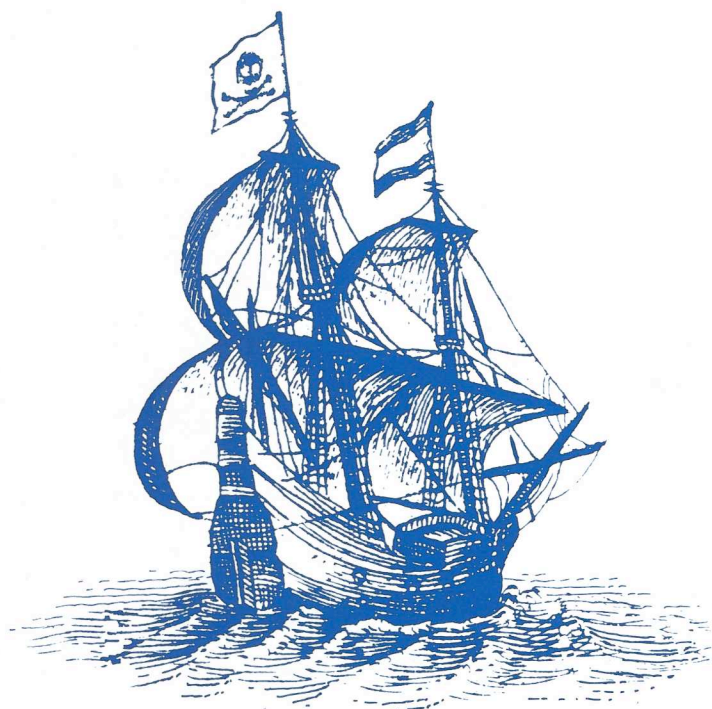


Reinhold Wittig

PIRATE
Inc.



PIRATE Inc.

Een snel spel voor twee spelers, met tactiek, bluff en ietwat geluk
Toehoren: plattegrond en regels, 10 grote speelstenen in twee kleuren
en 18 kaarten.

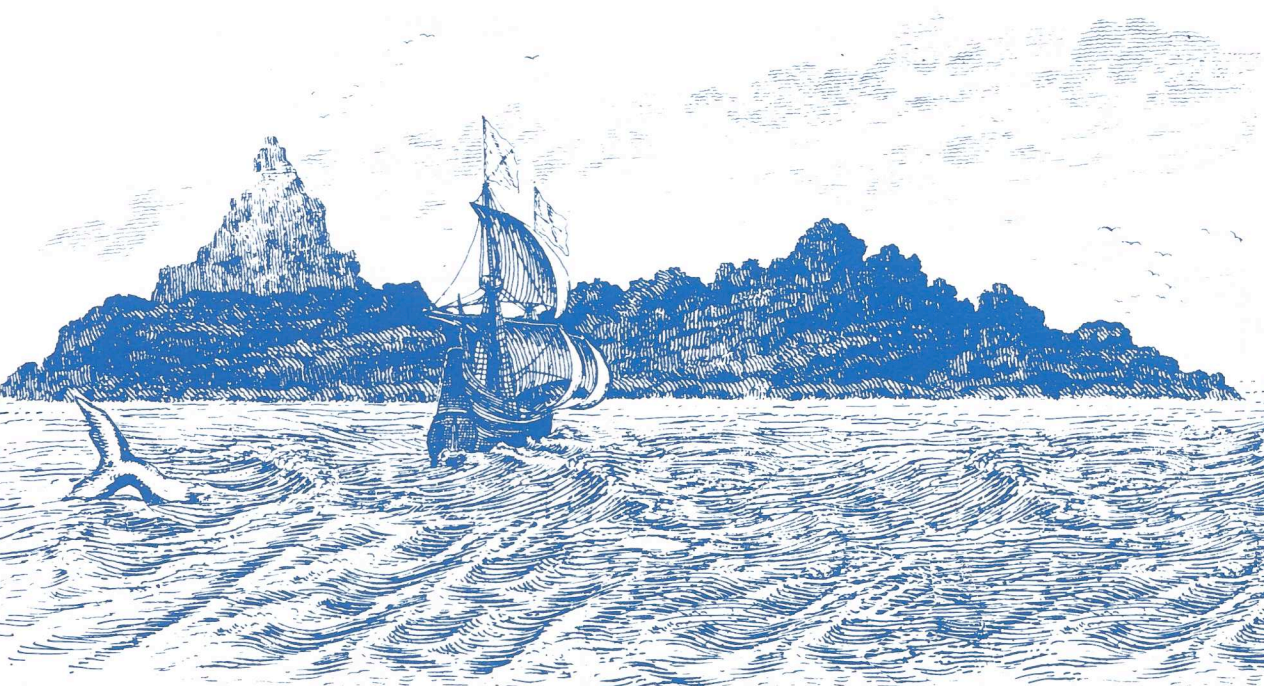
Verdere 10 kleine speelstenen zijn nodig voor de spelvariant.

Speelplan-Grafiek: Matthias Wittig.

Wie heeft er niet bij het lezen van het „Schateiland“ van R.L. Stevenson over nagepeinsd, hoe de zilverchat te vinden zou zijn, die Baron Trelwney en zijn mannen op het schateiland hebben achtergelaten? De juiste positie van de geheime bergplaats heeft Ben Gunn met coördinaten genoteerd en wel, voor alle zekerheid, onopvallend op oude zeekaarten.

Deze zeekaarten zijn in handen gekomen van twee rivaliserende zeerovermannschappen. De ene kent slechts de geografische breedte, de andere daarentegen alleen de geografische lengte van de schuilplaats of het eiland. Zij landen daar gelijktijdig, bespieden elkaar vanaf het begin en proberen achter het geheim van de andere groep te komen, om de schat te kunnen veroveren.

De plattegrond-kaart komt in contouren en belangrijkste morfologische elementen overeen met de originele kaart van Stevenson. Overigens heeft Stevenson eerst de antieke eiland-kaart ontworpen (samen met zijn stiefzoon Samuel Lloyd Osborne, aan wie het boek dan ook is opgedragen!) en pas daarna de beroemde geschiedenis bedacht.



SPELVOORBEREIDING: Elk der beide spelers ontvangt 5 grote speelstenen van één kleur en 9 kaarten, en wel of getallen of letters. Beide **kiezen** in het geheim een kaart en leggen die omgekeerd terzijde. Ieder kent nu een koördinaat van de schat. Nu wordt overeengekomen, wie begint. Omdat het spel heel kort duurt, moet men meteen meerdere partijen overeenkomen en daarbij afwisselend beginnen.

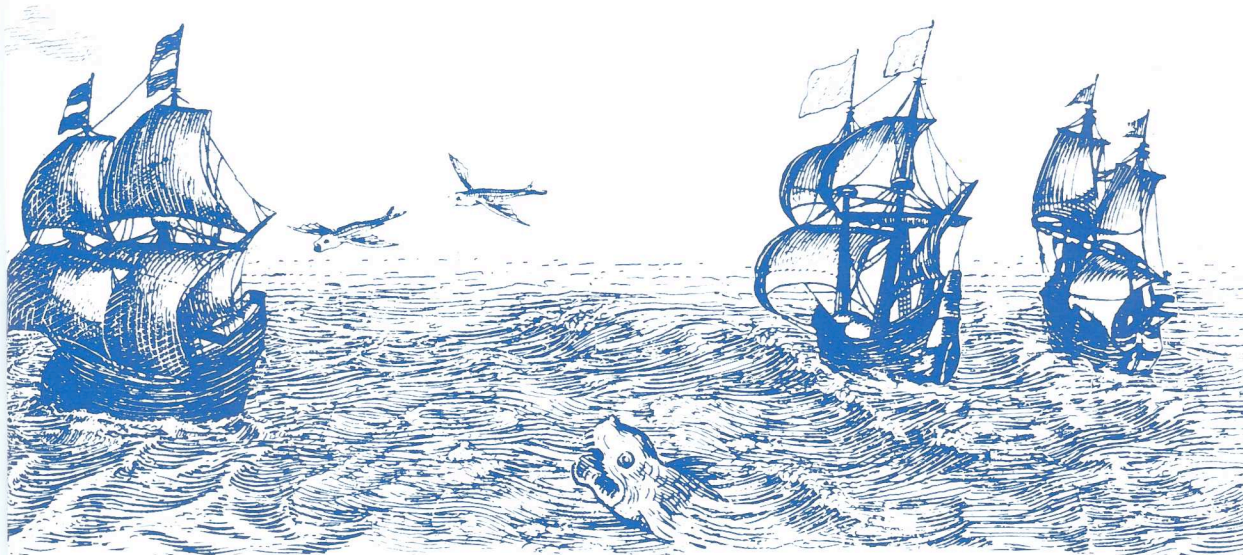
SPELVERLOOP: De spelers spelen om beurten. Eerst worden de stenen op het bord gezet. In deze spelfase mag op ieder veld steeds maar een steen staan. Zijn de 10 stenen gezet, dan wordt verzet of gesprongen.

VERZETTEN: Een zet voert op een aangrenzend veld, recht vooruit (niet diagonaal). Het veld kan leeg of door een of meer stenen bezet zijn. Dat kunnen eigen en/of opponenten zijn. De bovenste steen blokkeert die of die daaronder. Wil hij verder zetten, dan moet hij op een aangrenzend **leeg** veld zetten.

SPRINGEN: Een alleenstaande steen kan over aangrenzende stenen of torens uit meerdere stenen, in een recht lijn springen. Hij moet daarbij op een leeg veld belanden. Seriesprongen zijn geoorloofd evenals verandering van richting (zie tekening).



BLOKKADE: Men mag niet meer dan twee tegenpartij-stenen door bezetten blokkeren.



OMSINGELEN: Staan twee of drie tegenpartij-stenen opgestapeld, dan kan men ze omsingelen door de aangrenzende velden te bezetten. De bovenste steen kan zo niet verder zetten, want daarvoor heeft hij een aangrenzend leeg veld nodig. Men mag naar believen omsingelen, onafhankelijk van eventueel bestaande blokkades.

VERKENNING: Heeft men ergens drie eigen stenen op een veld staan, dan vraagt men de tegenstander of hij die reeks (koördinaat) ontdekt had. De medespeler antwoordt naar waarheid met Ja of Nee. In de „Vraagtoeren“ mogen ook stenen van de tegenstander zijn ingebouwd. Bij een positief antwoord komt een speler op de eerste plaats de preciese ligging van de schat aan de weet in het snijpunt van beide koördinaaten. Met deze wetenschap heeft hij een kleine voorsprong tegenover zijn medespeler, die overigens zijn zege beslist nog wel kan verhinderen!

EINDE VAN HET SPEL: Winnaar is diegene, die als eerste drie eigen stenen op het juiste veld, het snijpunt van beide koördinaaten heeft. In de „Overwinningstoren“ mogen eveneens stenen van de tegenpartij zijn ingebouwd.

BEN GUNN-SPEL: Als men meent, dat de kennis-voorsprong van de tegenstander niet meer is in te halen, c.q. ook, als de tegenstander al aan het begin op de eigen rij begint, dan moet men proberen door blokkeren en omsingelen een pat-situatie te veroorzaken. Als de tegenstander namelijk nog maar twee stenen vrij kan bewegen dan heeft hij geen mogelijkheid meer „Vraagtoeren“ te vormen.

In die situatie wordt „Ben Gunn“ gespeeld (ter herinnering: Ben Gunn heeft de schat op het „Schateiland“ van de zeerovers ontdekt en naar een nieuwe plaats overgebracht!). Uit beide kaartenstapels wordt een kaart getrokken en open gelegd. Beide spelers kennen nu die nieuwe positie van de schat. Wie het eerst daar drie stenen heeft, wint.

Eventueel kan men een speler op de jacht ernaar toe, een hernieuwde Ben Gunn afdwingen.



Bedreven spelers zullen snel merken, dat tactiek en bluff reeds bij het zetten van de eerste steen beginnen. Zet men hem op de gekozen eigen rij of ver weg daarvan? Zoekt men in de volgende partij dezelfde koördinaat nog een keer en start men precies zo? En blijf je kalm wanneer de tegenstander doelbewust een rij „afloopt“, die mogelijkwerijs zijn koördinaat is? Wellicht herkent men ook na een reeks van partijen de strategie van de medespeler, die deze dan zeker spoedig verandert.

SPELVARIANT:

Op het schateiland-plan kan een variatie op ons spel „wolf in schaapskleren“ goed worden gespeeld. Dat is een eenvoudig kinderspel, dat echter toch wel om logisch handelen vraagt.

Twee spelers spelen. De een zet 8 stenen als bergen c.q. hindernissen op het eiland en kiest een vrij veld als bergplaats voor de schat. Hij legt de beide koördinaat-kaarten van dit veld omgekeerd terzijde.

Voor het zoeken naar de schat krijgt de tweede speler 8 zeerovers (grote stenen in twee kleuren). Hij zet de ene na de andere op de plattegrond. Bij ieder vraagt hij, of de piraat de plaats van de schat ziet of erop staat. Zijn medespeler antwoordt naar waarheid. **Zien** kunnen de geluksridders alleen in een rechte lijn (zoals de torens bij schaak zetten), maar niet over de hindernissen heen. Een zeerover, die gezet is wordt niet verder bewogen. Vinden de zeerovers het schatveld, dan winnen zij.

Ook dit spel verloopt in een vlot tempo. Er moet veelvuldig met rollenwisseling worden gespeeld, opdat enerzijds de prikkel van de listige geheime bergplaats wordt gezien en anderzijds de planmatige handelwijze bij het zoeken naar de schat wordt geleerd.

Bij deze spellen moet aan toekomstige scheepsjongens de koördinaat-kaarten worden getoond, opdat zij de kuiperijen van de piraten goed leren onderkennen.

