

Trapper

Clementoni, 2007

Wolfgang KRAMER en Michael KIESLING

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten



# Spelmateriaal

- **64 buitkaartjes**  
(36 dieren, 18 kano's, 5 kruiden, 5 paddenstoelen)



- **4 grenshoeken**



- **4 spelfiguren 'trapper'**



- **64 trapperkaarten in vier kleuren**



⇒ **51 goudmunten** met de volgende waarden:



23x **1**



8x **5**



9x **10**



7x **20**



4x **50**

⇒ **2 overzichtkaarten** met beknopte spelregels

⇒ **17 bonusfiches**

- **6x de meeste diersoorten** met de waarden 1 tot 6
- **11x de meest waardevolle kano's** met de waarden 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36



⇒ **1 startspelersteen**



⇒ **1 handleiding**

## Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van trappers, die in de onmetelijke wouden van Canada op sluipjacht gaan om te proberen een rijke buit te maken.

Als trapper vangt men dieren en verzamelt men kruiden en paddenstoelen die men met zijn kano naar de markt brengt om daar te verkopen.

De speler die aan het einde van het spel het meeste geld bezit, wint het spel.

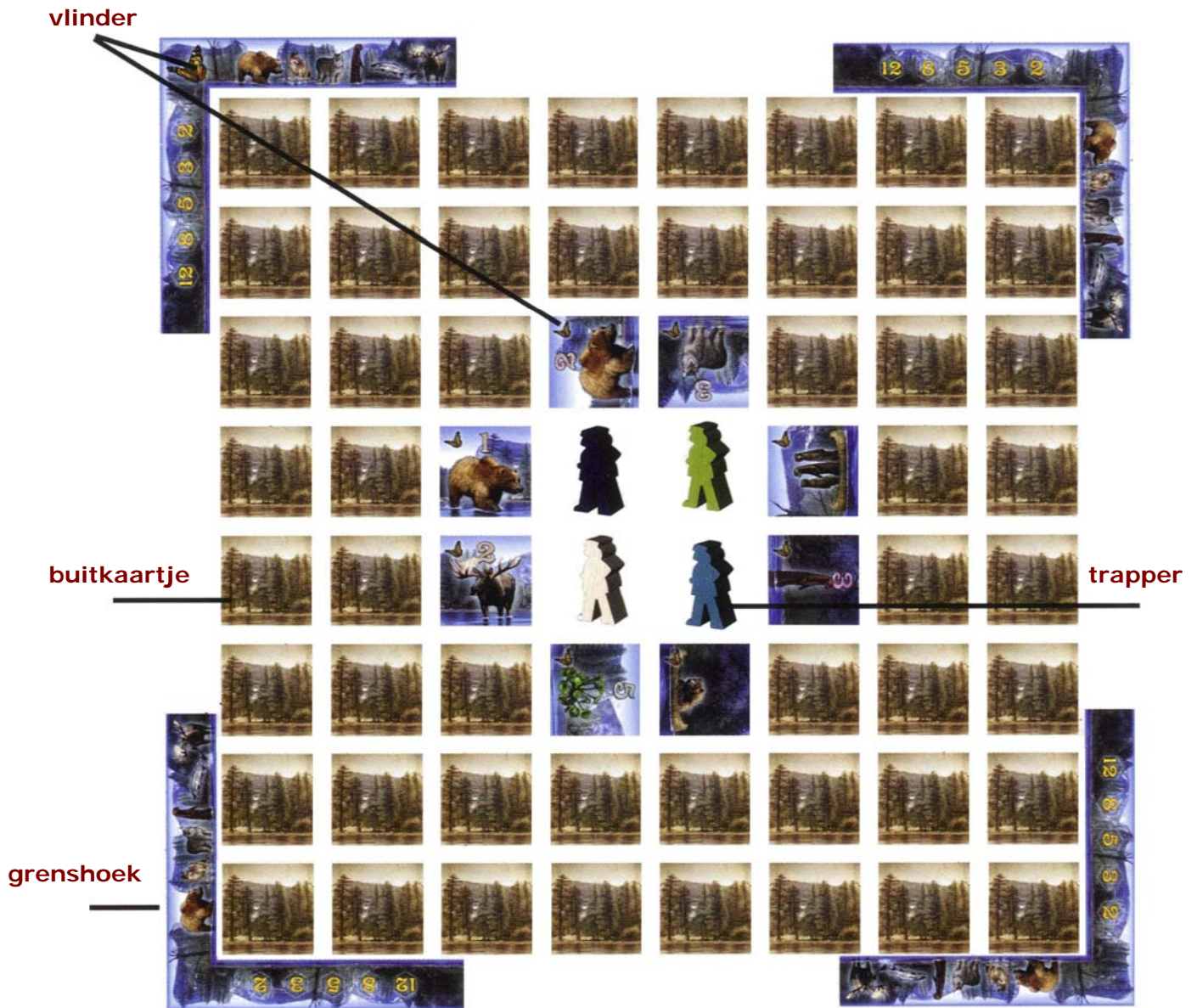


# Spelvoorbereiding

De **64 buitkaartjes** worden verdekt zeer grondig gemixt en in **8 rijen** met telkens **8 kaartjes** verdekt op de tafel gelegd. Men moet er wel op letten om tussen de verschillende kaartjes wat ruimte te laten zodat de kaartjes gemakkelijk kunnen worden opgepakt.

Daarna worden de **4 grenshoeken** rondom het speelveld geplaatst en worden de 4 buitkaartjes in het midden, zonder ze te bekijken, verwijderd en terug in de doos gelegd. Op de vrijgekomen plaatsen worden de **4 trappers** geplaatst, om het even hoeveel spelers er meespelen.

Alle buitkaartjes die direct aan een trapper grenzen worden blootgelegd en zo gedraaid dat de vlinder op het buitkaartje in dezelfde richting ligt als de vlinder van de grenshoek.



Alle **trapperkaarten** worden nu verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt **6 kaarten** in de hand. De resterende kaarten vormen een verdekte voorraadstapel.

De **bonusfiches** worden gesorteerd in twee stapels (de meeste diersoorten en de meest waardevolle kano's) en naast het speelveld gelegd.

De **goudmunten** worden eveneens naast het speelveld klaargelegd.

# Spelverloop

Het spel verloopt met de wijzers van de klok mee.

De **jongste** speler begint het spel.

Als een speler aan de beurt is, speelt hij na elkaar één of meerdere trapperkaarten van **één kleur** uit om op deze manier de trapper van deze kleur te bewegen en zo één of meerdere buitkaartjes uit het speelvlak in de eigen vitrine te kunnen plaatsen.

Als de speelbeurt is beëindigd, worden de handkaarten aangevuld met **twee trapperkaarten** en dit om het even hoeveel trapperkaarten er in de speelbeurt werden uitgespeeld.

In plaats van trapperkaarten uit te spelen en buitkaartjes te verzamelen, mag de speler ook passen en onmiddellijk twee trapperkaarten nemen.

De verzamelde buitkaartjes worden vóór de spelers ofwel afgelegd als **afzonderlijke kaartjes** ofwel **in passende rijen**.

Een rij is **passend** als aan een kano:

- één of meerdere dieren liggen die op de kano zijn afgebeeld;
- een paddenstoelkaartje of een kruidenkaartje ligt;
- een combinatie van dierenkaartjes, paddenstoelenkaartjes en kruidenkaartjes ligt.

**Afzonderlijke kaartjes** zijn:

- een kano zonder kaartje (passend dier, paddenstoel of kruid);
- een dier zonder een passende kano;
- een paddenstoel of kruid zonder kano.

De **afzonderlijke kaartjes** worden **voldoende gescheiden** en de **passende kaartjes** worden **mooi naast elkaar** in een rij gelegd.

Zodra een speler een kano met het **exacte aantal afgebeelde dieren** en eventueel paddenstoel en kruid voor zich heeft afgelegd, wordt deze buit **onmiddellijk** geruild tegen goudstukken.

## De trapper en de trapperkaarten

De kleur van een trapperkaart bepaalt de trapper waarmee de buitkaartjes kunnen verzameld worden en die vervolgens kan verplaatst worden. Iedere speler kan iedere trapper voor zich gebruiken.

## Buitkaartjes

In totaal zijn er 64 buitkaartjes: 18 kano's, 30 dieren, 5 kruiden en 5 paddenstoelen.

Op elk buitkaartje bevindt zich aan één zijde water en in een hoek een vlinder. Via de waterzijde is een kaartje onbereikbaar voor de trapper. De vlinder geeft aan hoe het kaartje moet worden gedraaid als het kaartje wordt blootgelegd; de vlinder op het kaartje moet in dezelfde richting worden gelegd als de vlinder op de grenshoek.



vlinder

water

## Kano's

Alleen met een passende kano kunnen dieren, kruiden en paddenstoelen naar de markt worden gebracht. Terwijl kruiden en paddenstoelen met elke kano kunnen worden vervoerd, zijn er voor elke diersoort slechts drie passende kano's waarmee één, twee of drie dieren kunnen worden vervoerd. Zodra het op de kano aangeduide aantal dieren naast de kano in een rij werd gelegd, wordt de kano **onmiddellijk** gewaardeerd.

## Dieren

Ieder dier is zesmaal voorhanden. De afzonderlijke waardes van nerts, lynx, eland, bruine beer, wolf en zalm zijn 1, 2, 2, 3, 3 en 4.

## Paddenstoelen en kruiden

Ook op de paddenstoelen en de kruiden bevinden zich telkens getallen van 1 tot 5 die aangeven hoe waardevol ze zijn. Ze worden aan een kano gelegd maar slechts zolang als de kano nog niet volzet is met de passende dieren. Er moet dus nog minstens één dier ontbreken om een paddenstoel of een kruid aan een kano te kunnen aanleggen.

Ook mag per kano maar telkens **één** paddenstoel en **één** kruid worden afgelegd.

## De vitrine

De **buitkaartjes** die voor een speler op de tafel liggen vormen diens **vitrine**. In een vitrine van een speler kunnen zich afzonderlijke kaartjes en rijen bevinden.

Alle kaartjes **moeten** altijd **onmiddellijk** aan elkaar worden gelegd indien ze passen:

- ⇒ een kano moet aan een passend dier respectievelijk aan een voorhanden paddenstoel of kruid worden gelegd;
- ⇒ een dier moet aan een passende kano worden gelegd;
- ⇒ paddenstoelen en kruiden moeten naar believen aan een voorhanden kano worden gelegd.

Buitkaartjes die aan een kano werden aangelegd, kunnen **niet** meer worden weggenomen of geruild.

### Afzonderlijke kaartjes

In de vitrine ligt een kano met 2 wolven, maar geen wolfkaartjes en ook geen paddenstoel of kruid. Bij de beren ontbreekt een passende kano.



### Rij

Omdat de paddenstoel en het kruid direct aan de voorhanden kano moesten gelegd worden, vormt de kano met de lynx samen met de paddenstoel en het kruid een rij.





## Kano

Een kano toont altijd één, twee of drie dieren van één soort. Daarmee is ook meteen vastgelegd welk dier met welke kano kan worden vervoerd. Het aantal dieren dat op een kano is afgebeeld, bepaalt het aantal dierkaartjes dat aan deze kano kan worden aangelegd.



### Voorbeeld

Deze kano met 3 beren **moet** naar de markt worden gebracht omdat er zich precies drie beren in de kano bevinden. Voordat de laatste beer (beer 2) aan deze kano werd gelegd, mocht aan deze kano ook nog één paddenstoel en één kruid worden toegevoegd.

## Trapperkaarten uitspelen en buitkaartjes nemen

Nadat een speler een trapperkaart heeft uitgespeeld, neemt hij **één** van de buitkaartjes dat horizontaal of verticaal (niet diagonaal) direct aan de trapper grenst **wiens kleur** van kaart werd gespeeld. Het nemen van het kaartje kan alleen als de **toegang** tot het kaartje **niet door water is versperd**. De speler legt het kaartje voor zich neer op de tafel.



de toegang tot dit kaartje is door water versperd

### OPMERKING

*De enige uitzondering bij het nemen van kaartjes is de situatie waarin de trapper geïsoleerd is (zie verder bij 'Een trapper is geïsoleerd' op pagina 8).*

De speler plaatst nu de trapper op de vrijgekomen plaats. De verdeckte kaartjes die nu horizontaal en verticaal aan de trapper grenzen, worden blootgelegd en zo gedraaid dat de vlinder op het buitkaartje in dezelfde richting ligt als de vlinder van de grenshoek.

## Meerdere kaartjes per speelbeurt

Van **één kleur** kan een speler **meerdere kaarten** na elkaar uitspelen om op die manier bijkomende buitkaartjes te verzamelen. Tijdens een speelbeurt mag een speler maar **één trapper verplaatsen**.

## Kleurenwissel

In plaats van één kaart van de gevraagde kleur te spelen, mag de speler ook twee kaarten van een andere kleur spelen. Stel dat de speler de blauwe trapper wil verplaatsen maar hij bezit geen blauwe kaarten dan mag deze speler bijvoorbeeld twee beige kaarten of twee groene kaarten spelen om de blauwe trapper te verplaatsen. Deze kleurenwissel mag men meermaals toepassen in een speelbeurt. Als hij eerst twee beige kaarten heeft gebruikt, mag hij daarna twee groene kaarten gebruiken.

## Einde van een speelbeurt

Als de speler zijn speelbeurt wil beëindigen, trekt hij van de voorraadstapel twee trapperkaarten. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.

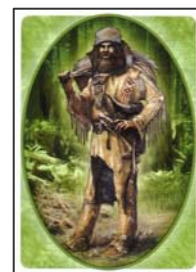
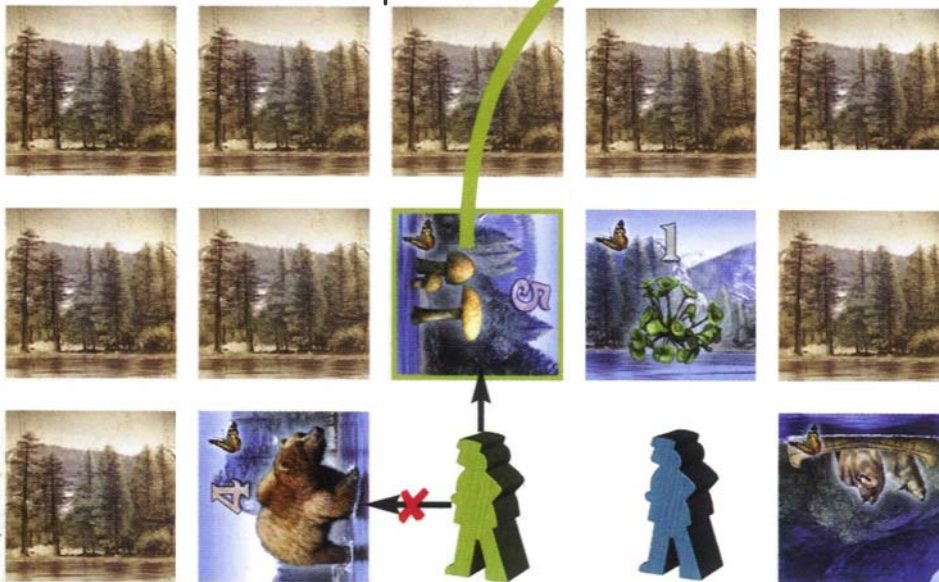
De uitgespeelde trapperkaarten worden op een open aflegstapel verzameld.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

## Een trapper is geïsoleerd

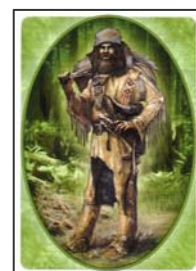
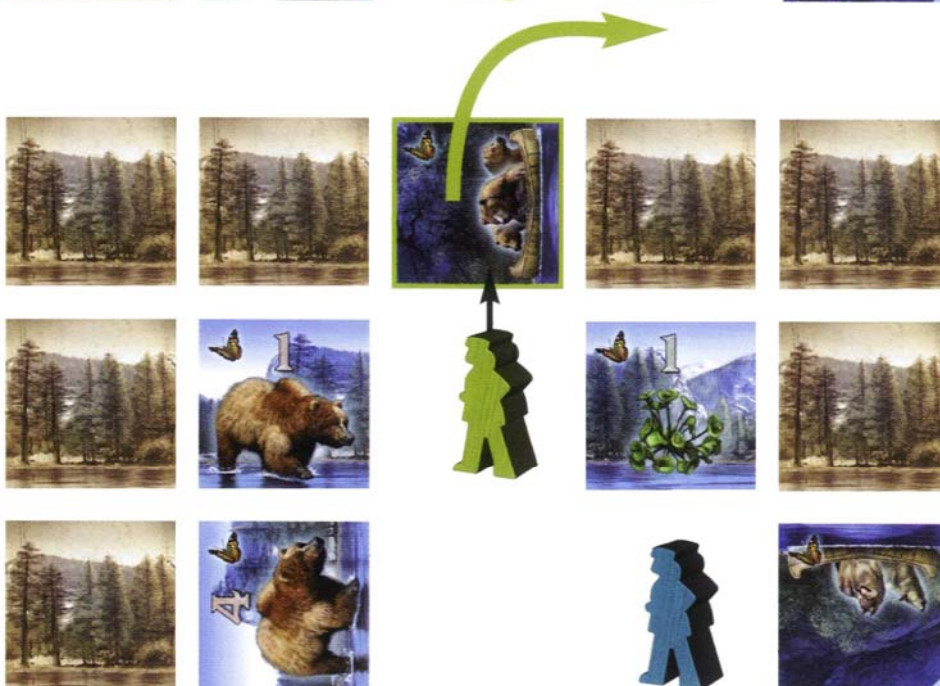
Een trapper is geïsoleerd als er rondom hem geen buitkaartjes meer liggen die hij kan betreden. In dit geval mag de speler, nadat hij een trapperkaart van de geïsoleerde trapper heeft gespeeld, een willekeurig blootgelegd buitkaartje nemen. Daarna wordt de geïsoleerde trapper op dit vrijgekomen veld geplaatst. De aangrenzende verdeckte kaartjes (horizontaal en verticaal) worden blootgelegd en uitgelijnd (vlinder). Als de speler dit wil mag hij van de trapper nieuwe kaarten uitspelen.

### Voorbeelden van een speelbeurt



De speler aan de beurt speelt een groene trapperkaart. Beer 4 is door water versperd.

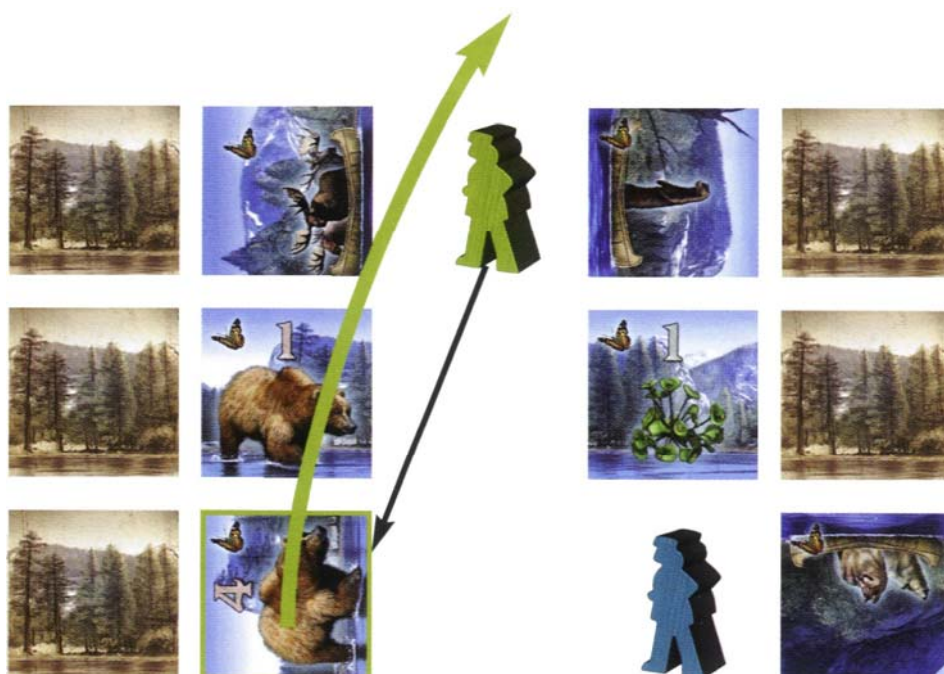
De weg naar paddenstoel 5 is vrij. De speler neemt de paddenstoel en zet de groene trapper op het vrijgekomen veld.



Nadat dezelfde speler alle aangrenzende en verdeckte kaartjes heeft blootgelegd en uitgelijnd,

speelt hij een volgende groene kaart uit en hij neemt de kano met de 3 beren en plaatst de groene trapper op de vrijgekomen plaats.





Opnieuw legt de speler de aangrenzende kaartjes bloot en lijnt deze kaartjes uit. De groene trapper is nu **geïsoleerd** omdat de toegang tot de beide aangrenzende kaartjes door het water is versperd. Met een groene trapperkaart kan de speler nu een willekeurig blootgelegd kaartje nemen.

Omdat de speler aan beurt geen groene kaart meer bezit, speelt hij twee blauwe kaarten uit en hij neemt beer 4 en zet daarna de groene trapper op het vrijgekomen veld.



Na het blootleggen en uitlijnen van de verdekte kaartjes beëindigt de speler zijn speelbeurt ofschoon beer 2 zeer goed in zijn vitrine zou passen. Jammer genoeg heeft hij echter nog maar één beige trapperkaart. Hij trekt twee trapperkaarten van de voorraadstapel.

Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.

## Een kano wordt gewaardeerd

Zodra aan een kano precies zoveel **passende dierkaartjes** liggen als op de kano is afgebeeld, wordt deze kano onmiddellijk gewaardeerd. Aan deze kano kunnen ook **geen nieuwe** kaartjes worden afgelegd. **Alle waardes**, ook van de eventuele aanwezige paddenstoelen en of kruiden, worden **samengeteld**. De **dubbele som** wordt door de bank aan de speler uitbetaald. De goudmunten die een speler ontvangt, moeten steeds goed zichtbaar voor alle spelers vóór de speler op de tafel worden gelegd.



### Voorbeeld

De kano met 3 beren wordt onmiddellijk gewaardeerd nadat de speler de derde beer van het speelveld heeft genomen en aan zijn kano heeft afgelegd. De kano bezit de waarde van  $4+1+5+1+2 = 13$ . De waarde wordt nu verdubbeld en de speler ontvangt goudmunten van de bank voor de totale waarde van 26.



### Voorbeeld

De kano met 1 nerts wordt onmiddellijk gewaardeerd zodra een speler een nerts van het speelveld neemt en aan zijn kano legt. Hij mag nu geen buitkaartjes meer aan deze kano aanleggen: noch nerts, noch paddenstoel, noch kruid. De speler ontvangt van de bank goudmunten voor een totale waarde van 6 ( $3 \times 2$ ).

Steeds als een kano werd gewaardeerd, worden de buitkaartjes onder deze kano geschoven. Deze stapel blijft bij de speler liggen maar wordt een beetje terzijde geschoven omdat men aan een gewaardeerde kano geen nieuwe kaartjes kan aanleggen. Deze stapel wordt eventueel nog wel gebruikt voor het bepalen van wie de meeste diersoorten heeft.

## De bonusfiches

### Waardevolste kano

Als de waarde van een complete kano na de verdubbeling 16 of hoger is, ontvangt de speler de bonusfiche met het identieke getal en legt deze fiche voor zich neer. Als een bonusfiche niet meer voorhanden is omdat een andere speler deze fiche al bezit, ontvangt de speler de fiche met het volgende kleinere getal. Als er geen fiche met een kleiner getal meer is, gaat de speler, jammer genoeg, met lege handen naar huis.



### De meeste diersoorten

Zodra een speler aan de beurt is, kan hij te allen tijde alle of een deel van zijn gewaardeerde kano's met de daaronder liggende kaartjes terug in de doos leggen en tegen een bonusfiche ruilen van 'de meeste diersoorten'. De kano's die in deze waardering worden gebruikt, moeten verschillende diersoorten tonen. Per speelbeurt mag men maar 1 bonusfiche van de meeste diersoorten inruilen. Het getal op deze bonusfiche geeft aan hoeveel verschillende dieren men moet afgeven om een fiche te verkrijgen.



Als men te lang wacht om zijn kano's te ruilen tegen een bonusfiche kan het zijn dat er geen fiches meer zijn of dat men een fiche met een kleinere waarde moet nemen.

Aan het einde van het spel mag een speler meerdere bonusfiches van 'de meeste diersoorten' bezitten.



## Voorbeeld

Een speler bezit vijf kano's die al werden gewaardeerd: kano beer 2, kano beer 1, kano eland 3, kano zalm 2 en kano nerts 1. Hij legt vier kano's met de daaronder geschoven kaartjes terug in de doos en ontvangt hiervoor de fiche 'de meeste diersoorten' met de waarde 4. Nu ligt er alleen nog een gewaardeerde kano voor hem met beren. Het speelt nu zelfs geen rol of dit de kano met 1 of met 2 beren is. Deze kano kan de speler inruilen in zijn volgende beurt tegen een bonusfiche van 1 als deze fiche nog beschikbaar is of hij kan opnieuw diersoorten verzamelen om een hogere bonus te scoren.

## Speelstand

Om een duidelijk overzicht te behouden over de speelstand, moeten de spelers hun goudmunten onmiddellijk ruilen in de hoogst mogelijke waarde.

## Einde van het spel

Als een speler in de mening is dat geen enkele actie meer zinvol is, beëindigt hij voor zich het spel door zijn trapperkaarten terzijde te leggen. Alle andere spelers spelen nog verder tot alle spelers het spel hebben beëindigd of tot alle buitkaartjes zijn veroverd.

## Waardering

Nu worden **alle kano's** gewaardeerd die vóór de spelers liggen en die **niet het vereiste aantal** dieren bevatten. Deze kano's worden **positief** gewaardeerd maar tellen **enkelvoudig**.

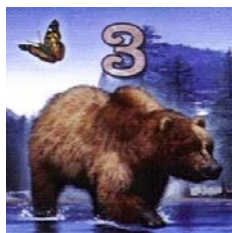
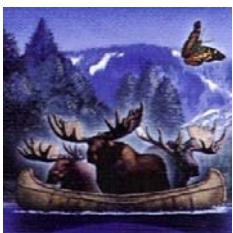


### Voorbeeld

Voor de kano met 2 beren en de paddenstoel ontvangt de speler goudmunten voor een totale waarde van 3.

**Afzonderlijke kaartjes** worden **negatief** gewaardeerd.

Voor deze kaartjes moet men goudmunten afgeven in de waarde die de kano toont (aantal dieren) of in de waarde die op het kaartje (dier, paddenstoel of kruid) is vermeld.



### Voorbeeld

Voor de beide afzonderlijke kaartjes geeft de speler goudmunten af voor een totale waarde van 6 (3 voor de kano met drie elanden en 3 voor het beerkaartje).

## AANDACHT

*Bij een positieve waardering wordt een kano niet meegeteld, bij een negatieve waardering wel.*

## Waardering van de bonusfiches

Aansluitend worden de bonusfiches gewaardeerd. De beide soorten worden op dezelfde manier gewaardeerd. De speler met telkens de hoogste bonusfiche ontvangt goudmunten voor een totale waarde van 12, voor de tweede hoogste fiche goudmunten ter waarde van 8, voor de derde hoogste fiche goudmunten ter waarde van 5, voor de vierde hoogste goudmunten ter waarde van 3 en voor de vijfde hoogste nog goudmunten ter waarde van 2. Het aantal goudmunten dat behaald kan worden, is ook vermeld op de grenshoek. De spelers moeten wel beseffen dat met een 'kleine' bonusfiche er waarschijnlijk geen goudmunten worden behaald.

**De speler met het meeste geld wint het spel.**

# Variant voor een spel met jongere kinderen

Als men een meer eenvoudig spel wil spelen, kan er **zonder bonusfiches** worden gespeeld. Bovendien kan ook de **versperringsregel** door het water worden **weggelaten**. Een trapper kan dan elk kaartje nemen waaraan hij grenst, ook als de waterzijde aan de kant van de trapper ligt. In dit geval moet het kaartje bij het omdraaien niet worden uitgelijnd.

## Tactische variant

Bij de tactische variant wordt er geveild om het recht te krijgen om een buitkaartje te nemen. Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler **8 trapperkaarten** in de hand. De speler die aan de beurt is, ontvangt de startspelersteen. De speler met de startspelersteen kan meteen passen en **4 kaarten** van de voorraadstapel trekken of hij noemt een **trapperkleur** en doet een **bod** (1 of hoger). Met dit bod bepaalt hij:

- de trapper waarmee een buitkaartje kan worden behaald en
- het aantal kaarten dat een speler moet uitspelen om een buitkaartje te nemen.

Het getal dat de speler noemt, heeft niets te maken met de waarde van het buitkaartje. Nadat het bod werd bepaald is de linkerbuurman aan de beurt. Hij kan ofwel passen ofwel een hoger bod doen. De kleur die de startspeler bepaalde, kan niet worden veranderd. Op deze wijze gaat het bieden zolang om de beurt door (ook over meerdere rondes) tot alle spelers op één na hebben gepast. Deze speler moet nu zoveel kaarten van de gewenste kleur afleggen als hij geboden heeft. Ook nu is het mogelijk om met twee kaarten van een andere kleur de oorspronkelijke kleur te vervangen. Nadat hij de kaarten heeft afgelegd, neemt hij zich een kaartje naar keuze dat voor de gelijkgekleurde trapper toegankelijk is. Hij plaatst de trapper op de vrijgekomen plaats, draait de aangrenzende kaartjes om en lijnt ze uit.

Vervolgens is **opnieuw de speler met de startspelersteen** aan de beurt, om het even wie het vorige buitkaartje heeft verkregen. Opnieuw heeft hij de mogelijkheid om te passen en 4 kaarten te nemen of om een bod te doen. Als hij opnieuw biedt wordt de volgende actie (buitkaartje nemen en trapper verplaatsen) geveild. Op deze wijze worden de acties zolang geveild tot de speler met de startspelersteen uiteindelijk past en vier kaarten trekt. Bij al deze acties mag de oorspronkelijk genoemde trapperkleur niet worden gewijzigd.

Daarna ontvangt zijn linkerbuurman de startspelersteen. Een speler die eenmaal heeft gepast, kan in diezelfde veilingronde niet meer ingrijpen. Hij mag wel opnieuw meedoen in de volgende veilingronde van dezelfde speler.

### **AANDACHT**

*Kaarten trekken mag alleen de speler die de startspelersteen bezit en alleen dan als hij heeft gepast en zijn speelbeurt heeft beëindigd.*

### **Voorbeeld voor een speelbeurt met 3 spelers**

A bezit de startspelersteen. Hij noemt beige als kleur en doet een bod van 2. B past en C verhoogt tot 3. A verhoogt tot 4. C verhoogt tot 5. Nadat A past, legt C 3 beige, 2 groene en 2 blauwe trapperkaarten op de aflegstapel en neemt een buitkaartje dat aan de beige trapper grenst. Hij zet de trapper op het vrijgekomen veld en legt alle aangrenzende kaartjes bloot en lijnt ze ook uit. Omdat A zijn speelbeurt niet zelf heeft beëindigd door meteen te passen en 4 trapperkaarten te nemen, is hij opnieuw aan de beurt. Hij moet wel bij de kleur beige blijven en hij doet een bod van 1. B verhoogt tot 3. C en A passen. B legt zijn geboden kaarten af, neemt een buitkaartje dat grenst aan de beige trapper en verplaatst de trapper. A is nog steeds startspeler en doet opnieuw een bod van 1. Aangezien de beide andere spelers passen, geeft hij één beige kaart af en neemt een buitkaartje. Opnieuw is A aan de beurt en hij doet weer een bod van 1. B en C passen. A geeft één beige kaart af en neemt een buitkaartje. A beëindigt zijn speelbeurt en trekt vier trapperkaarten van de voorraadstapel. Hij geeft zijn startspelersteen aan zijn linkerbuurman die de volgende veilingronde opent met een kleur en een bod.

23 juni 2007