

Piratissimo

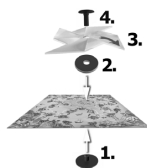
Welk piratenschip brengt eerst tien schatten naar de veilige haven? Stormachtig spannend familiespel voor 2-4 naar schatten zoekende piraten van 6-99 jaar. Met 2 speelvarianten.

Geschiedenis

Julie hebben zeker en vast wel eens van wilde piraten gehoord die heel lang geleden de zeeën van de wereld bevaren hebben, steeds weer op zoek naar begraven goudschatten. Vast en zeker liggen ook vandaag nog, vooral op een of ander eenzaam eiland in de Zuidzee, oude schatten van onmetelijke waarde begraven. Word moedige kapiteins om de fantastische schatten te vinden en de niet helemaal ongevaarlijke avonturen tot een goed einde te brengen. Schip ahoy!

Vorbereiding

Voor het begin van het spel wordt de windroos in de voorziene uitsparing bevestigd.



- Auteur:** Manfred Ludwig
Illustratie: Barbara Kinzebach
Inhoud: 1 speelbord, 4 houten schepen, 1 dobbelsteen, 64 schatten, 1 wervelstormsteen, 1 windroos, 1 korfje, 1 spelbeschrijving

Elke speler kiest een van de vier kleuren als haven en plaatst een schip met dezelfde kleur op het startveld in zijn haven.
De schatten worden in het korfje geschud en samen met de dobbelsteen en de wervelstormsteen naast het speelbord klaar gelegd.

Doel van het spel

De kapitein, die als eerste minstens tien schatten naar zijn thuishaven heeft kunnen brengen, wint.

Spelverloop

De spelers komen met de wijzers van de klok mee, om de beurt aan bod. De speler die als laatste



op een boot was mag beginnen. Hij plaatst de wervelstormsteen op een wervelstormveld naar zijn keuze. Tijdens het spel zal de wervelstormsteen zich van hieruit in de richting van de pijl langs de witte pijl bewegen.

Nu werpt deze startspeler de dobbelsteen.

De dobbelsteen geeft een getal aan



Wanneer de dobbelsteen **een getal** aangeeft dan moeten jullie je schip het aantal ogen van de worp, in de richting van de pijlen, van eiland naar eiland verplaatsen. De kleine pijl op de eilanden geeft aan in **welke richting het schip zijn tocht voort zet**.

Op een eiland is er plaats voor twee schepen. Wanneer een eiland reeds met 2 schepen bezet is moet jullie schip op het volgende vrije eiland geplaatst worden.

Op eilanden landen

Wanneer jullie schip op een eiland landt, dan gelden de volgende regels:



Op de eilanden met een **groene schatkist** kunnen jullie beslissen hoeveel schatten jullie op je schip wensen te

laden. Het mogen hoogstens zoveel schatten zijn als door het getal op het eiland aangegeven. Jullie mogen ook weigeren om schatten mee te nemen, om je schip niet te overladen. En iedere volgende kapitein die bij dit eiland aankomt mag zich opnieuw van de schat bedienen.



Op de eilanden met een **rode schatkist** worden jullie zo door de

rijkdommen verblind dat jullie niet meer normaal kunnen denken. Daarom **moeten** jullie hier **twee schatten** op jullie schip laden.



De **neutrale eilanden** verbergen echter geen schatten. Wanneer hier twee schepen op elkaar

stoten zijn gevechten niet uit te sluiten. De **speler die als laatste aankomt** heeft de mogelijkheid **maximum twee schatten** van de concurrent weg te nemen en op zijn schip te laden. Hij kan echter ook **maximum twee schatten** aan de concurrent geven en deze daardoor eventueel te zwaar laden, of hij kan van een uitwisseling afzien.



Wanneer jullie schip op een eiland komt waarop **de wervelstorm reeds staat** dan mogen jullie, naargelang het bereikte eiland, de acties uitvoeren zoals hierboven beschreven. De wervelstorm heeft voor een aankomend schip **geen effecten**.

Schepen laden resp. te zwaar laden

Om de schepen te laden worden de schatten eenvoudig weg op de masten gestoken, daarbij kan het schip in totaal met **maximum zeven schatten** geladen worden. Daarom moet zorgvuldig gepland en gespeculeerd worden!

Wanneer jullie schip **meer dan zeven schatten** moet opnemen dan kapseist het en zinkt de hele lading in de diepe zee. Alle schatten komen terug in het korfje. Het betrokken schip moet dan van het eiland waar het gekapseist is verder varen, maar heeft onderweg opnieuw de mogelijkheid om andere schatten te verzamelen.



Schatten naar de haven brengen

De haven is een eigen veld van het spelbord. Alleen het schip met dezelfde

kleur mag de haven binnenvaren, overtollige dobbelsteenpunten mogen daarbij wegvallen.

Wanneer jullie schip met zeven of minder schatten naar de thuishaven terug keert dan kunnen jullie deze schatten lossen en in de aanpalende schuilplaats plaatsen (uitsparingen op het spelbord).



Wanneer je weer aan de beurt bent verlaat je schip de haven opnieuw om andere schatten te zoeken, net zolang tot een van de spelers tien schatten heeft.

De dobbelsteen toont de wervelstorm



Wanneer de dobbelsteen **de wervelstorm** toont dan moeten alle volgende acties na elkaar in de beschreven volgorde plaatsvinden.

1. Eigen schip verplaatsen

De speler mag ten eerste **zijn schip één eiland in de richting van de pijl verplaatsen** en naargelang het bereikte eiland acties ondernemen, zoals beschreven in het hoofdstuk „Op eilanden landen“. Hij kan echter ook afzien van deze zet.

2. De wervelstormsteen verplaatsen

Ten tweede wordt de wervelstormsteen **tegen de richting van de wijzers van de klok** in verplaatst:

- bij **twee spelers** tussen **een en vijf velden** ver,
- bij **drie spelers** tussen **een en vier velden** ver,
- bij **vier spelers** tussen **een en drie velden** ver.

Je mag er echter ook voor kiezen de wervelstorm te laten staan.

a. De wervelstorm treft een of twee schepen

Wanneer de wervelstorm direct voor een eiland te staan komt waarop zich schepen (met of zonder lading) bevinden dan zet de speler, die de wervelstormsteen verplaatst heeft, de windroos in het centrum van het speelplan in beweging. Eén punt van de windroos is gemarkeerd en geeft aan wat er gebeurt wanneer schepen in contact komen met de wervelstorm.

Opgepast: alle acties die door de wervelstorm veroorzaakt worden voert de speler uit wiens beurt het is en die de wervelstormsteen verplaatst heeft! Het is dus mogelijk dat hij ook schepen van zijn medespelers verplaatst, hun schatten wegneemt of schatten onder de medespelers verdeelt.



De betrokken schepen hebben geluk gehad: de wervelstorm was niet zo sterk. De **schatten gaan weliswaar niet verloren**, maar de wervelstorm heeft de schepen **naar het volgende eiland** gebracht.

Daar mogen eventueel nog schatten opgenomen worden. Het is ook mogelijk dat een schip daardoor niet in de haven kan invaren en een bijkomende ronde moet zeilen, of dat het schip overladen wordt.



Oh hemeltje! De wervelstorm heeft de schepen op het betrokken eiland zwaar toegetakeld en een groot deel van de schatten zijn in zee verloren gegaan. Iedere getroffen speler moet **aan alle medespelers een schat** afgeven, die deze op hun schip moeten laden! Wie niet zoveel schatten in voorraad heeft mag naar keuze bepalen welke medespeler een schat krijgt.

Wanneer één van deze gekozen medespelers zijn schip op dat moment in de haven heeft mag hij de aldus verkregen schat direct lossen.

Indien een speler een schat krijgt, terwijl hij net de haven uitvaart en bij het eiland voor zijn eigen haven light, mag hij niet direct zijn haven weer binnen lopen, maar moet eerst nog een hele ronde varen vóór hij de schat in veiligheid kan brengen.



Prima! Jullie man op uitkijk heeft de nakende wervelstorm vroeg herkend, zodat het schip op tijd de thuishaven kon binnenvaren! Verplaats dus de betrokken schepen **naar de betrokken thuishavens**. Wanneer jullie al schatten verzameld hebben mogen deze nu gelost worden. Indien nodig kunnen jullie opnieuw op expeditie gaan.



De wervelstorm heeft de schepen op het betrokken eiland geraakt en **twee schatten** in zee gespoeld. Van elk betrokken schip werden twee schatten afgenomen (indien reeds beschikbaar) en terug in het **korfje** gelegd.

b. De wervelstorm treft geen schip

Wanneer de wervelstorm direct voor een eiland komt te staan waarop zich **geen schip** bevindt, dan gebeurt er niets. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra een speler **minstens tien schatten** naar zijn thuis-haven heeft kunnen brengen. Wanneer de winnaar zijn doel bereikt heeft kunnen de medespelers natuurlijk nog voor de andere plaatsen spelen.

Variant voor jongere medespelers

Wanneer jongere kinderen meespeelen kan men het spel ook zonder de wervelstormsteen spelen. Wanneer de dobbelsteen dan het wervelstormteken toont wordt het betrokken schip alleen één eiland verder verplaatst, in de richting van de wijzers van de klok. In dat geval is de windroos helemaal niet nodig. Verder kan het aantal schatten vermindert worden die nodig zijn om het spel te winnen.

Variant voor oudere medespelers

Deze variant is in het bijzonder geschikt wanneer oudere spelers aan de schattenjacht deelnemen, omdat de wervelstorm in beide richtingen mag gaan en bijgevolg „gevaarlijker“ wordt. Indien de dobbelsteen het **symbool met de wervelstorm** aangeeft wordt de wervelstorm in **eender welke** richting verplaatst. Verandering van richting binnen dezelfde beurt zijn niet toegestaan. Het aantal beurten is ook bij deze variant afhankelijk van het aantal spelers, zie het hoofdstuk „De wervelstormsteen verplaatsen“.

En nu: schip ahoy en veel geluk bij uw zoektocht naar de waardevolle schatten met PIRATISSIMO, het super piratenspel!