



Riff Raff
Zoch, 2012
Christoph CANTZLER
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Piraten zijn voor kapitein Patrijspoort het minste probleem. Hij laat zijn scheepsvracht, avontuurlijk als hij is, heel hoog in de ra van het schip opbergen zodat geen enkele piraat met een houten been er aan kan komen. Doch bij deze zeer ongewone soort van 'ladingverzekering' blijkt meermaals dat menige door de wol geverfde zeebonken en lichtmatrozen al halfweg de mast het evenwicht dreigen te verliezen. En dan verschuiven, hotsen en botsen, alsof ze door de scheepskabouter zijn behekst, alle wiebelende planken en kisten op en neer op het ritme van de golven en dreigt heel de boel te kapseizen. Maar dan, in een mum van tijd, reageert de bemanning bliksemsnel om de neervallende lading weer op te vangen.

Spelmateriaal

- **1 houten schip bestaande uit 10 onderdelen**
(zie verder voor de opbouw van het schip)
- **40 speelkaarten in 4 kleuren**
- **32 vrachtstukken**
(4 sets van telkens 8 vormen)
- **2 golftoppen**

Zo wordt het schip gebouwd

A. Plaats de beide golftoppen in een hoek in de onderkant van de doos.



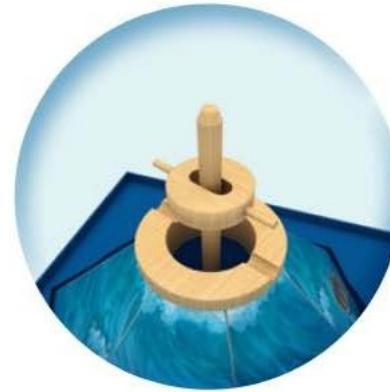
B. Steek de houten ring op het ontstane gat.



D. Steek de scheepsromp op de spits van de kogelstaaf.



C. Steek het gewricht van de kogelstaaf zo op de houten ring dat de kogel in de holte verdwijnt en de beide houten stopstaven in de uitsparing van de houten ring komen te liggen.



E. Steek de scheepsmast van boven in de scheepsromp.



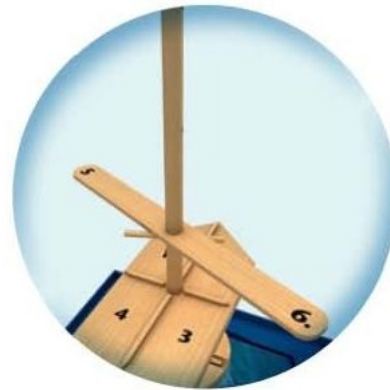
RA
lange, ronde staaf kruisgewijs aan een mast of steng hangend en dienend om een zeil op te houden, waarvan de bovenzijde eraan verbonden wordt



F. Steek een ronde staaf door het onderste gat van de scheepsmast.



G. Leg de onderste ra (met de opdruk 5 en 6) op deze ronde staaf.



H. Herhaal de stappen F en G voor de middelste ra (7/8) en tot slot ook voor de ra (9/10).



Plaats het schip in het midden van de tafel en ... het spel kan beginnen !

Iedere speler ontvangt:

- een **kaartenset** van een kleur naar keuze die hij verdekt in de hand houdt;
- **8 verschillende houten onderdelen** (sloep, vat, flacon, kist, matroos, plank, rat, kist) en legt die goed zichtbaar voor zich neer. In het spel met twee spelers ontvangt iedere speler het dubbele van de houten onderdelen (2x sloep, 2x vat, ... enzovoort).

Doel van het spel

De speler die als eerste al zijn vrachtstukken aan boord heeft gebracht, wint het spel.

Spelverloop

Kaarten spelen en kapitein bepalen

De oudste speler is kapitein voor de start van de eerste speelronde.

Aan het begin van iedere ronde kiest iedere speler een eigen kaart uit, die hij verdekt voor zich op de tafel legt. Als alle spelers dit hebben gedaan, worden alle neergelegde kaarten tegelijkertijd blootgelegd. De speler die de hoogste kaart heeft uitgespeeld, wordt onmiddellijk de nieuwe kapitein. Hebben meerdere spelers de hoogste kaart uitgespeeld, beslist de ('oude') kapitein wie van deze spelers de nieuwe kapitein wordt.

De (nieuwe) kapitein opent de spelronde met zijn speelbeurt. De speler die de tweede hoogste kaart heeft gespeeld, komt als tweede aan de beurt ... enzovoort. Hebben meerdere spelers dezelfde kaart uitgespeeld, beslist steeds de kapitein wie er moet spelen.

De ronde eindigt nadat alle spelers hun speelbeurt hebben uitgevoerd. De uitgespeelde kaarten blijven liggen en mogen niet meer in de hand worden genomen, dit betekent dus dat elke kaart maar één keer in het spel kan worden gespeeld.

Schip bevrachten

De speler die aan de beurt is, kiest één van de houten onderdelen en legt die op het schip. Het **getal** op de uitgespeelde kaart geeft aan, op welk **vlak** van het schip dit onderdeel moet worden geplaatst.

Als het hierbij gaat over een vlak op een **ra** (vlakken 5 tot 10) en bevindt zich **vóór de speelbeurt** op dit vlak al minstens één houten onderdeel, mag de speler nu na elkaar **twee delen** op dit vlak laden. Vooraleer hij zijn speelbeurt doorvoert moet hij aan de medespelers duidelijk aangeven of hij één of twee delen wil laden. Hij kan deze beslissing dus niet nemen tijdens zijn speelbeurt !

Hoe verloopt dit praktisch (regels voor het laden van het schip)

- ⇒ Elk gekozen houten onderdeel mag met één hand of met twee handen op het schip worden gelegd of gehangen.
- ⇒ Een lading mag over het schip uitsteken maar niet in een ander scheepsvlak terecht komen.
- ⇒ Bij het laden mogen de onderdelen die er al liggen niet fysiek worden aangeraakt, ze mogen wel met de hulp van het nieuwe houten onderdeel worden verschoven.

Lading verliezen en redden

Schuift een lading van het schip, moet de actieve speler proberen om **onmiddellijk de omlaagvallende onderdelen** op te vangen. Alle onderdelen die hij met één of twee handen kan opvangen, worden uit het spel verwijderd. Onderdelen die toch omlaagvallen en die hij niet heeft kunnen redden, moet hij goed zichtbaar voor zich neerleggen en in de loop van het spel opnieuw proberen op het schip te leggen.

Een nieuwe ronde begint

Als alle spelers één voor één hun speelbeurt hebben uitgevoerd, begint een nieuwe speelronde nadat iedere speler één van de overgebleven kaarten uit zijn hand verdekt uitspeelt. Hij legt deze kaart op zijn al gespeelde kaarten zodat alleen de laatst gespeelde kaart is te zien. De kapitein van de vorige ronde blijft in functie tot alle kaarten van de nieuwe speelronde zijn blootgelegd. Nu wordt hij kapitein die de hoogste kaart heeft gespeeld. Zijn er meerdere spelers bij betrokken, beslist de huidige kapitein wie van deze spelers de nieuwe kapitein wordt.

Einde van het spel en winnaar

De speler die aan het einde van zijn speelbeurt geen houten onderdeel meer bezit, beëindigt het spel als winnaar (de lopende ronde wordt dan niet meer ten einde gespeeld).

Als na het gebruik van alle speelkaarten (10 speelrondes) geen enkele speler erin gelukt is om alle onderdelen te plaatsen, eindigt het spel ook. De speler die de meeste onderdelen heeft geplaatst, wint het spel. Dit kunnen ook meerdere spelers zijn.

In het spel met 2 spelers neemt elke speler zijn kaarten na 10 rondes opnieuw in de hand. Er worden dan 10 nieuwe rondes gespeeld in zover er geen enkele speler is in geslaagd om alle houten onderdelen te plaatsen.

