

Das Ostfriesische Teespiel

Auteurs: Andreas Glienke, Uwe Wibben & Uwe Rolf

Uitgegeven door Ostfriesischer Teeimport Uwe Rolf GmbH, 1996

Een spannend smokkelaarsspel waarbij je de anderen beloerd maar ook zelf voortdurend beloerd wordt voor 2 tot 7 spelers vanaf 6 jaar.

DOEL

Elke speler (theesmokkelaar) vertrekt vanop zijn eigen thuseiland en gaat op zoek naar thee-benodigheidskaarten op het Oost-Friese vasteland. De speler die als eerste vijf verschillende benodigdheden uit vijf verschillende steden verzameld heeft. En opnieuw zijn thuseiland bereikt, wint het spel.

VOORBEREIDING

- De 7 eilandkaarten worden geschud. Elke speler trekt een kaart. Het vermelde eiland wordt het start- en einddoel van deze speler. Deze kaart wordt open voor de speler gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn pion op zijn thuseiland.
- 'Oude Fritz' (= houten figuur) wordt in Aurich geplaatst.
- De 42 thee-benodigheidskaarten worden per stad op een verdekt stapeltje gelegd. (Elk stapeltje telt 6 kaarten.)
- De startspeler wordt gekozen.

SPELVERLOOP

a) Het spelbegin:

Elke speler probeert eerst het vasteland te bereiken. Daarvoor moet eerst een joker (= kroon) gedubbeld worden. Is een speler aan de beurt, dan heeft hij drie pogingen om dit te doen. Lukt dit, dan mag hij zijn pion overbrengen naar het aangeduide vakje op het vasteland. Na deze overtocht mag de speler nog ÈÈn keer dobbelen. (Alleen de spelers die nog niet 'vertrokken' zijn mogen bij hun beurt drie keer dobbelen, de andere spelers slechts één keer.)

b) Regels bij het verplaatsen:

- Elk veld van het speelbord mag betreden worden met uitzondering van de eilanden van de tegenspelers. De stad Aurich (= gevangenis) kan men niet vrijwillig betreden.
- De pionnen worden alleen horizontaal en/of verticaal verplaatst.
- Tijdens eenzelfde beurt mag elk vakje slechts ÈÈn keer betreden worden! (Men kan dus tijdens een beurt niet terugkeren naar het vakje waarvan men

vertrok.)

- Het aantal ogen dat gegooid werd moet steeds volledig gebruikt worden.
- Velden waarop een stad afgebeeld staat mag men niet zomaar even passeren. Op deze vakjes kan men een beurt alleen beïndigen.
- Men mag tijdens het spel meermaals eenzelfde stad bezoeken.
- De dobbelsteen bepaalt het aantal vakjes (1 tot 4) dat men moet vooruit gaan. Dobbelt men een joker, dan mag men onmiddellijk overgaan naar de stad van eigen keuze (om het even waar op het speelbord). (Staat men reeds in een stad, dan kan men ofwel blijven ofwel een andere stad kiezen.)
- Het veld waarop 'Oude Fritz' staat, mag men niet vrijwillig betreden (zie verder).
- Op elk veld mogen maximaal twee pionnen staan (eventueel aangevuld met 'Oude Fritz'). Alleen in Aurich kunnen meerdere pionnen staan.

c) Het verzamelen van thee-benodigheidskaarten:

- Bereikt een speler een stad, dan mag hij de bovenste kaart van de bijpassende stapel nemen. Hij kan eveneens een kaart (van die stad) onderaan de stapel terugleggen. Een speler mag ook beide doen: nemen en terugleggen (= ruilen). Indien alle kaarten reeds weg zijn, dan kan hij alleen nog een kaart terugleggen.
- Een stad is ook een schuiloord voor de spelers. De stadsmuren beschermen hem nl. tegen 'Oude Fritz' en tegen de andere spelers. Een stad moet echter bij de volgende beurt opnieuw verlaten worden (uitgezonderd indien men een joker of een F dobbelt).
- Als twee spelers elkaar op eenzelfde veld ontmoeten buiten de stad, dan zijn er twee mogelijkheden: ruilen of duelleren.
 - **ruilen**: elke speler geeft een eigen kaart aan de tegenspeler.
 - **duelleren**: dit wordt gedaan volgens het principe van 'steen-schaar-papier'. Hierbij worden de handen boven de tafel gehouden, er wordt tot drie geteld en dan tonen de betreffende spelers een steen (vuist), een schaar of een blad papier (vlakke hand). Steen gaat boven schaar, schaar gaat boven papier en papier gaat boven steen. (Bij gelijkheid overdoen!) De winnaar van het duel trekt een kaart van de tegenspeler. Hij kan deze kaart behouden of wegleggen onderaan de overeenkomstige stadsstapel.
- Spelers mogen bij het verzamelen slechts tijdelijk meer dan 6 kaarten bezitten. Bekomt men een zevende kaart, dan moet men zo snel mogelijk een kaart gaan terugleggen in de passende stad.
- Op de stadsvelden wordt niet geruild of geduëlleerd.

d) 'Oude Fritz':

- 'Oude Fritz' heeft als doel de smokkelaars (pionnen) gevangen te nemen en naar Aurich te brengen.
- 'Oude Fritz' kan geen enkele stad (uitgezonderd Aurich) betreden en wordt ook eveneens horizontaal en/of verticaal verplaatst.
- Deze figuur is neutraal en kan (maar moet niet) verplaatst worden door de

speler die een F gegooid heeft. De betreffende speler mag de figuur dan maximaal 4 vakjes verplaatsen.

- Bereikt 'Oude Fritz' een veld waarop ÈÈn of twee pionnen staan, dan worden deze gevangen genomen. De pion(nen) Èn 'Oude Fritz' worden dan direct in Aurich geplaatst. (Per beurt kan 'Oude Fritz' maar ÈÈn keer pionnen gevangen nemen.)
- De speler die gezorgd heeft voor de gevangennamen, trekt nu van de gevangen genomen speler(s) een kaart.
- De gevangen pionnen vertrekken bij hun beurt opnieuw vanuit Aurich.

SPELEINDE

- Zodra een speler 5 verschillende thee-benodigheidskaarten uit 5 verschillende steden verzameld heeft Èn maximaal 5 kaarten bezit, haast hij zich terug naar zijn eiland. Om de overtocht te maken van de haven naar zijn eiland moet opnieuw een joker gegooid worden. Er mag slechts ÈÈn keer per beurt gegooid worden. Een speler mag nu wel in de haven blijven staan, hij moet het gegooide aantal ogen niet gebruiken!
- 'Oude Fritz' kan deze pion wel nog gevangen nemen.
- De speler die als eerste zijn thuseiland bereikt, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief