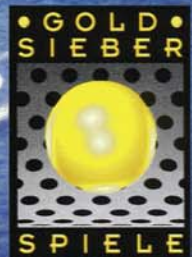


Werner HODEL

THE MISSISSIPPI QUEEN



Mississippi Queen
Goldsieber, 1997
HODEL Werner
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Inleiding

Mississippi Queen is een spannende wedstrijd met schepradstoomboten voor drie tot vijf spelers vanaf 10 jaar.

In de wedstrijd om de titel van "Mississippi Queen" voor de snelste schepradstoomboot op de Mississippi, leveren de kapiteins een adembenemende strijd.

Om het de spelers in het begin van het spel wat eenvoudiger te maken, hebben wij deze regels in twee delen opgevat.

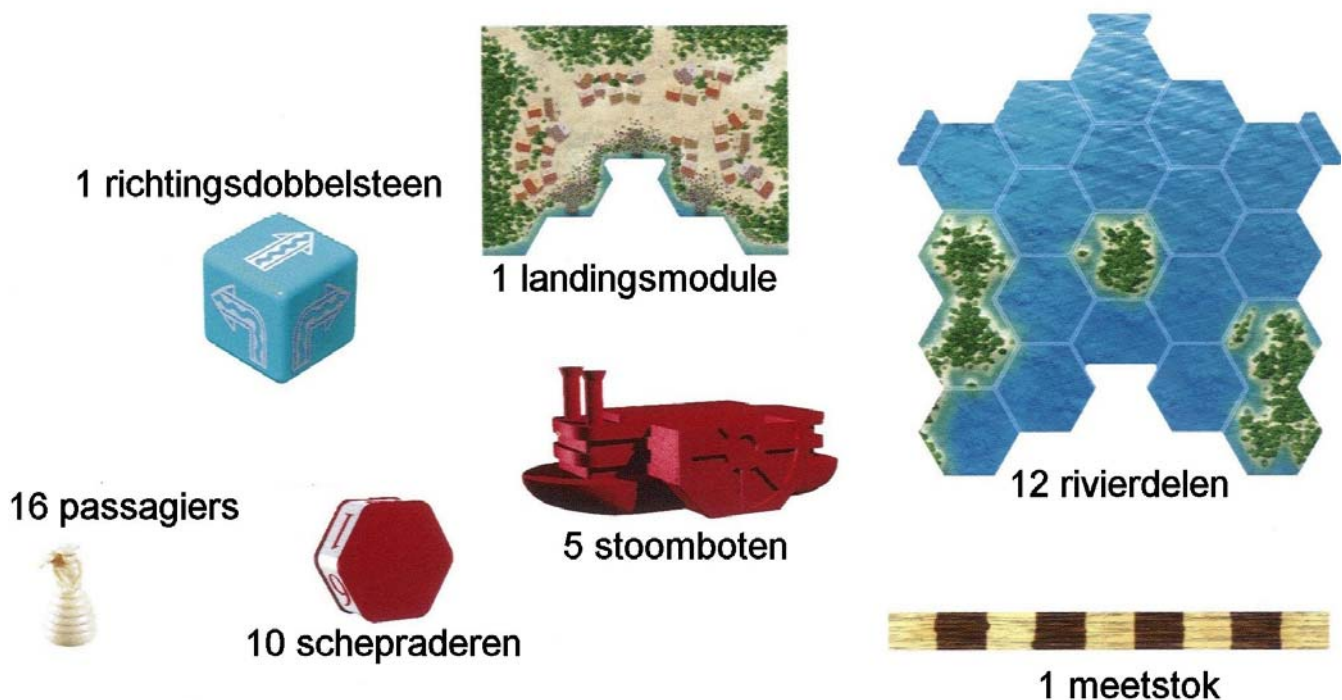
In het eerste deel vindt u de regels voor een kort beginspel, de Mississippi Queen vaarschool. Deze versie is uitsluitend bedoeld voor spelers die dit spel voor de eerste maal spelen. Hierin maakt u zich vertrouwd met de beweging van de stoomboten en de grillige loop van de rivier.

Van zodra u dit spel éénmaal hebt gespeeld, bent u klaar voor het tweede deel en de echte wedstrijd. Hier komen de passagiers in het spel en wordt het spel werkelijk tactisch.

Het is dus aan te raden de regels van het tweede deel, het passagiersspel, slechts te lezen nadat u het korte spel hebt gespeeld.

Spelmateriaal

- 12 rivierdelen (waarvan één startveld);
- 1 landingsmodule;
- 1 meetstok;
- 5 schepradstoomboten;
- 10 schepraderen;
- 16 passagiers;
- 1 richtingsdobbelsteen (2 x links, 2 x rechtdoor en 2 x rechts);
- 1 blad zelfklevers.



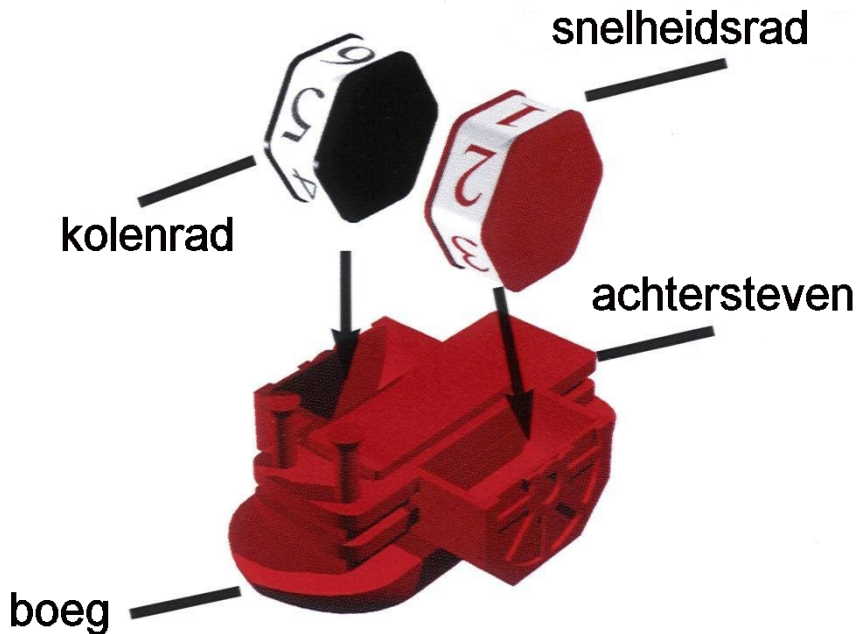
De Mississippi Queen vaarschool

Spelvoorbereiding voor het instapspel

Eerst worden de schepraders van de getallenklevertjes voorzien.

Elke speler ontvangt één stoomboot en twee schepraders (één rood en één zwart scheprad). Het rad met de rode cijfers is het snelheidsrad en komt in de linkerruimte van de stoomboot (de voorzijde van de boot is rond). Om te beginnen wordt het snelheidsrad op 1 gedraaid.

Het rad met de zwarte cijfers is het kolenrad en komt in de rechterraimte van de stoomboot. Om te beginnen wordt het rad met de zes naar boven geplaatst.



Uit de twaalf rivierdelen wordt het startdeel met de velden 1 tot 5 gezocht en midden op de tafel gelegd.

Van de overige elf rivierdelen worden er drie willekeurig uitgekozen en als verdekte reservestapel naast het startdeel gelegd. De resterende rivierdelen worden in het instapspel niet gebruikt.

De landingsmodule wordt open onderaan de drie rivierdelen gelegd.

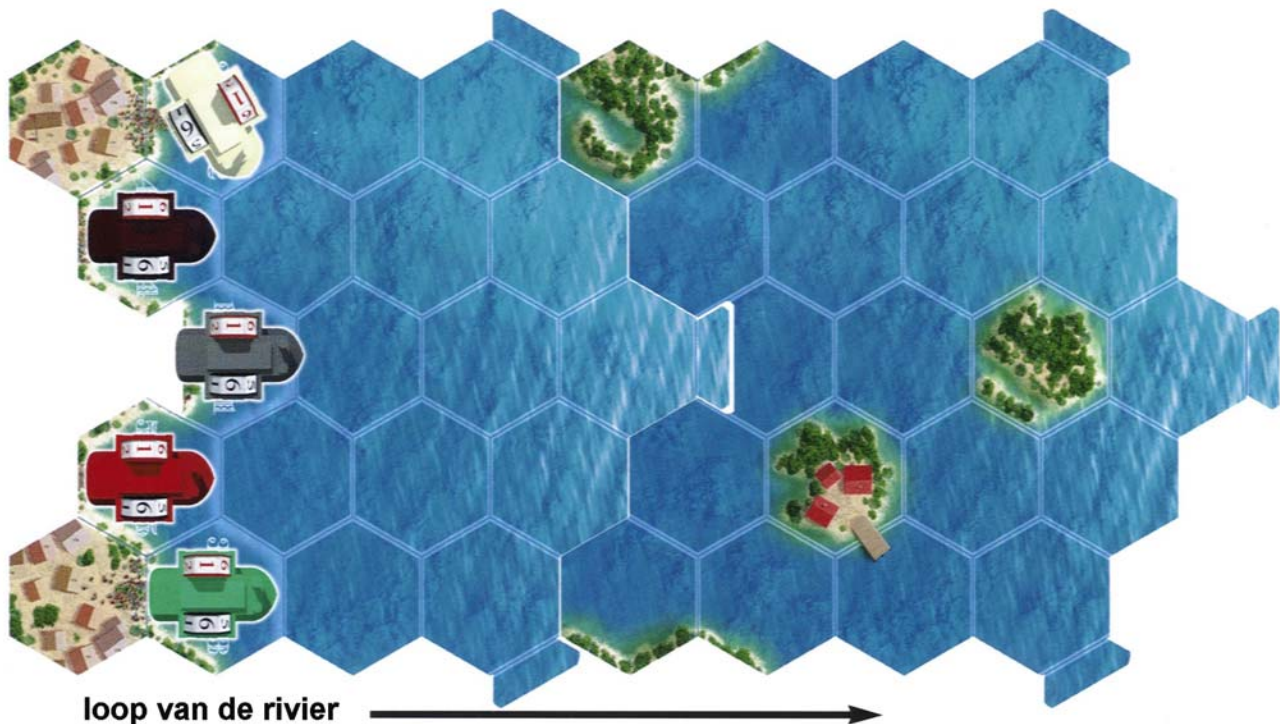
De richtingsdobbelsteen wordt klaar gelegd.

De passagiers en de meetstok worden in het instapspel niet gebruikt en blijven derhalve in de doos.

Startopstelling

Het eerste rivierdeel wordt nu aan het middelste verbindingsstuk van het startdeel vastgemaakt.

Voorbeeld van een mogelijke startopstelling



De **jongste speler** begint.

Hij plaatst zijn stoomboot op het veld 1. De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De tweede speler plaatst zijn stoomboot op veld 2, de derde speler op veld 3, ... enzovoort. De spelers mogen hun stoomboot in een willekeurige vaarrichting plaatsen. De wedstrijd kan nu beginnen.

Het spelverloop

De snelheid en de kolenvoorraad

De speler met de stoomboot op veld 1 begint het spel. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, mag telkens voor de verplaatsing op het snelheidsrad (het rad met de rode cijfers) de snelheid instellen. De speler kan de actuele snelheid behouden of de snelheid kosteloos met één cijfer verhogen of verminderen.

Als de speler de snelheid met meer dan één wil verhogen of verlagen dan moet hij daarvoor kolen verbruiken. Voor elke extra verhoging of verlaging betaalt hij één kolenpunt.

Voorbeeld

De snelheid verhogen van 2 naar 4 kost één kolenpunt.

De snelheid verlagen van 6 naar 3 kost twee kolenpunten.

De gewijzigde kolenvoorraad moet meteen op het kolenrad (met de zwarte cijfers) duidelijk worden gemaakt. Als het laatste kolenpunt wordt verbruikt, wordt het scheprad uit de boot genomen en terug in de doos gelegd.

Als een stoomboot zonder kolenrad later in het spel toch nog een kolenpunt moet gebruiken, valt de eigenaar van deze stoomboot uit het spel. De boot wordt terug in de doos gelegd.

In dit instapspel is de kans erg klein dat dit zal voorkomen.

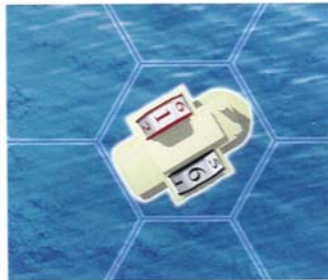
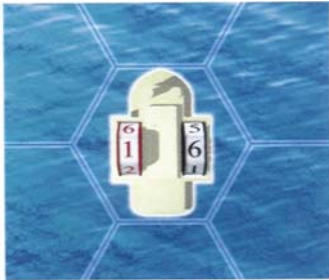
Varen en draaien

De ingestelde snelheid bepaalt het aantal velden dat men in één zet **moet** doen. Dit betekent dat de speler bij een ingestelde snelheid '4' ook 4 velden verder moet gaan. Voor elk bewegingspunt moet men één veld in de vaarrichting (met de boeg, de ronde zijde van de boot, vooraan) vooruit gaan. **Achteruit varen is niet toegestaan.**

De stoomboten varen normalerwijze steeds over onbezette velden (Zie de uitzondering: 'Opzij duwen van vreemde boten' op pagina 7).

De stoomboten mogen nooit op of over de eilanden heen varen en uiteraard ook niet over de oevers of over de rand van het speelbord.

Per beurt mag een speler met zijn boot **één draai van 60°** (om het even in welke richting) **kosteloos** uitvoeren.



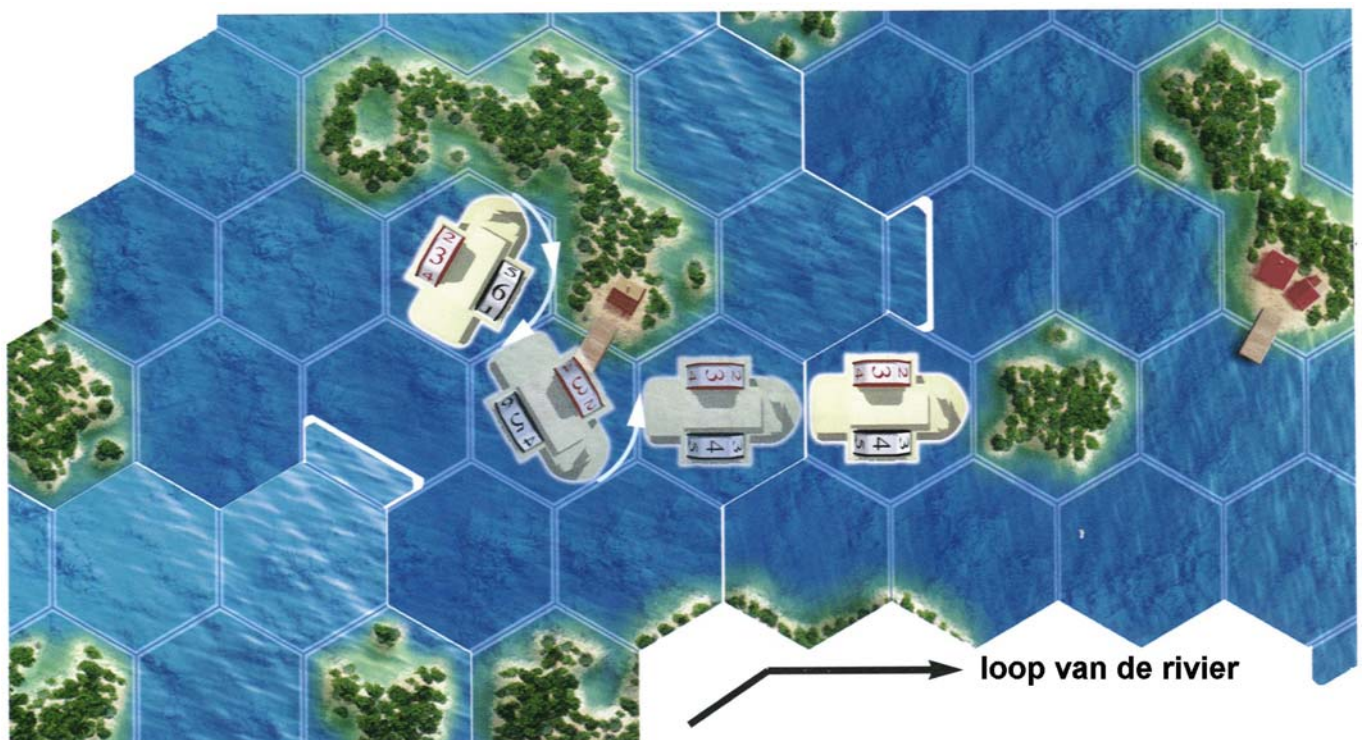
De stoomboot maakt hier een draai van 60° naar rechts.

Elke verdere draai van 60° kost alweer een kolenpunt. Het kolenrad wordt telkens onmiddellijk teruggedraaid.

Een speler mag zijn stoomboot **vóór**, **tijdens** of **na** zijn beurt draaien.

Voorbeeld

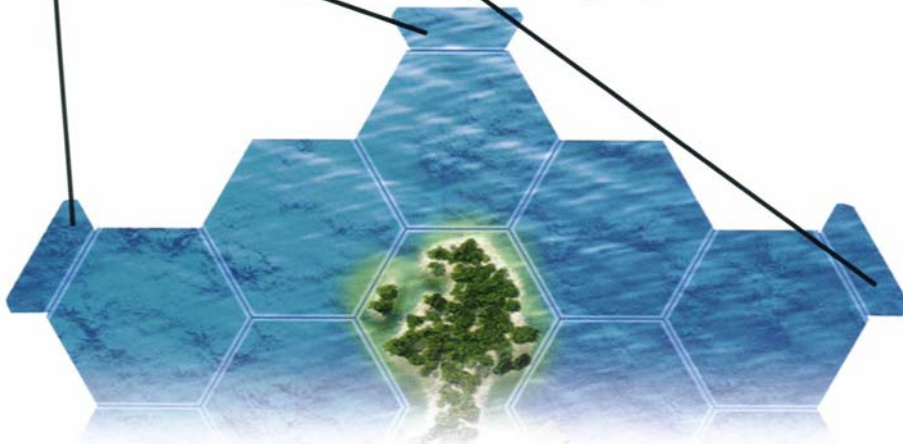
De boot moet, hoewel hij slechts drie velden vooruit gaat, drie wendingen maken. Dat kost hem in totaal twee kolenpunten.



De loop van de rivier bepalen

Telkens wanneer een stoomboot op een rivierdeel komt waarop zich nog géén andere stoomboot bevindt, moet zijn kapitein een nieuw rivierdeel aanbouwen. Hij dobbelt met de richtingsdobbelsteen.

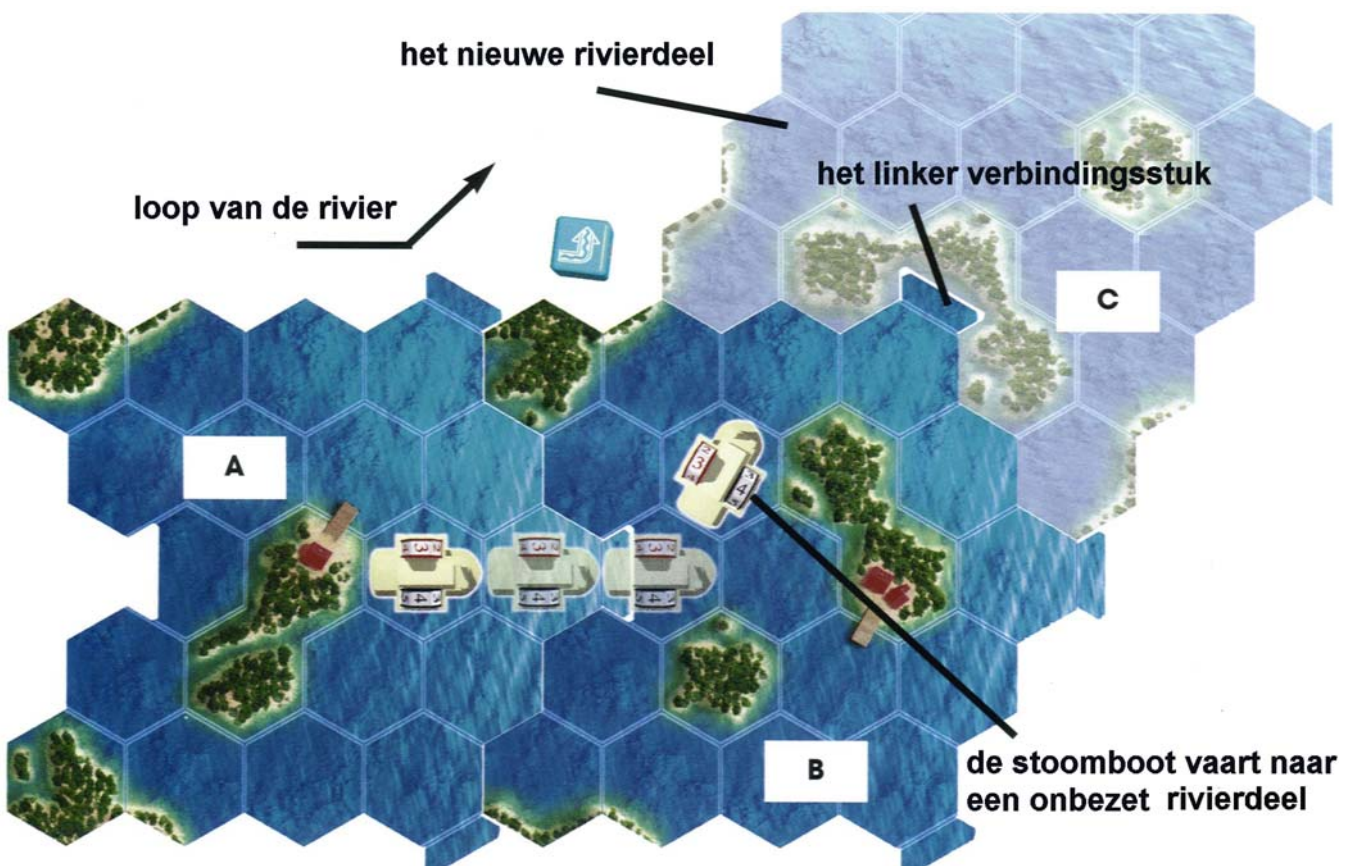
De pijl op de dobbelsteen bepaalt of het volgende rivierdeel aan het linker ↶ middelste ↑ of rechter ↷ verbindingsstuk wordt aangelegd.



De speler draait nu het bovenste rivierdeel van de reservestapel om en legt dit rivierdeel aan het geworpen verbindingsstuk aan. De speler moet, vooraleer hij dit doet, de beweging van zijn stoomboot volledig beëindigen.

Voorbeeld

De speler komt van het rivierdeel A en vaart naar het onbezette deel B. Nadat hij zijn zet volledig heeft uitgevoerd, werpt hij met de richtingsdobbelsteen. Het volgende nieuwe rivierdeel (C) moet aan het linker verbindingsstuk worden aangebouwd.



Indien de stoomboot, omwille van zijn hoge ingestelde snelheidsrad, over het rivierdeel zou varen, moet hij remmen of extra wendingen voorzien.

De eerste maal moet er onmiddellijk een nieuw rivierdeel worden aangelegd van zodra de eerste stoomboot het startveld verlaat.

Opgepast

De rivierdelen mogen nooit in een kring worden gelegd zodat ze over elkaar heen zouden liggen. Moest dit toch het geval zijn dan moet er gewoon opnieuw worden gedobbeld.

Van zodra de laatste stoomboot het achterste rivierdeel heeft verlaten, wordt dit rivierdeel van de tafel genomen en terug in de doos gelegd.

TIP

Verschuif de rivierdelen zo dat de loop van de stroom in het midden van de tafel ligt.

Opzij duwen van vreemde stoomboten

Normalerwijze varen de stoomboten enkel over onbezette watervelden. Het is echter toegelaten om stoomboten die in de weg varen, aan de kant te duwen. Elke 'duwbeurt' kost de speler, één bewegingspunt. Met dit bewegingspunt wordt de vreemde stoomboot op een onbezett naburig veld geduwd.

De speler die de andere stoomboot opzij duwt, mag zijn stoomboot één bewegingspunt minder vooruit zetten dan op het snelheidsrad staat aangegeven. Als de speler in één beurt twee rivalen aan de kant wil duwen, kost hem dat natuurlijk twee bewegingspunten.

Een stoomboot kan nooit op een eiland worden geduwd. Ook de velden waarover de stoomboot, die een andere stoomboot duwde, in deze beurt heeft gevaren of het veld waarvan hij afkomstig is, zijn taboe. Indien het daardoor niet mogelijk blijkt een rivaal aan de kant te duwen, mag het ook niet gebeuren. De speler, wiens stoomboot aan de kant wordt geduwd, mag zijn boot onmiddellijk in een voorkeurrichting plaatsen.

Voorbeeld

Rood wil beige wegduwen. Rood heeft 4 op zijn snelheidsrad ingesteld. Hij zet op het veld van beige (1 punt), duwt beige naar het naburige veld A (2 punten) en zet twee velden vooruit (4 punten). Nu mag beige kiezen in welke richting zijn stoomboot zal varen. Rood had de beige stoomboot ook op de beide velden met een X kunnen duwen.



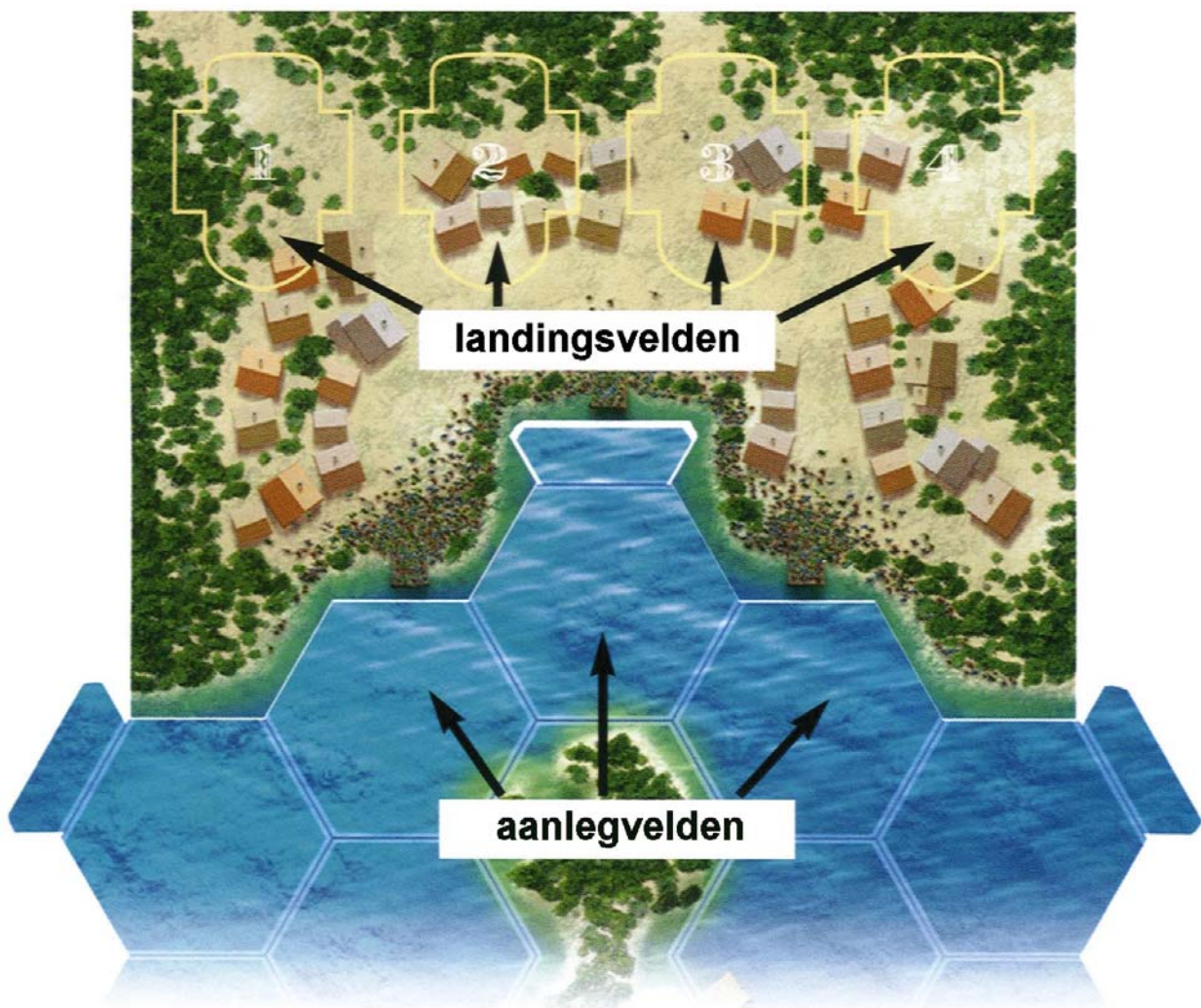
Als een speler niet voldoende punten heeft om het veld van een tegenstander te bereiken én hem weg te duwen, mag hij niet op dat veld zetten. Hij moet er wel voor zorgen dat hij al zijn bewegingspunten opgebruikt. Desnoods moet hij uitwijken naar een minder gunstige positie.

Indien het gebeurt dat een stoomboot op een nog onbevaren rivierdeel wordt geduwd, mag de kapitein van deze boot een nieuw rivierdeel nemen en de loop van het nieuwe rivierdeel bepalen met de dobbelsteen (zoals voorheen al werd beschreven). Uiteraard moet de kapitein eerst zijn stoomboot in een voorkeurrichting hebben geplaatst.

Einde van het spel

De speler die het laatste rivierdeel aanbouwt, dobbelt meteen opnieuw en bepaalt zo aan welk verbindingsstuk de landingsmodule wordt aangebouwd.

De landingsmodule bezit drie aanlegsteigers. Die grenzen aan de drie velden van het laatst aangebouwde rivierdeel.



De stoomboot die als eerste één van deze aanlegsteigers bereikt wint de wedstrijd. De overige bewegingspunten mag hij laten vallen. Wanneer er zich op één van de drie laatste velden een eiland bevindt zijn er slechts twee aanlegsteigers.

De winnaar plaatst zijn stoomboot op het landingsveld 1. De anderen spelen door voor de volgende ereplaatsen.

Dit zijn alle regels voor het instapspel zodat u meteen kan beginnen. Daarna kunt u de aanvullende regels voor het passagierspel bestuderen.

Korte samenvatting verloop van een spelbeurt

- Snelheid behouden of veranderen (eventueel betalen met kolenpunten).
- De stoomboten zoveel velden naar voor bewegen als aangegeven op de snelheidsraderen. Eén draai van 60° is kosteloos, een tweede en volgende kost telkens 1 kolenpunt.
- De stoomboten varen op een bezet veld: ze duwen hun tegenstanders aan de kant (dat kost 1 bewegingspunt per tegenstander).
- De stoomboot vaart op een onbezet rivierdeel. De zet wordt eerst beëindigd en daarna wordt er gedobbeld om vast te stellen naar welke kant de rivier stroomt.

De aanvullende regels voor het passagierspel

Wanneer u het instapspel hebt gespeeld, weet u hoe u met de stoomboten kan manoeuvreren. In het eigenlijke spel komt als aanvullend spanningselement de passagiersregel erbij. Het komt er weerom op neer om als eerste te kunnen aanleggen op de landingsmodule. Nu moet de speler echter onderweg twee passagiers opladen.

Om de wedstrijd nog spannender te maken wordt er niet meer met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als alle spelers éénmaal aan de beurt zijn geweest (met de wijzers van de klok mee), mag altijd de kapitein van de stoomboot die het verst vooruit ligt als eerste zetten.

Alle regels van het instapspel blijven gelden, maar er zijn enkele aanvullingen of wijzigingen.

Spelvoorbereiding

Alle 11 rivierdelen worden verdekt klaargelegd. De meetstok wordt ernaast gelegd.

De stoomboten worden op de startplaats geplaatst zoals in het instapspel en het eerste rivierdeel wordt aangelegd.

De passagiers worden naast de verdekte afneemstapel gezet:

- ⇒ 8 passagiers in een spel met 3 spelers;
- ⇒ 12 passagiers in een spel met 4 spelers;
- ⇒ 16 passagiers in een spel met 5 spelers.

De overbodige passagiers worden veiligheidshalve altijd terug in de doos geplaatst.

Passagiers in het station plaatsen

Van zodra een rivierdeel met een eiland wordt aangebouwd waarop zich een station (één of meer huizen met een aanlegsteiger) bevindt, wordt op dit eiland een aantal passagiers gezet.

Aantal passagiers

- in een spel met 3 spelers: 1 passagier;
- in een spel met 5 spelers: 2 passagiers;
- in een spel met 4 spelers: 1 passagier op eilanden met een opvallend rood stationsdak en 2 passagiers op eilanden met bruine stationsdaken.

Als er bij de startopstelling al op het eerste deel dergelijke eilanden aanwezig zijn, moeten er natuurlijk al passagiers worden geplaatst.

Passagiers oppikken !

Om een passagier te kunnen oppikken, moet de stoomboot bij de aanlegsteiger van een eilandje geraken. Daarvoor moet de stoomboot zijn zet exact bij dat veld beëindigen.

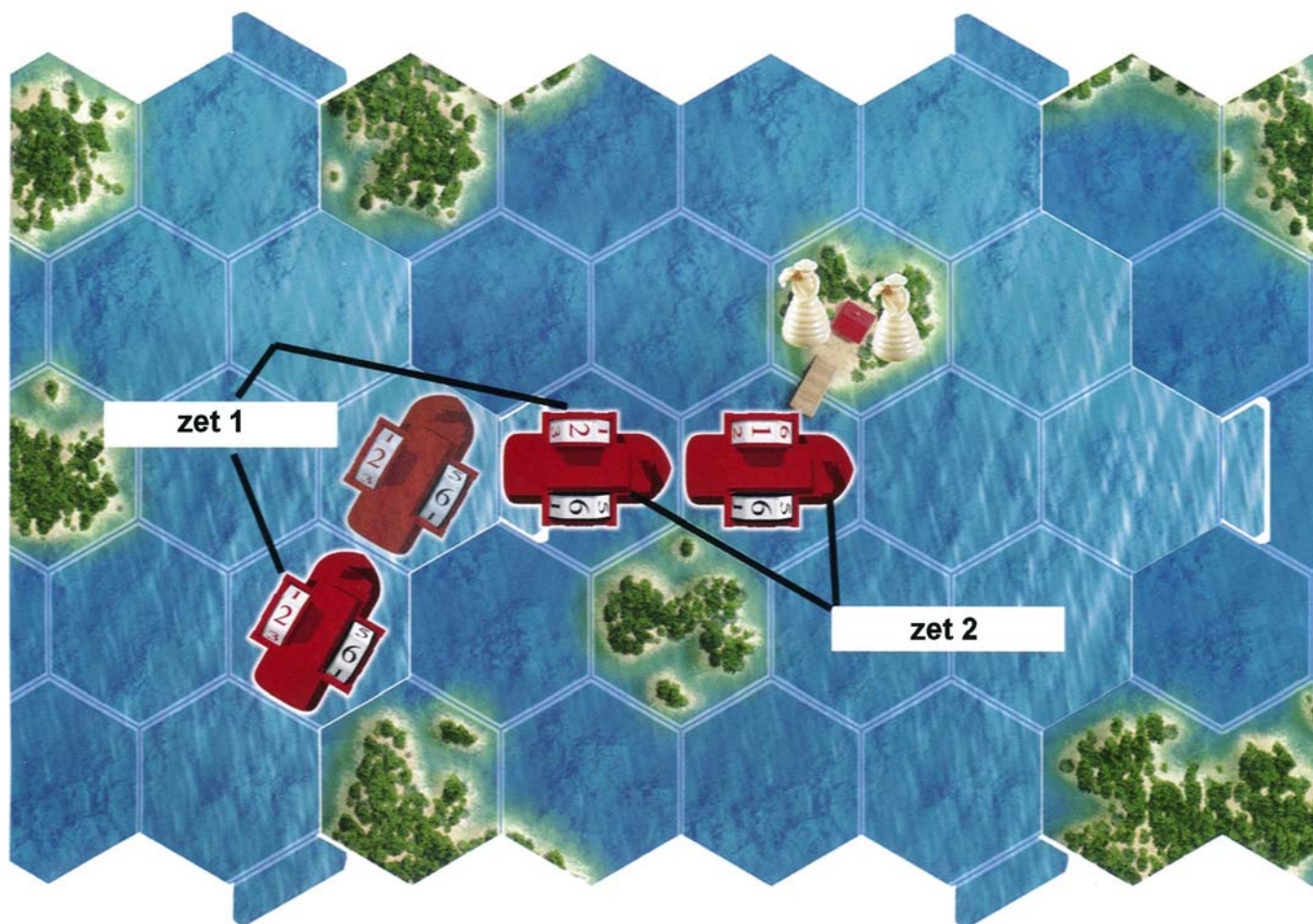
- Op zijn snelheidsrad moet de snelheid 1 zijn ingesteld. De speler mag één passagier nemen en voor zich plaatsen.
- Als een speler al twee passagiers heeft opgepikt, mag hij er verder géén meenemen.
- Het is niet toegestaan om twee passagiers van één eiland mee te nemen.

TIP

Er zijn genoeg passagiers voor alle spelers. Verlies dus geen tijd en energie bij het oppikken van de eerste passagiers.

Voorbeeld

Rood mag één passagier oppikken. Hij vermindert zijn snelheid tot twee en vaart twee velden voort. In zijn volgende zet vermindert hij tot één en legt exact aan de steiger aan.



Als een stoomboot door een tegenstrever op een veld met aanlegsteiger en passagiers wordt geduwd, mag hij daar natuurlijk dankbaar gebruik van maken. Voorwaarde is wel dat zijn snelheid op 1 staat ingesteld. Dit geldt uiteraard niet wanneer de speler van dit station al een passagier heeft opgepikt.

Als een rivierdeel van de tafel wordt verwijderd, worden ook alle passagiers weer in de doos geplaatst.

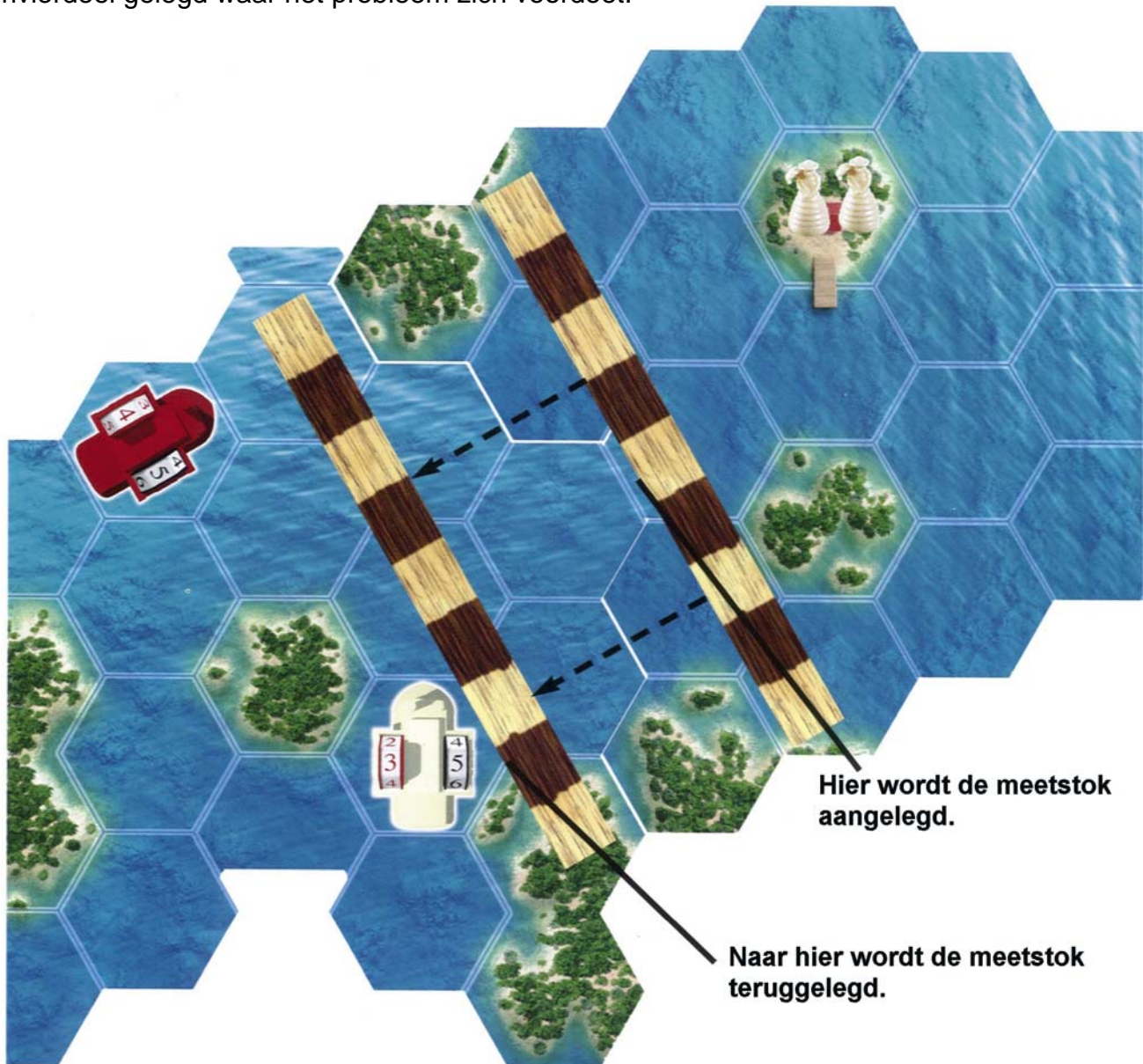
Volgorde van zetten

De speler wiens stoomboot het verst is gevorderd op de Mississippi mag als eerste zetten na de aanvangsbeurt. Dan volgt de speler die in tweede positie staat, daarna de speler in derde positie enzovoort.

Als er twee stoomboten even ver staan dan mag de boot met de grootste snelheid de eerste zet doen. Is ook de snelheid gelijk dan telt de kolenvoorraad. Zorgt ook deze regel niet voor het nodige onderscheid dan mag de boot die het meeste rechts gepositioneerd staat beginnen.

Hulp voor de positiebestemming

Bevinden zich meerdere stoomboten op hetzelfde rivierdeel en kan men niet meteen vaststellen wie van de boten nu het verst is gevorderd, gebruikt men de meetstok. Deze wordt aan het rivierdeel gelegd waar het probleem zich voordoet.



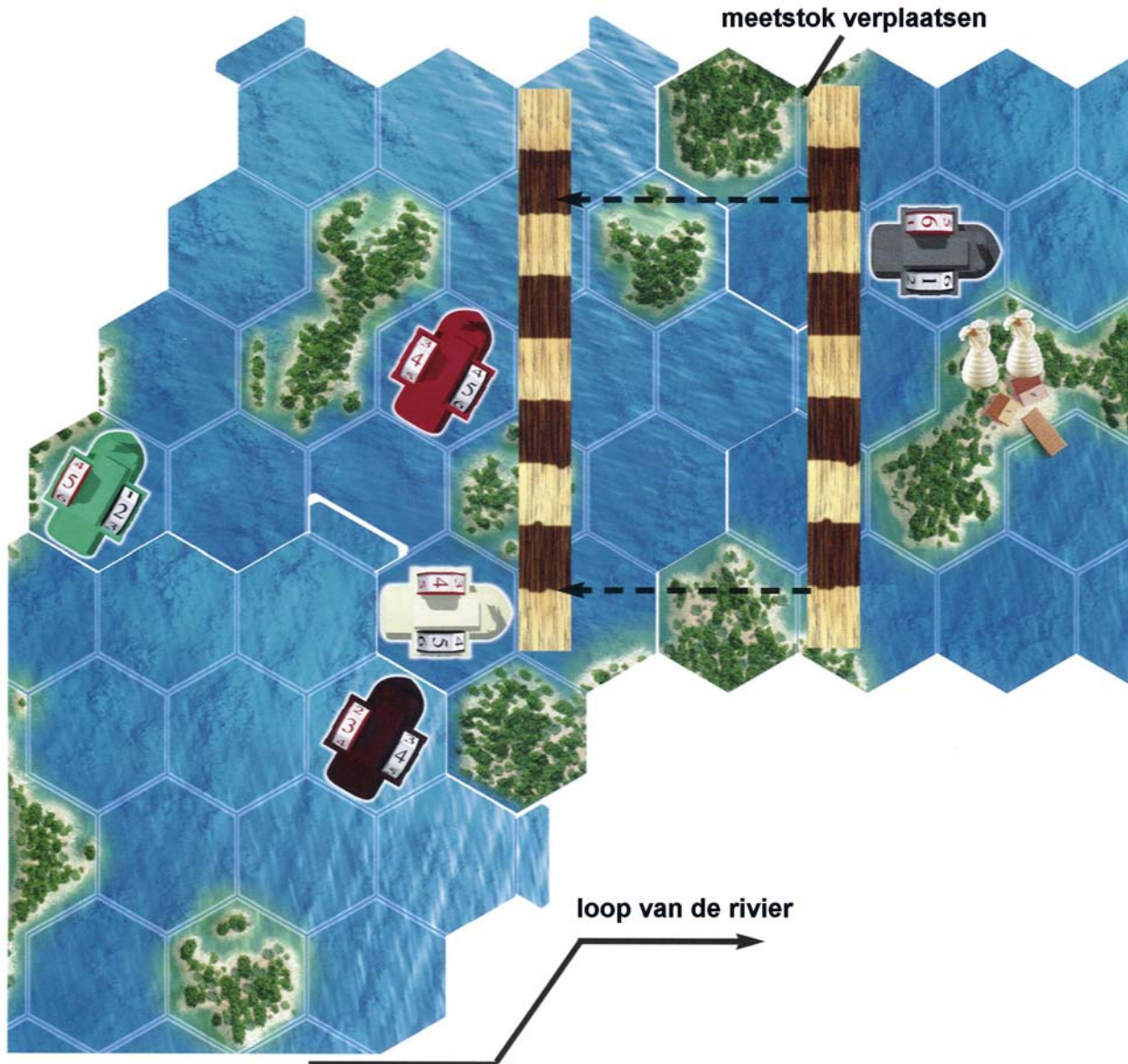
De meetstok wordt aan de verbindingsneus gelegd, waaraan het rivierdeel is vastgemaakt.

Dan wordt de meetstok evenwijdig achteruit getrokken tot hij het eerste veld bereikt waarop een stoomboot staat. Daarbij speelt het geen rol in welke vaarrichting de stoomboot is opgesteld.

Als alles dan nog gelijk blijkt, zoals in het volgende voorbeeld, geldt de voorrangsregel van rechts.

Voorbeeld

Als eerste speelt de grijze stoomboot. Met behulp van de meetstok wordt duidelijk dat de rode en de beige stoomboot gelijk liggen. Dan bepaalt de snelheid de positie, maar deze is gelijk. Dan bepaalt de kolenvoorraad de positie, maar ook die is gelijk. Dan geldt tot slot de voorrangsregel van rechts. Dit betekent dat beige voor rood mag spelen. Daarna mag de groene stoomboot zich verplaatsen omdat hij zich voor bruin bevindt.



Einde van het spel

De stoomboot die het eerst op de landingsmodule aanlegt en twee passagiers heeft opgepikt, wint het spel.

Opgelet

Anders dan in het instapspel moet de speler hier wel de snelheid tot 1 hebben teruggebracht om veilig te kunnen aanleggen.

Als een stoomboot met snelheid 1 op een aanlegveld wordt geduwd, geldt dit ook als aankomst.

11 november 2003