

Laguna

Auteur: Bernhard Weber

Uitgegeven door Queen Games, 2000

Breng parels zo vlog mogelijk in zekerheid (2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Speelmateriaal

- 1tweezijdig speelbord
- 1 vulkaan en 8 eilanden uit kunststof
- 4 houten vloten
- 24 parels in 4 kleuren
- 1 zandloper

Speeldoel

Doel is het, om een bepaald aantal parels in de eigen kleur als eerste naar de grote vulkaan in het midden van het speelbord te brengen. Deze parels kan men van de acht buitenste eilanden halen of ook bij andere vloten inruilen. Hoeveel parels men voor de overwinning nodig heeft, staat in de volgende tabel.

Spelersaantal	2	3	4
Benodigde parels	6	5	4

Speelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers beslissen gezamenlijk of er op de makkelijker of op de meer aansprekende kant wordt gespeeld.
- Aansluitend worden de vulkaan en de acht eilanden van onderen door de gaten in het speelbord gezet, zodat ze tijdens het spel niet meer kunnen verschuiven.
- Alle parels worden in de vulkaan gelegd. Vervolgens verdeelt iedereen gezamenlijk de parels over de buitenste eilanden. Op ieder eiland komen drie parels, geen enkel eiland mag meerdere parels van dezelfde kleur hebben, verder is de verdeling willekeurig.

Speelbegin

Ieder kiest een kleur en neemt het overeenkomende vlot.

Startpositie van de vloten

De jongste speler begint en zet hem willekeurig aan één van de acht

buitenste eilanden. Daarbij moet het vlot met één kant de landtong (witte lijn) van het eiland aanraken. Een vlot moet steeds zo worden gezet en bewogen, dat het altijd zes velden bedekt. Daarna volgen alle andere spelers met de klok mee en zetten hun vloten bij een ander eiland neer.

Zie plaatje blz. 2: Het vlot mag horizontaal of verticaal worden geplaatst. Tijdens het spel mag hij echter niet meer worden gedraaid.

De zandloper

- De rechter buurman van de speler die aan de beurt is, krijgt de zandloper en draait deze om. Hij loopt 30 seconden. Is de tijd om, dan is de beurt meteen voorbij. De zandloper gaat dan naar de volgende speler met de klok mee verder, die deze natuurlijk meteen omdraait. En dan al is de volgende aan de beurt.
- Is de beurt van de speler voor het aflopen van de zandloper beëindigd, dan mag de volgende speler de resttijd als extra voor zijn beurt gebruiken. Men mag maximaal één "aangebroken" zandloper als extra gebruiken.
- Alle acties van een speler moeten in de dertig seconden van zijn beurt gebeuren. Hiertoe telt ook het bekijken van het vlot voor de beweging of het ruilen van parels met andere vloten.
- Als de tijd om is, moet er luid: "Stop" worden geroepen. Want als er niemand oplet, mag de speler die aan de beurt is gewoon verder varen!

Parels inladen

- De tijd loopt en de speler die aan de beurt is, laadt drie (of twee) parels op zijn vlot en bedekt met deze, eventueel aanwezig riffen. Dan begint de vaart, overeenkomstig de regels.
- Er moeten zich tijdens het hele spel altijd twee, drie of vier parels op het eigen vlot bevinden.
- Zie plaatje blz. 2: hoe meer parels, des te beter komt men vooruit. De kleur van de parels speelt voor het bewegen van het vlot geen rol. Iedere kleur mag worden ingeladen.
- Aan de acht buitenste eilanden hebben de spelers de mogelijkheid om parels in te laden.

Speelverloop

Iedere keer voor het begin van de vaart ...

- Voordat men het vlot in zijn beurt de eerste keer beweegt, mag men voor de herinnering onder alle parels kijken en deze verplaatsen, zonder dat dat daarbij als gevolg heeft dat er riffen of pijlen opduiken. Dit gebeurt echter tijdens dat de eigen tijd loopt.
- Wil men gaan varen, dan moeten alle riffen bedekt zijn. Pijlen, die niet bedekt zijn, dwingen het vlot in de overeenkomende richting.

Parels verplaatsen

- Men mag tijdens zijn beurt, telkens voordat het vlot een veld wordt bewogen,

- de parels willekeurig op het vlot herplaatsen.
- Duiken hierbij echter riffen of pijlen op in één van de openingen dan hebben die de daarbij behorende uitwerkingen (einde van de beurt of dwangbeweging in de richting van de pijl).
- Ook als het vlot in de richting van de pijl moet worden bewogen, mag de speler voor die tijd parels verplaatsen.

Beweging van de vloten

Zie de plaatjes op blz. 3.

- Ieder beweegt alleen zijn eigen vlot. De beweging verloopt stapsgewijs. Bij iedere stap mag het vlot horizontaal of verticaal telkens één veld in een willekeurige richting worden gezet.
- Het vlot behoudt tijdens het totale spel zijn uitgangsrichting (horizontaal of verticaal) en mag niet worden gedraaid.
- Men mag het vlot zolang bewegen, totdat de tijd om is. De rand van het speelbord mag daarbij niet worden overschreden.
- Tijdens de beweging kunnen echter symbolen als stromingspijlen en riffen door de openingen in het vlot zichtbaar worden.

Daarbij kunnen drie mogelijkheden optreden.

1. Door de openingen in het vlot zie je alleen blauw water.

De speler mag zijn vlot willekeurig verder zetten.

2. Er is minstens één rif in één van de openingen te zien.

De beurt van de speler is meteen beëindigd, de resttijd van de zandloper mag de volgende speler als extra gebruiken.

3. Er zijn één of meerdere stromingspijlen te zien.

De speler moet bij zijn volgende beweging één van de pijlen volgen, tenzij de weg door een ander vlot wordt geblokkeerd, dan moet hij de andere pijlrichting nemen. Zijn alle richtingen waar de pijlen heen wijzen, geblokkeerd, dan kan hij vrij kiezen uit de overige richtingen.

Binnen het vlot zichtbare riffen en pijlen hebben in principe hun uitwerkingen.

Uitzondering:

- tijdens de ruilgebeurtenis;
- direct voor het begin van de vaart.

Als ik het vlot wil bewegen, dan geldt altijd:

- er mag geen rif te zien zijn;
- ik moet de pijlen volgen.

Parels ruilen

- Legt een vlot aan een ander vlot aan of aan de acht buitenste eilanden, dan mogen er parels worden geruild.
- Een willekeurig aantal parels uit het eigen vlot wordt tegen hetzelfde aantal geruild en op dezelfde plek van de zojuist omgeruilden parels gelegd.
- Bij een ruil bepaalt alleen de speler die aan de beurt is, welke parels er worden geruild.
- Riffen, respectievelijk pijlen, die tijdens de ruil zichtbaar worden, hebben geen uitwerking.
- Een vlot heeft aangelegd als hij met één van zijn kanten het gewenste doel aanraakt en er bovendien geen pijl is te zien door een opening in het vlot.

Parels in de vulkaan overladen

- Op het vulkaaneiland mogen de spelers parels met hun eigen kleur uitladen (er moeten daarna nog altijd minstens twee parels in het vlot zijn).
- Wordt er door het overladen van een parel, een rif of een pijl zichtbaar, dan hebben deze velden hun uitwerking. De parel, door wiens optillen het overeenkomende veld zichtbaar wordt, mag nog wel worden overgeladen.

Speeleinde

Het spel is meteen ten einde, als een speler de:

- 6e parel bij 2 spelers,
- 5e parel bij 3 spelers,
- 4e parel bij 4 spelers

in de eigen kleur op het eiland heeft overgeladen. Die speler wint en is nieuwe koning van Laguna Island.

SAMENVATTING

- Zandloper omdraaien of resttijd overnemen (rechterbuurman van de speler die aan de beurt is, bedient de zandloper).
- Onder de parels van het eigen vlot kijken (indien gewenst).
- Alle riffen afdekken (als deze zichtbaar zijn).
- Wegvaren (als er pijlen zichtbaar zijn, moeten deze worden gevolgd).
- Aanleggen (een deel van de kant van het eigen vlot moet een deel van de kant van een ander vlot of een oever van een eiland raken).
- Overladen - Ruilen - Inladen, bij de vulkaan kan men eigen parels overladen, bij andere vloten kan men parels ruilen, bij één van de acht buitenste eilanden kan men parels inladen of ruilen.
- Let op: een vlot moet altijd twee, drie of vier parels aan boord hebben, ook aan het eind van het spel.
- De speler die als eerste alle benodigde parels naar de vulkaan heeft gebracht, wint het spel.

VARIANTEN

Met vijf parels vaart men makkelijker

Het spel wordt makkelijker als men in plaats van vier, maximaal vijf parels in het eigen vlot toestaat. Dit voordeel biedt zich ook als vereffening voor minder ervaren of jongere spelers aan.

Vrije parelverdeling

- De spelers kunnen hierbij invloed uitoefenen op de uitgangsverdeling van de parels.
- Nadat alle spelers hun vlot hebben gezet, legt iedere speler om de beurt een parel uit de krater op een vrije plaats op de acht eilanden totdat alle 24 parels zijn verdeeld. Daarbij moet men erop letten dat de spelers geen parels van de eigen kleur mogen verdelen. Meer parels in dezelfde kleur op een eiland zijn toegestaan.
- Bovendien mogen aan andere spelers plaatsingsvoorstellen worden gedaan.

Zonder zandloper

Het spel zonder zandloper heeft een ander karakter; hierbij komt het wezenlijk aan op het voorstellingsvermogen van de speler. Er wordt gespeeld met de volgende verandering.

- De actiemogelijkheid: "Parels verplaatsen" vervalt. De geplaatste parels aan het begin van de beurt, mogen dus zolang niet worden verplaatst, tot de beurt door het opduiken van een rif afgelopen is. De speler mag zijn beurt ook voortijdig beëindigen.
- Spel voor één persoon: doel is het, om in zo weinig mogelijk beurten (herverdeling van de parels) een vooraf vastgesteld aantal eigen parels over te laden in de vulkaan.

piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 07-12-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief