



Flusspiraten
Walter Müller Spiele, 1990
MÜLLER Walter & ZOCH Klaus
3 - 6 spelers vanaf 9 jaar
± 60 minuten

Het verhaal

Hals Waldemar, de verschrikkelijke, de beroemde chef van de rivierpiraten bereidde stilaan zijn afscheid voor en wou zijn piratenjas aan de kapstok hangen om eindelijk van zijn welverdiende rust te gaan genieten. Tot beëindiging van zijn loopbaan ontbood hij zijn trouwste medewerkers. Onder het voorzitterschap van zijn adjudant, Nikolaas de vraatzuchtige, loofde hij, als getrouwheidspremie voor zijn vrijbuiters, zijn legendarische schat uit aan de bovenloop van de 'Wilde Krokodillenstroom'.

Bij de rivierpiraten verliep de verdeling van een schat compleet onbureaucratisch. Bij zo een verdeling gold er steeds dezelfde regel: "Diegene die het eerst komt, het eerst maalt." En uiteraard wou iedereen de eerste zijn. Als door een adder gebeten, roeiden de barbaarse gezellen er op los. Meestal zaten ze per twee in een boot om de gevaarlijke stromingen het hoofd te kunnen bieden. De strijd verliep nogal chaotisch. Niet zelden zag men druipnatte piraten alleen een haven binnenstropelen en soms zag men lege boten, behangen met zeewier, in het piratennest 'Seven Towers' binnendobberen. Vele piraten bleven vermist, al ging het gerucht dat sommige piraten een leventje van plezier leidden in Marseille, New Orleans of Dresden.

Eén ding was echter duidelijk: niet de volledige schat werd gevonden. Het is dus zeker dat er nog heel wat rijkdom op jullie ligt te wachten. Kruip in de rol van rivierpiraat en tracht de schat te vinden.

Waarschijnlijk zullen jullie wel goed samenwerken en de schat eerlijk verdelen ... of is dit toch niet de volledige waarheid ?

Het spel

Omwille van de zeer sterke tegenstroom van de rivier is het aan te raden dat twee rivierpiraten samen in een boot uit de haven roeien. Maar naarmate het einddoel dichterbij komt, des te aantrekkelijker wordt het idee om er voor te zorgen de schat alleen te kunnen opeisen.

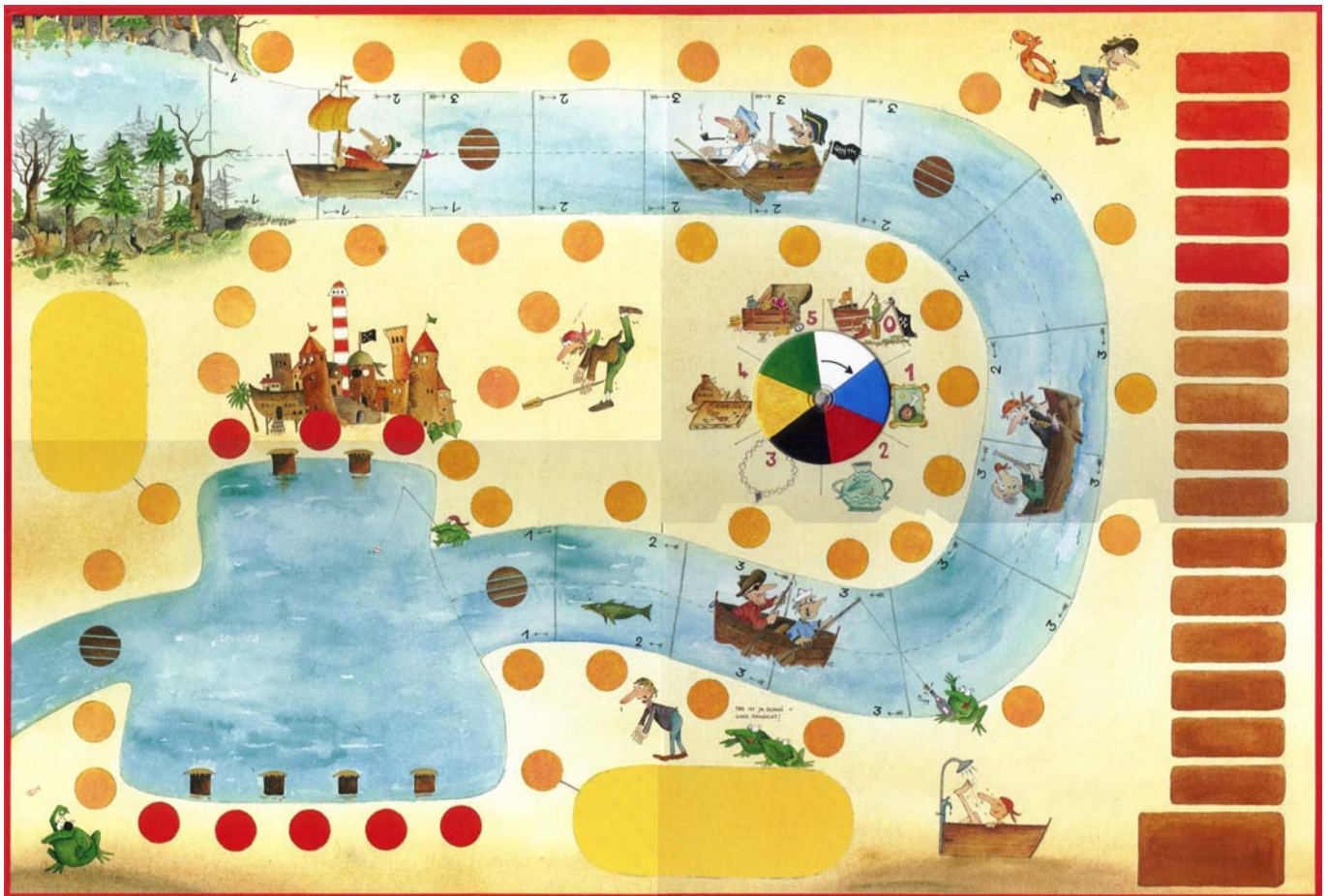
Vóór elke zet beslissen de roeiers in het geheim of ze vreedzaam verder roeien of ze hun argeloze kompaan overboord kieperen. Wees echter steeds op uw hoede ! Diegene die zijn kameraad foutief inschat, vliegt misschien zelf overboord.

De winnaar

Diegene die, niettegenstaande alle obstakels en gevaren, één van zijn vijf piraten in het doel kan binnenroeien, vindt daar met wat geluk een waardevolle schat. De winnaar wordt diegene die als eerste een schat met de waarde van minstens 12 punten heeft gevonden.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord met draaischijf



➡ 30 spelfiguren (piraten) in 6 kleuren



⇒ 6 dobbelstenen in 6 kleuren



⇒ 8 boten



⇒ 2 knuppels



⇒ 6 telstenen



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereidingen

- Iedere speler kiest een kleur en krijgt **5 piraten**, **één telsteen** en **één dobbelsteen** in deze kleur.
- De telstenen worden onderaan rechts op het **grote bruine basisveld**, aan de voet van de scoretabel, geplaatst. Daarna verdeelt elke speler zijn piraten willekeurig over de **twee ovale verzamelvelden** naast het havenbekken.
- De acht bootjes worden aan de aanlegsteigers tussen de houtblokken in de haven gelegd.
- De twee houten knuppels worden ergens op het speelbord gelegd.
- De draaischijf wordt met het witte veld op waarde 0 geplaatst.
Eén speler gooit met een dobbelsteen en draait de draaischijf evenveel velden verder als er ogen werden gegooid. Zodoende werd de uitgangspositie van de draaischijf vastgelegd.

Spelidee

Iedere speler tracht zoveel mogelijk van zijn vijf piraten met een boot in het doel, de bovenloop van de rivier, te laten roeien om daar de schatten, die belangrijk zijn voor de zege, te bergen. Omwille van de zeer sterke tegenstrooming in de rivier, is het bijna onmogelijk dat een piraat die alleen roeit het doel zal bereiken. Daarom brengt het roeien met twee piraten alleen maar voordeel in het stroomopwaarts roeien.

Belangrijk is echter wel dat de **roeiers in één boot** van een **verschillende kleur** moeten zijn. Het is dan ook van het allergrootste belang om steeds op zijn hoede te zijn om niet door de tegenstander bij verrassing overboord te worden gegooid. Enkel diegene die in de boot kan blijven zitten, kan punten verzamelen.

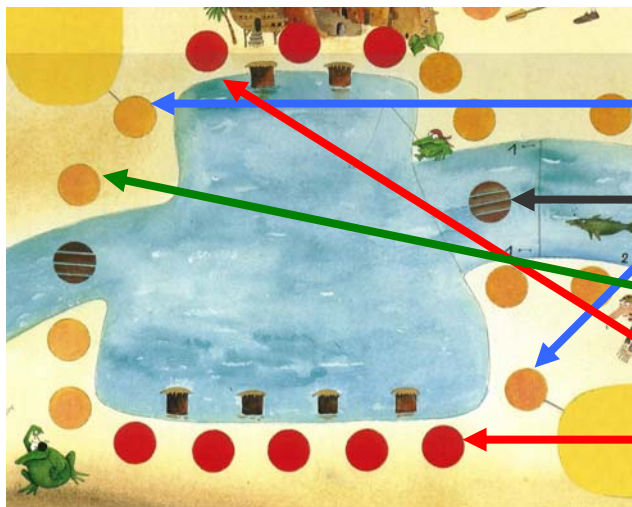
Vredevolle piraten kunnen natuurlijk ook per twee in het doel roeien. De draaischijf zal dan bepalen welke kleur welke schat vindt.

De wedstrijd kan beginnen.

De jongste speler begint met het dobbelen, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

Instappen in een boot



startvelden aan de ovale verzamelvelden naast het havenbekken

doorwaadbare plaats

oeverveld

rode velden aan de aanlegsteigers

- ⇒ De piraten moeten starten op één van de startvelden die met een lijn is verbonden met één van de ovale verzamelvelden.
- ⇒ Enkel via de 8 rode velden bij de aanlegsteigers kan men in de boten stappen.
- ⇒ De stap van de oever in een boot kost 1 dobbelpunt en de overtollige punten vervallen.
- ⇒ In het spel is er geen verschil tussen een piraat die achteraan of vooraan in een boot zit.
- ⇒ In één boot mogen nooit 2 piraten van dezelfde kleur zitten.
- ⇒ Zodra een boot met 1 of 2 piraten is bezet, kan hij bij de volgende dobbelronde uitvaren.

Belangrijk

Vanaf dit moment moet elke speler, vóór het dobbelen, duidelijk zeggen of hij wil **lopen** of **roeien**. Als de speler meerdere boten heeft bezet, moet hij beslissen met welke boot hij een actie wil ondernemen.

De haven

De haven is niet onderhevig aan de stroming en wordt bij het uitvaren niet als een eigen veld geteld. Om op het eerste rivierveld te komen volstaat dus 1 dobbelpunt.

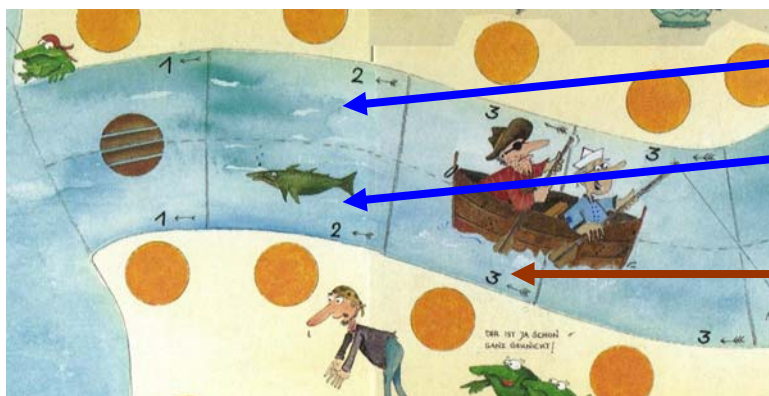
Zie ook verder bij 'De draaischijf'.

De rivier

De rivier is opgedeeld in een binnenbaan en een buitenbaan. Op elk rivierveld staat een kleine pijl die de stromingsrichting aangeeft met een stromingsgetal van 1 tot en met 3.

Het stromingsgetal geeft de sterkte van de tegenstroom aan.

Op de buitenbaan is de tegenstroom vaak sterker dan op de binnenbaan.



binnenbaan

buitenbaan

stromingsgetal

Lopen

De speler die heeft aangekondigd dat hij wil lopen, gooit de dobbelsteen en verplaatst één van zijn piraten over de ronde oevervelden het gegooide aantal ogen verder. Men mag over andere piraten springen en er mogen meerdere piraten op één veld staan.

Per speelbeurt mag een oeverveld maar éénmaal betreden worden (heen-en-weer lopen mag dus niet). De rivier kan enkel via één van de vier bruine velden (doorwaadbare plaatsen) worden overgestoken.

Ook het instappen in een boot geldt als 'lopen'.

Roeien

Een boot kan in principe enkel met een oneven getal (1, 3 of 5) voorwaarts, dit wil zeggen tegen de stroom in, worden bewogen.

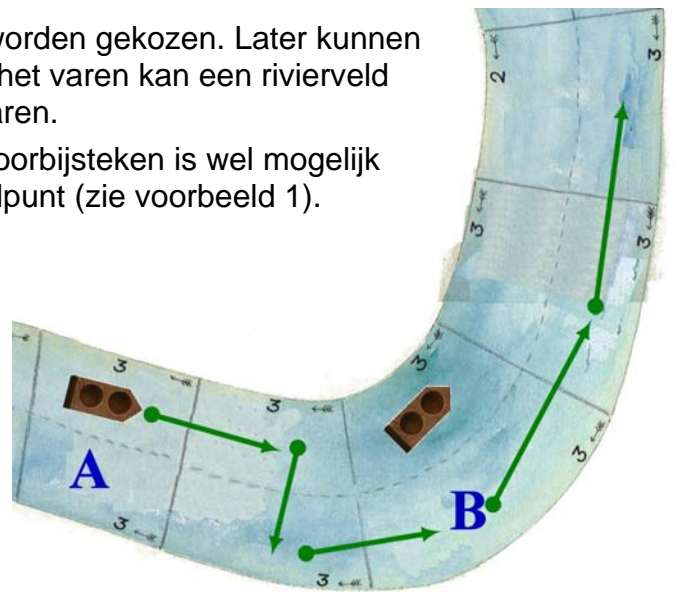
Als er bij het roeien een even getal wordt gedubbeld, moet de boot evenveel riviervelden terug als wordt aangegeven door het stromingsgetal. Een boot kan op die manier terug in de haven worden gedreven. Bij een oneven getal speelt het stromingsgetal geen rol.

Bij de start uit de haven kan een baan naar keuze worden gekozen. Later kunnen de boten naar believen van baan wisselen. Tijdens het varen kan een rivierveld binnen één speelbeurt geen tweemaal worden bevaren.

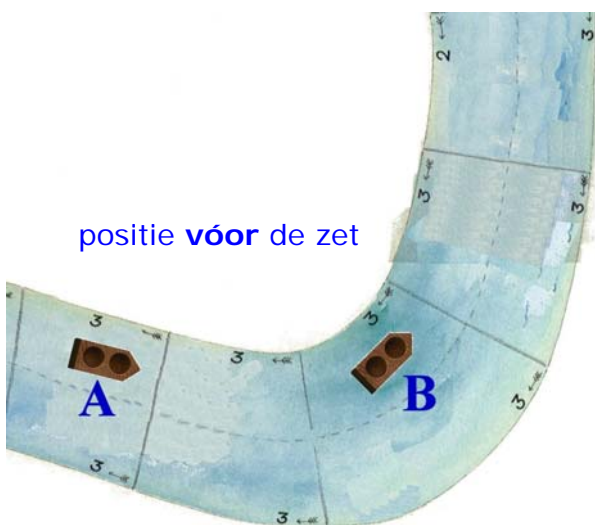
Andere boten kunnen niet worden oversprongen. Voorbijsteken is wel mogelijk door een baanwissel. Een baanwissel kost 1 dobbelpunt (zie voorbeeld 1).

Voorbeeld 1

Boot A wil boot B voorbijsteken en wisselt daarom van baan.
De baanwissel kost één punt.

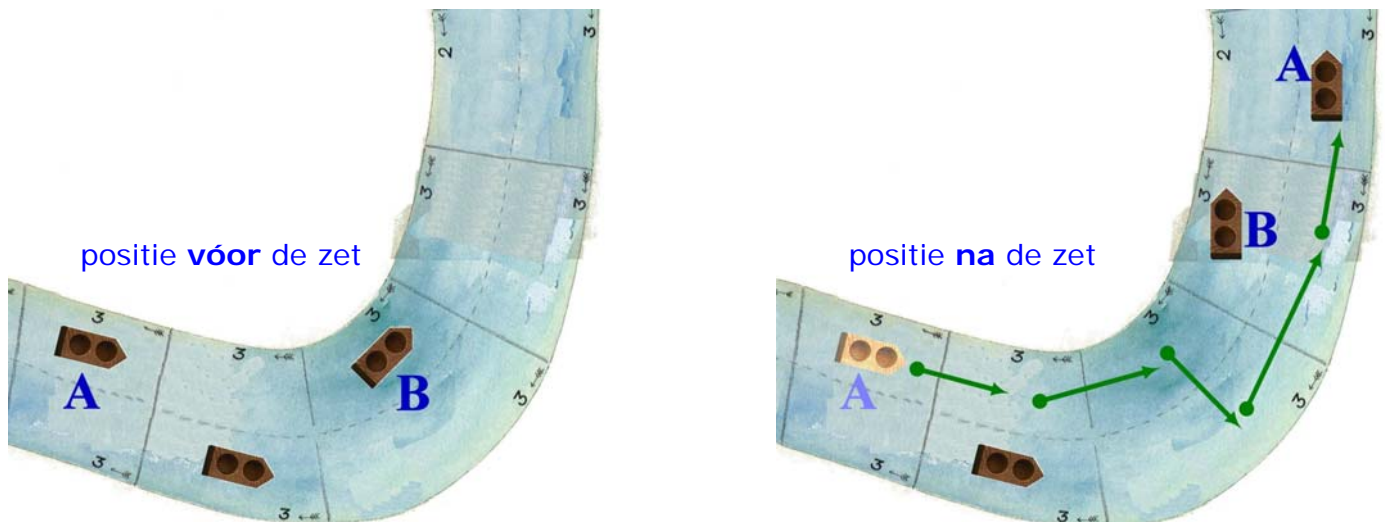


Voorbeeld 2



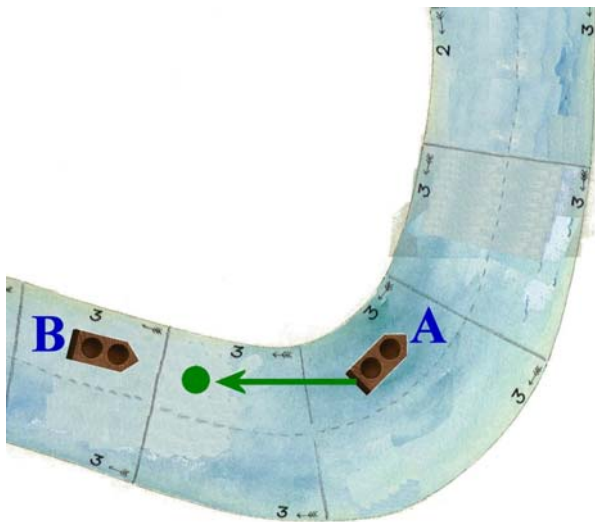
Boot A roeit vanuit zijn uitgangspositie 3 velden voorwaarts en duwt daarbij boot B twee velden verder. Een speler die boot B verder duwt, kan dit doen als er geen piraten van zijn kleur in boot B zitten.

Voorbeeld 3



Boot A gooit een 5 en gaat twee velden vooruit en duwt daarbij boot B één veld vooruit. Daarna wisselt boot A van baan en kan nog twee velden naar voor varen.

Voorbeeld 4



Boot A wou voorwaarts varen, maar hij heeft geen oneven getal gegoid.

Volgens de spelregels moet hij nu het stroomgetal terugvaren, dit betekent 3 velden terug. Hij moet echter maar één veld terugvallen omdat hij wordt opgehouden door boot B.

Een speler kan dus de boot (of boten) die vóór hem ligt vooruitschuiven als er geen piraat van zijn eigen kleur in deze boot zit (zie voorbeeld 2 en 3). Als de rivier door een eigen boot is geblokkeerd, is verder varen onmogelijk en vervallen de overtollige dobbelpunten.

Een boot moet in ieder geval zo ver varen als mogelijk.

Een boot die moet terugvaren, kan niet van baan wisselen. Als een boot in het terugvaren (hij moet altijd binnen dezelfde baan blijven) op een achterliggende boot stoot, wordt hij door deze boot tegengehouden (zie voorbeeld 4).

Zie ook verder bij 'De draaischijf'.

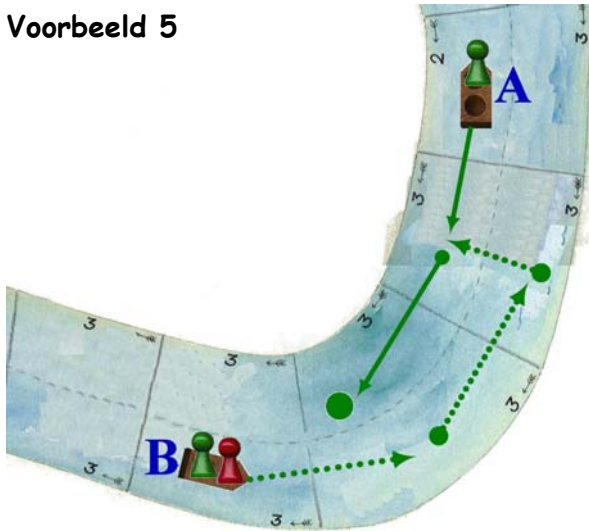
Alleen roeien

In principe gelden de algemene roeiregels.

Bijzonderheid

Als een speler niet wenst te roeien met een boot waarin één van zijn piraten alleen zit, kan deze boot door de medespelers, volgens het stromingsgetal, worden teruggezet. De medespelers moeten dit echter doen vóór de volgende speler zijn keuze aankondigt (zie voorbeeld 5).

Voorbeeld 5



In boot A zit een groene piraat alleen. Speler Groen wil echter met boot B varen en hij dobbelt een 3. Het is nu aan de medespelers om er op te letten dat boot A eventueel terug moet varen en er voor te zorgen dat speler Groen dit niet kan verhinderen door handig te manoeuvreren.

De aandacht van de spelers wordt dus constant gevraagd. Als de medespelers verzuimen om de boot terug te zetten vóór de volgende speler zijn zet aankondigt, blijft boot A op zijn plaats liggen.

Roeien met twee

Als een speler aankondigt dat hij met een boot wil roeien waarin nog een andere speler zit, moeten beide inzittenden om te beginnen de dobbelproef ondergaan. Met de dobbelproef beslissen de spelers of ze samen verder willen roeien of dat ze de andere uit de boot willen kieperen.

Bij het starten in de haven is er geen dobbelproef want de spelers kunnen elkaar nog niet uit de boot gooien. Ze dobbelen beiden met een dobbelsteen.

De dobbelproef

De betrokken spelers beslissen elk voor zich, **in het geheim**, of zij **een dobbelsteen** of **een knuppel** of **helemaal niets** in hun vuist nemen. Bij de dobbelproef houden de betrokken spelers de vuist gesloten boven het speelbord. Daarna openen ze gelijktijdig hun vuist. De inhoud van de vuisten beslist nu over het lot van het gekozen paar.

Bij de **dobbelproef** zijn er nu de volgende **verschillende mogelijkheden**:

De beide spelers hebben een dobbelsteen in hun hand



De beide spelers willen roeien.

Ze dobbelen beiden en de boot roeit volgens het (hoogste) oneven getal vooruit.

Als de beide spelers een even getal hebben gegooid, roeit de boot achteruit volgens het stromingsgetal.

De speler die aan de beurt is, wordt de stuurman. Hij beslist of de boot van baan wisselt of niet, naar waar en hoe de boot vaart en waar de boot, na aankomst in de haven, wordt geplaatst. De stuurman mag boten vooruitschuiven als er geen eigen piraten van zijn eigen kleur in die boten zitten. Het speelt daarbij geen rol of er piraten van zijn kompaan inzitten.

De ene speler heeft een dobbelsteen, de andere speler heeft een lege hand



De argeloze piraat (met de dobbelsteen) die tot roeien bereid was, wordt door zijn listige kompaan (met de lege hand) uit de boot gekieperd.

De uitgeworpen piraat wordt op het oeverveld naast de boot gezet van waaruit hij terug naar de haven kan lopen (dit is de handelswijze als een piraat uit een boot wordt gekieperd).

De boot met de overgebleven piraat vaart achteruit volgens het stromingsgetal.

De beide spelers tonen een lege hand



De beide piraten willen strijd voeren, maar geen van de piraten lukt er in om de andere overboord te gooien. De beide piraten blijven in de boot.

Omdat geen van de piraten roeit, vaart de boot achteruit volgens het stromingsgetal.

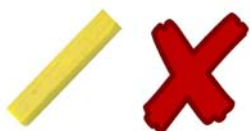
Als één van de partners het vertrouwen in zijn kompaan heeft verloren, kan hij in de dobbelproef ook een knuppel meenemen. Uiteraard zal zijn medespeler dit als een dreiging ervaren en hij zal zich waarschijnlijk ook met een knuppel bewapenen.

Onder de tafel, in het geheim, beslist nu de speler of hij de knuppel al of niet zal gebruiken. Na de strijd worden de knuppels terug op het speelbord gelegd.

De knuppel zorgt voor nieuwe mogelijkheden in de dobbelproef.

Uiteraard kan men, om te bluffen, de knuppel van het speelbord nemen maar de knuppel toch niet gebruiken.

De ene speler heeft een knuppel, de andere speler een lege hand



De speler met de knuppel is sterker. Hij gooit zijn kompaan, die enkel met de blote hand vecht, uit de boot.

De boot vaart achteruit volgens het stromingsgetal.

De ene speler heeft een knuppel, de andere heeft een dobbelsteen

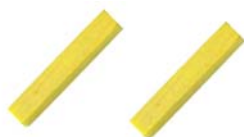


De piraat met de knuppel in de hand wil de strijd aanvatten, maar zijn vreedevolle kompaan begint onmiddellijk krachtig te roeien.

De boot schiet met een ruk naar voor, de aanvaller verliest zijn evenwicht en valt in het water. Recht geschiedt, de booswicht delft het onderspit.

De piraat die in de boot blijft, dobbelt zoals gewoonlijk.

De beide spelers hebben een knuppel



De strijd verloopt zo hevig dat de boot kantelt. De beide piraten vallen in het water en klauteren kletsnat op het aangrenzende oeverveld uit het water.

De volgende speler die aan de beurt komt, zet de lege boot op een vrije aanlegplaats in de haven.

Samenvatting van de dobbelproef



Beide spelers willen roeien. Ze varen volgens het hoogste oneven gedubbelde getal vooruit.



De piraat met de dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart het stromingsgetal terug.



De beide piraten blijven aan boord, de boot vaart het stromingsgetal terug.



De piraat met de lege hand valt uit de boot, de boot vaart het stromingsgetal terug.



De piraat met de knuppel valt uit de boot. De piraat met de dobbelsteen dobbelt alleen.



De beide piraten vallen uit de boot. De boot wordt door de volgende speler terug in de haven gezet.

De draaischijf

Als 2 piraten samen vanuit één boot in de haven starten, kunnen ze de draaischijf 1 veld verder draaien. De schijf wordt niet verdraaid als één of de beide piraten niet akkoord zijn om dit te doen.

Als een start niet lukt omdat de beide inzittenden van de boot een even getal hebben gegooid dan mag de schijf niet worden gedraaid.

Een piraat die alleen in een boot zit en start, mag bij het vertrek uit de haven de draaischijf niet verdraaien.

De draaischijf wordt altijd, na de puntentelling, 1 veld verder gedraaid als er een boot in het doel is aangekomen, om het even of er nu één of twee piraten in de boot zitten.



De puntentelling

Zodra een boot in het doel aankomt, begint de schattenjacht. De draaischijf toont aan welke kostbaarheden de piraten hebben gevonden.

Voorbeeld

Een boot met een rode en een gele piraat komt aan in het doel.

De kleur rood staat op de draaischijf op twee punten (Chinese vaas) terwijl de kleur geel op vier punten staat (gezelschapsspel).

De twee succesrijke schattenzoekers mogen hun telsteen op de succetabel het overeenkomstige aantal punten naar boven schuiven. Rood gaat dus twee velden vooruit en geel gaat vier velden vooruit. Nadat de puntentelling op de succetabel werd aangeduid, wordt de draaischijf één veld verder gedraaid.

Nadat de puntentelling werd doorgevoerd, wordt de draaischijf één veld verder gedraaid.

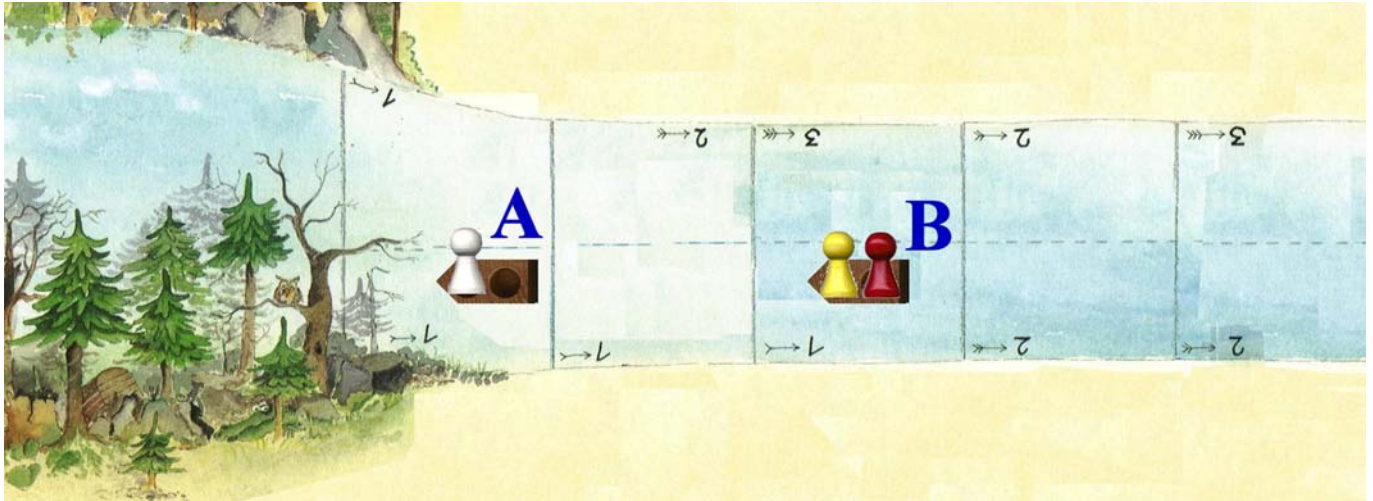
Piraten die in het doel zijn aangekomen, hebben hun schat gevonden en verdwijnen uit het spel. De stuurman, van de boot die in de haven is geland, beslist op welke aanlegplaats de lege boot in de haven wordt teruggeplaatst, zodat wachtende piraten opnieuw kunnen instappen.

Ook als een enkele piraat in het doel roeit, moet de draaischijf (na de puntentelling) één veld verder worden gedraaid.

Het kan gebeuren dat een boot door een andere boot over de aankomstlijn wordt geschoven. Eerst worden de punten worden voor de eerste boot geteld en daarna wordt de draaischijf één veld verder gedraaid.

Daarna vaart de andere boot binnen en er volgt opnieuw een puntentelling waarna de draaischijf opnieuw één veld verder wordt gedraaid.

Voorbeeld 6



In boot A zit een witte piraat alleen. Achter deze boot volgt boot B met een rode en een gele piraat. De draaischijf staat voor wit op 0 punten.



Rood en Geel bundelen hun krachten en dobbelen een drie. Zij bereiken het doel maar duwen ook de boot met de witte piraat in het doel.

De witte pechvogel vindt dus geen schat. Hij moet zijn boot terug in de haven zetten en zijn spelfiguur wordt uit het spel genomen.

Omdat de witte boot in het doel is beland (ook al was het onvrijwillig), moet de draaischijf één veld verder worden gedraaid.

Zodoende staat rood nu op 3 punten (de halsketting) en geel staat op 5 punten (de schatkist).

Het binnenschuiven van boot A heeft dus geloond voor boot B.

Na de puntentelling voor rood en geel wordt de draaischijf opnieuw één veld verder gedraaid.



Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer één van de telstenen een rood veld op de scoretabel heeft bereikt.

Als twee piraten samen aankomen in het doel dan kan het zijn dat de beide piraten in deze zet op de rode velden terechtkomen. De piraat wiens telsteen het hoogst staat op de rode velden wint dan het spel.

Bij een gelijke stand winnen de beide piraten.

Als een speler 5 piraten in het doel heeft gebracht, is het spel ook ten einde. De speler die het hoogst op de scoretabel staat wint het spel.

Laatste vragen

- De wijze van voortbewegen moet luid en duidelijk vóór het dobbelen worden aangekondigd. Er moet dus worden gezegd 'ik loop' of 'ik roei'. Bij het roeien moet ook duidelijk worden gemaakt met welke boot er wordt geroeid.
- Een piraat kan enkel via een boot het doel bereiken, nooit te voet.
- Een boot die terug in de haven werd gedreven, mag bij een hernieuwde start de draaischijf één veld verder draaien.
- In een boot met twee piraten is de stuurman de speler die aan de beurt is. De stuurman beslist of de boot van baan wisselt, waar de boot naar toe vaart en op welke aanlegplaats de boot wordt teruggezet als het doel werd bereikt.
- Als een boot zo geblokkeerd is dat hij gedeeltelijk of helemaal niet kan varen dan vervallen de overtollige dobbelpunten. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als de boot wordt geblokkeerd door een andere boot waarin piraten van de stuurman zitten.
- Een boot moet altijd zo ver varen als hij kan.
- Een boot kan ook meerdere boten vooruitschuiven.
- Bij het varen wordt de boot altijd volgens het hoogst gedobbelde oneven getal verplaatst. De geworpen ogen worden dus niet samengeteld.
- Terugdrijvende boten kunnen door de medespelers worden teruggezet tot de volgende speler zijn zet heeft aangekondigd. Daarna kan het niet meer.
- Als een solovaarder terug in de haven wordt gedreven dan zet hij de boot op een aanlegplaats naar keuze.

Varianten

De sluwe piraat

Normaal gezien volgt de dobbelproef de strikte regels en moeten de beide piraten hun wensen kenbaar maken met hun gesloten vuisten. Men kan echter ook afspreken om de regels van de dobbelproef vrijer te interpreteren.

Zo kan men binnen een team waarin vertrouwen is gegroeid, afspreken dat men van de dobbelproef afziet en onmiddellijk met de dobbelstenen gooit als men wil roeien. De speler die aan de beurt is, gooit dan gewoon met de dobbelsteen en voert geen dobbelproef uit.

De medespeler kan echter op het laatste moment toch nog beslissen om iets anders te doen en zijn kompaan op een heel gemakkelijke manier overboord te kieperen.

Voorbeeld

Ik had de dobbelsteen genomen en hield mijn vuist nog onder de tafel. Mijn partner die me heel erg vertrouwde gooide al met de dobbelsteen. Vooraleer ik mijn vuist boven het speelbord hield, verwijderde ik de dobbelsteen en had nu een lege hand. Mijn kompaan werd dus onherroepelijk uit de boot gekieperd.

Opspringen

De bruine velden zijn doorwaadbare plaatsen. Diegenen die uit een boot zijn geworpen of in de haven geen boot meer vinden, kunnen proberen om een doorwaadbare plaats te bemachtigen. Een doorwaadbare plaats moet met een exacte worp worden bereikt. Van deze plaats uit kan hij later in een boot springen die links of rechts van deze plaats blijft staan. Uiteraard kan een piraat enkel in een boot springen waarin een piraat alleen zit.

Voor de sprong van de doorwaadbare plaats naar de boot moet niet worden gedobbeld. In een boot die al naast een doorwaadbare plaats ligt, kan een piraat onmiddellijk inspringen als hij met een exacte worp op de doorwaadbare plaats terechtkomt.

Als een piraat staat te wachten op een doorwaadbare plaats, kan hij door andere piraten van deze plaats worden weggejaagd. Als een andere piraat evenzeer met een exacte worp op deze plaats terechtkomt dan verdrijft hij deze piraat. De aanvaller mag dan de verdreven piraat op een willekeurig oeverveld of op het ovale verzamelveld plaatsen van waaruit de ongelukkige piraat zijn tocht opnieuw kan beginnen.