



Regatta

Klee, 1989

THIBAUT F.

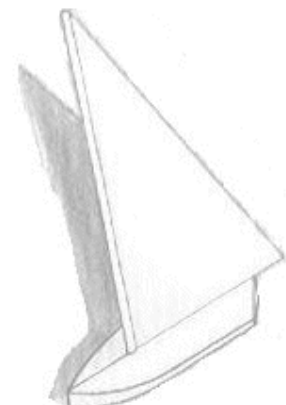
02 - 06 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Idee en speldoel

Met dit spel beleeft men de sfeer van een echte regatta. Elke speler bestuurt zijn eigen jacht en probeert de wedstrijd, een vooropgesteld traject, als eerste tot een goed einde te brengen. Tactiek en overzicht zijn onontbeerlijk. Door de veranderlijke wind zal de zeiler voortdurend zijn strategie en planning dienen aan te passen. Hierbij mag hij zijn tegenstanders niet uit het oog verliezen, maar moet hij proberen hen de loef af te steken en hen de wind uit de zeilen te nemen. De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar van deze zeilrace.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 6 jachten ;
- 2 speciale dobbelstenen ;
- 6 spinnakerkaarten ;
- 12 windkaarten ;
- 4 boeien ;
- 1 windroos met bijbehorend eilanddeel.

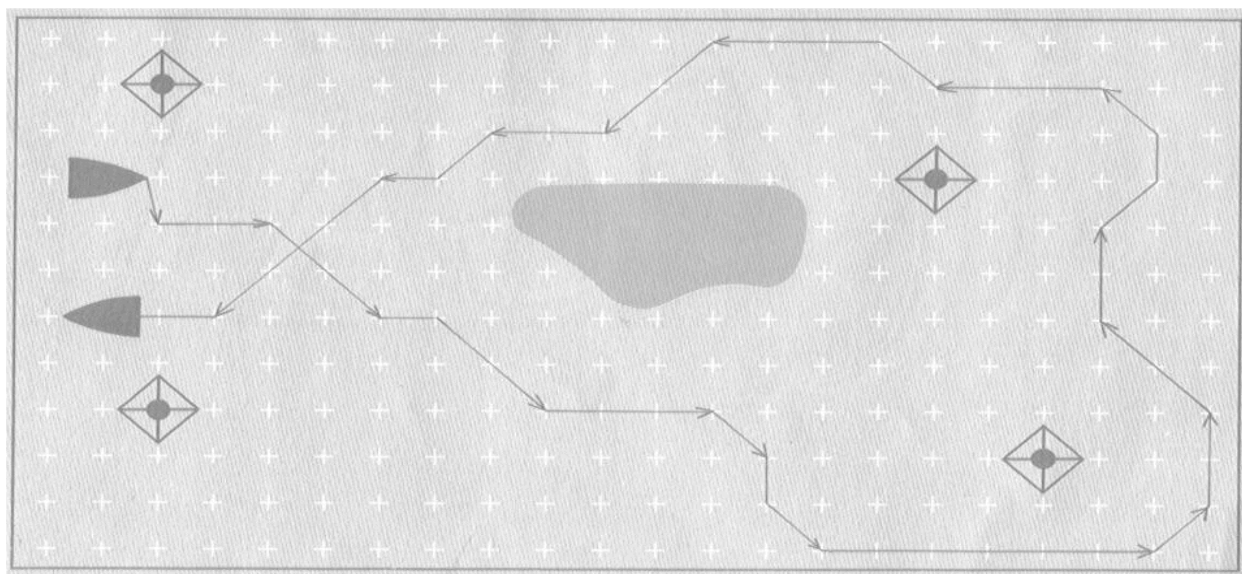


Spelvoorbereiding

De eerste keer dat het spel wordt gespeeld, dient de windroos door middel van de bijbehorende asbevestiging op het eilanddeel te worden vastgemaakt. Het windrooseiland wordt op het overeenkomstige landvak in het midden van het speelbord geplaatst.

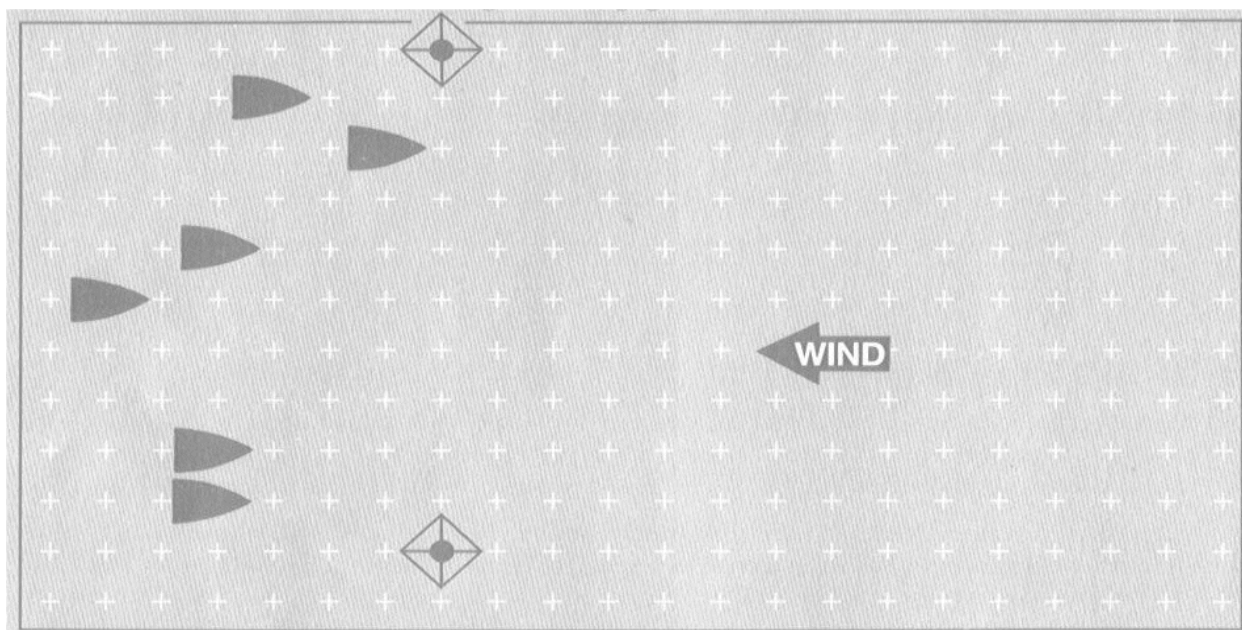
Vervolgens bepalen de spelers de te volgen koers voor de jachten. De wedstrijdboeien worden op het voorbeeld weergegeven als een gepunte ruit. Twee boeien markeren de startlijn en de eindlijn (een loodrechte lijn volgens het rasterpatroon van het speelbord). Achter deze startlijn worden de deelnemende jachten geplaatst. De twee overige boeien worden achter het eiland geplaatst. De deelnemers dienen achter deze boeien om te zeilen.

Vooraleer de wedstrijd aanvangt, wordt er afgesproken of men het parcours links of rechtsdraaiend zal bezeilen.



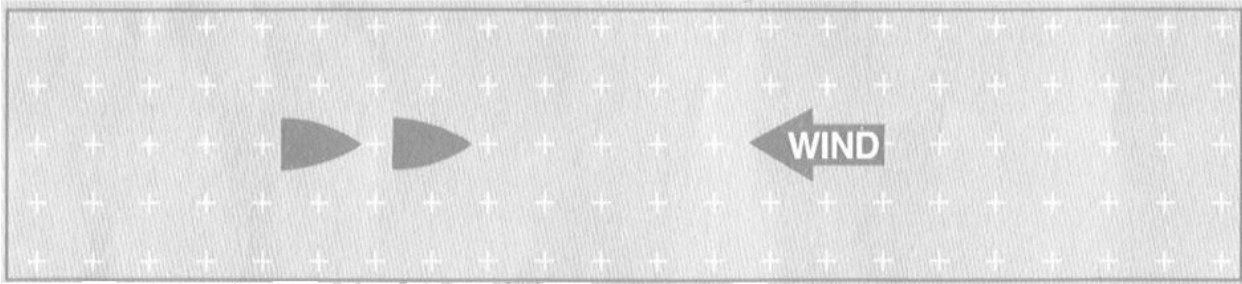
een voorbeeld van een mogelijk zeiltraject

Elke speler kiest nu een jacht naar keuze en plaatst zijn jacht op een willekeurig veld achter de startlijn. De windroos wordt zo ingesteld dat de jachten met hun neus in de wind liggen (met andere woorden dat zij met tegenwind starten).



een voorbeeld van een mogelijke startopstelling

Bij de startopstelling dient men er wel over te waken dat geen enkel jacht de wind uit de zeilen neemt van een tegenstander (met andere woorden zij mogen niet achter elkaar staan om te vertrekken).



deze startopstelling is dus niet toegelaten !

De spelers moeten bij de startopstelling ook rekening houden met het feit dat men gedurende de eerste twee spelrondes de startlijn niet mag overschrijden. Het is dus geen voordeel om zijn jacht zo dicht mogelijk bij de startlijn te plaatsen.

Pas in de derde ronde (de eigenlijke wedstrijdstart) mag het jacht deze lijn voorbij zeilen. Spelers die de startlijn eerder passeren, moeten eerst terug zeilen om daarna opnieuw en reglementair te kunnen starten.

Na het reglementair overschrijden van de startlijn ontvangt elke speler twee windkaarten die hij open voor zich neerlegt en één spinnakerkaart (die verdekt wordt weggelegd). De startspeler voor de eerste spelronde wordt nu bepaald en vanaf de volgende ronde wisselt de startspeler en wordt de linkerbuurman de volgende startspeler (er wordt dus gespeeld met de klok mee).

Enkel de witte dobbelsteen (met de cijfers 1, 2 en 3 en een rode, groene en zwarte pijl) wordt in de basisversie gebruikt. De gele dobbelsteen (zonder de zwarte pijl) wordt in de variante aangewend.

Algemene begrippen

De volgende begrippen komen in het spel veelvuldig voor en zullen daarom exact worden gedefinieerd :

- **vaarroute** : de voortbeweging van een jacht in een rechte lijn over één, twee of drie velden
- **spelbeurt** : een spelbeurt van een speler bestaat uit de beweging van zijn jacht over één tot drie vaarroutes
- **spelronde** : een spelronde bestaat uit één spelbeurt van elke deelnemer
- **speelveld** : elk veld op het speelbord dat is aangeduid met een kruis

De speciale dobbelsteen

De startspeler van elke spelronde werpt bij het begin van de spelronde de speciale dobbelsteen. Werpt hij een 1, 2 of 3 dan mag elke speler in deze ronde het overeenkomstig aantal vaarroutes zeilen (als er 3 werd gegooid mag het schip 3 vaarroutes worden bewogen).

Werpt de startspeler de rode pijl, dan wordt de windroos één positie (45°) tegen de klok in verdraaid. Bij de groene pijl, wordt de windroos één positie (45°) met de klok mee verdraaid. Bij het gooien van een zwarte pijl mag de startspeler zelf beslissen in welke richting de windroos wordt gedraaid. De startspeler moet de dobbelsteen zolang blijven gooien totdat hij een 1, 2 of 3 werpt. Daarna verplaatst elke speler zijn eigen jacht, te beginnen met de startspeler, het aantal gegooid vaarroutes. Daarna komt zijn linkerbuurman aan de beurt. Een spelronde kan dus niet enkel bestaan uit het draaien van de wind.

De windroos

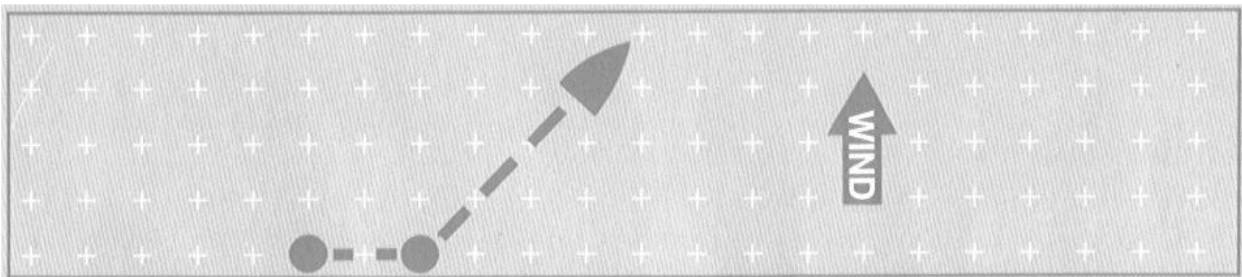
Het aantal velden dat men met zijn jacht zal verder varen, hangt af van de positie van de zeilboot ten aanzien van de windrichting.

De windroos duidt aan uit hoeveel velden een vaarroute bestaat. Zeilt men volledig met de wind mee (achterliggende wind) dan kan het zeilschip in de vaarroute twee velden ver worden verplaatst.

De gunstigste windrichting is deze waarbij de wind schuin van achter in de zeilen blaast (ruime wind). Op dat ogenblik mag men het jacht voor de vaarroute 3 velden verplaatsen.

Het zeilen loodrecht op de wind levert een verplaatsing op van 2 velden. Wanneer een jacht de wind schuin tegen heeft gaat het slechts 1 veld vooruit. Tegen de wind in zeilen levert geen verplaatsing op (men kan immers niet tegen de wind in zeilen). Indien men in deze richting wil zeilen kan men niet anders dan over stag gaan, met andere woorden de zeiler zal in deze beurt moeten laveren, dat wil zeggen zijn vaarroute zodanig verdelen opdat de wind telkens 45° van links of van rechts komt.

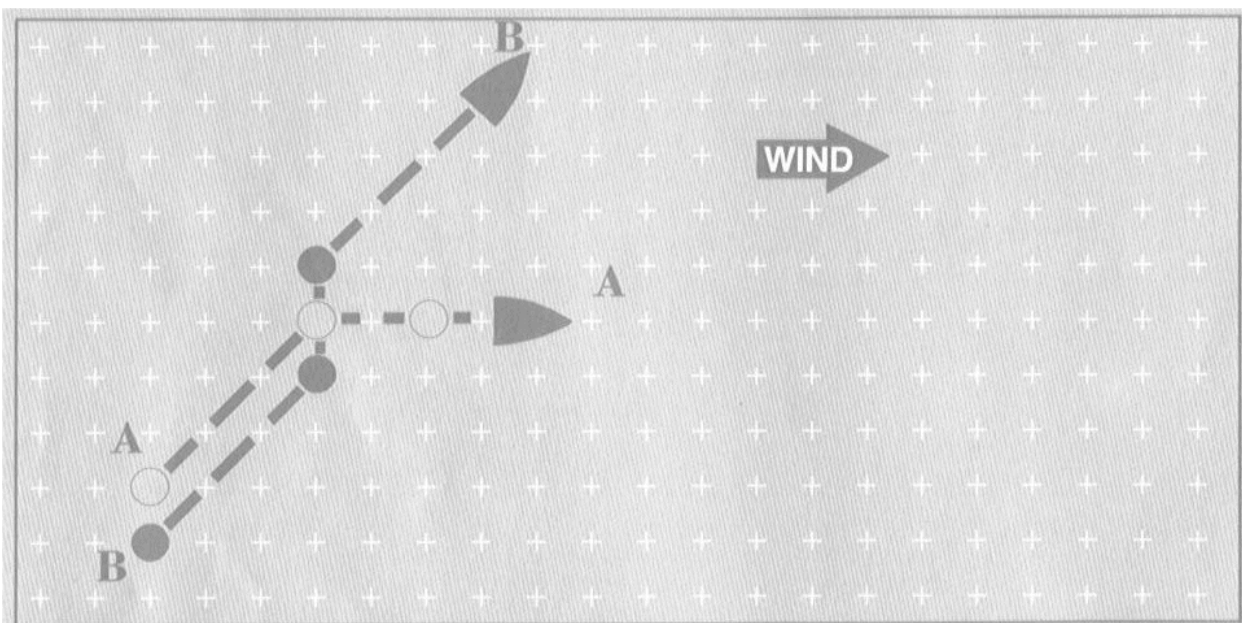
Voor elke vaarroute die de speler zal afleggen mag hij zijn jacht naar keuze over 45° verdraaien (met de klok mee of tegen de klok in).



voorbeeld : een bocht van 45° naar links draaien voordat de tweede vaarroute aanvangt

nog een voorbeeld : Ter verduidelijking de beurten van jachten A en B waarbij de wind van links naar rechts blaast en waarbij de worp van de speciale dobbelsteen 3 bedraagt (met andere woorden elke speler mag zijn zeilboot 3 vaarroutes verplaatsen). De jachten zouden bij voorbeeld de volgende verplaatsing hebben kunnen doen.

Speler A verandert slechts éénmaal van richting terwijl B twee keer van richting wijzigt.



Algemene verplaatsingsregels

Op bezette velden of over bezette velden kan niet worden gezeild. Alle beurten en vaarroutes moeten, indien mogelijk, volledig worden uitgevoerd, ook wanneer deze in het nadeel zijn van de speler die aan de beurt is.

Wanneer men bij een bepaalde windrichting niet wenst te zeilen, dan kan men zijn jacht tegen de wind in plaatsen waardoor het niet verplaatst moet worden. Wanneer een vaarroute van een speler niet volledig kan worden uitgevoerd (bijvoorbeeld omdat de zeilboot anders op land zou lopen), vervalt de rest van de vaarroute. Dit is enkel toegelaten indien deze speler geen enkele andere koers kan varen.

Windkaarten

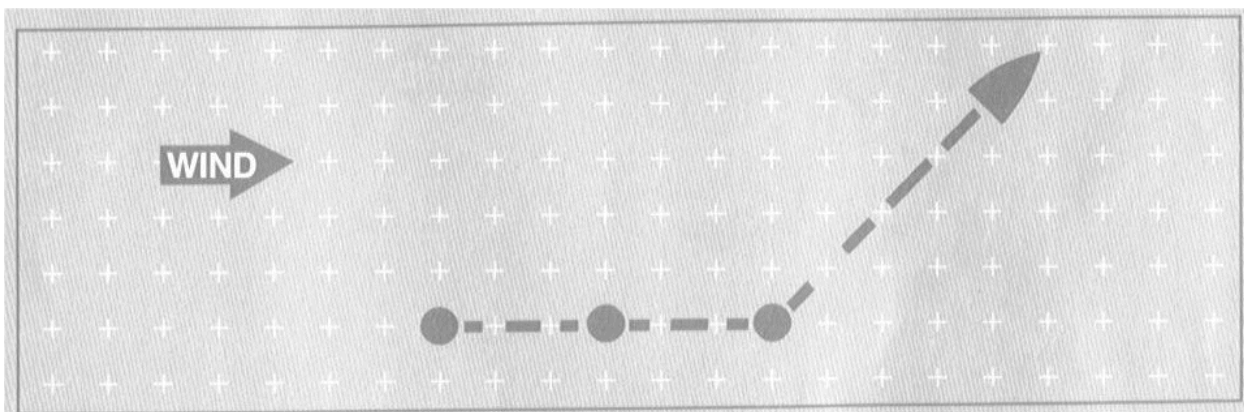
Een windkaart symboliseert een korte maar krachtige windstoot. Wanneer een speler aan de beurt is, kan hij tijdens zijn beurt een windkaart uitspelen (deze kaart verdwijnt dan uit het spel). Een windkaart verlengt een vaarroute met één veld (bijvoorbeeld met ruime wind worden er 4 in plaats van 3 velden gezeild). Tegen de wind in kan geen windkaart worden ingezet. Gedurende eenzelfde beurt mag slechts één windkaart worden gebruikt.

Spinnakerkaarten

Wanneer een zeilboot de wind van achter heeft of zeilt met een ruime wind (verplaatsing 3), kan de schipper beslissen om de spinnaker van zijn jacht bij te zetten. Een spinnaker is een ballonvormig voorzeil dat de zeilboot sneller zal laten varen.

In het spel gebeurt het inzetten van de spinnakerkaart door het omdraaien van deze kaart. Dit kan bijvoorbeeld bij de aanvang van een passende vaart gebeuren. Een ingezette spinnaker verlengt elke passende vaarroute of meerder vaarroutes gedurende dezelfde speelbeurt. Zolang deze kaart open ligt geldt deze regel, zelfs over de spelbeurten heen.

Wijzigt de windrichting of verandert het jacht van richting waardoor de wind niet meer van achter komt of wenst de kapitein niet meer zo ver in die richting te zeilen, dan kan dit zeil bij de aanvang van de volgende vaarroute worden binnengehaald (door de spinnakerkaart terug om te draaien). Bij de volgende vaarroute kan de spinnaker eventueel terug gehesen worden. Het inzetten van de spinnaker kost de speler wel één vaarroute.

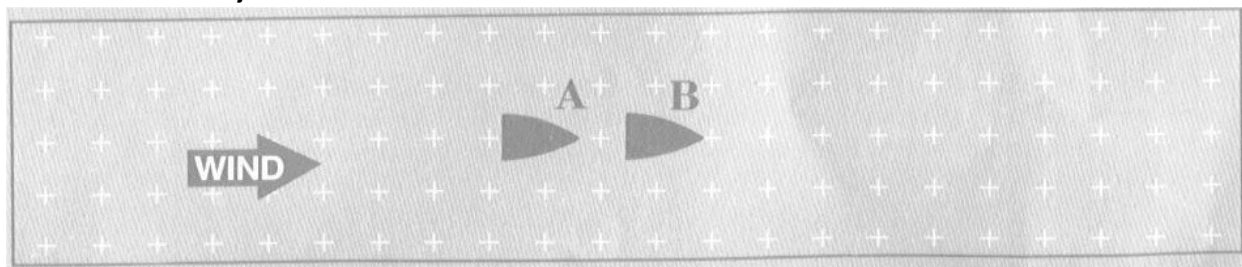


voorbeeld : windrichting van links naar rechts, 3 vaarroutes. Het jacht is opgetuigd met een spinnaker.

Opmerking : het is toegelaten om een bijkomende windkaart in te zetten als de speler zeilt met zijn spinnaker.

Wind uit de zeilen nemen

Een speler wordt de wind uit de zeilen genomen wanneer er bij aanvang van zijn spelbeurt een zeilboot staat tussen zijn jacht en de wind (in rechte lijn) en wanneer beide boten op één veld van elkaar verwijderd staan.



voorbeeld : A neemt B de wind uit de zeilen

Een jacht dat de wind uit de zeilen wordt genomen verliest in zijn beurt één vaarroute.

Als een jacht zijn spinnaker heeft uitgezet dan neemt hij de wind uit de zeilen van het jacht dat bij aanvang van zijn beurt één of twee velden verwijderd is.

Einde van de zeilwedstrijd

Wie als eerste de finish voorbij zeilt, wint deze zeilrace.

De andere zeilers spelen verder ten einde de overige posities te bepalen.

Wanneer meerdere spelers gedurende een spelronde de finish voorbij zeilen, wordt nagegaan wie het minste aantal vaarroutes voor de overschrijding nodig had.

Wanneer dit aantal hetzelfde is, dan gaat men na welke speler het verst voorbij de eindmeet zeilt. De volgende punten worden genoteerd :

Plaats	Punten
1	10,25
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5

Een regatta omvat verschillende zeilwedstrijden (minstens een oneven aantal wedstrijden). De deelnemers dienen dus vooraf het aantal zeilwedstrijden te bepalen. Bij het einde van elke wedstrijd behaalt elke deelnemer immers een aantal punten overeenkomstig zijn prestatie. Deze punten worden, bij het spelen van een regatta, dan ook opgeteld. De speler met het hoogste puntenaantal wordt dan de winnaar van de regatta.

Varianten

Wie een regatta wil houden met minder wisselvallige wind die speelt met de gele dobbelsteen waarbij de zwarte pijl ontbreekt.

Een tweede variant kan er in bestaan om het jacht de toelating te geven om meer dan 45° te laten draaien. Dat biedt de mogelijkheid, als men niet wil zeilen, om het jacht volledig tegen de wind in te leggen.