

deze vertaling wordt u aangeboden door -



Spelregels

deze vertaling wordt u aangeboden door -



Hé, kijk eens!
De spelregels zijn
een stripverhaal.
Dat moet ik 'ns
rustig lezen.



Anna

Nee, laat ons liever snel
beginnen. Op de laatste blad-
zijde staat een checklist
voor een snelle start.



Chregi

Ach, zo! Jij bent
al "prof-speler"



Benny

Spelers
2 tot 6

Leeftijd
vanaf 8 jaar

Speeltijd
ca. 30 min.



Ergens op een verlaten eiland....



PIRANHIA PEDRO

van Jens-Peter Schliemann



Ik zit al dagen eenzaam op deze vervloekte zand-bank. En in het water wemelt het van die vieze piranhas!



Hé, jullie daarboven!



Chregi

Anna

Benny

Haal mij hier weg!



voorbereiding

Het spelbord moet in het idden!



De 7 piranhas - aww - worden over de velden met een draaikolk verdeeld.



Pedro start op het palmblad!



De 4 landschapskaarten worden aan de 4 zijden van het spelbord gelegd. Ze geven aan in welke 4 richtingen Pedro kan bewegen.

- dorp
- water-val
- zon
- aerwoud



startopstelling

stenen-voorraad

loopkaarten "rood"

4 stenen

landschapskaart "dorp"

pedro op het palmblad

4 stenen

landschapskaart "waterval"

piranha

landschapskaart "zon"

loopkaarten "groen"

landschapskaart "oerwoud"

sombrero-kaart

4 stenen

loopkaarten "geel"



Een willekeurige speler legt de sombrerokaart* voor zich neer.



Alle overige kaarten worden op kleur van de rugzijde gesorteerd.



Iedereen kiest een kleur en neemt de bijhorende kaarten in de hand. Ik neem eens de kaarten met de groene flessen.

Doe niet zo stom! Iedereen krijgt dezelfde 12 loopkaarten. Als er minder dan 6 spelers meedoen, blijven er kaarten over. Die doen niet mee.



De stenen worden binnen handbereik op een hoopje gelegd. Iedereen krijgt ook al 4 stenen. We kunnen al beginnen, zie!

* Sombrero, van het Spaanse "sombra", wat schaduw betekent, is een Mexicaans uitzijnde hoed met brede rand.

spelverloop

Gelijktijdig kiest elke speler één van zijn loopkaarten en legt ze verdeckt voor zich neer.

De eerste loopronde

De speler met de sombrero kaart mag als eerste zijn kaart omdraaien. Wat een toeval, dat ben ik zelf!

Ok, hiermee gaat Pedro 1 veld richting oerwoud.

Geen probleem. Hij staat nog op het zand.

Je moet de uitgespeelde kaart nu opzij leggen. Het beste schuif je ze voor de helft onder het spelbord.

Ja, ja! Maak je niet druk!

Zo, nu is mijn linker buurman aan de beurt. Benny, wakker worden!

??

Wel, ik heb hier 2 stappen richting zon.

Oeps, da's foute boel!

Wat moet ik nu doen? Daar is alleen water.

Tja, dan moet je 2 stenen opofferen om Pedro's voeten droog te houden.

Och! Maar 2 stenen! Ik heb er toch nog 4.

Eén, twee - grr!

Nu content?

Alsof ik het geweten heb. Ik loop gewoon 2 stappen terug naar de waterval.

Ha, dan moet jij ook 2 stenen afgeven.

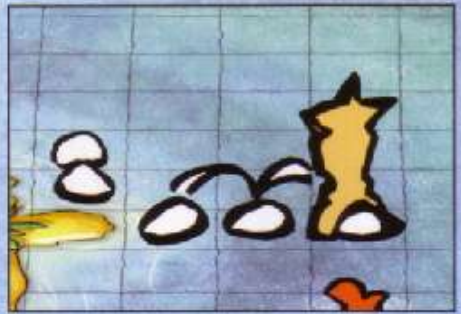
Nee, ik gebruik gewoon de stenen van jouw beurt.

Als iedereen aan de beurt is geweest, is de loopronde gedaan. De sombrero kaart schuift naar links op.

De tweede loopronde begint

Ieder kiest uit zijn overgebleven handkaarten weer één kaart.

Hups, nu doe ik mijn meesterzet. Daar hebben jullie niet van terug: 1 stap richting oerwoud.



Toch, toch! En voor straf moet je een piranha nemen. Kies er maar één uit.

Ik neem de deze hier. Zut!

Ok, voor we verderspelen, wordt er geteld. Ieder geeft...

Stop! Wat gebeurt er met mijn kaart? Ik heb Pedro nog niet kunnen bewegen.

Als Pedro in 't water valt, is de ronde voorbij en moet je je kaart niet meer uitvoeren. Wees blij! Schuif ze onder 't spelbord.

Telling

Ok, we gaan tellen. Ieder legt zijn overige stenen weer bij de voorraad.

Wat? Mijn zuurverdiende stenen? Geef me de spelregels eens. Ik geloof 't niet.

Wind je toch niet zo op! Je krijgt er zo weer nieuwe.

Nu krijg je weer stenen. En wel voor de kaarten die je nog in de hand hebt. Ja Benny, dat zijn de kaarten die niet onder het spelbord liggen.

Voor elke kaart met een "1"...

... en voor elk duo van kaarten met een "2" mag je 1 steen uit de voorraad nemen.

Voor een losse "2" en voor een "3" krijg je noppen. Tja, genomen risico's leveren dan toch nog iets op.

Ik krijg dus weer 4 stenen.

Ik krijg er 5!
En ikke maar 3!

Zo, de kaarten die jullie al onder het spelbord hebben geschoven, krijgen jullie ook terug. Iedereen heeft er dus weer 12 in de hand.

Pedro wordt terug op het veld gezet, van waar hij in het water sprong.

De sombrerokaart is zoals altijd voor de linker buur, en het spel kan weer verdergaan.

De randen van het spelbord

Weer keus zat!

Met een volle uitrusting begint een nieuwe loopronde

3 naar de waterval. Kost wel weer 3 stenen, maar hopelijk loont het!

Ik trap er lekker niet in! Ik keer terug: 1 veld naar de zon.

Lapl!





En zo gaat het nog enkele rondes verder...





Weer enkele slimme zetten later...



Einde

Deze vertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie Gezelschapsspellenclubs. Vrij vertaald door Sven De Backer.

<p>Autor: Jens-Peter Schliemann</p> <p>Grafik: Marcel-André Casasola Merkle</p> <p>Redaktion: Team Annaberg</p>	<p>GOLDSIEBER SPIELE Georg Reulein GmbH+Co.KG Waldstraße 58 D-90763 Fürth</p> <p>© 2004 by novis Spiele Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany</p> <p>www.goldsieber.de</p>	<p>Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können.</p> <p>Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.</p> <p>CE www.team-annaberg.de</p>	<p>deze vertaling wordt u aangeboden door -</p>  
--	---	---	---

Checklist

Spelmateriaal

1 spelbord, 1 Pedro-spelfiguur, 7 piranhas, 72 loopkaarten, 4 landschapskaarten, 1 sombrerokaart, meer dan 100 Carrara-stenen

Vorbereidingen (zie startopstelling op blz. 2)

- de 7 piranhas verdelen over de velde met een waterkolk
- Pedro op het veld met het palmbiad zetten
- aan elke zijde van het spelbord een landschapskaart leggen
- een willekeurige speler krijgt de sombrerokaart en legt deze voor zich neer
- elke speler neemt een set loopkaarten (telkens 12 kaarten met gelijkgekleurde rugzijde) in de hand
- elke speler neemt 4 stenen uit de reserve en legt deze als persoonlijke voorraad voor zich neer

Spelverloop (zie blz. 3)

LOOPRONDE

1. Alle spelers kiezen gelijktijdig één van hun handkaarten en leggen deze verdekt voor zich neer.
2. De speler met de sombrerokaart draait als eerste zijn kaart om en verplaatst Pedro zoveel velden in de aangegeven richting als er pijlen op de kaart zijn afgebeeld (1, 2 of 3).
Let op: voor Pedro een leeg waterveld kan betreden, moet de speler een steen uit zijn persoonlijke voorraad op het veld leggen. Nadat de speler Pedro verplaatst heeft, schuift hij de uitgespeelde kaart half onder het spelbord. De volgende speler in wijzerzin draait zijn kaart om en verplaatst Pedro, enz. tot alle spelers aan de beurt geweest zijn.
3. De sombrerokaart wordt aan de linker buurman of -vrouw doorgegeven en een nieuwe loopronde begint.

PEDRO VALT IN HET WATER

De loopronde wordt onmiddellijk afgebroken, zodra een speler

- een steen moet leggen terwijl hij er geen meer heeft (zie blz. 4) of
- Pedro over de rand van het spelbord heen moet bewegen (zie blz. 5) of
- Pedro op een veld met een piranha terecht komt (zie blz. 6).

Als straf neemt de speler in kwestie een willekeurige piranha van het spelbord en legt deze voor zich neer.

Alle kaarten die in deze loopronde werden uitgespeeld, worden half onder het spelbord geschoven; ook de kaarten die nog niet werden omgedraaid vor het afbreken van de ronde. Nu volgt de telling:

Telling (zie blz. 5)

Alle spelers geven hun overgehouden stenen af. Voor de kaarten die zij op dat ogenblik nog in de hand hebben, krijgen ze nieuwe stenen.

voor	voor
 elke enkele loopkaart met 1 pijl elke twee loopkaarten met 2 pijlen wordt 1 steen uitgereikt	 een enkele loopkaart met 2 pijlen kaarten met 3 pijlen worden geen stenen uitgereikt

Aansluitend neemt elke speler opnieuw alle 12 kaarten in de hand. De sombrerokaart wordt aan de linker buur doorgegeven. Pedro start vanaf het veld waar hij laatst stond, vooraleer hij in het water gevallen is. Dan begint een nieuwe loopronde.

Einde (zie blz. 6)

Zodra een speler zijn tweede piranha moet nemen, verliest hij en is het spel ten einde. Alle andere spelers hebben gezamenlijk gewonnen.

2 spelers (zie blz. 7)

Volgende wijzigingen dienen in acht genomen te worden:

- De speler met de sombrerokaart legt in plaats van 1 kaart 2 kaarten verdekt voor zich neer. Hij draait één van beide kaarten om en verplaatst Pedro. Dan is zijn medespeler aan de beurt. Tenslotte draait hij ook de tweede kaart om en doet zijn zet.
- Het spel eindigt van zodra een speler zijn derde piranha in ontvangst neemt.

Enkele bijzondere gevallen

- **ALLE LOOPKAARTEN ZIJN OPGEBRUIKT:**
De spelers nemen weer alle 12 kaarten in de hand. Met volle uitrusting wordt weer verder gespeeld.
- **ER ZIJN NIET VOLDOENDE STENEN:**
Geen van de spelers krijgt nog nieuwe stenen bij een volgende telling.