

# 1000 BOMMEN & GRANATEN!

## Spelregels

### Arrr...1000 bommen en granaten!

Eén keer per jaar treffen de wildste piraten elkaar op het doodshoofdeiland. Tijdens de nachtelijke dobbelspelletjes vertellen ze over hun laatste avonturen en scheppen ze op over hun meest indrukwekkende plundertochten.

Kruip in de huid van een piraat en draai een piratenkaart om. Probeer met geluk en sluwheid de meest waardevolle combinatie te dobbelen. Hoe beter de combinatie, hoe meer punten deze oplevert. De speler die als eerste 6000 punten heeft, wint het spel.

## Speelmateriaal



8 dobbelstenen



35 piratenkaarten



5 overzichtskaarten

## Vorbereiding

Een van de spelers pakt pen en papier, schrijft de namen van de spelers op en houdt tijdens het spel de score bij. Geef iedere speler een overzichtskaart. Deze kaart toont de mogelijke dobbelcombinaties en de waarde ervan. Doe eventueel overgebleven overzichtskaarten terug in de doos. Schud de resterende kaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. De jongste speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste piratenkaart om, legt deze open op de stapel en dobbelt. De omgedraaide piratenkaart beïnvloedt de worpen van de speler (zie "De piratenkaarten"). **De speler werpt bij zijn eerste worp altijd alle 8 dobbelstenen.** Daarna mag hij bepaalde dobbelstenen opnieuw werpen. Hij probeert zo zoveel mogelijk gelijke symbolen te dobbelen. Diamanten en gouden munten zijn bijzonder lucratief, omdat deze extra punten opleveren. Beëindigt de speler zijn beurt, dan legt hij de omgedraaide piratenkaart gedekt op een aflegstapel en geeft hij de dobbelstenen aan de volgende speler door. Zijn score wordt op het scoreblok genoteerd. Is de gedekte trekstapel leeg, schud dan de kaarten van de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

### De gevaren van de dobbelstenen

Na zijn eerste worp met alle 8 dobbelstenen en afhankelijk van de door hem omgedraaide piratenkaart bepaalt de speler welke dobbelstenen hij opzij legt en welke hij opnieuw werpt. **Hij is niet verplicht om dobbelstenen opzij te leggen.** Hij mag elke dobbelsteen opnieuw werpen, ook dobbelstenen die hij eerder opzij heeft gelegd.

Voor een nieuwe worp gelden echter 2 beperkingen:

- Een nieuwe worp moet met **ten minste 2 dobbelstenen** worden gedaan. Het is niet toegestaan om een worp met maar 1 dobbelsteen te doen.
- Een dobbelsteen die een **doodshoofd** toont, mag niet opnieuw worden geworpen. Deze is tot het einde van de beurt van deze speler taboe.

**Let op:** zodra de speler een derde doodshoofd dobbelt, is zijn beurt direct voorbij. Hij krijgt 0 punten, ongeacht het resultaat van zijn andere dobbelstenen.

### Score aan het einde van een beurt

Om punten te verdienen, moet de speler zijn beurt vrijwillig beëindigen voordat hij een derde doodshoofd dobbelt. Nu telt hij de waarden van zijn combinaties en de waarden van losse dobbelstenen bij elkaar op.

#### Welke combinaties zijn er?

3 dezelfde = 100 punten

4 dezelfde = 200 punten

5 dezelfde = 500 punten

6 dezelfde = 1000 punten

7 dezelfde = 2000 punten

8 dezelfde = 4000 punten

#### Voorbeelden:

= 100 punten

= 500 punten

= 2000 punten

Diamanten en gouden munten geven tweevoudig punten, zowel voor de combinatie als 100 punten voor elk gedobbeld symbool.

Voorbeeld:

= 600 punten (400 punten voor 4 gouden munten en 200 punten voor de combinatie)

**Volle schatkist:** lukt het een speler om voor elk van zijn 8 dobbelstenen punten te ontvangen, dan krijgt hij een bonus van 500 extra punten.

Voorbeeld:

= 1300 punten (600 + 100 + 100 + 500)

Met een doodshoofd is geen bonus mogelijk.

### Het doodshoofdeiland

Dobbelt een speler in zijn eerste worp met alle 8 dobbelstenen 4 of meer doodshoofden, dan vaart hij naar het doodshoofdeiland. Hij legt de doodshoofden opzij en werpt de resterende dobbelstenen opnieuw. Zolang de speler ten minste 1 doodshoofd dobbelt en opzij legt, mag hij doorgaan.

Andere symbolen hebben in dit geval geen functie. Werpt hij geen doodshoofd, dan is zijn beurt voorbij. De speler scoort dan 0 punten. Iedere andere speler incasseert echter 100 minpunten voor elk gedobbeld doodshoofd. Een speler kan zo ook onder 0 dalen.

## De piratenkaarten

Piratenkaarten beïnvloeden de beurten van de spelers en leveren plus- of minpunten op.



**Schateiland:** na een worp mag de speler 1 of meer dobbelstenen op deze kaart leggen. Hij mag deze dobbelstenen er later afnemen en opnieuw werpen. Werpt de speler een derde doodshoofd, dan is zijn beurt voorbij en mag hij ook geen dobbelstenen van deze worp op de kaart leggen. De speler krijgt uitsluitend punten voor dobbelstenen die op de kaart liggen.

**Piraat:** de speler verdubbelt alle punten die hij in deze beurt scoort. Vaart de speler naar het doodshoofdeiland, dan verliezen de andere spelers 200 punten per geworpen doodshoofd.



**Doodshoofd:** de beurt van de speler begint, afhankelijk van de kaart, met 1 of 2 doodshoofden. Deze gelden als geworpen doodshoofden. De speler kan geen bonus verdienen en heeft meer kans dat hij naar het doodshoofdeiland vaart.

**Wachter:** de speler mag in zijn beurt **eenmaal** een gedubbeld doodshoofd opnieuw werpen. In dit geval mag hij een dobbelsteen met een doodshoofd ook afzonderlijk dobbelen.



**Piratschip:** de speler moet ten minste het afgebeelde aantal sabels werpen en zijn beurt **vrijwillig** beëindigen. Hij krijgt dan naast de gebruikelijke punten (ook voor zijn sabelcombinatie) de onderaan de kaart aangegeven extra punten. Lukt het hem niet om het betreffende aantal sabels te dobbelen, dan scoort hij 0 punten. Verder moet hij het onderaan de kaart aangegeven aantal punten van zijn score aftrekken. Een speler die de kaart "Piratschip" heeft omgedraaid, mag niet naar het doodshoofdeiland varen.

**Gouden munt:** de beurt van de speler begint met een gouden munt, die zowel als afzonderlijk symbool geldt als in een combinatie mag worden opgenomen.



**Diamant:** de beurt van de speler begint met een diamant, die zowel als afzonderlijk symbool geldt als in een combinatie mag worden opgenomen.

**Dieren:** geworpen apen en papegaaien gelden samen als 1 combinatie. Daardoor krijgt de speler voor bijvoorbeeld 2 papegaaien en 3 apen punten voor een combinatie van 5 gelijke dobbelstenen.



## Einde van het spel

Heeft een speler 6000 of meer punten, dan komt iedere andere speler nog eenmaal aan de beurt. Overtreft één van hen zijn score, dan komt ook de speler die het spel beëindigde nog eenmaal aan de beurt. De speler met de meeste punten wint het spel.

**Let op:** heeft geen van de spelers na de laatste beurten meer 6000 of meer punten, dan gaat het spel verder totdat één van de spelers weer 6000 of meer punten heeft. Deze wint dan direct.

**Piratenmagie:** een speler die een combinatie van 9 gelijke dobbelstenen werpt, bijvoorbeeld met een kaart "Gouden munt" en 8 dobbelstenen met gouden munten, wint het spel direct.

De spelers kunnen aan het begin van het spel een ander aantal punten afspreken voor een korter (bijvoorbeeld 5000 punten) of een langer (bijvoorbeeld 8000 punten) spel.

### Voorbeeld van een beurt



De eerste worp van de speler:     

Hij moet het doodshoofd opzij leggen. Verder besluit hij de 3 sabels en 2 munten opzij te leggen. Hij werpt de aap en de papegaai opnieuw.

Zijn tweede worp: 

Wat een geluk! Om nog meer punten te kunnen scoren, legt hij de 2 gouden munten opzij en werpt hij de 3 sabels opnieuw.

Zijn derde worp:   

Dat is teleurstellend. Omdat hij nu 2 doodshoofden heeft gedubbeld, neemt hij verder geen risico meer. Hij beëindigt zijn beurt. Zijn resultaat:

4 gouden munten	400 punten
1 diamant	100 punten
1 combinatie van 4 dezelfde symbolen	200 punten
	<hr/>
	700 punten
Verdubbeling door de piratenkaart	700 punten
Totaal van deze beurt	1400 punten



© 2012, 2015 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Haim Shafir  
Illustraties: Jose Pardo  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

