

SOS TITANIC

EEN THEMATISCH EN SPANNEND SPEL
SOLO OF COÖPERATIEF TE SPELEN



DE HISTORISCHE
BEMANNING ZOU 19
PUNTEN BEHAALD
HEBBEN, EN JIJ?

RED DE PASSAGIERS VAN DE TITANIC ALVORENS
HET LAATSTE BLAD OM TE DRAAIEN.



 30'

 1-5

 8+

www.Ludonaute.fr

*Opgepast! Niet
geschikt voor
kinderen jonger
dan 3 jaar.*

Auteurs: Ludovic Maublanc & Bruno Cathala
Illustraties: Sandra Fesquet

Layout: Ludonaute

Vertaling: Arne De Cnodder & Nico Delobelle

Dit spel bevat 90 kaarten en 1 spiraal schrift.

Made in
China



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr





TIT13FRI

14 april 1912 – 23:40 – Noord Atlantische-Oceaan - De Titanic botst op een ijsberg. Het water stroomt onmiddellijk de benedencompartimenten binnen en de boot helt zeer snel naar stuurboord. Er is geen hoop meer op een goede afloop. Aan boord breekt paniek los. Solo of samen met andere bemanningsleden moet je blijf geven van organisatorisch talent en zo veel passagiers mogelijk proberen te redden! De tijd dringt ...

MATERIAAL

1 Titanic boek

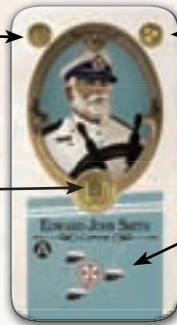


Het schip bestaat uit uit 6 dekken  ; elk dek heeft tot drie Compartimenten  waar tijdens het spel water binnen stroomt. Telkens een compartiment onder water staat, wordt een bladzijde van het boek omgedraaid en zinkt het schip verder.


10 Bemanningslid kaarten

Aantal Actiekaarten aan het begin van het spel ontvangen.

Tijdens de Redding van de Passagiers mag een Bemanningslid een aantal Passagierskaarten trekken binnen de waardes aangegeven in het medaillon.



Minimum aantal spelers om dit Bemanningslid beschikbaar te hebben in het spel.

Elk Bemanningslid heeft een speciale eigenschap die ofwel bovenop ofwel in plaats van de speelbeurt kan gebruikt worden (in het laatste geval is het symbool  zichtbaar).

DOEL VAN HET SPEL

Je stelt de Bemanningsleden van de Titanic voor. Zowel solo als in team moet je proberen zo veel mogelijk Passagiers te redden.

SPEL OPSTELLING

Neem alle in het spel beschikbare Bemanningslid kaarten (volgens aantal spelers - zie symbool rechts bovenaan iedere kaart). Schud deze stapel en geef elke speler er één van. **A**

Schud de stapel Actiekaarten en geef elke speler er evenveel als aangegeven op zijn Bemanningslid kaart. **B**

De resterende Actiekaarten worden in een gedekte stapel op tafel gelegd. **C**

Open het Titanic boek op de eerste bladzijde. Dit geeft de Titanic enkele ogenblikken na de fatale botsing met de ijsberg weer. Het schip zinkt telkens dieper bij elke bladzijde van dit boek die gedraaid wordt. Het spel eindigt wanneer je de laatste bladzijde van dit boek bereikt of je alle Passagiers hebt gered.

60 Passagierskaarten



1ste klasse Passagiers van 1 (Reddingsloep) tot 13 genummerd: één set met een Anker symbool en één set zonder Anker symbool.

2de klasse Passagiers van 1 (Reddingsloep) tot 17 genummerd: één set met Anker symbool en één set zonder Anker symbool.



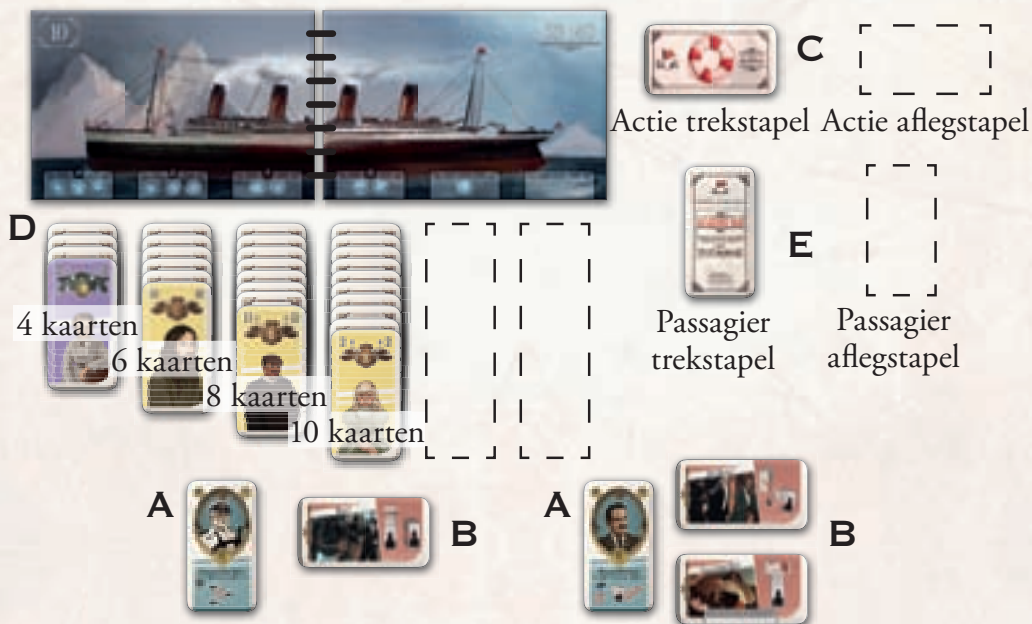
20 Actiekaarten

Schud de stapel Passagierskaarten. Leg volgens de hieronder aangegeven afbeelding Passagierskaarten gedekt voor elk van de vier eerste dekken zodat er vier kolommen ontstaan.

Leg daarna telkens de laatste kaart van elke kolom open. **D**

De overblijvende Passagierskaarten worden in een gedekte stapel op tafel gelegd. **E**

Dit zijn de Passagiers die zich nog benedendeks in het schip bevinden. Je zal die eerst op het dek moeten krijgen en nadien in de Reddingsloepen.



Behalve in een solo spel, kies je een startspeler. De spelers spelen om beurt in klokwijzerszin totdat alle Passagiers gered zijn of de Titanic volledig in de ijzige diepte gezonken is.

ENKELE WOORDEN OVER DE COÖPERATIE

SOS Titanic is een spel ontworpen om solo te spelen: uiteraard is de speler in dat geval de enige om de finale beslissingen te nemen.

Maar het spel kan ook coöperatief gespeeld worden. Hierbij werken alle spelers samen voor een gezamenlijk doel: zo veel mogelijk Passagiers redden. Het is daarom aan te raden dat de spelers de verschillende beschikbare mogelijkheden samen bespreken alvorens er één speler een beslissing neemt. Maar vergeet hierbij niet dat elke speler vrij is om de finale beslissing te nemen, zelfs al is de groep het met deze beslissing niet eens!

SPELVERLOOP

Bij het begin van jouw beurt mag je, indien mogelijk, **PASSAGIERS VERPLAATSEN** naar de verschillende zones van het spel. Deze optionele actie kan je zo veel herhalen als je wil.


Daarna moet je **ACTIE ONDERNEMEN** door één van de volgende mogelijkheden te kiezen:

- ofwel **EEN ACTIEKAART SPELEN**
- ofwel **EEN PASSAGIERS REDDINGSACTIE ORGANISEREN**

1- PASSAGIERS VERPLAATSEN (facultatief)

Gaandeweg de Passagiers komen open te liggen in de kolommen, is het mogelijk openliggende Passagiers (allemaal of een deel openliggende Passagiers in een kolom) te verplaatsen:

Naar een bestaande kolom, op een Passagier van dezelfde klasse en met een nummer **exact één hoger** dan de laatste Passagier in die nieuwe serie. **A**

Naar een lege kolom, als het nummer op de bovenste Passagier **13** is voor een serie van 1ste klasse of **17** voor een serie van 2de klasse (aangegeven door het symbool  op de kaart). **B**

Naar een sloep, als het een Reddingsloep (nummer 1) is. Hiermee wordt een nieuwe Groep Overlevenden gevormd. **C**

Naar een Groep Overlevenden, op een Passagier van dezelfde klasse en met een nummer **exact één lager** dan de eerste Passagier in die nieuwe serie. De Passagiers moeten één per één op de Overlevenden geplaatst worden. **D**

Opgepast! De Passagiers in een Groep Overlevenden mogen niet meer terug naar het schip of naar een andere Groep Overlevenden worden verplaatst.

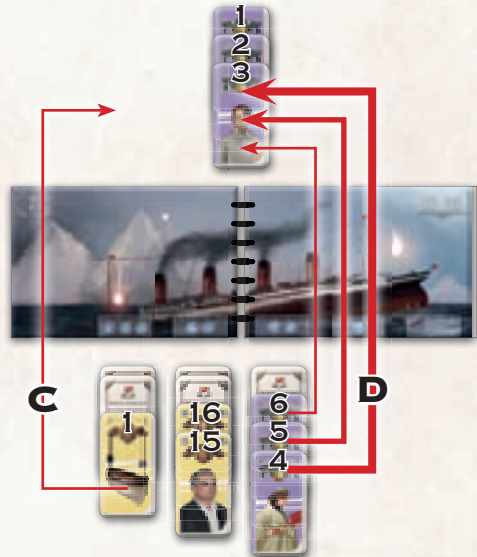
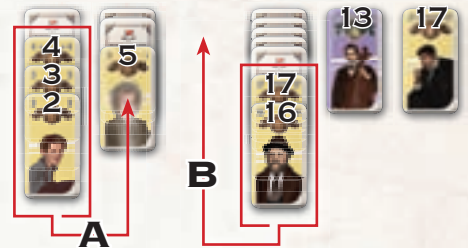
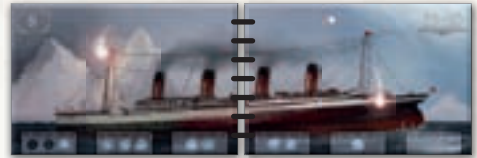
BELANGRIJK! De 1ste en 2de klasse Passagiers worden nooit gemengd in de kolommen noch in de Groepen Overlevenden.

Van zodra er een gedekte Passagierskaart vooraan de kolom komt te liggen nadat een Passagierskaart of een serie Passagierskaarten werden verplaatst, wordt deze open gelegd. Dit kan een nieuwe verplaatsing mogelijk maken. Je mag zo veel verplaatsingen uitvoeren als je wenst ... totdat er geen enkele verplaatsing nog mogelijk is of je uit tactische overwegingen beslist de mogelijke verplaatsingen niet meer uit te voeren.

2- ACTIE ONDERNEMEN (verplicht)

OFWEL EEN ACTIEKAART SPELEN

Kies één van jouw Actiekaarten. Voer het effect op de Actiekaart uit (zie pagina 8) en leg ze daarna op de aflegstapel. *De Actiekaarten zijn zeer sterk. Ze op het juiste moment spelen is een goeie manier om een maximum aan Passagiers te redden!*



OF WEL EEN REDDINGSACTIE ORGANISEREN

Kies het aantal Passagierskaarten die je wil trekken (binnen de waardes aangegeven in het medaillon op jouw Bemanningslidkaart). Trek dit aantal in één keer van bovenop de trekstapel (je mag ze niet één per één bekijken). Bekijk deze kaarten en controleer of er bij deze Passagiers zitten die kunnen uitgespeeld worden volgens de regels van het plaatsen van Passagiers.

Er zijn twee situaties mogelijk:

- Eén of meerdere van de getrokken Passagiers kunnen aan kolommen of Groepen Overlevenden worden toegevoegd. In dat geval **moet je één en slechts één** kaart uit jouw hand kiezen, deze uitspelen en de resterende op de aflegstapel leggen (zie voorbeeld hiernaast).

- Geen enkele van de getrokken Passagiers kunnen aan kolommen of Groepen Overlevenden worden toegevoegd. Je bent er niet in geslaagd een reddingsactie te organiseren. Leg alle getrokken kaarten op de aflegstapel en draai onmiddellijk een bladzijde van de Titanic boek om.

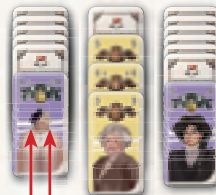
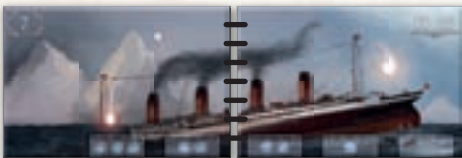
Trek daarna als compensatie een Actiekaart en leg deze voor jou neer.



WAT GEBEURT ER INDIEN EEN DEK VOLLEDIG IS ONDERGELOPEN?

Van zodra het laatste compartiment van een dek volledig is ondergelopen, breekt er een golf van paniek uit. De Passagiers vluchten naar de achtersteven waardoor ze de kolommen overhoop gooien: de Passagiers bij het ondergelopen dek worden onmiddellijk bij alle Passagiers van het volgende dek gemengd. Een nieuwe, langere, gedekte kolom ontstaat hierdoor waarvan enkel de laatste kaart wordt open gelegd. Als het ondergelopen dek leeg is, worden de Passagiers onder het volgende dek niet gemengd.

Als er een dek volledig ondergelopen is nadat je een pagina van het boek omdraait, halen de vluchtende Passagiers van de corresponderende kolom de volgende kolom overhoop.



Je mag nooit kiezen om meer Passagiers te trekken dan er in de trekstapel resteren. Indien de Passagier trekstapel leeg is en een speler kiest om nieuwe Passagiers te trekken, wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe trekstapel gedekt neergelegd. **Indien dit zich voordoet, wordt een nieuwe pagina omgedraaid.** Maar hierbij trekt echter niemand een Actiekaart!

Indien de Actiekaarten trekstapel leeg is, worden de Actiekaarten van de aflegstapel geschud om hiermee een nieuwe trekstapel te maken.

Onthou wel dat het tijdens het spel verboden is naar de kaarten in de aflegstapels te kijken.

EINDE VAN HET SPEL

De spelers spelen om beurt volgens de hierboven beschreven regels. Het spel eindigt als:

- OFWEL de laatste bladzijde van het boek wordt omgedraaid. *De boot zinkt dan volledig, met een luguber geknars, in het ijskoude water en neemt de resterende Passagiers met zich mee naar de zeebodem.*

- OFWEL de laatste Passagier zich bij een Groep Overlevenden aansluit. *Proficiat! Alle Passagiers zijn veilig en wel.*

Nu kan je met de puntentelling beginnen ... en gegarandeerd zal je de volgende keer proberen dit resultaat te verbeteren!

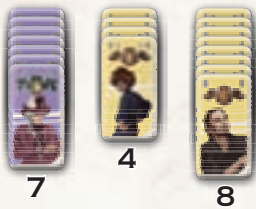
PUNTENTELLING

De behaalde punten worden bepaald door optellen van:

- de waarde van de bovenste kaart van elk van de vier mogelijke Groepen Overlevenden (gezien er 3 Reddingsloepen in het spel zitten),
- het nummer van de bladzijde waarbij het spel eindigde,
- voor elke klasse, het maximum aantal Passagiers die een Anker symbool bevatten en onmiddellijk op elkaar volgend in de Reddingsloep liggen. **Dit wordt enkel geteld indien alle Passagiers gered zijn.**

Voorbeeld 1: de boot is volledig gezonken vooraleer alle Passagiers gered werden.

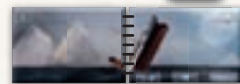
19 van de 60 Passagiers werden gered. Dit is dezelfde verhouding van overlevenden als in het historische drama.



De bemanning behaalt **19 punten**.

Voorbeeld 2: alle Passagiers werden gered vooraleer de boot volledig zonk.

*60 geredde Passagiers
+ 5 opeenvolgende ankers in 1^{ste} klasse
+ 3 opeenvolgende ankers in 2^{de} klasse
+ 2 punten voor het bladzijde nummer.*



De bemanning behaalt **70 punten**.

«EXPERT» VARIANTEN

Je kan de moeilijkheidsgraad van het spel verhogen door 7 kaarten voor elk van de 4 deks te leggen in plaats van de standaard 4/6/8/10 kaarten opstelling. Indien het spel dan nog steeds te gemakkelijk is voor jou, kan je in Ultieme modus spelen door bij de spelopstelling 10/8/6/4 Passagierskaarten voor elk van de 4 deks te leggen.

DE SPECIALE EIGENSCHAPPEN VAN DE BEMANNINGSLEDEN

William Murdoch - 1ste officier



Hij kan alle of een deel van de mogelijke Passagiers plaatsen bij het organiseren van een reddingsactie. Echter als hij hierbij faalt, mag hij geen Actiekaart trekken.

Reginald Lee - Uitkijk



Hij trekt nooit een Actiekaart als hij niet slaagt in het organiseren van een reddingsactie.

Harold Lowe - 5de officier



In plaats van zijn gewone beurt kan hij ervoor kiezen Passagiers één per één van de trekstapel op de aflegstapel te leggen totdat hij een Passagier met anker symbool aflegt. Daarna kan hij twee Passagiers van dezelfde rang (nummer) en dezelfde klasse in twee verschillende Groepen Overlevenden van plaats wisselen.

Bemanningsleden niet beschikbaar in het solo spel

Edward John Smith - Kapitein



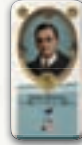
In plaats van zijn gewone beurt kan hij alle Actiekaarten van alle spelers nemen en die herverdelen naar zijn keuze (hijzelf inbegrepen). Er moet minstens 1 Actiekaart bij 1 speler gewijzigd zijn na deze actie.

Charles Lightoller - 2de officier



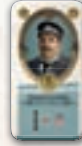
Hij mag onmiddellijk de Actiekaart spelen die hij trekt nadat hij er niet in geslaagd is een reddingsactie te organiseren (maar na het omdraaien van een bladzijde in het boek).

Joseph Boxhall - 4e officier



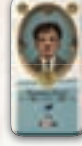
Hij trekt en behoudt 2 Actiekaarten als hij niet slaagt in het organiseren van een reddingsactie (nadat een bladzijde van het boek werd omdraaid).

Andrew Latimer - Chefsteward



Hij trekt een Actiekaart nadat een Passagierkaart met het anker symbool in een Groep Overlevenden werd gelegd waardoor er een serie van **exact** 3 Passagierkaarten met anker ontstaat. Eenzelfde Passagier mag geen deel uitmaken van meerdere series.

Frederick Fleet - Uitkijk



Als hij niet slaagt in het organiseren van een reddingsactie, trekt hij 3 Actiekaarten waarvan hij er één behoudt en de resterende op de aflegstapel legt (nadat hij een bladzijde van het boek heeft omdraaid).

Herbert John Pitman - 3de officier



Als hij niet slaagt in het organiseren van een reddingsactie, trekt hij geen Actiekaart. Hij trekt echter wel een Actiekaart iedere keer een ander Bemanningslid er niet in slaagt een reddingsactie te organiseren!

Jack Phillips - Communicatie operator



Als hij een Actiekaart uitspeelt, kan dit één uit zijn eigen bezit of uit het bezit van een andere bemanningslid zijn.

ACTIEKAARTEN



Maak je klaar! - 2 kaarten

Bekijk de bovenste 5 kaarten van de Passagiersstapel (bekijk alle resterende kaarten indien er nog minder dan 5 zijn). Leg deze kaarten terug in volgorde van jouw keuze en zelfs de keuze om ze bovenop of onderaan de stapel te leggen.



Kom maar op! - 3 kaarten

Zoek een Passagierskaart in de trekstapel en speel die onmiddellijk. Schud nadien de Passagiersstapel. Indien er geen enkele Passagier in de trekstapel uitspeelbaar is, draai je een bladzijde van het Titanic boek. Je mag GEEN Actiekaart nemen omwille van het draaien van een bladzijde!



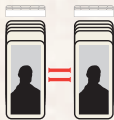
Kom terug! - 3 kaarten

Zoek een Passagierskaart in de aflegstapel en speel die onmiddellijk. Indien er geen enkele Passagier in de aflegstapel uitspeelbaar is, draai je een bladzijde van het Titanic boek. Je mag GEEN Actiekaart nemen omwille van het draaien van een bladzijde!



Jouw beurt! - 2 kaarten

Kies een kolom. Bekijk alle kaarten in die kolom (open en gedekt) en kies hieruit een Passagier die je open legt. Schud de andere Passagiers in die kolom en leg ze gedekt achter deze eerste kaart.



Dezelfde kolommen! - 2 kaarten

Kies twee kolommen. Hiervan mag er één leeg zijn. Ze moeten niet naast elkaar liggen. Schud alle kaarten uit beide kolommen samen en verdeel ze in gelijk aantal over die beide kolommen. Bij een oneven aantal Passagierskaarten wordt die laatste kaart in de kolom het verst achteraan gelegd. Draai daarna de eerste kaart van beide kolommen open. Je mag de gedekte kaarten in deze twee kolommen niet bekijken.



Wacht! - 2 kaarten

Leg alle openliggende Passagiers in één kolom op de aflegstapel en draai daarna de eerste resterende kaart in die kolom om.



Win tijd - 1 kaart

Meng onmiddellijk de Passagier trekstapel en de aflegstapel samen. Draai geen bladzijde in het boek om. Als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel, zonder een

bladzijde in het Titanic boek om te draaien, en vorm je hiermee een nieuwe trekstapel.



Plan A - 1 kaart

Kies uit de Actie trekstapel een kaart en leg die voor jou. Schud daarna de Actie trekstapel.



Plan B - 1 kaart

Kies uit de Actie aflegstapel een kaart en leg die voor jou. Deze kaart «Plan B» heeft geen effect als de aflegstapel leeg is.



Reddingsloep - 1 kaart

Leg deze kaart naast de Titanic. Leg hierop één of meerdere openliggende Passagiers uit een kolom naar jouw keuze en beginnend met het nummer van jouw keuze. Deze kolom werkt zoals alle andere kolommen. Maar als er op het einde van het spel nog Passagiers op deze kaart overblijven, tellen deze niet mee in de puntentelling. Van zodra deze kolom geen Passagiers meer heeft, wordt deze kaart op de aflegstapel gelegd.



Mysterieuze Passagier - 1 kaart / klasse

Deze kaarten vervangen tijdelijk de Passagier van jouw keuze van de corresponderende klasse. Je kan ten alle tijde de kaart Mysterieuze Passagier vervangen door de corresponderende Passagier. De kaart Mysterieuze Passagier gaat hierna op de aflegstapel. Deze kaarten mogen eventueel op tafel blijven liggen tot het einde van het spel. In dat geval tellen deze bij de puntentelling als de Passagier die ze vervangen.