

Kap Hoorn

Auteur: Thorsten Gimmler

Uitgegeven door Kosmos, 1999

Een tactisch legspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar dat ongeveer 45 -60 min. duurt.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

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

Een dramatische snelheidswedstrijd voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

In de jaren 1852 en 1853 had een onvergetelijke wedstrijd, van New York naar San Francisco, plaats tussen verschillende klippers. Niettegenstaande de grote zeilschepen met enkele dagen verschil vertrokken kwamen ze gedurende de dramatische wedstrijd binnen elkaars zichtveld. In strijd met de steeds wisselende winden ging het rond Kaap Hoorn het zuidelijkste puntje van Zuid -Amerika. Beleef dit gebeuren aan de lijve, plaats de grillige winden en bewijs je zeevaardskunsten.

Speelmateriaal :

- 1 speelbord
- 90 windkaarten
- 9 schijfjes met "zeestations"
- 15 schijfjes met windrozen
- 5 zeilschepen
- 5 logboeken
- 5 zeilstenen

Doel van het spel:

De wedstrijd om Kaap Hoorn is onderverdeeld in drie etappes. In elke etappe kan een zeestation aangedaan worden om daar een windroos te halen. De wedstrijd kan je winnen wanneer je als eerste een van beide voorwaarden voor de overwinning uitgevoerd hebt.

- ofwel verzamel je in twee etappes twee windrozen van een verschillend kleur en kom je als eerste over de eindmeet
- ofwel verzamel je in elke etappe een windroos van een verschillend kleur. Je ben dan onmiddellijk na het bekomen van deze derde windroos de winnaar.

Vorbereiding van het spel :

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Verdeel de windkaarten (met de pijlen) over de tafel en meng deze kaarten goed dooreen. Maak dan met deze kaarten twee verdeckte stapels en plaats deze beide stapels op het "Kaap Hoorn"- veld (zie fig.)
- Leg de 9 schijfjes met de "zeestations" (met het romeinse cijfer) op de

- voorziene velden op het speelbord.
- Leg de 15 "windrozen" schijfjes volgens kleur naast het speelbord.
- Men kiest willekeurig een startspeler.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt zijn zeilschip, zijn zeilsteen en een logboek. Iedere speler plaatst zijn zeilsteen op veld "3" van zijn logboek.
- Van de verdeckte stapels neemt iedere speler drie kaarten die hij in de hand houdt (of leg ze verdekt voor je neer). Zorg ervoor dat geen enkel andere speler weet welke kaarten je hebt.
- De zeilschepen worden op hun startpositie gezet. De startspeler plaatst zijn schip op het veld met de "1" in de rechter bovenhoek, zijn linker buurman bezet de "2" vervolgens zijn linker buurman de "3" enz.

Verloop van het spel :

De startspeler begint. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

korte info : Zeilen, betekent dat een schip zich verplaatst, dit gebeurt als volgt : Het schip staat op een windkaart. Het schip wordt net zo verplaatst als op het kaartje is aangegeven en in de richting van een van de pijlen. Omdat een schip enkel op een windkaartje kan staan moet op het eindveld ook een windkaartje liggen. Een schip mag echter wel over velden zonder windkaartje varen.

Iedere speler die aan beurt is moet in zijn beurt de volgende acties in de juiste volgorde uitvoeren.

- 1.** De speler krijgt een zeilpunt bij. Hij verplaatst zijn zeilsteen naar het eerst volgende hoger veld. Veld 8 is het hoogst bereikbare dus kan geen enkele speler meer dan 8 zeilpunten bezitten.
- 2.** De speler mag een onbeperkt aantal windkaarten op het speelbord leggen (het kunnen er ook geen zijn)
 - elke kaart die uitgespeeld wordt moet aan een reeds uitgespeelde kaart grenzen dit kan horizontaal, verticaal of diagonaal zijn. In het spelbegin moet dit gebeuren aan de voorgedrukte startvelden.
 - kaarten mogen slechts op vrije velden geplaatst worden en niet op reeds uitgespeelde kaarten. Uitgenomen zie hoofdstuk "Het vervangen van reeds uitgespeelde kaarten".
 - Volgens de zone op het speelbord moeten de kaarten in een bepaalde richting gelegd worden. In de eerste zone (lichtgeel) moet de onderste rand van het kaartje in het noorden liggen, in de tweede zone (lichtblauw) in het oosten en in de derde zone (lichtrood) in het zuiden. (zie fig. pag.3)
 - Wie een windkaart op een veld met een "zeestation" legt moet deze kaart onder het zeestation schuiven. Details over de "zeestations" vind je op het einde van de spelregels.

Het vervangen van reeds uitgespeelde kaarten :

Ligt er op een veld reeds een windkaart (met een slechte windrichting) dan mag deze vervangen worden door een nieuwe kaart onder de volgende voorwaarden :

- Wie een kaart vervangt mag in deze beurt geen verdere kaarten uitspelen
- Een windkaart mag niet vervangen worden wanneer de speler, die deze kaart wil vervangen, deze kaart in zijn beurt zelf kan bereiken.

- Dit verbod geldt ook voor verplaatsingen die door "negeren" (zie betreffende uitzonderingsregel) mogelijk werden.
- een windkaart waarop een schip staat mag niet vervangen worden.

3. De speler verplaatst enkel zijn schip. Bepalend voor de beweging is het kaartje waarop het schip staat.

- Het schip wordt overeenkomstig het getal op het windkaartje evenveel velden verplaatst.
- Het schip moet steeds in de richting van de pijlen verplaatst worden. Zijn er meerdere pijlen dan mag de speler kiezen welke richting hij vaart.
- Een schip mag over een veld zonder windkaart varen.
- Men mag een schip pas verplaatsen wanneer op het eindveld een windkaart ligt. Ligt er echter geen kaartje dan mag het schip niet verplaatst worden.
- Men mag een schip ook niet op een kaartje plaatsen waar reeds een schip staat . Op elk kaartje is slechts één schip toegelaten. Uitzondering : op kaartjes met een "zeestation" mogen een onbeperkt aantal schepen staan.
- Een schip mag wel voorbij een ander schip varen.

Drie speciale regels :

- "**verzaken**" : een speler kan vrijwillig afzien van het verplaatsen van zijn schip. Dit houdt in dat hij in zijn beurt normaal speelt maar dat hij zijn schip niet verplaatst. Hiervoor krijgt hij wel een zeilpunt bij (zeilsteen verplaatsen).
- "**negeren**" : tegen betaling van drie zeilpunten kan een speler de aanwijzingen op een windkaart negeren en zijn schip op een onmiddellijk aanliggend veld plaatsen. Natuurlijk moet er op dat aanliggende veld een windkaart liggen.
- "**nogmaals verplaatsen**" : tegen betaling van vijf zeilpunten mag een speler zijn schip nogmaals verplaatsen. Dit houdt in dat hij van het zo-even bereikte veld opnieuw naar een veld met een windkaart gaat.

4. Om zijn beurt te beëindigen neemt de speler een kaart van de verdeckte stapel bekijkt hem goed en neemt hem in de hand (of legt hem verdekt voor zich neer)

- Gelijktijdig kan een speler ook windkaarten kopen. Voor elke bijkomende kaart moet hij één zeilpunt betalen (zeilsteen terugschuiven). Een speler mag echter niet meer dan zes windkaarten bezitten.

Hiermee is de beurt van de speler gedaan en is de linker buurman aan beurt en voert de beschreven punten van 1 tot 4 uit.

Het bereiken van een "zeestation".

In het spel zijn er negen "zeestations" verdeeld over drie etappes:

3 stations in etappe I, 3 in etappe II en 3 in etappe III. De drie stations in elke etappe hebben een verschillende kleur (geel, rood en groen)

- Komt een schip van een speler op zo'n zeestation in etappe I, dan neemt de speler een windroos in dezelfde kleur van dit station en legt dit op het bovenste veld van zijn logboek.

- Bij een "zeestation" in etappe II moet de speler een andere kleur van zeestation kiezen als dat van de eerste etappe. Het is immers niet toegelaten dat een speler twee windrozen van eenzelfde kleur bezit. Deze tweede windroos legt hij op het middelste veld van zijn logboek.
- Bij een zeestation van de derde etappe moet men een station aandoen van het nog ontbrekende kleur en dit op het derde veld van zijn logboek plaatsen.

Belangrijk : in elke etappe mag een speler uit de drie zeestations slechts één windroos nemen! Het is dus niet toegelaten om twee windrozen van de eerste etappe te bezitten.

Verder geldt :

- een "zeestation" wordt bereikt wanneer een speler zijn schip op dit veld plaatst.
- ook hier geldt dat er een windkaart moet liggen en dit onder het schijfje met het station.
- op "zeestations" mogen er onbeperkt aantal schepen staan.

Einde van het spel.

Het spel eindigt
ofwel

wanneer een speler twee verschillend gekleurde windrozen in twee verschillende etappes verzameld heeft en als eerste met zijn schip de eindmeet bereikt

ofwel

wanneer een speler drie verschillend gekleurde windrozen uit drie verschillende etappes op zijn logboek verzameld heeft. Hiermee is het spel onmiddellijk gedaan en heeft deze speler gewonnen.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 02-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief