

Der fliegende Holländer

Ein Spiel von Klaus Teuber

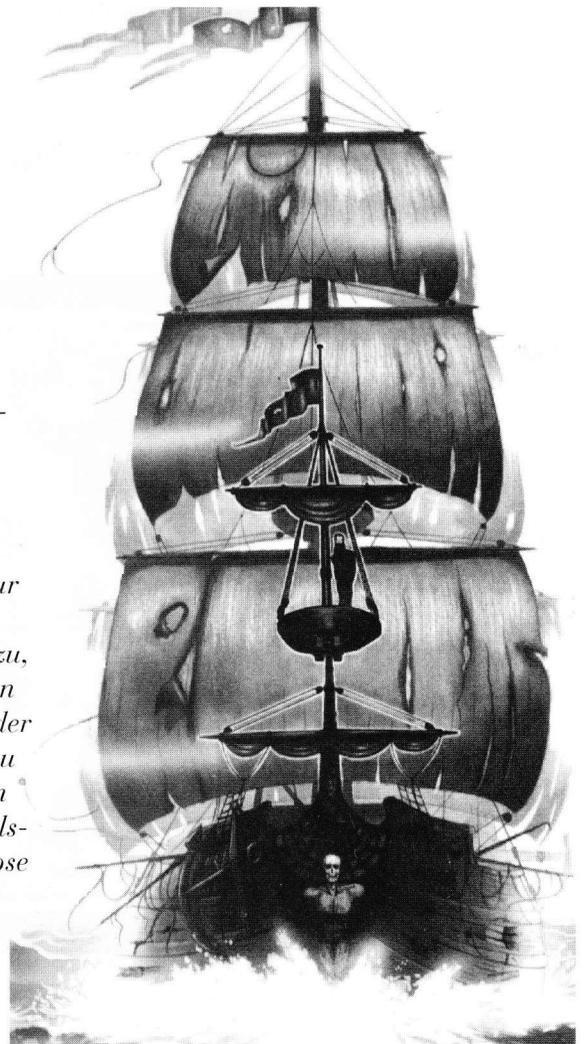
Spielanleitung

Für 3 bis 6 Spieler

Ab 12 Jahren

Die Sage vom „Fliegenden Holländer“

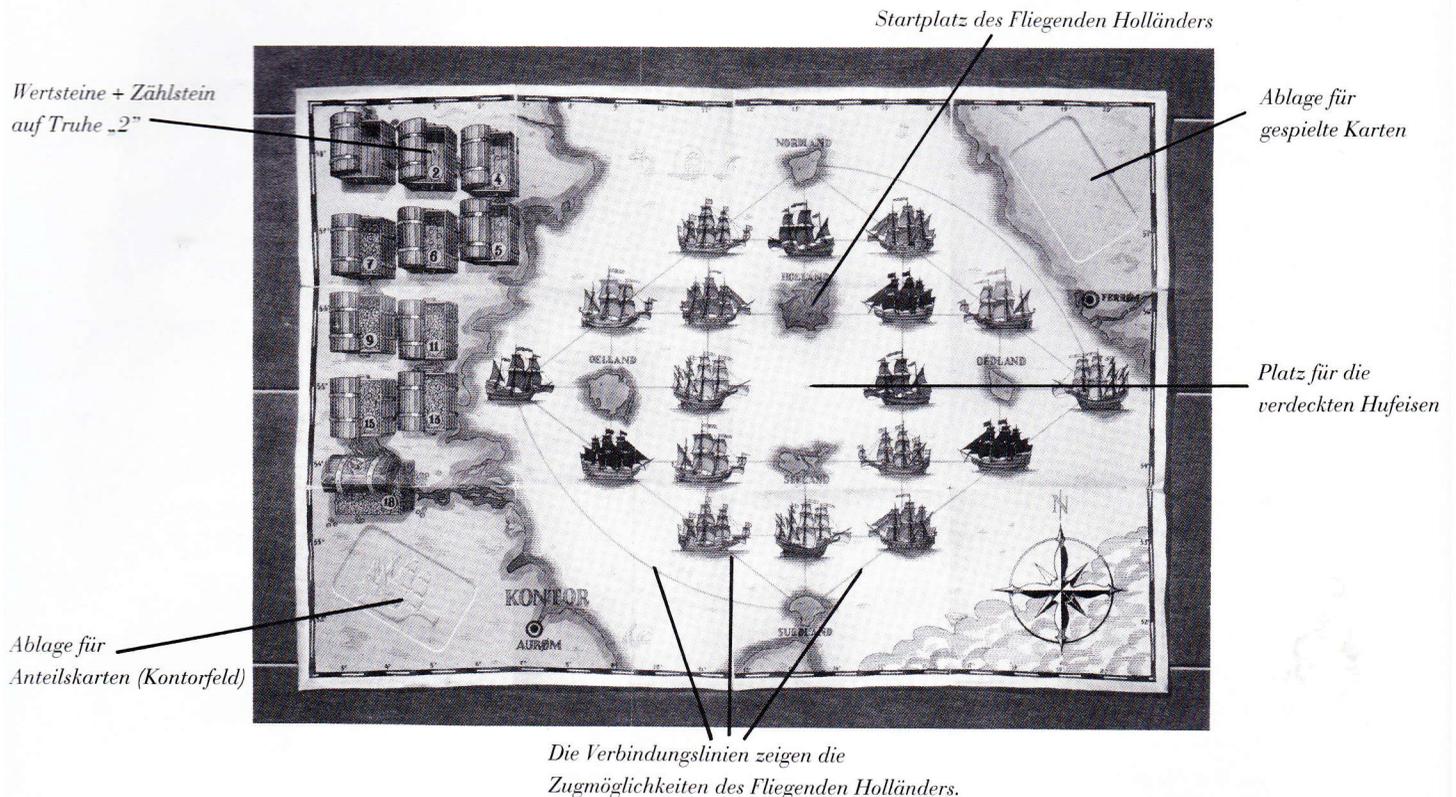
Vor vielen hundert Jahren lebte ein sehr ehrgeiziger und verwegener holländischer Kapitän. Mit seinem Schiff trotzte er der stürmischsten See und umsegelte die gefährlichsten Klippen. Eines Tages aber gelang es ihm nicht sofort, mit seinem Schiff eine Steilküste bei heftigstem Sturm zu umfahren. Daraufhin schwor er beim Teufel, es solange zu versuchen, bis er die Natur besiegt hätte und solle es bis zum Jüngsten Tage dauern. Der Teufel nahm den Holländer beim Wort und verdamnte ihn dazu, bis zum Jüngsten Tage als Kapitän eines Geisterschiffes auf den Meeren umherzuirren. Einen kleinen Hoffnungsschimmer ließ der Teufel dem unglückseligen Kapitän: Durch die Treue einer Frau könne er erlöst werden. So wurde der Fliegende Holländer zum Schrecken der Meere. Begegnete dieses Gespenst einem Handelsschiff, so galt dieses fortan als Unglücksschiff. Kaum ein Matrose wollte weiter mit einem solchen Schiff segeln, kein Kaufmann vertraute ihm fortan noch gerne seine Waren an. Um sich vor einer Begegnung mit dem Fliegenden Holländer zu schützen, halfen - so die Sage - Hufeisen, die als Glücksbringer an den Mast genagelt wurden.



Wir schreiben das Jahr 1729. Sie sind ein ziemlich ehrbarer Kaufmann und Mitglied eines angesehenen Handelskontors. Sie verfügen zwar nicht über große Reichtümer, aber ein paar Goldstücke sind schon vorhanden. Sie streben danach, diese Goldstücke zu vermehren. Schließlich besitzen Sie drei Anteile an Handelsschiffen, die reich beladen über die Weltmeere kreuzen. Doch Gefahren lauern überall. Stürme und Piraten plagen die Seeleute. Die größte Gefahr aber droht vom „Fliegenden Holländer“, einem Geisterschiff, das in jener Zeit Mann und Maus in Furcht und Schrecken versetzte. Begegnet der „Fliegende Holländer“ einem Ihrer Schiffe, wird es vom Unglück heimgesucht. Ihr Reichtum schwindet, das Schiff ist keinen Pfifferling mehr wert. Deshalb aufgepaßt, ihr mutigen Kaufleute: Habt immer die richtigen Anteile in eurem Besitz - und möglichst viele Hufeisen. Denn diese bringen Glück ...

Das Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Schiff (Der Fliegende Holländer)
- 2 Zahlenwürfel
- 60 Hufeisen
- 30 Anteilskarten mit Abbildungen von Schiffen
- 18 Schmiedkarten
- 18 Kontorkarten
- 6 Stellbretter
- 6 Wertsteine in den Schiffsfarben
- 1 schwarzer Zählstein
- 90 Dukaten in den Werten „1“ und „10“



Die Vorbereitung des Spiels

- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Die schwarze Schiffsfigur, der *Fliegende Holländer* wird auf die Insel *Holland* gestellt.
- **Jeder Spieler erhält 25 Dukaten:** Zwei große Münzen mit dem Wert „10“ und fünf Münzen mit dem Wert „1“.
Die restlichen Münzen werden zur Seite gelegt, sie bilden die „Kasse“.

- **Die Anteilskarten**

Für jede der sechs Schiffsfarben gibt es **5 Anteilskarten**, also 30 Karten insgesamt. Die **Anzahl der Anteilskarten im Spiel** hängt von der Zahl der Spieler ab:

- Gespielt wird immer mit **allen 6 Schiffsfarben**.
- Von jeder Farbe ist aber immer eine Karte **weniger** im Spiel, als **Spieler** vorhanden sind.

Die für das Spiel benötigten Anteilskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **drei** Anteilskarten, die er natürlich geheim hält.

Die restlichen Anteilskarten werden **verdeckt** auf das Feld „Kontor“ gelegt.

- Die 6 *Wertsteine* werden auf die *Truhe* mit dem Wert „2“ gestellt.

- Der schwarze *Zählstein* wird ebenfalls auf die *Truhe* mit dem Wert „2“ gestellt.

- Jeder Spieler erhält ein *Stellbrett*.

- Die **Hufeisen** werden verdeckt gemischt. Dann nimmt sich jeder Spieler neun Hufeisen und stellt sie, für die Mitspieler nicht einsehbar, auf sein Stellbrett.

Von den restlichen Hufeisen werden **verdeckt** so viele auf die freie Fläche in der Mitte des Spielplans gelegt, wie sich Spieler beteiligen.

Überzählige Hufeisen werden aus dem Spiel genommen.

- Jeder Spieler erhält 3 Kontorkarten und 3 Schmiedkarten.

Beispiel:

Bei 5 Spielern sind nur 4 Karten pro Farbe im Spiel - also 24 Anteilskarten. Die überzähligen 6 Karten werden aus dem Spiel genommen.

Beispiel:

Bei 4 Spielern sind 18 Anteilskarten im Spiel. An die Spieler werden 12 Karten (4 x 3) ausgeteilt. Die restlichen 6 Anteilskarten kommen auf das Feld „Kontor“.

Hinweis:

Ein Wertstein bestimmt den Wert der gleichfarbigen Anteilskarte - abhängig von der Truhe, auf der er steht. Zu Beginn des Spieles ist jeder Anteil an einem Schiff 2 Dukaten wert.

Hinweis:

Immer, wenn der „Fliegende Holländer“ auf ein Schiff trifft, wird der Zählstein eine Runde weitergezogen.

Beispiel:

Bei fünf Spielern erhält jeder 9 Hufeisen. Fünf Hufeisen werden verdeckt in die Mitte des Spielplans gelegt.

Die Spielidee

*Der reichste Spieler gewinnt.
Gewertet wird das Barvermögen (Dukaten) und der Wert der drei eigenen Schiffsanteile.*

Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spieles drei Anteile an Schiffen - die drei Anteilskarten.

Der Fliegende Holländer wird in jeder Spielrunde einmal gezogen - entweder auf eine Insel oder auf ein Schiff.

Zieht der Fliegende Holländer auf ein Schiff, so erleiden alle Spieler Verluste, die Anteile an diesem Schiff besitzen. Der Wert der Anteile sinkt auf Null, die Spieler verlieren Dukaten.

Will ein Spieler solche Verluste vermeiden, muß er den Kurs des Fliegenden Holländers beeinflussen: er muß Hufeisen ausspielen und damit die Glückszahl bilden.

Die zweite Möglichkeit, Verluste zu vermeiden, besteht darin, eine Kontorkarte zu spielen und die Anteile der bedrohten Schiffe auszutauschen.

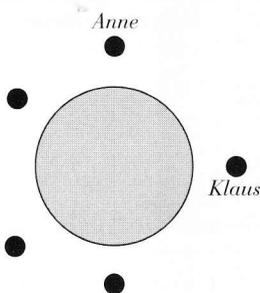
Am Ende des Spiels gewinnt der reichste Spieler. Der Reichtum setzt sich zusammen aus dem Wert der Schiffsanteile und aus dem Barvermögen.

Der Wert der Schiffsanteile verändert sich im Verlauf des Spiels aber ständig: er kann steigen oder fallen.

Bis zum Schluß ist Aufmerksamkeit geboten - auch der letzte Zug des Fliegenden Holländers kann den Ruin bedeuten!

Sparsamer Umgang mit den eigenen Mitteln ist empfehlenswert. Wer seine Karten leichtfertig verspielt und ohne Hufeisen ist, kann das Spiel nicht mehr kontrollieren.

Der Spielablauf



*Anne beginnt die erste Runde.
Die zweite Runde eröffnet Klaus*

- Gespielt wird in Runden.
- Der Startspieler für die erste Runde wird ermittelt. Er erhält die beiden Zahlenwürfel und beginnt das Spiel.
- Ist eine Runde beendet, so beginnt ein neuer Startspieler die nächste Runde: Das ist immer der Spieler, der links vom Startspieler der abgelaufenen Runde sitzt.
- Das Spiel endet mit der Runde, in der der schwarze Zählstein die Truhe mit der Zahl „18“ erreicht.

Der Ablauf einer Spielrunde

A) Die Glückszahl wird ermittelt.

Der Startspieler wirft beide Zahlenwürfel und addiert die gewürfelten Zahlen. Das Ergebnis ist die „Glückszahl“ der Runde.

Beispiel:

$$\boxed{40} + \boxed{3} = 43$$

B) Jeder Spieler wählt eine von 3 möglichen Aktionen.

Der Startspieler beginnt, danach folgen die anderen **nacheinander** im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muß zuerst **eine** der drei Aktionen wählen und dann ausführen.

1. Wer zwei seiner Anteilskarten austauschen möchte ...

- legt eine Kontorkarte offen vor sich ab.
- Dann nimmt der Spieler sofort die **beiden** obersten Anteilskarten vom Feld „Kontor“ auf. Von den 5 (oder weniger) Anteilskarten, die der Spieler jetzt in der Hand hält, wählt er zwei aus und schiebt sie verdeckt unter den Stapel auf dem Kontorfeld.
- Die ausgespielte Kontorkarte wird auf das Ablagefeld gelegt.
- Damit ist die Runde für diesen Spieler beendet.

Beispiel:

Eine Kontorkarte ausspielen um zwei Anteilskarten zu tauschen

Oder:

2. Wer neue Hufeisen benötigt ...

- legt eine Schmiedkarte offen vor sich ab und wartet, bis alle Spieler eine Aktion gewählt haben.
- Legt in dieser Runde nur ein Spieler die Schmiedkarte aus, so erhält er alle Hufeisen, die in der Mitte des Spielplanes liegen.
- Spielen mehrere Spieler die Schmiedkarte, so teilen sie die Hufeisen unter sich auf. Ein eventuell unteilbarer Rest an Hufeisen bleibt in der Mitte des Spielplans liegen - für die nächste Runde.
- Die ausgespielte Schmiedkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.
- Damit ist die Runde für diesen Spieler beendet.

Beispiel:

Eine Schmiedkarte ausspielen, um neue Hufeisen zu bekommen.

Oder:

3. Wer den Fliegenden Holländer ziehen will ...

- legt **verdeckt** Hufeisen aus, mit denen er die Glückszahl bildet oder ihr möglichst nahe kommt.
- Der Spieler darf höchstens **ein goldenes** Hufeisen legen, aber beliebig viele silberne.
- Die Zahlen auf den silbernen Hufeisen dürfen von der Zahl auf dem goldenen abgezogen oder dazugezählt werden.
- **Jede höhere Summe als die Glückszahl wird zu Null, ist also ungültig.** Niedrigere Summen sind erlaubt.

Beispiel:

Hufeisen auslegen, um den Weg des Holländers zu beeinflussen.

Vier Beispiele, wie die Glückszahl „43“ gebildet werden kann:

$$\textcircled{45} - \textcircled{2} = 43$$

$$\textcircled{43} = 43$$

$$\textcircled{20} + \textcircled{20} + \textcircled{2} + \textcircled{1} = 43$$

$$\textcircled{31} + \textcircled{10} + \textcircled{2} = 43$$

Passen

Grundsätzlich muß jeder Spieler in jeder Runde eine Kontorkarte oder eine Schmiedkarte spielen, oder Hufeisen auslegen. Nur wenn ein Spieler weniger als 5 Hufeisen besitzt, darf er passen, das heißt, gar nichts tun.

C) Den Fliegenden Holländer ziehen

Beispiel für eine Runde:
Die Glückszahl der Runde lautet 31. Karin ist die Startspielerin. Sie legt eine Kontorkarte ab und tauscht 2 ihrer Anteilskarten aus.

Helga und Anne legen jeweils 1 Schmiedkarte vor sich ab. Karl, Klaus und Reiner legen vor sich verdeckt Hufeisen ab.

Helga und Anne teilen sich die Hufeisen in der Spielplanmitte.

Karl, Klaus und Reiner decken ihre Hufeisen auf. Klaus und Reiner haben mit ihren Hufeisen die Glückszahl 31 gebildet. Karl erreicht nur die Zahl 30.

Reiner möchte den Holländer auf eine Insel ziehen, Klaus auf das blaue Schiff. Die beiden können sich nicht auf ein gemeinsames Ziel einigen und legen deshalb weitere Hufeisen verdeckt aus – die vorher ausgespielten Hufeisen kommen verdeckt in die Spielplanmitte.

Reiner bildet die Zahl 27 und Klaus 29. Damit ist Klaus der Glückszahl am nächsten – er darf jetzt allein den Holländer ziehen.

Alle Spieler, die Hufeisen verdeckt ausgelegt haben, decken sie jetzt gleichzeitig auf.

Achtung: Zuvor müssen alle Spieler, die eine Kontorkarte ausgespielt haben, ihre Anteilskarten getauscht haben.

- Der Spieler, der mit seinen Hufeisen die Glückszahl bilden kann, oder ihr am nächsten kommt, muß den Holländer auf ein benachbartes Schiff oder eine benachbarte Insel ziehen - entlang einer der kurzen oder langen Verbindungslinien.

Einschränkung: Der Fliegende Holländer darf nicht auf das Schiff oder die Insel ziehen, von der er in der letzten Runde gekommen ist.

- Die eingesetzten Hufeisen aller Spieler werden dann verdeckt in die Mitte des Spielplans gelegt. Sie bilden den Vorrat für die nächste Runde.

Sonderfall: Entscheidungsrunde

Haben zwei oder mehr Spieler die Glückszahl gebildet oder sind ihr mit einer Zahl **gleich nahe** gekommen, so müssen sie sich auf ein gemeinsames Ziel einigen.

- In der Spielreihenfolge gibt (nacheinander) jeder bekannt, wohin er den Holländer ziehen möchte.
Sind alle mit dem gleichen Ziel einverstanden, wird der Holländer dorthin gezogen.
- Sind die Spieler aber uneins, so können sie verhandeln. Es ist auch erlaubt, Dukaten anzubieten, um andere umzustimmen.
- Kommt es zu keiner Einigung (Mehrheitsentscheidungen sind nicht erlaubt), müssen die Spieler in einer Entscheidungsrunde versuchen, mit ihren verbliebenen Hufeisen die Glückszahl zu bilden.
- Wieder werden **nacheinander** in der **Spielreihenfolge** Hufeisen **verdeckt** ausgelegt und dann gleichzeitig umgedreht.
- Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis sich die Spieler auf eine Zugrichtung geeinigt haben, oder bis nur noch ein Spieler übrigbleibt, der die Glückszahl bilden kann, beziehungsweise ihr am nächsten kommt.
- Auch die in einer Entscheidungsrunde eingesetzten Hufeisen kommen in die Spielplanmitte.
- An Entscheidungsrunden beteiligte Spieler dürfen passen. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß alle Spieler passen oder nicht legen können, würfeln die Spieler darum, wer den Holländer zieht.

D) Nach dem Zug des Fliegenden Holländers

Hat der Fliegende Holländer seinen neuen Standort erreicht, werden die Folgen für die Spieler ermittelt.

1. Der Holländer wurde auf ein Schiff gezogen:

- Alle Spieler, die eine oder mehrere Anteilskarten in der Farbe dieses Schiffes haben, müssen diese aufdecken.

Kontrolle: Falls gewünscht, werden die Anteilskarten im Kontor aufgedeckt, um zu prüfen, ob ein Spieler einen Anteil zurückhält. Da man die Zahl der Anteilskarten von jeder Farbe kennt (eine weniger als Spieler), ist eine Überprüfung schnell durchgeführt. Danach werden die Anteilskarten wieder gemischt und verdeckt auf dem Kontorfeld abgelegt.

- Für jede aufgedeckte Anteilskarte muß der Spieler nun so viele Dukaten an die Kasse zahlen, wie der Anteil wert ist: Siehe Truhe, auf der der gleichfarbige Wertstein steht.
Danach nimmt jeder Spieler seine Anteilskarten wieder auf.
- Der Wertstein des „getroffenen“ Schiffes wird jetzt auf die erste Truhe ohne Zahl zurück gesetzt.
- Nun werden alle Wertsteine (auch der des soeben getroffenen Schiffes) und der schwarze Zählstein um jeweils eine Truhe weitergezogen.

Achtung:

Wer für aufgedeckte Anteilskarten nicht mehr zahlen kann, ist bankrott und scheidet aus dem Spiel aus.

2. Der Holländer wurde auf eine Insel gezogen:

- Jeder Spieler, der am Zug des Holländers auf eine Insel beteiligt war, darf eine seiner Anteilskarten aufdecken.
- Jeder erhält so viele Dukaten aus der Kasse, wie der aufgedeckte Anteil wert ist. Der Wert wird durch die Truhe bestimmt, auf dem der farbgleiche Wertstein steht.
- Dann nimmt jeder seine aufgedeckte Karte wieder an sich.

Achtung:

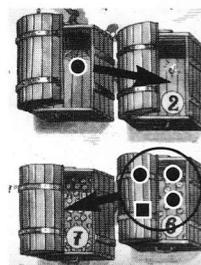
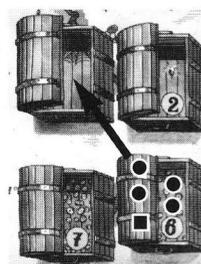
In jeder Runde, in der der Fliegende Holländer auf eine INSEL gezogen wird, dürfen weder die Wertsteine, noch der Zählstein bewegt werden!

Beispiel:

Der Holländer wurde auf ein Schiff gezogen.

Alle Spieler, die Anteilskarten mit blauen Schiffen besitzen, müssen diese aufdecken.

Das blaue Schiff ist 7 Dukaten wert: für jede blaue Anteilskarte muß ihr Besitzer 7 Dukaten an die Kasse zahlen.



Beispiel:

Klaus zog den Holländer auf eine Insel.

Die roten Anteile sind am wertvollsten, 11 Dukaten. Klaus deckt seine rote Anteilskarte auf und erhält aus der Kasse 11 Dukaten.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der schwarze Zählstein auf die Truhe mit der Zahl „18“ gezogen wird.



- Jeder Spieler deckt seine Anteilskarten auf und ermittelt ihren Wert.
- Wer aus dem Wert seiner Anteilskarten und seinem Barvermögen die höchste Summe erreicht, gewinnt das Spiel.



© 1992, BANDAI-HUKI

BANDAI-HUKI SPIELWAREN GMBH
Mülheimerstraße 15
D-8500 Nürnberg 60