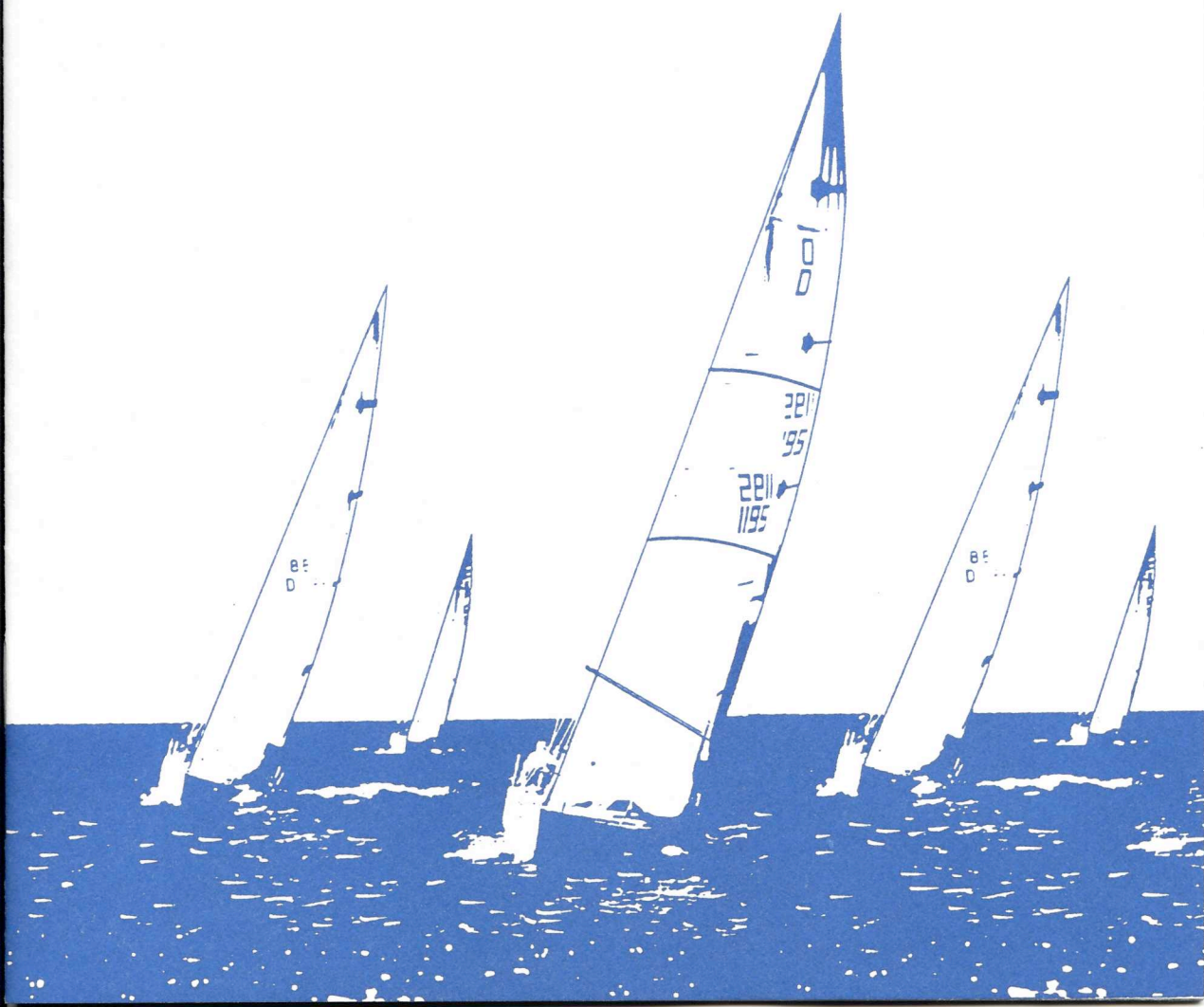


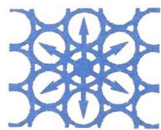
REINHOLD WITTIG

Maritim



Een tactisch spel voor 2-6 spelers. Toebehoren: speelmat, de spelregels, 6 vuurtorens, 6 schepen en één boei

Vorbereiding voor het spel: De schepen worden willekeurig op de velden van de startrij gezet. De spelers spreken af, wie beginnen mag. Dan worden de vuurtorens en de boei op de speelmat gezet. De lichtstralen van de vuur-

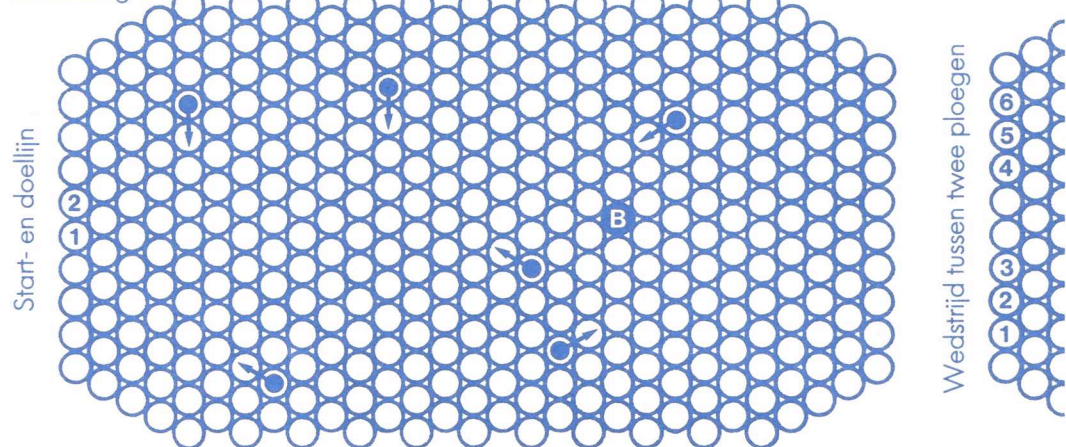


afbeelding 1

torens (aangetoond door de houten staafjes) wijzen steeds in één van de zes veldrichtingen (zie de afbeelding 1). De speler, die 't eerst mag zetten, doet **niet** mee aan de opbouw.

De afbeelding 2 toont een voorbeeld van een startpositie in een spel voor 2 spelers.

afbeelding 2



● = vuurtoren B = boei cijfers = schepen



Doel van het spel: Het schip, dat 't eerst de startlijn weer bereikt nadat het (onverschillig òf van de rechter òf de linker zijde) om de boei heen draaide, wint.

Verloop van het spel: De speler, die aan de beurt is, heeft **negen punten** ter beschikking. Hij moet met zijn schip rechtuit varend een **vrij veld** bereiken, waar de lichtstralen van twee vuurtorens elkaar kruisen. Als het in 't begin wat moeilijk is het veld, waar de stralen elkaar kruisen, te vinden, dan kun je de lichtstralen met twee potloden of iets dergelijks verlengen.

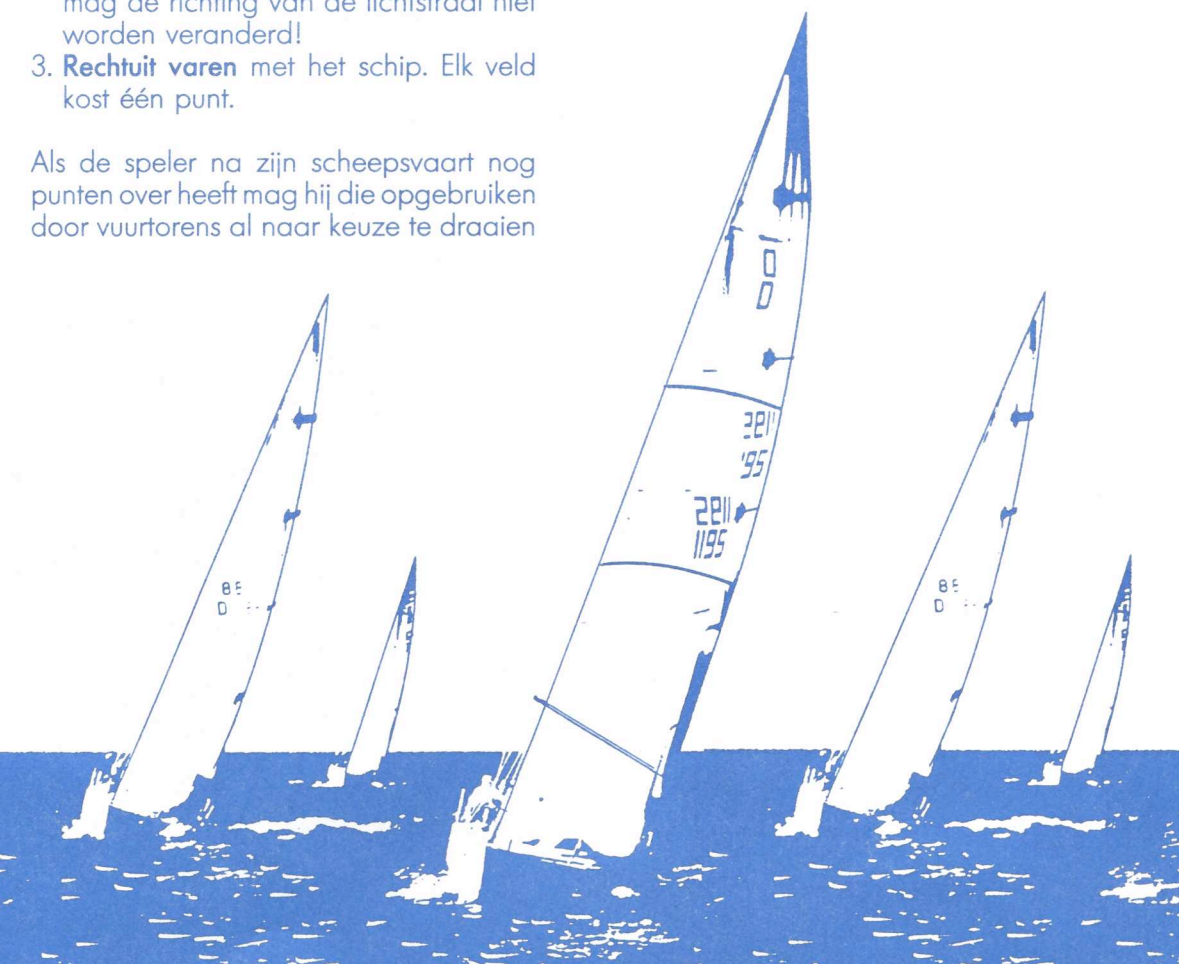
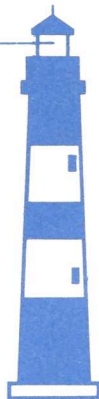
De spelers mogen de volgende **acties** uitvoeren:

1. **Draaien** van de vuurtorens. Als een vuurtoren zo gedraaid wordt, dat de lichtstraal over één links of rechts aangrenzend veld wijst, dan kost dat één punt.
2. **Verplaatsen** van een vuurtoren op een aangrenzend vrij veld. Voor elk nieuw bezet veld worden twee punten verbruikt. Gedurende het verplaatsen mag de richting van de lichtstraal niet worden veranderd!
3. **Rechtuit varen** met het schip. Elk veld kost één punt.

Als de speler na zijn scheepsvaart nog punten over heeft mag hij die opgebruiken door vuurtorens al naar keuze te draaien

en te verplaatsen. Dat geldt ook voor die vuurtorens die hij gebruikt heeft om zijn doel te bereiken. *(Deze veranderingen maken 't heel zeker niet makkelijker voor de volgende speler!)* Staàn er twee vuurtorens op één lijn, dan mag alleen maar de lichtstraal van één van beiden in de richting van die lijn worden gebruikt. Over de vuurtorens en de boei mag je niet heen varen, vreemde schepen daarentegen zijn geen hindernis. De lichtstralen van de vuurtorens gaan over de schepen en de boei heen, maar niet over andere vuurtorens. Als de vuurtorens gezet zijn mogen de houtstaafjes (het symbool voor de lichtstralen) elkaar niet raken.

Kan (of wil) een speler geen zet volgens die regels doen, dan kan hij zich in een willekeurige richting één veld verder laten drijven. Dan mag hij echter niets aan de vuurtorens veranderen.



Variant: Als zes spelers mee willen doen, kunnen ze »Maritim« ook in ploegen spelen: de spelers 1, 2 en 3 (achter elkaar zittend) in de ene ploeg, en de spelers 4, 5 en 6 in de andere ploeg.

Nadat alle schepen in de startpositie geplaatst zijn, zet de eerste ploeg de vuurtorens en de boei. De tweede ploeg begint. De spelers zetten nu in de volgorde op hun beurt hun eigen schepen op de speelmat. Dit geldt voor het hele spel. Verder gelden dan dezelfde spelregels als voor het eerste spel. (De spelers kunnen natuurlijk in hun ploeg afspreken, welke speeltactiek ze willen volgen.)

De ploeg, die het eerst met een schip de doellijn weer bereikt heeft, wint. Maar voor deze overwinning bestaat er nog een bijzondere voorwaarde: de beide andere schepen van deze groep moeten om de boei heen gedraaid zijn, dus op z'n minst weer op de veldrij vóór de boei staan. (Door deze voorwaarde kan het soms voor de tegenspelers in de eindfase van het spel van voordeel zijn, eventuele achterblijvers vuurtorens in de weg te zetten en zo in hun vaart te belemmeren.)

Suggesties: De vele verschillende mogelijkheden de vuurtorens te plaatsen laten veel speelruimte voor variaties. De spelers kunnen experimenteren met de al bijna spartanisch te noemen spelregels en het materiaal. Je kunt bijvoorbeeld proberen, het ploegen-spel met z'n tweeën te spelen of je kunt afspreken, met het spel door te gaan, hoewel de eerste speler het doel al bereikt heeft. Nadat ook de volgende speler de doellijn heeft bereikt, is het aantal punten, dat er dan nog over is, uitslaggevend voor de winnaar.

Er kunnen natuurlijk ook nog andere hindernissen op de speelmat worden gezet, bijvoorbeeld eilandjes, of twee boeien, of...

Je zou »Maritim« misschien wel kunnen vergelijken met een oud zeemansgerecht, dat »lapkous« heet en een soort stampot is. Als je je vrienden uitnodigt om mee te spelen, is 't een leuk idee hen dat gerecht voor te zetten. Je kunt de voorbereiding daarvan op vele manieren variëren — de hoofdzaak is dat het lekker smaakt.

