

KARL MAY-SPIEL

Auf den Spuren von Karl May und seinen Helden

Wolfgang Riedesser



Auf den Spuren von Karl May und seinen Helden

(In het spoor van Karl May en zijn vrienden)

Ravensburger, 1988

RIEDESSER Wolfgang

02 - 05 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

Voorwoord

Karl May (1842 - 1912) heeft in zijn meer dan 70 boeken gegevens neergeschreven en ook zelfs onzalige geschiedenissen en gebeurtenissen over de indianen in het Wilde Westen.

Wie kent niet de onsterfelijke helden zoals Old Shatterhand en Winnetou, de slimme en vrolijke Sam Hawkens of de mooie en jonge zuster van Winnetou Nscho-tschi.

Samen met deze vrienden willen wij een uitstapje maken in het land van de indianen om daar tijdens de reis naar het Zilvermeer opwindende avonturen te beleven met roodhuiden en andere beroemde mannen uit het Wilde Westen.

Inhoud

- 1 speelbord ;
- 5 spelfiguren met voetje ;



Nscho-tschi



Old Shatterhand



Winnetou



Kleine Beer



Sam Hawkens

- 10 hindernissen met voetje (+ 1 reserve) ;



- 2 pijlschijven (+ 1 reserve) ;



- 4 korte schietelastiekjes ;
- 4 lange elastieken ;
- 9 uitrustingen (telkens 3 per motief + 1 reserve) ;
- 20 avontuurkaarten.

Het spelidee

De spelers kruipen in de rol van één van onze helden. Ze gaan op weg en zullen zich tijdens deze tocht regelmatig met elkaar meten.

Diegene onder jullie die de lange en gevaarlijke tocht naar het Zilvermeer als eerste beëindigt, wordt de nieuwe hoofdman van de indianen genoemd.

Doch zoals zo vaak, geldt ook hier dat vooraleer dit te bereiken er verschillende opdrachten tot een goed einde moeten worden gebracht.

Voor het grote zegevuur hebben de indianen het eiland in het Zilvermeer uitgekozen.

Een speler kan slechts opperhoofd worden als hij er in slaagt het Zilvermeer te bereiken met twee dezelfde voorwerpen (uitrustingen), door wiens hulp hij op het eiland kan geraken.

De uitrustingen hebben de volgende betekenis :



de paddel

Wie met twee paddels aan het meer aankomt, kan met de kano het eiland bereiken.



de touwen

Met behulp van de twee touwen kunnen onze helden de overhangende rots beklimmen.



de goudbuidel

De ingang van de geheime ondergrondse gang naar het eiland wordt bewaakt door twee indianen van de Timbaba-stam. Voor twee buidels met goud laten ze u graag begaan.

En zo maken onze helden zich klaar om op weg te gaan om hoog in de bergen in de grotten te gaan zoeken naar de nodige uitrustingen zonder wiens hulp deze wedstrijd niet kan worden gewonnen.

Doel van het spel

Wie bereikt als eerste het Zilvermeer ?

De speler die er als eerste in slaagt om met twee dezelfde uitrustingen in het doelgebied aan het Zilvermeer te geraken wordt de winnaar van het spel en het nieuwe opperhoofd van de indianen.

Vorbereiding

Het spelmateriaal moet voorzichtig uit het stanskarton worden gedrukt.

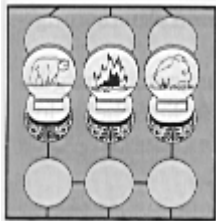
Eerst moeten de 5 spelfiguren en de 10 hindernissenschijfjes voorzichtig uit het karton worden gedrukt en in de voetjes worden geplaatst. Nadat ook de uitrustingen en de pijlen zijn losgemaakt kan het spel beginnen.

Schietbanen klaarmaken

Nu wordt er ook nog wat knutseltalent gevraagd voor het klaarmaken van de schietbanen. Dit gebeurt met de voorziene elastiekjes. Eens de banen zijn gemaakt, moeten de elastiekjes aan het einde van het spel niet meer worden losgemaakt. De tekening beschrijft de werkwijze.



Spelopbouw



Eerst wordt telkens één hindernis op een van de daarvoor voorziene velden geplaatst. De overige vier hindernissen worden later via de gebeurteniskaarten in het spel gebracht.

De avontuurkaarten (gebeurteniskaarten) worden goed geschud en als verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

Iedere medespeler kiest zich een spelfiguur (een held uit het Wilde Westen) en plaatst deze op het startveld, het legerkamp van de Utah's, rechtsonder op het speelbord.



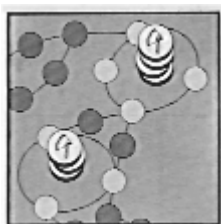
Op elke schietbaan wordt een pijlschijf gelegd.

Nu komen enkel nog de uitrustingen in het spel en dan kunnen we eindelijk beginnen aan onze avonturentocht.

Het aantal uitrustingen is afhankelijk van het aantal medespelers :

- 2 spelers : Bij twee medespelers wordt er met drie gelijke uitrustingen gespeeld.
- 3 spelers : Drie medespelers spelen met 5 uitrustingen : tweemaal twee dezelfde uitrustingen en nog één aanvullende uitrusting.
- 4 spelers : Vier medespelers spelen met 7 uitrustingen : tweemaal twee dezelfde uitrustingen en eenmaal drie dezelfde uitrustingen
- 5 spelers : Vijf spelers spelen met alle negen uitrustingen. Driemaal drie dezelfde.

De overige uitrustingen worden in de speldoos gelegd.

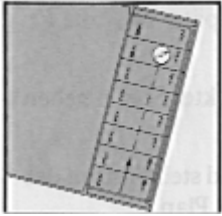


De uitrustingen worden goed gemixt en in twee ongelijke verdeckte stapels in de beide grotten gelegd.

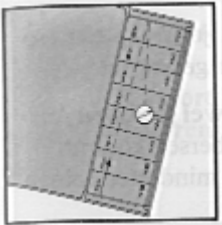
De jacht begint

De kleinste speler opent de jacht naar de kostbare uitrustingen. Er wordt gespeeld met de klok mee.

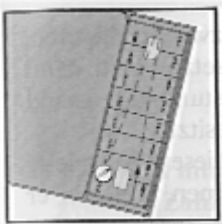
In plaats van te dobbelen, zoals gewoonlijk, legt de speler de pijlschijf op de voor hem meest gunstig liggende elastiek. Hij spannt met de schijf het elastiek aan en laat dan de schijf losschieten.



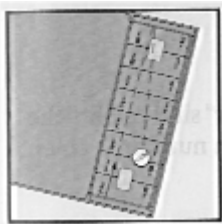
Afhankelijk van de behendigheid van de speler landt de schijf op een gunstig of minder gunstig liggend veld. Het is niet belangrijk in welke richting de pijl ligt maar wel op welk veld hij is terechtgekomen. Alleen met het getal van het veld dat in de schietrichting van de pijlschijf ligt, wordt rekening gehouden. In ons voorbeeld is dat de 3. Elke speler moet, nadat hij heeft geschoten, zijn spelfiguur het aantal velden verzetten.



Bedekt de pijl twee velden dan mag de speler het voor hem meest gunstige veld kiezen. In ons voorbeeld kan hij dus de twee of de drie nemen. Normaal gezien wordt er alleen voorwaarts of zijwaarts verplaatst. Aangezien er zetsplicht is, kan het toch gebeuren dat er ook achteruit moet worden verplaatst in een beurt. Uiteraard mag er in één beurt niet voorwaarts en achterwaarts worden verplaatst.



Als een pijlschijf zich na het schot binnen de twee nulvelden bevindt, dan moet de speler ofwel blijven staan ofwel een avontuurkaart nemen.



Als de pijlschijf zich bevindt tussen het 0-veld en het 1-veld dan mag de speler geen avontuurkaart nemen. De speler heeft enkel de keuze tussen de spelfiguur één veld te verzetten ofwel de spelfiguur te laten staan.

De speelvelden

De gele grottenvelden

Van zodra een speler met het juiste getal op een willekeurig geel veld komt, mag hij één van de in de grot verdekt liggende uitrustingen nemen en deze open voor zich op de tafel leggen. In het verdere spelverloop kan hij zich bij het opnieuw betreden van een grot zijn tweede verdekte uitrusting vergaren.

Als een speler twee uitrustingen heeft verzameld dan kan hij later proberen deze uitrustingen te ruilen. Daarvoor moet hij opnieuw een geel grottenveld betreden. Hij neemt de verdekte uitrusting en kan deze ruilen met één van zijn al verzamelde uitrustingen. De geruilde uitrusting wordt opnieuw verdekt in de grot teruggelegd.

Aandacht : Een speler mag nooit meer dan twee uitrustingen voor zich hebben liggen !

Met de verzamelde uitrustingen probeert elke speler zo snel mogelijk het doelveld aan het Zilvermeer te bereiken.

De steengrijze speelvelden

Op alle steengrijze speelvelden is er maar plaats voor hoogstens twee spelers. Als een speler met een juist schot (een juist getal) op het veld van een tegenstander terecht komt, dan mag hij van die speler een uitrusting afnemen als hij zelf nog maar één uitrusting heeft.

Heeft de speler twee uitrustingen dan moet hij met deze medespeler een uitrusting ruilen. Hij kan zelf bepalen welke hij wil houden en welke hij wil afgeven.

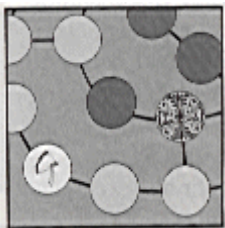
De blauwe riviervelden

De blauwe riviervelden van de wildstromende 'Grand River' zijn zeer gevaarlijke velden. Ze mogen niet worden betreden en kunnen alleen met een beheerste zet worden oversprongen.

Hindernissen

Niet alleen de rivaliserende medespelers hinderen een snelle jacht maar ook de verscheidene hindernissen kunnen voor heel wat oponthoud zorgen. Daarbij speelt het helemaal geen rol of het om een grizzlybeer, een bizon, een overhangende rots, een vuur of een ton met dynamiet gaat. Geen enkele van deze hindernissen kunnen oversprongen of overwonnen worden. Enkel wanneer de spelfiguur er met een goed gemikt schot (juiste getal) juist op landt, mag hij de hindernis uit de weg ruimen en naast het speelbord leggen.

Avontuurkaarten



Wie met zijn pijlschijf tussen de 0-velden terecht komt, mag een avontuurkaart nemen. Een speler moet een avontuurkaart nemen als hij met zijn spelfiguur op het overeenkomstige avontuurveld landt (het veld met de indianenpluimen).

De opdracht op de avontuurkaart moet onmiddellijk worden uitgevoerd. Wie op basis van een avontuurkaart opnieuw op een avontuurveld komt, moet een nieuwe avontuurkaart nemen en ze ook onmiddellijk uitvoeren. Hindernissen zullen met behulp van een avontuurkaart nooit kunnen worden oversprongen.

Hindernissen inzetten

Aanvullende hindernissen kunnen via de avontuurkaarten in het spel worden gebracht. Let er wel op dat hindernissen slechts tussen het Night-Canyon veld (met inbegrip van dit veld) en het uiteindelijke doel, het Zilvermeer kunnen worden ingezet op de steengrijze velden. De hindernissen kunnen dus niet tussen het startveld en het rode Night-Canyon veld worden gezet.

Einde van de wilde jacht

Als een speler er in slaagt om met twee identieke uitrustingen het doelveld, het Zilvermeer, exact te bereiken met een raak schot (het juiste getal) is het spel ten einde. Deze speler heeft de wedstrijd gewonnen en wordt zo het nieuwe opperhoofd van de indianen. Ugh, ik heb gesproken en veel geluk gewenst !

Waarover wordt er geen strijd geleverd ?

Avontuurkaarten

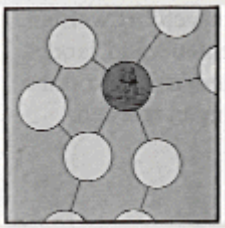
Indien een avontuurkaart wordt getrokken, moet ze onmiddellijk worden uitgevoerd. Als een avontuurkaart wordt doorgegeven aan een andere speler dan moet de speler die de kaart nu in zijn handen heeft ze uitvoeren als hij aan de beurt is.

Als een speler door een avontuurkaart op een veld komt waarop zich al een andere speler bevindt dan gelden ook hier de grondregels van een ontmoeting : de jacht op een uitrusting of de ruil van een uitrusting.

Uitrustingen

In elke speelronde lukt het een speler wel om een uitrusting te pakken te krijgen. Voor sommigen kan het wel even duren maar wees niet bang. In het verdere spelverloop zal er zo fel en heftig strijd worden geleverd of ruilen worden opgezet zodat iedere speler wel eens trotse eigenaar zal zijn van een degelijke uitrusting.

Night-Canyon



Het Night-Canyon veld mag door een speler slechts betreden of overschreden worden als hij minstens één uitrusting voor zich op tafel heeft liggen.

Indien een speler een uitrusting verliest na het rode Night-Canyon veld, dan moet deze speler toch niet terugkeren naar de grottenvelden om daar opnieuw een uitrusting te halen. De speler mag uiteraard terugkeren maar hij mag ook proberen een uitrusting te stelen van één van zijn medespelers.

De speelvelden

De gele velden

De gele grottenvelden mogen slechts door één speler tegelijk worden betreden. Een speler mag in de loop van het spel meermaals op hetzelfde gele veld terugkeren.

De steengrijze velden

Op deze steengrijze velden zal de meeste beweging zijn aangezien er op deze velden ontmoetingen kunnen plaatsvinden tussen de verschillende jagers. Tijdens deze ontmoetingen zal er worden gejaagd op uitrustingen of zullen er uitrustingen worden geruild.

Let er wel op dat er nooit meer dan twee figuren tegelijkertijd op deze velden mogen staan.

De blauwe velden

De blauwe velden tonen het brongebied van de 'Grand-River'. Deze gevaarlijke velden kunnen niet worden betreden aangezien de stroming daar veel te sterk is. Ofwel worden deze velden met een fantastische sprong overschreden ofwel wordt er omzichtig omheen gegaan.

Blijven staan

Als een speler met zijn pijlschijf een 0 schiet dan moet hij met zijn spelfiguur blijven staan. Staat hij op dat moment met een medespeler op hetzelfde veld dan mag hij noch van deze speler een uitrusting afnemen noch met deze speler een uitrusting ruilen.

Doelveld

Het doelveld, het Zilvermeer, moet met een exacte worp (getal) worden bereikt. Heeft de speler een te hoog getal geschoten dan moet hij zich met zijn spelfiguur verder van het Zilvermeer verwijderen.

Zetplicht

Bij deze jacht door het Wilde Westen heerst er voor iedereen zetplicht. Dit wil zeggen dat het geschoten getal aansluitend volledig moet worden gebruikt, eventueel door terug te gaan. Een speler kan zich niet bewegen als hij zowel voorwaarts als achterwaarts door een hindernis wordt verhinderd om zijn zet te kunnen doen. In dat geval blijft hij gewoon staan.



