

JACHT OP DE SCHAT

Voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

IN DE DOOS:

speelbord

10 speelstukken

19 schijven met paadjes

16 schatkistjes

2 dobbelstenen met 4 rode en 2 zwarte zijden

2 dobbelstenen met 4 zwarte en 2 rode zijden

1 staafje

Het verhaal speelt zich af op Schateiland, het beroemde eiland uit het prachtige boek van Stevenson. De Hispaniola heeft inmiddels al een week geleden op het eiland aangelegd en er zijn al verschillende schermutselingen tussen piraten en de Engelsen geweest. De situatie is nu als volgt:

Het kleine groepje **Engelsen** heeft zich verschanst in de hut achter de ballustrade (**rechts onder** op de kaart). Zij zijn er in geslaagd een flink deel van de schat op te graven en dat hebben ze bij zich.

De **piraten**, althans wat daar nog van over is, bezitten de rest van de schat en hebben hun bivak opgeslagen aan de voet van de Spionkopheuvel (**links onder**).

Ondertussen ligt de Hispaniola in de noordelijke baai (**links boven**). De dappere Jim Hawkins had haar daar immers aangemeerd na zijn avontuurlijke tocht op zee. Jim is nog aan boord en wacht daar op zijn vrienden met de schat.

Tegelijkertijd is een dreigend piratenschip bij het eiland aangekomen (iets dat de schrijver van het boek niet geweten heeft) en voor anker gegaan in de Rum Cove baai (**rechts boven**). Dat schip staat onder bevel van de gevreesde piraat Black Dog. De matrozen die hem geholpen hebben het schip naar het eiland te zeilen heeft hij inmiddels over de kling gejaagd. Ongeduldig wacht hij op de andere piraten die hier met de buit moeten arriveren.

Eén speler speelt de rol van de piraten en de ander speelt de Engelsen. Iedere speler krijgt 5 speelstukken en 6 schatkistjes en plaatst ze in zijn kamp onderaan het bord (Piraten links/Engelsen rechts).

De Piraten (de **zwartspeler**) plaatst zijn speelstukken met de zwarte zijde naar boven, de Engelsen (de **roodspeler**) plaatst zijn stukken met de rode zijde boven.

DOEL VAN HET SPEL

Wie 7 schatkistjes naar zijn schip aan de ander zijde van het bord heeft gebracht wint het spel. En omdat beide spelers met 6 kistjes beginnen is het noodzakelijk ten minste 1 kistje van de tegenstander te stelen!

Het midden van het eiland is bedekt met een dicht, moerassig oerwoud, waar je doorheen moet om de schepen te bereiken. Er is een aantal open plekken in het oerwoud en die moeten gevuld worden met de 19 schijven (hieronder staan de 6 verschillende schijven afgebeeld met daaronder het aantal waarin ze voorkomen). Bekijk de schijven nauwkeurig voordat je het spel de eerste keer speelt, want ze spelen een belangrijke rol. Op elke schijf zie je 3 stukken van een jungle-paadje.

Op iedere schijf staat ook een grote stip. Dit is een **stop** waar de spelers moeten stoppen tijdens hun tocht door de jungle. Op 4 van de schijven (F) ligt de stip op de kruising van 2 paadjes. Op alle andere schijven ligt de stop op één van de drie paadjes. Dit betekent dat het mogelijk is deze schijf te passeren zonder te hoeven stoppen.

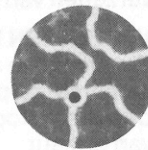
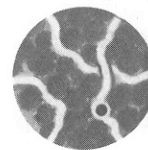
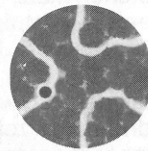
A (1x)



B (1x)



C (1x)



D (6x)

E (6x)

F (4x)

Leg alle schijven met de beeldzijde naar beneden en schuif ze goed door elkaar. **Zwart begint** nu en neemt één schijf op en

plaatst hem op een lege plaats naar keuze op het speelbord. De schijven moeten zo geplaatst worden dat de paadjes aansluiten met die van het speelbord. Hoe dat gebeurt, is een keuze van de speler. Om beurten plaatsen de spelers een schijf totdat ze alle 19 een plaats hebben. Alle paadjes zijn nu met elkaar verbonden. Het resultaat is een netwerk van kruskas door elkaar lopende paadjes. Er zijn ± 6 miljoen-biljoen-biljoen combinaties mogelijk. (Om precies te zijn 59.578×10^{24}).

STRATEGIE

Als je de schijven plaatst (of later in het spel draait) moet je proberen aaneengesloten paden zonder stops te leggen. Met een beetje geluk kan het je zelfs lukken de hele jungle te doorkruisen zonder één keer te hoeven stoppen. Maar natuurlijk zal je tegenstander proberen dit te verhinderen en bovendien zelf proberen een route zonder stops uit te zetten.

BEURTEN

Rood begint. Daarna zwart enzovoort. Je begint een beurt met een speelstuk uit je hoek naar het basiskamp onder de pijl te verplaatsen. Dit telt overigens niet als een zet. Dan gooi je met de 4 dobbelstenen. Je mag zovaak zetten als je jouw kleur hebt gegooid. Een zet bestaat uit het verzetten van een speelstuk of het draaien van een schijf. Maar minstens één zet moet gebruikt worden voor het verzetten van een speelstuk.

Voorbeeld 1. Je gooit met de 4 dobbelstenen maar één keer jouw kleur: Je **moet** een speelstuk verzetten.

Voorbeeld 2. Je gooit met de 4 dobbelstenen 3 keer jouw kleur. Je mag 3 zetten uitvoeren, d.w.z. elke combinatie van draaien en zetten is mogelijk, zolang je maar minstens één zet besteedt aan het verzetten van een speelstuk.

VERZETTEN VAN SPEELSTUKKEN

Je verzet een speelstuk van je kamp naar de eerste stop of van stop naar stop of van de laatste stop naar de grote aankomststip van je kleur.

AAN BOORD GAAN

Je moet aannemen dat je mannen schatkistjes tillen, terwijl ze door de jungle struinen. Als één van hen zijn aanlegpunt

bereikt (de grote stip van jouw kleur) dan breng je hem aan boord en je verplaatst **2 schatkistjes van je kamp naar het schip**. Eenmaal aan boord blijft dat speelstuk daar en keert niet terug naar het eiland, behalve in het speciale geval dat beschreven staat aan het eind van de spelregels.

HET DRAAIEN DER SCHIJVEN

Dit is het belangrijkste strategische element van het spel. Probeer de gevolgen van het draaien van een schijf te voorzien.

Vaak kan het draaien aan een enkele schijf het hele netwerk veranderen of zelfs de uitslag van het spel beslissen.

Je draait een schijf door de punt van het staafje in het kleine gaatje aan de rand van de schijf te steken en dan te draaien.

Je wijst eerst de schijf aan, die je wilt veranderen. Je tegenstander mag namelijk één keer per beurt bezwaar maken tegen het verdraaien van een bepaalde schijf.

Als je tegenstander bezwaar maakt heb je twee mogelijkheden:

1. Je accepteert zijn bezwaar en doet een andere zet.
2. Je probeert zijn bezwaar te weerleggen.

In het laatste geval nemen beide spelers 2 verschillende dobbelstenen en gooien om de beurt met de stenen totdat iemand dubbel gooit (het doet er niet toe, wie dubbel gooit).

Als de dubbel de kleur van je tegenstander heeft, dan is zijn bezwaar aangenomen en mag je die schijf niet verdraaien en ben je bovendien die zet kwijt (b.v. als je drie keer jouw kleur had gegooid dan heb je nu nog maar 2 zetten over).

Als de dubbel jouw kleur heeft dan is zijn bezwaar weerlegd: je kan die schijf verdraaien en je tegenstander mag tijdens die beurt geen bezwaar meer maken.

DUELLEREN

Als een speelstuk op een stop landt waar een tegenstander staat moet je duelleren.

Jij, de aanvaller, opent het duel door jouw 2 dobbelstenen te gooien (als jij rood bent de stenen met de 4 rode zijden).

Als je een dubbel gooit in jouw kleur (kans van 4 op 9) win je het duel. Als je een dub-

bel gooit in de kleur van je tegenstander (kans van 1 op 9) verlies je het duel. Maar als je 1 rood en 1 zwart gooit (kans van 4 op 9) is het duel nog niet beslist. Maar nu mag je tegenstander zijn twee stenen gooien, etc. Net zo lang totdat er een winnaar is.

Als een duel beslist is, gebeurt er dit:

1. Het speelstuk van de verliezer wordt omgedraaid en naar het kamp van de overwinnaar gebracht. Een stuk dat voorheen zwart was wordt dan rood en een stuk dat voorheen rood was wordt nu zwart. (Dit is niet vreemd, als je bedenkt dat iedereen in het boek, op de kleine Jim na, overloopt van arrogantie, zelfingenomenheid en bovenal hebzucht). Hoeveel zou er voor nodig geweest zijn om de 'nobele' Britten te veranderen in een stel moordlustige piraten en omgekeerd? En bovendien, waar halen deze brave burgers het idee vandaan om te denken dat zij meer recht hebben op de schat dan de piraten?
2. Eén schatkistje wordt onmiddellijk van het kamp van de verliezer overgebracht naar het schip van de winnaar.
3. Als de aanvaller gewonnen heeft, mag je het stuk dat het duel opende nog een keer verplaatsen.

Het is duidelijk dat duels zeer winstgevend zijn en dat je ze waar mogelijk aan moet gaan. Duels mogen op elke stop op het eiland uitgevochten worden, maar niet in de basiskampen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen op het moment dat een speler 7 schatkistjes op zijn schip heeft.

Speciale situaties

Vragen en antwoorden, die een aantal situaties die voor kunnen komen, ophelderen:

1. V: Wat te doen als iemand bij zijn schip aankomt en hij kan geen schatkistjes aan boord brengen, omdat er nog maar één over is in zijn kamp?
A: Breng 1 kist aan boord.

2. V: Wat te doen als iemand bij zijn schip aankomt en er geen enkele kist meer in zijn kamp is?

A: Neem één kistje (één maar!) uit het vijandelijke kamp en breng het aan boord. En als er ook geen meer in het vijandelijke kamp zijn, neem je er één uit het vijandelijke schip (Hiermee is het spel afgelopen!).

3. V: Wat te doen als de verliezer van een duel geen schatkistjes in zijn kamp heeft?
A: Er gaat een kistje van het schip van de verliezer naar het winnende schip.

4. V: Mag een speler 2 stukken op één stop plaatsen?
A: Nee.

5. V: Als een speler een schijf aanwijst die hij wil verdraaien en zijn tegenstander maakt geen bezwaar **moet** hij dan die bewuste schijf verdraaien?
A: Ja, je mag natuurlijk bluffen, maar als de bluf niet werkt, moet je de gevolgen voor lief nemen.

6. V: Wat te doen als een speler geen speelstukken meer op het eiland heeft (alle speelstukken zijn gevangen genomen of zijn aan boord van het schip)?

A: Alleen in dat geval mag een speelstuk het schip verlaten om terug te keren op het eiland. Je plaatst hem op je aankomstpunt en je zet zoals gebruikelijk. Als hij een duel wint moet het overwonnen speelstuk echter naar het schip en niet naar het kamp. Er mag maar één stuk tegelijk van het schip op het eiland terugkeren, d.w.z. de tweede kan pas van boord als de eerste gevangen genomen is.

EEN LANGERE VERSIE

Ervaren spelers willen misschien een langere versie spelen. Dat kan. De regels blijven hetzelfde, maar de spelers krijgen ieder 8 schatkistjes (in plaats van 6) en je moet 9 kistjes aan boord brengen om te winnen (in plaats van 7).