

Edison & Co

Auteur: Günther Burkhardt

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1998

Een tactische testrace met prototypes voor 2 tot 4 roekeloze uitvindings vanaf 12 jaar



IDEE EN DOEL

Het tijdperk van de baanbrekende uitvindingen is aangebroken. Vorsers van het 'Edison-instituut' zijn op zoek naar het transportmiddel van de toekomst. Op het dak van het uitvindingscentrum worden deze opzienbarende vehikels voortdurend getest. Eén welbepaalde vraag blijft bij professor Zacharias Zunder en zijn collega's echter voor hevige discussies zorgen: 'Welk van deze geniale constructies voldoet het best aan de gestelde eisen?' Elke ingenieur heeft daar natuurlijk een eigen mening over en verdedigt zijn eigen favoriet. Het gaat uiteindelijk toch vooral om de wetenschappelijke eer... Een laatste test moet ook daarin klaarheid brengen: alle vaartuigen worden in beweging gebracht en de laatste troeven worden uitgespeeld.

Bij 'Edison & co' bestuurt niet elke speler een eigen vaartuig, maar wordt de beweging van de prototypes door alle spelers tezamen bepaald. Elke speler probeert daarbij natuurlijk om zijn eigen favorieten naar de interessantste velden te bewegen om zo zelf de meeste punten te verzamelen. De speler die uiteindelijk de meeste punten bijeen krijgt, is het genie van de 'Edison-stichting'!

SPELMATERIAAL

a) algemeen:

- een speelbord
- 4 metalen prototypes
- 1 puntentabel
- 4 waarderingstenen (één per prototype)
(vooraf de zelfklevertjes op beide zijden aanbrengen)
- 30 ronde schijfjes met (genummerde) riooldeksels of olievlekken
- 72 bewegingskaarten (4 sets van 18 kaarten)
- 7 rangordekaarten (4 met 4 plaatsen - 3 met 3 plaatsen)
- 4 favorietenkaarten
- 1 startspelerskaart
- 1 puntenblok

b) de bewegingskaarten:

Elke speler beschikt over een set van 18 bewegingskaarten, nl.:

- 6 keuzekaarten:
Op elke kaart staan twee vaartuigen afgebeeld. De speler die de actie moet uitvoeren, zal één van beide getekende prototypes moeten verplaatsen.
- 6 verplaatsingskaarten:
Deze kaarten tonen een getal van 1 tot 6 en geven daarmee aan hoever het gekozen vaartuig verplaatst moet worden.
De kaart met waarde '2' zorgt (indien gewenst) eveneens voor een tussentijdse waardering.
- 6 richtingskaarten:
Op elke van deze kaarten geeft een pijl de bewegingsrichting van het vaartuig aan. Ofwel (4x) in wijzerzin (pijl naar boven), ofwel (2x) in tegenwijzerzin (pijl naar beneden).

Een volledige bewegingsinstructie bestaat dus steeds uit 3 kaarten, één van elke soort.

c) **het speelbord:**

- Het speelbord toont een ovalen parcours met 23 velden. Er is een start- maar geen aankomstveld.
- Bij het begin worden de ronde schijfjes (met riooldeksels of olievlekken) in de openingen gelegd. In de basisversie gebeurt dit zoals aangeduid op het overzichtsblad, bij de uitbreidingsregels wordt dit door de spelers zelf bepaald.
- Elk veld bestaat uit twee helften, op elke helft kan slechts één vaartuig staan.
- Het startveld is iets groter getekend. Daarop mogen alleen bij het begin vier vaartuigen staan. Tijdens het rondrijden telt dit veld dan verder mee als een gewoon veld (met dus maximaal 2 vaartuigen) en zonder puntenwaarde.
- De getallen op de riooldeksels geven de puntenwaarde aan die een vaartuig kan innen of verliezen bij een waardering.
- De olievlekken hebben een speciale betekenis:
 - Eindigt een vaartuig zijn beweging op een olievlek, dan begint het te slingeren en wordt het onmiddellijk omgekeerd zodat het tegen de rijrichting in kijkt.
 - Zo'n vaartuig blijft daardoor wel nog steeds de helft van een baanvak innemen.
 - Na elke ronde, d.w.z. nadat een ander vaartuig d.m.v. de 3 bewegingskaarten werd verplaatst, wordt een omgekeerd vaartuig één veld in tegenwijzerzin verplaatst. Komt het opnieuw op een olievlek terecht, wordt het niet nog eens omgekeerd, maar blijft het in de 'verkeerde' richting kijken.
 - Pas nadat een keuzekaart het omgekeerde vaartuig toont én de speler aan beurt de beweging toekent aan dat vaartuig, wordt het terug in de juiste richting geplaatst en voortbewogen zoals aangegeven door de bewegingskaarten.
 - Bij waarderingen krijgen omgekeerde vaartuigen nooit punten!

- In de eerste bocht voorbij de start zijn de twee helften van 5 opeenvolgende velden door een barrière gescheiden. Alleen hier is er echt sprake van een buiten- en een binnenbaan. Op dit stuk van het parcours kunnen vaartuigen dus niet van baanvak wisselen bij het voortbewegen.
- In het binnenste deel van het parcours ligt een speciaal 'presentatieveld' met waarde '15'.
 - Dit veld kan enkel bereikt worden via de getekende planken brug vanaf veld '8'.
 - Een vaartuig dat daar wil stoppen moet dit veld exact bereiken: alle bewegingspunten moeten opgebruikt worden (het veld zelf telt ook mee, de planken brug telt niet mee als veld).
 - Het betreffende vaartuig krijgt direct 15 punten bij, maar blijft daar voor de rest van het spel staan. Het vaartuig kan niet meer verplaatst worden en neemt aan geen enkele verdere waardering deel.
 - Op dit veld kan slechts één vaartuig staan. Zodra het bezet is, kan dit veld niet meer gebruikt worden.
 - Op twee velden van het parcours staan reeds de waarden '8' en '-10' afgebeeld. Tussen deze velden komt tevens een trede voor. Deze trede kan slechts in wijzerzin gepasseerd worden. Een vaartuig kan dus niet achteruit over die trede verplaatst worden.
 - Indien een vaartuig tijdens het achteruit bewegen die trede toch zou moeten passeren, dan stopt zijn beweging en blijft het staan op het veld met waarde '-10'. In dit geval vervallen de resterende bewegingspunten. Een vaartuig dat reeds op dit veld ('-10') staat, kan niet verder achteruit verplaatst worden. De speler die de beweging moet uitvoeren, moet het andere vaartuig kiezen!

BASISSPEL VOOR 4 SPELERS

SPELVOORBEREIDING

- Het speelbord wordt samengesteld zoals afgebeeld op het speloverzicht en in het midden gelegd. (De overtollige schijfjes worden weggelegd.)
- De 4 prototypes worden op het startveld gezet.
- De puntentabel wordt naast het speelbord gelegd. De waardestenen van de 4 vaartuigen worden, met de veelkleurige zijde naar boven, op veld '0' geplaatst.
- Elke speler krijgt een kaartenset (met gelijke rugzijde) en leggen hun kaarten volgens soort open voor zich neer. Elke speler ziet dus alle kaarten van de medespelers.
- Elke speler krijgt verdekt een van de vier rangordekaartjes (met 4 vaartuigen). Op deze kaartjes heeft elk vaartuig een andere voorkeurswaarde. Deze waarde wordt op het einde van het spel vermenigvuldigd met de puntenwaarde van het overeenkomstige vaartuig.
- De speler die het dichtst bij de startplaats zit, wordt startspeler en ontvangt het startspelerskaartje.

- De 4 favorietenkaartjes, evenals de puntenblok worden alleen gebruikt bij de uitbreidingsregels.

SPELVERLOOP

a) bewegen

- Er wordt in wijzerzin gespeeld.
- De startspeler kiest één van zijn bewegingskaarten en legt deze open in het midden van het speelbord. Daarna leggen, na elkaar, de twee volgende spelers (telkens de linkerbuur) een bewegingskaart van een ander type. De derde speler moet dus een bewegingskaart van de ontbrekende soort leggen.
- De vierde speler (die geen bewegingskaart meer kan leggen) voert uiteindelijk de beweging uit. Hierbij kiest hij één van beide vaartuigen die voorgesteld zijn op de keuzekaart en verplaatst deze zoals aangegeven op de andere twee bewegingskaarten.
- Regels bij het verplaatsen:
 - Een vaartuig moet evenveel velden verplaatst worden als aangegeven op de verplaatsingskaart. Alleen indien hij achteruit de trede moet passeren, kunnen overtollige bewegingspunten wegvallen.
 - Vaartuigen mogen tijdens hun beweging van baanvak veranderen, uitgezonderd in het gedeelte met de barrière.
 - Andere vaartuigen kunnen ingehaald worden, ook indien er twee naast elkaar staan op eenzelfde veld.
 - Indien één van beide afgebeelde vaartuigen de vooropgestelde beweging niet kan uitvoeren omdat bv.. het doelveld volledig bezet is, dan moet de speler die de beweging uitvoert het andere vaartuig verplaatsen. Enkel indien geen van beide afgebeelde vaartuigen correct kan verplaatst worden, vervalt de beurt.
- Heeft een speler de verplaatsing uitgevoerd, dan worden de openliggende bewegingskaarten weggenomen en op een aflegstapel gelegd.
- De startspeler geeft het startspelerskaartje door aan zijn linkerbuur en deze kiest nu als eerste een nieuwe bewegingskaart.

b) tussentijdse waarderingen

- Op elke verplaatsingskaart met waarde '2' staat eveneens een waarderingsteen afgebeeld. Ligt zo'n kaart bij de openliggende bewegingskaarten, dan wordt eerst de volledige beweging uitgevoerd. Daarna beslist de speler die zo'n kaart uitspeelde of er al dan niet een tussentijdse waardering komt.
- Bij een tussentijdse waardering krijgt elk vaartuig evenveel punten als aangeduid op het riooldeksel van het veld waarop het zich bevindt. Vaartuigen op het startveld, het presentatieveld of omgekeerde vaartuigen krijgen geen punten.
- De mogelijkheid bestaat dat een vaartuig een negatieve score bereikt. Om dit aan te duiden, wordt de markeersteen van het betreffende vaartuig omgedraaid zodat de rode afbeelding zichtbaar wordt. Daarna wordt deze steen op de

overeenkomstige waarde geplaatst. Zodra dit vaartuig opnieuw een positieve score bereikt, wordt de markeersteen opnieuw omgedraaid.

SPELEINDE EN EINDAFREKENING

- Het spel eindigt zodra een speler geen passende bewegingskaart meer kan leggen omdat hij geen kaarten meer heeft van het ontbrekende type. Daarna komt het direct tot een eindwaardering. Alle vaartuigen krijgen (of verliezen) nog één keer evenveel punten als aangegeven op de overeenkomstige riooldeksels. Vaartuigen op het startveld, het presentatieveld of omgekeerde vaartuigen krijgen ook nu geen punten.
- Na het toekennen van de punten, draaien alle spelers hun verdekt rangordekaartje om. Elke speler vermenigvuldigt nu voor elk vaartuig de overeenkomstige score met het getal op het rangordekaartje. Ook negatieve scores worden vermenigvuldigt!
- Elke speler maakt de som van deze scores. De speler met de hoogste totaalscore wint!

ENKELE TIPS EN TACTISCHE WENKEN

- Probeer zo snel mogelijk te achterhalen welke de belangrijkste vaartuigen zijn voor elke van je tegenspelers. Dit kun je snel achterhalen door een vaartuig op een olievlek te plaatsen.
- Het presentatieveld geeft zekerheid. Nadeel is echter dat de eindscore van dit vaartuig daardoor vastgelegd wordt. Plaats een interessant vaartuig dus niet te snel op dit veld. Naar het einde toe is dit wel een heel belangrijk veld.
- Houd vooral in de tweede helft van het spel de openliggende bewegingskaarten van je tegenspelers in de gaten. Hoe kleiner hun keuze wordt, hoe belangrijker jouw eigen keuze is.
- Speel je te snel alle bewegingskaarten van eenzelfde type uit, dan zal het spel sneller gedaan zijn, maar vergroot je ook de keuzemogelijkheden van je tegenspelers. Ook zij kunnen je nu gemakkelijker 'manipuleren'.
- Indien meerdere tussentijdse waarderingen snel na elkaar volgen of kort voor het speleinde plaatsvinden, kunnen bepaalde vaartuigen veel punten winnen (of verliezen) en de eindscore fel beïnvloeden.
- Probeer er voor te zorgen dat geen enkel vaartuig een grote voorsprong kan opbouwen in de puntenstand.

UITBREIDINGSREGELS VOOR 4 SPELERS

SPELVOORBEREIDING

- Leg eveneens het speelbord in het midden van de tafel en zet de vier vaartuigen klaar op het startveld. Ook de puntentabel met de waardestenen wordt klaargelegd.
- De spelers hebben de keuze hoe ze de schijfjes over het speelbord kunnen verdelen:
 - a) toevallig: De schijfjes worden gesorteerd volgens de kleur van de ommezijde. Per kleur worden de schijfjes nu verdekt geschud. Vertrekkend bij het startveld wordt nu op elk veld een schijfje gelegd en omgedraaid. Eerst worden de gele schijfjes gelegd, daarna de groene en ten slotte de blauwe. (De rode schijfjes worden niet gebruikt.)
 - b) vrije keuze: De spelers bepalen samen de plaats van de schijfjes. Ze kiezen hiervoor uit alle 30 schijfjes.
- Elke speler krijgt een set bewegingskaarten. Ze spreken af of ze deze zichtbaar of verdekt voor zich houden.
- De favorietenkaarten worden verdekt klaargelegd.
- Elke speler krijgt een blaadje van de puntenblok en plooit dit in het midden toe. Op één van de binnenste zijden kan een speler straks in het geheim aantekeningen maken.
- De rangordekaarten worden niet gebruikt.

SPELVERLOOP

a) de favoriet toekennen

- Elke speler krijgt verdekt één van de vier favorietenkaartjes.
- Op het scoreblaadje plaatst elke speler achter het overeenkomstige vaartuig (in de tweede kolom) een 'F'.

b) vermenigvuldigingsfactoren verdelen

- Elke speler legt nu in het geheim de vermenigvuldigingsfactor vast voor elk vaartuig.
- Elke speler beschikt hiervoor over 10 favorietenpunten die hij verdeelt over alle vaartuigen. De eigen (getrokken) superfavoriet moet echter wel meer punten krijgen dan de andere, d.w.z. minsten waarde 4. De speler noteert deze waarden in de derde kolom op zijn blaadje.

c) het spel zelf

- Hierbij gelden voor het bewegen en de tussentijdse waarderingen dezelfde regels als bij het basisspel.

SPELEINDE EN EINDAFREKENING

- Het spel eindigt eveneens van zodra een speler geen passende bewegingskaart meer kan leggen. Daarna volgt een laatste waardering.

- Alle spelers maken vervolgens hun vermenigvuldigingsfactoren bekend, noteren voor elk vaartuig de behaalde score en berekenen de eigen eindscore in de laatste kolom.
- Ook nu wint de speler met de hoogste totaalscore.

BASISSPEL VOOR 3 SPELERS

SPELVOORBEREIDING

De voorbereidingen worden doorgevoerd zoals aangeduid bij het basisspel voor 4 spelers. mits volgende aanpassingen:

- nu worden de rangordekaartjes met 3 vaartuigen gebruikt.
- de overblijvende kaartenset evenals de favorietenkaartjes worden niet gebruikt.

SPELVERLOOP

Alhoewel er op de rangordekaartjes slechts 3 vaartuigtypes afgebeeld worden, neemt ook het vierde prototype aan de wedstrijd deel. Ook dit vierde (niet afgebeelde type) kan voor bepaalde spelers punten opleveren.

a) bewegen

- Het uitspelen van bewegingskaarten gebeurt zoals in het basisspel voor 4 spelers.
- Nadat de derde speler een bewegingskaart heeft uitgespeeld, beslist de startspeler welk vaartuig hij verplaatst en voert deze beweging ook onmiddellijk uit.
- De bewegingsregels blijven dezelfde.

b) tussentijdse waarderingen

- Kiest een speler de verplaatsingskaart met waarde '2', dan kan deze speler ook nu beslissen of hij al dan niet een tussentijdse waardering uitvoert.
- Beslist deze speler om een waardering door te voeren, dan legt hij na deze waardering zijn uitgespeelde verplaatsingskaart verdekt voor zich neer. Deze kaart komt dus niet zoals alle andere op de aflegstapel terecht, maar geeft op het einde aan welke speler(s) een tussentijdse waardering uitlokten.
- Beslist een speler om geen tussentijdse waardering door te voeren, dan komt zijn verplaatsingskaart automatisch op de aflegstapel terecht.
- Bij een tussentijdse waardering krijgt ook nu elk vaartuig evenveel

punten als aangeduid op het riooldeksel van het veld waarop het zich bevindt. Vaartuigen op het startveld, het presentatieveld of omgekeerde vaartuigen krijgen geen punten.

SPELEINDE EN EINDAFREKENING

- Deze verlopen zoals beschreven in de basisversie voor 4 spelers.
- De spelers die geen tussentijdse waardering doorvoerden krijgen nu nog een extra bonus. Deze bonus is gelijk aan het puntenaantal van het vierde 'neutrale' prototype. (Alle spelers die dus een verdeckte verplaatsingskaart met waarde '2' voor zich hebben liggen, krijgen dus geen bonuspunten!)

UITBREIDINGSREGELS VOOR 3 SPELERS

- De spelvoorbereiding gebeurt zoals beschreven bij de uitbreidingsregels voor 4 spelers.
- De overblijvende kaartenset wordt terug in de doos gelegd.
- Het bewegen verloopt zoals in de basisversie voor 3 spelers. Ook nu beslist telkens de startspeler welk voertuig verplaatst wordt.
- De tussentijdse waarderingen en eindwaardering worden doorgevoerd zoals in het basisspel voor 4 spelers.
- De puntenberekening gebeurt zoals in de uitbreidingsregels voor 4 spelers.
- Ook nu wint de speler met de hoogste totaalscore.

EDISON & CO VOOR 2 SPELERS

a) spelvoorbereiding

- Deze gebeuren, mits onderstaande aanpassingen, zoals beschreven in het basisspel voor 4 spelers:
 - elke speler trekt twee favorietenkaartjes en legt deze open voor zich neer
 - de twee overtollige kaartensets evenals de rangordekaartjes worden niet gebruikt.

b) bewegen

- De bewegingskaarten worden om de beurt uitgespeeld: de eerste speler begint en kiest een bewegingskaart, de tweede speler legt daar een kaart van een ander type bij, de startspeler legt tenslotte een kaart van het ontbrekende type.
- De tweede speler voert daarna telkens de beweging uit.

- De bewegingsregels zijn identiek als beschreven in de basisversie voor 4 spelers.
- Na elke uitgevoerde beweging, wordt de andere speler startspeler.

c) tussentijdse waarderingen

- Hiervoor gelden dezelfde regels als in de basisversie voor 4 spelers.

d) speleinde en eindafrekening

- Het spel eindigt zoals beschreven in de basisversie voor 4 spelers. Daarna volgt automatisch de eindwaardering.
- Elke speler telt tenslotte de punten van de eigen twee vaartuigen bij elkaar op.
- De speler met de grootste som is winnaar.



Date Last Modified: 24-04-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief