

Op 3 augustus 1492 begon in de Zuid-Spaanse zeehaven Palos een reis, die de geschiedenis in zou gaan als één van de belangrijkste expedities van de zeevaart: de ontdekking van Amerika.

Op bevel van de Spaanse koningin Isabella I voeren op de ochtend van deze warme augustusdag drie schepen uit onder bevel van de Genuase zeevaarder Christophorus Columbus. De Santa Maria, de Niña en de Pinta, met als doel de westelijke zeeroute naar Indië en daarmee ook de toegang tot de rijkdommen van dit land, te ontdekken.

Maar met iedere dag die verstreek en met elke van de totaal meer dan 4000 zeemijlen die werden afgelegd, rees ook de twijfel bij de bemanning en de officieren, of men dit doel ooit zou bereiken.

Ontelbare onweersbuien en flauwttes moesten op de koop toe worden genomen, verschillende mouterijen in de kiem worden gesmoord en duizende kleine en grote tegenslagen moesten geïncasiseerd worden.

Steeds weer zag men vogels vliegen, die zich normaal nooit ver van het vaste land ophielden. Men zag graspollen en takjes in het water voorbij drijven, terwijl de ene na de andere dag verstreek, zonder dat het felbegeerde doel bereikt werd.

Maar uiteindelijk was het dan zover: twee uur na middernacht van de 12e oktober 1492 riep de matroos Rodrigo da Triana de verlossende woorden in de koele sterrennacht: "Land in zicht".

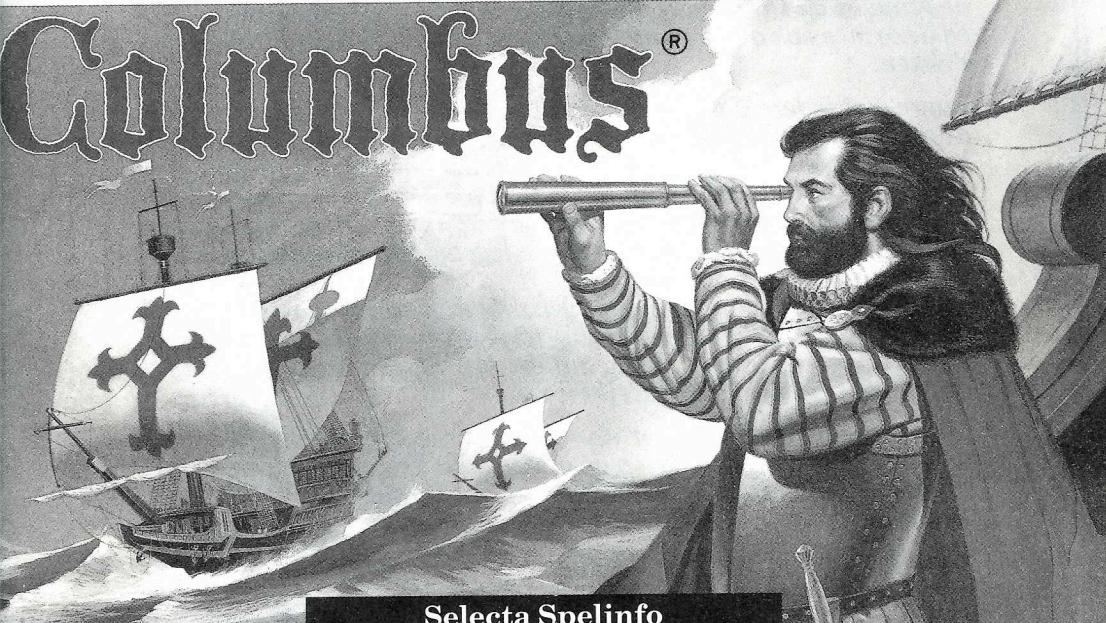
De "Terra Nova", de nieuwe wereld was ontdekt!

Tot zijn dood in het jaar 1506 geloofde Columbus dat hij inderdaad Indië had ontdekt. Tegenwoordig weten wij wel beter, maar kunnen wij ons ook de inspanning, de moeite en het lijden voorstellen, dat deze expeditie toendertijd met zich meebracht?

In dit spel kunt u in de huid van Christophorus Columbus kruipen en uw schip door onweer, langs gevaarlijke rotsen en voorbij riffen naar het Westen voeren.

U kunt Amerika opnieuw ontdekken en met dit sensationele bericht naar Spanje terugzeilen. Op één ding zult u moeten letten en dat was voor Columbus niet van belang, maar voor u wel: u zult sneller moeten zijn dan de concurrent.

Columbus®

A black and white illustration of Christopher Columbus on the deck of a ship, looking through a telescope. He is wearing a striped tunic and a dark cape. In the background, several other ships with large sails are visible on the sea under a cloudy sky.

Selecta Spelinfo

Speltype: tactisch dobbelsteenspel

Aantal spelers: 2 - 5

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Spelduur: ca. 45 minuten

Spelidee: Marius Mayer

Taktiek: ○○●○○ Geluk



Doel van het spel:

Iedere speler neemt het bevel over een schip op zich en zeilt daarmee over de Atlantische Oceaan naar het westen. Daar is het de bedoeling zo snel mogelijk een bewoond eiland te ontdekken en met dit bericht zo spoedig mogelijk weer terug te keren naar Spanje.

Wie dit als eerste lukt, is winnaar en mag zich als de ontdekker van Amerika laten eren.

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 5 schepen
- 15 zeilen
- 4 symbooldobbelstenen
- 2 wervelwinden
- 13 riffen
- 2 eilanden
- 2 palmbomen
- 1 verrekijker
- 15 verrekijker glazen
- 39 gebeurteniskaarten
- 40 vaten proviand
- 1 draaipijl
- 1 vel met stickers



Voor het eerste spel:

... moeten eerst alle kunststof onderdelen voorzichtig uit elkaar worden gehaald.

De ronde stickers worden zodanig op de binnenkant van de verrekijker glazen geplakt, dat men ze kan herkennen als men het glas op de verrekijker plaatst en erdoor kijkt.

De gekleurde kruisen worden op het grote zeil (voorste- en hoofdmast) geplakt, die daarna in het voorste en middelste gat in de gelijkgekleurde scheepsromp worden gestoken.

Het derde zeil wordt overeenkomstig in het achterste gat ge-



plaatst (zie ook de foto achter op de doos).

De beide palmbomen worden in de eilanden gestoken. De pijl wordt op de grote windroos op het Afrikaanse continent gemonteerd (door middel van het bijgevoegde pennetje), dat men door de onderkant van het speelbord drukt, waarna men de pijl erop drukt.

Spelvoorbereiding:

- Het speelbord openleggen
- Alle verrekijkerglazen goed schudden en omgekeerd over de brede kantlijn aan de linkerkant van het speelbord (het Westen) verdelen
- De verrekijker ernaast klaarzetten
- Alle riffen en de beide eilanden op de duidelijk aangegeven speelvelden plaatsen (bijv. een branding met een palmboom-motief)
- De wervelwinden op de beide oostelijkste velden opstellen (de velden zijn aangegeven met een wervelwind-symbool) (☉)
- Alle gebeurteniskaarten schudden en naast het speelbord op een stapel klaarleggen
- Iedere speler kiest een schip en plaatst het in het startvak tussen het Europese en het Afrikaanse continent
- Daarna ontvangt iedere speler 3 vaten proviand, die hij duidelijk zichtbaar voor zich neerzet
- De overige vaten proviand worden naast het speelbord klaargelegd
- Een speler aanwijzen die mag beginnen en de rest volgt met de klok mee

De grote reis kan beginnen!

De Zee:

Het speelbord toont (om speltechnische redenen) zeer vereenvoudigd de Atlantische Oceaan tussen de Oude en de Nieuwe wereld. Het Iberisch Schiereiland en de Noord-westelijke Afrikaanse



kust zijn in het oosten herkenbaar, maar wat het onbekende deel van de wereld in het Westen bieden zal is nog onzeker.

De gevaarlijke weg voert langs rotsklippen en -riffen, evenals door flauwttes (de lichtblauwe speelvelden), waar men alleen kan wachten en hopen dat de zeilen weer door krachtige winden worden bolgeblazen.

Het bord is in zes gebieden onderverdeeld.

Er zijn vijf gebiedsdelen (met in het westen twee en de overige drie verticale rijen) voor de beweging van de schepen en een zesde gebied voor het ophalen van de verrekijker glazen, op deze wordt niet gezeild!

Tevens kunnen de velden met eilanden, riffen of andere schepen niet bevaren worden. Een schip kan niet over een speelveldrand gezet worden, het blijft zonder verdere uitwerking - op het laatste speelveld d  arvoor staan. De velden die het wervelwindsymbool tonen zijn altijd te bevaren.

Het motief dient alleen als aanduiding, om aan te geven waar eventuele nieuwe wervelwinden kunnen ontstaan.

Om te beginnen worden de schepen op het startveld tussen de beide continenten opgesteld. Vanuit dit veld kan naar ieder van de vijf aangrenzende watervelden gezet worden (of omgekeerd bij het einde van het spel).

De Navigatie:

De navigatie geschiedt door de vier symbool-dobbelstenen die allemaal identiek zijn.

Ze hebben ieder vijf symbolen die het volgende betekenen.



Windroos: (2 x per steen) Heeft men dit symbool geworpen, dan mag men zijn schip   en veld in iedere gewenste richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) op een vrij waterveld verplaatsen.

Gooit men in   en worp vaker dit symbool dan mag men een evenredig aantal velden verder zetten. Daarbij is het altijd toegestaan, per veld van richting te veranderen of heen en weer te zetten.



Zeil: Dit symbool heeft in de eerste plaats dezelfde betekenis als de "Windroos", dus om een schip één veld te verplaatsen.

Verder kan men met een zeil-symbool in geval van averij, de hoofdmast repareren (zie "averij"), een flauwte verlaten (zie "flauwte").



Wervelwind: Een wervelwind kan één veld in elke gewenste richting verplaatst worden.

Worden hij - één worp meer wervelwinden gegooid, dan kan men beslissen of dat één wervelwind het evenredige aantal velden verplaatst wordt, of dat de beweging verdeeld wordt over beide wervelwinden (zie "Wervelwind").



Storm: Heeft een speler het storm-symbool gegooid, dan kan hij een storm laten uitbreken. Daarvoor kiest hij - voor alle spelers duidelijk herkenbaar - één van de vijf gebieden (verticaal twee respectievelijk drie rijen) als stormgebied en draait daarna - met kracht - de pijl van de windroos. Alle schepen die zich

in het stormgebied bevinden, moeten direkt één veld in die richting verplaatst worden, die de pijl aangeeft als hij stilstaat. Mochten ze daarbij op een hindernis stoten, dan komt het tot averij (zie "averij").

Heeft een speler meer stormen geworpen, dan mag hij toch maar één gebied aangeven waarin de storm uitbreekt. Hij mag wel voor iedere worp waarin hij het storm-symbool gooit de pijl van de windroos draaien, om deze zo in een eventueel gunstigere richting te laten wijzen. Dit geldt natuurlijk alleen voor de laatst aangegeven richting.

Voorbeeld:

Leo gooit 1 x wervelwind, 3 x storm en kiest het gebied als stormgebied, waarin zich de schepen van zijn grootste rivalen bevinden. Hij draait de pijl, maar deze blijft helaas op "West" staan. Omdat alle schepen zich nog op de heenweg bevinden, zou de storm in dit geval zijn tegenstanders ten goede komen, omdat hun schepen dan





één veld verder in de richting van Amerika zouden drijven. Dat wil Leo natuurlijk niet en daarom draait hij nogmaals: "Zuidwest". Ook dat zou de schepen van zijn beide rivalen vooruit brengen, maar één van hen stoot door deze beweging tegen een rif, dus: hij verliest zijn hoofdmast (zie "averij"). Dat zou natuurlijk goed in Leo zijn plannen passen. Hij overdenkt het en besluit toch nog een derde keer te draaien, (hij had namelijk 3 x storm gegooid) om op die manier misschien toch zijn beide tegenstanders schade toe te brengen. Deze keer is het weer "West" en de twee betreffende schepen kunnen direkt één veld in deze richting verplaatst worden. Deze laatste draai geldt in ieder geval, Leo kan nu niet meer, zgn. met terugwerkende kracht, voor de tweede poging kiezen.



Verrekijker: Ook dit symbool heeft meerdere betekenissen:

1. Ligt men met zijn schip bij één van de twee eilanden met palmboom, (de Azoren of de Canarische eilanden) dus op één van de acht aangrenzende velden, dan kan men daar meteen proviand inslaan en wel voor iedere gegooide verrekijker één vat (uit de voorraad).

X		X
X		X
X	X	X

Op deze velden (x) mag men met een verrekijker-symbool proviand aan boord nemen.

2. In plaats hiervan kan men ook voor iedere verrekijker een Gebeurtenis-kaart nemen (zie gebeurteniskaarten).
3. Op de beide westelijkste rijen (ze zijn op het speelbord met verrekijkers op de bovenste en onderste vakken aangegeven) kan men met de verrekijker op ontdekking van Amerika gaan. Daar - en alleen daar - mag men per verrekijker één verrekijkerglas bekijken door een glas te pakken en op de verrekijker te steken en er daarna doorheen te kijken ("ontdekken").

Heeft men meer verrekijker-symbolen gegooid in één worp, dan mag men deze willekeurig combineren en uitvoeren.

Voorbeeld:

Karin heeft in totaal drie verrekijkers gegooid. Ze staat met haar schip pal naast de Azoren. Ze benut twee verrekijkers om de levensmiddelen voorraad aan boord aan te vullen (dat betekent dat ze twee vaten proviand uit de voorraad neemt). Voor de derde verrekijker neemt ze een kaart van de stapel.



Het Zeilen:

Is een speler aan de beurt, dan gooit hij altijd alle vier de dobbelstenen. In welke volgorde hij die stenen uitvoert, wordt aan hemzelf overgelaten.

Zo kan hij bijvoorbeeld bij de overeenkomstige dobbelsteenworp - eerst een storm in een bepaald gebied laten uitbreken (pijl laten draaien en de storm uitvoeren) en daarna zonder gevaar met zijn eigen schip verder zeilen. Omgekeerd kan ook. Hij zeilt eerst een gebied uit en laat dan in het zojuist verlaten gebied een storm uitbreken.

Aanwijzing: Ter verduidelijking: de dobbelstenen die men al heeft uitgevoerd geeft men vast door aan zijn linker buurman, de volgende speler; daarna voert men de nog beschikbare dobbelstenen uit.

Wil of kan men bepaalde dobbelstenen niet uitvoeren, dan vervallen deze.

Men kan ook van zijn beurt afzien en alle vier de dobbelstenen - zonder eerst te gooien - doorgeven aan de volgende speler. Voor zo'n vrijwillige beurt overslaan ontvangt men twee vaten proviand uit de voorraad (dit is ook mogelijk bij flauwte of averij).

Proviand:

De proviand speelt een zeer belangrijke rol in dit spel, want zonder proviand staat men reddeloos verloren tegenover het noodlot en het geweld van de zee.



Daarom moet men er tijdens het spelen op letten, steeds zoveel mogelijk proviand tot zijn beschikking te hebben. Ook is het belangrijk, deze steeds op het juiste moment in te zetten.

Proviand krijgt men op de volgende manieren:

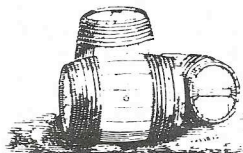
- aan het begin krijgt iedere speler drie vaten als basisuitrusting bij zijn schip
- ligt men voor een eiland, dan kan men daar, voor ieder gegooid verrekijker-symbool een vat proviand aan boord nemen
- slaat men vrijwillig een beurt over, dan krijgt men daarvoor twee vaten proviand
- door veel gebeurteniskaarten kan men ook proviand inslaan (zie kaarten)
- ook door het openleggen van bepaalde verrekijker-glazen vergroot men de eigen proviand voorraad (zie land in zicht).

Een speler mag tijdens het spel nooit meer dan acht vaten proviand bezitten, elk vat dat hij meer kan krijgen blijft gewoon in de voorraad.

Door middel van proviand kan een speler proberen het resultaat van zijn worp te verbeteren. Nadat een speler gegooid heeft kan hij beslissen één, meer of zelfs alle stenen nog eens te gooien. Voor iedere worp die hij opnieuw gooit, moet hij dan één vat terugdoen in de voorraad.

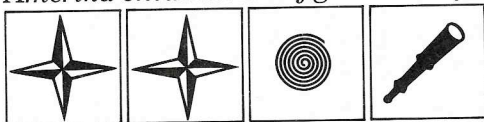
Dit kan hij naar eigen inzicht herhalen (per worp steeds één vat inleveren!) net zolang totdat hij met het resultaat tevreden is of dat hij geen vaten proviand meer inleveren wil, of in zijn bezit heeft.

Het opnieuw gooien van de dobbelstenen is alleen mogelijk als er nog geen steen-opdracht is uitgevoerd.

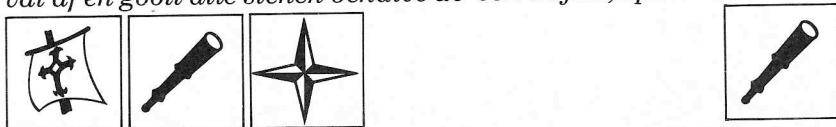


Voorbeeld:

Karel staat op een veld op het westelijkste vak en kan eindelijk Amerika ontdekken. Hij gooit:



omdat hij momenteel noch zeilen noch "wervelen" wil, geeft hij één vat af en gooit alle stenen behalve de verrekijker, opnieuw.



Nu heeft hij ook een tweede verrekijker, maar dat vindt hij nog niet voldoende. Daarom gooit hij nog een keer (weer een vat afgeven!) waarbij hij de twee verrekijkers apart houdt. De derde worp is:



Deze levert geen verrekijker meer op, omdat Karel geen proviand meer tot zijn beschikking heeft moet hij zich met deze worp tevreden stellen en hij voert zijn worp uit.

De Gevaren:

Gedurende de lange tocht worden de dappere zeelui door veel gevaren en moeilijkheden bedreigd. Ze kunnen met hun schepen in een storm of een wervelwind verzeild raken of in één van de flauwttes terecht komen.

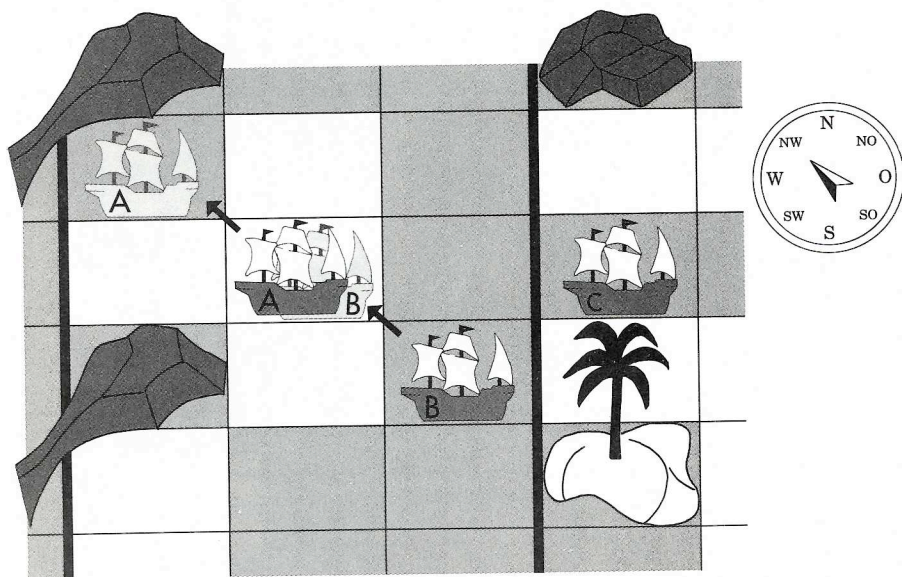
Storm:

Het startveld is het enige stormvrije veld op het spelbord. Schepen die daarop staan worden door geen enkele storm beïnvloed (ook niet door kaartaanwijzingen). Gedurende de eerste spelronde zijn er nog geen stormen, dat wil zeggen gegooide stormsymbolen blijven buiten beschouwing.



Maar vanaf de tweede ronde, kan zoals reeds eerder werd vermeld, een storm opsteken in één van de gebieden. De speler die gegooid heeft, wijst aan in welk van de vijf gebieden de storm uitbreekt. Daarna draait hij de pijl en legt daarmee de richting vast waarin alle schepen die zich in dat gebied bevinden (dus ook de schepen op een windstil veld) één veld zullen worden opgeschoven.

Het verplaatsen van deze schepen gebeurt tegelijk, zodat ze niet tegen elkaar opbotsen.



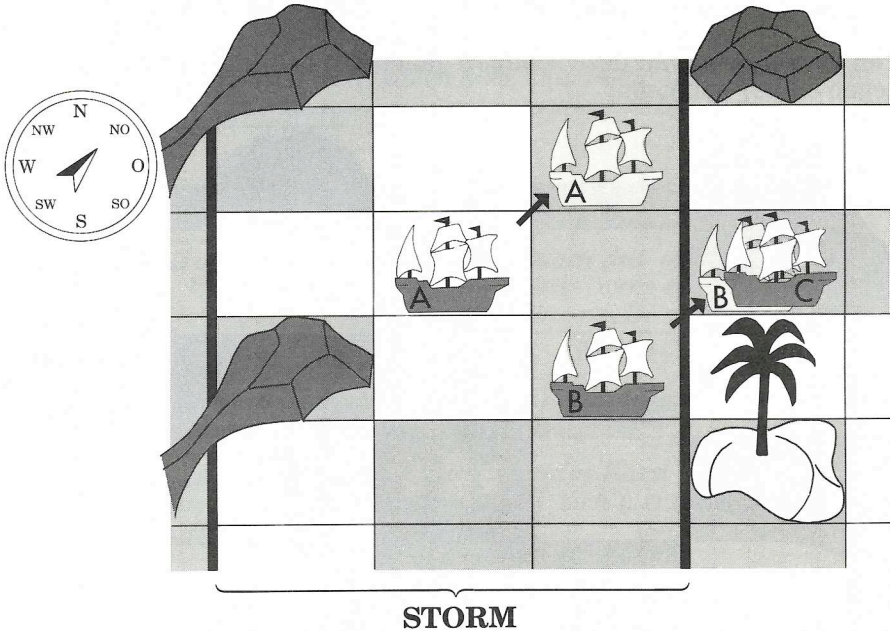
STORM

Het middelste gebied (drie rijen) wordt tot stormgebied verklaard. De pijl van de windroos geeft aan (Noordwest) NW; de beide schepen die zich in dit gebied bevinden, de schepen A en B moeten op dat moment één veld in deze richting verplaatst worden. Als dit gelijktijdig gebeurt, stoten ze niet tegen elkaar aan en lopen daarvoor geen averij op.

Schip C wordt door deze storm niet getroffen, omdat het zich in een ander gebied bevindt.



Maar door een storm kan het wel tot een botsing komen tussen schepen, namelijk als een schip dat vanuit een stormgebied in een ander gebied komt op een veld waar reeds een schip staat.

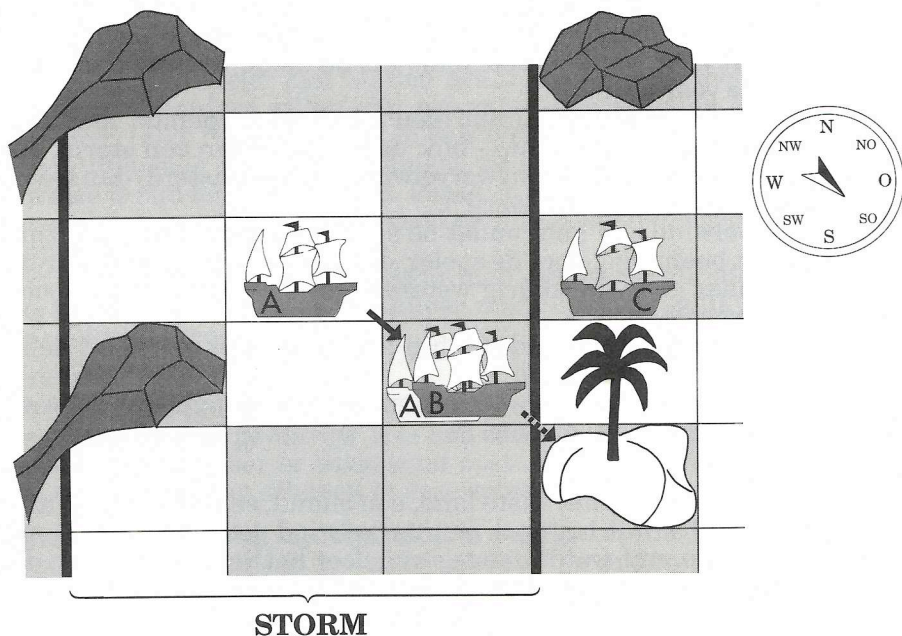


Hetzelfde voorbeeld, maar met een andere windrichting: Noord-oost. Weer worden de schepen A en B, maar niet schip C door de storm getroffen. Schip A kan ongehinderd één veld naar het NO verplaatst worden; maar schip B botst op schip C, dat namelijk niet verplaatst wordt. Samengevat: de beide schepen lopen averij op en verliezen hun hoofdmast; beide schepen staan tijdelijk op hetzelfde veld.

Alleen in zulke gevallen is het mogelijk, dat twee of meer schepen voor korte tijd op één veld (buiten het startveld om) komen te staan.



De storm is ook gevaarlijk voor een schip als het daardoor op een rif, een eiland of op het vaste land wordt gedreven. In dit geval wordt het schip niet verplaatst, maar blijft het op het uitgangsveld staan en verliest zijn hoofdmast (zie "Averij"). Soms kan het hierdoor voorkomen dat een ander schip tegen het schip dat al averij had opgelopen, aanvaart en daardoor zelf ook averij oploopt.



Het reeds bekende voorbeeld, opnieuw met een andere windrichting: Zuidoost.

Schip B stoot op een rif (Averij) en blijft daarom op zijn uitgangsveld staan. Hierdoor botst schip A op dit schip B, omdat het één veld in zuidoostelijke richting verplaatst moet worden en het loopt daardoor ook averij op.

Ook in dit geval staan twee schepen tijdelijk op hetzelfde veld.

Zou een schip door een storm van het speelbord afvaren dan blijft het op zijn uitgangspositie staan. Nu loopt het geen averij op.

Drijft een schip door een storm op een normaal blauw of een lichtblauw flauwte veld, dan lijdt het ook geen schade.

Werveldwind:

Om te beginnen worden de wervelwinden op de overeenkomstig aangegeven speelvelden, die dichtbij het startveld liggen, opgesteld. Ze kunnen naar ieder waterveld van het bord verplaatst worden, maar niet op een rif of een eiland (wel erover heen!).

Het heeft geen verdere betekenis als de beide wervelwinden op hetzelfde veld staan.

Wordt een wervelwind direkt naar een veld verplaatst met een schip erop (drijft een schip - bijv. door middel van een storm, op een veld dat reeds door een wervelwind werd geteisterd) dan loopt het schip averij op (zie "Averij").

De wervelwind zelf kan, nadat de speler die aan de beurt is zijn zet heeft beeindigd, door de speler, die door de wervelwind getroffen is, naar een willekeurig waterveld met wervelwind-symbool worden verplaatst.

Zou zich daar al een ander schip bevinden, dan overkomt deze hetzelfde noodlot. ("Averij")

In dit geval kan daarna weer een andere speler opnieuw de wervelwind verplaatsen etc. etc.

Averij:

Loopt een schip op het vaste land, een eiland, een rif of op een ander schip of wordt het door een wervelwind getroffen, dan loopt het averij op, wat wordt aangegeven door het verwijderen van de hoofdmast. Deze wordt dan uit de romp van het schip verwijderd en voor de betreffende speler neergelegd.

Averij beeindigt meteen de beurt van een speler, alle eventuele nog niet uitgevoerde steensymbolen komen hiermee te vervallen en de volgende speler is aan de beurt.

Een schip dat reeds zijn hoofdmast heeft verloren, kan niet nog meer beschadigd worden. Er zijn dus maar twee soorten schepen, onbeschadigde schepen (met alle zeilen) en schepen met averij (zonder hoofdmast).





Zolang een schip averij heeft, dus geen hoofdmast heeft, kan het niet verplaatst worden. (Alleen een storm verplaatst het, net zoals een onbeschadigd schip, van het ene naar het andere veld, maar deze kan geen verdere schade toebrengen). De speler met een gehavend schip moet proberen dit te repareren en daarmee weer zeewaardig te worden, doordat hij een zogenaamde "reparatie-worp" gooit: De volgende keer dat hij aan de beurt is, speelt hij zoals gewoonlijk met alle vier de stenen en probeert (evt. door het inzetten van een vat proviand en daardoor kans op nog een worp) het zeil-symbool te gooien. Want alleen dit symbool telt bij een "reparatie-worp", alle andere symbolen zijn niet van kracht en kunnen door de speler niet worden benut. Eén zeil-symbool is al voldoende, meerdere zeilen zijn net zo nutteloos als de andere symbolen. Lukt het een speler in een reparatie-worp een zeil te gooien, dan mag hij zijn hoofdmast weer in zijn schip steken, daarmee is zijn beurt beëindigd. Pas in de volgende ronde kan hij zijn schip weer gewoon verplaatsen en alle steensymbolen zoals normaal benutten.

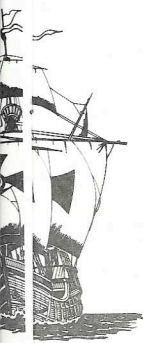
Lukt een reparatie-worp niet, gooit men dus geen zeil, dan was deze ronde voor niets, men kan alleen maar op meer geluk hopen in de volgende ronde.

Flauwte:

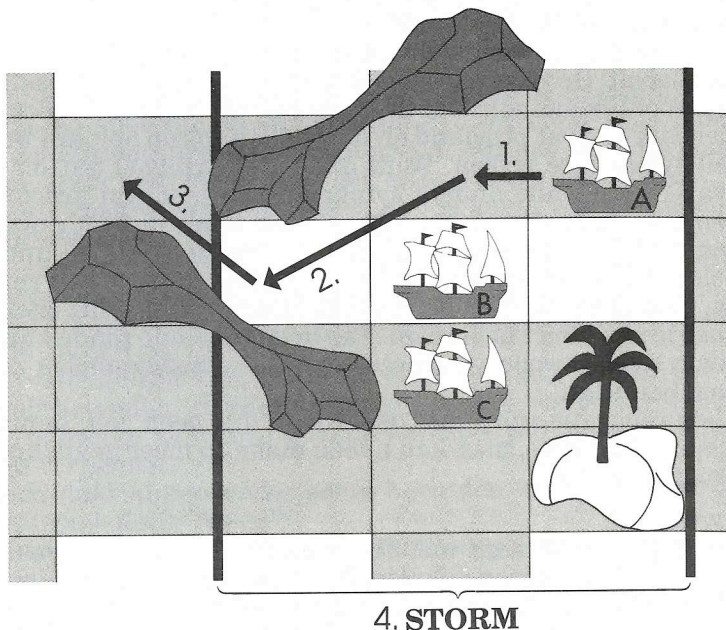
Het speelbord is bezaaid met flauwttes (de lichtblauwe velden). Deze flauwttes zijn gevaarlijk voor een zeeman, omdat ze niet weten waar en wanneer er weer wind opsteekt en daardoor meerdere rondes met hun schepen in deze gebieden blijven steken.

Zolang een speler zich met zijn schip in een flauwte bevindt, geldt bij zijn beurt ook alleen het zeilsymbool. Alle andere symbolen zijn niet van kracht en blijven buiten werking. Gooit een speler een zeil, dan mag hij in iedere gewenste richting één veld verder gaan.

Lukt het hem daarmee uit een flauwte te komen, bereikt hij dus met zijn schip weer een normaal waterveld, dan mag hij daarna de resterende stenen van zijn worp (dit in tegenstelling tot de reparatie-worp) uitvoeren.



Zo is het ook toegestaan met een zeil - een flauwte te doorkruisen tijdens een beurt.



De speler van schip A is aan de beurt en gooit 2x windroos, 1x zeil en 1x storm.

Vervolgens verplaatst hij zijn schip met de windroos één veld naar het Westen (1e zet), daarna met de 2e windroos naar het Zuidwesten op een flauwteveld (2e zet). Het zeil gebruikt hij om weer in de noordwestelijke richting uit de flauwte te zeilen (3e zet), want alleen met dit symbool is het mogelijk om een flauwte gebied te verlaten! De 4e zet uiteindelijk toont storm, die hij - men kan het wel raden - in het zojuist verlaten gebied laat opsteken en daarmee probeert hij zijn ergste rivalen (de schepen B en C) af te remmen.

Al naar gelang de omstandigheden, kan het zinvol zijn een flauwte binnen te varen, ook al heeft men in deze ronde geen zeil goegoid. Daarbij moet men er natuurlijk wel rekening mee hou-



den dat op het moment dat een schip een flauwte binnenvaart, - zoals reeds beschreven - alle stenen (behalve het zeil) niet meer mogen worden uitgevoerd en dat daarmee de beurt van een speler gedwongen eindigt.

Heeft een speler meer zeilen gegooid, dan kan hij daarmee natuurlijk ook meer flauwttes doorkruisen.

Het Ontdekken:

Alle moeite en moeilijkheden die een zeeman tijdens de lange en inspannende reis op zich neemt, hebben natuurlijk maar één doel: de ontdekking van Amerika.

Het symbool voor het ontdekken is de verrekijker. Met de verrekijker kan men door het vinden van vruchtbare eilanden voor verse proviand zorgen, onderweg op de uitkijk staan voor de eerste aanwijzing naar het felbegeerde land en tenslotte één van de vele eilanden voor de kust van Amerika ontdekken.

Gebeurteniskaarten:

Onderweg mag men voor iedere verrekijker die men gooit, een gebeurtenis kaart van de stapel nemen.

Gooit men meer verrekijkers, dan mag men ook meer kaarten van de stapel pakken, maar altijd één voor één (het kan nl. gebeuren dat door een kaart een orkaan ontstaat, waardoor het schip mogelijk averij oploopt en daardoor eindigt de beurt direkt, dat wil zeggen dat de rest van de worp dus ook de andere verrekijkers niet mogen worden uitgevoerd).

Onder de gebeurtenis kaarten zijn er enkele die met een sterretje gemerkt zijn. Deze kaarten moeten hardop aan de andere spelers worden voorgelezen en dadelijk worden uitgevoerd.

Alle andere kunnen geheimgehouden worden voor de medespe- lers en omgekeerd voor zich neergelegd en opgespaard worden. Iedere speler mag, als hij aan de beurt is, op ieder gewenst moment - dus voor, tijdens of na een worp - steeds één kaart (aanvul- lend aan die met een sterretje) spelen.



Gespeelde kaarten worden op een aparte stapel gelegd. Deze wordt - als de gebruikte kaarten op zijn - geschud en als nieuwe speelkaarten gebruikt.

Spelers, wiens schip averij heeft opgelopen of in een flauwte ligt, mogen per ronde één kaart spelen.

De afzonderlijke kaarten hebben de volgende betekenissen:

Kaarten met sterretje:

Proviand (13x): De speler ontvangt direkt het aantal afgebeelde vaten proviand (maar nooit meer dan 8 vaten in het totaal).

Muiterij (2x): Trekt een speler deze kaart dan moet hij direkt een vat proviand afgeven of de volgende ronde een beurt overslaan. (Hiervoor ontvangt hij dan vanzelfsprekend geen vaten proviand, want hij slaat zijn beurt niet vrijwillig over!)

Orkaan (2x): De pijl wordt éénmaal gedraaid en alle schepen worden overeenkomstig één veld verplaatst in de aangegeven richting.

Mist (4x): Alle schepen worden overeenkomstig de aangegeven richting één veld verplaatst.

Kaarten zonder sterretje:

Gunstige wind (4x): De speler mag in de ronde, waarin hij deze kaart speelt, zijn schip twee velden extra verplaatsen. Deze kaart maakt het ook mogelijk een flauwte te verlaten of bijv. te doorkruisen.

Zeer gunstige wind (2x): Speelt een speler deze kaart, dan mag hij meteen na zijn zet een volgende uitvoeren (met alle gevolgen van dien).

Wervelwind (3x): Door het spelen van deze kaart kan een wervelwind bijv. twee of drie velden verplaatst worden.



Timmerman (3x):

Speelt een speler deze kaart aan het begin van zijn beurt (dus voor het gooien) dan kan hij daarmee zijn hoofdmast repareren en zijn schip weer inzetten (deze kaart komt overeen met het zeil-symbool in de "reparatieworp"). Direkt daarna mag hij gooien en normaal zetten.

Gunstig weer (6x):

Dit is de enige kaart die ALTIJD, dus ook buiten de eigen beurt om gespeeld mag worden. Wil een speler in een gebied een storm laten uitbreken, dan kan iemand, vòòrdat de ander de pijl draait, deze kaart spelen en daarmee de storm verhinderen. Ook alle andere door deze speler gegooide stormen verliezen daardoor hun werking.



Land in zicht!:

Het eigenlijke doel van dit spel, is het ontdekken van Amerika. Daarom moet men proberen, zo snel mogelijk naar het Westen te zeilen, om daar op de velden van de laatste twee verticale rijen, land te kunnen ontdekken.

Bevindt een schip van een speler zich op een willekeurig normaal waterveld van deze beide rijen, dan mag hij voor iedere verrekijker die hij gooit één van de omgekeerde verrekijkerglazen, zoals reeds bij "verrekijker" beschreven, bekijken.

De glazen vertonen drie verschillende afbeeldingen:

- Alleen maar blauwe lucht en verder zee (3x): Hier is men een illusie armer, geen land, geen rum!
- Onbewoond eiland (7x): Men is op de goede weg, hier kan vers water en voedsel aan boord worden genomen, voor iedere afgebeelde palmboom ontvangt de speler een vat proviand uit de

voorraad. (niet vergeten: maximaal 8 vaten totaal!)

- Bewoond eiland (5x): Gelukt! De wekenlange zware inspanningen worden beloond. Een nieuw continent is ontdekt.

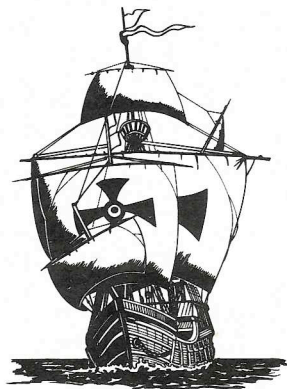
De glaasjes van de eerste twee categorieën worden na het bekijken open neergelegd naast het speelbord, hiermee zijn ze uit het spel. Heeft een speler een bewoond eiland gevonden, dan legt hij dit glaasje open voor zich neer, als bewijs voor zijn ontdekking. Deze glaasjes mogen niet meer door anderen weggenomen worden.

Een speler die al een bewoond eiland heeft ontdekt, mag geen verrekijerglaasjes meer bekijken. Hij kan echter verder als hij een "verrekijker" gooit, kaarten pakken of proviand inslaan als hij voor één van de beide eilanden ligt.

Zodra een speler Amerika heeft ontdekt, kan hij direkt (misschien al in dezelfde beurt) aan de terugreis beginnen. Hierbij gelden dezelfde spelregels als op de heenreis.

Einde van het spel:

Wie met zijn schip het doelveld (= startveld) bereikt en een verrekijerglaasje met een bewoond eiland kan laten zien, beëindigt het spel en is winnaar.





Verkorte spelregels

Doel van het spel:

Amerika ontdekken en als eerste met dit bericht weer in de start-haven terugkomen.

Spelvoorbereiding:

- Per speler een schip kiezen en op het startveld (tussen Europa en Afrika) plaatsen
- Aan iedere speler drie vaten proviand uitdelen
- De resterende vaten naast het bord klaarleggen
- Alle riffen, eilanden en de beide wervelwinden op de daarbij behorende velden plaatsen
- De verrekijerglazen goed schudden en omgekeerd op de rand in het Westen van het speelbord leggen
- De verrekijker daarnaast klaarzetten
- De kaarten schudden en op een omgekeerde stapel klaarleggen

Verloop van het spel:

De symbooldobbelstenen:

Is een speler aan de beurt, dan gooit hij met alle vier de stenen en voert deze - als hij dat wil - uit.

Alle stenen zijn gelijk en ze hebben ieder vijf verschillende symbolen:

Windroos (2x):

Schip één veld in een willekeurige richting verplaatsen

Zeil:

- Of een schip één veld verplaatsen (net als bij de windroos) of
- Een schip uit een flauwte halen of
- De hoofdmast van het schip repareren.

Wervelwind:

Wervelwind één veld in een willekeurige richting verplaatsen

**Storm:**

Stormgebied aanwijzen en de pijl draaien. Alle schepen in dit gebied één veld in de richting, die door de pijl wordt aangegeven verplaatsen. (Kan met een gebeurteniskaart "gunstig weer" opgeheven worden).

Verrekijker:

- Of een gebeurteniskaart pakken of
- Proviand inslaan (voor een eiland) of
- Een verrekijgerglas bekijken (is alleen toegestaan op de twee laatste, in het Westen liggende verticale rijen).

Proviand:

Is een speler met zijn worp niet tevreden, dan kan hij door het afgeven van een vat proviand enkele of alle stenen opnieuw gooien. Deze handeling kan naar eigen inzicht worden herhaald. Slaat een speler een beurt over, dan ontvangt hij daarvoor twee vaten proviand. Op geen enkel tijdstip gedurende het hele spel mag een speler meer dan acht vaten proviand bezitten.

Gevaren:

Stoot een schip op het vaste land, een rif, een eiland of op een ander schip of wordt het door een wervelwind getroffen, dan loopt het averij op. Dat wil zeggen: het verliest zijn hoofdmast (voor de betreffende speler neerleggen). Een schip zonder hoofdmast kan niet meer doelgericht bestuurd worden en moet daarom direkt - door een zogenaamde "reparatie-worp" - weer zeewaardig worden gemaakt. Bij deze "reparatie-worp" gelden behalve het zeil, geen van de andere symbolen. Gooit een speler in een "reparatie-worp" minstens één zeil, dan mag hij zijn hoofdmast weer in het schip steken en in de volgende ronde weer normaal meespelen.

Zolang een schip zich in een flauwte bevindt, gelden buiten het zeil geen andere symbolen.

Een schip moet eerst door een zeil uit de flauwte gehaald worden en daarna mogen de andere stenen gespeeld worden.



Ontdekken:

Gebeurteniskaarten:

Voor iedere gegooide verrekijker kan men een kaart pakken. Kaarten met een sterretje moeten direkt hardop voorgelezen en gespeeld worden, de andere kaarten mogen worden opgespaard. Een speler mag per beurt steeds één kaart uitspelen (aanvullend op een kaart met een sterretje).

Verrekijerglazen:

Staat een schip van een speler op een veld van de twee verticale rijen, die zich op de westelijkste rand van het speelbord bevinden, (aangegeven met verrekijker-symbolen), dan mag hij per verrekijker een glaasje bekijken.

- Een glaasje met zee zonder eiland: pech gehad!
- Een glaasje met eiland maar zonder bewoners: per afgebeelde palmboom een vat proviand uit de voorraad nemen.
- Een glaasje met eiland met bewoners: Amerika!

Bekeken glaasjes worden, - als het om een eiland met bewoners gaat - open vòòr de betreffende speler neergelegd. Een speler die Amerika heeft ontdekt, mag geen verrekijerglaasjes meer openleggen.

Hij begint direkt aan de terugreis.

Einde van het spel:

Wie met zijn schip het doelveld (= startveld) bereikt en een glaasje met een bewoond eiland kan laten zien, beëindigt het spel en wint.

