

Mississippi Queen

Auteur: Werner Hodel

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1997

Een spannende wedstrijd met Scheprad-stoomboten (voor drie tot vijf spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door André Berben (medewerker Vlaams Spellenarchief).

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

In wedstrijd om de titel van "Mississippi Queen", voor de snelste Scheprad-stoomboot op de Mississippi, leveren de kapiteins een adembenemende strijd. Om U het begin van het spel wat eenvoudiger te maken, hebben wij deze regels in twee delen opgevat.

Navolgend vindt U eerst de regels voor een kort 'Beginspel', de Mississippi-Queen-vaar-school.

Deze versie is uitsluitend bedoeld voor spelers die dit spel voor de eerste maal spelen.

Hierin maakt U zich vertrouwd met de beweging van de stoomboten en de wendingen van de rivier.

Wanneer U dit spel éénmaal gespeeld heeft, bent U klaar voor de echte wedstrijd. Hier komen de passagiers in het spel en het spel wordt werkelijk tactischer.

Leest U dus slechts de regels voor het passagierspel nadat U het korte spel gespeeld heeft.

SPELMATERIAAL

- 12 rivierdelen (één startveld)
- 1 landingsmodule
- 1 Meetstok
- 5 Scheprad-stoomboten
- 10 Schepraden
- 16 Passagiers
- 1 Richting-dobbelsteen
- 1 blad zelfklevers

MISSISSIPPI-QUEEN-VAAR-SCHOOL

Spelvoorbereiding voor het Instapsel

- Eerst worden de schepraden van de getallenklevertjes voorzien.
- Elke speler ontvangt een stoomboot en twee schepraden(één rood en één zwart)
- Het rad met de rode cijfers is het snelheidsrad en komt in de linkse ruimte van de stoomboot (vooraan is rond). Om te beginnen wordt zij op 1 gedraaid.
- Het rad met de zwarte cijfers is het kolenrad en wordt met de zes naar boven geplaatst.

- Uit de twaalf rivier-delen wordt het startdeel met de velden 1 tot 5 gezocht en midden op de tafel gelegd.
- Van de overige twaalf worden drie willekeurige reservedelen omgekeerd daarnaast gelegd.
- De landingsmodule wordt onderaan de drie delen bijgeschoven.
- De dobbelsteen wordt klaar gelegd.
- De passagiers en meetstok zijn in dit spel nog niet nodig.

STARTOPSTELLING

Het eerste reservedeel wordt nu aan het startdeel vastgemaakt.

Wel aan het middelste deel. (zie tekening blz. 3)

De jongste speler begint. Hij plaatst zijn stoomboot op het veld 1.

De anderen volgen in uurwijzerzin.

Bij het opzetten mogen de spelers hun stoomboten in een bepaalde vaarrichting plaatsen.

De wedstrijd kan nu beginnen.

HET SPELVERLOOP

Snelheid en kolenvoorraad

De jongste speler begint van op veld 1. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Wie aan de beurt is, mag telkens **voor** de verplaatsing op het snelheidsrad (rode cijfers) de snelheid instellen.

Hij kan ze behouden of **kostenloos met één cijfer** verhogen of verminderen. Wil hij meer dan één verhoging of verlaging moet hij daarvoor kolen verbruiken, en wel om elke verhoging/verlaging één kolenpunt.

voorbeeld: De snelheid verhoogt van 2 naar 4: kost één kolenpunt. De snelheid verlaagt van 6 naar 3: kost twee punten.

De veranderde kolenvoorraad moet meteen op het rad duidelijk gemaakt worden. Wanneer het laatste kolenpunt verbruikt wordt, wordt het scheprad uit de boot genomen en terug in de doos gelegd.

Moet de stoomboot later nog een kolenpunt gebruiken, valt de speler uit het spel. De boot wordt terug in de doos gelegd.

In dit instapspel zal dit echter nauwelijks voorkomen.

ZETTEN EN DRAAIEN

- De ingestelde snelheid komt overeen met het aantal velden, die men in één zet mag doen. Voor elk bewegingspunt **moet** men één veld **in de vaarrichting** (ronde vooraan) vooruit gaan. Achteruit varen is niet toegestaan.
- De stoomboten varen normalerwijze over **onbezette** velden. (uitzondering: zie "Opzij drukken van vreemde boten")

- De boten mogen niet op of over de eilanden heen varen. Ook niet over de oevers.
- Per zet mag een speler met zijn boot **één** draai van 60° kosteloos uitvoeren.

zie voorbeeld blz. 4 bovenaan.

Elke verdere 60° beweging kost alweer een kolenpunt. Het kolenrad wordt telkens onmiddellijk terug gedraaid.

Een speler mag zijn stoomboot **voor, tijdens of na** zijn zet draaien.

zie voorbeeld blz. 4 beneden: De boot moet, hoewel hij slechts drie velden vooruit gaat, drie windingen maken. Dat kost hem in totaal twee kolenpunten.

DE RIVIERLOOP LEGGEN

Telkens wanneer een stoomboot op een rivierdeel komt, waarop zich nog géén andere stoomboot bevindt, moet zijn kapitein een nieuw rivierdeel aanbouwen.

Hij dobbelt met de richtingsteen. De pijl duidt aan naar waar het volgende rivierdeel zich richt.

De pijl links verwijst naar de aanbouw aan het linker 'puzzelstukje' van het reeds aanwezige rivierdeel.

De middelste pijl gaat recht vooruit.

De rechter pijl verwijst naar het rechter 'puzzelstukje'.

Dan neemt de speler het bovenste reservedeel en legt het zoals hierboven beschreven.

Dit gebeurt echter altijd pas nadat hij zijn volledige beweging beëindigd heeft.

zie voorbeeld blz. 5 onderaan

De speler komt van het rivierdeel A en zet op het onbezette deel B. Nadat hij zijn zet volledig uitgevoerd heeft, werpt hij met de dobbelsteen. Het volgende rivierdeel moet aan het linker "Puzzelstuk" gebouwd worden.

Zou de stoomboot omwille van zijn hoge snelheid over het rivierdeel heenvaren, moet hij remmen of windingen voorzien.

Er moet eerst een nieuw rivierdeel aangelegd worden wanneer de eerste stoomboot het startveld verlaat.

OPGEPAST:

Rivierdelen mogen niet zo gelegd worden dat zij in een kring geraken en over elkaar heen moeten liggen. Zou dit het geval kunnen zijn moet er

gewoon opnieuw gedobbeld worden.

Meteen wanneer de laatste stoomboot het laatste deel verlaten heeft wordt het van de tafel genomen en terug in de doos gelegd.

Tip: Het beste vershuift U steeds de rivierdelen zo dat de loop van de stroom in het midden van de tafel ligt.

OPZIJ DUWEN VAN VREEMDE STOOMBOTEN

Normalerwijze varen de stoomboten enkel over onbezette watervelden.

Het is echter toegelaten om in de weg staande boten aan de kant te dringen.

Elke 'duwbeurt' kost de speler, één bewegingspunt. Met dit bewegingspunt wordt de vreemde stoomboot op een onbezet naburig veld geduwd. De dader verliest dus één bewegingspunt.

Wil de speler in één beurt twee rivalen aan de kant duwen kost hem dat natuurlijk twee bewegingen.

Een stoomboot kan niet op een eiland geduwd worden. Ook velden, waarover de dader pas gevaren heeft, of het veld waarvan hij afkomstig is, zijn taboe.

Wanneer het dan niet mogelijk blijkt een rivaal aan de kant te duwen, kan het ook niet gebeuren.

De speler, wiens boot aan de kant geduwd wordt, mag zijn boot onmiddellijk in een voorkeurrichting plaatsen.

zie voorbeeld blz. 6 onderaan.

Rood wil beige wegduwen. Rood heeft 4 op zijn snelheidsrad ingesteld. Hij zet op het veld van beige (1 punt), duwt beige naar het naburig veld A (2 punten) en zet twee velden vooruit. (4 punten) Nu mag beige kiezen in welke richting zijn stoomboot varen zal. Beige had ook op de beide X X velden kunnen geduwd worden.

Zou de speler niet voldoende punten hebben om het veld van een tegenstander te bereiken én hem weg te duwen, mag hij niet op dat veld zetten. Hij moet er wel voor zorgen dat hij al zijn bewegingspunten gebruikt. Desnoods moet hij uitwijken naar een minder gunstig veld.

Moest het voorkomen dat een stoomboot op een onbevaren rivierdeel geduwd wordt, dan mag de kapitein van deze boot een nieuw deel dubbelen, zoals voorheen beschreven, nadat hij eerst zijn stoomboot gericht heeft.

HET SPELEINDE

De speler, die het laatste rivierdeel aanbouwt, dobbelt meteen opnieuw en bepaalt zo waaraan de landingsmodule wordt aangebouwd.

De landingsmodule bezit drie aanlegsteigers. Die grenzen aan de drie velden van het laatst aangebouwde rivierdeel. (blz. 7)

De stoomboot die het eerst één van deze aanlegsteigers bereikt wint de wedstrijd. De overige bewegingspunten mag hij laten vallen.

Wanneer er zich op één van de drie laatste velden een eiland bevindt zijn er slechts twee aanlegsteigers.

De winnaar plaatst zijn stoomboot op het landveld 1. De anderen spelen door voor de ereplaatsen.

Dit zijn alle regels voor het instapspel. U kan meteen beginnen.

Daarna kan U naar de aanvullende regels voor het passagierspel.

Verloop van een spelbeurt: Samenvatting

1. Snelheid behouden of veranderen (eventueel betalen met kolen)
2. De stoomboten zoveel velden naar voor bewegen als aangegeven op de snelheidsraden.

Eén wending is kostenloos, een tweede kost 1 kolenpunt)

1. De stoomboten varen op een bezet veld: ze duwen hun tegenstanders aan de kant (kost 1 bewegingspunt per tegenstander).
 2. De stoomboot vaart op een onbezet rivierdeel. De zet wordt eerst beëindigd en daarna wordt er gedobbeld om vast te stellen naar welke kant de rivier zich "kromt".
-

DE AANVULLENDE REGELS VOOR HET PASSAGIERSPEL

Wanneer U het instapspel gespeeld heeft, weet U hoe U met de stoomboten kan manoeuvreren.

In het eigenlijke spel komt als aanvullend spanningselement de passagiersregel erbij. Het komt er weerom op neer om als eerste te kunnen aanleggen op de landingsmoduie.

Nu moet men echter onderweg twee passagiers opladen.

Om de wedstrijd spannender te maken wordt er niet meer volgens uurwijzerzin gespeeld.

Wanneer allen éénmaal aan de beurt geweest zijn, mag altijd de stoomboot eerst zetten, die het verst vooruit ligt.

Alle regels van het instapspel gelden met volgende aanvullingen of wijzigingen:

SPELVOORBEREIDING

- Alle 11 rivierdelen worden omgekeerd klaar gelegd.
- De meetstok wordt ernaast gelegd.
- De stoomboten worden op de startplaats geplaatst zoals in het eerste spel. Het eerste rivierdeel wordt aangelegd.
- De passagiers worden naast de reservestapel gezet.
 - 3 spelers 8 passagiers
 - 4 spelers 12 passagiers
 - 5 spelers 16 passagiers
- De overbodige figuren veiligheidshalve altijd terug in de doos plaatsen.

Passagiers in het station plaatsen

Meteen wanneer een rivierdeel met een eiland wordt aangebouwd, wordt op dit eiland, tenminste wanneer er zich huizen en een aanlegsteiger bevinden, een passagier gezet.

- 3 spelers: 1 passagier
- 5 spelers: 2 passagiers
- 4 spelers: 1 passagier op een eiland met een opvallend rood stationsdak en 2 passagiers op eilanden met bruine stationsdaken.

Wanneer op het eerste deel al dergelijke eilanden aanwezig zijn moeten er natuurlijk al passagiers op gezet worden.

Passagiers oppikken !

Om een passagier te kunnen oppikken, moet de stoomboot bij, de aanlegsteiger van een eilandje geraken. Daarvoor moet hij zijn zet exact bij dat veld beëindigen.

- Op zijn snelheidsrad **moet snelheid 1** staan. De speler mag één passagier nemen en voor zich plaatsen.
- Heeft een speler al twee passagiers meegenomen, dan mag hij er verder géén meenemen.
- Het is niet toegestaan om twee passagiers van één eiland mee te nemen.

Tip: Er zijn genoeg passagiers voor alle spelers. Verlies dus geen tijd en energie bij de eerste passagiers.

Voorbeeld: blz. 9: Rood mag één passagier oppikken. Hij vermindert zijn snelheid tot twee en vaart twee velden voort. In zijn volgende zet vermindert hij tot één en legt exact aan de steiger aan.

Wanneer een stoomboot door een tegenstrever op een veld met aanlegsteiger en passagiers geduwd wordt mag hij daar natuurlijk dankbaar gebruik van maken. Voorwaarde is wel dat zijn snelheid op 1 ingesteld staat.

Dit geldt niet wanneer hij van dit station al een passagier heeft opgenomen.

Wanneer een rivierdeel van de tafel verwijderd wordt worden ook alle

passagiers weer in de doos geplaatst.

VOLGORDE VAN ZETTEN

- Diegenen, die het verst gevorderd is op de Mississippi zet als eerste na de aanvangsbeurt. Dan diegene, die in tweede positie staat.
- Staan twee stoomboten even ver, dan mag de boot met de grootste snelheid eerst. Is ook de snelheid gelijk, dan telt de kolenvoorraad.
- Zorgt deze regel ook niet voor het nodige onderscheid dan mag de boot, die het **meest rechts** gepositioneerd staat.

Hulp voor de positie-bestemming.

- Bevinden zich meerdere stoomboten op hetzelfde rivierdeel en kan men niet meteen vaststellen wie van de boten nu het verst gevorderd is, dan gebruikt men de meetstok.
- Deze wordt aan het rivierdeel gelegd, waar het probleem zich voordoet.

Zie het voorbeeld blz. 10

Het wordt aan de verbindingsneus gelegd, waaraan het rivierdeel is vastgemaakt. Dan wordt de meetstok evenwijdig achteruit getrokken tot hij het veld van een stoomboot bereikt.

Wanneer alles dan nog gelijk blijkt, zoals in het voorbeeld op bladzijde 11 geldt de voorrangsregel van rechts.

SPELEINDE

De stoomboot, die het eerst op de landingsmodule geraakt, wint het spel.

Wel moeten er onderweg twee passagiers opgepikt zijn.

OPGELET: Anders dan in het instapspel moet men hier wel de snelheid tot 1 hebben teruggebracht om veilig te kunnen aanleggen.

Wanneer een stoomboot met snelheid 1 op een aanlegveld geduwd wordt geldt dit ook als aankomst.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief