurten, bepaald door de positie van de speelvolgorde-tegels aan de rand van het spelbord, wordt elke speelfiguur verplaatst. Is **Lazy Jack** in dienst genomen, dan wordt deze als **eerste** verplaatst, daarna volgen de andere havenarbeiders.

- De bewegingskaart van de havenarbeider, die aan de beurt is, wordt omgedraaid en dit speelfiguur gaat het aantal velden gelijk aan het cijfer op de kaart vooruit.
- Eindigt een havenarbeider op een veld, waarop reeds een andere speelfiguur staat, dan **verhuist** hij deze **naar het veld aan de andere kant van het pakhuis** en neemt zelf diens oude plaats in.
- Is het veld aan de andere kant van het pakhuis reeds bezet, dan kan de speelfiguur daar niet heen worden verplaatst. In plaats daarvan gaat **de havenarbeider, die aan de beurt is, naar het eerste vrije veld tegen de pijlrichting in.**

Opmerking: Elke speelfiguur start zijn verplaatsingsactie altijd vanaf het veld waar hij op dat moment staat. Omdat deze startpositie door de acties van andere spelers kan veranderen, is het raadzaam daar bij het kiezen van de bewegingskaarten rekening mee te houden.



Oranje heeft een "3" voor zijn kleine havenarbeider uitgespeeld en verplaatst deze speelfiguur 3 velden vooruit.



Opmerking: alle velden tellen mee, ook bezette velden waarop een speelfiguur staat.



Opmerking: Bij het "verhuizen" van speelfiguren maakt het niet uit of dit een eigen of vreemd speelfiguur betreft.



Voorbeeld: Oranje gaat 2 velden vooruit. Hij kan Groen niet verhuizen, omdat het veld aan de andere kant bezet is door Blauw. Oranje moet zijn speelfiguur op het eerst vrije veld terug zetten.

4. Vaten op de schepen laden

Alle havenarbeiders (evt. ook Lazy Jack) komen om beurten in actie. Ze blijven daarbij op hun huidige positie staan.

4.1 Speelvolgorde van de havenarbeiders

Te beginnen met het veld naast de **Tally-Man** (tussen de Tally-Man en aanlegsteiger "1") en vervolgens tegen de pijlrichting in gaan **alle** havenarbeiders hun pakhuis legen. Velden zonder havenarbeider worden overgeslagen.

4.2 Pakhuizen legen

Elk pakhuis heeft twee opslagvelden. De havenarbeider leegt enkel het opslagveld dat grenst aan het veld waarop hij staat.



Voorbeeld: De volgorde voor het laden is als volgt: eerst de kleine gele havenarbeider, vervolgens Lazy Jack, de grote oranje havenarbeider, de kleine groene havenarbeiders, enz... totdat alle havenarbeiders hun vaten hebben geladen.

Tip: Plaats de Tally-Man altijd naast de havenarbeider, die aan de beurt is. Op deze manier is het altijd duidelijk welke havenarbeiders aan de beurt is. Nadat alle havenarbeiders aan de beurt zijn geweest, gaat de Tally-Man terug op zijn plaats.

• Vaten verzamelen en verscheppen

De speler, wiens havenarbeider aan de beurt is, neemt het aantal vaten uit zijn voorraad, dat op het aangrenzende opslagveld is afgebeeld en verdeelt deze **direct naar eigen inzicht** over de schepen in de haven. Hierbij moeten al deze vaten verdeeld worden.

Op de schepen zijn afzonderlijke laadruimten voor de vaten beschikbaar. **In elke laadruimte is plaats voor één vat.** Wanneer alle laadruimten van een schip bezet zijn, wordt dit schip **direct** gewaardeerd en afgelegd (zie 4.3: *Waardering volle schepen*). Eventueel resterende vaten van deze havenarbeider worden vervolgens verder verdeeld.

• Kapotte vaten

Zijn op dit opslagveld 1 of 2 kapotte vaten afgebeeld, dan moet de speler hetzelfde aantal **van zijn vaten** van de schepen nemen en voor zich neer leggen. Heeft hij minder vaten op de schepen geladen, dan verwijdert hij er zoveel als mogelijk; de rest wordt genegeerd.

Belangrijk: met Lazy Jack worden nooit vaten van de schepen verwijderd!

• Zilveren munten

Is er een munt op het opslagveld afgebeeld, dan ontvangt de speler een zilveren munt uit de algemene voorraad.

4.3 Waardering volle schepen

Zodra de laatste laadruimte van een schip wordt bezet met een vat, wordt dit schip **direct** afgelegd en gewaardeerd.

Het aantal punten is afhankelijk van het aantal spelers en de grootte van het schip.

De speler met de meeste vaten aan boord verdient het hoogste aantal aangegeven punten, de speler met het op één na meeste vaten de punten voor de tweede plaats en in een spel met vier spelers krijgt de speler op de derde plaats het laagste aantal aangegeven overwinningspunten.

Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal vaten aan boord, dan worden de punten van de betreffende plaatsen bij elkaar opgeteld en gedeeld door het aantal betrokken spelers; deze uitkomst wordt naar boven afgerond.

De speler, die de laatste **laadruimte bezette**, ontvangt één **bonuspunt**.

De scorestenen op het scorespoor gaan het aantal verkregen punten vooruit.

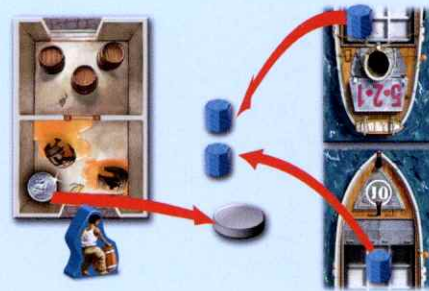
Het gewaardeerde schip wordt uit het spel genomen. De vaten gaan terug naar de voorraad van de betreffende spelers.

Alle schepen, die achter de vrijgekomen aanlegsteiger liggen, schuiven een plaats naar voren. Aan aanlegsteiger 4 komt het volgende schip van de stapel te liggen.

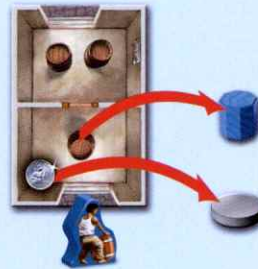
Daarna gaat het spel verder.



Opmerking: De loodsboot wordt **vanzelfsprekend nooit** beladen.



Voorbeeld: Blauw moet 2 vaten van de schepen verwijderen en ontvangt 1 zilveren munt.



Voorbeeld: Blauw plaatst 1 vat op een schip en ontvangt 1 zilveren munt.

Opmerking: In een spel met twee spelers gebruikt iedere speler vaten in zijn tweede kleur als het aantal vaten in zijn eerste kleur ontoereikend is. Daarbij geldt: **alle vaten** een speler worden behandeld alsof ze van **dezelfde kleur** zijn.



Aantal vaten, waarvoor ruimte is op dit schip.

Puntenverdeling

Voorbeeld: Blauw laadt het laatste vat op een schip. Dit schip verlaat direct de haven en wordt gewaardeerd. Daartoe worden het aantal vaten van iedere speler geteld:

Blauw heeft 5 vaten aan boord, Geel en Groen 2 vaten en Oranje 1 vat.

Blauw verdient $5 + 1 = 6$ punten (5 voor de meeste vaten en 1 voor het bezetten van het laatste veld).

Geel en Groen verdelen samen 5 punten ($3+2$) en krijgen afgerond ieder 3 punten.

Oranje krijgt niets.

Zodra de eerste stapel met schepen uitgeput is, wordt de tweede stapel erbij genomen en het volgende schip van die stapel genomen. Is ook deze stapel uitgeput, dan schuiven de schepen in de haven nog wel door, maar komt er geen nieuw schip in de haven te liggen.

5. Afleggen van het voorste schip

Nadat alle havenarbeiders aan de beurt zijn geweest en alle volle schepen gewaardeerd zijn, verlaat het schip aan aanlegsteiger "1" de haven.

Ook dit schip wordt op dezelfde wijze gewaardeerd (zie 4.3 *Waardering volle schepen*), echter het bonuspunt voor het bezetten van de laatste laadruimte wordt niet vergeven, omdat het schip niet vol is.

Alle schepen, die achter de vrijgekomen aanlegsteiger liggen, schuiven één plaats naar voren (van 2 naar 1, enz.). Aan aanlegsteiger "4" komt een nieuw schip van de stapel te liggen.

Opmerking: In de eerste ronde ligt de loodsboot aan aanlegsteiger 1. Deze boot verlaat de haven en wordt net als de andere schepen uit spel genomen. De loodsboot wordt natuurlijk niet gewaardeerd, omdat deze geen lading heeft.

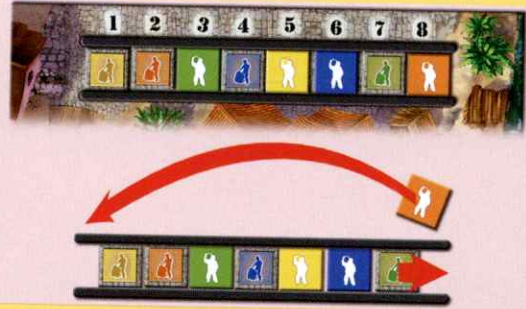
Opmerking: In deze fase kunnen geen volle schepen worden afgelegd, omdat deze in de vorige fase (4.3) reeds de haven hebben verlaten.

6. Speelvolgorde van de havenarbeiders wijzigen

Alle speelvolgorde-tegels in de houder schuiven één positie verder. De laatste speelvolgorde-tegel komt op de vrijgekomen eerste positie.

Wanneer in deze ronde de tweede stapel met schepen in gebruik is genomen, worden alle tegels gedekt geschud en opnieuw open over de posities 1 t/m 8 (1 t/m 6 met twee of drie spelers) verdeeld.

Lazy Jack wordt, mits hij gebruikt is, van het spelbord genomen en komt er weer naast te staan.



Einde van het spel en waardering

Het spel is afgelopen aan het einde van fase 4, wanneer er slechts 3 of minder schepen in de haven liggen.

Alle havenarbeiders maken hun beurt af. Daarna worden de overgebleven schepen gewaardeerd.

Konden havenarbeiders niet al hun vaten op schepen laden (omdat alle schepen reeds de haven hadden verlaten), dan worden deze vaten in de havenkroeg naast de Tally-Man geplaatst.

Naar gelang het aantal spelers worden de vaten in de havenkroeg als volgt gewaardeerd:

met 4 spelers: 3-2-1* punten

met 3 spelers: 2-1 punten

met 2 spelers: 1 punt

* 3 punten gaan naar de speler met de meeste vaten in de kroeg, 2 punten voor de speler met het daaropvolgende aantal en 1 punt voor de speler op de derde plaats. Met 3 of 2 spelers worden de punten op dezelfde wijze verdeeld.

Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal vaten in de kroeg, dan worden de punten van de betreffende plaatsen bij elkaar opgeteld en gedeeld door het aantal betrokken spelers; deze uitkomst wordt naar boven afgerond.

De scorestenen op het scorespoor gaan het aantal verkregen punten vooruit.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een **gelijke stand** wint degene met de **meeste munten**.

Is dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan delen deze spelers de overwinning.



Een turbulent familiespel van
Michael Feldkötter
voor 2 tot 4 spelers.

© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

