

POWERBOATS

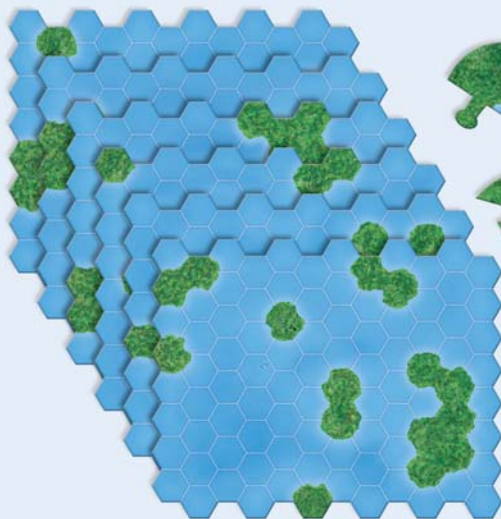
Vaar tussen de eilanden door en rond de boeien. Crash niet en finish snel!

Aantal spelers: 2-6 | Speelduur: 1 uur | Leeftijd: 9-99



INHOUD

- 6 meer-tegels



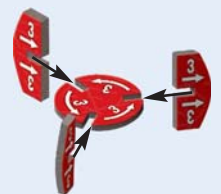
- 4 kade-tegels



- 1 start/finish-tegel



- 5 boeien Sluit de corresponderende nummers/symbolen aan, met de pijlen in gelijke richtingen.



- 6 speedboten



- 6 puntentellers



- 18 3-zijdige dobbelstenen

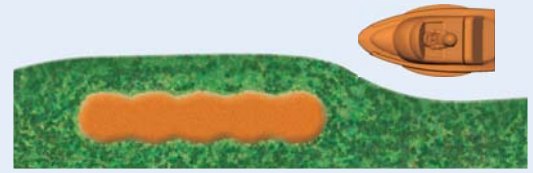


- 10 schadefiches



VOORBEREIDING

- Verbind de 4 lange puzzeldelen om de kade van het meer te vormen en plaats de 6 meertegels willekeurig in dit frame. Gebruik de kanten met donkerblauw water. Ervaren spelers kunnen op de lichtblauwe achterkant spelen.
 - Elke speler krijgt een speedboot, in de spelerkleur zichtbaar aan je kant van het bord.
 - Plaats de corresponderende puntentellers op "0" op het puntenspoor.
 - Rol dobbelstenen om de startspeler te bepalen.
 - Plaats de dobbelstenenvoorraad naast het bord.
 - Plaats de schadefiches op het grootste eiland.
- (Er zijn 'genoeg' dobbelstenen en schadefiches, wees creatief ivg. gebrek.)



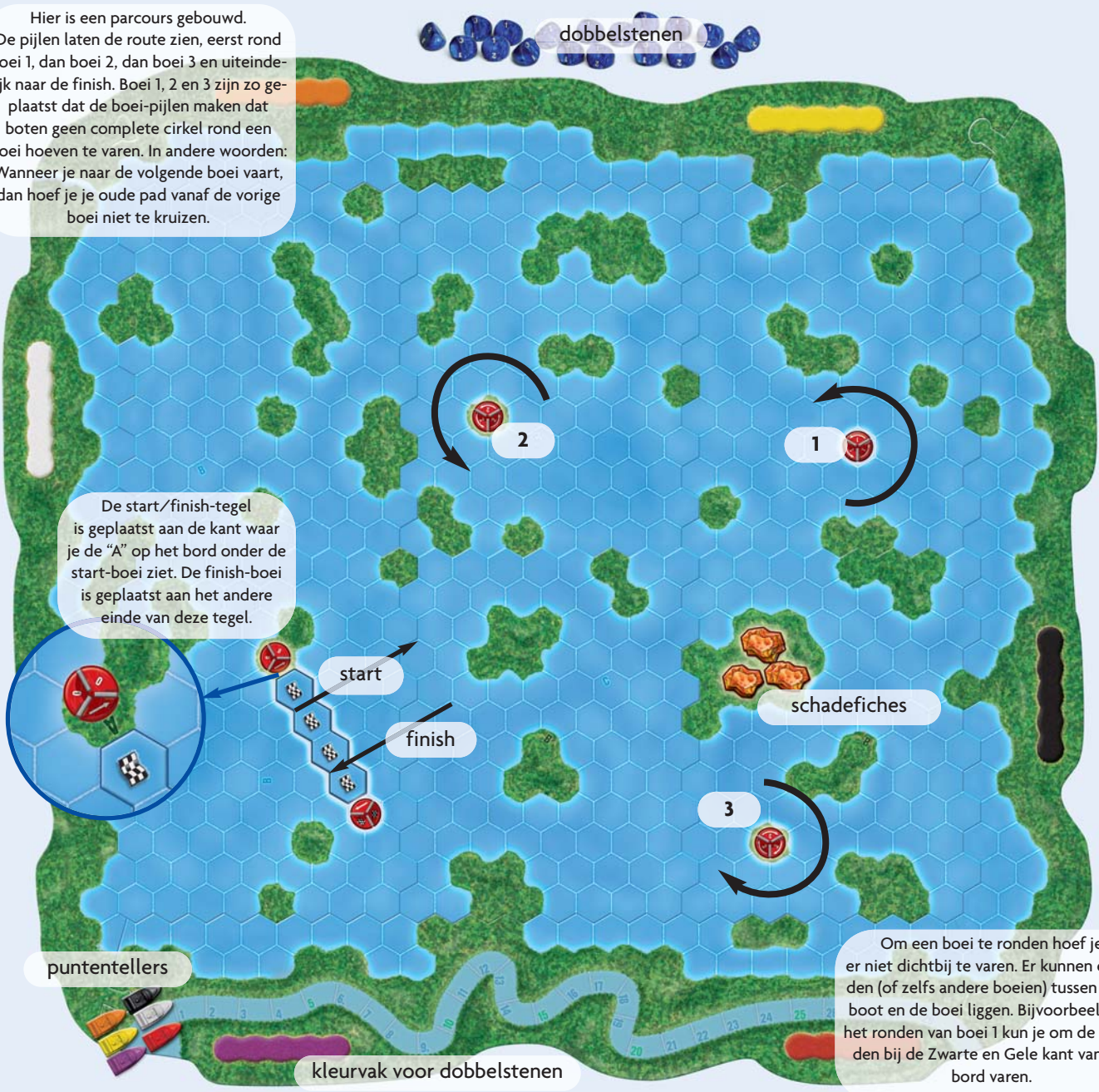
EEN PARCOURS BOUWEN

Spelers proberen de meeste punten te halen over 3 parcoursen. Om het eerste parcours te bouwen gebruik je de vier A-vakken (in water en op land). Voor het tweede parcours gebruik je de B-vakken, voor het derde parcours de C-vakken. Plaats boei 0, 1, 2 en 3 willekeurig op deze vier plekken. Plaats de start/finish-tegel aan de kant waar je de letter onder de startboei (0) ziet. Plaats de finish-boei aan het andere einde van de start/finish-tegel. Boei 1, 2 en 3 hebben 2 zijdes: linksom of rechtsom draaiende pijlen. Plaats deze pijlen zo dat boten geen hele cirkel rond een boei hoeven te draaien bij het rondenvan boei 1, 2 en 3 in volgorde. Laat tenslotte de pijl op de start- en op de finish-boei wijzen in welke richting de boten starten en in welke richting finishen. Kies de makkelijkste start- en finish-richtingen.

Hier is een parcours gebouwd.
De pijlen laten de route zien, eerst rond boei 1, dan boei 2, dan boei 3 en uiteindelijk naar de finish. Boei 1, 2 en 3 zijn zo geplaatst dat de boei-pijlen maken dat boten geen complete cirkel rond een boei hoeven te varen. In andere woorden: Wanneer je naar de volgende boei vaart, dan hoef je je oude pad vanaf de vorige boei niet te kruisen.

De start/finish-tegel is geplaatst aan de kant waar je de "A" op het bord onder de start-boei ziet. De finish-boei is geplaatst aan het andere einde van deze tegel.

Om een boei te rondenvan hoeft je er niet dichtbij te varen. Er kunnen eilanden (of zelfs andere boeien) tussen jouw boot en de boei liggen. Bijvoorbeeld, bij het rondenvan boei 1 kun je om de eilanden bij de Zwarte en Gele kant van het bord varen.



STARTPOSITIES KIEZEN

De rechterbuur van de startspeler plaatst als eerste zijn/haar speedboot op of achter de start-tegel. De andere spelers volgen **tegen de richting van de klok in**. (Dus de startspeler plaatst als laatste.) Twee boten kunnen niet in 1 vak staan. Laat de voorkant van je speedboot naar **een zijde** van z'n vak wijzen, niet naar een hoek.

Oranje, Paars, Rood en Geel hebben hun startplaats gekozen.



SPEELBEURTEN

1e: Rol dobbelstenen

De dobbelstenen op je kleurvak op de meerkade geven je snelheid aan. Dit is 0 als een race begint (je hebt nog geen dobbelstenen).

• **Aantal dobbelstenen:** In elke zet kun je 1 dobbelsteen **toevoegen** (uit de voorraad) of 1 dobbelsteen **wegdoen** (naar de voorraad) of je aantal dobbelstenen **niet wijzigen**.

• **Opnieuw dobbelen:** Je kan ook **kies** welke dobbelstenen op je kleurvak je opnieuw wilt rollen.

Je rolt deze gekozen dobbelstenen, en de eventueel toegevoegde dobbelsteen, **tegelijk**.

Voeg deze gerolde dobbelstenen toe op je kleurvak (waar alle dobbelstenen blijven liggen totdat je volgende speelbeurt begint).

2e: Draai je speedboot

Voor het varen kun je je boot draaien, 60 graden linksom of rechtsom. Je moet een richting kiezen waarin je het totale aantal op je dobbelstenen kan bewegen. Daarbij moet je boot in een **rechte** lijn door watervakken varen. Als je in alle 3 de richtingen op land of een boei zou crashen, dan moet je de richting nemen met het **langste rechte pad** door water voor de crash. Als dat in 2 of 3 richtingen gelijk is, dan kies je 1 van deze richtingen.

3e: Vaar vooruit

Beweeg je boot in z'n richting in een rechte lijn, met het totaal van al je dobbelstenen. Op het laatst bereikte watervak eindigt je boot. Vervolgens is je linkerbuur aan zet.

Bij aanvang van Geel's speelbeurt, heeft Geel 2 dobbelstenen: 2 3. Geel houdt de 3, rolt de 2 opnieuw en rolt een nieuwe dobbelsteen. Geel rolt 1 3. Dus nu heeft Geel 3 1 3, dat maakt 7 in totaal. (Het aantal dobbelstenen dat je opnieuw rolt, kies je vrij, maar je kan niet meer dan 1 dobbelsteen toevoegen of wegdoen voordat je rolt!)

Mogelijke vaarrichtingen voor een boot.



Geel moet 7 vakken varen. Linksom zou de boot direct op land crashen, en rechtdoor zou Geel na 6 vakken botsen. Dus moet Geel rechtsom draaien voor te gaan varen.



Geel vaart 7 vakken in een rechte lijn. Op het laatste vak moet de boot blijven staan in de richting waarin het vaarde.

SCHADE

Je crasht als land of een boei je boot in elke richting blokkeert, zodat je het totaal van je dobbelstenen niet op kan maken. Je boot blijft in het verst mogelijke watervak dat je kan bereiken. Je **overgebleven dobbelsteenpunten** is het aantal schadefiches dat je nu ontvangt. Je boot valt compleet stil, dus je **verliest al je dobbelstenen**.

4 of meer schadefiches in totaal betekent dat je boot zinkt en je uit de huidige race bent.

Je kan je boot voor het volgende parcours repareren, maar je houdt **1** schadefiche (je boot blijft minder veilig). Voor spelers met 1, 2 of 3 schadefiches geldt hetzelfde: je repareert voor de volgende race maar houdt **1** schadefiche. Na de tweede race geldt hetzelfde, dus je kan 2 schadefiches hebben bij de start van de derde race.



Rood heeft 3 2 2, maar wil afremmen. Rood houdt een 2, doet 1 dobbelsteen weg en rolt de andere opnieuw, wat een 3 oplevert. Dus nu heeft Rood 2 3, bij elkaar 5. Het langste pad voor Rood is 3 vakken. Dus Rood moet naar rechts draaien en crasht op land. Rood krijgt 2 schadefiches (5 [snelheid] min 3 [gevaren vakken]) en verliest beide dobbelstenen.

Volgende speelbeurt kan Rood de motor weer starten door 1 dobbelsteen te gooien, zoals bij de start van een race, of Rood draait alleen naar links of naar rechts.

PASSEREN VAN BOTEN

Je kan door vakken met andere boten varen. Maar als je zou eindigen in hetzelfde vak als een tegenstander, dan blijf je achter deze andere boot staan, op **het laatste vrije vak** dat je bereikt.



Oranje heeft **3 2 1**.
Oranje doet de **3** weg en rolt geen dobbelstenen. Naar rechts draaien en 3 vakken (**2** plus **1**) varen zou Oranje in hetzelfde vak als Geel brengen. Maar 2 boten mogen niet in 1 vak staan. Dan vaart Oranje tot het laatste vrije vak.



Geel heeft **2 1**. Geel voegt geen dobbelsteen toe, doet er ook geen weg, en rolt beide dobbelstenen opnieuw. Geel rolt **3 2** en passeert Oranje en Paars.



Rood heeft **3 3**. Om een crash te vermijden, verwijdert Rood 1 dobbelsteen en rolt de andere opnieuw. Maar opnieuw is het **3**. In elke mogelijke richting heeft de rode boot maar 2 vakken voor het op land crasht. Rood kiest om recht vooruit te varen, ontvangt 1 schade (het overgebleven beweegpunt) en moet de dobbelsteen wegdoen. Je kan niet eindigen in een vak met een andere boot dus Rood eindigt 1 vak achter Paars. Paars krijgt geen schade.

EINDE VAN EEN PARCOURS

Om te finishes moet je de finish-tegel **bereiken of passeren**.

Opmerking: Een crash achter de finish beschadigt nog wel je boot.

RACE SCORES

In de eerste race krijgt de winnaar punten gelijk aan het aantal spelers minus 1. De tweede plaats levert 1 punt minder op, de derde plaats 2 punten minder enz. Dus de laatste speler krijgt geen punten. Gezonken spelers krijgen geen punten, tenzij de crash na de finish gebeurde.

In de tweede race geven alle posities **2 keer** zoveel punten en in de derde race **3 keer** zoveel punten als in de eerste race.

Voorbeeld: Bij 5 spelers krijg je in race-A 4-3-2-1 punten, in race-B 8-6-4-2 punten en in race-C 12-9-6-3 punten.

Markeer de punten met de puntentellers op het puntenspoor. In geval van gelijke eindscore is de finishvolgorde van de laatste race beslissend.

In elke nieuwe race is de linkerbuur van de vorige startspeler de nieuwe startspeler.



Geel heeft **1 3**, voegt geen dobbelsteen toe, doet er geen weg en rolt er geen opnieuw. Geel vaart 4 vakken en finisht. Merk op dat dobbelstenen rollen een risico is voor Geel, omdat voor 6 of meer vakken varen Geel naar links zou moeten draaien om een crash op land te vermijden.

2-SPELERS SCORE / SCORE VARIANT

In geval van 2 spelers en als alternatief bij meer spelers: Toegevoegd aan de race scores, tel je hoeveel **zetten** elke speler finisht voordat de laatste speler de finish bereikt. Voeg dit verschil toe op het puntenspoor. Aangekomen spelers krijgen 5 punten extra per gezonken boot.

Mastermoves

Speel spellen met spelers uit de hele wereld op

www.mastermoves.eu

Daar kun je een 2-spelers-versie van dit spel in toernooien spelen.



Uitgever: **Cwali**
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
tel: 0640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>