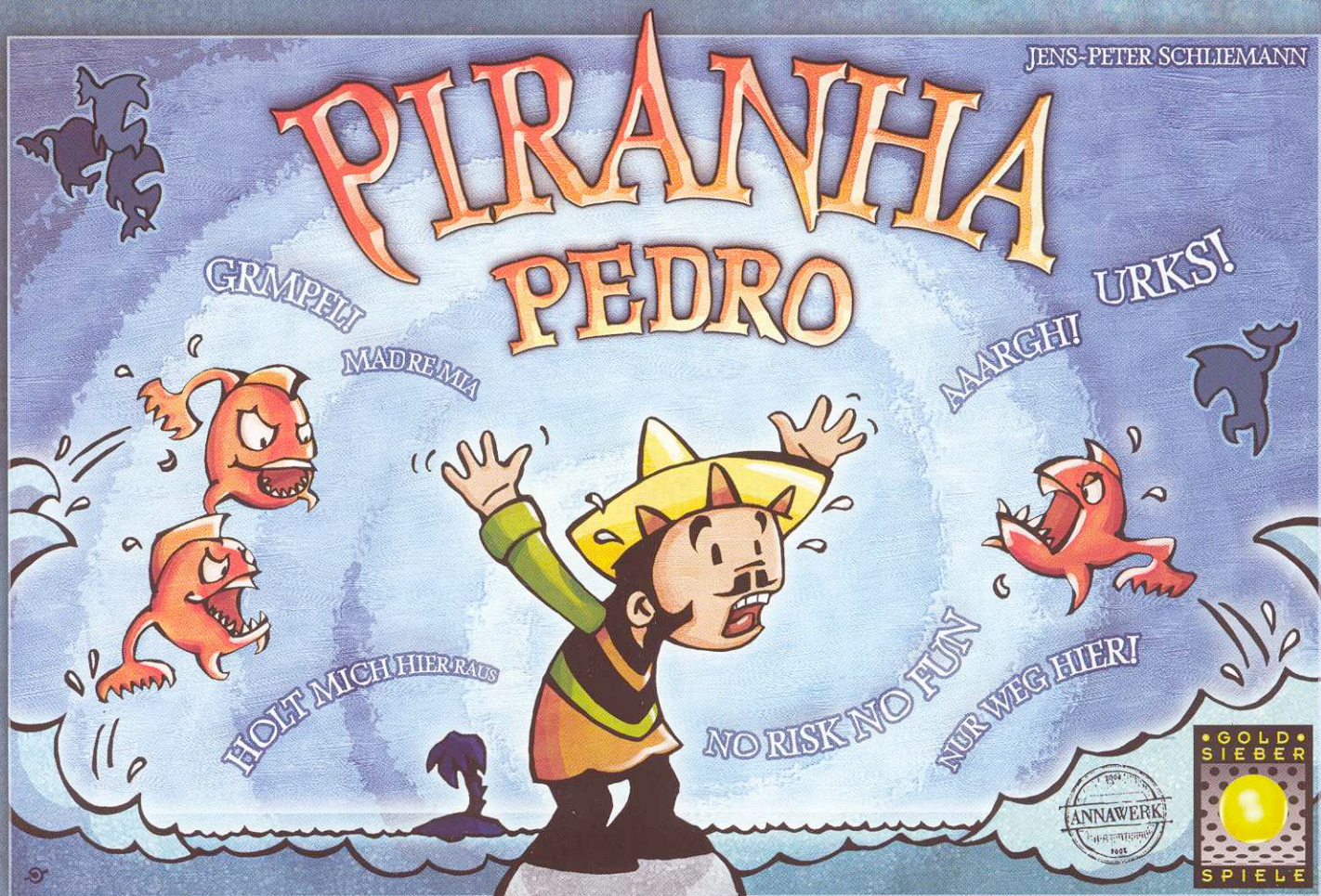




Spelregels

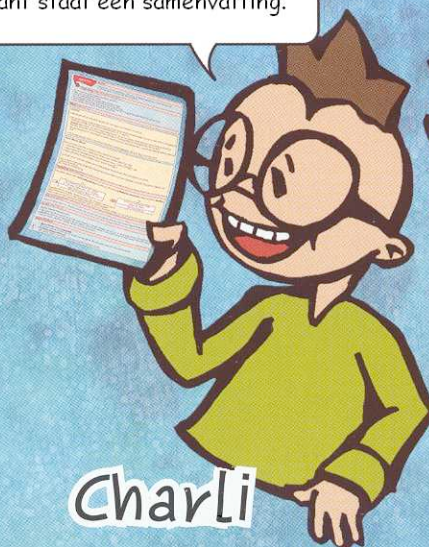
Hee kijk eens!
De regels zijn
een stripverhaal.
Die lees ik eens
rustig door.

Nee, laten we liever snel
beginnen. Hier op de achter-
kant staat een samenvatting.

Natuurlijk! Want
jij bent al een
"ervaren speler".



Anna



Charli



Benny

spelers:
2 tot 6
Leeftijd:
vanaf 8 jaar
Speelduur:
Ong. 30 min.



PIRANHIA PEDRO

van Jens-Peter Schliemann



Vorbereitung



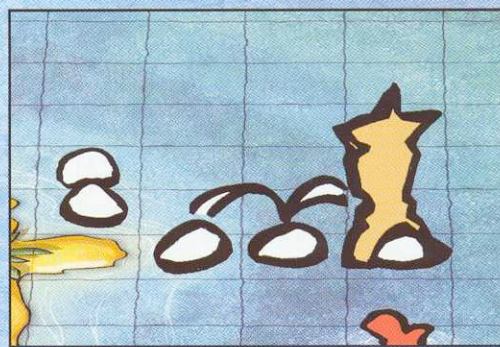
Startopstelling





De eerste loopronde









Ik, uh, moet er 3 naar de waterval.



Ok, eerst 1 veld en dan....

Weer natte voeten, haha.



Arme stakker. Heeft er niemand verteld dat je niet over de rand van het bord mag vallen?



Maar ik heb nog 5 stenen, 5!



Helaas, in het diepe water helpen die niet. Pak maar een piranha.



Grrrr...



En weer een waardering



Dat was een korte ronde. Maar dan krijg ik wel meer stenen: 6.

Ik ook!

Ik maar 5.



En van Anna krijg ik de sombrerokaart.



Piranha alarm!

Nieuwe ronde, nieuwe



2 naar het oerwoud. Nu heb ik jullie!



Dat kost me 2 stenen. Hmm, Pedro past niet over deze steen!

Tss Benny, dan wissel je de steen toch gewoon om.



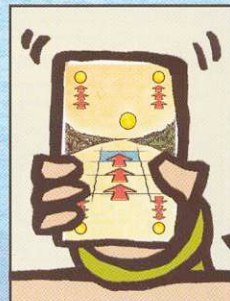
Ok, dan is Charli aan de beurt. Charli?!



Ik ben er niet!



Kom, kom. Laat je kaart zien!



3 naar de zon. Nu snap ik het. Tjonge!



1... slik....



en 2: hap! daar staat een piranha.



Pas op Charli! Niet op een piranha staan hoor. Heb je dat niet geleerd van je moeder. Nu gaan we waardenen.



Niks waardering! Afgelopen. Ik krijg mijn 2e piranha en daarmee is het spel ten einde. Boehoe! Snif!



Einde

We hebben gewonnen... Jippii!!



En om Charli te troosten, heb ik iets bijzonders gemaakt! Licht uit...



Scheur!

Ritsel!

Plak!

Licht aan!



Super



spelbedenker:
Jens-Peter Schliemann

Tekeningen:
Marcel-André Cassasola
Merkle

Redactie:
Team Annaberg

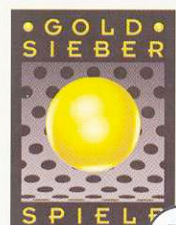
Goldsieber Spiele
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
D-90763 Fürth

© 2004 by Noris Spiele
Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany
www.goldsieber.de

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Er zitten kleine onderdelen bij.

Kleur en wijzigingen voorbehouden.
www.team-annaberg.de

Vertaling:
Raymond Adriaans, Jos Vaes en
Stef Noordermeer
www.rollthedice.nl



Controlelijst

Materiaal

1 speelbord, 1 Pedro-figuur, 7 Piranha's, 72 Loopkaarten, 4 Landschapkaarten, 1 Sombrokerkaart en meer dan 100 Carrara-stenen.

Vorbereiding (zie startopstelling op bladzijde 2)

- Zet de 7 Piranha's op de gemarkeerde watervelden.
- Plaats Pedro boven op de Palmboom.
- Leg aan elke zijde van het speelbord 1 landschapkaart.
- Geef de startspeler de Sombrokerkaart.
- Elke speler neemt 1 setje loopkaarten (elk 12 kaarten met dezelfde kleur op de achterkant) in de hand.
- Iedere speler legt 4 stenen als voorraad voor zich op tafel.

Spelverloop (zie bladzijde 3)

Loopronde

1. Alle spelers kiezen gelijktijdig een van hun handkaarten uit en leggen deze gesloten voor zich neer.
2. De speler met de Sombrokerkaart draait als eerste zijn kaart open en verplaatst Pedro evenveel stappen als pijlen op zijn kaart (1, 2 of 3) in de aangegeven richting (dorp, zon, oerwoud of waterval).

Let op: voordat Pedro in een leeg waterveld stap, moet de speler 1 steen uit zijn voorraad op dit vakje leggen. Nadat een speler Pedro heeft bewogen, schuift deze de gespeelde kaart dicht half onder het speelbord.

Nu draait de volgende speler, in de richting met de klok mee, zijn kaart open en verplaatst Pedro. Dit gaat zo verder tot alle spelers aan de beurt zijn geweest.

3. De Sombrokerkaart wordt nu aan de linker buurman doorgegeven en de volgende loopronde kan beginnen.

Pedro valt in het water

De **loopronde** wordt onmiddellijk **afgebroken** wanneer een speler:

- een **steen** moet leggen maar er geen meer op voorraad heeft (zie bladzijde 4) of,
- Pedro buiten de **rand** van het speelbord moet bewegen (zie bladzijde 5) of,
- Pedro op een **Piranha** loopt (zie bladzijde 6).

Als **straf** moet deze speler een **Piranha** naar keuze van het bord nemen en voor zich afleggen.

Alle in deze loopronde gespeelde kaarten worden nu half onder het speelbord afgelegd (ook de kaarten die nog niet zijn open gedraaid).

Nu volgt de waardering:

Waardering (zie bladzijde 5)

Alle spelers leggen hun **resterende stenen terug** in de voorraad. Voor de overgebleven handkaarten krijgen de spelers **nieuwe stenen**:

voor:		voor:	
	elke loopkaart met 1 pijl		een enkele kaart met 2 pijlen
	elke 2 loopkaarten met 2 pijlen		kaarten met 3 pijlen
	krijg je steeds 1 steen.		krijg je geen stenen.

Aansluitend nemen alle spelers weer **alle 12 loopkaarten** op de hand.

De **sombrokerkaart** wordt aan de linker buurman doorgegeven.

Pedro start op het veld waar hij stond voor hij het water in viel. Alle stenen blijven liggen en er start een **nieuwe loopronde**.

Einde van het spel (zie bladzijde 6)

Zodra een speler zijn 2e Piranha krijgt heeft deze verloren en eindigt het spel. Alle andere spelers hebben dan gewonnen.

Spel met 2 spelers (zie bladzijde 7)

Bij 2 spelers gelden de volgende uitzonderingen:

- De **speler met de sombrokerkaart** legt **2 kaarten** in plaats van 1 gesloten voor zich op tafel. Hij draait eerst 1 kaart open en verplaatst Pedro. Daarna is de andere speler aan de beurt. Vervolgens draait de eerste speler zijn 2e kaart open en verplaatst Pedro nog eens. Pas dan wordt de Sombrokerkaart doorgegeven en start de volgende loopronde.
- Het spel is ten **einde** zodra een speler zijn **3e Piranha** krijgt.

Zeldzame situaties

- **Alle loopkaarten zijn uitgespeeld:**

De spelers nemen alle 12 loopkaarten weer op de hand en speler verder tot iemand een Piranha krijgt.

- **Te weinig stenen:**

Als de voorraad met stenen op is krijgen spelers geen stenen meer in de waarderingsronde.