

SOS Pirates!

Een opwindende achtervolging
van Wolfgang Kramer

Spelers: 2 – 4 personen

Leeftijd: vanaf 5 jaar

Speelduur: ca. 20 minuten



Spelmateriaal

- 20 Voorraadkaarten
- 12 Boten waarvan
 - 3 x gele
 - 3 x paarse
 - 3 x groene
 - 3 x rode
- 3 Piratenschepen
- 2 Dobbelstenen
- 1 Spelbord



Vorraadkaarten



Boten

Dobbelstenen



Spelbord



Piratenschepen



Spelidee

Je bent met je boot vertrokken op je thuishiland om van een leuke dag op zee te genieten.

Maar plots komt er een hevige storm op die jullie dwingt om te schuilen op het avontureneiland.

Als de storm weer gaat liggen en jullie terug naar huis willen varen, worden jullie verrast door de schepen van de Zwarte Piraat.

Hierop volgt een spannende achtervolging rond het avontureneiland.

Wordt iemand van jullie gevangen, dan wordt je bootje

weggesleept naar het Pirateneiland waar je het dek moet schrobben van het grote piratenschip.

Toch zijn jullie moedig en jullie kunnen je vrienden opnieuw bevrijden.

Enkel als het jullie samen lukt om de piraten te slim af te zijn, kan je de thuishaven bereiken en het spel samen winnen!

Overleven jullie het kleine avontuur, dan kunnen jullie de varianten voor ervaren zeerotten eens uitproberen. Onder het motto: 'Eén voor allen en allen voor één!'



Spelvoorbereiding van het kleine avontuur

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Er worden 2 piratenschepen geplaatst op de vlakken waarnaast een piratenschip staat afgebeeld.

Op de tekening hieronder kan je zien dat er nog een derde veld voor een piratenschip op het bord staat, maar dit blijft leeg voor het kleine avontuur.

Tijdens het spel hebben deze drie velden geen functie; ze geven enkel de startplaats van de piratenschepen aan.

Elke speler kiest een kleur en neemt een boot van deze kleur. De boten worden op het avontureneiland in het midden van het spelbord geplaatst.

De resterende bootjes, het derde piratenschip en de voorraadkaarten worden terug in de doos gelegd.

De dobbelstenen worden naast het spelbord gelegd. De jongste speler mag als eerste beginnen. Daarna verlopen de beurten in klokwijszin.

Spelopbouw voor vier spelers:

Veilige inham



Dobbelstenen

Piratenschepen

Veilige inham



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, werpt met beide dobbelstenen en kiest welke dobbelsteen hij voor zijn boot gebruikt en welke hij voor het piratenschip houdt. Hij kiest ook of hij eerst zijn eigen boot verplaatst of toch eerst het piratenschip. Jullie mogen elkaar natuurlijk helpen, maar de speler die aan de beurt is, mag steeds beslissen wat hij uiteindelijk zelf doet.

Boten verplaatsen

De boten vertrekken op het eerste veld in de baai van het avontureneiland. De bootjes mogen enkel voorwaarts verplaatst worden. De vakken duiden de vaarrichting aan met de puntzijde van de tekening. De verschillende boten mogen elkaar steeds inhalen en kunnen ook zonder problemen op hetzelfde veld staan.

Opgepast: Je moet steeds het aantal stappen vooruitgaan dat overeenkomt met het aantal ogen op de dobbelsteen. Meer uitleg hierover vind je in het stuk "Gered!".



Thuseiland

Boot op het avontureneiland

Startveld

Velden met reddingsboei

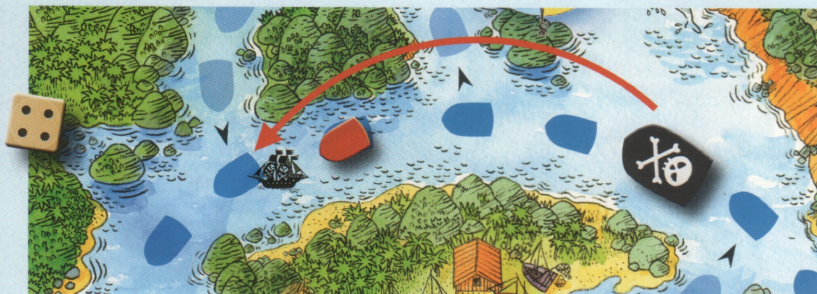
Pirateneiland

Op de lichtblauwe vlakken van de inhammen, zijn de boten steeds veilig voor piraten. Piratenschepen zijn namelijk te breed om hierin te varen. Zitten de piraten je op de hielen, neem dan zeker de toevlucht tot deze veilige inhammen!



Piratenschepen verplaatsen en boten enteren

Net als jullie eigen bootjes mogen piratenschepen alleen voorwaarts varen. Ze mogen elkaar ook inhalen en zich samen op hetzelfde vlak bevinden. Enkel in de inhammen kunnen ze niet varen, daarvoor zijn de piratenschepen immers te breed.



Vaart een piratenschip op of over een veld waar een gekleurd bootje staat, dan entert hij dit bootje. De piraten komen op het bootje, nemen het roer over en slepen het bootje naar het gevreesde pirateneiland.

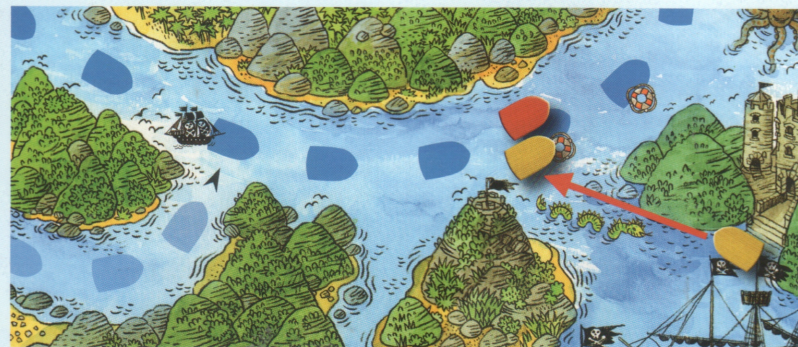


Ook wanneer een gekleurde boot zelf over een vlak verplaatst wordt waarop al een piratenschip staat, dan wordt hij geënterd en naar het pirateneiland geslept.

Opgepast: Een piratenschip kan in een beurt meerdere boten enteren.

Boten bevrijden van het pirateneiland

Staat er een boot op het pirateneiland, dan mag de eigenaar ervan zijn beurt gebruiken om een boot van zijn vrienden te verplaatsen. Dit kan tot zijn boot weer bevrijd is. Om een gevangene boot te bevrijden, moet een boot op een vlak staan waarnaast een reddingsboei staat afgebeeld.



Een boot die bevrijd is, wordt dan op het vlak met de reddingsboei geplaatst. De eigenaar van de boot kan bij zijn volgende beurt terug gewoon meespelen.

Gered!

Een boot is gered wanneer de eigenaar de dobbelsteen zo werpt dat het aantal ogen overeenkomt met het aantal stappen die nodig zijn om precies op één van de groene velden aan het thuseiland te komen staan.



De boot wordt dan onmiddellijk op het thuseiland gezet, om de haven met de groene velden vrij te maken voor de andere spelers. Is het aantal ogen op de dobbelsteen te hoog om precies op de groene velden te komen, dan mag hij de haven niet binnenvaren. In dit geval kan de speler ervoor kiezen om zijn schip niet te verplaatsen of om een nieuw rondje te varen rond het avontureneiland. Wat de speler ook kiest, één van de piratenschepen moet altijd verplaatst worden.

Opgepast: Als een speler zijn boot al aan land gekregen heeft, blijft hij verder spelen om zijn vrienden te helpen. Wanneer hij aan de beurt is, gooit hij de dobbelstenen en mag dan een boot van zijn medespelers verplaatsen.



Einde van het spel

Het spel is voorbij wanneer er geen enkele boot meer op een donker- of lichtblauw vlak staat.

Als jullie alle boten op het thuseiland kunnen brengen, dan hebben jullie de piraten overwonnen.

Proficiat!

Was de Zwarte Piraat jullie toch te slim af en houdt hij minstens één boot op zijn eiland gevangen, dan hebben jullie het spel samen verloren.

Probeer dan zeker nog eens. Deze keer lukt het jullie vast wel om de piraten te slim af te zijn!



Variant voor ervaren zeerotten

Ervaren zeerotten spelen het spel met 2 of zelfs 3 schepen van hun kleur. Het is dan immers een hele uitdaging om de piraten te snel af te zijn!

De speler die aan de beurt is, mag kiezen welke van zijn bootjes hij wil verplaatsen. Verder blijven de spelregels en het verloop van het spel volledig gelijk. Het doel van het spel blijft ook hier: 'Alle boten terug thuis krijgen'.



Varianten voor de grote zeevaarder

Als je nog een grotere uitdaging zoekt, dan kan je de spelregels als volgt aanpassen:

- Alle boten worden op het spelbord gezet samen met de 3 piratenschepen. Elke speler heeft dus drie boten van een kleur.
- Bij een spel met 2 spelers heeft elke speler 2 kleuren om mee te spelen.
- Bij een spel met 3 spelers is één kleur neutraal, deze boten kunnen dus door alle spelers tijdens hun beurt verplaatst worden.

- Elke speler krijgt ook 5 voorraadkaarten of 10 in een spel met 2 spelers.

- Alle 12 boten moeten veilig in de thuishaven geraken. Het spelverloop blijft hetzelfde als in de twee gemakkelijkere varianten, mits volgende aanpassingen:

- Je speelt steeds met je eigen boten. Als een speler niet met een van zijn eigen boten kan spelen, verplaatst hij een neutrale boot. Is er geen neutrale boot beschikbaar, dan mag hij een boot van een medespeler verplaatsen.

- Bij een spel met 2 spelers mag je pas met een boot van je tweede kleur spelen als de boten van je eerste kleur in de thuishaven of op het pirateneiland liggen.

- De piratenschepen mogen elkaar niet inhalen en mogen ook niet samen op één vlak staan. Kan een piratenschip zich hierdoor niet verplaatsen, dan moet er met een ander piratenschip gevaren worden.

- Telkens je met je boot een inham invaart, moet je een voorraadkaart afleggen en uit het spel nemen. Als je geen voorraadkaartjes meer hebt, kan je je toevlucht niet meer nemen tot de veilige inhammen.

- Als je samen met een speler op hetzelfde vlak staat, kan je hem voorraadkaartjes geven of vragen.

- Een boot kan alleen door een medespeler van het pirateneiland bevrijd worden als de eigenaar of zijn bevrijder een voorraadkaart aflegt en uit het spel neemt.

- Als je je eigen boot van het eiland bevrijdt of als er een neutrale boot bij de bevrijding betrokken is, hoeft niemand een voorraadkaart af te leggen.



U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Mocht er toch een aanleiding zijn, dan mag u uw klacht rechtstreeks richten tot Amigo. Heeft u nog vragen? Ook dan helpen we u graag!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail:hotline@amigo-spiele.de

@ AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI