

VOOR 3 - 7 SPELERS

LEEFTIJD: 10+

SPEELDUUR:
30 MINUTEN

REINER KNIZIA'S ABANDON SHIP

Het schip zinkt! De ratten zitten tot hun nek in het water. Ze moeten snel uit het water, maar de route naar het bovendek is lang en het water stijgt. De truc is om enkel jouw drie ratten te helpen. Iedere speler heeft een verschillende combinatie van ratten die ze willen helpen in 'Abandon Ship'.

Beweeg jouw ratten te snel en de andere spelers zullen hen vertragen. Beweeg je hen te langzaam, dan zal het water hen wegspoelen. Red jouw ratten en verzamel de meeste kaas op jouw weg naar de top en je zal winnen.

Spelmateriaal

- Een speelbord van een zinkend schip
- 5 kaasfiches
- 7 reddingsboeitegels (die elk drie kleuren tonen)
- 7 houten ratten
- 8 dobbelstenen
- 8 fiches 'zinkend schip'

Vorbereiding

Plaats het speelbord op de tafel zodat het waterpeil juist onder het vakje 1 start. Mix de kaasfiches en plaatst deze willekeurig met het nummer naar de bovenkant op de aangeduide ruimtes van het schip. Plaats de 7 ratten op veld 1 in het onderste deel van het ruim. Mix de fiches 'zinkend schip' en plaatst deze met het nummer naar beneden naast het speelbord.

Mix de reddingsboeitegels en geef er één aan ieder speler. Leg de rest ongezien opzij. Kijk naar jouw tegel zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Deze tegel toont jou de drie ratten die je probeert te redden uit het zinkend schip.

Alle 8 dobbelstenen starten in de dobbelstenenpot. Kies willekeurig een speler om het spel te starten.

Spelverloop

Bij aanvang van jouw beurt, rol je alle dobbelstenen in de huidige dobbelstenenpot. Kies één van de dobbelstenen uit en beweeg een rat overeenkomstig de volgende tabel:

The diagram shows a board with 8 numbered spaces (1-8) and a central area with 4 spaces. Above the board are four dice symbols: a red die with '3', a red die with a curved arrow, a blue die with a rat, and a red die with '2'. Below the board are four dice symbols: a red die with '3', a green die with '2', a red die with a curved arrow, and a blue die with a rat. A purple die with '4x' and an 'X' is also shown.

3 Beweeg de rat van dezelfde kleur als de dobbelsteen zoveel velden vooruit als de dobbelsteen aanduidt. Verwijder deze dobbelsteen uit de pot.

↷ Beweeg de rat van dezelfde kleur als de dobbelsteen vooruit naar het veld van de volgende rat die voorop ligt. Indien er geen ratten voorop zijn, gebeurt er niets. Ratten op het hoogste dek tellen niet. Verwijder de dobbelsteen uit de pot.

🐭 Beweeg de rat van dezelfde kleur als de dobbelsteen achteruit naar het veld van de rat die het dichtst achter ligt. Indien er geen ratten achter zijn, gebeurt er niets. Ratten op het hoogste dek bewegen niet! Verwijder de dobbelsteen uit de pot.

2 Als het getal of symbool zich in een cirkel bevindt, mag de rat die bewogen wordt, van elke kleur zijn. Verwijder de dobbelsteen uit de pot.

4x Indien de geselecteerde dobbelsteen dit symbool toont naast het cijfer, blijft de dobbelsteen in de pot.

Op het einde van jouw beurt, geef je de overblijvende dobbelstenen van de pot aan de volgende speler volgens de wijzers van de klok. Nu is de beurt aan deze speler die eveneens de dobbelsteen verwijderd die hij uit de pot gebruikt. (tenzij het "x"-symbool erop staat) en de rest doorgeeft. Het spel gaat zo voort totdat enkel nog één ongebruikte dobbelstenen in de dobbelstenenpot overblijft.

Als je één dobbelsteen krijgt, verhoog je het waterpeil zoals beschreven op de volgende bladzijde. Nadat het waterpeil gestegen is, heb je een normale beurt waarbij je weer alle dobbelstenen gebruikt die nog in het spel zijn.



Het water stijgt

Wanneer slechts één dobbelsteen overblijft, zinkt het schip dieper in de golven. Onthul één fiche 'zinkend schip'. Verhoog het waterpeil overeenkomstig het aantal velden vermeld op de fiche. Stop onmiddellijk als je een veld met één of meer ratten bedekt. Als het veld enkel één rat heeft, wordt de rat weggespoeld. Leg de rat en de dobbelsteen van die kleur in de doos. Zij zijn niet meer in het spel.

Als het veld dat je juist hebt bedekt, meer dan één rat bedekte, gebeurt er niet dadelijk iets. De ratten hebben nog de mogelijkheid om te ontsnappen. Het spel gaat verder totdat één enkele rat op dat veld overblijft. De rat wordt onmiddellijk weggespoeld, waarbij zowel de rat als de dobbelsteen van die kleur uit het spel worden verwijderd.

Als alle waterfiches zijn onthuld, zal het water niet meer verder stijgen.

Onthoud: wanneer een rat het spel verlaat (ook door het bereiken van het bovendek), wordt de dobbelsteen van de overeenstemmende kleur uit het spel verwijderd.

Kaas

Op elk van de voornaamste passagiersdekken, kan je kaas vinden! Als je een rat beweegt en deze haar beweging eindigt op een veld waarop nog een kaasfiche ligt, kan je die kaas nemen. Dit bepaalt mee jouw score op het einde van het spel. De kleur van de rat die je beweegt, is niet van belang - de kaas is van jou!



Bovendek en speleinde

Wanneer de eerste rat het bovendek bereikt (of verder), verdwijnt ze tussen de paniekerende passagiers. Plaats deze rat op het scoreveld gemarkeerd met een "X" en leg haar gekleurde dobbelsteen weg in de doos. Als andere ratten het bovendek (of verder) bereiken, worden deze telkens op het volgende hoogste onbezette scoreveld geplaatst en hun corresponderende dobbelsteen in de doos gelegd. Ratten op scorevelden zijn niet langer meer in het spel.

Het spel eindigt wanneer de vierde rat het bovendek bereikt, of wanneer nog maar twee ratten in het spel zijn. In het laatste geval, worden deze beide ratten samen op het hoogste scoreveld geplaatst dat nog niet bezet is. Elk ontvangt volledige punten voor dat veld.

Scoren

Draai jouw reddingsboeitegel om, waarop jouw 3 ratten staan. Tel de de punten van elk van jouw ratten op. Voeg hierbij de punten van de kaasfiches die je verzamelde tijdens jouw ontsnapping van het schip. De speler met de meeste punten wint het spel. Ingeval van een gelijkstand, wint de speler met de meeste kaaspunten. Als het dan nog gelijk is, is er een draw.

Credits

Ontwerper: Reiner Knizia
Ontwikkelaar: Brent Keith
Redacteurs: Rob Hobart, Rob Vaux
Cover artiest: Llyn Hunter
Grafisch ontwerper: Creative Instinct
Sculpturen ontwerper: Llyn Hunter
Interieurartiest: Llyn Hunter
Creatieve manager: Jim Pinto
Productiemanager: Dave Lepore

Reiner Knizia is alle testspelers heel dankbaar, in het bijzonder Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, en Graeme Tate

Nederlandse vertaling: Sven Talboom
www.forumfederatie.be / www.forummortsel.be



Adam: 5

David: 5+3 = 8

Eva: 5+2+2 = 9