



De wiebelige stapelpret voor behendige matrozen Voor 2-4 spelers van 5-99 jaar

Inhoud

- | | |
|---|--|
| 1 schip
(bestaand uit een frame
en gestanst karton) | 28 fiches |
| 1 waterspiegel | 12 vaten in drie verschillende kleuren |
| | 3 matrozen (schroeven) |
| | 1 kleurendobbelsteen |

Wat een deining!

De vlijtige matrozen stapelen vaten aan dek, terwijl het schip in de hoge golven heen en weer schommelt.

Hoe hoger de stapel vaten, des te behendiger moet je zijn. Alleen zo blijft alles in evenwicht en blijven alle vaten op elkaar staan.

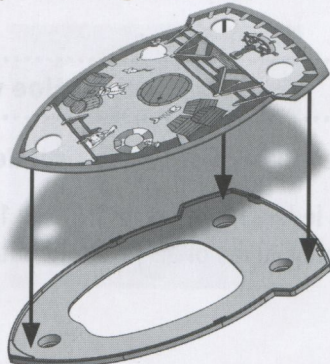
Doel van het spel is, alle twaalf vaten op elkaar te stapelen zonder dat de toren omvalt. Wie de meeste fiches verzamelt, wint het spel.



Voordat jullie met het spel beginnen,

haal je het **scheepsdek**, de **waterspiegel** en de **fiches** voorzichtig uit het karton.

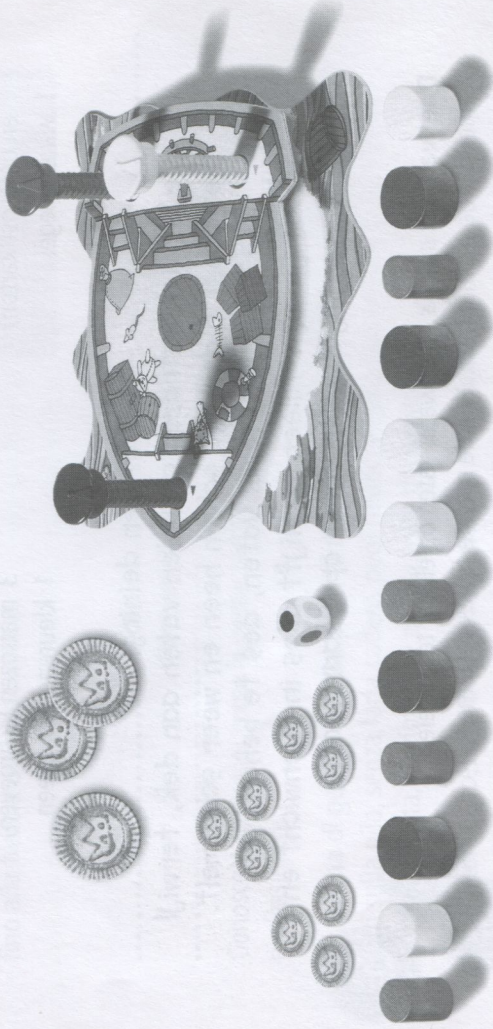
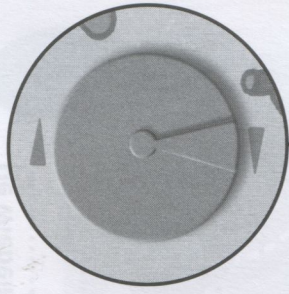
Dan pak je het **scheepsdek** en druk het vervolgens voorzichtig in het groene **frame**, tot het dek in het frame vastzit en beide onderdelen samen een **schip** vormen.



Schroef de gekleurde **matrozen** in de gaten van het schip met dezelfde kleur pijl.
Als je het **schip** omdraait en de schroeven ca. 5 mm uitsteken, zitten ze goed.

Leg de **waterspiegel** in het midden op tafel. Zet het schip zo op de waterspiegel, dat de schroeven boven de gaten van de waterspiegel staan. Draai de wimpels op de mutsen van de matrozen in de richting van de pijlen.

De **vaten** worden in een willekeurige volgorde naast het schip gezet en de **kleurendobbelsteen** wordt klaargelegd. Iedere speler krijgt drie **fiches** en legt die voor zich neer.



Het spannende stapelen kan beginnen!

Hoe vaak wordt gestapeld?

Een spel bestaat uit **drie rondes**.

In iedere ronde probeer je alle 12 vaten te stapelen. Een ronde is beëindigd als er vaten vallen of als je alle 12 vaten op elkaar hebt gestapeld.

1. Gooien

De kleinste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel met de wijzers van de klok mee.

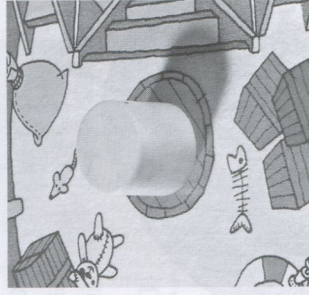
Ben je aan de beurt, dan gooi je **eerst** met de kleurendobbelsteen. De dobbelsteen laat zien welke matroos je later moet draaien.

2. Stapelen

Nu komen de vaten op het schip.

Als je **rood, geel of het klavertje** gooit, zet je een vat op het schip. Gooi je **blauw**, dan mag je geen vat op het schip zetten.

Nu mag je **stapelen**. Pak altijd het eerste vat uit de rij. Zet het vat op het ronde vlak in het midden van het schip. Alle vaten worden daar op elkaar gestapeld.



3. Een matroos draaien

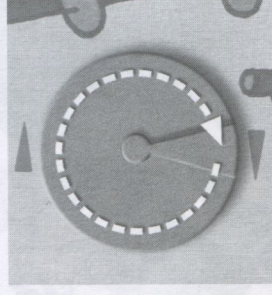
Gooi je **rood, geel of blauw**, dan moet je de matroos in de overeenkomstige kleur draaien.

Gooi je het **klavertje**, dan mag je kiezen welke matroos je draait. Je kunt het beste de matroos draaien die nog niet zo vaak gedraaid werd. Dan maak je de scheve kanten weer een beetje gelijk en gaat het stapelen weer wat makkelijker.



Draai de matroos een hele slag in de richting van de pijl. Daarbij draai je de matroos net zo lang, tot de wimpel op zijn muts weer in de uitgangspositie staat. Daardoor beweegt het schip en ligt scheef.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Overzicht

1. **Gooien**
2. **Stapelen**
 - ▶ rood / geel / klavertje
 - = een vat stapelen
 - ▶ blauw
 - = geen vat stapelen
3. **Een matroos draaien**
 - ▶ dobbelsteen geeft de kleur aan
 - ▶ klavertje = willekeurige kleur

Vaten overboord!

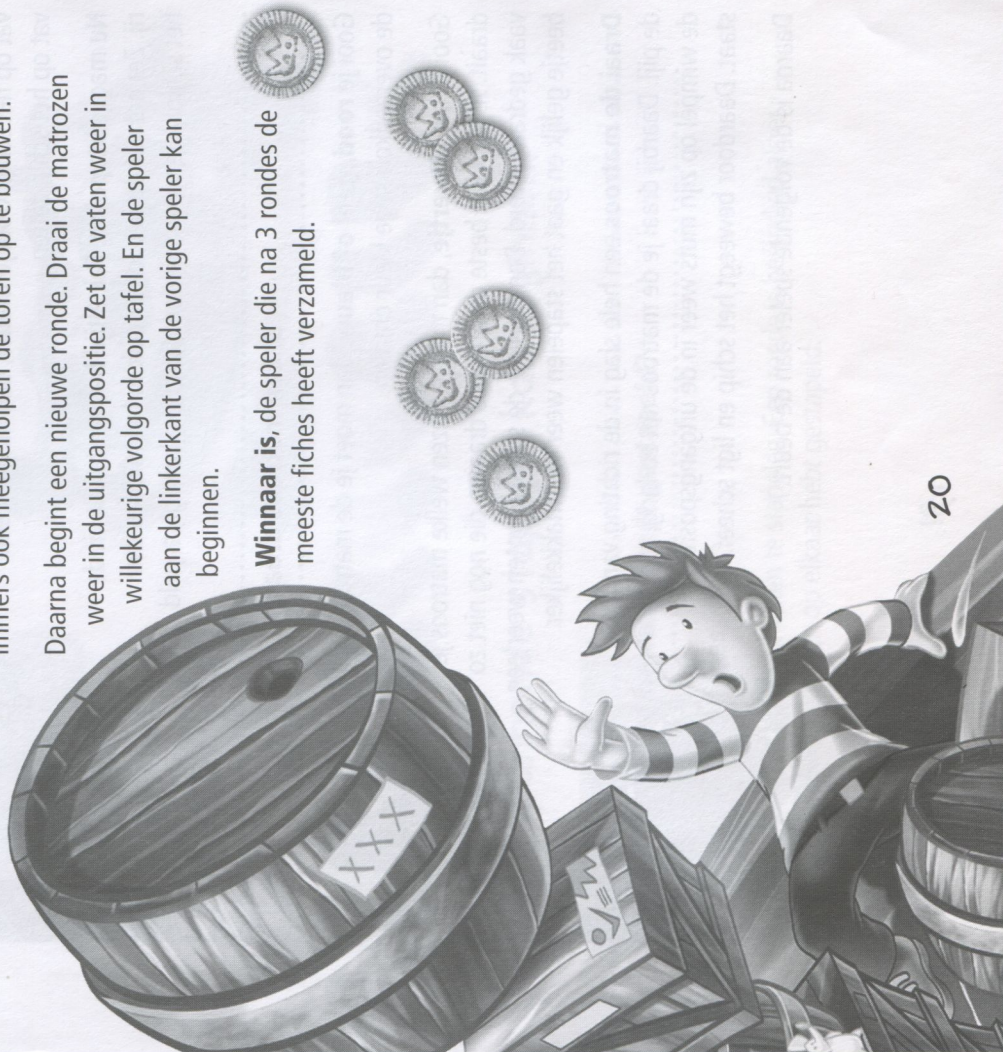
Valt de toren tijdens je beurt om, dan moet je één van je fiches inleveren. De ronde is daarmee ten einde.

Hoera, alle vaten aan boord!

Lukt het je, het twaalfde en laatste vat op de toren te stapelen, zonder dat hij omvalt, dan is de ronde ook ten einde. En je krijgt als beloning twee fiches en alle andere spelers krijgen één fiche, want zij hebben immers ook meegeholpen de toren op te bouwen.

Daarna begint een nieuwe ronde. Draai de matrozen weer in de uitgangspositie. Zet de vaten weer in willekeurige volgorde op tafel. En de speler aan de linkerkant van de vorige speler kan beginnen.

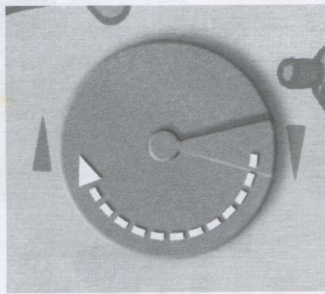
Winnaar is, de speler die na 3 rondes de meeste fiches heeft verzameld.



Varianten

Voor lichtmatrozen

Zijn jullie nog nieuw aan boord? Wil je het spel eerst leren kennen en een makkelijke variant uitproberen? Dan kunnen jullie een ronde met negen vaten spelen **of** de matrozen bij iedere beurt niet een hele, maar een **halve slag** met de wijzers van de klok mee draaien. In dit geval gaat de wimpel op de matrozenmuts van de uitgangspijl naar de pijl aan de tegenoverliggende zijde.



Voor oude zeerotten

Heb je al vaker over de oceaan gevaren? Probeer dan deze variant voor gevorderden eens:

Denk je **voordat** je gaat gooien dat je geen vat meer op de toren kunt zetten zonder dat die omvalt, dan mag je een beurt overslaan. Dat kost je wel een fiche die je weer bij de voorraad teruglegt.

De volgende speler mag **niet** ook een beurt overslaan, maar moet zijn geluk beproeven. Lukt het hem nog een vat te stapelen **en** de matrozen te draaien, dan krijgt hij de fiche die de speler daarvoor heeft ingeleverd.

Belangrijk: bij deze variant betaalt de speler altijd **twee** fiches als de toren omvalt!

Verder blijven de spelregels zoals hiervoor beschreven.

Le jeu d'équilibre des habiles matelots

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans



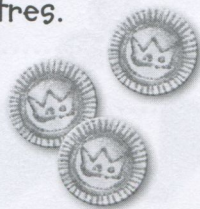
Contenu

1 bateau (composé de sa coque et de son pont prédécoupé)	28 jetons
1 plaque Mer	12 tonneaux de 3 couleurs différentes
	3 marins (vis)
	1 dé Couleurs

Quelle mer !

Les marins se démènent pour empiler tous leurs tonneaux sur le pont, tandis que le bateau ne cesse de tanguer dans les hautes vagues. Plus la pile de tonneaux grandit, plus il s'agit d'être adroit. C'est la seule solution pour que tous les tonneaux restent bien en équilibre les uns sur les autres.

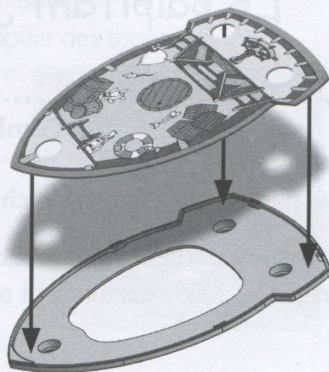
Le but du jeu consiste à empiler les 12 tonneaux, sans faire tomber la pile, pour gagner le plus de jetons.



Avant de commencer

Détachez le **pont du bateau**, la **plaque Mer** et les **jetons** des planches prédécoupées.

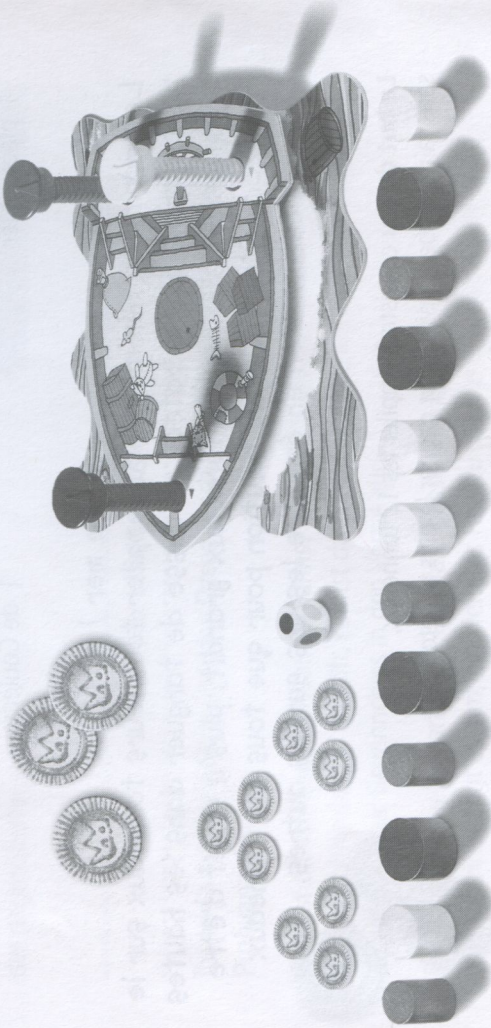
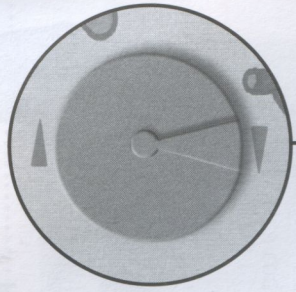
Enfoncez ensuite délicatement le **pont** dans la **coque** verte en le coinçant dans les pattes ; l'ensemble forme le bateau.



Vissez chacun des **marins** dans le trou du **bateau** dont la couleur des flèches correspond. Si vous retournez le bateau, les vis doivent **dépasser des écrous d'environ 5 mm**.

Posez la **plaque Mer** au milieu de la table. Placez le bateau sur la mer, de manière à ce que les vis se trouvent dans les trous de la plaque Mer. Orientez le petit drapeau sur le bonnet des marins vers une des flèches près des trous.

Alignez les **tonneaux** à côté du bateau, dans n'importe quel ordre, et placez le **dé** à portée de main. Chacun de vous reçoit 3 **jetons** qu'il pose devant lui.



Le palpitant jeu d'équilibre commence !

Combien de fois joue-t-on ?

Une partie se joue en **3 manches**.

À chaque manche, les joueurs essayent d'empiler les 12 tonneaux. Une manche s'arrête lorsque les tonneaux tombent ou lorsque les joueurs ont réussi à tous les empiler.

1. Lancer le dé

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

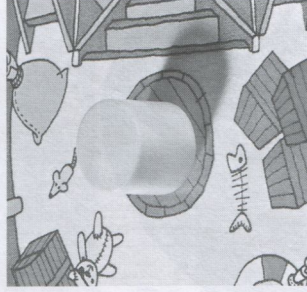
Quand vient son tour, le joueur lance **d'abord** le dé. Celui-ci indique quel marin il devra tourner ensuite.

2. Empiler un tonneau

Le moment est venu de charger les tonneaux sur le bateau.

Si le dé indique **Rouge, Jaune ou le trèfle**, le joueur place un tonneau sur le bateau. S'il indique **Bleu**, il n'en place pas.

Le joueur peut maintenant **empiler** un tonneau. Il prend le premier tonneau de la rangée et le pose sur l'emplacement rond au milieu du bateau. C'est là que seront empilés tous les tonneaux.



3. Tourner un marin

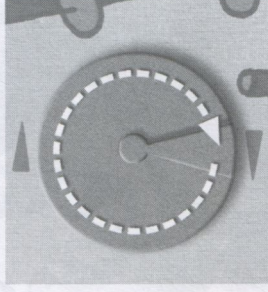
Si le dé indique **Rouge, Jaune ou Bleu**, le joueur **doit** tourner le marin de la couleur correspondante.

S'il obtient le **trèfle**, il peut choisir quel marin il tourne. Il vaut mieux tourner un marin qui n'a pas souvent bougé. Il rétablit un peu l'équilibre et il devient de nouveau plus facile d'empiler des tonneaux.



Un marin doit être tourné d'un tour complet dans le sens des flèches : le tourner jusqu'à ce que le drapeau sur son bonnet soit de nouveau dans sa position de départ. Ainsi, le bateau bouge et penche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Aide-mémoire

1. Lancer le dé

2. Empiler

- Rouge / Jaune / Trèfle
- Empiler un tonneau
- Bleu

= Ne pas empiler de tonneau

3. Tourner un marin

- Le dé indique sa couleur
- Trèfle = couleur au choix

Tonneaux à la mer !

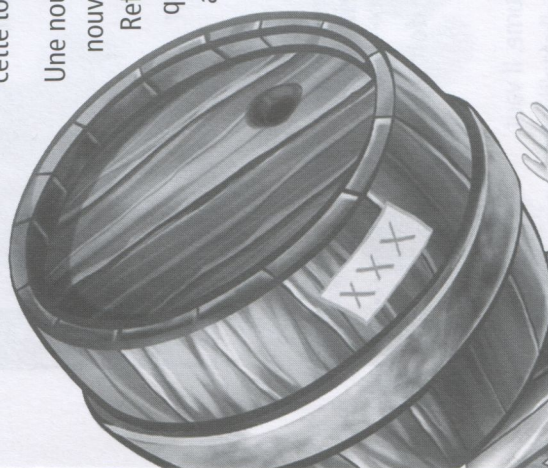
Si la pile s'écroule pendant son tour, le joueur doit rendre un de ses jetons. La manche est terminée.

Bravo, tous les tonneaux sont à bord !

Si un joueur réussit à empiler le douzième et dernier tonneau, sans faire tomber la pile, la manche s'arrête. En récompense, il gagne 2 jetons et tous les autres joueurs 1 ; après tout, ils ont aussi aidé à construire cette tour.

Une nouvelle manche commence alors. Tourner de nouveau les marins jusqu'à leur position de départ. Reformuler une rangée de tonneaux dans n'importe quel ordre sur la table. Et le voisin du joueur qui avait commencé la première manche entame la deuxième...

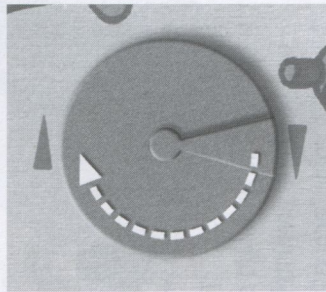
Le **vainqueur** est celui qui possède le plus de jetons à l'issue des trois manches.



Variantes

Pour les moussaillons

Vous êtes nouveaux à bord ? Vous voulez d'abord vous familiariser avec le jeu et essayer une variante plus simple ? Vous pouvez faire une manche avec 9 tonneaux **ou** tourner les marins, non pas d'un, mais d'un **demi-tour** dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque mouvement. Dans ce cas, le drapeau sur le bonnet du marin tourne de la flèche de départ jusqu'à celle opposée.



Pour les vieux loups de mer

Vous avez déjà navigué sur tous les océans ? Alors essayez cette règle avancée :

Si, **avant** de lancer le dé, un joueur pense ne plus pouvoir ajouter de tonneau sur la pile, sans qu'elle ne tombe, il peut passer son tour. Ceci lui coûte un jeton qu'il remet dans la réserve.

Le joueur suivant, lui, n'a **pas** le droit de passer, mais doit tenter sa chance. S'il parvient à empiler un nouveau tonneau **et** à tourner le marin, il gagne le jeton que le joueur précédent a rendu.

Important : Dans cette variante, si la pile s'écroule, il faut rendre **2** jetons !

Les autres règles restent identiques.