



SPACE-PIRATE

Een doos behoudt:

- Een galaxie (plaat met 143 gaten).
- Zestig voorwerpen zonder identificatie, verdeeld als volgt:
 - twee witte «ovni's», met koppen van verschillende kleuren;
 - acht blauwe «ovni's» met 4 koppen in twee verscheidene kleuren;
 - vijftig «ovni's»: 25 kleur rood
25 kleur geel.
- Een onderstel voor het rangschikken van de «ovni's».
- Spelregel in acht talen.

Spelregel

De «SPACE PIRATE» is een strategie-spel bestemd voor kinderen in ouderdom van de lagere school, zowel meisjes als jongens, evenals voor volwassenen.

- Space Pirate speelt zich met twee spelers. Het spel wordt op een tafel geplaatst zodat iedere speler de bak met de pions van zijn kleur voor hem heeft.
- Men begint met te loten om te weten welke van de twee spelers de partij gaat starten.
- De speler die begint, plaatst het wit vrijwiel met zijn kleur in een van de gaten van de eerste rij voor hem (*fig. I*).
- De andere speler doet daarna hetzelfde.
- De spelers plaatsen dus ieder op hun beurt en in hun respectief kamp, een vrijwiel met hun kleur naast een andere. Na het plaatsen van ieder vrijwiel, moet men het eerste wit vrijwiel op zichzelf draaien om zeker te zijn dat het spel niet geblokkeerd is. Dit is imperatief: op geen enkel ogenblik van de partij mag het spel geblokkeerd zijn, zowel in een kamp, dan in het andere. De vrijwielen plaatsen zich in even welke richting voor zover dat ze zich aanraken en draaien met de eerste witte vrijwiel (*fig. II*).
- Als een speler zijn tegenstrever ziet te snel naar zijn kamp komen, kan hij door middel van een van zijn 4 «Pirate» vrijwielen het vooruitlopen van de tegenstrever stop zetten met het plaatsen van dit «Pirate» vrijwiel aan het einde van een «ovni» keten, die de tegenspeler reeds samengesteld heeft (*fig. III*).
- Zodoende geblokkeerd kan de tegenspeler niet meer voortgaan, en moet hij langs een andere kant opnieuw starten, terwijl hij zich verzekert dat zijn gans spel normaal draait.
- Gedurende de partij zeerooven de spelers zo hun spel wederkerig.
- **Het doel van het spel** is in feite de eerste te zijn om het spel van de tegenspeler te gaan doen draaien met behulp van het eerste vrijwiel (het wit). De eerste speler die zich aan het spel van de andere verbindt, streekt op een van zijn vrijwielen, wint de partij, indien na het plaatsen van dit vrijwiel, hij het geheel spel doet draaien (*fig. IV*).
- Hij kan ook hetzelfde resultaat bereiken, zonder zich aan een van de «ovni's» van de tegenspeler te verbinden, maar met zich rechtstreeks te verbinden aan een van zijn eigen zeeroovers «ovni's», die hij tijdens de partij geplaatst heeft (*fig. V*).
- Het is verboden een pion die op de galaxie geplaatst werd, te verplaatsen of terug nemen; een pion die men los gelaten heeft, is een slag dat gespeeld is.
- Voor de volwassenen en de specialisten kan men bij de aanvang van de partij het spel ontwikkelen. Men bepaalt sedert het begin dat de witte pions in dezelfde richting zullen moeten draaien, wanneer alle vrijwielen ingegrepen zijn. Degene die het gans spel doet draaien en het goede resultaat niet bereikt is verliezer.
- Speel niet te snel, denk goed na en maak vooral veel plezier!

