

Mississippi Queen - The Black Rose

Auteur: Werner Hodel

Uitgegeven door Gold Sieber Spiele, 1998

Bordspel, uitbreiding met andere rivierdelen en extra schepen.

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

SPELREGELS

Uitbreiding voor twee en zes spelers, vanaf 10 jaar, enige varianten vanaf 12 jaar.

Speelmateriaal

- 6 nieuwe rivierdelen
- 3 raderstoomboten
- 6 schoepraderen
- 7 passagierscabines
- 1 stickervel
- 1 spelregels

Voor het eerste spel worden de schoepraderen van de bijgeleverde getallenstickers voorzien (zie stickervellen). De sticker met de zwarte velden, is voor het kolenrad van de zwarte raderstoomboot bestemd.

De sticker met de scheepswerf wordt op het startdeel van het basisspel aangebracht. Hij wordt op het veld met de huizen, onder aanlegsteiger drie, geplakt. De werf is het zesde startveld.

De zeven passagierscabines worden voorzichtig uit het stansblad verwijderd. Bij het begin van het spel krijgt iedere speler de cabine in de kleur van zijn stoomboot. Wordt met twee stoomboten per speler gespeeld, dan krijgen de spelers natuurlijk twee cabines. Voor de zwarte stoomboot, is er geen cabine. Stapt op een aanlegsteiger een passagier in, dan wordt de dame op een cabine van de overeenkomende stoomboot gezet. De cabines dienen er ook voor het onderbrengen van de passagiers in het basisspel.

De stickers met de symbolen worden zo op het bovendek van de overeenkomende stoomboten uit het basisspel en deze uitbreiding geplakt, zoals ze op de wanden van de cabine zijn afgebeeld. De witte sticker met de A wordt op de beige stoomboot geplakt, die met de B op de witte stoomboot, enz.

Deze spelregels

Het speelmateriaal van deze uitbreiding maakt het mogelijk, verschillende nieuwe regelementen in Mississippi Queen in te brengen. Deze regels kunnen onder elkaar vrij worden gecombineerd. Daarom beschrijven deze spelregels niet zoals gewoonlijk een volledig spelverloop, maar de inzetmogelijkheden van het speelmateriaal. Het wordt aan de spelers overgelaten, welke delen van het materiaal ze met welke regelementen willen gebruiken.

Verwijzing naar andere regels uit deze uitbreiding, zijn cursief getypt.

Als basis gelden de regels van het passagiersspel uit het basisspel.

De nieuwe rivierdelen

Toepassing van de nieuwe rivierdelen

Vijf van de nieuwe rivierdelen laten op de waterdelen of op de eilanden nieuwe elementen zien, zoals zandbanken, drijfhout of kolenstations. Het zesde rivierdeel verlangt door de vele eilanden, bijzondere zorgvuldigheid bij het manoeuvreren. De rivierdelen van het basisspel kunnen of tegen nieuw uit deze uitbreiding worden omgeruild, of nieuwe rivierdelen worden tussen die uit het basisspel geschud. Door de nieuwe elementen, ontstaan er extra tactische mogelijkheden.

De speelduur kan daardoor verlengd worden. Het erbij voegen van nieuwe rivierdelen, verhoogd natuurlijk eveneens de speelduur.

Bij het omruilen van rivierdelen moeten de spelers erop letten, dat er genoeg rivierdelen met stations in het spel blijven, zodat iedere speler de mogelijk heeft, twee passagiers op te nemen. Het makkelijkst gaat dat, als eerst de drie rivierdelen uit het basisspel worden omgeruild, die alleen eilanden laten zien.

Zandbanken

Geraakt een stoomboot op een zandbank, dan loopt hij aan de grond en moet zich langzaam weer in dieper vaarwater bewegen.

- Het snelheidsrad van de stoomboot, wordt meteen op snelheid "1" teruggedraaid.
- Op de zandbank mag de stoomboot niet gedraaid worden.
- De stoomboot kan het veld met de zandbank alleen in de vaarrichting rechtuit voorwaarts of achterwaarts verlaten.
Alleen om van een zandbank los te komen, mogen stoomboten, bij wijze van uitzondering, achterwaarts zetten, anders gelden altijd de regels uit het passagiersspel: stoomboten kunnen alleen in vaarrichting zetten.
 - a. om de zandbank voorwaarts te verlaten, moet de stoomboot onmiddellijk één kolenpunt afgeven. Het kolenrad wordt daartoe één slag teruggedraaid. De stoomboot mag zijn snelheid, zoals gewoonlijk aan het begin van zijn beurt, veranderen. (Zie plaatje blz. 3).
 - b. verlaat de stoomboot de zandbank achterwaarts, dan mag hij in deze beurt zijn snelheid niet verhogen. Hij behoudt de snelheid "1". Op het waterveld mag de speler zijn stoomboot meteen in een willekeurige vaarrichting zetten, zonder kolenpunten te moeten afgeven. (Zie plaatje blz. 3).
- Stoomboten mogen naar zandbanken worden weggedrukt. De weggedrukte stoomboot, moet zijn snelheidsrad meteen op "1" zetten. In tegenstelling tot het passagiersspel, mag een stoomboot, die op een zandbank werd weggedrukt, niet in de juiste stand worden gebracht. Dat kan tot het uitvallen van een stoomboot leiden.
- Stoomboten op zandbanken kunnen niet worden weggedrukt.

Drijfhout

Een stoomboot die op een drijfhoutveld mocht zetten, verliest aan snelheid en moet één deel van de reikwijdte van zijn beurt gebruiken om zich door het drijfhout heen te werken.

- Ieder drijfhoutveld, waarop een stoomboot zet, of erover heen vaart, vereist één extra bewegingspunt.
Beschikt een stoomboot over genoeg bewegingspunten, om een drijfhoutveld te bereiken, maar niet over de extra bewegingspunt om er op te zetten, dan moet hij in plaats van op dit veld, op een ander veld zetten. Net als in het passagiersspel moet hij zoveel bewegingspunten verbruiken, als zijn snelheidsrad aangeeft.
- Bovendien moet de stoomboot voor ieder drijfhoutveld waarop hij zet of over heen vaart, zijn snelheid met één slag verlagen. Het snelheidsrad wordt aan het einde van zijn beurt ingesteld. (Zie plaatje blz. 4).
- Het wegdrukken van een andere stoomboot op een drijfhoutveld kost één extra bewegingspunt (naast de normale extra bewegingspunt om een andere stoomboot weg te drukken), dus in totaal drie bewegingspunten (1 punt voor het wegdrukken + 1 punt voor de beurt op het veld + 1 punt voor het wegdringen in drijfhout). Bovendien heeft het drijfhoutveld op de wegdukkende stoomboot geen werking.
De weggedrukte stoomboot, draait zijn snelheidsrad eveneens niet terug. Hij mag zich echter niet, zoals anders gebruikelijk nadat een stoomboot werd weggedrukt, vrij in de juiste stand zetten.

Kolenstations

- Stoomboten leggen aan de aanlegsteigers van kolenstations, volgens de regels van het passagiersspel, aan.
- Stoomboten die aan een kolenstation aanleggen, mogen aan het einde van hun reis tot zes kolenpunten aanvullen.
- Werd het kolenrad van een stoomboot verwijderd, terwijl hij alle kolen had verbruikt, krijgt hij het terug, als hij weer kolen inlaadt.
- Op eilanden met kolenstations worden nooit passagiers neergezet.

Varen met twee stoomboten

Deze regels zijn in de varianten nodig, als spelers over twee stoomboten beschikken (Mississippi Queen voor twee spelers en "The Black Rose").

Er gelden dezelfde regels als in het passagiersspel.

Aan het begin van een ronde wordt de beurtvolgorde vastgesteld, waarin de stoomboten zetten. Een speler beweegt telkens die stoomboot van hem, die overeenkomstig de beurtvolgorde, aan de beurt is.

Het is toegestaan eigen stoomboten weg te drukken. Beschikt een speler over twee stoomboten, dan kan hij tussen zijn schepen kolen omruilen. Passagiers wisselen nooit van schip.

Kolen omruilen

Een stoomboot mag aan het einde van zijn beurt kolen met een andere stoomboot omruilen, die door dezelfde speler wordt beheerd. Beide stoomboten moeten op watervelden staan, die direct aan elkaar grenzen, en de gelijke snelheid hebben. (Zie plaatje blz. 4).

Het kolenrad van de ene stoomboot wordt zoveel slagen naar omlaag gedraaid, als de kolenvoorraad van de andere stoomboot verhoogd wordt. De kolenvoorraad van een stoomboot kan niet boven "6" worden verhoogd. Is de kolenvoorraad van een stoomboot tot "0" gezakt, dan kan hij ook geen kolen aan het andere schip afgeven.

Eigen stoomboten mogen een willekeurige hoeveelheid kolen omruilen, de "Black Rose" geeft echter hooguit twee kolenpunten per ronde af.

Geen van de beide stoomboten mag op een veld met een aanlegsteiger, een aankomstpier, een zandbank of met drijfhout staan.

Mississippi Queen voor twee spelers

Speelvoorbereiding

- Eén speler krijgt de witte stoomboot uit deze uitbreiding en de beige stoomboot uit het basisspel. De andere speler krijgt de rode stoomboot uit deze uitbreiding en de rode stoomboot uit het basisspel.
- De spelers bepalen wie begint. De beide stoomboten van de startspeler worden op de startvelden "1" en "4" gezet. De beide stoomboten van de andere speler worden op de startvelden "2" en "3" gezet.

Speelverloop

Er gelden dezelfde regels als in het passagiersspel en voor het varen met twee stoomboten met de volgende uitzondering: zodra een rivierdeel wordt opengedraaid waarop zich een eiland met een station bevindt, wordt op ieder rood of bruin station één passagier neergezet.

Speeleinde

Het spel eindigt als de eerste stoomboot van een speler met twee passagiers aan boord in de haven binnenloopt. De tweede stoomboot van deze speler hoeft geen passagiers opgenomen te hebben.

Mississippi Queen voor zes spelers

Speelvoorbereiding

- Vijf spelers krijgen ieder een raderstoomboot uit het basisspel. De zesde speler krijgt de witte stoomboot uit deze uitbreiding.
- De spelers bepalen wie er begint. De stoomboten uit het basisspel worden als gewoonlijk bij de start opgesteld. De zesde stoomboot wordt op de scheepswerf gezet en rechtuit in de goede stand gezet. (Zie plaatje blz. 5).

In de eerste speelronde

De stoomboten zetten zoals gewoonlijk in de volgorde van de nummers op de startvelden. De zesde stoomboot wordt in de startronde als laatste gezet. Het waterveld met de aanlegsteiger voor de werf, telt voor deze stoomboot als eerste veld.

Als compensatie voor de ietwat slechtere startpositie, krijgt de zesde stoomboot voor de eerste ronde één bonuskolenpunt. Gebruikt hij in zijn eerste beurt geen kolenpunten, dan kan hij die punt niet opsparen.

Speelverloop en speeleinde

Er gelden dezelfde regels als in het passagiersspel, met de volgende uitzondering: zodra een rivierdeel wordt opengedraaid, waarop zich een eiland bevindt met een station, worden op ieder rood of bruin station twee passagiers neergezet.

The Black Rose

Bij deze variant neemt de zwarte stoomboot de rol over van de geheimzinnige "Black Rose". Zij kan het wedstrijdverloop doorslaggevend beïnvloeden, hoewel zij zelf de wedstrijd niet kan winnen. De "Black Rose" wordt namelijk niet door één bepaalde speler bestuurd, maar telkens door de speler, wiens stoomboot in de ronde als laatste mag zetten. Voor deze speler kan zij daarmee eerder tot "Weldoener" worden, terwijl de overige medespelers de "Black Rose" liever in de verte zien. Op de nu volgende afwijkingen na, is de "Black Rose" verder een volledig normale stoomboot, die alle manoeuvres zo kan uitvoeren, als iedere andere stoomboot. Natuurlijk kan zij ook worden weggedrukt.

Speelvoorbereiding

De "Black Rose" wordt volgens de volgende regels gezet:

- Aan het begin van een ronde wordt zoals gewoonlijk vastgesteld, in welke volgorde de "Black Rose" en de andere stoomboten mogen zetten. De speler wiens stoomboot als laatste zet, mag in deze ronde als extra de "Black Rose" verzetten. Is de "Black Rose" zelf de laatste stoomboot, dan mag die speler hem verzetten, die direct voor de "Black Rose" aan de beurt was.
- Beheert een speler de "Black Rose", dan gelden voor hem de regels voor het Varen met twee stoomboten.
- Tijdens de beurt van de "Black Rose", mag de speler hooguit één kolenpunt voor manoeuvres uitgeven. Ter herinnering, dat hij een kolenpunt heeft verbruikt, wordt het kolenrad op een wit veld gedraaid. Aan het einde van de beurt van de "Black Rose", wordt het kolenrad weer zo ingesteld, dat het zwarte veld te zien is.
- De kolenvoorraad van de "Black Rose" is onbegrensd.
- De "Black Rose" geeft bij het omruilen van kolen, nooit meer dan twee kolenpunten per ronde af.
- De beurt van de "Black Rose" mag op velden met aanlegsteigers eindigen, maar zij legt daar nooit aan.
- De "Black Rose" kan noch passagiers opnemen, noch kolen inladen. Zij wordt ook niet op een plaatsingsveld gezet als hij een landingspier met de snelheid

"1" bereikt, maar blijft verder in het spel.

- Let op: noch de speler die de "Black Rose" zet, noch de andere spelers mogen door het zetten van hun stoomboten de "Black Rose" met opzet in een situatie brengen, waarin zij in de volgende beurt meer dan één kolenpunt moet verbruiken voor manoeuvres.

Ontstaat zo'n situatie toevallig bij het opendraaien van een nieuw rivierdeel, dan mag de speler die de "Black Rose" moet verzetten, bij wijze van uitzondering meer dan één kolenpunt verbruiken. Hij mag echter niet meer kolenpunten verbruiken, dan dat absoluut nodig is, om de "Black Rose" uit deze situatie te bevrijden. Het is daarom niet mogelijk om de "Black Rose" uit het spel te nemen, als men haar bijvoorbeeld op grond laat lopen.

Aanwijzing

Uitgever en auteur willen de spelers aanraden, als extra op de hier aangevoerde varianten, eigen varianten uit te proberen. Het is bijvoorbeeld denkbaar, om de omruiling van kolen ook aan de aanlegsteigers toe te staan. Met het nieuwe speelmateriaal, kunnen zelfs drie spelers met twee stoomboten varen. In Mississippi Queen voor twee spelers kunnen de spelers een ander speeleinde overeenkomen: de speler die als eerste met beide stoomboten en ieder twee passagiers aan de aankomstpier aanlegt, wint. Natuurlijk is het zo, dat alle veranderingen voor het speelbegin onder de spelers moeten worden afgesproken.

Speeltactiek

Iedere variant of combinatie uit varianten, opent verschillende tactische mogelijkheden. Zo kan men drijfhoutvelden en zandbanken gebruiken om andere spelers te ergeren. Men kan met een zandbank echter ook zelf snel afremmen, om in de volgende ronde twee eigen schepen op buurvelden te brengen of zijn stoomboten in een gunstiger uitgangspositie te brengen, voordat hij bij het volgende station passagiers opneemt. Zijn er kolenstations in het spel, dan kun je afwegen of het tijdverlies voor het inladen van de kolen, opweegt tegen de grotere bewegelijkheid, die een stoomboot met genoeg kolen heeft.

In het spel met de "Black Rose" levert het voordelen op om vroegtijdig passagiers op te nemen, zodat men in de beurtvolgorde makkelijker naar achteren geraakt. Of de "Black Rose" dan een eigen stoomboot wil ondersteunen of liever de anderen wil storen, hangt evenzoveel af van de speelsituatie, als van het tijdstip, wanneer men de controle over haar afgeeft.

Overzicht van een speelbeurt

A. Beurtvolgorde bepalen.

B. In beurtvolgorde voert iedere speler de volgende acties uit:

1. Snelheid voor de beurt vastleggen en eventueel de kolenvoorraad reduceren.
2. Stoomboten het overeenkomende aantal velden zetten en naar behoefte draaien (kolenvoorraad reduceren voor iedere verdere draai om 60° na de eerste).

- Stoomboot zet op een bezet veld: vreemde stoomboot wegdrukken.
 - Stoomboot zet op een zandbank: stoomboot blijft daar staan, snelheid tot "1" reduceren, volgende ronde: zandbank verlaten.
 - Stoomboot zet op of over een drijfhoutveld: snelheidsrad aan het eind van de beurt één slag omlaag draaien.
 - Stoomboot zet als eerste op het voorste rivierdeel: beurt beëindigen en met de richtingsdobbelsteen vaststellen, aan welke verbindingssuiteeksel wordt aangelegd.
3. 3. Eventueel passagiers opnemen of kolen omruilen of kolenvoorraad aanvullen.



Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief