

Piratenpoker

Auteur: Michael Schacht

Uitgegeven door Piatnik , 1999

Een kaartspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Door het uitspelen van piratenkaarten beslist men welke kaart uit het spel verdwijnt, welke later nog aan bod komt en welke men onmiddellijk wil hebben.

Verzamel zo de waardevolste kaarten

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Piratenpoker.

Op jacht naar een rijke buit.

Gekke piraten gokken om de buit. Hierbij zijn ze zeer kieskeurig, alles wat hen niet aanstaat gaat over boord of terug onder zeil. Wie niet goed oppast en op de verkeerde stukken inzet gaat met lege handen naar huis.

Doel van het spel.

Wie, op het einde van het spel, met zijn pokerkaarten de meeste "buitpunten" kan verzamelen heeft gewonnen en wordt de piratenkapitein.

Inhoud.

- 84 pokerkaarten
- 21 buitkaarten
- 5 "pas"-kaarten
- spelregels

Speelkaarten

- De pokerkaarten heeft men in 3 kleuren met een waarde van 1 tot 8. De waarde 1 en 8 telkens eenmaal, 2 en 7 telkens tweemaal, 3 en 6 telkens viermaal alsook 4 en 5 telkens zevenmaal.
- De "pas"-kaart heeft de waarde 0
- De buitkaarten heeft men in drie verschillende soorten, respectievelijk kleuren. Op de voorzijde hebben ze een positief getal (+5, +6, +8 en +10) en op de rugzijde een negatief getal (-3, -4 en -5)
Bij alle buitkaarten met de waarde 5 is op de rugzijde een haai afgebeeld, die positieve punten opbrengt (+4)

Vorbereiding van het spel.

De buitkaarten worden naar kleur gesorteerd, geschud en deze drie stapels worden met de rugzijde (de negatieve zijde) naar boven klaargelegd.

Van de geschudde pokerkaarten krijgt elke speler 6 kaarten in de hand. De rest wordt als een verdeckte reservestapel klaargelegd.

Tezeldertijd krijgt elke speler een pas-kaart.

Verloop van het spel.

Bij het begin van het spel wordt de bovenste kaart van elke buitstapel omgedraaid en met de positieve zijde naar boven naast de respectievelijke stapel gelegd. Elk spel gaat over drie ronden waarin men beslist welke buit over boord gaat, welke weer onder de stapel wordt geschoven en welke het bezit wordt van een piraat. In elke ronde moet iedere speler minstens een kaart inzetten. Hij mag ook meerdere kaarten inzetten waarbij het aantal kaarten dat ingezet wordt niet moet getoond worden. Wil een speler in een ronde geen enkele van zijn kaarten inzetten dan moet hij zijn paskaart verdekt uitspelen en mag hij in de volgende ronden van het lopende spel niet meer ingrijpen. De paskaart krijgt hij wel dadelijk terug.

Men probeert om buitkaarten met een gelijke getallenwaarde en de "haai" - kaarten te verzamelen omdat men bij de afrekening voor deze kaarten bonuspunten krijgt.

1ste ronde.

In de eerste ronde bepaalt men welke van de drie buitkaarten overboord gaat. Iedere speler kiest een of meerdere pokerkaarten en legt deze verdekt voor zich neer. Heeft iedereen gekozen dan worden de kaarten gelijktijdig omgedraaid. Iedereen berekent de waarde van zijn ingezette kaarten. De speler met de hoogste gezamenlijke waarde beslist welke buit er overboord gaat. Hij draait de betreffende kaart om, bekijkt de minpunten en geeft de kaart aan een willekeurige medespeler, die de kaart met de negatieve zijde naar boven voor zich neerlegt. Toont de kaart een haai met pluspunten dan legt hij deze kaart voor zichzelf neer. De gespeelde pokerkaarten komen op de aflegstapel.

2de ronde.

In de tweede ronde bepaalt men welke van de beide overgebleven buitkaarten onder zeil gaat. Iedere speler kiest weer een of meerdere pokerkaarten en legt deze verdekt voor zich neer. Men draait gelijktijdig om. De speler met het hoogste bod beslist welke buit er onder zeil gaat. Hij draait de betreffende kaart om en legt deze onder de respectievelijke stapel. Hierbij mag hij nog een willekeurige minkaart aan een willekeurige medespeler afgeven. Heeft hij geen minkaart dan vervalt deze actie. De gespeelde pokerkaarten komen op de aflegstapel.

3de ronde.

In de derde ronde beslist men wie de laatste buitkaart krijgt. Iedere speler kiest weer een of meerdere pokerkaarten, die hij verdekt voor zich neerlegt. Men draait gelijktijdig om. Nu spelen de kleuren van de pokerkaarten een rol : Pokerkaarten in de kleur van de buitkaart tellen dubbel zoveel in vergelijking met pokerkaarten van een andere kleur. De speler met het hoogste bod krijgt de buit. Hij mag de kaart met de positieve zijde naar boven voor zich leggen. De uitgespeelde pokerkaarten komen op de aflegstapel. Ook in de derde ronde kan men passen. Dit kan interessant zijn wanneer men met zijn kaarten niet kan meedoen of als men zijn kaarten voor de volgende ronde wil bewaren.

Het volgende spel.

Bij het begin van een nieuw spel zorgt de speler ervoor dat hij terug zes kaarten in de hand heeft. Is de reservestapel opgebruikt dan wordt de aflegstapel opnieuw geschud. Er worden drie nieuwe buitkaarten omgedraaid en de volgende drie ronden kunnen beginnen.

Einde van het spel, bonuspunten en afrekening.

Is een buitenstapel opgebruikt dan wordt het spel dat bezig is nog afgewerkt. Aansluitend volgt de afrekening. Voor drie haaienkaarten krijgt men 5 bonuspunten. Heeft men drie buitkaarten met een gelijke waarde veroverd (kleur is niet van belang) dan krijgt men eveneens 5 bonuspunten. Iedere speler telt zijn positieve punten op en trekt daarvan zijn negatieve punten af. De speler met het hoogste aantal punten wint dit spel.

Uitzonderlijke gevallen :

Hebben twee of meerdere spelers een even grote kaartensom ingezet dan beslist de hoogste kaart, is die eveneens gelijk dan beslist de tweede hoogste kaart enz. Komt het dan nog steeds niet tot een vergelijk dan wint die speler die als tweede hoogste heeft ingezet.

Bij de afrekening telt bij een gelijke stand de hoogste buitkaart, zijn deze ook gelijk, de tweede hoogste enz.

Passen alle spelers dan eindigt het lopende spel onmiddellijk. Men gaat verder met de eerste ronde en dit met nieuwe buitkaarten.



Date Last Modified: 05-03-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief