

Het PiratenSpel



Voor: 2-4 spelers vanaf 3 jaar
Spelontwikkeling: voor leeftijdsgroepen 3, 4, 5-6, 7-9+
Speeltijd: 8-30 minuten

Spelidee: Sabine Opstelten
Vormgeving: 2DSign



Inhoud van de doos:

- spelbord (tweezijdig)
- 37 kaartjes
- 50 munten
- 4 piraten
- 1 dobbelsteen
- 4 piratenzakjes

Verhaal

Het verhaal begint honderden jaren geleden. De macht op zee is nog in handen van zeerovers en piraten. Ook in het PiratenSpel hebben de piraten het voor het zeggen. Kijk goed uit want ze pikken de munten bij je weg, nog voor je begonnen bent!

De schat van manke Max is niet verloren gegaan toen het schip ten onder ging. Er liggen hier en daar nog oude munten die je moet proberen te veroveren en te behouden. Het is jouw taak om de schat van Max weer boven water te krijgen.

Lees vóór je het spel voor de eerste keer speelt de hele beschrijving door. Als er tijdens het spel nog vragen zijn, kun je de antwoorden gemakkelijk terugvinden.

Het **doel** van het spel: Door plezierig samen te spelen munten verdienen.

Kies eerst of je de **Touwbrug** of het **Schip** gaat spelen.

De Touwbrug

De spelvoorbereiding

- Leg de munten op een hoop op tafel of verdeel ze over de lege plekken op het spelbord.
- Schud de kaartjes en leg ze gedekt (met de afbeelding naar beneden) naast het bord.
- Kies een kleur pion en een piratenzakje.
- De dobbelsteen wordt alleen gebruikt voor de dobbelsteenkaartjes (Vier in totaal). (Voor de echte kleintjes kunnen deze kaartjes ook uit de stapel verwijderd worden. Het spel wordt dan gespeeld zonder dobbelsteen.)

Het spelverloop

Elke touwbrug bestaat uit elf latten. De jongste speler mag beginnen.

Je start op het driehoekje van je eigen kleur. Iedere beurt mag je **één stapje** doen. Als je klaar bent met je beurt mag de volgende.

Beurt:

1. Verplaats de pion één stapje.
2. Als je op een vakje komt waarop een munt is afgebeeld, mag je een munt pakken.
3. Na ieder stapje mag je een kaartje van de stapel pakken. Op het kaartje staat wat je moet doen.
4. Voer uit wat er op het kaartje staat. Het kan zijn dat je een munt wint of verliest, of dat je een stapje achteruit moet. De betekenis van de verschillende kaartjes staat op de laatste bladzijde van dit boekje.
5. Leg het kaartje na je beurt op de aflegstapel. (Behalve 'het zwaard' natuurlijk!)

Wanneer is het spel over?

Spreek van te voren af of je voor variant a. of b. kiest.

- a. Als alle kaartjes op zijn.
- b. Als iemand op het middelste vakje van het bord komt. (Als de kaartjes tijdens het spelen op zijn, mag je de kaartjes schudden en opnieuw gebruiken.)

Wie heeft er nu gewonnen?

Aan het eind van het spel leveren alle spelers hun zwaard(en) in. Voor elk zwaard krijg je een munt. Tel nu al jouw munten op. De speler met de meeste munten is de winnaar. Bij de jongste spelers onder ons hoeven we niet eens een winnaar te hebben. Het spelen van het spel was al een overwinning.



Het Schip

De spelvoorbereiding

- Leg de munten op een hoop naast het speelbord.
- Schud de kaartjes en leg ze gedekt (met de afbeelding naar beneden) naast het bord.
- Kies een kleur pion en een piratenzakje.
- De dobbelsteen heb je voor dit spel wèl nodig.

Het spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Je start op het roze vakje. Daarna begint je beurt. Als je klaar bent met je beurt mag de volgende.

Beurt:

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Verplaats de pion evenveel stappen als de dobbelsteen aangeeft.
3. Als je op een vakje komt waarop een munt is afgebeeld, mag je een munt pakken.

- Vervolgens mag je een kaartje van de stapel pakken.
- Voer uit wat er op het kaartje staat. De betekenis van de verschillende kaartjes staat op de laatste bladzijde van dit boekje. Leg het kaartje na je beurt op de aflegstapel. (Behalve 'het zwaard' natuurlijk!)

Wanneer is het spel over?

Spreek van te voren af of je voor variant a. of b. kiest.

- Als alle kaartjes op zijn.
- Als iemand op of voorbij het laatste vakje (het blauwe vakje) van het bord komt. Je hoeft dus niet precies op het laatste vakje uit te komen. Als je als eerste op of voorbij het laatste vakje komt, mag je nogmaals met de dobbelsteen gooien. Het aantal ogen wat je gooit, geeft aan hoeveel munten je extra mag pakken. De andere spelers komen niet meer aan de beurt. Het spel is nu afgelopen. (Als de kaartjes tijdens het spelen op zijn, mag je de kaartjes schudden en opnieuw gebruiken.)

Wie heeft er nu gewonnen?

De speler met de meeste munten is de winnaar. Als twee spelers evenveel munten hebben, telt ook het aantal zwaarden mee. Heb je de meeste munten en zwaarden, dan ben je de winnaar.

Voorrangsregel: de Touwbrug en het Schip

Om er voor te zorgen dat het spel goed verloopt, is er de **voorrangsregel**: eerst de **dobbelsteen**, dan het **vakje** en vervolgens het **kaartje**.

Wat nu?

Wat moet ik doen...

... als de munten op zijn?

Als er niks meer is kun je ook niks meer pakken. Het spel gaat wel gewoon door.

... als alle kaartjes op zijn?

Dan stopt het spel of je schudt de gebruikte kaartjes en legt ze opnieuw gedekt naast het speelbord. Spreek dit af *voor* je aan het spel begint.

... als ik bij een ander op het vakje uitkom?

Sla dit vakje over en neem het eerstvolgende vrije vakje.

... als ik moet betalen en geen munten heb?

Dan heb je mazzel. Je betaalt dan niks.

... als ik over een vakje met een munt heen ga?

Jammer maar helaas, alleen als je op het vakje staat mag je de munt pakken.

... als ik een kaartje met voetje(s) trek en zo bij iemand anders op het vakje uitkom?

Dan moet je nog een extra vakje terug.

... als ik bij het zinkende schip mijn zwaard wil gebruiken als verdediging?

Dat kan niet. Alleen tegen de piraat kun je je ermee verdedigen. Ook de botsing en de feestboot moeten gewoon betaald worden.

... als ik geen munten heb, wel op een vakje met munt uit kom en het kaartje van de zinkende boot trek?

Daarvoor hebben we de **voorrangsregel: dobbelsteen, vakje en kaartje**. De dobbelsteen brengt je naar het vakje. Voor het vakje krijg je één munt. Voor het kaartje moet je er drie betalen maar omdat je maar één munt hebt, kun je er maar één betalen. De rest vervalt.

Spelvarianties

De Touwbrug

- Voor de hele kleintjes (vanaf 3 jaar): zonder dobbelsteen en dobbelsteenkaartjes. Er hoeft dan ook geen winnaar te zijn. Het is een goed begin om de spelregels en het spelen van het spel te leren. De vaste volgorde is iets waar ze veel steun aan hebben.
- Als ze al goed kunnen tellen (vanaf 4 jaar) kunnen de dobbelsteen en dobbelsteenkaartjes worden toegevoegd. Dan kan het een heel kort en snel spel worden.
- Je kunt als winfactor invoeren dat je zo min mogelijk munten behaalt. Het is dan zelfs mogelijk om zonder munten te eindigen.
- In plaats van elke beurt één stapje te doen, kun je afspreken om met de dobbelsteen te gooien om te bepalen hoeveel stapjes er gedaan mogen worden. Je kunt hierop variëren door bijvoorbeeld af te spreken dat bij het gooien van een 3 of een 6 er drie stapjes gedaan mogen worden. Als er een 2 of een 4 gegooid wordt mogen er twee stapjes worden gedaan en bij een 1 of een 5 mag er één stapje worden gedaan.

Het Schip

- Voor een extra langdurend spel: zonder dobbelsteen. Je neemt net als bij de touwbrug elke beurt één stapje. Schud de kaartjes opnieuw als ze op zijn (vanaf 5 jaar).

Als variatie op beide zijden

(Je kunt ook een combinatie van de variaties spelen.)

- Als je 6 gooit mag je na je beurt nogmaals gooien. Je speelt dan twee beurten achter elkaar (vanaf 6 jaar).
- Als je 1 gooit raak je een munt kwijt en is je beurt voorbij. Je blijft staan waar je stond (vanaf 6 jaar).
- Als je 3 gooit krijg je een munt. Je mag je beurt gewoon afmaken. Je mag dus drie stapjes vooruit, nog een munt pakken als je op een vakje met een munt komt en een kaartje pakken van de stapel (vanaf 6 jaar).

Het Schip: een echte uitdaging (7 jaar en ouder)

Het spel wordt gespeeld volgens de basisregels. Aan het begin van het spel krijgen alle spelers twee kaartjes en twee munten. Je kaartjes houd je geheim. Net als bij het basisspel mag je bij elke beurt een kaartje pakken.

- Je mag maximaal vijf kaartjes (aan het eind van je beurt) in je hand hebben. Per beurt mag je maximaal één kaartje zelf spelen en één kaartje aan een ander geven. Degene aan wie je het kaartje geeft, moet meteen de opdracht op het kaartje uitvoeren. Je kunt het je tegenspelers dus extra moeilijk maken of je kunt je tegenspelers helpen. Je kunt

- in een beurt nul, één of twee kaartjes spelen. Denk goed na welke kaartjes je wegspeelt.
- Alle kaartjes hebben dezelfde regels als in het basisspel behalve de **piraat**. De piraat mag je gebruiken om zelf aan te vallen. Als je een munt bij een ander wegrooft, mag je die in je piratenzakje stoppen. Er is één maar: je tegenspeler kan een aanval van jou verdedigen door jou een kaartje met een **zwaard** te geven. Jij kunt je nu verdedigen door je tegenspeler weer een kaartje met een **zwaard** te geven. Heb je die niet, dan moet jij een munt betalen aan de piraat die je aangevallen hebt. Als je wel een kaartje met een zwaard hebt is het gelijkspel:

jullie hoeven allebei niets te betalen. De kaartjes met de piraat en de zwaarden zijn jullie wel kwijt.

Let op: Een ander aanvallen met een piraat kun je het beste doen als je een piraat (of een zwaard) van de stapel pakt en al een zwaard (of een piraat) in je hand houdt. Je verdedigingszwaard speel je dan als tweede kaartje voor jezelf. Als je de piraat als tweede kaartje aan een andere speler geeft kun je jezelf niet meer verdedigen.



Extra voor de ouders of leerkrachten

Het PiratenSpel is bedoeld om al vanaf jonge leeftijd te leren tellen, te vergelijken en samen te spelen. Omdat er voor de echte kleintjes geen winfactor hoeft te zijn is het een goede manier om de spelvolgorde te leren kennen zonder de frustratie van het verlies.

Het PiratenSpel is een spel dat vanaf zeer jonge leeftijd kan worden gespeeld; ongeveer vanaf 3 jaar.

De plaatjes zijn gemakkelijk te herkennen. Wat je er mee kunt doen is duidelijk afgebeeld. Bijvoorbeeld de **voetjes**: een pijl geeft de richting van het speelveld aan, maar de voetjes lopen de andere kant op. Eén voetje is één stap terug en twee voetjes is twee stappen terug.

De handelingen zijn altijd in dezelfde volgorde, ook als je het spel met een moeilijkheidsgraad speelt. Dit is van groot belang voor kinderen die moeilijk met veranderingen kunnen omgaan. Doordat de spelregels beetje aangepast kunnen worden aan de levensfase waarin het kind zich bevindt, is het PiratenSpel een spel waar u lang plezier van kunt hebben. Het tweezijdig bespeelbare speelbord sluit hierbij aan.

De spelers kunnen bij het spelen van het PiratenSpel strategieën ontwikkelen waarmee de tegenstander gehinderd kan worden. En als je alle variaties door elkaar speelt is het zelfs voor volwassenen een uitdaging. Dan worden strategie en tactiek van groot belang om te kunnen winnen.

Het spel bevat de volgende specifiek voor de doelgroep belangrijke educatieve elementen:

- **Samenspelen:** leren wachten op je beurt, leren krijgen en geven.
- **Vergelijken:** de afbeelding van de dobbelsteen op het kaartje vergelijken met de gegooide dobbelsteen.
- **Logica:** spelopbouw (doel: weten wat kan en mag tijdens je beurt). Symbolen leren herkennen om acties te kunnen uitvoeren.
- **Tellen:** munten, stappen, dobbelsteen.
- **Tactiek:** strategie om spel te winnen door inzicht te krijgen in eigen mogelijkheden en manieren te vinden om anderen te hinderen.

De betekenis van de verschillende kaartjes



Muntkaartjes

Je mag het aantal munten pakken dat staat afgebeeld (1, 2 of 3).

*(8 x 1 muntkaartjes,
3 x 2 muntkaartjes,
1 x 3 muntkaartjes)*



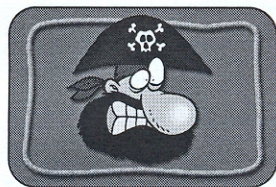
Dobbelstenen

Gooi 1x met de dobbelsteen. Als je een cijfer gooit dat ook op je kaartje staat, mag je één munt pakken. Staat het cijfer er niet op dan heb je ook geen munt verdiend.
(4 kaartjes)



Zwaard

Dit kaartje mag je houden. Als een piraat later een munt bij je wilt stelen kun je deze verslaan met je zwaard. Je munt mag je dan houden maar je zwaard ben je kwijt.
(5 kaartjes)



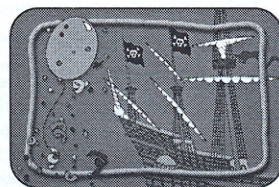
De piraat

De piraat komt één munt bij jou stelen.
(6 kaartjes)



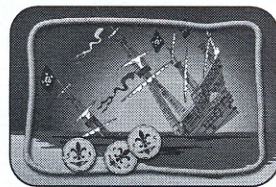
Voetjes met pijl

Ga één (bij 1 voetje) of twee (bij 2 voetjes) stappen terug.
*(4 x 1 voetkaartjes,
2 x 2 voetkaartjes)*



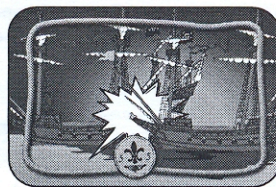
Feestboot

Je krijgt van iedere speler één munt.
(1 kaartje)



Zinkende boot

Je moet drie munten betalen.
(1 kaartje)



Botsing

Je botst tegen een andere boot, er slaat een munt overboord.
(1 kaartje)



© 2004 Opstelten Speelgoed.
All rights reserved.
www.opsteltenspeelgoed.com

vormgeving: [2DSign] www.zdsign.nl