

SUBMARINE

VERSUNKENE SCHÄTZE



LEO COLOVINI



Submarine
Verzonken schatten
Winning Moves, 2004
Leo COLOVINI

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Spelidee

Sensationele vondsten op de zeebodem lokken bergingsschepen van talrijke wetenschappelijke onderzoeksteams naar dit nieuw ontdekte gebied. Iedere speler heeft het commando over een duikboot, die vanuit zijn moederschip vertrekt, en probeert er alles aan te doen om als eerste de 12 waardevolle artefacten te bergen.

De manoeuvres van de duikboten moeten echter zeer doordacht en tactisch worden gepland, want de andere spelers zullen met alle middelen proberen om het radioverkeer van de andere duikboten en hun moederschepen te verstoren om zo de bergingswerken te vertragen. Succesvol bergen kan enkel door een vooruitziend gebruik van de duikboten en een zorgvuldig geplande inzet van de andere hulpbronnen.

Spelmateriaal

60 schatfiches

Er zijn 12 verschillende schatten met 5 verschillende achtergrondmotieven en kleurranden.



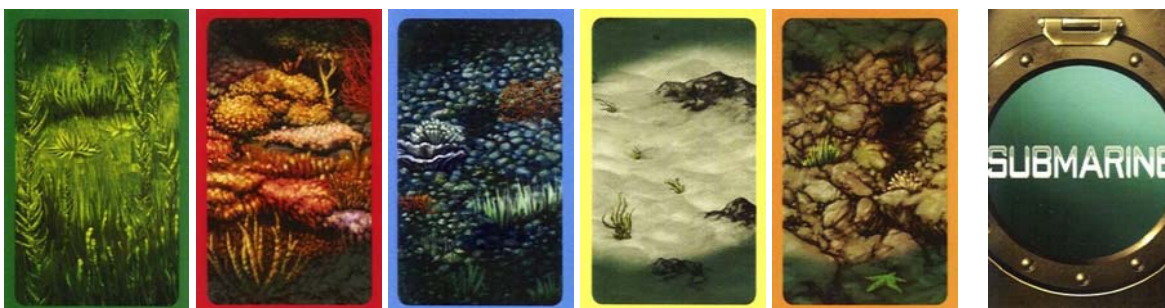
5 jokerfiches

Telkens 1 mossel per achtergrondmotief en kleur.



60 bergingskaarten

Telkens 12 kaarten per achtergrondmotief.



Opmerking

Dit spel bevat 75 kaarten (15 reservekaarten).

5 containerkaarten in de kleuren van de spelers



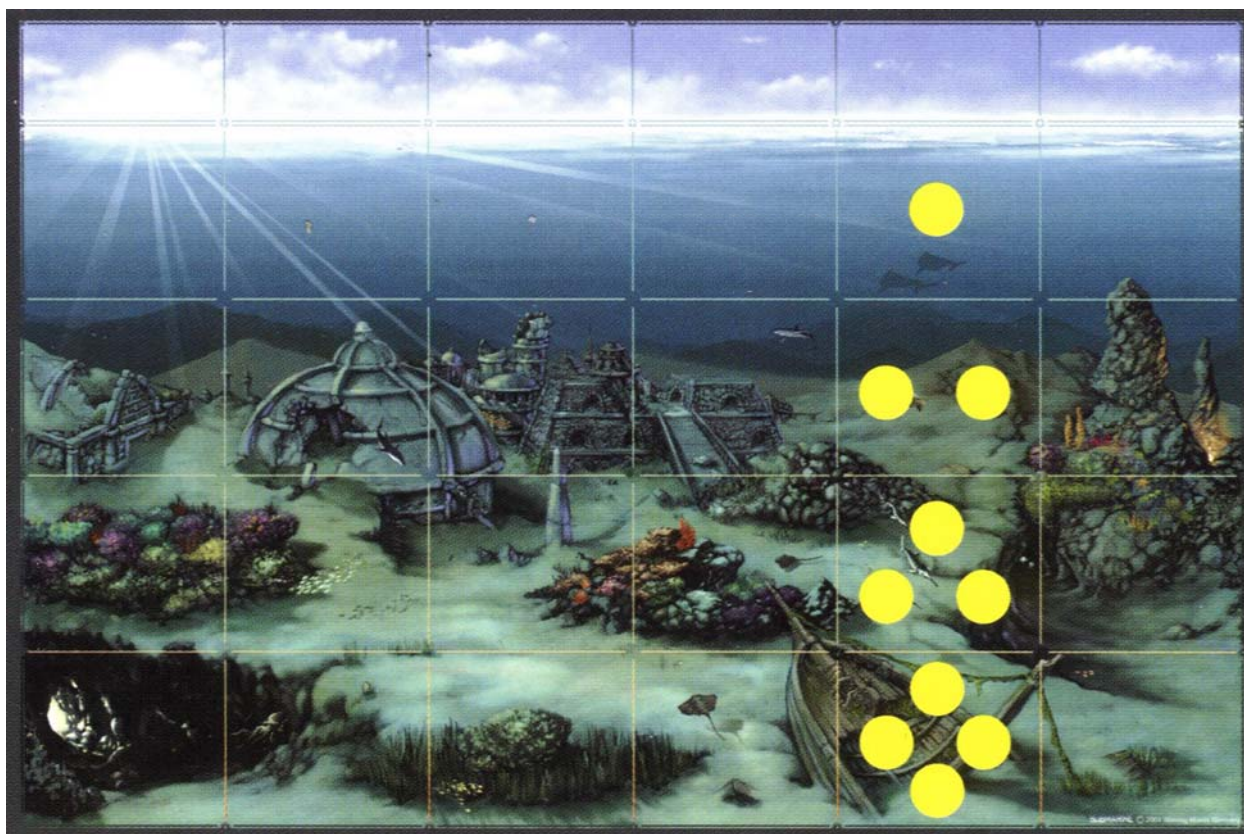
⇒ 5 bergingsschepen (onderzoeksschepen) in de kleuren van de spelers



⇒ 25 duikboten (telkens 5 in de kleuren van de spelers)



⇒ 1 speelbord



● het aantal schatten per veld en per niveau (rij)

⇒ 1 spelreglement

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De 60 schatten worden willekeurig over het speelbord verdeeld: telkens 1 schat op elk veld in het niveau net onder het wateroppervlak, telkens 2 schatten op elk veld in het niveau daaronder, telkens 3 schatten op elk veld in het niveau daaronder en tot slot telkens 4 schatten op elk veld in het onderste niveau.

Alle schatten liggen open afzonderlijk naast elkaar.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt in zijn kleur het bergingsschip, de duikboten en de containerkaart.

De bergingsschepen worden links naast het speelbord geplaatst en de containerkaart wordt, goed zichtbaar voor iedereen, voor iedere speler gelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt iedere speler:

2 spelers	3 spelers	4 spelers	5 spelers
15 bergingskaarten	15 bergingskaarten	13 bergingskaarten	12 bergingskaarten
5 duikboten	5 duikboten	4 duikboten	3 duikboten
1 joker (mossel)	1 joker (mossel)	1 joker (mossel)	1 joker (mossel)
1 containerkaart	1 containerkaart	1 containerkaart	1 containerkaart

De overige bergingskaarten, duikboten en jokerfiches worden terug in de doos gelegd.

Het speelt overigens geen rol dat de bergingskaarten, die worden gebruikt, willekeurig worden uitgekozen of netjes worden verdeeld per achtergrondmotief.

Doel van het spel

De speler proberen 12 verschillende schatten te bergen. De speler die als eerste zijn container heeft gevuld of bij een vroegtijdig einde van het spel de meeste schatten heeft geborgen, wint het spel. De kleur van de schatten speelt daarbij geen rol.

Spelverloop

Afhankelijk van het aantal spelers worden de benodigde kaarten verdekt zeer grondig gemixt en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Iedere speler legt zijn kaarten als voorraadstapel verdekt voor zich neer. Daarna neemt iedere speler **3 kaarten** van zijn voorraadstapel in de hand. Iedere speler ontvangt een joker (mossel) naar keuze die hij open naast zijn containerkaart legt.

Het inzetten van de duikboten

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee, te beginnen met de speler die als laatste met een boot heeft gevaren.

De spelers zetten om de beurt steeds één van hun duikboten in een veld direct onder het wateroppervlak (tweede niveau). Er mag een willekeurig aantal boten, met dezelfde of een verschillende kleur, op een veld worden geplaatst.

Speelbeurt

Er wordt steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Iedere speelbeurt bestaat uit 2 delen:

1. **De beweging van de bergingsschepen.**
2. **De actie van de duikboot of duikboten.**

1. De beweging van de bergingsschepen

De bergingsschepen blijven steeds boven het wateroppervlak. Zij bewegen dus enkel in het eerste (bovenste) niveau.

Zij starten links van het eerste veld (buiten het speelbord) en varen steeds van links naar rechts. Het bergingsschip moet in iedere speelbeurt minstens één vak (kolom) verder varen tot het uiteindelijk aan de rechterzijde over de rand van het speelbord wordt gezet.

Een bergingsschip mag alleen in een kolom blijven staan als er zich in de velden onder het schip minstens één eigen duikboot bevindt. Het bergingsschip is niet verplicht te stoppen bij de eerste kolom waaronder zich een eigen duikboot bevindt, het mag gerust verder varen tot de volgende of de daaropvolgende kolom of het mag zelfs helemaal van het speelveld varen.

Als een bergingsschip aan de rechterkant van het speelbord is gevaren, blijft het daar wachten tot ook alle andere schepen daar zijn aangekomen. In deze en de eventueel volgende rondes, tot ook het laatste bergingsschip aan de rechterkant van het speelbord is gevaren, kan de speler geen duikbootacties uitvoeren. In de plaats daarvan mag deze speler kaarten ruilen (zie verder pagina 8 onder 'Bergingspauze').

Als de laatste speler met zijn bergingsschip over de rechterrاند van het speelbord vaart, worden na zijn speelbeurt alle bergingsschepen opnieuw aan de linkerrand klaargezet en de volgende speler begint aan een nieuwe vaart.

2. Duikbootactie

Alleen die duikboten die zich onder het bergingsschip in dezelfde kolom bevinden, kunnen in actie treden.

De duikboten in deze kolom kunnen:

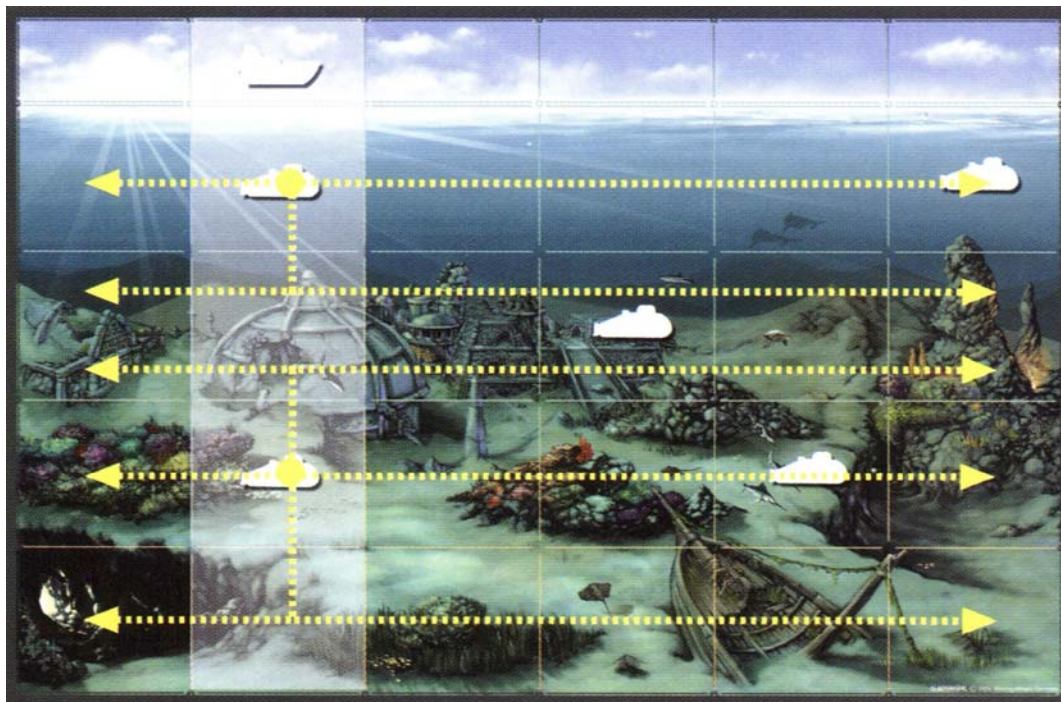
- ➔ ofwel **verplaatst** worden
- ➔ ofwel voor **de berging van schatten** worden ingezet.

Alle duikboten in een kolom, ook op verschillende niveaus, kunnen nu voor dezelfde soort actie worden ingezet.

Iedere speler moet minstens één actie uitvoeren. Als hij geen schat kan bergen, moet hij minstens één van zijn duikboten verplaatsen.

VERPLAATSEN

Als de speler één of meer van zijn duikboten mag verplaatsen, dan mag hij zijn duikboot of duikboten onder zijn bergingsschip de één na de andere verplaatsen binnen hetzelfde niveau of zijn duikboot of duikboten onder zijn bergingsschip één niveau laten stijgen of één niveau laten dalen en op dat nieuwe niveau zijn duikboot verplaatsen.



Voorbeeld 1

De witte duikboot onder zijn bergingsschip op het tweede niveau mag op hetzelfde niveau op gelijk welk ander veld worden geplaatst of mag 1 niveau dieper zinken en daar op een veld naar keuze worden gezet.

De witte duikboot onder zijn bergingsschip op het vierde niveau mag eveneens op hetzelfde niveau op gelijk welk ander veld worden geplaatst of mag 1 niveau dieper zinken en daar op een veld naar keuze worden gezet of 1 niveau stijgen en daar op een veld naar keuze worden gezet.

De overige drie witte duikboten mogen niet worden verplaatst omdat ze zich niet onder het witte bergingsschip bevinden.

BERGING VAN SCHATTEN

Als de speler zijn duikboten wil inzetten voor de berging van schatten, mag hij vanuit elk veld in de kolom onder zijn bergingsschip een willekeurig aantal schatten verzamelen, op voorwaarde dat zich in dat veld minstens één eigen duikboot bevindt en de speler beschikt over de noodzakelijke kaarten.

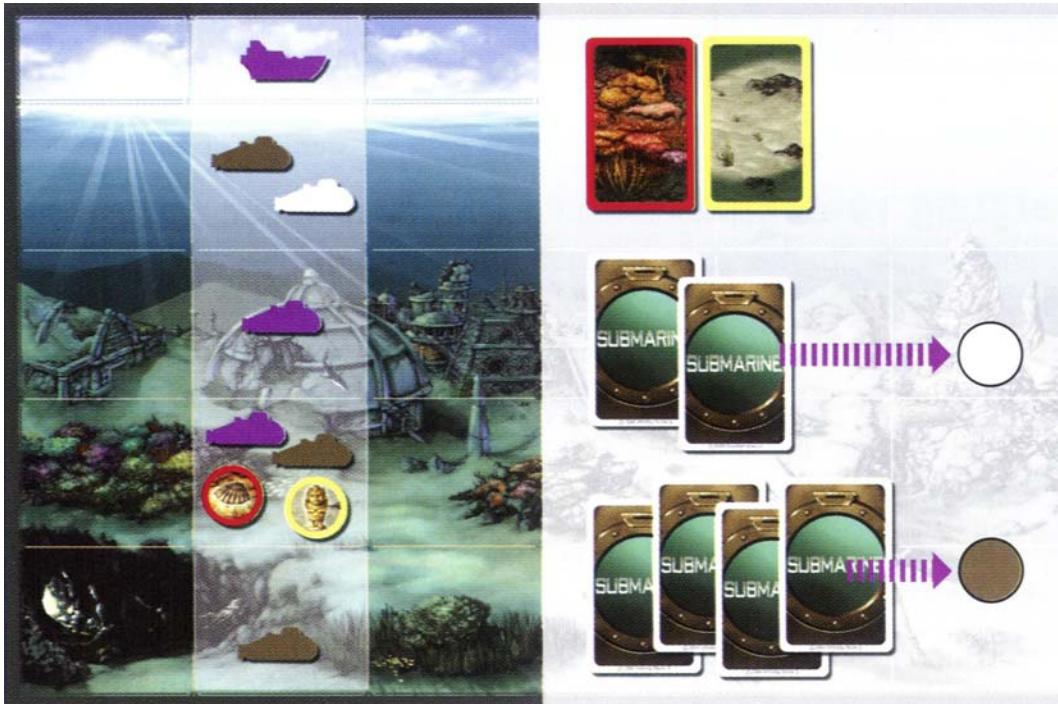
Voor de berging van schatten heeft de speler nodig:

- ⇒ voor elke schat **één van zijn handkaarten** met hetzelfde achtergrondmotief (respectievelijk dezelfde gekleurde rand) als de schatfiche.
De bergingskaart legt hij op een gemeenschappelijke aflegstapel. Deze kaarten zijn definitief uit het spel.
- ⇒ **kaarten van zijn voorraadstapel** voor alle vreemde duikboten die zich in dezelfde kolom op hetzelfde veld of op de velden erboven bevinden tussen de eigen duikboot en het bergingsschip (zie voorbeeld 2). Dit kost hem per vreemde duikboot en per geborgen schat één kaart. Deze kaarten neemt de actieve speler verdekt van zijn voorraadstapel en legt die op de voorraadstapel van de betreffende medespeler of medespelers (zie voorbeeld 2). Deze spelers mogen, in het geval zij minder dan 3 kaarten in de hand hebben, onmiddellijk kaarten bijtrekken tot zij drie kaarten in de hand hebben. Als de actieve speler onvoldoende kaarten in de voorraadstapel heeft, mag hij ook handkaarten naar keuze afgeven. Als hij in totaal geen kaarten genoeg heeft, mag hij de schat niet bergen (uitzondering: Joker, zie verder pagina 7).

De speler neemt de schat en legt ze op het desbetreffende veld van zijn containerkaart. Als hij deze schat al bezit dan legt hij de schat naast zijn containerkaart. Deze schat kan in een latere speelbeurt zoals een joker worden ingezet.

EINDE VAN DE DUIKBOOTACTIE

Aan het einde van zijn speelbeurt vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 3 stuks (als hij nog voldoende kaarten in zijn voorraadstapel heeft).



Voorbeeld 2

Speler Paars bergt de beide schatten op het vierde niveau. Daarvoor moet hij van zijn handkaarten 2 bergingskaarten met een gelijkkleurige rand open op de aflegstapel leggen (definitief uit het spel). Bovendien moet hij van zijn voorraadstapel aan speler Wit 2 kaarten afgeven (1 kaart per schat) omdat speler Wit een duikboot tussen de bergende duikboot en het bergingsschip heeft geposteerd. Speler Bruin ontvangt zelfs 4 kaarten van speler Paars omdat hij twee duikboten op een gunstige positie heeft gezet. Voor de derde duikboot op het onderste niveau ontvangt speler Bruin geen kaarten. De andere paarse duikboot kon, indien voorhanden, andere schatten bergen als de speler over de benodigde kaarten zou beschikken.

3. De inzet van de joker

De joker (enerzijds de bij de start ontvangen mossel en anderzijds de dubbel geborgen schatten) kunnen als vervangingsmiddel voor de passende handkaarten bij de berging van een schat worden ingezet. Daarbij is het niet nodig dat de joker het passende achtergrondmotief en de gelijkgekleurde rand bezit.

Met een joker kan iedere schat worden geborgen in de veronderstelling dat het bergingsschip in dezelfde kolom staat en de duikboot zich op hetzelfde veld bevindt als de schat. Bij de inzet van de joker moeten ook **geen kaarten voor vreemde duikboten** worden afgegeven. De joker wordt in de plaats van de schat op dit veld gelegd en kan vanaf de volgende speler zoals een normale andere schat met de hulp van de passende bergingskaarten worden geborgen. Jokers mogen nooit de plaats van een schat op de containerkaart innemen.

4. Bergingspauze

Als het bergingsschip van een speler zich rechts naast het speelbord bevindt, kan deze speler geen duikbootacties uitvoeren. In de plaats daarvan kan hij, telkens als hij aan de beurt komt, één van zijn handkaarten onder zijn voorraadstapel schuiven en de bovenste kaart in zijn hand nemen.

Einde van het spel

Het spel eindigt:

➔ als een speler alle plaatsen op zijn containerkaart op de passende wijze heeft belegd (voor alle afgebeelde schatten een passende schatfiche heeft geborgen). Deze speler wint het spel.

of

➔ als een speler de laatste schat in een kolom bergt en dus de kolom helemaal leeg is. Een joker-mossel telt in dit geval niet, dit betekent dat een kolom waarin nog enkel een mossel ligt ook leeg is.

➔ als geen enkele speler nog kaarten heeft en alle kaarten op de aflegstapel liggen.

In deze twee situaties wint de speler die de meeste schatten in zijn container heeft geborgen. Bij een gelijke stand bepaalt het aantal jokers waarover een speler beschikt over winst. Als er dan nog een gelijke stand heerst, beslist het aantal kaarten dat die spelers nog over hebben over de winst.



19 augustus 2006