



Geheimnis am Riff
 Ravensburger, 1991
 RIEDESSER Wolfgang
 2 - 5 spelers vanaf 7 jaar
 ± 45 minuten

Inleiding

Aan een geheimzinnig rif ligt een wrak met vele waardevolle schatten op de zeebodem. Een groep van schattenjagers heeft dit vernomen en vaart onmiddellijk met hun boot naar de vindplaats. Ieder van hen wil natuurlijk zeer graag de waardevolle schatten naar boven brengen. Zo begint een spannende wedstrijd.

Inhoud

- 1 speelbord ;
- 1 roer met kompas ;
- 1 boot ;
- 5 x 5 duikkaarten ;
- 5 duikers ;
- 40 gebeurteniskaarten (20 x 2) ;
- 2 dolfijnen ;
- 18 schatten ;
- 1 handleiding.

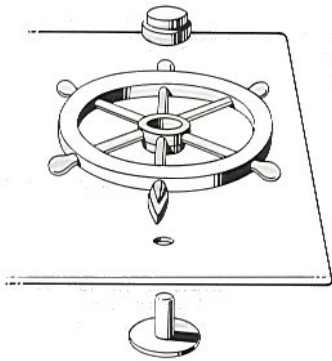
Doel van het spel

De spelers proberen zo veel mogelijk schatkisten van de zeebodem in de boot te brengen, voordat de boot aan de linkerkant van de speelbordrand is aangekomen. Winnaar van het spel is diegene die aan het einde de meest waardevolle schatkisten naar boven heeft gehaald.

Vorbereiding

Voor het eerste spel worden de gebeurteniskaarten, de duikkaarten en de schatten voorzichtig uit het karton losgemaakt.

Vervolgens wordt het roer in het speelbord geplaatst.



De schatkisten worden gemengd en met het cijfer naar onder op de overeenkomstige vindplaatsen op de zeebodem verdeeld.



De zes kleine schatkisten (waarde 2 - 4) worden op de groene velden geplaatst.



De zes middelgrote schatkisten (waarde 3 - 5) worden op de rode velden geplaatst.



De zes grote schatkisten (waarde 4 - 6) worden op de gele velden geplaatst.



Het schip wordt rechtsboven op zijn gemarkeerde uitgangspositie gelegd.



De twee dolfijnen van doorzichtige kunststof horen thuis op het speelbord en worden op de twee, met een dolfijn gemarkeerde startvelden, gelegd.



Iedere speler ontvangt een duiker en zijn duikkaarten in dezelfde kleur.



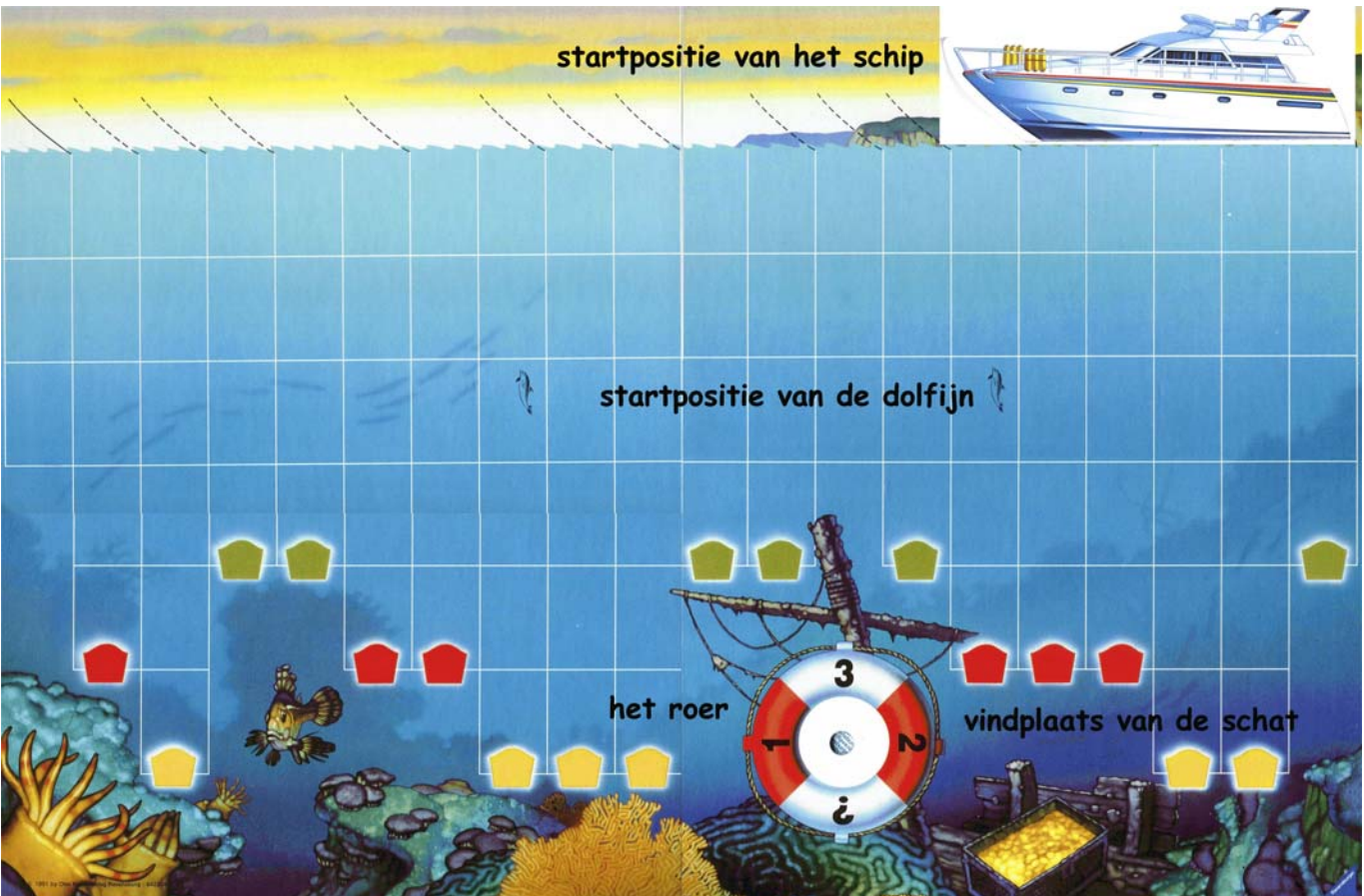
Bij 2 en 3 spelers zijn dat 4 duikkaarten met de waarden 1, 2, 3 en dolfijn.

Bij 4 en 5 spelers zijn dit 5 duikkaarten met de waarden 1, 1, 2, 3 en dolfijn.

Deze duikkaarten legt iedere speler op een rij open voor zich neer.



De gebeurteniskaarten worden geschud en op een stapel naast het speelbord gelegd.



Spelregels

Wie van de spelers het beste duikt, mag beginnen.
Er wordt met de klok mee gespeeld.

De start

Iedere duiker start van de boot op één van de vijf velden onder de boot.

Het duiken

De speler, die aan de beurt is, draait eerst zwierig aan het roer en speelt dan vervolgens één van zijn duikkaarten uit. Beide samen geven aan hoeveel velden de duiker telkens mag zetten. Er mag enkel verticaal en horizontaal worden gezet, niet diagonaal.

In een zet kan een duiker willekeurig vaak afbuigen.

Na de zet wordt de uitgespeelde duikkaart omgedraaid.

Het vraagteken

Blijft het roer op een vraagteken steken, trekt de speler een gebeurteniskaart. Nadat hij de aanwijzingen op de kaart heeft uitgevoerd, speelt hij een duikkaart uit en zet het aangegeven aantal punten.

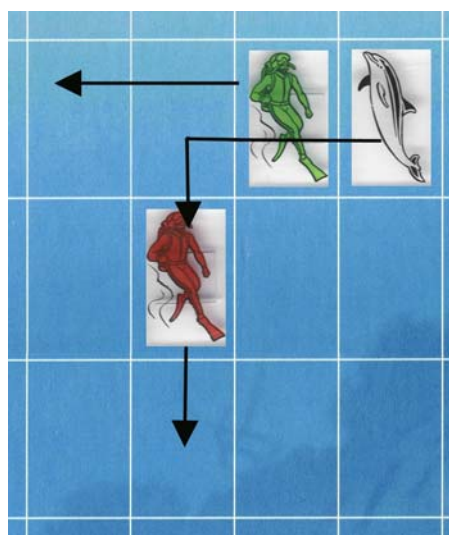
De dolfijn

Een speler kan op elk moment in plaats van een duikkaart met een getal ook een dolfijn met een getal uitspelen. Dan zet hij enkel het aantal op het roer met zijn duiker en mag aansluitend één van de beide dolfijnen op het speelbord 1 tot 3 velden bewegen.

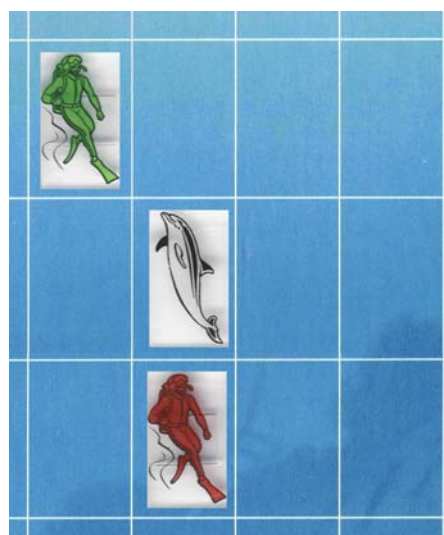
Daarbij wordt het aan de speler overgelaten of hij eerst het getal van het roer zet of eerst de dolfijn beweegt.

Ook de dolfijn kan enkel horizontaal en verticaal worden verzet en mag zo vaak hij wil afbuigen. Het bijzondere aan de dolfijnen is dat zij één of meerdere duikers voor zich kunnen uitduwen.

voor de zet



na de zet



Daardoor kan een speler de eigen duiker vooraanbrengen of vreemde duikers het opduiken bemoeilijken. De inzet van de dolfijn wint met toenemende spelervaring steeds meer aan belang.

Op elk speelveld mag slechts één duiker of één dolfijn staan. Over andere duikers of dolfijnen springen, is niet toegestaan. De duikers moeten eventueel met een omweg duiken.

Als een duiker niet kan zetten, moet hij in dat geval passen. Hij moet echter toch een duikkaart naar keuze omdraaien.

Nog enkele voorbeelden



+



De speler zet zijn duiker 4 velden verder.



+



De speler voert de aanwijzing van zijn gebeurteniskaart uit en zet zijn duiker 1 veld verder.



+



De speler zet zijn duiker 3 velden verder en verplaatst een dolfijn 1 - 3 velden.



+



De speler voert de aanwijzing van de gebeurteniskaart uit en verplaatst een dolfijn 1 - 3 velden.

De schatten

Bereikt de duiker op de zeebodem een schatkist, mag hij die opladen. Als de speler nog punten over heeft, dan kan hij in dezelfde beurt weer naar boven duiken. Hij moet dus niet met het passende puntenaantal de schat bereiken. Een duiker kan in één keer maar maximaal één schat opladen.

De zuurstofvoorraad

Let op ! De zuurstofvoorraad is beperkt !

Iedere speler heeft voor het bergen van een schat maar zo veel beurten ter beschikking, als hij duikkaarten heeft :

- bij 2 en 3 spelers zijn dat : 4 beurten ;
- bij 4 en 5 spelers zijn dat : 5 beurten.

Ten laatste na deze 4 of 5 beurten moet hij terug in de boot zijn. Het aan boord klauteren, telt voor een punt. Na het opduiken vervallen de overtollige punten.

Na het duiken

Als zijn duiker terug in de boot is weergekeerd, moet de speler steeds 3 dingen doen :

- 1. Hij neemt de bovengebrachte schat bij zich (wanneer de duiker er één bij zich had).
- 2. Hij draait zijn duikkaarten zo om, dat ze opnieuw allemaal open voor hem liggen.
- 3. Hij beweegt het schip een markering in de vaarrichting verder naar links.

In de volgende ronde start de duiker weer vanuit de boot voor zijn volgende duik.

De duik mislukt

Is het een duiker in het voorgeschreven aantal zetten niet gelukt met zijn schat terug in de boot te geraken, dan verliest hij de schat en keert onmiddellijk naar de boot terug.

De verloren schat zinkt loodrecht tot op de bodem van de zee, waar ze door iedere duiker weer kan worden opgehaald.

Ook in dit geval draait de speler zijn duikkaarten terug om en beweegt de boot een markering verder.

Vrijwillig opduiken

Een duiker kan op elk moment zijn duikpoging afbreken.

Dit moet hij echter voor het draaien van het roer beslissen. Hij zet zijn duiker dan, in plaats van te spelen, onmiddellijk in de boot.

Een duiker die een schat bij zich heeft en vrijwillig wil opduiken, moet deze vooraf naar de zeebodem laten zinken.

Ook in dit geval draait deze speler zijn duikkaarten terug op en beweegt de boot een markering verder.

Einde van het spel

Wanneer het schip de laatste markering aan de linkerrand van het speelbord heeft bereikt, is het spel ten einde.



De duikers, die op dat ogenblik een schat bij zich hebben, maar nog niet zijn opgedoken, mogen onmiddellijk opduiken en hun schat meenemen.

Niet geborgen schatten blijven op de bodem van de zee liggen.

Nu telt iedere speler de waarde van zijn schatten samen. Wie de hoogste gezamenlijke waarde bereikt, heeft de duikwedstrijd en het spel gewonnen.

Variant voor gevorderde schattenduikers

Om het bergen van de schatten nog lastiger te maken kunnen de duikkaarten worden verminderd.

- Bij 2 en 3 spelers ontvangt dan iedere speler 4 duikkaarten met de waarden 1, 1, 2 en dolfijn.
- Bij 4 en 5 spelers ontvangt dan iedere speler nog slechts 4 duikkaarten met de waarden 1, 2, 3 en dolfijn.