

Der Wettlauf um die meiste Koble.

Hans Dampf

gewitzt **GEWINNT!**



Hans Dampf

Blatz, 1993

WITTIG Reinhold

4 - 8 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Inleiding

Hans Dampf is een wedstrijd met locomotieven en het draait allemaal om de meeste steenkool. De concurrentie is verschrikkelijk groot en het doel is nog ver weg. Al in de eerste bocht moet de wissel correct worden geplaatst om snel in de bocht te kunnen duiken om er met volle kracht uit te komen.

Maar plotseling moet er weer worden geremd omdat er een hindernis op de weg staat en er gaat kostbare tijd verloren. De andere locomotieven worden niet gehinderd en razen door. Doch soms is er ook geluk met een ongeluk en moet een concurrent steenkool wegschenken. Zet dan uw liefste gezicht op, bid en smeeke opdat jij de steenkool van uw concurrent zou krijgen. Alle trucs zijn toegelaten en beloftes kunnen worden gemaakt.

Met een grote voorraad steenkool geraakt men sneller vooruit en kunnen hindernissen uit de weg worden geruimd. En dan komt het einddoel dichterbij en lonkt de overwinning.

Maar pas op ... uw beste vriend kan plotseling uw grootste tegenstander worden en hij kan ook al zijn uitgekookte trucs boven halen.

De speler die als eerste het station aan de andere kant van het speelbord bereikt, wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 1 speciale dobbelsteen (hij geeft alleen de getallen 3 en 4 en tweemaal de getallen 5 en 6) ;



- 8 gekleurde stoomlocomotieven ;



- 5 houten dieren (hindernissen) ;



- 8 steenkolenopslagplaatsen ;



- grote en kleine steenkolen (een grote steenkool = 5 x een kleine steenkool).



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd.
Elke speler kiest zich één locomotief en een startplaats.

Als er maar 4 spelers zijn, vertrekken ze allemaal vanuit hetzelfde station. Als er 5 of meer spelers zijn, dan vertrekken er locomotieven vanuit de beide stations. Het doelveld is dan het station aan de andere kant van het speelbord.

De houten dieren worden willekeurig op het speelbord gelegd. Bij 4 spelers doen ze alle 5 mee, bij 5 of meer spelers slechts 4.

Elke speler zet zijn kolenopslagplaats voor zich op de tafel.
Eén speler neemt de verantwoordelijkheid over de kolenvoorraad.

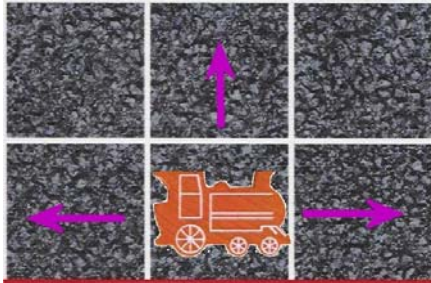
De speler die een 3 werpt, begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop



Voorbeeld van een mogelijke startsituatie met 8 spelers.

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen. Het aantal gegooiden ogen komt overeen met het aantal velden dat hij zijn locomotief verder mag bewegen. Een locomotief mag uitsluitend in één richting worden bewogen en niet diagonaal. Een locomotief mag ook de rode lijnen op het speelbord niet overschrijden.



De aanwezigheid van de rode lijn geeft de locomotief maar drie richtingen om zich te verplaatsen.

Een locomotief mag alleen maar van richting worden veranderd voor of na zijn beurt. Dit kost geen dobbelsteenpunten. Hierbij zet de speler de locomotief in de gewenste richting. Op elk veld mag maar één locomotief staan.

Een speler die het aantal gegooiden ogen met de dobbelsteen niet volledig kan of wil opgebruiken om zijn locomotief te bewegen, ontvangt voor elk niet gebruikt dobbelsteenooog een steenkool van de bank.

Maar : De verkregen steenkolen moeten onmiddellijk willekeurig worden uitgedeeld onder de spelers !

Voorbeeld

Een speler gooit een 6, maar verplaatst zijn locomotief maar 4 velden. Hij krijgt 2 steenkolen uit de bank. Deze steenkolen moet hij uitdelen aan zijn medespelers.

Omdat steenkolen erg belangrijk zijn om het spel te kunnen winnen, zullen alle spelers trachten om zo veel mogelijk van de uitgedeelde steenkolen te bemachtigen. Dit kan door te bedelen, te dreigen, te smeken en deals te sluiten.

Hoe meer steenkolen een speler bezit, hoe sneller hij het doel zal kunnen bereiken. Uiteraard is het van het grootste belang om het aantal steenkolen te verbergen achter de steenkolenopslagplaats zodat de medespelers niet weten hoeveel persoonlijke voorraad elke speler heeft.

Hindernissen

Het kost tijd om hindernissen op de baan te ontwijken. Als een speler over voldoende kolen beschikt, mag hij de weg echter ook vrijkopen door de bank 4 kolen te geven. Hierdoor maakt de speler niet alleen de weg vrij, maar krijgt hij ook de hindernis. Deze hindernis moet hij vóór het gooien met de dobbelsteen op een willekeurige plaats op het speelbord zetten.

De speler die aan de beurt is, mag een hindernis kopen voor 4 steenkolen ook als die niet in de weg staat.

Inhalen en voorbijsteken

Om een locomotief te mogen inhalen die op hetzelfde spoor rijdt, moet de inhalende speler één steenkool afgeven aan de eigenaar van de locomotief die hij inhaalt.

In een spel met 5 of meer spelers kan het ook gebeuren dat de locomotief van de actuele speler een locomotief, die uit de tegenovergestelde richting komt op hetzelfde spoor, wil passeren.

De actuele speler moet dan aan de eigenaar van deze laatste locomotief 2 steenkolen betalen.

Einde van het spel

De speler die als eerste met zijn locomotief in het eindstation aankomt, wint het spel.

Het eventuele overschot aan ogen vervallen.

Bij de laatste zet mag een speler ook alle steenkolen uit zijn voorraad inzetten. Hierbij telt dan elke steenkool als één extra bewegingspunt. Door de steenkolen tactisch te sparen, kan het gebeuren dat een speler nog voor de laatste bocht aan zijn laatste beurt begint en toch het eindstation bereikt.

Belangrijk hierbij is dat, in tegenstelling met de algemeen geldende regels, **een locomotief tijdens de laatste zet wel tweemaal van richting mag worden veranderd** om een bocht te nemen, **maar niet om een hindernis of een andere speler te ontwijken**. Ook inhalen of voorbijsteken is toegestaan tijdens de laatste beurt.

Mochten er tijdens één beurt meerdere locomotieven tegelijk aankomen in het eindstation, dan wint de speler die de meeste kolen heeft overgehouden.

