



PIRATEN PLANK



OPGEPAST! VALGEVAAR!

Florian Sireix & Benoit Turpin
Camille Chaussy



Inleiding

Jullie zijn jonge, ondeugende piraten. Probeer de schatten uit de schatkist van kapitein Giraf te stelen en beschuldig de andere piraten van de diefstal. Maar kijk uit, want als je wordt betrapt, moet jij de plank op! Voor elke schat die je kunt stelen, krijgen je tegenstanders een schatkistfiche op het einde van hun plank... Blijft ze liggen of slaat ze om? De eerste piraat die van zijn plank valt, verliest het spel!



Speelmateriaal

49 schatkaarten met daarop een geldbuidel, robijn, kaart, kompas, zwaard, haak of kijker (7 van elke soort)



1 pontonbord



4 piratenolifanten



4 magnetische planken



Startveld voor de olifant



Veld voor schatkistfiches

1 piratenschip (speldoos)



60 schatkistfiches





Overzicht

Trek kaarten om schatkistfiches op het einde van de planken van je tegenstanders te leggen en ze van hun plank te laten vallen. Maar kijk uit, want als je tweemaal dezelfde kaart trekt, moet jij vooruit op je plank en val jij er misschien af!



1

2

3

4

6

5



Vorbereitung

Zet de speldoos met het dek naar boven in het midden van de tafel. Dit is het piratenschip.

1

Leg de 4 magnetische planken op de daarvoor voorziene plekken.

2

Iedere speler kiest een olifant en zet die op het schip, op het eerste veld van een plank.

3

Leg het pontonbord naast het schip.

4

Schud de schatkaarten en leg ze als een gedekte trekstapel naast het pontonbord.

5

Leg de schatkistfiches op de tafel, zodat iedere speler erbij kan.

6

Kies een startspeler.

7

Spelbeurt

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste schatkaart van de trekstapel om en legt ze op het meest linkse vrije veld van het pontonbord.

Daarna kiest hij één van de volgende acties:

▼ **A - Hij stopt.** Zijn beurt is voorbij. Alle andere spelers moeten zoveel schatnistfiches aan het einde van hun plank leggen als boven de laatst gespeelde kaart is aangegeven. Als de plank van een speler omslaat en zijn olifant in het water valt, verliest die speler het spel.



Einde van een beurt

De spelers verwijderen aan het einde van een beurt alle kaarten van het pontonbord en leggen ze op een open aflegstapel aan de andere kant van het pontonbord. De speler links van de actieve speler is nu aan de beurt. Als de trekstapel leeg is, schudden de spelers alle schatkaarten en vormen ze een nieuwe trekstapel.



▼ **B - Hij trekt een nieuwe kaart** en legt die op het volgende vrije veld.

Als de speler geen schatkaart trekt die er al ligt, mag hij opnieuw kiezen: **stoppen (A)** of **nog een kaart trekken (B)**.

▼ Als de speler een schatkaart trekt met daarop een voorwerp dat al op het pontonbord ligt, wordt hij betrapt door de kapitein en is zijn beurt voorbij. Hij moet nu, als dat kan, zijn eigen olifant een veld naar voren zetten op zijn plank in de richting van het water. Als de plank omslaat en de olifant in het water valt, verliest die speler het spel.



Belangrijk !

Als de actieve speler zonder betrappt te worden een kaart kan leggen op het laatste veld van het pontonbord, wint hij het spel direct.



Einde van het spel

De eerste piraat die van zijn plank valt, verliest het spel. De andere piraten winnen het spel en vieren dat met een groot feest, maar wel pas nadat ze hun doorweekte kameraad uit het water hebben gehaald.

Het team

*Auteurs: Florian Sirieix
en Benoit Turpin*

Illustrator: Camille Chaussy

Uitgever: The Flying Games

Grafisch vormgever: Allison Machepy

Florian en Benoit dragen dit spel op aan hun kinderen Aurèle, Garance, Robin & Manon.

The Flying Games - 24 rue Sibuet, 75012 Parijs
david@theflyinggames.com



15'



5+



2-4

SPELERS



THE
FLYING
GAMES