

Corsari

Uitgever: Piatnik • Auteur: Leo Colovini • Jaar: 2004
Spelers: 2 tot 4 • Leeftijd: vanaf 8 jaar • Spelduur: ± 30 min.



Spelmateriaal

- 110 speelkaarten in 10 verschillende kleuren, telkens met de waarde 1 t.e.m. 11
- spelregels

Doel van het spel

De spelers zijn kapitein van een piratenschip en monsteren een bemanning voor hun volgende rooftocht. Leden van verschillende bendes bieden zich aan, maar ze zijn niet allemaal van nut. Van zodra een speler denkt over een goede bemanning te beschikken, moet hij het anker lichten. Pas dan blijkt hoeveel verstekelingen aan boord geslopen zijn. Wie de minste blindgangers onder zijn bemanningsleden telt, wint uiteindelijk het spel.

Vorbereidingen

- Alle kaarten worden geschud. Elke speler ontvangt hiervan 12 handkaarten.
- Er wordt een “scheepskaai” van 7 (bij 2 spelers), 8 (3) of 9 (4) half overlappende kaarten gebouwd. De kleur van de bovenste kaart van de scheepskaai bepaalt de kleur van de “thuishaven”.
- Eén kaart wordt open op tafel gelegd als aflegstapel.
- Alle overige kaarten vormen de blinde stapel.
- Het lot bepaalt wie mag beginnen. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder.

Spelverloop

Bemanning monsteren

De bemanning mag slechts uit leden van 2 bendes (kleuren) bestaan. Elke post (cijfer) mag slechts één keer ingevuld worden. In functie hiervan probeert elke speler zijn handkaarten te optimaliseren door tijdens zijn beurt één handkaart om te ruilen: hij neemt de bovenste kaart van ofwel de aflegstapel ofwel de scheepskaai ofwel de blinde stapel. (Door een kaart van de scheepskaai te nemen, kan ook de kleur van de thuishaven veranderen!).

Daarna legt hij een kaart open op de aflegstapel, zodat hij aan het einde van zijn beurt opnieuw 12 handkaarten overhoudt. De zojuist genomen kaart mag net zo goed afgelegd worden als eender welke andere. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het anker lichten

Beslist een speler aan het **einde** van zijn beurt (dus ná een kaart genomen en afgelegd te hebben) om geen kaarten meer te ruilen, moet hij het anker lichten. Daarmee roept hij zichzelf uit tot “kapitein van de vloot”.

1. Hij legt zijn bemanning open op tafel

De bemanning mag uit kaarten van maximaal twee kleuren bestaan en elke cijferwaarde mag slechts één keer voorkomen. De reeks van 1 tot 11 moet **niet** volledig zijn.

2. Hij ontslaat de bewoners van de thuishaven

Eventuele resterende handkaarten in dezelfde kleur als de thuishaven, worden naast de scheepskaaï afgelegd.

3. Hij houdt de verstekelingen bij

De handkaarten die nu nog overblijven, zijn de blindgangers. (Het kan zijn dat zich hieronder ook nog kaarten in dezelfde kleuren als de bemanning bevinden, wanneer de post met hetzelfde cijfer al ingevuld is.) De **waarde** van deze kaarten wordt samengeteld. Dit zijn de strafpunten.

Daarna lichten alle andere spelers eveneens het anker. Zij leggen een bemanning voor zich af en ontslaan de bewoners van de thuishaven. (De bemanning mag slechts uit twee kleuren bestaan, maar dit moeten niet noodzakelijk dezelfde kleuren zijn als van de kapitein van de vloot.)

Bovendien kunnen zij de bemanning van de kapitein van de vloot vervolledigen: heeft een speler een (of meer) kaart(en) in één van de beide kleuren van de bemanning van de kapitein van de vloot en toont deze een waarde die in diens bemanning ontbreekt, mag hij ze daaraan toevoegen.

Kunnen twee spelers zulk een kaart met eenzelfde, ontbrekende waarde toevoegen - elk dus in een andere kleur - mogen zij dit beide doen. Kaarten met eenzelfde, ontbrekende waarde moeten dan echter wel van verschillende spelers komen.

Puntentelling

Alle spelers tellen de waarde van hun verstekelingen op. Het resultaat is het aantal strafpunten.

- Heeft de kapitein van de vloot de **minste** strafpunten, worden ze hem kwijtgescholden en wint hij de ronde. Hij mag zijn blindgangerkaarten op de aflegstapel leggen.
- Heeft een andere speler **minder of evenveel** strafpunten als de kapitein van de vloot, dan moet de kapitein de verstekelingen overnemen. Hij wordt afgezet als kapitein van de vloot. (Het is mogelijk dat hij verstekelingen van verschillende spelers moet overnemen.) Hij legt alle blindgangerkaarten (inclusief de eigen verstekelingen) op een stapeltje voor zich neer.
- Heeft een speler **meer** strafpunten dan de kapitein van de vloot, houdt hij zijn blindgangerkaarten zelf bij en legt deze op een stapeltje voor zich neer.

Uitzonderingen: de ronde eindigt ogenblikkelijk wanneer een speler de laatste kaart van de scheepskaaï wegneemt. Deze ronde is ongeldig en wordt niet gewaardeerd. Neemt een speler de laatste kaart van de blinde stapel, moet hij in deze beurt ook het anker lichten.

De spelers tellen het aantal blindganger-kaarten van hun stapeltje. Zijn het er in totaal minder dan 35, begint een nieuwe ronde. Alle kaarten behalve de stapeltjes blindgangerkaarten van de spelers worden opnieuw geschud en verdeeld. De verzamelde verstekelingen blijven tot het einde van het spel bij de spelers.

Einde van het spel

Als alle spelers samen 35 of meer blindgangers verzamelden, wordt nog één laatste ronde gespeeld. De speler die dan individueel de minste verstekelingen heeft, wint het spel. (De waarde van de kaarten speelt dus geen rol meer.) Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Indien een speler erin slaagt om het anker te lichten zonder zelf verstekelingen mee te hebben (alle kaarten in de bemanning of thuishaven), is hij heerser van de zee en wint het spel onmiddellijk.

Vertaling: Sven De Backer