

Les règles des pirates. Jeu pour enfants de 5 ans ou plus
(D'après une idée de Wilhelm Harms)

Si un bateau atterrit sur la case à côté du bateau d'un autre joueur, celui-ci est pris à l'ennemi: le joueur venant de jouer, relance le dé **bleu**. Tout dépend de la **couleur** qu'indique le dé, le joueur peut prendre une cargaison quelconque du bateau voisin et la ramener sur son propre bateau (seulement si celui-là en dispose une correspondant à la couleur lancée au dé).

Attention: les autres cargaisons peuvent, à ce moment-là, également être dérobées. Le capitaine les rechargera après l'emprise sur le bateau.

Le dé indique „**noir**“: le pirate peut choisir une cargaison quelconque.

La **vague** signifie qu'une partie de la marchandise a été balayée par-dessus bord.

La **caisse** signifie que le capitaine peut repêcher et recharger le bien si celui-ci est encore disponible.

Habermaspiel Nr. 4372

Käpt'n Jan

Een spannend schippersspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 4 jaar
van Uli Geißler

Kapitein Jan is altijd vlijtig met zijn kotter onderweg om goederen over de hele wereld te transporteren. Maar dit is niet altijd even makkelijk want de pakketten zijn allemaal anders, soms lang, kort, rond of vierkant. Daarom gebeurt het wel eens dat bij een grote golf een pakje overboord gespoeld wordt. Het kan echter ook gebeuren dat de kapitein een verloren pakje weer opvist en meeneemt. Als hij zijn boot goed stuurt brengt hij alles veilig aan land.

Grafisch ontwerp: Haralds Klavinius
Speelduur: ongeveer 15 minuten

Inhoud van het spel

- 1 speelbord
- 4 schepen
- 21 pakketten in 3 kleuren
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 symbolen dobbelsteen

Doel van het spel

Wie op het eind de meeste goederen veilig heeft getransporteerd heeft gewonnen.

Spel voorbereiding

Het speelbord wordt uitgelegt. Iedere speler krijgt een schip en plaatst deze op de startpijlen (rood). De transportgoederen worden buiten het speelbord klaargelegd.

Spelverloop

Wie al een keer op een boot gevaren heeft begint en gooit beide dobbelstenen. Daarna gaat het spel kloksgewijs verder.

1 schip/speler
pakjes
klaarleggen

dobbelsteen
gooien (2 stuks)

1 blauwe dobbelsteen



kleur

transportgoed laden



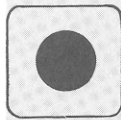
golf

transportgoed verliezen



transportgoed opvissen

2. gekleurde dobbelstenen



het schip voortslepen

blokkade

onvoorzichtig varen

lading naar het doel brengen

De blauwe dobbelsteen geeft aan of een speler een pakket krijgt of verliest en wordt als eerste uitgevoerd.

De verschillende kleuren betekenen dat de speler een pakket van een bepaalde kleur, voor zoverre deze nog in de haven ligt, laadt. Als er in die kleur geen ligt kan men ook geen meer inladen. Bij zwart mag men een pakket naar believen neman.

De grote golf betekent dat men een pakket van boord verliest. Het pakket wordt op het afgegrenste watervlak in de bocht geplaatst.

De drijvende kist op de dobbelsteen betekent dat een pakket uit het water opgevisst mag worden en aan boord worden gebracht (als er ook werkelijk een pakket in het water ligt).

De gekleurde dobbelsteen laat zien naar welk kleurveld de kotter mag worden verplaatst. Bij zwart mag ieder kleurveld worden uitgekozen, bij wit mag het schip één veld naar voren worden geplaatst.

Bij het voort bewegen van het schip mag noch de lading vast gehouden worden noch het schip omhoog worden getild! De vaargeul mag tijdens het spel worden verwisseld - de boot mag echter niet over de rand varen.

Men kan zijn boot alleen verder trekken als beide vaargeulen niet zijn geblokkeerd. Mocht men hierdoor het gegooide kleurveld niet kunnen bereiken, mag tot het volgende veld worden doorgevaren.

Voorzichtig varen: als bij een beurt door het voortslepen een pakket overboord valt wordt deze in het afgegrenste watervlak geplaatst.

Zodra het schip bij een dobbelsteen beurt over het laatste veld heen komt heeft hij zijn doel bereikt.

Voorbeeld: het kottertje staat op het groene veld en er wordt "rood" gegooid. Dit veld komt niet meer voor dus vaart het schip over het doel heen.

De speler die het doel heeft bereikt neemt alle pakketten die hij verzamelt heeft en slaat deze bij zich op tot het einde van het spel. Het lege scheepje wordt weer in de starthaven gezet en mag weer verder als deze speler opnieuw aan de beurt is.

Let op: per vaart mogen niet meer dan 4 pakketten aan boord tot aan het doel worden gebracht.

Spel einde:

Als het laatste pakket geladen wordt, is het spel meteen ten einde. Iedere speler telt zijn naar huis gebrachte pakjes inclusief die pakjes die zich nog aan boord bevinden. Winnaar is die kapitein die de meeste pakjes verzamelt heeft.

Variatie:

Na het laden van het laatste pakket wordt net zolang door gespeeld totdat alle boten de haven binnen zijn. Pas daarna worden alle pakjes geteld.



De piratenspelregels vanaf 5 jaar

(Idee: Wilhelm Harms)

Komt een schip op het vlak naast het schip van een medespeler terecht, dan wordt dit geenterd:

De speler, die zojuist aan de beurt was, gooit nog een keer met de **blauwe** dobbelsteen. Afhankelijk van de gegooide **kleur** mag hij een pakket van het naast hem liggende schip op zijn eigen schip overladen (natuurlijk alleen, als het andere schip lading van deze kleur bij zich heeft).

Let op: Andere pakketten van het „geenterde“ schip mogen hierbij ook in beslag worden genomen. De kapitein van dit schip laadt deze, na het beeindigen van het „enteren“, weer op.

Bij „**zwart**“ heeft de piraat vrije keuze, welk pakket hij neemt.

Bij „**golf**“ wordt door de drukte van elk schip een pakket over boord gesmeten.

Bij „**kist**“ mag de piratenkapitein een pakket uit het water opvissen en aan boord brengen (indien er een pakket in het water ligt).