

Mississippi  
Mattel, 1987  
SIEGERS Roland  
3 - 6 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

## Spelidee en doel van het spel

De Mississippi, de vader van de waterlopen zoals de indianen de rivier noemen, is de grootste stroom van Noord-Amerika en is 6.420 kilometer lang, waarvan ongeveer 3.000 kilometer goed bevaarbaar is.

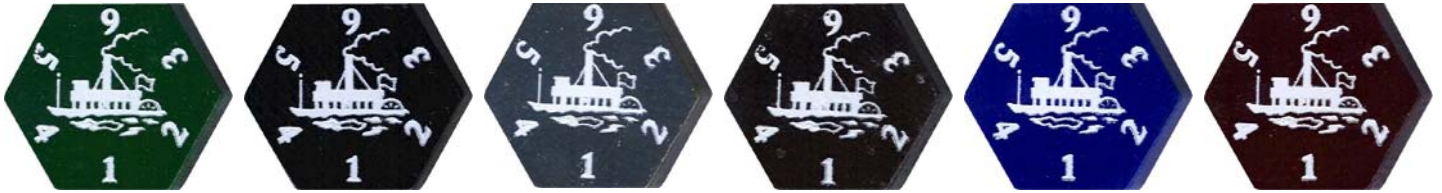
Iedereen kent de reusachtige stoomboten die daar op het water varen. Om deze schepen gaat het in dit spel. De spelers kruipen in de rol van kapitein van een stoomboot van de Mississippi. Ze moeten een vooraf bepaald traject om het snelst afleggen. De spelers die als eerste het doel bereikt, wint het spel.

Dus stoom er maar op los maar wees op je hoede want het hout is beperkt. De houtvoorraad die aan het begin van het spel werd bedeed, is onvoldoende om het doel te bereiken.

Dus laat je in groep meedrijven of op het juiste moment terugvallen om de houtvoorraad aan te vullen.

# Spelvoorbereiding

1. Elke speler ontvangt **een zeshoekige speelsteen** als symbool voor zijn stoomboot.



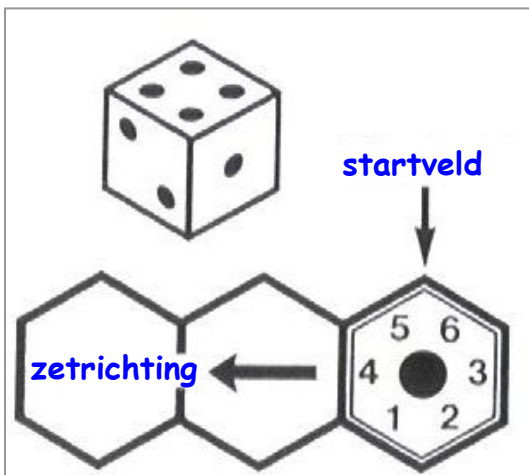
2. De **houtvoorraad** wordt op de volgende manier aan de spelers verdeeld:

- in een spel met 3 spelers: elk 20 stuks
- in een spel met 4 spelers: elk 15 stuks
- in een spel met 5 spelers: elk 12 stuks
- in een spel met 6 spelers: elk 10 stuks



3. Een **startspeler wordt uitgeloot**. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

4. De startspeler **gooit met de dobbelsteen**. Het aantal gegooiden ogen geeft aan welke van de zes zijden van de speelsteen naar voor, in de zetricting, moet worden gelegd. De startspeler plaatst zijn stoomboot op het startveld.



## Voorbeeld

Met de dobbelsteen gooien. Het aantal ogen geeft de zijde aan waarop de speelsteen in de zetricting moet worden gelegd. In ons voorbeeld op de vier.

5. De medespelers bepalen op dezelfde manier de voorzijde van hun stoomboot en plaatsen hun stoomboot op het startveld als zij aan de beurt zijn.

6. Daarna wordt de dobbelsteen niet meer gebruikt.



# Spelverloop

Er zijn twee mogelijkheden om de stoomboot voort te bewegen:

- A. Door het gebruiken of het verzamelen van houtblokken.
- B. Door het aanleggen aan een andere stoomboot.

## A. De houtblokken

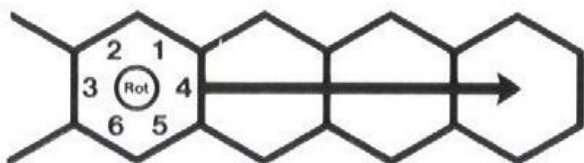
- De speler die aan de beurt is, beslist hoeveel velden hij zijn stoomboot beweegt (voorwaarts of achterwaarts). Voor **elk veld** waarvoor hij zijn stoomboot **voorwaarts** beweegt, moet hij **één houtblok** gebruiken. Het gebruiken van een houtblok gebeurt door het houtblok terug in de doos te leggen. Voor elk veld dat de stoomboot achterwaarts gaat, ontvangt de speler een houtblok terug.
- De stoomboot mag tijdens zijn beurt **niet worden gedraaid**. Ook tijdens het wisselen van een richting, aan de oever van een rivieroversteek, wordt de stoomboot niet gedraaid. Het getal dat voor de wending naar voor wijst, is na de wending dus achteraan.



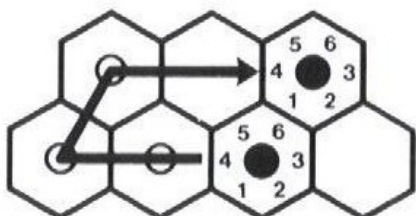
Per veld voorwaarts = 1 houtblok

### Voorbeeld

drie velden voorwaarts = drie houtblokken



Het getal dat op de stoomboot naar voor wijst, speelt geen rol.



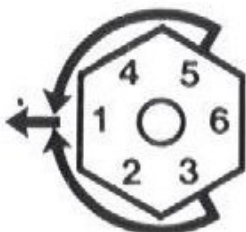
De speelsteen mag tijdens de beurt niet worden gedraaid, ook niet bij een wending.

- Uitgezonderd bij de allereerste zet, weg van het startveld, mag de speler die aan de beurt is, zijn stoomboot **kosteloos één draai (60°)** naar links of rechts draaien. Elke **bijkomende draai** die de speler wil uitvoeren, kost hem telkens **één houtblok**.

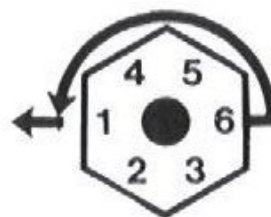
Vóór elke beurt heeft de speler recht op een kosteloze draai. Elke extra draai kost telkens één houtblok.



kosteloze draai



draai kost 1 houtblok



draai kost 2 houtblokken

- Op een veld kan altijd maar één stoomboot staan. Een veld waarop een andere stoomboot staat, wordt oversprongen. Men kan dus één veld verder gaan als gebruikelijk.



Bezette velden tellen niet mee.

### Voorbeeld

De stoomboot wordt vier velden ver gezet, de speler moet maar drie houtblokken betalen.

➤ In één beurt kan men maximaal 15 vrije velden achterwaarts varen. Voor elk vrij veld ontvangt men één houtblok.

Achterwaarts varen: hoogstens 15 vrije velden ver.

➤ Als een speler, in de loop van het spel, niet voorwaarts kan varen omdat hij geen houtblokken meer heeft, dan moet hij achterwaarts varen. Ook als er geen houtblokken meer in de voorraad zijn, moet hij achterwaarts varen.

Een speler heeft zetplicht !

## B. Het aanleggen

Aangezien de houtvoorraad zeer beperkt is, is het onmogelijk voor een speler om het doel te kunnen bereiken als er niet de mogelijkheid zou zijn om de stoomboot voort te bewegen dankzij het aanleggen.

Alleen de speler die aan de beurt is, kan aanleggen.

➤ **Alleen de speler die aan de beurt is**, kan deze specifieke voortbeweging van de stoomboot veroorzaken en wel **alleen aan het einde van zijn beurt** (niet aan het begin en ook niet tijdens zijn beurt).

➤ Liggen er aan het einde van de beurt (zowel voorwaarts als achterwaarts) twee stoomboten zijde aan zijde, dan wordt het **verschil tussen de raderen** van de twee stoomboten die **aan elkaar grenzen**, vastgesteld. De **stoomboot met het hoogste getal** (dat moet dus niet de stoomboot zijn van de speler die de zet heeft gedaan) wordt het verschil tussen de raderen naar voor geschoven. Voor deze beweging zijn geen houtblokken nodig.

Als de **getallen** van de raderen die aan elkaar grenzen **gelijk zijn, gebeurt er niets**.



### Voorbeeld 1

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 5 voor rood en 3 voor groen. Dit betekent dat de rode stoomboot het verschil vooruit mag gaan ( $5 - 3 = 2$ ). Het bezette veld wordt niet meegeteld.



### Voorbeeld 2

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 2 voor rood en 6 voor groen. Dit betekent dat de groene stoomboot het verschil vooruit mag gaan ( $6 - 2 = 4$ ).

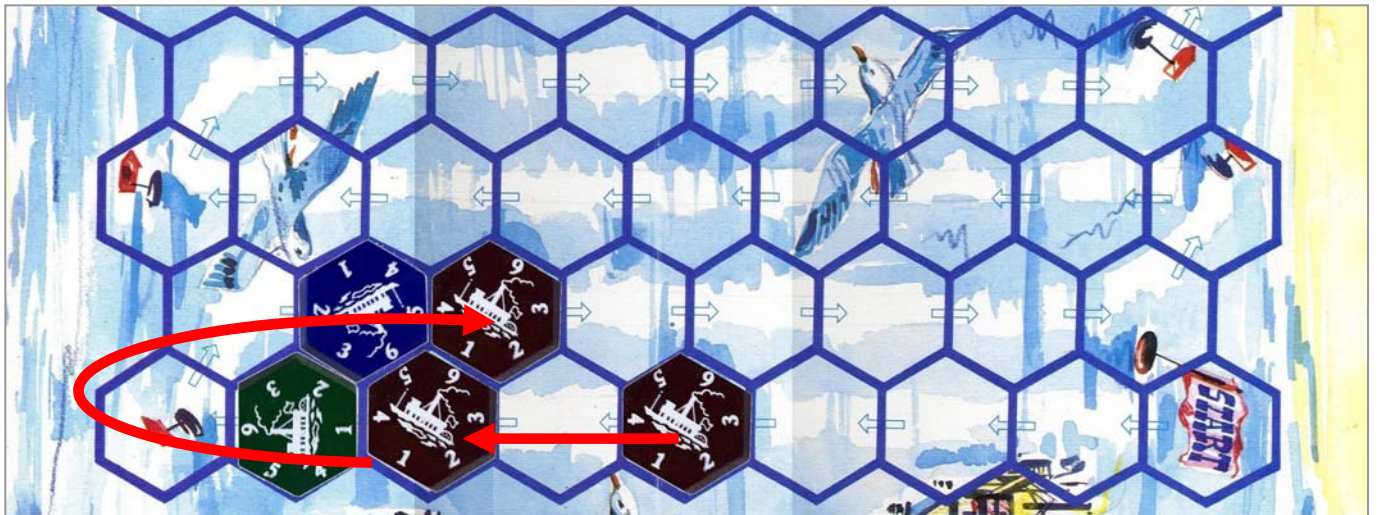


### Voorbeeld 3

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 5 voor rood en 5 voor groen. Er is geen verschil tussen de raderen en er gebeurt dus niets.

➤ Als de stoomboot van een speler aan het einde van zijn beurt aan twee of meerdere stoomboten ligt (theoretisch kunnen er bij zes spelers dus 5 stoomboten aan één andere stoomboot grenzen), dan geldt het volgende:

1. Als de stoomboot van de speler, die de beweging heeft gemaakt, **één positief verschil** heeft ten opzichte van één of meerdere andere stoomboten, dan gaat zijn stoomboot het positieve verschil naar voor.



#### Voorbeeld 4

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 4 voor rood en 1 voor groen. Dit is een positief verschil van 3. Het verschil tussen de raderen van de rode stoomboot en de blauwe stoomboot bedraagt 1 negatief. De rode stoomboot mag drie velden vooruit gaan.

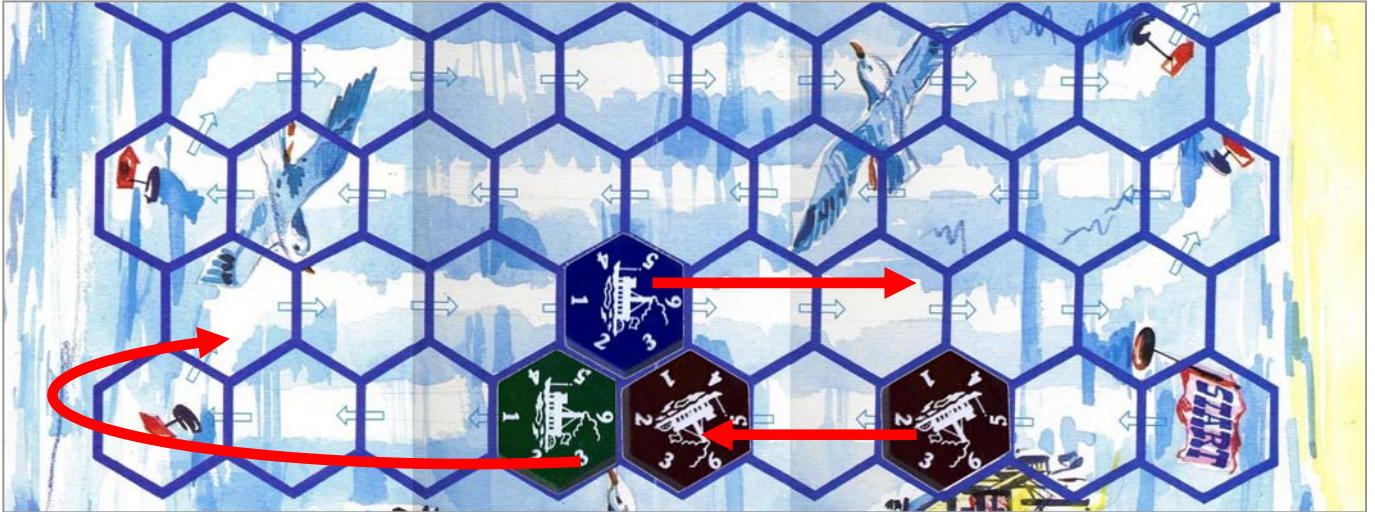
2. Als de stoomboot van de speler, die de beweging heeft gemaakt, **twee of meer positieve verschillen** heeft ten opzichte van één of meerdere andere stoomboten, dan gaat zijn stoomboot steeds **de som van de positieve verschillen** naar voor (de negatieve verschillen hebben geen effect).



#### Voorbeeld 5

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene en de blauwe stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 6 voor rood en 3 voor groen. Dit is een positief verschil van 3. Het verschil tussen de raderen van de rode stoomboot en de blauwe stoomboot bedraagt eveneens een positief verschil van 3. De rode stoomboot mag  $3 + 3 = 6$  velden vooruit gaan.

3. Als de stoomboot van de speler, die de beweging heeft gemaakt, **één of meerdere negatieve verschillen** heeft ten opzichte van één of meerdere andere stoomboten, dan gaan de stoomboten van de medespelers om het desbetreffende verschil elk op hun beurt het verschil naar voor.  
Op hun beurt betekent dat de speler die met de wijzers van de klok mee als eerste aan bod komt, ook als eerste zijn zet mag doen.



#### Voorbeeld 6

De rode stoomboot eindigt zijn zet naast de groene en de blauwe stoomboot. De raderen die elkaar raken hebben de waardes 2 voor rood en 6 voor groen en 1 voor rood en 3 voor blauw.

Dit betekent dat er geen positief verschil door de rode stoomboot wordt behaald.

De stoomboten van de medespelers worden op hun beurt (de eerste speler met de wijzers van de klok mee als eerste) nu respectievelijk 4 en 2 velden naar voor gezet.

#### Belangrijk !

Als de stoomboot van een medespeler, die op de speciale manier wordt voortgedreven, opnieuw aan een stoomboot van een speler aanlegt en er ontstaat opnieuw een positief verschil voor de speler die aan de beurt is, dan mag hij opnieuw vooruitgaan.



#### Voorbeeld 7

Na de zet van de blauwe stoomboot is de speler met de rode stoomboot als eerste aan de beurt. De speler met de rode stoomboot zet het positieve verschil van 4 vooruit en landt met zijn stoomboot voor blauw. Door dit aanleggen heeft de blauwe stoomboot opnieuw een positief verschil van 2 (5 - 3) en gaat daarom 2 velden vooruit.



### Voorbeeld 8

Het resultaat na voorbeeld 7.

4. Het hierboven beschreven spelverloop kan kettingreacties veroorzaken. Als de speler, nadat hij werd voortgedreven, opnieuw aan één of meerdere spelers aanlegt, lokt hij opnieuw de beschreven aanlegreacties uit. Het is zelfs zeer goed mogelijk dat hij later opnieuw terug wordt voortgedreven omdat één of meerdere stoomboten die door zijn zet worden vooruit gedreven later opnieuw aan zijn stoomboot aanleggen. Het kan ook zijn dat hij op die manier stoomboten die hij heeft vooruit gedreven nogmaals vooruitduwt omdat hij opnieuw geen positieve verschillen kan voorleggen.



### Voorbeeld 9

Blauw is de speler die aan de beurt is. Het eerste aanleggen van blauw.



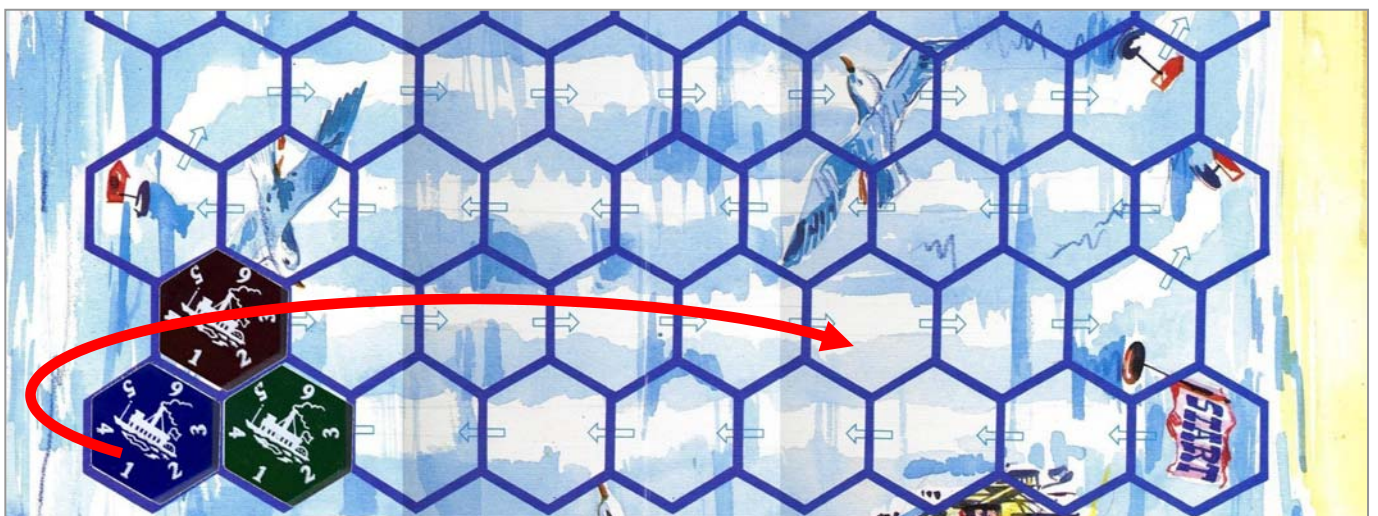
**Voorbeeld 10**

Het tweede aanleggen van blauw. De blauwe stoomboot mag 1 veld vooruit gaan en komt net voor de groene boot te liggen.



**Voorbeeld 11**

Het derde aanleggen van blauw. De groene stoomboot mag 1 veld vooruit.



**Voorbeeld 12**

Het vierde aanleggen van blauw. De blauwe stoomboot mag 5 velden vooruit.

### Aandacht !

Ook bij de kettingreactie geldt dat enkel het aanleggen aan de speler die door zijn oorspronkelijke zet de desbetreffende beweging heeft uitgelokt, nieuwe aanlegreacties mogelijk zijn.

Wordt daarentegen de stoomboot van een andere speler geraakt, dan gebeurt er niets.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een stoomboot het doelveld heeft bereikt of het doelveld zou overschrijden.

De andere spelers kunnen verder spelen om de volgende plaatsen te bepalen.

