

Alaska

Gezelschapsspel voor 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
Ravensburger® Spelen nr. 604 5 119 2

Inhoud: 1 speelbord, 4 carriers (in 4 kleuren), 56 containers (van elke kleur 14), 60 ijsschotsen, 1 ijsbeer, 30 ijskaarten, 30 kanskaarten.

Als het regeringsproject „Alaska“ wordt verlaten, blijven er op een eiland midden in een groot meer 56 containers achter. De berging wordt aan 4 ondernemingen opgedragen. Een ambtenaar kenmerkt de containers met de kleuren van de 4 ondernemingen, voor iedere onderneming 14 stuks.

In de winter vriest het meer dicht, zodat men met de carriers over het ijs naar het eiland kan komen. De eigenaren van de 4 rond het meer gelegen opslagplaatsen (camps) proberen zo veel mogelijk containers te halen, zolang als het ijs houdt. De lente komt snel, het ijs smelt, de wegen worden gevaarlijker, langer en tenslotte is er geen doorkomen meer aan. De speler die op dat moment de meeste containers in zijn opslagplaats heeft gebracht, heeft het spel gewonnen.

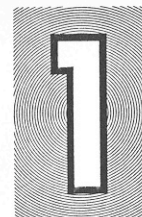
Het gaat hier niet alleen om gevaarlijke transporten onder moeilijke omstandigheden, ook de moraal is nogal ruw. Containers die onderweg zijn blijven liggen, kunnen door vreemde carriers geroofd worden. Bovendien dreigt er gevaar van een ijsbeer. Af en toe kan de heli-copter van een nabij vliegveld een keer korte tijd bij een transport helpen.

Vorbereitung:

- ◇ Iedere speler kiest een eigen carrier, die hij in zijn eigen opslagplaats (van de zelfde kleur) opstelt. Bij twee spelers moeten de opslagplaatsen naast elkaar zijn gelegen.
- ◇ Alle containers worden op het eiland gelegd.
- ◇ De kaarten worden volgens de cijfers op de achterzijde gesorteerd. De beide stapels worden goed geschud en met de beeldzijde naar onderen naast het speelbord gelegd.
- ◇ De ijsschotsen zijn van niemand. Ze worden klaargelegd zodat iedere speler er bij kan. Er zijn drie soorten: enkele schotsen, dubbele schotsen en driedubbele schotsen.
- ◇ De ijsbeer wordt klaargezet.
- ◇ De spelers komen met elkaar overeen wie mag beginnen.

Hoe gespeeld wordt

De spelers komen aan de beurt in de richting van de wijzers van de klok. Iedere speler moet iedere keer **drie** handelingen uitvoeren:



De speler draait de bovenste kaart van stapel 1 om (ijskaarten) en legt deze open er naast neer. Afhankelijk van het seizoen (of het winter is of lente) laat hij het op de kaart aangegeven ijs ontstaan of ontdooien (zie „Winter en lente“).



De speler neemt de bovenste kaart van stapel 2 (kanskaarten) en leest deze zodanig dat de andere spelers niet zien wat er op staat. Afhankelijk van het soort kaart (zie „De kanskaarten“) legt hij deze kaart of open naast de dichte stapel en voert onmiddellijk uit wat er op de kaart aangegeven staat of de speler behoudt de kaart gedekt bij zich om deze later weer te gebruiken.

Zodra de beide stapels verbruikt zijn, worden ze allebei opnieuw geschud en weer omgekeerd neergelegd. Kanskaarten, die de spelers tot op dat moment niet hebben gebruikt, worden ingeleverd en weer meegeschud!

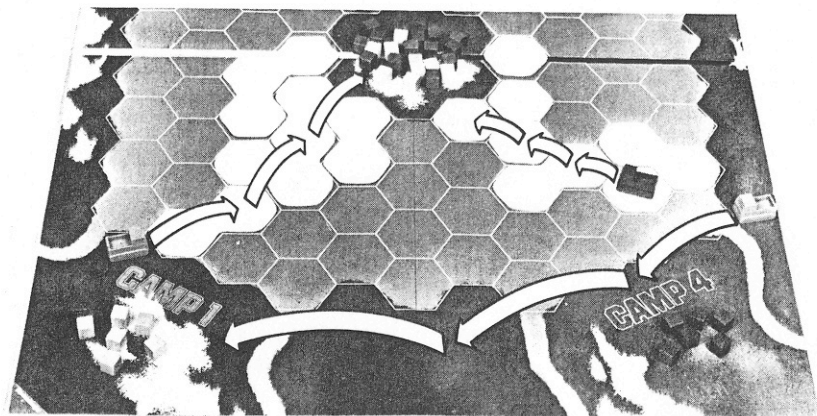


Als derde handeling mag de speler met zijn carrier tot maximaal **drie** plaatsen verder zetten; hij mag daarbij zijn carrier op- of afladen. De speler kan van het zetten geheel of gedeeltelijk afzien.

Als een zet geldt:

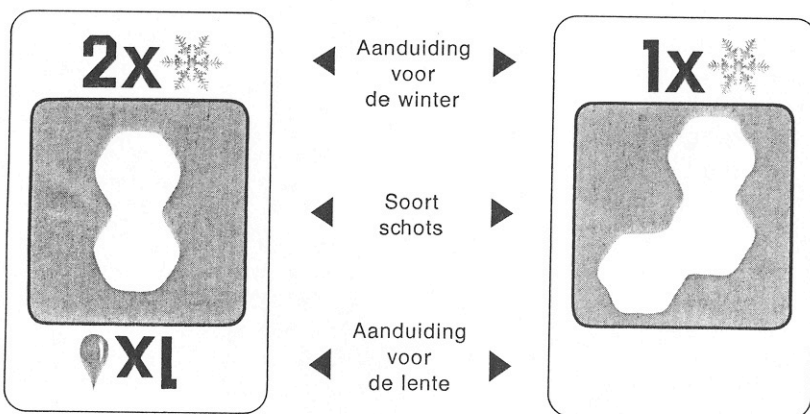
- iedere overschrijding van de rivieren van het ene landgebied naar het volgende.
- iedere zet van een ijsschots naar een aangrenzende schots. De grootte van de ijsschotsen speelt daarbij geen rol!
- iedere zet van het land op een ijsschots of omgekeerd.

De volgende afbeelding laat voorbeelden van zetten zien:





Winter en lente

Het spel verloopt in twee perioden. Eerst vriest het meer dicht (winter) en vervolgens ontdooit hij weer (lente). De ijskaarten hebben, afhankelijk van het feit of ze in de winter of in de lente worden omgedraaid, verschillende betekenissen.



Deze kaart betekent:
 In de winter –
 2 dubbelschotsen aanbrengen
 In de lente –
 1 dubbelschots wegnemen

Deze kaart betekent:
 In de winter – 1 driedubbele schots aanbrengen
 In de lente – deze
 keer geen schots wegnemen

Het bevriezen: de speler pakt de op de kaart aangegeven soort en aantal ijsschotsen en legt deze op een **plaats naar keuze** op het meer. Bij de driedubbele schotsen maakt het niet uit of men een rechte  of een kromme  kiest. De schotsen worden overeenkomstig de zeshoekige velden op het meer gelegd; ze mogen echter nooit over elkaar worden gelegd. De afbeelding hierboven laat zien hoe de schotsen kunnen liggen.

Op die manier vriest het meer langzaam dicht en de voorraad schotsen neemt af. Als tegen het einde van de winter minder schotsen voorradig zijn dan op een kaart staat aangegeven dan wordt de rest afgelegd, dus b.v. de laatste twee enkele schotsen in plaats van de aangegeven drie enkele schotsen.

Als de aangegeven soort schotsen helemaal niet meer voorhanden is dan gebeurt er niets, de kaart wordt alleen maar afgelegd. Tegen het einde van het dichtvriezen kunnen dikwijls dubbele of driedubbele schotsen niet meer worden afgelegd omdat er geen passende plaats meer open is. Ook dan gebeurt er niets, de kaart wordt gewoon afgelegd.

Het ontdooien: De lente begint zodra **alle** ijsschotsen op het meer zijn afgelegd of er alleen nog maar schotsen over zijn waarvoor geen passende plaats meer over is. Met de volgende omgedraaide ijskaart begint direkt de dooi.

Als het ontdooien van een schots wordt aangegeven, **moet** de speler een schots van de aangegeven soort van een plaats naar keuze wegnemen en terzijde leggen. Er gelden echter de volgende beperkingen.

- schotsen, waar containers op staan mogen pas worden weggenomen als er geen lege schotsen van deze soort meer zijn. De containers vallen dan in het water en gaan verloren.
- schotsen, waarop een carrier of de ijsbeer staat, mogen helemaal niet worden weggehaald.

Het kan dus heel zinvol zijn de containers niet alleen naar het steunpunt te brengen, maar ze ook onderweg af te laden om op die manier een weg veilig te stellen tegen de dooi.

Het opladen, transporteren en afladen van de containers

Een carrier mag altijd maar **één** container transporteren. Wie met een lege carrier op een plaats aankomt, waar eigen containers liggen (op het eiland, op een ijsschots, op een landgebied), mag een container

opladen. Dat geldt niet als zet. Als men nog zetten over heeft dan mag men dus na het opladen verder zetten. Ook mag men onderweg of aan het einde van zijn zet een container afladen. Ook het afladen geldt niet als zet.

Afgeladen containers zijn niet veilig! Zij kunnen door de medespelers geroofd worden (zie „Roof“).

Over vreemde opslagplaatsen mag men beladen of ongeladen heen zetten. Men moet daar echter geen container afladen, omdat deze dan onmiddellijk de eigenaar van de opslagplaats zou toebehoren.

Opgelet: De opslagplaats is het hele landgebied, waarop de aanduiding „camp“ staat.

Niet meer dan drie voorwerpen op een ijsschots

Op een ijsschots mogen hoogstens drie voorwerpen staan, b.v. drie lege carriers, twee containers en een lege carrier, een container en een geladen carrier. Daardoor ontstaan beperkingen voor het zetten met de carriers. De ijsbeer wordt hier nooit meegerekend. Op de landgebieden kunnen een onbeperkt aantal voorwerpen worden geplaatst.

De kanskaarten



De ijsbeer: De ijsbeer is een storende figur. Hij wordt op een ijsschots gezet zodra een speler de eerste ijsbeerkaart omdraait. (Deze kaart komt op de open stapel!)

Iedere keer als een speler een ijsbeerkaart omdraait, **moet** hij de beer naar een ander veld verplaatsen, d.w.z. op een andere ijsschots of op een landgebied. De ijsbeer kan zo ver gezet worden als men wil. Alleen

op het eiland en in de vier opslagplaatsen mag hij niet geplaatst worden.

Op de ijsschots of het landgebied, waar de ijsbeer zich bevindt, mag geen carrier worden gezet. Als de ijsbeer op een landgebied wordt gezet, waarop zich carriers bevinden, moeten deze bij de volgende zet deze plaats verlaten. Containers mogen, als er laadruimte is, worden meegenomen.



Gevonden containers: als een speler deze kaart omdraait (hij komt op de open stapel!) betekent dit dat hij daar waar zijn carrier zich op dat moment bevindt een achtergelaten container heeft gevonden.

De speler mag dan onmiddellijk een container van zijn **eigen** kleur van het eiland nemen en op zijn carrier laden – overigens alleen als de carrier leeg is! Als zijn carrier al geladen is dan heeft deze kaart geen betekenis.

Men mag een gevonden container ook dan afladen als daardoor meer dan drie voorwerpen op één ijsschots staan; maar men moet deze dan daarna zo spoedig mogelijk verlaten.



Bevriezingen: wie deze kaart trekt (hij komt op de open stapel!) moet wegens bevriezingen zijn carrier onmiddellijk naar zijn opslagplaats verplaatsen. Daarbij mag **geen** container worden meegenomen. Als de carrier geladen is dan moet de container worden achtergelaten. Een andere zet mag de speler in deze beurt niet doen.

Als de carrier zich toevallig in de eigen opslagplaats bevindt als men deze kaart trekt dan blijft de carrier daar staan. Als de speler weer aan de beurt komt dan heeft hij zijn bevriezingen overleefd en mag hij normaal verder spelen.



Helicopter: wie deze kaart trekt kan hem of direct gebruiken of **verdekt** bewaren om hem later in te zetten. Als de **helicopterkaart** gebruikt wordt legt men hem op de open stapel terug en mag nu met zijn carrier **een zet doen zover als men wil**. De carrier mag beladen of onbeladen zijn (carrier en lading worden door de heli-copter meegenomen). Zowel **voor** als **na** deze vlucht mag men de gebruikelijke maximaal drie plaatsen verder

zetten (maar niet b.v. ervoor één plaats en erna nog eens twee plaatsen).



Roof: wie een roofkaart trekt kan deze of direkt gebruiken of **verdekt** bewaren om het later in te zetten. Als men de roofkaart gebruikt legt men hem op de open stapel terug. Deze kaart geeft het recht een vreemde container op de eigen carrier te laden en in zijn eigen opslagplaats onder te brengen. De carrier moet bij het uitspelen van de roofkaart op dezelfde plaats staan als de vreemde container en moet uiteraard ongeladen zijn. De roof kan ook midden in een zet plaats vinden. Voorbeeld: carrier twee plaatsen verzetten, roofkaart uitspelen en vreemde container opladen, met de vreemde container nog één plaats verder gaan.

Van het eiland, van vreemde carriers en uit de opslagplaatsen van andere spelers mag geen container geroofd worden. Als een vreemde container ergens anders dan in de eigen opslagplaats afgeladen wordt, behoort hij daardoor onmiddellijk weer aan de eigenaar wiens kleur hij heeft.



Bescherming tegen roof door mist: als men een mistkaart trekt bewaart men deze in ieder geval **verdekt** om hem later in te zetten. De enige bescherming tegen roof is mist. Wie beroofd wordt kan zich verweren door onmiddellijk een mistkaart uit te spelen. Als de speler die aan het roven is nog een roofkaart heeft dan kan hij deze uitspelen. Er mag dan weer geroofd worden, tenminste als de beroofde speler niet ook nog een tweede

mistkaart kan uitspelen.

Iedere mistkaart stelt een roofkaart buiten werking.

Met de verdekt bewaarde kaarten kan men een beetje bluffen omdat niemand weet of men mist-, helicopter- of roofkaarten heeft.

Einde van het spel

Het spel is uit als het ijs zover gedooid is dat er geen containers meer aan land kunnen worden gebracht. Zodra de laatste schots, die dat nog mogelijk maakte, weggehaald is, mag iedere speler nog een zet doen.

Wie is de winnaar?

Iedere container, die zich aan het einde van het spel in een opslagplaats (camp) bevindt, telt voor een punt. Wie de meeste punten heeft is winnaar.

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg