

Regatta

Auteur: F. Thibault

Uitgegeven door Klee Edition, 1989

Een tactisch zeilspel voor 2 tot 6 spelers ouder dan 10 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Ans Loncke (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Idee en speldoel

Met dit spel beleeft men de sfeer van een echte regatta. Elke speler bestuurt zijn eigen jacht en probeert de wedstrijd te winnen. Tactiek en overzicht zijn onontbeerlijk. Door de veranderlijke wind zal de zeiler steeds zijn strategie dienen aan te passen. Hierbij mag men zijn tegenstanders niet uit het oog verliezen, maar probeert men hen de loef af te steken en hen de wind uit de zeilen te nemen. Wie als eerste de finish bereikt, is de winnaar van deze zeilrace.

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 6 jachten
- 2 speciale dobbelstenen
- 6 spinnaker-kaarten
- 12 bries-kaarten
- 4 boeien
- 1 windroos met bijbehorend eiland

Spelvoorbereiding

- Het vastmaken van de windroos d.m.v. bijbehorende asbevestiging (Enkel de eerste keer wanneer men het spel monteert).
- Het plaatsen van het windrooseiland op het overkomstig eiland op het spelbord.
- Vervolgens bepalen de spelers de te volgen koers voor de jachten. De wedstrijdboeien worden op het voorbeeld weergegeven als een X. Twee boeien markeren de start- en eindlijn (een rechte lijn volgens het roosterpatroon van het spelbord). Achter deze startlijn worden de deelnemende jachten geplaatst. De twee overige boeien worden achter het eiland geplaatst. De deelnemers dienen achter deze boeien om te zeilen. Voordat de wedstrijd aanvangt, wordt er afgesproken of men het parcours links- of rechtsdraaiend zal bezeilen.
- De windroos wordt zo ingesteld dat de jachten met hun neus in de wind liggen (m.a.w. dat zij wind tegen starten).
- Nadat elke speler zijn eigen jacht heeft opgesteld, kan de zeilwedstrijd beginnen. Bij de startopstelling dient men er wel over te waken dat geen enkel jacht de wind uit de zeilen neemt van een tegenstander (m.a.w. zij mogen niet achter elkaar staan om te vertrekken). De spelers moeten bij de

startopstelling ook rekening houden met het feit dat men gedurende de eerste twee spelronden de startlijn niet mag overschrijden. Pas in de derde ronde (de eigenlijke wedstrijdstart) mag het jacht deze lijn voorbijzeilen. Spelers die deze lijn eerder passeren, moeten terugkeren tot over deze lijn.

- Pas na het overschrijden van deze startlijn ontvangt elke speler twee brieskaarten plus een spinnaker-kaart (verdekt weg te leggen). De startspeler wisselt bij elke spelbeurt en schuift in uurwijzerszin op.
- Enkel de witte dobbelsteen (1, 2, 3, rode, groene en zwarte pijl) wordt in de basisversie gebruikt. De gele dobbelsteen wordt in de variante aangewend (1, 2, 3, rode en groene pijl).

Algemene begrippen

De volgende begrippen komen in het spel veelvuldig voor en zullen daarom exact gedefinieerd worden:

- **Rechte vaart:** de voortbeweging van een jacht in een rechte lijn over ÈÈn, twee of drie velden
- **Spelbeurt:** een spelbeurt van een speler bestaat uit minstens drie rechte vaarten
- **Spelronde:** omvat alle spelbeurten van alle deelnemers
- **Speelveld:** elk veld op het spelbord dat aangeduid is met een kruis

De speciale dobbelsteen

De startspeler van een spelronde werpt bij het begin van de spelronde de speciale dobbelsteen. Werpt hij een 1, 2 of 3, dan zeilt elke speler, overÈÈnkomstig het resultaat van deze worp, die ronde evenveel rechte vaarten (bv bij worp 3 varen alle spelers 3 rechte vaarten na elkaar).

Werpt de startspeler de rode pijl, dan wordt de windroos ÈÈn positie (45°) tegen uurwijzerszin in verdraaid. Bij de groene pijl, wordt de windroos ÈÈn positie (45°) in uurwijzerszin verdraaid. Bij het gooien van een zwarte pijl mag de startspeler zelf beslissen in welke richting de windroos verplaatst wordt. De startspeler moet de dobbelsteen zolang blijven gooien totdat hij een 1, 2 of 3 werpt. Daarna verplaatst elke speler zijn eigen jacht, te beginnen met de startspeler. Daarna komt zijn linker buur aan de beurt enz..... Elke spelronde kan dus naast het verplaatsen van de jachten ook het verdraaien van de wind inhouden.

De windroos

Het aantal velden dat men met zijn jacht zal verder varen, hangt af van de positie van de zeilboot t.a.v. de windrichting.

De windroos duidt aan uit hoeveel velden een rechte vaart bestaat. Zeilt men wind mee, dan kan voor die rechte vaart twee velden verplaatst worden. De gunstigste windrichting is deze waarbij de wind schuinsachter in de zeilen blaast. Op dat ogenblik mag men het jacht voor deze rechte vaart 3 velden verplaatsen.

Het zeilen loodrecht op de wind levert een verplaatsing op van 2 velden. Wanneer een jacht de wind schuins tegen heeft gaat het slechts 1 veld vooruit. Tegen de

wind in zeilen levert geen verplaatsing op (men kan immers niet tegen de wind in zeilen). Indien men in deze richting wil zeilen kan men niet anders dan over stag gaan, m.a.w. de zeiler zal in deze beurt zijn vaarten zodanig moeten verdelen opdat de wind telkens 45° van links of van rechts komt.

Voor elke rechte vaart, die men zal afleggen, mag men zijn jacht over 45° verdraaien (in uurwijzerszin of tegen uurwijzerszin, volgens de keuze van de speler).

- voorbeeld nr. 1:
45° draaien voordat de tweede rechte vaart aanvangt.
- voorbeeld nr. 2:
De beurten van jacht A en B waarbij de wind van links naar rechts blaast en waarbij de worp van de speciale dobbelsteen 3 bedraagt (m.a.w. elke speler mag zijn zeilboot 3 rechte vaarten verplaatsen).
Speler A verandert slechts ÉÈnmaal van richting terwijl B twee keer van richting wijzigt.

Algemene verplaatsingsregels

Op bezette velden of over bezette velden kan niet worden verplaatst. alle zetten en rechte vaarten moeten indien mogelijk worden uitgevoerd, ook wanneer deze in het nadeel zijn van de speler die aan de beurt is. Wanneer men bij een bepaalde windrichting niet wenst te zeilen, dan kan men zijn jacht tegen de wind in plaatsen waardoor het niet verplaatst moet worden. Wanneer een rechte vaart van een speler niet volledig kan worden uitgevoerd (bv omdat de zeilboot anders op land zou lopen), dan vervalt de rest van deze rechte vaart. Dit is enkel toegelaten indien deze speler geen enkele andere koers kan varen.

Bries-kaarten

Een bries kaart symboliseert een korte maar krachtige windstoot. Wanneer een speler aan de beurt is, kan hij een bries-kaart uitspelen (deze kaart verdwijnt dan uit het spel). Een bries-kaart verlengt ÉÈn rechte vaart (naar keuze van de betrokken speler) met ÉÈn veld (bv van 3 naar 4 velden). Tegen de wind in kan geen bries-kaart worden ingezet. Gedurende eenzelfde beurt mag men slechts ÉÈn bries-kaart gebruiken.

Spinaker-kaarten

Wanneer een zeilboot de wind van achter heeft of zeilt met een ruime wind (verplaatsing 3), kan de schipper beslissen om de spinnaker van zijn jacht bij te zetten. Een spinnaker is een ballonvormig voorzeil dat de zeilboot sneller zal laten varen.

In het spel gebeurt het inzetten van de spinnaker-kaart door het omdraaien van deze kaart. Dit kan bv bij de aanvang van een passende vaart gebeuren. Een ingezette spinnaker verlengt elke passende rechte vaart of meerder rechte vaarten gedurende dezelfde speelbeurt. Zolang deze kaart open ligt geldt deze regel, zelfs over de speelbeurten heen.

Wijzigt de windrichting of verandert het jacht van richting waardoor de wind niet

meer van achter komt) of wenst de kapitein niet meer zo ver in die richting te zeilen, dan kan dit zeil bij de aanvang van de volgende rechte vaart worden binnengehaald (door de spinnaker-kaart terug om te draaien). Bij de volgende rechte vaart kan de spinnaker eventueel terug gehesen worden. Het binnenhalen van de spinnaker kost de speler wel een rechte vaart.

- voorbeeld nr. 3:
windrichting van links naar rechts, bij 3 rechte vaarten. In dit geval is het jacht opgetuigd met een spinnaker

Opmerking: het is toegelaten om een bries-kaart in te zetten wanneer men zeilt met zijn spinnaker.

Wind uit de zeilen nemen

Een speler wordt de wind uit de zeilen genomen wanneer er bij aanvang van zijn spelbeurt een zeilboot staat tussen zijn jacht en de wind (in rechte lijn) en wanneer beide boten op twee velden van elkaar verwijderd staan.

- voorbeeld nr. 4:
A neemt B de wind uit de zeilen

Einde van de zeilwedstrijd

Wie als eerste de finish voorbij zeilt, wint deze zeilrace. De andere zeilers spelen verder ten einde de overige posities te bepalen. Wanneer meerdere spelers gedurende een spelronde de finish voorbij zeilen, wordt nagegaan wie het minste aantal rechte vaarten nodig had. Wanneer dit aantal hetzelfde is, dan gaat men na welke speler het verst voorbij de eindmeet zeilt.

Een regatta omvat verschillende zeilwedstrijden (minstens een oneven aantal wedstrijden). De deelnemers dienen dus vooraf het aantal zeilwedstrijden te bepalen. Bij het einde van elke wedstrijd behaalt elke deelnemer immers een aantal punten overéénkomstig zijn prestatie, deze punten worden, bij het spelen van een regatta, dan ook opgeteld. De speler met het hoogste puntenaantal wordt dan de winnaar van de regatta.

Variante

lat



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief