

# Rette sich, wer kann! (Redde wie zich redden kan)

auteur: Ronald Wetering, vertaling: [Kurt Van den Branden](#)

Op haar ontdekkingsstocht in het tot nu toe volledig onbekende gebied moest de Santa Timea na een vertwijfeld gevecht aan de golven prijsgegeven worden. Tot op het laatste moment geloofden de bemanningsleden hun schip te kunnen redden, maar het was een verloren gevecht. Onder luid gekreun zakte het majestueuze schip naar de bodem van de zee, waar het zijn laatste rustplaats zou vinden. Gelukkig konden alle zeelieden zich in de reddingsboten redden. Maar nog altijd zijn ze niet veilig. Zal het hun lukken met de oude, vermolmde reddingsboten een eiland te bereiken, of zal de genadeloze zee de avonturiers verslinden?

## 1 Inleiding

### 1.1 Spel-materiaal

- Spelbord
- 7 schepen
- 6 draaikaarten (zelf samen te stellen en kleven)
- 1 boomstam
- 1 handleiding
- 1 tube lijm
- 28 matrozen (dunne pionnen); telkens 5 in rood, geel, groen en paars; telkens 4 in oranje en wit.
- 12 stuurmannen (dikke pionnen)
- 18 kapiteins-mutsen
- 15 lekken (blauwe speelstukken)

### 1.2 Spelidee en doel van het spel

Nadat de Santa Timea gezonken is proberen de spelers hun zeelieden in de oude bootjes naar de reddende oever te brengen. Omdat de bootjes zich niet in een goede staat bevinden zal niet iedereen gered kunnen worden.

De vraag is dus: welke boten bereiken hun doel? Welke gaan er onder? en welke zeelieden gaan vooraf al over boord?

*Over al deze vragen wordt beraadslaagd en democratisch gestemd. Enkel wie de beste argumenten heeft kan zijn spelfiguren van de ondergang redden.*

De kapitein kan ook nog een woordje meespreken, hij heeft al verschillende stemmingen in zijn voordeel beïnvloed.

Wie door het redden van zijn zeelieden de meeste punten behaald wordt winnaar van het spel.

### 1.3 Voorbereiding

Eerst wordt het spelbord open op tafel gelegd.

Elke speler krijgt een boot, een stemkaart(draaikaart), 3 kapiteinsmutsen, 2 stuurmannen en 4 matrozen van dezelfde kleur. Bij 3 of 4 spelers krijgt elke speler 5 matrozen. De lekken (blauwe stenen) komen later in het spel.

Nadat een startspeler bepaald is krijgt deze de boomstam. Hij legt deze voor zich en het spel kan beginnen.

### 1.4 Boten te water laten

De boten vertrekken op de startvelden bij de zinkende Santa Timea. Eerst zet de startspeler zijn boot op een startveld naar keuze. Om beurt kunnen nu alle spelers hun boot op de vrije startvelden zetten. Als alle spelers hun boten te water gelaten hebben mag de startspeler ook de zwarte boot nog op een vrij startveld zetten.

*Startvelden zijn de 7 velden die grenzen aan de ondergaande Santa Timea, de eerste rij dus.*

Beginnend met de startspeler zetten de spelers om beurt hun spelfiguren op een vrije plaats in een willekeurige boot, tot alle figuren in de boten zitten.

Taktische tip: De spelfiguren moeten over verschillende boten verdeeld worden. Bij een stuurman kan men best een matroos van dezelfde kleur zetten.

## 2 Verloop van het spel

Het spel verloopt in 3 fases die zich tot het einde van het spel herhalen:

1. Een boot krijgt een lek.
2. Een boot vaart.
3. De zeelieden verwisselen van boot.

Na fase 3 komt opnieuw fase 1 (met een nieuwe startspeler), enz. Het spel eindigt als alle reddingsboten aangekomen zijn op een eiland of gezonken.

## 2.1 Faze 1: een boot krijgt een lek

De reddingsboten werden slecht onderhouden, ze zijn oud en vermolmd. Telkens opnieuw ontstaan er lekken. Dit brengt de reis naar de reddende oever meer en meer in gevaar.

De boot die een lek krijgt wordt door alle spelers bepaald met behulp van de stemkaart.

Natuurlijk is het toegestaan uw tegenspelers te beïnvloeden of afspraken te maken. Of deze afspraken uiteindelijk nagekomen worden is een andere vraag.

Elke speler stelt op zijn stemkaart de kleur van de boot in die volgens hem een lek moet krijgen. Nadat ieder zijn keus gemaakt heeft draait iedereen zijn stemkaart om en wordt het resultaat duidelijk.

Het lek komt in de boot waarvoor de meeste spelers gestemd hebben. Als verschillende boten evenveel stemmen hebben bepaalt de startspeler welke van deze het lek krijgt.

**In plaats van een kleur kan men bij de stemming ook een kapiteinsmuts inzetten. Wat dit betekent wordt in een volgend hoofdstuk verklaard.**

Nu vaststaat welke boot een lek krijgt zijn er 2 mogelijkheden:

1. *Het lek komt in een boot met minstens 1 vrije plaats.*

In dit geval wordt een blauwe steen op een vrije plaats in de boot gezet. Op deze plaats kan tot het einde van het spel geen figuur gezet worden.

2. *Het lek komt in een boot die volledig bezet is*

Nu wordt het gevaarlijk voor de inzittenden van deze boot. Eén van hen zal ongetwijfeld door het lek vallen en verdrinken. Wie het zal worden wordt door een nieuwe stemming bepaald. Aan deze stemming nemen enkel de spelers deel die een figuur in de boot hebben.

*Elke matroos heeft 1 stem, elke stuurman 2.*

Nu is het voor de inzittenden van de boot belangrijk om door beïnvloeden van de medespelers de eigen figuren veilig door de stemming te krijgen.

Na een korte bespreking stelt elke speler de kleur in die hij uit de boot wil werpen. Als de stemming onbeslist eindigt mag de startspeler weer bepalen wie de boot moet verlaten. (Hij moet dit ook doen als hij zelf geen figuren in de ongeluks-boot heeft.)

**Ook bij deze stemming mag een kapiteinsmuts ingezet worden, hierover later meer.**

Nu vaststaat wie uit de boot vliegt wordt de betreffende figuur uit de boot gehaald en vervangen door een blauwe steen. (Een stuurman kan enkel uit een boot vliegen als er geen enkele matroos van dezelfde kleur in de boot zit.)

### **Voorbeeld 1:**

*In de boot zitten: 1 groene stuurman, 1 groene matroos, 2 gele matrozen, 1 rode stuurman en 1 paarse matroos.*

Groen stemt geel, 3 stemmen

Geel stemt groen, 2 stemmen

Rood stemt groen, 2 stemmen

Paars stemt rood, 1 stem

*De groene matroos wordt uit de boot genomen.*

**Voorbeeld 2:** *In de boot zitten: 1 paarse stuurman, 1 gele stuurman, 1 gele matroos, 1 rode stuurman, 1 rode matroos en 1 lek.*

Paars stemt rood, 2 stemmen

Geel stemt paars, 3 stemmen

Rood stemt geel, 3 stemmen

*De startspeler speelt met oranje. Omdat de stemming onbeslist eindigt moet hij bepalen of de paarse stuurman of de gele matroos uit de boot moet.*

## 2.2 Een boot kan ondergaan

Als in een boot meer lekken zitten dan figuren gaat deze boot onder. De boot en alle erin zittende figuren worden uit het spel genomen. Zij kunnen de reddende oever niet meer bereiken.

## 2.3 Faze 2: Een boot vaart

Alle spelers stemmen met hun stemkaart om te bepalen welke boot een stap in de richting van de reddende oever vaart. Als de stemming onbeslist eindigt bepaalt de startspeler de boot. (*Ook voor deze stemming kan natuurlijk vooraf gediscussieerd worden.*)

**Ook hier kan een kapiteinsmuts ingezet worden. Meer hierover later.**

De boot die mag varen wordt *in zijn baan* 1 stap naar voor gezet. De derde stap van een boot is altijd de aankomst op een eiland.

Boten die op een eiland aankomen worden naast het spelbord geplaatst. Bij het einde van het spel moet duidelijk zichtbaar zijn in welke volgorde de boten de eilanden bereikt hebben, dit kan belangrijk zijn voor de puntentelling. De inzittenden van de boot blijven staan op het eiland waar ze aangekomen zijn.

## 2.4 Faze 3: De zeelieden verwisselen van boot.

Omdat tijdens het spel verschillende boten lek raken worden sommige zeelieden angstig. Ze verlaten de boot waar ze in-

zitten en springen naar een andere boot waar ze zich veiliger voelen.

De startspeler begint. Hij neemt een stuurman of een matroos van zijn kleur uit een boot. De figuur wordt onmiddellijk achter de boot gezet waar hij uitgenomen is. Om de beurt zet elke speler 1 van zijn figuren uit een boot.

Uit elke boot kan maar 1 figuur uitstappen. Wie niet kan uitstappen blijft in de boot zitten. Wie kan uitstappen moet ook uitstappen, of hij nu wil of niet.

Nadat alle spelers (die kunnen) een figuur uit een boot genomen hebben worden de figuren in omgekeerde volgorde terug in een boot gezet. Maar nooit in dezelfde boot waar hij uitgenomen is.

*Voorbeeld (bij 5 spelers): Eerst stapte speler 1 (startspeler) uit, dan speler 2, dan 3, dan 4 en tenslotte speler 5. Nu stapte speler 5 onmiddellijk terug in, dan speler 4, speler 3, speler 2 en uiteindelijk de startspeler.*

Het kan gebeuren dat een figuur niet meer terug kan instappen omdat de enige boot met een vrije plaats de boot is waar hij net uitgestapt is. Omdat men niet in dezelfde boot terug plaats mag nemen kan deze zeevaarder niet meer gered worden, de spelfiguur wordt uit het spel genomen.

**Opgepast:** Tijdens deze fase kan een boot niet ondergaan, dit kan enkel op het einde van deze fase. Als in een boot evenveel lekken als zeelieden zitten, en 1 van deze zeelieden stapte uit dan blijft de boot nog korte tijd drijven. Als er geen zeevaarder terug instapt in deze boot dan gaat hij alsnog onder.

Op het einde van fase 3 geeft de startspeler de boomstam aan zijn linker buur. Deze wordt nu startspeler voor de volgende ronde. Het spel gaat voort.

Vanaf dat er maar 1 boot meer in het spel is vervalt fase 3 van het spel.

## 2.5 De kapiteinsmuts

In vele van de voorgaande stemmingen kan men in plaats van een kleur ook een kapiteinsmuts instellen. Wat wil dit nu zeggen?

Heel eenvoudig. Ook nadat zijn schip vergaan is heeft de kapitein het nog voor het zeggen. Wie een kapiteinsmuts instelt zet het resultaat van de stemming buiten spel en bepaalt alleen de kleur. Hierbij kan hij ook kiezen voor een kleur die geen of heel weinig stemmen gekregen heeft.

Er zijn wel 2 dingen waar men op moet letten bij het inzetten van een kapiteinsmuts:

1. *Elke speler mag maar 3 keer de kapiteinsmuts instellen tijdens het spel. Als teken hiervan moet hij één van zijn mutsen afgeven.*
2. *Als bij een stemming meerdere spelers een kapiteinsmuts instellen dan verliest ze haar kracht en beslist weer zoals gewoonlijk de meerderheid. Natuurlijk moet nog altijd een muts afgegeven worden.*

*Voorbeeld:* Bij een stemming stellen 2 spelers groen in, 1 rood en 2 hebben voor een kapiteinsmuts gekozen: Omdat 2 mutsen ingesteld zijn verliezen deze hun werking, het resultaat van de stemming is groen.

## 2.6 Regels bij alle stemmingen

- De stemkaarten moeten gelijktijdig door alle spelers omgedraaid worden.
- Vóór de stemming mag de gekozen kleur niet aan andere spelers getoond worden.
- Afspraken moeten niet nagekomen worden.
- Instellen van een niet gebruikte kleur, of zich onthouden van stemmen is niet toegestaan.
- Alle kapiteinsmutsen moeten open op tafel liggen, zodat altijd duidelijk is hoe dikwijls een speler nog een muts kan uitspelen.
- Als *alle* spelers een kapiteinsmuts instellen dan beslist de startspeler over het resultaat van de stemming.

## 2.7 Puntentelling

Nadat alle boten gezonken zijn of op een eiland aangekomen is het spel ten einde en volgt de puntentelling volgens volgende tabel:

eiland	matroos	stuurman
links	6 punten	8 punten
midden	4 punten	6 punten
rechts	5 punten	7 punten

Wie de meeste punten behaalt met de zeelieden van zijn kleur wint. Als meerdere spelers evenveel punten behalen dan wint de speler wiens boot (d.w.z. de boot in de kleur van zijn figuren) eerst op een eiland is aangekomen.

### 3 Kort spelreglement

Nog eens alle spelregels op een rijtje:

- De zwarte en de gekleurde boten worden op de startvelden gezet.
- Om beurt worden de spelfiguren over de boten verdeeld.
- Het spel verloopt in 3 fazen die zich telkens herhalen.
- Faze 1: Eén van de boten krijgt een lek.

Welke boot: bepaald door stemming onder de spelers.

- Eerste mogelijkheid: Het lek komt op een vrije plaats in de boot.
- Tweede mogelijkheid: Alle plaatsen in de aangeduide boot zijn bezet, dus moet er iemand uitvallen.  
Welke figuur: Stemming onder de inzittenden van de boot. Stuurmannen hebben 2 stemmen, matrozen 1 stem.

- Faze 2: Eén boot vaart.

Welke boot: Stemming onder de spelers.

- Faze 3: De zeelieden verwisselen van plaats.

Om beurt zet elke speler één figuur uit een boot. In omgekeerde volgorde stappen de figuren terug in. Uit elke boot kan maar 1 figuur uitstappen, wie niet kan uitstappen blijft zitten. Wie niet terug kan instappen verdrinkt.

- Faze 3 vervalt als er nog maar 1 boot in het spel is.
- Na faze 3 volgt faze 1 opnieuw met een nieuwe startspeler.
- Als een stemming onbeslist eindigt bepaalt de startspeler het resultaat.
- Wie bij een stemming een kapiteinsmuts instelt mag alleen over het resultaat van de stemming beslissen. (een kapiteinsmuts afgeven)
- Meerdere kapiteinsmutsen bij dezelfde stemming verliezen hun werking.
- Het spel eindigt als alle boten aangekomen zijn bij een eiland of gezonken.
- Wie door de aankomst van zijn zeelieden op een eiland de meeste punten verdiend heeft wint het spel.