

Tabaijana – De vlucht van het vuureiland

Een spel voor 2 – 5 personen vanaf 5 jaar

Duur van het spel: 15 minuten

Het verhaal

Ergens in een zuidelijke oceaan ligt het mooie, kleine en vruchtbare eiland „Tabaijana“. De oogsttijd is aangeboren. Plotseling begint de aarde te beven. De vulkaan van het eiland – de Vuurberg – spuwt vuur. Het eiland gaat langzaam onder in zee. De Tabaijaners, zo heten de eilandbewoners, slaan op de vlucht. Zij willen het eiland verlaten. Haastig brengen zij de belangrijkste dingen naar de boten en zeilen zo vlug mogelijk weg. Enkele kinderen worden door de sterke aardbeving in een grot van de buitenwereld afgesloten. Als zij zich eindelijk bevrijd hebben, moeten zij als laatsten het eiland verlaten. Maar in de haven ligt nog één schip ...

Spelmateriaal

- | | |
|----------------|---------------------------------------|
| 1 speelveld | het eiland Tabaijana met de VUURBERG |
| 20 kisten | in 5 kleuren (4 van één kleur) |
| 1 schip | op dit schip worden de kisten geladen |
| 2 dobbelstenen | |

Spelregels voor het familiespel (vanaf 8 jaar)

1. Zo wordt het spel voorbereid

- Alle 20 kisten worden in het eerste vak zó op elkaar gestapeld, dat er geen kisten met dezelfde kleur op elkaar liggen.
- Iedere speler kiest een kleur. Hij weet dan, welke kisten hij naar het schip moet brengen. Blijven er kisten over, dan zijn het neutrale kisten.
- Het schip wordt in vak 10 geplaatst.

2. Doel van het spel

Alle kisten moeten naar het schip worden gebracht, voordat het eiland in zee zinkt (vak 24).

Doel van het spel is, de kisten zó op elkaar te stapelen, dat er op het schip een hoge stapel ontstaat met alle 20 kisten, maar **alle kisten met dezelfde kleur moeten op elkaar liggen**, dus bijv. beneden 4 gele, dan 4 rode enz. Het is niet belangrijk welke kleur boven of onder ligt.

3. Zo verloopt het spel

Er wordt met één dobbelsteen gespeeld en er wordt steeds vooruit geplaatst! Geworpen ogen mogen niet vervallen, er moet gezet worden (één of meer kisten of het schip).

- **Voor het verplaatsen** gelden de volgende regels:

Regel A: In de stapel kisten, die verplaatst wordt, moet minstens één eigen kist aanwezig zijn.

Regel B: Boven op de rest van de stapel moet (na het afbreken) een **eigen** kist liggen.

Natuurlijk mag een speler ook één kist verplaatsen of één kist achterlaten.

Er mag steeds maar **een enkele kist** of **een stapel kisten** of **het schip** in een vak staan.

Dus: wanneer er kisten terechtkomen in een vak, waar al kisten staan of waar het schip zich bevindt, dan worden deze op elkaar resp. op het schip geplaatst.

Voorbeelden voor het verplaatsen p. 19.

- **Het verplaatsen van het schip**

Komt er een speler met zijn kist(en) terecht in het vak waar het schip zich bevindt, dan plaatst hij deze op het schip.

Iedere speler kan het lege schip verplaatsen. Staan er echter al kisten op het schip, dan mag dit alleen verplaatst worden door spelers, die minstens één kist geladen hebben.

Komt het schip in een vak, waar al kisten staan, dan worden deze ook op het schip geladen. Deze kisten komen boven op de kisten, die al op het schip staan.

Het is echter steeds mogelijk kisten, volgens regel A of B, weer van het schip te nemen en alleen te verplaatsen.

4. Aanvullende regels

- De speler, die **drie van zijn kisten** direct op elkaar gestapeld heeft, mag vanaf dit tijdstip met twee dobbelstenen dobbelen. Hij kiest dan het resultaat, dat hij het beste kan gebruiken.

- De speler, die **al zijn kisten** op elkaar gestapeld heeft, mag vanaf dit tijdstip de andere spelers helpen. Hij mag **alle** kisten en het schip verplaatsen.

LET OP: De drie of vier eigen kisten moeten nog niet op het schip staan.

- Neutrale kisten worden automatisch, volgens regel A of B, met de stapel verplaatst.

Maar: Een enkele neutrale kist of een stapel, die alleen uit neutrale kisten bestaat, mag alleen door een speler verplaatst worden, die 4 kisten op elkaar heeft gestapeld.

Het spel is afgelopen

... wanneer er op het schip een hoge stapel met alle kisten staat. Alle kisten met dezelfde kleur moeten op elkaar gestapeld zijn. Het is niet belangrijk welke kleur boven of onder ligt. Als dit op zijn laatst bij vak 24 bereikt is, dan hebben de spelers gewonnen.

Is het niet mogelijk voor het bereiken van vak 24 alle kisten in de juiste volgorde op het schip te laden, dan hebben de spelers helaas verloren.

De Tabaijaners kunnen wel vluchten, maar zij kunnen niet genoeg voorraden meenemen.

Variant voor gevorderden

Wie graag nog een iets grotere uitdaging wil, kan proberen, ook de kleuren in een bepaalde volgorde naar het schip te brengen. De volgorde wordt door de speelvakken 2 – 6 bepaald. Eerst moeten alle rode kisten op het schip geladen worden, dan alle witte enz. – en op het laatst alle gele.

Wie het spel nog moeilijker wil maken, kan proberen bijv. al voor vak 20 dit doel te bereiken.

Spelregels voor de eenvoudige versie (vanaf 5 jaar)

1. Zo wordt het spel voorbereid

- De 4 rode kisten worden opgestapeld en in vak 2 gezet, de 4 witte komen in vak 3, de 4 groene in vak 4, de 4 blauwe in vak 5 en de 4 gele in vak 6.
- Iedere speler kiest een kleur en weet dan, welke kisten hij naar het schip moet brengen. De kisten, die overblijven, zijn de neutrale kisten.
- Het schip wordt in vak 10 geplaatst.

2. Doel van het spel

Alle kisten moeten naar het schip worden gebracht, voordat het eiland in zee zinkt (vak 24).

Doel van het spel is, de kisten zó op elkaar te stapelen, dat er **geen kisten met dezelfde kleur** op elkaar liggen.

3. Zo verloopt het spel

Er wordt met één dobbelsteen gedobbeld. Er wordt steeds vooruit geplaatst! Geworpen ogen mogen niet vervallen, er moet gezet worden.

De spelers kunnen óf een stapel met kisten óf een enkele kist óf het schip (met of zonder kisten) verplaatsen.

De speler, die aan de beurt is, plaatst een of meer kisten overeenkomstig het aantal geworpen ogen verder. In de stapel, die verplaatst wordt moet minstens één eigen kist aanwezig zijn, de stapel kan echter ook uit alleen neutrale kisten bestaan.

Komt de speler uit in een vak waar al kisten staan of waar zich het schip bevindt, dan worden zijn kisten er boven op geplaatst.

Let op: Het is niet toegestaan kisten of het schip naast elkaar in een vak te plaatsen.

Alle spelers mogen een lees schip verplaatsen. Het schip is ook leeg, wanneer er alleen neutrale kisten op staan. In alle andere gevallen mag het schip alleen verplaatst worden door de spelers, die minstens één kist op het schip hebben staan.

Komt het schip in een vak, waar al kisten staan, dan worden deze ook op het schip geladen. Zij worden boven op de kisten gezet, die zich reeds op het schip bevinden.

4. Aanvullende regels

Wie al 3 **van zijn kisten** op het schip geladen heeft, mag vanaf dit tijdstip met twee dobbelstenen dobbelen en het gunstigste resultaat kiezen.

Wie het gelukt is **alle 4 kisten** naar het schip te brengen, helpt de andere spelers. Hij dobbelt met twee dobbelstenen en kiest het gunstigste resultaat. Hij mag of kisten of het schip verplaatsen.

5. Het spel is afgelopen ...

... wanneer er op het schip een hoge stapel met alle kisten staat. Er mogen **geen kisten met dezelfde kleur** op elkaar staan. Als dit op zijn laatst bij vak 24 bereikt is, dan hebben de spelers gewonnen. Is dit niet gelukt, dan hebben de spelers helaas verloren.

De Tabaijaners kunnen wel vluchten, maar niet genoeg voorraden meenemen.

Wie het spel iets moeilijker wil maken, kan proberen bijv. al voor vak 20 alle kisten op het schip te laden.

Het spel „CORSARO“ is een vervolg van „TABAIJANA“. Dit spel is in 1991 bij de uitgeverij verschenen. Het is ook van de auteur Wolfgang Kramer.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.