

PIRATEN, PLANKEN & PESETEN



PIRATEN, Planken & Peseten
de handleiding van het spel
KOSMOS, 2004
HAFERKAMP Kai
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Het spel kan beginnen als :

- het schip volledig is opgebouwd ;
- elke speler over een krachtenplank van zijn kleur beschikt ;
- de knijper naast het cijfer 12 is geplaatst ;
- de piraten op de planken zijn verdeeld alsook ;
- de schatkisten aan dek staan en ;
- de schatten in de katoenen buidel zitten.

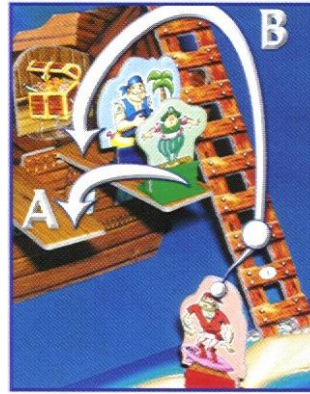
Beknopte samenvatting

De jongste speler is de startspeler en begint het spel. De andere spelers volgen daarna om de beurt met de wijzers van de klok mee. Het spel wordt gespeeld over meerdere rondes.

Elke speler die aan de beurt is, mag in zijn zet tot 5 van zijn bewegingspunten verbruiken. Als de speler één bewegingspunt verbruikt, moet hij de knijper op zijn krachtenbalk één veld naar onder schuiven (vb. van 12 naar 11).



1. Bewegingspunten worden verbruikt door :
 - a) Het springen van eigen piraten van scheepsplank naar scheepsplank.
 - b) Het terugklauteren aan dek van een piraat die in het water is gevallen.



2. Als alle bewegingspunten van een speler zijn opgebruikt (de knijper op de plank staat op de waarde 0/1), mag de speler vanaf dat moment maar 1 bewegingspunt per beurt verbruiken. Van zodra een tweede speler met zijn knijper op de waarde 0/1 is aanbeland, eindigt de ronde onmiddellijk.



3. Als er twee knijpers op de onderste waarde staan (0/1), volgt er onmiddellijk een waardering. Tijdens een waardering kunnen enkel de piraten die op een scheepsplank staan waarachter een schatkist staat, schatten veroveren.

- Als er achter de scheepsplank een grote schatkist staat, dan mag de bezitter van de grootste piraat op deze scheepsplank in de buidel graaien en een schat nemen.
- Als er achter de scheepsplank een kleine schatkist staat, dan mag de bezitter van de kleinste piraat op deze scheepsplank in de buidel graaien en een schat nemen.
- **Maar** : Staan er op een scheepsplank twee even grote piraten die voor een schat in aanmerking komen dan krijgen geen van beiden een schat en mag de bezitter van de derde piraat op de scheepsplank in de buidel naar een schat graaien.



4. Na de waardering volgt een nieuwe ronde (de knijpers worden op het veld met de 12 bewegingspunten geplaatst, de schatkisten worden verschoven ... enzovoort).
5. Het spel eindigt als alle schatten uit de buidel zijn getrokken. De speler die de meeste schatten heeft veroverd, wint het spel.

Tip

Om het spel te leren kennen, raden wij aan om het spel te beginnen met 12 schatten (= 6 schattenparen).

Voor een spel dat langer mag duren, kan er worden gespeeld met 16, 20 of 24 schatten.

De spelregels in detail voor 3 à 4 spelers

Bewegingspunten verbruiken

- Als een speler aan de beurt is, mag hij tot maximaal 5 bewegingspunten verbruiken.
- Er bestaat zetplicht. Dit wil zeggen dat de speler minstens één van zijn piraten moet bewegen.
- De speler mag zijn bewegingspunten die hij wil verbruiken, over één, meerdere of al zijn vijf piraten verdelen.
- Voor elk bewegingspunt dat een speler gebruikt, moet hij de knijper één vakje naar onder schuiven (naar het veld met het kleiner getal).

Springen van scheepsplank naar scheepsplank

- Het springen van een eigen piraat van een scheepsplank naar een naburige scheepsplank kost 1 bewegingspunt.
- Het springen naar de andere kant van het schip over de boeg of over de achtersteven kost ook maar 1 bewegingspunt, ofschoon de afstand tussen de planken hier groter is.
- Elke piraat mag tijdens zijn beurt maar éénmaal worden bewogen. De piraat mag zowel worden bewogen met de wijzers van de klok mee als tegen de wijzers van de klok in.
- Van zodra een piraat wordt bewogen, mag hij de eenmaal ingeslagen richting niet meer wijzigen. De richting mag pas worden gewisseld van zodra de piraat opnieuw wordt bewogen (pas in de volgende beurt van de speler).
- Als de piraat zijn beweging eindigt op een scheepsplank waarop al een andere piraat staat, dan moet de nieuwkomer altijd achter deze piraat worden opgesteld en nooit ervoor.



De scheepsplank is vol : meer dan drie piraten

- Als er op een scheepsplank drie piraten staan en een vierde piraat beëindigt op deze scheepsplank zijn beweging, dan wordt de voorste piraat in het water geduwd.
- De natte piraat wordt onmiddellijk op het eiland gezet, of beter gezegd de piraat zwemt zelf naar het eiland.
- **Belangrijk** : Dit geldt alleen als een piraat zijn beweging op deze scheepsplank beëindigt. Springt de piraat nog verder naar een volgende scheepsplank dan valt de voorste piraat niet in het water.



Piraten terug op het schip zetten

- Als een speler aan de beurt is, mag hij te allen tijde een eigen piraat die op een eiland is gestrand, opnieuw aan boord brengen. Dit kost 2 bewegingspunten per piraat.
- De piraat klimt via de ladder aan de achtersteven weer op het dek. Dat kost 1 bewegingspunt.
- De piraat moet echter verder springen op één van de beide scheepsplanken op het dek (links of rechts) en dat kost eveneens 1 bewegingspunt.
- Natuurlijk mag de piraat nog verder springen en dat kost hem telkens 1 bewegingspunt.



Eén krachtenplank staat op 0/1

- Als een speler al zijn bewegingspunten heeft verbruikt, dan staat de knijper op zijn krachtenplank op het onderste veld met de waarde 0/1.
- Dit betekent dat als de speler opnieuw aan de beurt komt, hij nu nog maar één bewegingspunt mag verbruiken. Dit blijft zolang duren tot er een waardering plaatsvindt.



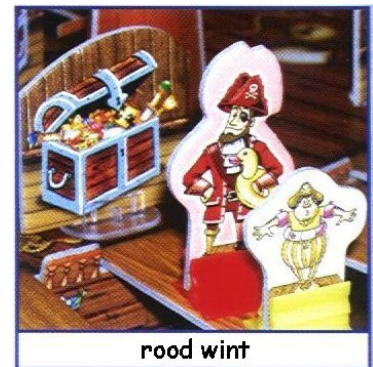
Twee krachtenplanken staan op 0/1 : Waardering

- Zodra de krachtenplank van een tweede speler op het onderste veld met de waarde 0/1 staat, vindt er onmiddellijk een waardering plaats.
- De huidige ronde is meteen beëindigd.

Waardering

Als het tot een waardering komt dan hebben alle spelers, wiens piraten op een scheepsplank staan waarachter zich een schatkist bevindt, de mogelijkheid om schatten te winnen.

- **Een grote schatkist achter de scheepsplank**
De speler aan wie de grootste piraat toebehoort, mag in de buidel graaien en verdekt een schat trekken.
Zijn er echter twee grote piraten dan geldt de strijd als onbeslist en nu mag de bezitter van de derde piraat (als er op deze plank ten minste een derde piraat is) een schat trekken.
- **Een kleine schatkist achter de scheepsplank**
De speler aan wie de kleinste piraat toebehoort, mag in de buidel graaien en verdekt een schat trekken.
- Zijn er echter twee kleine piraten dan geldt de strijd als onbeslist en nu mag de bezitter van de derde piraat (als er op deze plank ten minste een derde piraat is) een schat trekken.
- Zijn de drie piraten op de scheepsplank toevallig even groot, dan krijgt geen van allen een schat en ze blijven allen met lege handen achter.
Dit geldt eveneens als er op een scheepsplank twee piraten staan die even groot zijn en er geen derde piraat aanwezig is.



rood wint



groen wint



Onbeslist omdat er 2 kleine piraten zijn : blauw wint.

Schatten trekken

De speler die de waardering heeft uitgelokt, dat is de speler die als tweede de knijper op het onderste veld (0/1) van zijn krachtenplank heeft gezet, mag als eerste een schat uit de buidel trekken.

De andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

- De speler die aan de beurt is, graait in de buidel en tast de schatten blindelings af. Dan trekt hij één van de schatten en legt deze schat voor hem open op de tafel.
- Als een speler meer zegerijke piraten heeft, dan mag hij voor elke zegerijke piraat een schat trekken. De speler mag alle schatten na elkaar trekken. Hij moet niet wachten tot hij opnieuw aan de beurt is.
- Als de buidel aan het einde van het spel leeg is, ofschoon er nog schatten mogen worden getrokken, dan hebben die spelers pech en krijgen geen schatten meer.

Een dubbele schat ?

De actuele speler die een schat uit de buidel trekt die hij al bezit, moet deze dubbele schat afgeven aan de speler die de minste schatten bezit. Als er meerdere spelers zijn met de minste schatten dan mag de actuele speler kiezen aan wie hij de schat geeft.

De volgende ronde

Zodra alle schatten uit de buidel zijn verdeeld, eindigt deze ronde en begint de volgende ronde. Alle schatkisten worden, met de wijzers van de klok mee, 2 scheepsplanken opgeschoven.

- Alle spelers plaatsen hun knijper op hun krachtenplank opnieuw op de hoogste waarde 12.
- De piraten blijven op hun plaats staan (op de scheepsplanken, respectievelijk het eiland).

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle schatten van de buidel onder de spelers zijn verdeeld. De speler die de meeste schatten heeft verzameld, wint het spel.

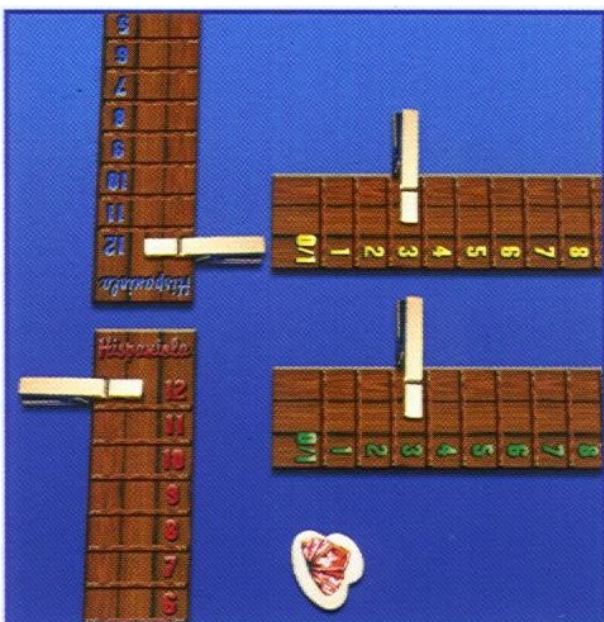
Als twee of meer spelers even veel schatten hebben verzameld dan wordt onder deze spelers de overwinning als volgt bepaald :

- Om de beurt leggen de spelers de ene schat na de andere schat op de tafel en proberen op die manier de langst mogelijke rij te vormen. Dit wil zeggen dat elke speler zijn schatten zo naast elkaar legt dat een zo lang mogelijke rij ontstaat. Het is wel van het grootste belang dat de schatten elkaar moeten raken.
- De speler die de langste rij kan vormen, wint het spel.

De spelregels in detail voor 2 spelers

Het spel kan beginnen als :

- het schip volledig is opgebouwd ;
- elke speler twee kleuren heeft gekozen en over de twee krachtenplanken van die kleur beschikt ;
- bij de ene krachtenplank de knijper naast het cijfer 12 is geplaatst ;
- en bij de andere krachtenplank de knijper naast het getal 3 is geplaatst (de rondeteller) ;
- de 10 piraten van elke speler op de planken zijn verdeeld alsook ;
- de schatkisten aan dek staan en ;
- de schatten in de katoenen buidel zitten en ;
- de startspeler door de plaatsing van een schat bij de rondeteller is bepaald.



Spelverloop

De startspeler begint het spel.

Volgens de gekende basisregels beweegt hij zijn piraten en duidt de verbruikte bewegingspunten aan op zijn krachtenplank.

Als de speler zijn beurt beëindigt, geeft hij dat duidelijk aan. Hij plaatst de knijper van zijn rondeteller op het eerstvolgende kleinere getal en schuift de schat naar de rondeteller van zijn tegenspeler.

Nu is de medespeler aan de beurt. Het spel wordt op deze manier verder gezet tot de beide knijpers op de krachtenplank op het veld 0/1 staan. Dan volgt er een waardering. In het andere geval volgt er een waardering als de spelers driemaal aan de beurt zijn geweest. Dit betekent als de beide knijpers van hun rondeteller op het veld 0/1 staan.

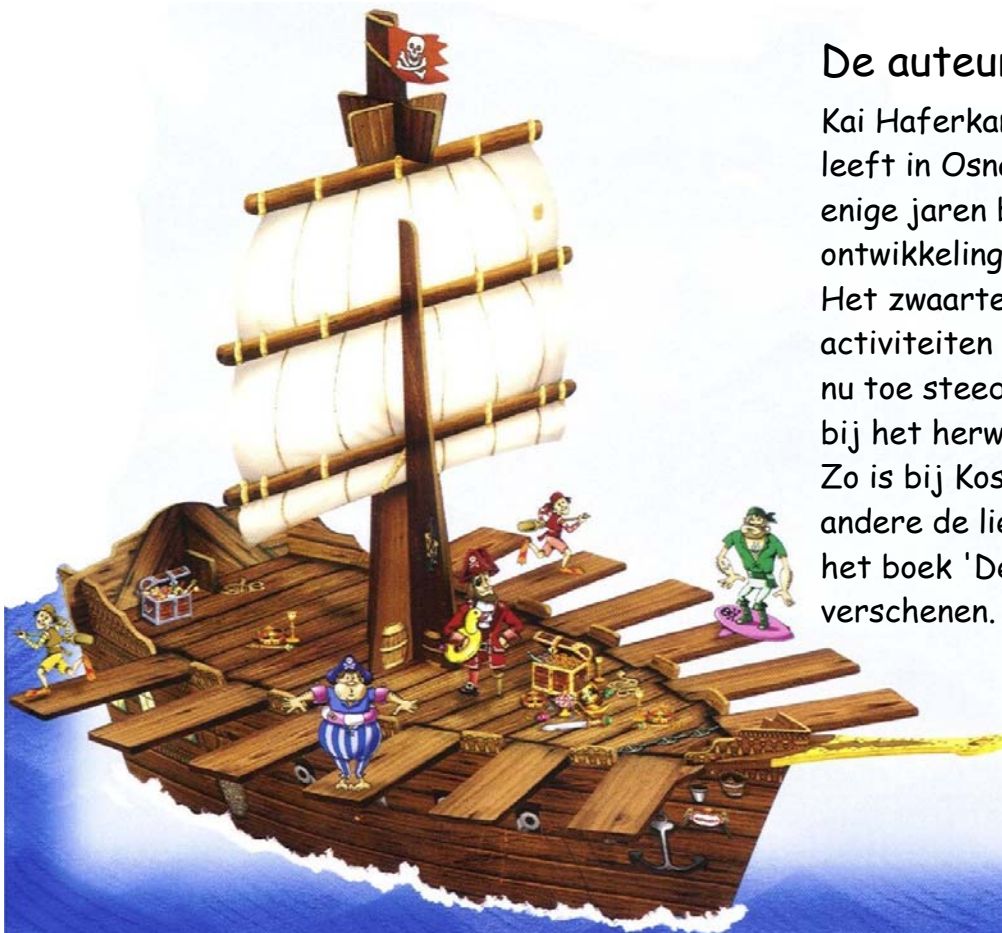
Als een speler een schat uit de buidel trekt die hij al voor zich heeft afgelegd dan krijgt de andere speler de schat niet, maar wordt de schat uit het spel genomen.

Na een waardering volgt er een nieuwe ronde. De knijpers worden opnieuw op hun uitgangspositie geplaatst (de knijper van de krachtenplank op 12 en de knijper van de rondeteller op 3).

De beurtrol van de spelers wisselt van ronde tot ronde. Als speler A de laatste ronde heeft geopend, dan opent speler B de volgende ronde.

De speler die na een waardering 7 of meer schatten bezit (in het kennismakingsspel kan dit worden gereduceerd tot 6), wint het spel.

Als de beide spelers even veel schatten bezitten dan beslist de regel uit de versie voor 3 of 4 spelers wie het spel wint (de langste rij schatten).



De auteur

Kai Haferkamp, geboren in 1967, leeft in Osnabrück en houdt zich al enige jaren bezig met de ontwikkeling van gezelschapsspellen. Het zwaartepunt van zijn activiteiten lag bij de advocaat tot nu toe steeds bij kinderspellen en bij het herwerken van kinderboeken. Zo is bij Kosmos Verlag onder andere de liefdevolle omwerking van het boek 'De kleine prins' verschenen.

PIRATEN, PLANKEN & PESETEN

Opbouwhandleiding

PIRATEN, Planken & Peseten de handleiding van de opbouw

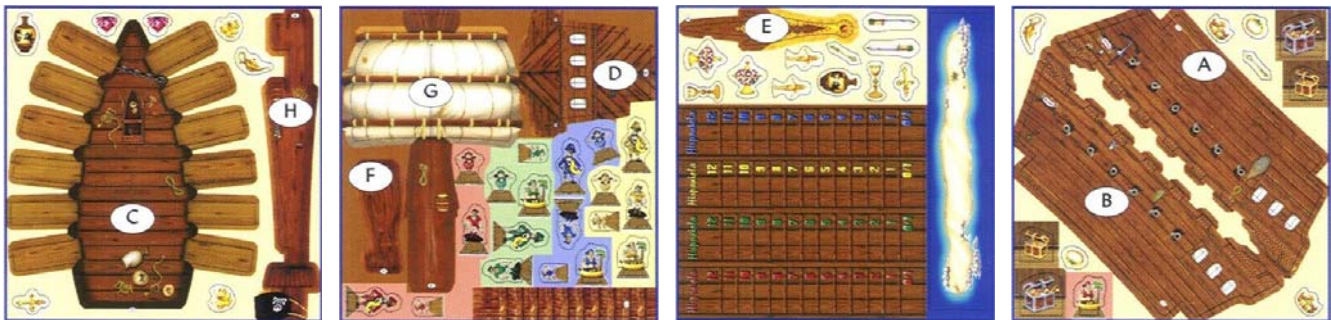
Inhoud

1. Vóór het eerste spel
2. Montage van het schip
3. Voorbereiding van het spel

1. Vóór het eerste spel

Voor het allereerste spel moeten de verschillende onderdelen voorzichtig uit de kartonnen ramen worden losgemaakt.

Ook de afvaldelen moeten voorzichtig uit de scheepsonderdelen worden gedrukt.



Na dit werk behoudt u de volgende onderdelen :

Het piratenschip

- 1 scheepswand rechts (A) ;
- 1 scheepswand links (B) ;
- 1 dek met de scheepsplanken (C) ;
- 1 achtersteven (D) ;
- 1 boegspriet (E) ;
- 1 roer (F) ;
- 1 mast met zeil (G) ;
- 1 mastversteving (H).

De piraten

Er zijn 20 piraten, telkens 5 piraten van verschillende grootte in 4 kleuren.



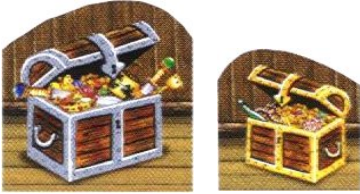
De schatten

Er zijn 24 schatten (12 verschillende, elke schat is tweemaal voorhanden).



De schatkisten

Er zijn 2 grote en 2 kleine schatkisten.
De achterkanten tonen gesloten schatkisten.
Er zijn alleen schatten te verdienen aan de zijde van het schip waar de kisten open zijn.



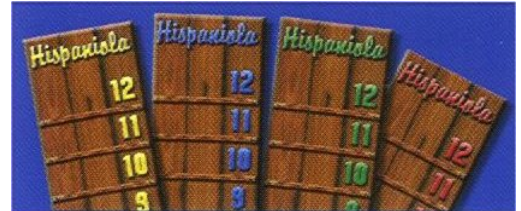
De ladder

Zorg er voor dat het afvalkarton tussen de sporten van de ladder wordt verwijderd. De bovenste uiteinden van de ladder moeten voorzichtig worden omgebogen.



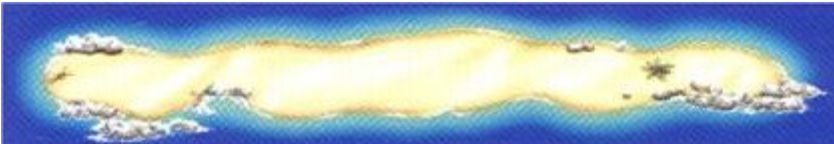
De krachtenplanken

De 4 krachtenplanken (langs de beide zijden bedrukt : één zijde voor de rechtshandige en één zijde voor de linkshandige).



Het eiland

Het eiland wordt gebruikt als afdekking van het materiaalvakje.



Bovendien behoren de volgende materialen nog tot het spel :

- 1 katoenen buidel ;
- 20 voetjes voor de piraten (telkens 5 in vier kleuren) ;
- 4 voetjes voor de schatkisten (2 witte en 2 zwarte) ;
- 4 houten knijpers voor de krachtenplanken.

Vorbereiding van de onderdelen

1. De 24 schatten worden naast de buidel klaargelegd.
2. De 20 piraten worden in het voetje van dezelfde kleur gestopt. Let er op dat de figuren volledig naar onder in het voetje worden gedrukt. De grootte van de piraten is in het spel namelijk van het allergrootste belang.
3. De beide grote schatkisten worden in de witte voet gestopt, de beide kleine schatkisten worden in de zwarte voet gestopt.

2. Montage van het schip

Stel de bodem van de doos met het kunststoffen meer zo op dat de verlaging voor de boeg (de spits van het schip) links ligt en de verlaging voor de achtersteven rechts.

Neem de linker scheepswand (B) in de hand : de kanonnen naar buiten, de boeg links. Buig de scheepswand lichtjes voor (zeer voorzichtig) en stop de scheepswand in de groef. Druk de scheepswand voorzichtig naar onder tot ze de bodem raakt.

Doe nu hetzelfde met de rechter scheepswand (A).

Neem nu het scheepsdek (C) met de zijdelingse scheepsplanken en plaats die op de beide scheepswanden. Eventueel moeten de scheepswanden lichtjes naar buiten worden gedrukt. Zorg ervoor dat de scheepsplanken in de daarvoor voorziene uitsparingen passen.

Tip

Tussen de scheepswanden en het dek kan een min of meer grote spanning ontstaan. Daardoor kan het dek naar boven worden gestuwd. Als het gemonteerde schip enige tijd blijft staan dan zal deze spanning verdwijnen.

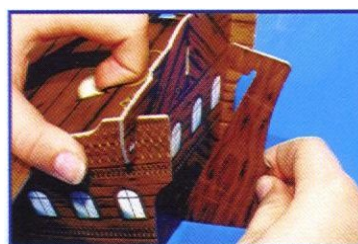
Neem nu de achtersteven (D) in de rechterhand. Druk met de andere hand de beide scheepswanden samen. Schuif nu het dekdeel van boven naar beneden over de scheepswanden. De vensters van het dek moeten aan de buitenkant liggen. Let er op dat de achtersteven onder in de groef glijdt. Boven moeten de zijdelingse haken van de achtersteven in de uitsparingen van de scheepswanden glijden. Druk het dek naar beneden tot de dubbele lip van het dek in de uitsparing van de achtersteven glijdt.



Neem nu de boegspriet (E). Schuif de spriet (de bruine spits vooraan) een klein stukje in de opening van het dek. Schuif de boegspriet zo over de boeg dat de haken in de uitsparingen van de scheepswand glijden. Druk de scheepswanden samen tot de haken aan de boegspriet van de boeg vastzitten.



Zet nu het roer (F) aan de achtersteven in de onderste groef. Schuif het roer met de bovenste haken door de opening in het dekdeel.



Neem nu de mast met de vlag (G) in de hand en ook de mastversteving (H).

Schuif de mastversteving met het onderste deel eerst in de opening van de mast. Trek dan de versteving volledig naar onder.

Plaats nu de volledige mast in de opening van het dek en druk de mast zeer voorzichtig naar beneden in de verlaging van het kunststofgedeelte. Zorg ervoor dat de piratenvlag naar achter waait.

Daarmee is het schip klaar en kan het worden gebruikt.



Na het spel kan het schip weer worden gedemonteerd, tenzij het schip gemonteerd mag blijven staan.

Hou bij het demonteren rekening met de volgende regels :

1. De mast eruit trekken en demonteren.
2. De boegspriet naar voor uittrekken.
3. Het roer naar achter wegtrekken.
4. Het dek naar boven wegnemen.
5. De scheepswanden naar boven wegnemen.

De grote onderdelen worden dan plat in de uitsnijding geplaatst.

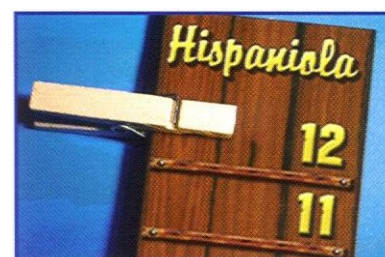
3a. Voorbereiding van het spel voor 3 à 4 spelers

Elke speler kiest een kleur en neemt in deze kleur :

- **één krachtenplank**

De speler neemt een knijper en klemt die op de plank helemaal bovenaan naast het getal 12.

De getallen geven het aantal bewegingspunten aan die een speler kan gebruiken.



- Daarna worden de **4 schatkisten** op het dek verdeeld. De startspeler (de jongste speler) zet als eerste een kleine schatkist achter een willekeurige scheepsplank. Daarna zet hij een grote schatkist achter de scheepsplank die, met de wijzers van de klok mee, drie scheepsplanken verder ligt. Dan wordt er weer een kleine kist geplaatst en als laatste nog een grote kist. Tussen twee schatkisten moeten er altijd twee scheepsplanken zijn zonder kist. De geopende zijde van de schatkist moet altijd naar de buitenkant worden geplaatst, dus naar de scheepsplanken toe.



- **5 piraten**

Alle spelers stoppen hun piraten in de katoenen buidel. De startspeler mixt de piraten in de buidel grondig door elkaar. Daarna trekt hij verdekt de ene piraat na de andere uit de buidel en plaatst de piraat op de scheepsplanken die zijdelings uit het schip steken :

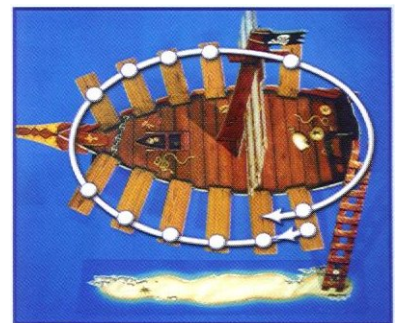


- De speler plaatst de eerste piraat op een willekeurige scheepsplank en zet de piraat volledig naar de buitenkant toe aan de rand van de scheepsplank.
- De volgende piraat wordt op dezelfde manier op de volgende scheepsplank, met de wijzers van de klok mee, gezet enzovoort.
- Als in het verdere spelverloop een tweede piraat op een scheepsplank wordt gezet, dan wordt hij direct achter de al aanwezige piraat geplaatst.
- De piraten worden om de beurt over de scheepsplanken verdeeld tot de buidel leeg is.

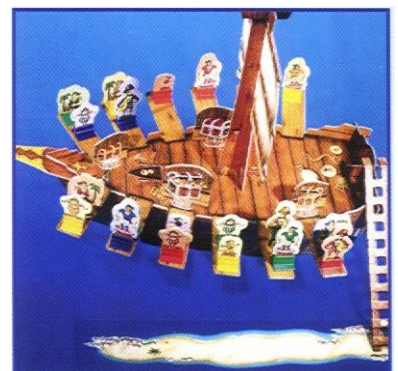


Belangrijk : Alle spelers moeten goed opletten dat de startspeler niet in de buidel kijkt als hij een piraat trekt.

- Nu worden, afhankelijk van de gewenste speelduur, de schatten klaargelegd. Het spel draait immers om de schatten.
 - Het kennismakingsspel 6 schattenparen = 12 schatten
 - Een korte speelduur 8 schattenparen = 16 schatten
 - Een middellange speelduur 10 schattenparen = 20 schatten
 - Een langere speelduur 12 schattenparen = 24 schatten
 De gekozen schattenparen worden onmiddellijk in de buidel gestopt.



- De overige schatten worden in het materiaalvakje van de doos gelegd.
- Tot slot wordt de ladder rechts of links van de achtersteven geplaatst en wordt het eiland over het materiaalvakje van de doos geplaatst.



3b. Voorbereiding van het spel voor 2 spelers

Dezelfde voorbereidingen als werden beschreven in het spel voor 3 à 4 spelers gelden ook in dit spel.

De afwijkingen worden hier aangeduid.

De spelerskleuren worden bepaald. Elke speler ontvangt 2 kleuren, de overeenkomstige 10 piraten en de beide krachtenplanken van dezelfde twee kleuren.

- Eén krachtenplank wordt normaal gebruikt voor het aanduiden van de gebruikte bewegingspunten zoals beschreven in het spel voor 3 à 4 spelers.
- De tweede krachtenplank helpt bij het tellen van de afzonderlijke beurten van de spelers (de rondeteller) :
 - de knijper wordt naast de waarde 3 geplaatst ;
 - de krachtenplanken worden, zoals op de illustratie is aangegeven, naast het schip klaargelegd.
- Zoals hierboven al werd beschreven, worden de schatkisten verdeeld en daarna de piraten. Hoewel elke speler nu over 10 piraten beschikt, hebben ze elk maar 12 bewegingspunten voor hun piraten.
- De schatten worden zoals hierboven al werd beschreven, uitgekozen. Eén van de schatten wordt uit de buidel genomen en wordt gebruikt als marker van de startspeler. De startspeler legt deze schat naast de rondeteller.

