

Rette sich wer kann

Auteur: Ronald Wettering

Uitgegeven door Walter Müllers, 1993

Een crazy ontsnappingsspel waarbij gestemd wordt wiens reddingsboot een lek krijgt, mag varen en wie er uit vliegt (3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel

Probeer met zoveel mogelijk bemanningsleden het zinkende schip te verlaten, om veilig op een van de eilanden te stranden. Wie in welk schip terecht komt, welk schip een lek krijgt, welk schip vooruit komt, wordt allemaal bepaald door stembeurten.

Vorbereiding

- boot, draaier, 3 stenen en 6 (2+4) figuren per speler
- (bij 3 of 4 spelers een 5de matroos extra)

Beginsituatie

- elke speler plaatst zijn boot op een veld naast het schip (startspeler eerst)
- daarna plaatst de startspeler ook de zwarte boot
- beginnend met de startspeler plaatst elke speler om beurt een eigen pion in een van de boten totdat alle pionnen geplaatst zijn.
- de startspeler krijgt de boomstam

Spelverloop

fase 1: een boot krijgt een lek

- elke speler draait zijn schijf om te bepalen welke boot een lek krijgt
- de meest gekozen boot krijgt een blauw steentje (=lek)
- bij gelijkheid kiest de startspeler uit de genomineerde boten
- als alle plaatsen in de boot bezet zijn, moet er gestemd worden wie er uit gaat
- elke stuurman = 2 stemmen en elke zeeman = 1 stem (enkel inzittenden!)
- bij gelijkheid van stemmen kiest ook hier weer de startspeler
- een stuurman gaat er uit als er geen matroos meer in die boot is van zijn kleur
- een boot zinkt als er meer lekken zijn dan inzittenden

fase 2: een boot vaart vooruit

alle spelers stemmen welke boot een plaats vooruit vaart (zelfde stemregels)

fase 3: de zeelui verwisselen van boot

- om beurt zet elke speler een pion achter de boot
- er mag slechts 1 pion per boot uitstappen (tenzij je dit niet kan)
- in omgekeerde volgorde plaatst elke speler zijn pion terug in een andere boot
- wie dit niet kan, ligt er uit

Kapiteinsmuts:

Je kan 3x in het spel de muts kiezen om alleen een stemming te bepalen. Indien er meerdere spelers dit proberen in dezelfde ronde, dan zijn ze werkloos. Hoedanook moet je een steen van je kleur afgeven als je deze joker inzet.

Na deze 3 fasen wordt de volgende speler de startspeler en krijgt de boomstam.

Einde

Het spel eindigt als alle boten gezonken of aangekomen zijn. De puntenverdeling voor elke matroos en stuurman staan op het spelbord beschreven. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief