



Piraten kapern

Amigo, 2012

Haim SHAFIR

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelidee

Opgepasst voor het gevaar !

Eénmaal per jaar treffen de wildste piraten van de zeven zeeën elkaar op het doodskopeiland.

Bij het nachtelijke dobbelspel vertellen ze elkaar de nieuwste verhalen en stoefen ze over hun ruwste kaapvaarten.

Kruip in de rol van piraat en leg een piratenkaart bloot. Probeer met veel dobbelgeluk en de nodige piratenlisten waardevolle combinaties te dobbelen. Hoe waardevoller de combinatie, hoe meer punten men kan noteren. De speler die als eerste 6.000 punten bereikt, wint het spel.

Spelmateriaal



8 kaperdobbelstenen



35 piratenkaarten



5 overzicht-
kaarten



1 notitieblok



1 dobbelbeker
(doos)

Spelvoorbereiding van de kapervaart

Eén van de spelers wordt benoemd tot kapitein van de piratenbemanning. De kapitein ontvangt het notitieblok, vult de namen van de medespelers in en noteert tijdens het spel de punten voor elke speler. De kapitein mixt zeer grondig de piratenkaarten en legt die verdeckt als voorraadstapel in het midden van de tafel.

Iedere speler ontvangt een overzichtkaart. Op deze kaart zijn de mogelijke dobbelcombinaties afgebeeld en is aangeduid hoeveel punten deze combinaties waard zijn.

De jongste speler aan boord krijgt de eer om als eerste een dobbelsteenworp te doen, daarna verloopt het spel om de beurt met de wijzers van de klok mee en proberen alle spelers hun dobbelgeluk.

Spelverloop op volle zee

De speler die op kapervaart is, legt de bovenste piratenkaart bloot en legt die open op de stapel en dobbelt. Deze piratenkaart beïnvloedt de worpen van de spelers (zie ook verder onder het hoofdstuk 'De piratenkaarten'). **De eerste worp moet worden uitgevoerd met alle 8 dobbelstenen.** Daarna kunnen dobbelstenen opnieuw worden gedobbeld.

De speler moet proberen om zoveel mogelijk identieke symbolen te dobbelen. Hierbij zijn de diamanten en de goudmunten bijzonder winstgevend, omdat ze extra punten opleveren. Als de speler zijn kapervaart beëindigt, legt hij de open piratenkaart verdekt op de aflegstapel en geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman. De kapitein noteert de punten van de spelers. Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De gevaren van de kapervaart

Na de eerste dobbelsteenworp met alle acht dobbelstenen en afhankelijk van welke piratenkaart voor hem ligt, beslist de speler welke dobbelstenen hij terzijde legt en met welke hij opnieuw dobbelt. Het is niet verplicht om dobbelstenen terzijde te leggen. Hij mag elke dobbelsteen opnieuw dobbelen, ook die dobbelstenen die hij voordien al terzijde had gelegd.

Voor een nieuwe dobbelsteenworp zijn er wel twee beperkingen:

- Een nieuwe worp moet uit **minstens twee dobbelstenen** bestaan, één aparte dobbelsteen mag niet worden gedubbeld.
- Iedere dobbelsteen, die een **doodskop** toont, mag niet opnieuw worden gedubbeld. Deze dobbelsteen blijft tot het einde van zijn kapervaart taboe.

AANDACHT

Zodra de speler een **derde doodskop** dobbelt, wordt zijn **kapervaart abrupt afgebroken** en ontvangt hij voor zijn kapervaart **0 (nul) punten**, om het even wat hij met de andere dobbelstenen heeft bereikt.

Punten aan het einde van een kapervaart


Om punten te kunnen ontvangen, moet een speler zijn kapervaart **vrijwillig beëindigen, vóór hij een derde doodskop dobbelt**. De punten die de speler voor afzonderlijke dobbelstenen en dobbelsteencombinaties heeft behaald, worden samengeteld en door de kapitein genoteerd.


Welke combinaties zijn er ?


3 identieke  = 100 punten

4 identieke  = 200 punten

5 identieke  = 500 punten

6 identieke  = 1.000 punten

7 identieke  = 2.000 punten

8 identieke  = 4.000 punten

Voorbeelden

 = 100 punten

 = 500 punten

 = 2.000 punten




Diamanten en goudmunten kunnen tweemaal punten opleveren, zowel in een combinatie alsook 100 punten voor elk gedubbeld symbool.

 = 600 punten (400 punten voor 4 goudmunten en 200 punten voor de combinatie)

Volle schatkist



Als de speler er in lukt om met **elke van de acht** dobbelstenen punten te behalen, ontvangt hij een bonus van 500 punten extra bij de gedubbelde combinatie.

   = 1.300 punten (600 + 100 + 100 + 500)

Met een doodskop  is geen bonus mogelijk !

Het doodskopeiland

Als een speler in zijn eerste worp met alle acht dobbelstenen **vier en meer doodskoppen** dobbelt, vaart hij onmiddellijk naar het doodskopeiland. Hij legt de doodskoppen terzijde en dobbelt opnieuw met de resterende dobbelstenen. Zolang de speler minstens één doodskop dobbelt en terzijde legt, dobbelt hij verder. De andere symbolen hebben geen enkele betekenis. Als hij geen doodskop dobbelt, komt zijn kapervaart tot een einde. De speler ontvangt nul punten en alle medespelers moeten **voor elke gedobbelde doodskop 100 punten** van hun actuele puntenstand **afrekken**.

De piratenkaarten

De piratenkaarten beïnvloeden de kapervaart van de speler en leveren hen bonuspunten, maar soms ook minpunten op.



Schateiland

Na een worp mag de speler één of meerdere dobbelstenen op deze kaart leggen. Hij mag de dobbelstenen die hierop liggen ook opnieuw dobbelen. Dobbelt de speler een derde doodskop, eindigt zijn kapervaart en mag hij ook geen dobbelstenen uit deze worp op de kaart leggen. Alleen de dobbelstenen die al op de kaart lagen, worden genoteerd.



Piraat

De behaalde punten van deze kapervaart worden verdubbeld. Als de speler naar het doodskopeiland moet varen, verliezen de medespelers 200 punten voor elke doodskop.



Doodskop

De kapervaart begint telkens met één of twee doodskoppen (afhankelijk van de kaart die werd blootgelegd). De doodskoppen op de kaart worden bij de gedobbelde doodskoppen opgeteld.



Bewaakster

De speler mag **éénmalig** gedurende zijn kapervaart **één gedobbelde doodskop** opnieuw dobbelen.



Piratenschip

De speler moet minstens het afgebeelde aantal sabels dobbelen. Als de speler daarin lukt, ontvangt hij als extra bij zijn dobbelresultaat (de gedobbelde sabels tellen als combinatie) de bonus die onderaan op de kaart is aangeduid. Als de speler er niet in lukt, telt zijn dobbelresultaat nul punten en wordt het getal op de kaart van zijn puntentotaal afgetrokken. De speler die een piratenschip heeft blootgelegd, kan niet naar het doodskopeiland varen.



Goudmunt

De kapervaart begint met één goudmunt die voor de speler zowel afzonderlijk alsook in een combinatie met de dobbelstenen punten oplevert.



Diamant

De kapervaart begint met één diamant die voor de speler zowel afzonderlijk alsook in een combinatie met de dobbelstenen punten oplevert.



Dieren

Gedobbelde apen en papegaaien tellen samen als één combinatie. Werden er bij wijze van voorbeeld twee papegaaien en drie apen gedubbeld dan wordt dit beschouwd als een combinatie van 5.

Einde van het spel

De speler die als eerste 6.000 punten of meer heeft behaald, luidt de bel van de laatste spelronde. Na hem voltooien alle andere spelers nog éénmaal een kapervaart. De speler die na deze laatste ronde de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

AANDACHT

Als na de laatste ronde geen speler meer dan 6.000 punten heeft op het notatieblok, gaat het spel gewoon verder tot opnieuw een speler de 6.000 punten heeft bereikt. Deze speler wint dan meteen zonder een laatste ronde in te luiden.

OPMERKING

De spelers kunnen ook vooraf afspreken om een partijtje te spelen met een einddoel van meer of minder dan 6.000 punten (vb. 5.000 punten voor een korter spel, 8.000 punten voor een langer spel).

Piratenmagie

Als een speler een combinatie van 9 bereikt (bijvoorbeeld met een goudmunткаart en ook alle 8 dobbelstenen met goudmunten), wint hij meteen het spel.

Voorbeeld van een kapervaart



De eerste dobbelsteenworp van de speler:



De doodskop moet hij terzijde leggen. De speler besluit ook om de drie sabels en de beide munten terzijde te leggen. Met de aap en de papegaai dobbelt hij opnieuw.

Met de tweede worp dobbelt de speler:



Hij heeft veel geluk ! Om meer punten te bereiken, legt hij de beide munten bij de andere munten en dobbelt opnieuw met de drie sabels.

Met zijn derde worp dobbelt de speler:



Dat is nu een kleine teleurstelling. Omdat de speler nu al twee doodskoppen heeft, gaat hij het risico niet aan om met een vierde worp een derde doodskop te dobbelen en hij besluit om zijn kapervaart te beëindigen. Zijn dobbelresultaat is als volgt:

- vier goudmunten 400 punten
- één diamant 100 punten
- een combinatie van vier 200 punten

700 punten

- Verdubbeling door de piratenkaart 700 punten
- Eindresultaat van deze kapervaart 1.400 punten

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
29 februari 2012