

# Waterratten in zicht!

Een coöperatief verzamelspel voor 2 - 4 vuurtorenbouwers van 4 - 99 jaar.  
Met wedstrijdvariant.

**Auteurs:** Carmen & Thorsten Löpmann  
**Illustraties:** Charlotte Wagner  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Op Wally's grote eiland ligt een schat die de waterratten buit willen maken. Alleen de vuurtoren houdt ze op afstand. Maar o jee! De lamp is kapot en nu komen de waterratten in het donker met hun kotter steeds dichterbij. Dan bedenkt de ervaren vuurtorenwachter Wally Walrus op het laatste moment een verlossende list: op de buureilanden moeten als de gesmeerde bliksem nieuwe vuurtorens worden opgebouwd om de zee te verlichten, zodat de ratten zich net zo snel weer terugtrekken als ze gekomen zijn. Er begint een wedloop tegen de tijd. Lukt het jullie om alle vuurtorens af te krijgen voordat de boot met de waterratten Wally's eiland bereikt?

## Spelinhoud

- 1 vuurtorenwachter Wally Walrus
- 1 boot
- 32 houten vuurtorenschijven
- 8 houten lampstenen
- Wally's grote eiland
- 8 eilandkaarten
- 8 zeekaarten
- 2 dobbelstenen
- spelregels



## Spelidee

De spelers houden een wedstrijd tegen de boot van de waterratten, die steeds dichterbij het grote eiland van Wally komt, door op de omringende eilanden vuurtorens te bouwen. Elk eiland heeft zijn eigen twee eilandkleuren, waarmee bij het bouwen van de vuurtorens rekening moet worden gehouden. Een complete vuurtoren bestaat uit vier vuurtorenschijven van de twee elkaar afwisselende kleuren die bij het eiland horen en een gele lampsteen.

De beide dobbelstenen geven aan of de boot dichterbij komt of dat er aan de vuurtorens wordt gebouwd. Als er aan geen enkele vuurtoren gebouwd kan worden, gaat vuurtorenwachter Wally naar het volgende eiland.

Om de bouw sneller te laten verlopen, kunnen de spelers ook vuurtorenschijven aan elkaar geven. Telkens als de vuurtorenwachter een hele ronde langs de eilanden heeft gemaakt, mag men aan een vuurtoren bouwen.

Het doel van het spel is om alle vuurtorens op te hebben gebouwd, alvorens de boot van de waterratten Wally's eiland bereikt.

## Spelvoorbereiding

Leg Wally's eiland in het midden op tafel. Houd overeenkomstig het aantal spelers het benodigde aantal eilandkaarten klaar. Bij drie of vier spelers krijgt elke speler twee eilanden, twee spelers krijgen ieder drie eilanden. Op een van de eilanden staat Wally Walrus afgebeeld. Met dit eiland wordt altijd gespeeld. Keer de eilanden om, schud ze en verdeel ze over de spelers. Iedereen legt ze naast elkaar voor zich neer. Pak de acht zeekaarten en maak een zeeroute naar Wally's grote eiland door ze achter elkaar op een rij te leggen. Zet de boot voor de eerste zeekaart en Wally Walrus naast de eilandkaart waarop hij staat afgebeeld. Verdeel de vuurtorenschijven en lampen rondom het grote eiland, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Leg de twee dobbelstenen klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een vuurtoren heeft beklommen, begint en gooit met de twee dobbelstenen.

### Wat heb je gegooid?

#### • Een of twee boten?

Let op, ratten in zicht!

Zet de boot op de volgende zeekaart in de richting van het grote eiland.

**Let erop dat:** ook als op beide dobbelstenen een boot te zien is, wordt de boot toch maar één zeekaart vooruit gezet.

### Hebben jullie al meerdere ronden gespeeld en heeft de boot Wally's eiland bereikt?

De waterratten maken de schat buit!

Helaas, jullie zijn er niet op tijd in geslaagd alle vuurtorens te bouwen en hebben het spel verloren. Probeer het meteen nog eens een keertje.

#### • Een of twee kleuren?

Werk aan de winkel!

Pak de bijpassende vuurtorenschijven en leg ze op de juiste plek in de goede volgorde op je vuurtoren of die van een medespeler.

### Vuurtorens bouwen:

Jullie mogen zelf beslissen met welke van de twee eilandkleuren jullie de vuurtoren beginnen. Leg de eerste schijf in het gat van het eiland. Hierop worden vervolgens afwisselend de volgende drie schijven gestapeld. Als de vuurtoren klaar is, wordt er ten slotte een gele lampsteen opgelegd.



### Wally Walrus loopt verder:



Als de vuurtorens niet verder kunnen worden gebouwd, omdat je een of alle twee de vuurtorenschijven niet kunt gebruiken, komt Walrus in beweging. Leg de vuurtorenschijf/schijven midden op tafel terug en zet Wally overeenkomstig een of twee eilanden verder.

Als hij hierbij weer op zijn starteiland of eroverheen terecht komt, mag je een passende schijf uit het midden pakken en opbouwen.

#### • Een boot en een kleur?

De waterratten zijn niet te stoppen!

Zet eerst de boot een zeekaart vooruit. Neem daarna een vuurtorenschijf van de gegooide kleur en bouw hiermee aan een van je vuurtorens of geef hem aan een medespeler die hem kan gebruiken.

Als niemand de vuurtorenschijf van de gegooide kleur kan gebruiken, leg je hem midden op tafel terug en mag je Wally een eiland verder zetten. Als hij weer op zijn starteiland terechtkomt, heb je toch nog geluk gehad en mag je een passende vuurtorenschijf pakken en weggeven.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelstenen.

#### Na het gooien moet altijd de volgende volgorde worden aangehouden:

Als eerste wordt de boot van de ratten verzet en daarna aan een vuurtoren gebouwd. Wally wordt pas naar het volgende eiland verplaatst als er aan geen enkele vuurtoren kan worden verder gebouwd.

### Einde van het spel

Als alle vuurtorens klaar zijn en de zee verlichten voordat de boot Wally's eiland heeft bereikt, hebben jullie het spel gewonnen. Hoera, de schat is gered!

Als de boot het grote eiland eerder bereikt, is het rattengejuich van ver te horen. De ratten springen van de boot en maken de schat buit. Jullie hebben met zijn allen verloren.

Dat geldt ook als jullie in dezelfde beurt een kleur hebben gegooid waarmee de laatste vuurtoren voltooid zou kunnen worden.

**Tip:** het spel wordt moeilijker, als jullie aan het begin minder zeekaarten op tafel leggen.

### Wedstrijdvariant

#### Op naar de grote wedstrijd vuurtorens bouwen!

In de wedstrijdvariant probeert iedere speler zijn eigen vuurtorens als eerste op te bouwen en geeft geen vuurtorenschijven weg. De variant wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, afgezien van de volgende wijzigingen:

- bij twee spelers krijgt ieder 3 eilandkaarten.
- er worden slechts drie zeevelden en het grote eiland neergelegd. Telkens wanneer de boot het grote eiland bereikt, mag de speler die aan de beurt is een schijf van een vuurtoren van een andere speler weghalen en terug in het midden op tafel leggen. Vervolgens wordt de boot opnieuw voor de laatste zeekaart gezet.
- voltooide vuurtorens mogen niet worden aangeraakt. Ze zijn veilig.
- als een speler een of allebei de gegooide kleuren niet kan gebruiken om zijn/haar vuurtorens op te bouwen, dan zet hij/zij Wally Walrus één of twee eilanden verder.
- de speler die als eerste zijn vuurtorens heeft voltooid, wint het spel

### De auteurs



**Thorsten Löpmann**, in 1970 in Duisburg geboren, speelde al toen hij jong was hartstochtelijk gezelschapsspelletjes en publiceerde zijn eerste bordspel in het jaar 2000. Hij is lid van het spelpedagogische netwerk spelpedagogiek aan de academie van Remscheid en is in de eerste plaats plaatsvervangend hoofd organisatie in de jeugdzorg en daarnaast zelfstandig werkzaam als spellenauteur en docent.



**Carmen Löpmann**, in 1978 in Stadtoldendorf geboren, is geschoold orthopedagoge en onderwijzeres en publiceerde samen met haar man Thorsten in 2005 bij HABA haar eerste spel *1,2, keilerei*. Ze werkt bij een orthopedagogisch-therapeutische woongroep en rekent vooral ambachtelijk-kunstzinnige bezigheden tot haar hobby's. Het bovenstaande spelthema is aan haar bijzondere voorliefde voor vuurtorens te danken.

Samen met hun driejarige dochter Leana wonen ze beiden in de Rheinisch-Bergischer Kreis. Ze dragen dit spel op aan hun dochter, die zelf al graag kleine regelspelletjes speelt.

### De illustratrice



© Stephan Brendgen

**Charlotte Wagner** is in 1970 in Dortmund geboren. Al als kind tekende en hield ze van allerlei soorten dieren. Ze studeerde grafiek en design in Dortmund en Bergen (Noorwegen) en werkt sinds 1999 als illustratrice voor verschillende uitgeverijen. Dieren tekent ze nog steeds met heel veel plezier. *Waterratten in zicht!* is het tweede spel dat ze voor HABA heeft geïllustreerd.