

22 PIMMES

Uitgever: Cocktail Games • Auteur: Juan Carlos Pérez Pulido • Jaar: 2009
Spelers: 2 • Leeftijd: vanaf 10 jaar • Spelduur: ± 10 min.



Spelmateriaal

- 24 fiches met groene rugzijde, waarvan:
 - 12 fiches met groene appels (4x 5 appels, 3x 3 appels, 2x 2 appels en 3x 1 appel)
 - 12 fiches met rode appels (4x 5 appels, 3x 3 appels, 2x 2 appels en 3x 1 appel)
- 1 fiche met plukker
- 2 kaarten met groene fruitmand
- 2 kaarten met rode fruitmand
- 3 spelregelkaarten
- 8 fiches voor gevorderden met bruine rugzijde (gebruikt in de varianten)
- 1 fiche met hond (gebruikt in de varianten)

Doel van het spel

- De eerste zijn om precies 11 groene en 11 rode appels in zijn fruitmanden te verzamelen.
of
- De tegenstander verplichten om meer dan 11 appels van een kleur te nemen.

Het spel klaarzetten

Leg het fiche met de hond en de 8 fiches voor gevorderden (bruine rugzijde) opzij. Deze fiches worden enkel gebruikt bij de varianten.

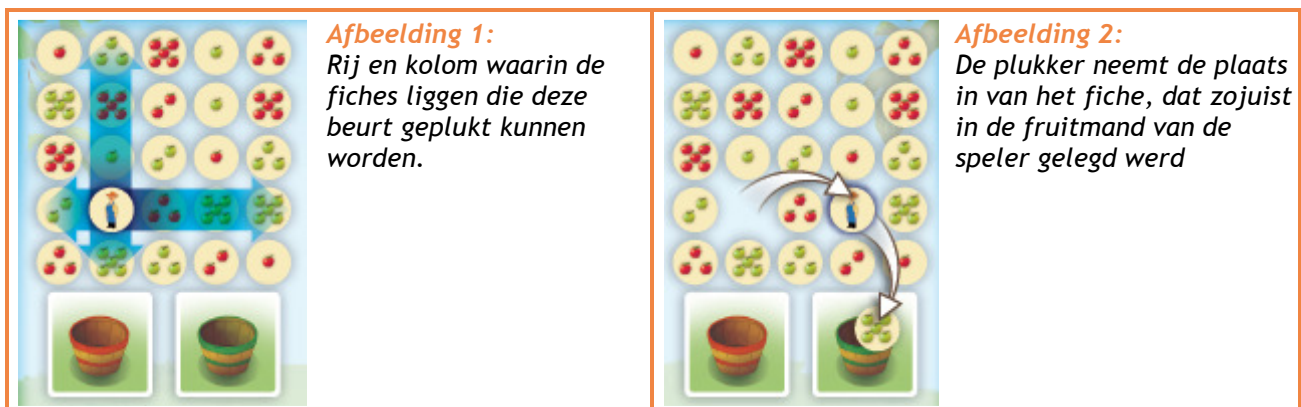
Iedere speler krijgt een kaart met een groene fruitmand en een kaart met een rode fruitmand en legt deze voor zich neer.

Alle resterende fiches worden blind geschud en in het midden van de tafel gelegd. Daarbij worden de fiches in een vierkant raster van 5x5 fiches gelegd en wordt wat ruimte tussen de fiches gelaten. Daarna worden de fiches omgedraaid zodat de afbeeldingen zichtbaar worden.

Spelverloop

De speler die het laatst een appel geplukt heeft, mag als eerste spelen. Daarna spelen de spelers om beurten. Een speler die aan de beurt is, voert de volgende twee acties uit:

1. Hij neemt een fiche uit de rij of de kolom waarin de plukker zich op dat ogenblik bevindt en legt dit fiche vervolgens in de eigen fruitmand van dezelfde kleur leggen. (Afbeelding 1).
2. Hij verplaatst het fiche met de plukker en legt dit op de waar het weggenomen fiche lag. Op die bepaalt hij uit welke rij of kolom de andere speler tijdens zijn beurt een fiche zal moeten nemen. (Afbeelding 2).



Einde van het spel

Het spel kan op twee verschillende manieren eindigen:

1. Eén van de spelers heeft precies 11 groene en 11 rode appels in zijn fruitmanden verzameld en wint daarmee de partij. Het aantal fiches dat hij daarvoor nodig heeft, speelt geen rol.
2. Eén van de spelers is verplicht om een fiche te nemen waardoor hij het toegelaten maximum van 11 groene of 11 rode appels moet overschrijden (elke fruitmand mag immers maar 11 appels bevatten). In dit geval wint de andere speler.

Wanneer meerdere partijen na elkaar gespeeld worden, krijgt een speler 2 punten wanneer hij het spel wint door precies 11 groene en 11 rode appels te verzamelen. Wanneer een speler daarentegen wint doordat de andere speler meer dan 11 appels van een soort moet oprapen, krijgt hij daarvoor slechts 1 punt.

In het uitzonderlijke geval dat de plukker op een dusdanige plaats terecht komt waardoor er in de overeenkomstige rij en kolom geen enkel fiche meer opgeraapt kan worden, wint die speler die nog het kleinste aantal appels nodig heeft om aan 11 groene en 11 rode appels te komen. In geval van gelijke stand, is er geen winnaar.

Variant “Een hond in de boomgaard”

Betrek het fiche met de hond op de volgende manier bij het spel: de speler die niet als eerste aan de beurt is, plaatst de hond voor het spel begint op een willekeurig fiche met appels (dus niet op de plukker). Het is daardoor niet mogelijk om het fiche dat door de hond bewaakt wordt, op te rapen.

Elke speler moet nu, bovenop zijn twee acties, aan het einde van zijn beurt de hond naar een ander fiche verplaatsen. Het is niet toegestaan om de hond op dezelfde plaats te laten liggen of om de hond te leggen op het enige fiche in de rij en kolom waar de plukker zich op dat moment bevindt. (De volgende speler is immers verplicht om dat fiche op te rapen.)

Variant “Langgerekte boomgaard”

Het enige verschil met het basisspel zit in de startopstelling van de fiches met de appels. Zij worden nu niet in een vierkant, maar in een rechthoekig raster van 3x8 fiches gelegd. Het fiche met de plukker wordt, voor het omdraaien en zichtbaar maken van de fiches, links of rechts van een willekeurige rij van drie fiches gelegd. De eerste speler is zo verplicht om één van deze drie fiches te nemen en de plukker op de zo vrijgekomen plaats neer te leggen.

Variant “Ervaren spelers”

Om het spel nog pittiger temaken, laat je van elke kleur een fiche met 5 appels en een fiche met 1 appel uit het spel. Vervang ze door 4 fiches, lukraak getrokken uit de 8 fiches voor gevorderden (bruine rugzijde). Deze 4 fiches worden met de andere fiches geschud en het spel verloopt zoals hierboven beschreven.

Colofon

Auteur: Juan Carlos Pérez Pulido
Illustraties: Chhuy-Ing la
Vormgeving: Nexus Communication (www.nexus-communication.com)
Fotografie: Section Nationale Pomme / Yves Bagros
© 2009 Cocktail Games (www.cocktailgames.com)



Vertaling: Sven De Backer • Versie 01.00
voor FORUM-Federatie vzw • www.forumfederatie.be

