

Hekla

Auteur: Martin Schlegel

Uitgegeven door Holzinsel Spiele, 2002

Een tactisch bordspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Voorgeschiedenis

Eeuwenlang slaagt de IJslandse vulkaan Hekla erin, om zo nu en dan met veel geweld uit te breken. Wat haar bijzonder verheugt is de eerbied van de mensen, die onder haar gewichtigheid te lijden hebben. In 1616 b.v. berichtte de astronoom David Fabricus: "Wij geloven dat in de berg Hekla zich de Hel bevindt, het Oord, waarin de zielen van de verdoemden gekweld, gekookt en gebraden worden." Natuurlijk weet Hekla dat zij enkel maar een vulkaan is, maar het bijgeloof neemt ze er maar al te graag bij.

Met dit spel ontdekt IJsland nu de opheldering van het raadsel: wij verzetten ons. Mogen wij ook verdoemd zijn, het maakt niet meer uit, wij breken desondanks uit, verlaten de poort van de hel en slaan terug door het vulkaangebied op te ruimen, een paar uitbraken te provoceren en pas tevreden te zijn als het gebied uitgebreid met lava bedekt is en de Hekla voor eeuwig tot rust komt. Wie hierbij de meest succesvolle vulkanist wordt, wint het spel.

Doel

In het begin van het spel stelt het speelbord een vulkaangebied voor zonder vulkanen. Maar het borrelt in de ondergrond, meer bepaald op drie bijzondere plaatsen op het speelbord. Na elkaar plaatsen de spelers uit hun voorraad vulkanen op het bord of verplaatsen ze reeds eerder ingezette vulkanen. Zodra op deze manier drie op een rij staande vulkanen een bepaald aantal heuveltoppen hebben, barst de vulkaan in het centrum van deze rij uit. Hij stort in en wordt door een lavavlakte vervangen. Wie deze vulkaanuitbarsting veroorzaakt of er met eigen vulkaantoppen aan deelneemt, mag met zijn vulkanist-figuur vooruitgaan op de vluchtweg (soort scorebaan). Stopt hierdoor de figuur op een veld, van waaruit hij een vrij zicht heeft op een eigen berg, dan is zijn invloed op deze berg nog groter dan gewoonlijk en mag hij zich nogmaals verplaatsen. Het gebied wordt hierdoor beetje bij beetje door lava overspoeld, totdat de lava uit de spelvoorraad uitgeput is. Nu stelt iedereen zich de vraag: Welke vulkanist is nu het verst weggevlucht?

Spelmateriaal

- Speelbord: Het vulkaangebied bestaat uit meerdere kleine vierkante speelvelden die met een witte boord omrand zijn, en waarin telkens twee vulkaan- of lavastenen passen. De plaats waar die vulkaan- of lavastenen moeten komen zijn door een fijn grijs vierkantje aangeduid. Drie speelvelden zijn door een rode cirkel omrand. Dit zijn de zones met een hogere activiteit. Rondom het gebied loopt in twee rijen een vluchtweg (scorebaan).
- 23 houten vulkaanstenen in de kleuren rood, groen, geel en blauw. Ze onderscheiden zich nog eens door het aantal heuveltoppen die bovenop de figuur voorkomen (eigenlijk moet je aantal groeven tellen i.p.v. het aantal 'toppen'): 0, 1, 2 of 3 (waarde 0, 1, 2 of 3).
- 20 antracietkleurige lavastenen, waarvan er 10 geen (waarde 0) en 10 wel één heuveltop (waarde 1) hebben.
- 4 figuren in de vier kleuren: zij stellen de vulkanist voor voor elke speler.
- een spelregel

Voorbereiding

De antracietkleurige lavastenen liggen als voorraad naast het speelbord.

De verdeling van de gekleurde vulkaanstenen hangt af van het spelersaantal:

- **2 spelers** nemen rood en groen; elk bekommt de volgende vulkaanstenen:

2x0, 1x1, 3x2 en 1x3, dus 7 stenen.

- **3 spelers** nemen rood, groen en geel; elk bekommt de volgende vulkaanstenen: 1x0, 1x1, 2x2 en 1x3, dus 5 stenen.
- **4 spelers** nemen rood, groen, geel en blauw; elk bekommt de volgende vulkaanstenen: 1x0, 1x1, 1x2 en 1x3, dus 4 stenen.

De vulkanisten in de kleur van de spelers beginnen op het zwarte startveld van de vluchtweg.

Spelverloop

Wie het laatst in IJsland was, begint. Indien nog niemand ooit in IJsland was, begint hij, die het eerst ooit in IJsland zal zijn.

Wie aan de beurt komt, heeft twee actiemogelijkheden, waaronder hij moet kiezen: een steen **inzetten** of een steen **verplaatsen**.

In beide gevallen kan achteraf een **waardering** ontstaan.

1. Een steen inzetten

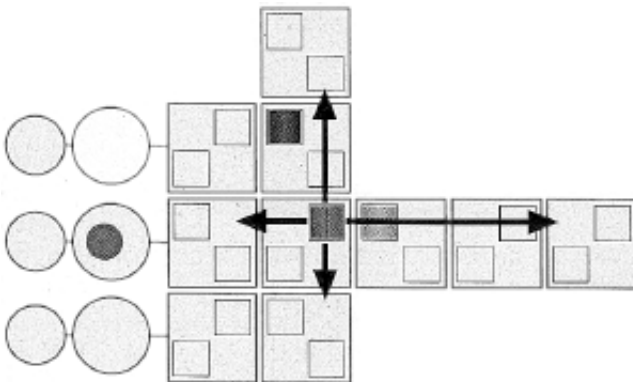
Plaats een willekeurige vulkaansteen van je eigen kleur op een speelveld (wit omrand vierkant). Het speelveld moet nog leeg zijn. Als er reeds op één van beide grijze plaatsvelden een andere (eigen of iemands andere) steen ligt, kan er enkel een tweede bijkomen na een verplaatsing van een eerder geplaatste steen.

2. Een steen verplaatsen

Je mag een willekeurige vulkaansteen van je eigen kleur, die reeds op het speelbord ligt, naar een ander speelveld verplaatsen. Het doelveld mag nog leeg zijn of mag hoogstens reeds één andere vulkaan- of lavasteen bevatten.

Hierbij geldt: het verplaatsen mag enkel horizontaal of verticaal gebeuren en de verplaatsingsafstand is normaal gezien één speelveld. Verplaatsingen over meerdere speelvelden zijn slechts toegelaten als de eigen vulkanist (speelsteen) gunstig op de vluchtweg staat:

Staat de vulkanist op een veld, van waaruit hij over een witte lijn naar een eigen vulkaansteen in de betreffende rij (of kolom) wijst, dan mag de speler zijn vulkaansteen om het even ver verplaatsen, horizontaal of verticaal (zie afb. 1).



AFBEELDING 1: Bewegingen over meer dan één veld

De steen van waaruit pijlen getekend staan, mag horizontaal of verticaal om het even ver verplaatst worden, ook over andere stenen heen.

Dat komt omdat er links op de vluchtweg een eigen vulkanist staat, die via de witte lijn op dezelfde rij als de eigen vulkaansteen staat.

Het is toegelaten om de eigen vulkanist eerst, voor het verplaatsen van een vulkaansteen, een willekeurig aantal velden achteruit op de vluchtweg te verplaatsen, om hierdoor in een betere positie terecht te komen.

Vanzelfsprekend geef je hierdoor een eventuele voorsprong op.

Als je het speelbord goed bestudeert, merk je dat er niet altijd een witte lijn getekend is vanuit de hoekvelden naar de velden van de vluchtweg: één binnenste en acht buitenste velden van de vluchtweg zijn niet met een witte lijn verbonden met het eigenlijke speelveld. Op deze velden heeft de vulkanist dus geen bijzondere extra mogelijkheid.

3. Waardering

Er kan een waardering ontstaan zowel na het inzetten van een nieuwe vulkaansteen als na het verplaatsen van een reeds eerder ingezette speelsteen. Zo'n waardering is essentieel voor het spel, omdat het de enige mogelijkheid is om de eigen vulkanisten vooruit op de vluchtweg te verplaatsen.

VOORWAARDE

Een waardering vindt plaats, als er **op precies drie naast elkaar liggende** (wit omrande) speelvelden minstens acht heuveltoppen (groeven) aanwezig zijn, dus stenen met een gezamenlijke waarde van 8 of meer.

Het maakt hierbij niet uit of het om vulkaan- of lavastenen gaat, maar op het middelste speelveld mag hoogstens één lavasteen liggen.

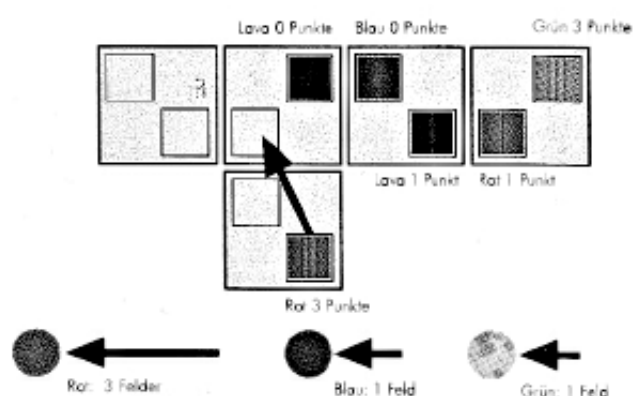
GEVOLGEN

A. Vlucht der vulkanisten

Wie bij deze waardering met eigen vulkaanstenen betrokken is, mag zijn vulkanist voor elke betrokken vulkaansteen één veld vooruit op de vluchtweg verplaatsen (dus onafhankelijk van het aantal heuvels op die stenen). Stenen die op dat moment op een rood omcirkeld speelveld liggen, tellen hierbij dubbel: de vulkanist mag dus twee plaatsen vooruit per betrokken vulkaansteen.

Wie de waardering veroorzaakt, mag nog een extra verplaatsing doen:

- één veld als er precies acht heuvels in de rij van drie aanwezig zijn,
- twee velden als er negen heuvels zijn,
- drie velden als er tien heuvels zijn,
- enz.



AFBEELDING 2: Waardering: vlucht der vulkanisten

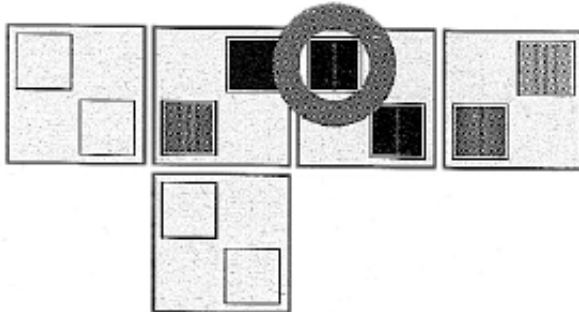
Als de rode vulkaansteen (waarde 3) naar boven verplaatst wordt, ontstaat een rij van drie naast elkaar liggende speelvelden waarop 8 heuvels aanwezig zijn ($3+0+0+1+1+3$). Spelers blauw en groen mogen hun vulkanist één veld vooruit plaatsen. De rode vulkanist mag drie velden vooruit: 2 velden voor beide aanwezige vulkaanstenen en 1 veld omdat rood de waardering heeft veroorzaakt en er 8 heuvels gevormd zijn.

Na een eerste rondgang op de vluchtweg betreden de vulkanisten het veld met de zwarte pijl. Vandaaruit gaat het naar het eerste meer heldere veld van de buitenste vluchtweg. Indien een vulkanist later opnieuw een volledig ronde kan uitlopen, wordt zijn pion eenvoudig omgedraaid, waardoor duidelijk wordt dat deze pion het beter doet dan de andere.

B. Vulkaanuitbarsting

Alle vulkaanstenen (één of twee) van het middelste speelveld worden nu terug aan de eigenaar gegeven. Deze kunnen later weer ingezet worden. In hun plaats komt nu een lavasteen, waarbij geldt:

- In de loop van het spel komen eerst de lavastenen zonder heuveltoppen (waarde 0), daarna de lavastenen met één heuveltop (waarde 1).
- Lavastenen tellen bij toekomstige waardering net zoals vulkaanstenen (waarde 0 of 1). Maar ze verdwijnen niet bij een vulkaanuitbarsting. Zodoende kan elk veld hoogstens tweemaal het middelste veld van een waardering zijn, want daarna is het speelveld bezet met twee lavastenen en verandert achteraf niet meer (zie afb. 3).

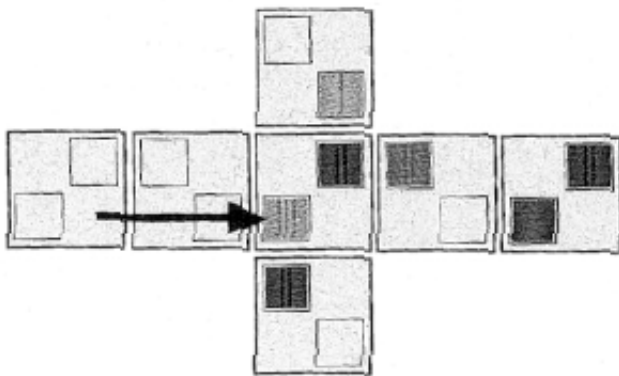


AFBEEELDING 3: Waardering: vulkaanuitbarsting

De blauwe vulkaansteen op het middelste veld van afb. 2 is door een lavasteen met waarde 1 vervangen (omdat de lavastenen met waarde 0 reeds ingezet zijn). Dit veld kan, alhoewel het onderdeel uitmaakt van drie naast elkaar liggende velden met een waarde van minstens 8 heuvels, nooit meer het middelste veld zijn, omdat het nu twee lavastenen bevat.

Bijzondere gevallen

- Wie na een waardering nog steeds acht of meer heuveltoppen in een rij van drie heeft liggen, inclusief de juist geplaatste lavasteen, kan de volgende speler niet meteen opnieuw een nieuwe waardering doen uitroepen. Er moet eerst wat veranderen aan die rij. Dat kan door minstens één steen te verplaatsen, eventueel zelfs binnen die rij.
- Het kan gebeuren, dat na een speelbeurt meerdere waarderingen in verschillende rijen van drie ontstaan. In dit geval mag de speler aan beurt beslissen welke rij eerst gewaardeerd wordt. Als de andere rijen dan nog mogelijk zijn, worden ze ook gewaardeerd (zie afb. 4).



AFBEELDING 4: Meerdere waarderingen

De groene steen doet een waardering ontstaan. Als er eerst horizontaal gewaardeerd wordt, bekommt de groene vulkanist 3 punten (1 betrokken speelsteen en een rij van 9 punten). Daarna krijgt de groene vulkanist nog eens 3 punten in de verticale lijn (2 betrokken speelstenen en een rij van 8 punten).

Indien eerst de verticale lijn gewaardeerd wordt, valt de waardering voor de horizontale rij weg, omdat de beide vulkaanstenen op het middelste vak vervangen worden door lavastenen.

- Als er reeds twee velden acht of meer heuveltoppen bevatten, maar het veld ernaast of ertussen is nog leeg, ontstaat er geen waardering. Er moet dus minstens één steen liggen, omdat elke waardering pas ontstaat op drie bezette naast elkaar liggende speelvelden.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste lavasteen ingezet wordt.

Winnaar wordt die vulkanist die het verst vooruit staat op de vluchtweg.



Opmerking

Hekla werd onder de naam 'DinxX' bekroond met de eerste plaats op de Internationale Wedstrijd 'Bochumer Spieleautoren-Wettbewerb 2001' in Duitsland.



Date Last Modified: 11-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief