

Capt'n Clever

Auteur: Liesbeth Bos

Uitgegeven door Zoch Verlag 2003

Een schattenjacht voor 3 tot 4 slimme kapiteins.
vanaf 6 jaar.

Speelduur: ongeveer 30 minuten.

Vrij vertaald in het Nederlands door Luk De Lombaerde.

Noot: Om de juiste voorbeelden te vinden moet je de Franse spelregels volgen.

Er is wat aan de hand op volle zee. Inderdaad 9 schatteneilanden wachten op de ontdekking door onverschrokken avonturiers. Ongelukkig zijn de schatkaarten in slechte handen gevallen. Geen paniek want niets kan de zeelui weerhouden. Een echte Capt'n Clever laat zich door niets doen en vindt altijd een middel om met de waardevolle schatten terug te komen.

Materiaal

- 1 spelbord
- 4 kapiteins in 4 kleuren
- 4 zeilboten in 4 kleuren
- 36 schatkaarten in 4 kleuren
- Deze spelregels

Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt 1 kapitein, 1 zeilboot en 9 schatkaarten van dezelfde kleur. Om te beginnen geeft iedere speler zijn schatkaarten aan zijn rechterbuur die ze omgekeerd voor zich neerlegt. De jongste speler begint. Om beurt plaatst iedere speler zijn kapitein en zijn boot op het bord de volgende regels respecterend:

-Men plaatst altijd de kapitein op een onbezet eiland omdat er nooit meerdere kapiteins op hetzelfde eiland mogen zijn.(zie fig.2a)

-Men plaatst de boten in het water zodanig dat ze een verbinding maken tussen 2 gelijkkleurige aanlegsteigers van buureilanden.(zie fig.2a) Iedere boot is zo geplaatst dat hij voor en achter een eiland raakt en zo een verbinding maakt.(zie fig. 2b) Er mag maar 1 boot tussen 2 eilanden liggen. Het is verboden de boten kruisgewijze te plaatsen.(zie fig. 2b en 2c)

Doel van het spel

Iedere kapitein verzamelt schatten. Met behulp van de boten verplaatst hij zijn kapitein van het ene naar het andere eiland. Men krijgt altijd informatie over de volgende schat van zijn rechterbuur. Degene die er als eerste in slaagt de schatten van de 9 eilanden te verzamelen wordt de Capt'n Clever en wint het spel.

Spelverloop

De eilanden die zich op het spelbord bevinden, bevatten de schatten die de kaarten voorstellen. Iedere speler bezit de schatkaarten van zijn linkerbuur. Bij het begin van het spel kiest iedere speler vrij een schatkaart en geeft ze verdeckt aan zijn linkerbuur. Deze bekijkt de kaart en houdt ze verborgen voor zijn medespelers.

*** Opmerking**

Als een speler aan zijn linkerbuur een schatkaart geeft die zich ver van zijn kapitein bevindt, is het mogelijk dat deze meer tijd nodig heeft om de schat te vinden. Dit kan helpen om zo zelf het spel te winnen.

Vervolgens probeert iedere speler met zijn kapitein de schat aangeduid door de kaart(die hij kreeg van zijn linkerbuur) te bereiken. De spelers spelen om beurt volgens de wijzers van de klok. De jongste speler begint.

De spelbeurt: verplaatsen van de kapitein en de boot.

Als een speler aan de beurt is...

... MAG hij zijn boot verplaatsen, als hij dat wenst.

... MOET hij zijn kapitein verplaatsen als hij dat kan.

Wie aan de beurt is mag kiezen wat hij eerst verplaatst; de kapitein of de boot.

Men mag NOOIT de kapiteins of de boten van de MEDESPELERS verplaatsen.

Verplaatsen van de boot

Je verplaatst je boot op het spelbord door hem tussen 2 aanlegsteigers van eenzelfde kleur te leggen.(zie fig. 3a en 3b) De afstand tussen het vertrek en de nieuwe positie is zeer verschillend. Je mag je boot over om het even welke lange afstand verplaatsen. Je moet je boot op een plaats op het bord leggen waar geen andere boten liggen. Het is ook verboden je boot kruisgewijze te plaatsen(zie fig. 2b)

Tijdens je beurt mag je boot maar 1 maal verplaatst worden.

Je mag weigeren je boot te verplaatsen. Het is niet nodig je boot te verplaatsen om je kapitein op een vrij eiland te plaatsen. Je bent niet verplicht je boot te verplaatsen om zo ook je kapitein te verplaatsen (zie fig. 3a en 4b) Je kan je boot verplaatsen zodat je kapitein geen enkel vrij eiland kan bereiken. Als dat de enige mogelijkheid is voor je kapitein(en er is geen andere mogelijkheid na het verplaatsen van je boot) kan je kapitein uitzonderlijk blijven staan tot je volgende beurt.(zie fig. 4b)

Voorbeeld 1

- fig.3a: De kapitein van Sandrine bevindt zich op een eiland dat niet verbonden is met andere eilanden. Als zij haar boot verplaatst om niets aan de situatie te veranderen, blijft haar kapitein staan op zijn plaats.
- fig.3b: Sandrine verplaatst haar boot zodat ze haar kapitein niet moet verplaatsen.(de kapitein blijft uitzonderlijk op zijn plaats) Als het buureiland echter bezet is door de rode kapitein moet ze over de rode boot springen om zo een onbezet eiland te bereiken.(Als de rode boot zich niet op deze plaats bevindt, moet Sandrines kapitein zich niet verplaatsen)
- fig.3c: Het is Jacques beurt. Hij is verplicht om zijn rode kapitein te verplaatsen, omdat Sandrines gele boot (die hij niet mag verplaatsen)hem toelaat het buureiland te bereiken.
- fig.3d: Eerst verplaatst Jacques zijn boot op zo'n danige manier dat zijn kapitein het eiland dat na het buureiland ligt kan bereiken. Hij mag vrij kiezen op welk eiland hij zijn kapitein plaatst.

Verplaatsen van de kapitein

Men mag nooit de kapitein op de boten plaatsen, ze mogen enkel op de eilanden zijn. Als je kapitein van het ene naar het andere eiland wil, moeten deze eilanden verbonden met één van de boten (jouw boot of de boot van een andere speler) (zie fig.3d)

Tijdens je beurt kan je ook springen naar andere eilanden die al bezet zijn door een andere kapitein , maar hij is verplicht te stoppen op een onbezet eiland(zie fig.4a)

Indien je kapitein verschillende onbewoonde eilanden kan bereiken mag je hem verplaatsen tot aan het eiland van je keuze (zie fig.4a)

Tijdens je beurt mag je kapitein op zijn plaats blijven staan tot de volgende beurt, als hij alleen bezette eilanden kan bereiken en jij je boot niet verplaatst of indien hij alleen bezette eilanden kan bereiken omdat jij jouw boot hebt verplaatst.

Voorbeeld 2

- fig.4a: Gelukkig kan Pierre door zijn boot zijn blauwe kapitein verplaatsen van eiland A naar eiland B. Maar hij kan ook gebruik maken van de rode boot om naar eiland C te gaan.
Als de rode kapitein zich reeds bevindt op eiland D kan Pierre zijn kapitein daar niet plaatsen. Gelukkig, door de gele en groene boten kan hij ook eiland E bereiken.
- fig.4b: Als Pierre geen zin heeft om zijn kapitein te plaatsen op 1 van de onbezette en aanvaarbare eilanden, begint hij zijn beurt door het verplaatsen van zijn boot. Na het verplaatsen van zijn boot heeft hij geen verbinding meer met de aanvaarbare eilanden en kan hij dus zijn kapitein niet meer verplaatsen.

Vinden van een schat

De schatkaart die je buurman je geeft, duidt het eiland aan waar je de schat kunt vinden. Op het moment dat je kapitein dit eiland bereikt, vind je de schat. Daarom moet je kapitein stoppen op dit schatteneiland. Na deze beurt mag je jouw kapitein niet meer verplaatsen.

Indien je kapitein stilhoudt op het goede schatteneiland neem je deze schatkaart en plaats je ze zichtbaar voor je neer. Indien je de schat bereikt hebt zonder je boot te verplaatsen, mag je dit nu doen. Daarna is het de beurt aan je linkerbuurman.

Op hetzelfde ogenblik krijg je van je rechterbuurman een nieuwe schatkaart en legt ze verdeckt voor je neer. Je bekijkt ze om te weten waar de volgende schat zich bevindt.

Opmerking

Je handelt best als volgt:

Je plaatst de gevonden schatten voor je neer in stapelvorm zodat je medespelers alleen de schat die je laatst gevonden hebt, kunnen zien.

Het is in je voordeel dat de andere spelers vergeten op welke eilanden je reeds schatten vond.

Zo kunnen ze ook niet weten waar je reeds schatten vond en ze kunnen je ook minder hinderen.

Speleinde

Het spel eindigt op het moment dat een van de spelers de laatste schatkaart van zijn kleur gevonden heeft. Deze speler wint het spel en wordt de “Capt’n Clever”.

Een makkelijkere variant voor de allerkleinsten.

Als je met jongere spelers speelt kun je volgende regels als volgt wijzigen:

-Bij het begin van het spel ontvangt iedere speler zijn schatkaarten van zijn eigen kleur en legt deze verdeckt voor zich neer. Daarna neemt iedere speler zijn eerste schatkaart van de stapel zonder ze aan een medespeler te tonen.

Vervolgens proberen de spelers hun kapitein te verplaatsen volgens de regels om het schateiland te bereiken die overeenkomt met de kaart die ze juist bekeken hebben.

Als een speler zijn schat gevonden heeft en zijn kapitein het goede eiland bereikt heeft, draait hij zijn schatkaart om en legt ze zichtbaar voor hem neer op een zodanige manier dat de andere spelers kunnen controleren of het juist is.

Vervolgens bekijkt hij de volgende schatkaart van zijn stapel en kan hij weer verder zoeken.

Degene die als eerste al zijn schatkaarten heeft gevonden is de nieuwe Capt’n Clever.

Veel speelplezier!