



Der Fliegende Holländer  
TEUBER Klaus  
Parker, 1993

03 - 06 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

## De legende

Honderden jaren geleden leefde er een eergierige en ook zeer roekeloze Hollandse kapitein. Met zijn schip trotseerde hij de stormachtige zeeën en hij omzeilde de moeilijkste en de gevaarlijkste klippen. Tot op een stormachtige dag hij toch niet lukte in zijn opzet om met zijn schip omheen een steile kust te varen te midden van de woeste en onstuimige zee. De kapitein werd zo woedend en vloekte en tierde en bezwoer de duivel dat hij het zou blijven proberen tot hij de natuurkrachten had overwonnen al moest het duren tot het einde van zijn dagen. De duivel nam de Hollander onmiddellijk op zijn woord en verdoemde hem om tot het einde van zijn dagen op de zeeën rond te zwerven als kapitein op zijn spookschip. De duivel liet de ongelukkige kapitein nog een heel klein straaltje hoop om te ontsnappen aan de eeuwige verdoemenis : alleen door te trouwen met een vrouw zou hij worden verlost van zijn vloek. En zo werd het spookschip, de Vliegende Hollander, de schrik van de zee. Als een koopvaardijship een ontmoeting had met dit spookschip dan kreeg het onmiddellijk de stempel van een ongeluksschip. Geen enkele matroos wilde nog verder varen en geen enkele koopman vertrouwde waren toe aan dit schip. Om zich te beschermen tegen ontmoetingen met de Vliegende Hollander, zo vertelt toch de legende, werden hoefijzers als geluksbrengers in de mast genageld.

# Spelidee

We bevinden ons in het jaar 1729. Elke medespeler speelt de rol van een eerbaar koopman en lid van een achtbaar handelskantoor. Je beschikt niet, of noch niet, over grote rijkdommen maar een paar goudstukken zijn wel voorhanden.

Je streeft ernaar deze goudstukken te vermeerderen. Elke speler bezit ook drie aandelen van handelsschepen die, met rijkdommen beladen, de wereldzeeën doorkruisen.

Overall loert er echter gevaar. Vreselijke stormen en bloeddorstige piraten belagen de zeelui. Het grootste gevaar echter gaat uit van 'De Vliegende Hollander', een spookschip dat plotseling uit het niets kan opduiken en bij iedereen het angstzweet doet uitbreken. De bemanning staat vreselijke doodsangsten uit als zij nog maar de naam horen noemen.

Bereikt 'De Vliegende Hollander' één van jouw schepen, dan wordt het door onheil geteisterd, je rijkdom verdwijnt en het schip verliest zijn waarde.

Vandaar, opgelet, moedige kooplui : Probeer steeds de juiste aandelen in je bezit te hebben evenals zoveel mogelijk hoefijzers, want die brengen geluk ... zegt men toch.

## Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 1 schip 'De Vliegende Hollander' ;
- 2 speciale dobbelstenen ;
- 60 hoefijzers ;
- 30 aandeelkaarten (met gekleurde scheepsafbeeldingen) ;
- 18 smidskaarten (met groot hoefijzer) ;
- 18 handelskaarten (met gekleurde vlag) ;
- 6 statiefjes ;
- 6 waardestenen in de scheepskleuren ;
- 1 zwarte telsteen (voor 'De Vliegende Hollander') ;
- 90 dukaten met de waarde 1 of 10.

## Vorbereiding

Het speelbord wordt open op de tafel gelegd. Het zwarte spookschip, 'de Vliegende Hollander' wordt op het eiland 'Holland' geplaatst.

Elke speler krijgt 35 dukaten : drie grote munten met de waarde 10 en vijf munten met de waarde 1. De overige munten worden opzij gelegd, ze vormen de kas.

## Verdeling van de aandelen

1. Alle 30 aandelen worden per kleur gesorteerd.  
Zo ontstaan er zes stapels met telkens 5 kaarten
2. Per kleur is er één aandeel minder in het spel dan het aantal spelers.  
Van iedere stapel worden de overtollige kaarten weggenomen en in de doos gelegd :
  - bij 5 spelers 1 kaart per kleur ;
  - bij 4 spelers 2 kaarten per kleur ;
  - bij 3 spelers 3 kaarten per kleur.
3. De overblijvende aandelen van de 6 kleuren (24, 18 of 12) worden goed geschud en worden verdekt aan de spelers uitgedeeld :
  - elke speler ontvangt 3 aandelen die hij natuurlijk geheim houdt voor de anderen
  - de overige aandelen (9, 6 of 3) worden verdekt op het handelsveld gelegd.

### Voorbeeld

Bij 5 spelers zijn er maar 4 kaarten per kleur in het spel, dus 24 aandelen.  
De overtollige 6 kaarten worden uit het spel genomen.

### Voorbeeld

Bij 4 spelers zijn er 18 aandelen in het spel. Aan de spelers worden 12 kaarten (4 x 3) uitgedeeld. De overige 6 aandelen komen op het handelsveld.



De zes waardestenen worden op de kist met de waarde 2 gezet.

**Opmerking :** Een waardesteen bepaalt de waarde van het aandeel van dezelfde kleur, afhankelijk van de kist waarop hij staat. Bij het begin van het spel is elk aandeel van een schip 2 dukaten waard.

De zwarte telsteen wordt eveneens op de kist met de waarde 2 gezet.

**Opmerking :** Steeds wanneer de Vliegende Holländer een schip treft, wordt de telsteen een ronde verder gezet.

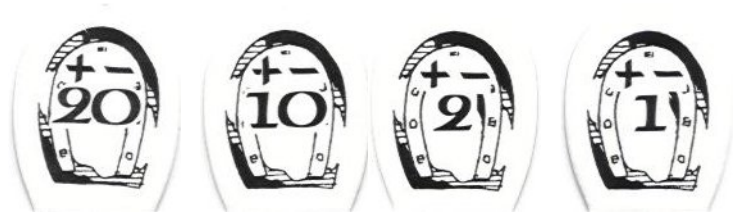
Elke speler heeft een statiefje.

Alle hoefijzers worden nu verdeckt gemengd. Daarna neemt elke speler 9 hoefijzers en plaatst deze, verdeckt voor de anderen, op zijn statiefje.

Van de overige hoefijzers worden er zoveel er medespelers zijn in het midden van het speelbord hoefijzers gelegd.



**gouden hoefijzers**



**zilveren hoefijzers**

### **voorbeeld**

Bij 5 spelers krijgt iedere speler 9 hoefijzers. 5 hoefijzers worden in het midden van het speelbord gelegd.

Iedere speler ontvangt 3 handelskaarten en 3 smidskaarten.



## Het spelidee

Elke speler bezit aan het begin van het spel 3 aandelen.

De Vliegende Hollander wordt in elke speelronde éénmaal verplaatst : ofwel op een eiland ofwel op een schip.

Wordt de Vliegende Hollander op een schip gezet dan ontnemt deze zet onmiddellijk de vreugde en het spelplezier bij de spelers die van dit schip aandelen bezitten.

De waarde van het aandeel daalt tot 0 en de spelers verliezen dukaten.

Als een speler zulk een verlies in de toekomst wil vermijden dan moet hij de koers van het spookschip trachten te beïnvloeden. Daarom dient hij hoefijzers uit te spelen om zo zijn geluk op te bouwen met de geluksgetallen.

Een tweede mogelijkheid om het ongelijk te vermijden bestaat erin door het uitspelen van de juiste handelskaart en de aandelen van het bedreigde schip om te ruilen.

Aan het einde van het spel wint de rijkste speler. De rijkdom wordt bepaald door het bezit van de dukaten en de aandelen.

De waarde van de aandelen verandert voortdurend in de loop van het spel : zij kan stijgen en kan dalen.

Blijf waakzaam tot aan het einde van het spel, want ook de laatste zet van de 'Vliegende Hollander' kan er voor zorgen dat u totaal wordt geruïneerd.

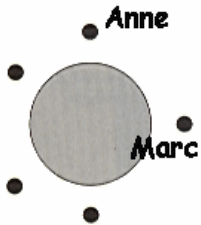
Daarom is het ook zeer raadzaam om spaarzaam om te springen met de eigen middelen. de speler die zijn kaarten wat te lichtzinnig uitspeelt en zonder hoefijzers geraakt, kan het spel niet meer controleren.

# Het spelverloop

Er wordt steeds gespeeld in rondes.

De startspeler wordt gekozen. Hij krijgt de twee dobbelstenen en het spel kan beginnen.

Als een ronde is beëindigd, dan wordt de linkerbuur de nieuwe startspeler en een nieuwe ronde kan beginnen. Er wordt dus gespeeld met de klok mee. Het spel eindigt na de ronde waarin de zwarte telsteen in de kist met de waarde 18 wordt geplaatst.



**voorbeeld**

Anne begint de eerste ronde. De tweede ronde wordt door Marc geopend.

## Het verloop van een spelronde

### A. Het geluksgetal wordt gedobbeld

De startspeler gooit met de twee dobbelstenen en bepaalt de som van de beide dobbelstenen. Deze som vormt het 'geluksgetal' van deze ronde.

**voorbeeld**

$$40 + 3 = 43$$

### B. Elke speler kiest één van drie mogelijkheden

De startspeler begint, daarna volgen de andere spelers na elkaar met de klok mee. De speler die aan de beurt is **moet één van de drie acties** kiezen en uitvoeren.

#### 1. De speler wil aandelen ruilen

- Leg een handelskaart open op de tafel.
- Neem onmiddellijk de twee bovenste aandelen van het handelsveld. Van de 5 aandelen die de speler nu in zijn hand heeft, kiest hij er twee uit en schuift deze verdekt onder de stapel van het handelsveld.
- De uitgespeelde handelskaart wordt op de aflegstapel gelegd.
- De ronde voor de speler is beëindigd.

**voorbeeld**

Een handelskaart wordt gespeeld om 2 aandelen te kunnen ruilen.

#### 2. De speler heeft hoefijzers nodig

- Leg een smidskaart open op de tafel en wacht tot alle spelers een actie hebben gekozen.
- Legt in deze ronde slechts één speler een smidskaart af dan verkrijgt de speler alle hoefijzers die in het midden van de tafel liggen.
- Spelen meerdere spelers een smidskaart uit dan worden de hoefijzers verdeeld over deze spelers. Een eventuele ondeelbare rest blijft in het midden van de tafel liggen voor een volgende ronde.
- De afgelegde smidskaart verdwijnt op de aflegstapel.
- De ronde voor de speler is beëindigd.

**voorbeeld**

Een smidskaart wordt uitgespeeld om hoefijzers te vergaren.

### 3. De speler wil de 'Vliegende Hollander' verplaatsen

- Leg verdekt een aantal hoefijzers af waarmee het geluksgetal kan worden gevormd of dicht benaderd.
- Een speler mag hoogstens één gouden hoefijzer gebruiken maar een willekeurig aantal zilveren hoefijzers.
- De getallen op de zilveren hoefijzers mogen van het getal van het gouden hoefijzer worden opgeteld of afgetrokken. Het geluksgetal mag nooit worden overschreden.

#### voorbeeld

Hoefijzers worden afgelegd om de route van de 'Vliegende Hollander' te beïnvloeden.

#### Vier voorbeelden van hoe het geluksgetal 43 kan worden gevormd.

- een gouden 45 min een zilveren 2
- een gouden 43
- een zilveren 20 plus een zilveren 20 plus een zilveren 2 plus een zilveren 1
- een gouden 31 plus een zilveren 10 plus een zilveren 2

#### Passen

Normaal gezien moet dus elke speler in deze ronde een handelskaart of een smidskaart afleggen of hoefijzers uitspelen. Enkel en alleen wanneer een speler minder dan 5 hoefijzers heeft mag hij passen. Dit betekent dat er niets gebeurt.

### C. De 'Vliegende Hollander' wordt verplaatst

Alle spelers die hoefijzers hebben uitgespeeld, draaien die nu gelijktijdig om.

**Opgelet :** Vooraf moeten alle spelers die een handelskaart hebben gespeeld hun aandelen hebben geruild.

#### 1. Slechts één speler kan het geluksgetal vormen (of benadert dit het dichtst)

De speler die met zijn hoefijzers het geluksgetal kan vormen of het dichtst benaderen, moet de Vliegende Hollander op een naburig schip of een naburig eiland plaatsen en dit langs de korte of de lange verbindinglijnen.

**Beperking :** de Vliegende Hollander mag niet op het schip of op het eiland worden geplaatst waarvan het de vorige ronde vandaan kwam.

De ingezette hoefijzers van alle spelers worden verdekt in het midden van de tafel gelegd en vormen de voorraad voor de volgende ronde.

#### 2. Meerdere spelers kunnen het geluksgetal vormen (of het dichtst benaderen)

Als twee of meer spelers het geluksgetal hebben gevormd of het dichtst benaderen kunnen ze in eerste instantie proberen om een gemeenschappelijk doel te bepalen. Zij zijn de betrokken spelers in deze fase.

- a) In de speelvolgorde geven de betrokken spelers het doel aan van de Vliegende Hollander. Als alle spelers hetzelfde doel aanduiden, is er geen enkel probleem en wordt de Vliegende Hollander op het doel geplaatst.
- b) Als de betrokken spelers het met elkaar oneens zijn dan begint de fase van de onderhandelingen. Een middel om te onderhandelen zijn de dukaten. En zo kan het gebeuren dat weerspannige deelnemers toch bezwijken voor de lokroep van de dukaten en een ongunstige ligging van de Vliegende Hollander toch aanvaarden.

- c) Komt het toch niet tot een vergelijk tussen de betrokken spelers dan moeten de betrokken spelers opnieuw proberen om met hun overgebleven hoefijzers hetzelfde geluksgetal te vormen (of het dichtst benaderen) in een volgende beslissingsronde.
- de voorheen ingezette hoefijzers worden in het midden van de tafel gelegd ;
  - de betrokken spelers leggen één voor één, in de speelvolgorde, verdekt hun hoefijzers voor zich af, die daarna gelijktijdig worden omgedraaid ;
  - deze beslissingsrondes worden zo vaak herhaald tot de spelers akkoord gaan met het doel van de Vliegende Hollander of tot slechts één speler het geluksgetal heeft gevormd of het dichtst heeft benaderd ;
  - ook de hoefijzers die in de beslissingsrondes werden ingezet, komen in het midden van de tafel terecht ;
  - de deelnemers aan de beslissingsrondes mogen ook passen.
- Gebeurt nu toch het onwaarschijnlijke dat alle spelers passen of niemand nog hoefijzers kan afleggen dan wordt met de overgebleven spelers gedobbeld (om ter hoogst) om te bepalen wie de Vliegende Hollander mag verzetten.

### Voorbeeld van een ronde

Het geluksgetal voor de ronde wordt bepaald op 31. Maria is de startspeler. Zij legt een handelskaart af en ruilt twee van haar aandelen. Max en Anne leggen telkens één smidskaart af. Carl, Marc en Herman leggen verdekt voor zich hoefijzers af. Max en Anne delen de hoefijzers die in het midden van de tafel liggen. Carl, Marc en Herman draaien nu hun hoefijzers om. Marc en Herman hebben het geluksgetal 31 kunnen vormen terwijl Carl slechts 30 heeft gevormd. Herman wil het spookschip op een eiland plaatsen maar Marc wil het spookschip op het blauwe schip plaatsen. Ze worden het niet eens en leggen opnieuw verdekt hoefijzers af (de vorige afgelegde hoefijzers kwamen al in het midden van de tafel terecht). Herman vormt het getal 27 en Marc 29. Daarmee heeft Marc het geluksgetal het dichtst benaderd en alleen hij mag de Vliegende Hollander verplaatsen.

## D. Na de beurt van de Vliegende Hollander

Nadat de Vliegende Hollander zijn nieuwe standplaats heeft bereikt, worden de gevolgen voor de spelers bepaald.

### 1. De Vliegende Hollander wordt op een schip geplaatst

Alle spelers die één of meerdere aandelen van dit schip hebben, moeten die aandelen tonen (op tafel leggen).

**Controle :** Indien gewenst kan er controle worden uitgevoerd of een speler een aandeel verdekt bij zich houdt door de voorraad na te tellen aangezien het aantal kaarten per kleur is gekend (één minder dan het aantal spelers). Na de eventuele controle dienen de kaarten uiteraard opnieuw te worden geschud.

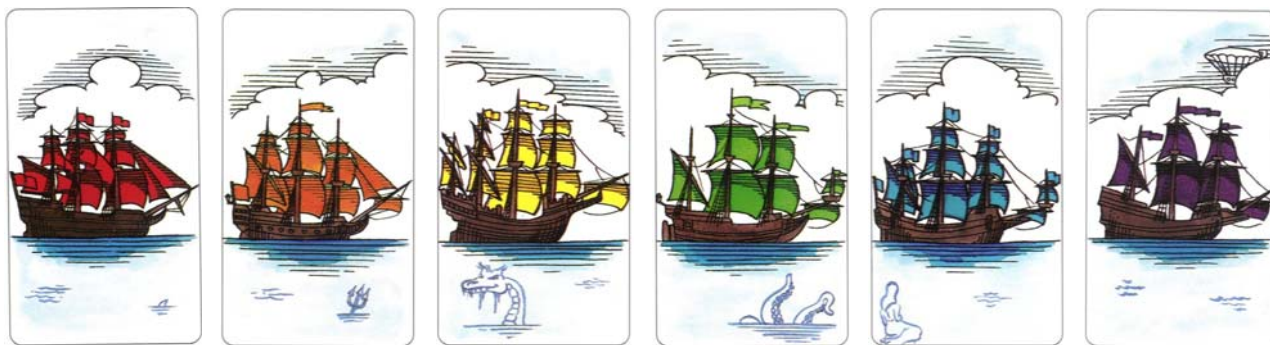
Voor elk afgedekt aandeel moet een speler zoveel dukaten betalen aan de kassa als wordt aangegeven door de waarde op de kist waarop de waardesteen van dezelfde kleur staat. Daarna neemt elke speler zijn aandelen terug.

De waardesteen van het getroffen schip wordt op de eerste kist geplaatst (zonder waarde). Daarna worden alle waardestenen (ook de waardesteen van het zo-even getroffen schip) en ook de zwarte telsteen één kist verder geplaatst.

**Opmerking :** De speler die voor een afgedekt aandeel niet meer kan betalen, moet helaas het spel verlaten. De speler behoudt zijn hoefijzers en legt zijn aandelen open voor zich neer.

## 2. De Vliegende Hollander wordt op een eiland geplaatst

Elke speler, die aan het zetten van de Vliegende Hollander op een eiland deelneemt, mag één van zijn aandelen afdekken.



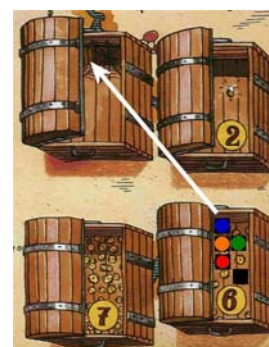
Elke speler ontvangt van de kassa zoveel dukaten als het aandeel waard is. De waarde wordt bepaald door de kist waarop de waardesteen van dezelfde kleur staat.

Daarna nemen de deelnemende spelers hun aandelen terug.

**Aandacht :** In elke ronde waarin de Vliegende Hollander op een eiland wordt geplaatst, mogen noch de telsteen noch de waardestenen worden verzet.

### voorbeeld

De Vliegende Hollander wordt op een blauw schip gezet. Alle spelers die aandelen bezitten van dit blauwe schip moeten hun aandelen afdekken (kaart blootleggen). Het blauwe schip is 7 dukaten waard wat betekent dat de bezitter van een aandeel 7 dukaten (per aandeel) aan de kassa moet betalen.



### voorbeeld

Marc en Max zijn overeengekomen om de Vliegende Hollander op een eiland te zetten. Marc dekt zijn rode aandeel af (dat was de meest waardevolle) en krijgt uit de kassa 11 dukaten. Max, die geen rode aandelen had, maar wel twee gele aandelen die telkens 9 dukaten waard zijn, dekt slechts één geel aandeel af en ontvangt hiervoor 9 dukaten.



## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra de zwarte telsteen op de kist met de waarde 18 wordt geplaatst.

Elke speler dekt zijn aandelen af en berekent de waarde ervan.

De waarde van de aandelen wordt samengeteld met het baar geld en dat vormt de rijkdom van de zeevaarder.

De rijkste speler wint het spel.

