

Der Fliegende Holländer

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Parker, 1992

Voor 3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar

Spelidee

We zijn in het jaar 1729. Je bent een eerbaar koopman en lid van een handelskantoor. Je beschikt niet over grote rijkdommen, maar een paar goudstukken zijn wel voorhanden.

Je streeft ernaar deze goudstukken te vermeerderen en bezit drie aandelen van handelsschepen die, met rijkdommen beladen, de wereldzeeën doorkruisen. Er dreigt echter voortdurend gevaar: stormen en piraterij beloeven de zeelui. Het grootste gevaar echter gaat uit van 'De Vliegende Hollander', een spookschip dat ten gepaste tijde man en muis het angstzweet doet uitbreken.

Bereikt 'De Vliegende Hollander' één van jouw schepen, dan wordt het door onheil geteisterd, je rijkdom verdwijnt en het schip verliest zijn waarde...

Vandaar, opgelet, moedige kooplui: Probeer steeds de juiste aandelen in je bezit te hebben evenals zoveel mogelijk hoefijzers, want die brengen geluk...

Spelmateriaal

- 1 speelplan
- 1 schip 'De Vliegende Hollander'
- 2 speciale dobbelstenen
- 60 hoefijzers
- 30 aandeelkaarten (met gekleurde scheepsafbeeldingen)
- 18 smidskaarten (met groot hoefijzer)
- 18 handelskaarten (met gekleurde vlag)
- 6 statiefjes
- 6 waardestenen in de scheepskleuren
- 1 zwarte waardesteen (voor 'De Vliegende Hollander')
- 90 dukaten met de waarde '1' of '10'

Vorbereiding

- speelbord openleggen en het spookschip op het eiland 'Holland' plaatsen
- elke speler krijgt 35 dukaten, 3 handels- en 3 smidskaarten (evenals een statiefje)
- per kleur is er één aandeel minder aanwezig dan het aantal spelers, schud daarna de volledige stapel
- verdeel (verdekt) drie aandelen per speler, de overige aandelen liggen verdekt op het handelsveld (= het veld met het schip)
- de 6 waardestenen evenals de zwarte steen worden op kist 2 geplaatst
- alle spelers krijgen (verdekt) 9 hoefijzers en plaatsen deze op hun statiefje
- leg in het midden van het speelbord (verdekt) evenveel hoefijzers als deelnemende spelers (overtollige hoefijzers worden uit het spel genomen)

Een spelronde

- bepaal wie een ronde begint
- de volgende ronde start de linkerbuur
- het spel eindigt als de zwarte steen in kist 18 ligt

A. Het geluksgetal dobbelen

De startspeler dobbelt en bepaalt de som van beide dobbelstenen. Deze som vormt het 'geluksgetal'.

B. Elke speler moet (de een na de ander) kiezen uit volgende 3 acties:

(een speler mag enkel passen als hij minder dan 5 hoefijzers bezit)

1. het ruilen van aandelen

- leg een handelskaart voor je neer
- neem onmiddellijk de 2 bovenste kaarten van het bord weg en kies nu uit al je aandelen er 2 uit en schuif deze onder de stapel
- de uitgespeelde handelskaart wordt op de aflegstapel gelegd

2. het verkrijgen van nieuwe hoefijzers

- leg een smidskaart voor je neer en wacht tot alle spelers een actie gekozen hebben
- ben je uiteindelijk de enige, dan krijg je alle hoefijzers van het midden
- bij meerdere spelers, worden de aanwezige hoefijzers verdeeld (eventuele rest blijft op het bord)
- de uitgespeelde smidskaart wordt op de aflegstapel gelegd

3. het verplaatsen van 'de Vliegende Hollander'

- leg verdekt een aantal hoefijzers neer die samen het geluksgetal vormen of benaderen
- gebruik daarbij slechts 1 gouden hoefijzer al dan niet aangevuld met een willekeurig aantal zilveren hoefijzers (De getallen op de zilveren hoefijzers mogen opgeteld of afgetrokken worden van het getal op het gouden hoefijzer!)
- het geluksgetal mag niet overschreden worden

C. De Vliegende Hollander wordt verplaatst

Door wie?

- Alle spelers die hoefijzers uitspeelden, draaien die nu om.
- De speler die het best het geluksgetal benadert, mag de boot verplaatsen.
- Bij een gelijkheid:
 - probeer (door onderhandelen) overeen te komen waarheen het spookschip zeilt
 - spelers die onderhandelen mogen elkaar omkopen met dukaten
 - indien er geen eensgezindheid bereikt wordt, worden opnieuw hoefijzers uitgespeeld
 - alle betrokken spelers vormen nogmaals (met andere hoefijzers) het geluksgetal
 - de speler die nu het best het geluksgetal benadert, mag de boot verplaatsen

- een speler mag nu wel passen
- indien iedereen past, wordt er gedubbeld wie het schip mag verplaatsen
- Alle uitgespeelde hoefijzers komen in het midden van het bord terecht.

Hoe?

- Het spookschip mag nooit verplaatst worden naar het veld waar het de ronde daarvoor vandaan kwam.
- Verplaatsen kan alleen langsheen de gedrukte lijnen.
- Verplaatsen naar een schip:
 - elke speler met (één of meer) aandelen van die kleur, toont die aandelen (controle is indien nodig mogelijk door het inkijken van de handelskaarten op het speelbord - daarna de volledige stapel opnieuw schudden)
 - voor elk aandeel moet de betreffende speler evenveel dukaten betalen als aangegeven door de waarde van het aandeel - deze waarde wordt bepaald door het kistnummer waarop de overeenkomstige waardesteen staat
 - opmerking: Indien een speler niet kan betalen, dan moet hij het spel stopzetten. Hij behoudt echter zijn hoefijzers. De aandeelkaarten van die speler worden open op tafel gelegd.
 - de getoonde aandeelkaarten blijven bij de eigenaar
 - de waardesteen van het getroffen schip gaat naar kist 0
 - alle waardestenen gaan nu één kist vooruit
- Verplaatsen op een eiland:
 - elke verantwoordelijke speler kiest 1 eigen aandeel uit, toont dit en krijgt de waarde van het aandeel uitbetaald
 - de getoonde aandeelkaarten blijven bij de eigenaar
 - alle waardestenen blijven staan!

Einde van het spel

- Het spel stopt zodra de zwarte steen kist 18 bereikt.
- Alle spelers bepalen hun rijkdom: tel de waarde van alle aandelen op bij het aanwezige geld.
- De rijkste speler wint.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief