

Alle hens aan dek, ahoi!

Stapeldolle stapelpret voor 2-4 spelers van 5-99 jaar

Inhoud:

- 1 boot
- 1 waterspiegel
- 12 houten vaten in 3 verschillende kleuren en vormen
- 3 houten matrozen (schroeven)
- 28 fiches
- 1 kleurendobbelsteen

Wat gaat de zee tekeer! De matrozen stapelen behendig de vaten op het dek terwijl de boot door de woeste golven heen en weer geslingerd wordt. Hoe hoger de vaten gestapeld worden, hoe meer behendigheid nodig is. Want alleen zo blijven de vaten op elkaar staan.

Doel van het spel is alle 12 vaten op elkaar te stapelen zonder dat de stapel omvalt. Zodoende kun je de meeste fiches winnen, en daar gaat het om.



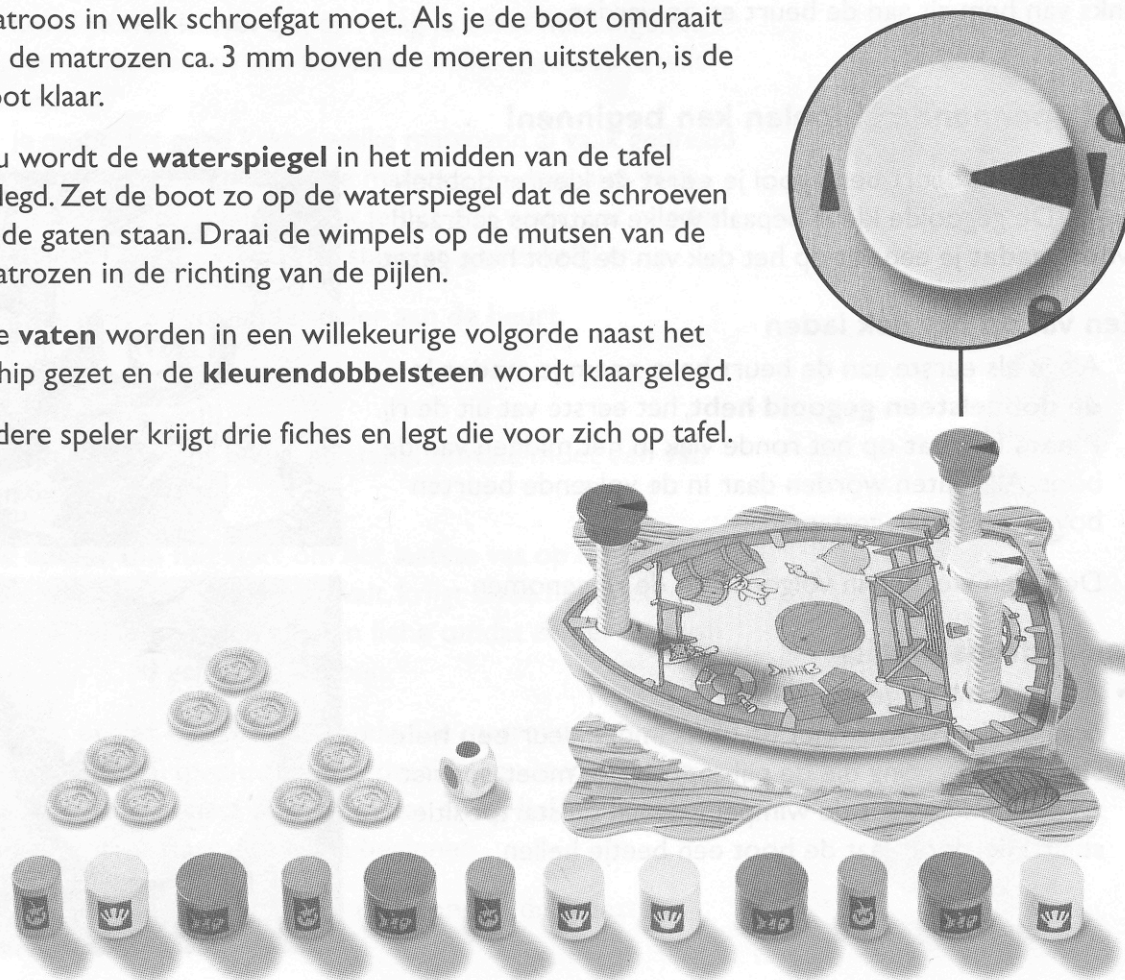
Voor het spel begint,

moeten in de gaten in het dek van de **boot** de **matrozen** geschroefd worden. De kleur van de pijlen geeft aan welke matroos in welk schroefgat moet. Als je de boot omdraait en de matrozen ca. 3 mm boven de moeren uitsteken, is de boot klaar.

Nu wordt de **waterspiegel** in het midden van de tafel gelegd. Zet de boot zo op de waterspiegel dat de schroeven in de gaten staan. Draai de wimpels op de mutsen van de matrozen in de richting van de pijlen.

De **vaten** worden in een willekeurige volgorde naast het schip gezet en de **kleurendobbelsteen** wordt klaargelegd.

Iedere speler krijgt drie fiches en legt die voor zich op tafel.



Een spel bestaat uit drie ronden. In elke ronde wordt geprobeerd alle vaten op het dek van de boot te stapelen.

De jongste speler mag beginnen. Daarna is de speler die links van hem zit aan de beurt en zo verder.

Het spannende stapelen kan beginnen!

Als je aan de beurt bent, gooi je **eerst** de kleurendobbelsteen. De gegooidde kleur bepaalt welke matroos gedraaid wordt **nadat** je een vat op het dek van de boot hebt gezet.

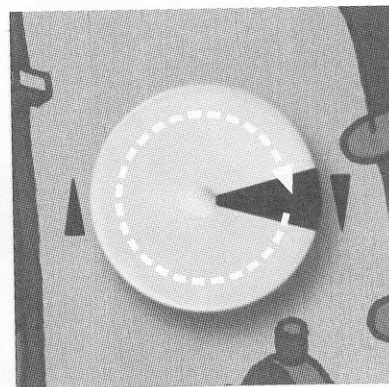
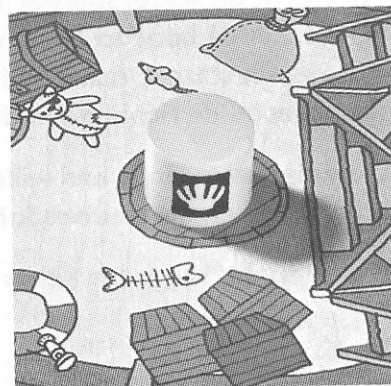
Een vat op het dek laden

Als je als eerste aan de beurt bent, neem je, **nadat je de dobbelsteen gegooid hebt**, het eerste vat uit de rij. **Plaats het vat** op het ronde vlak in het midden van de boot. Alle vaten worden daar in de volgende beurten boven op elkaar gestapeld.

De vaten worden in volgorde uit de rij genomen.

Een matroos draaien

- **Als je rood of geel gooit**, draai je de matroos met de muts in die kleur **een hele slag** in de richting die de pijl aangeeft. Je moet dus net zo lang draaien tot de wimpel weer in de startpositie staat. Hierdoor gaat de boot een beetje hellen.

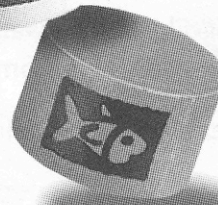
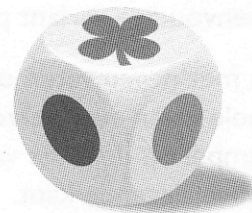


- **Als je blauw gooit,**
zet je **geen** vat op de stapel maar draai je wel de matroos met de blauwe muts een hele slag.

- **Gooi je het klavertje,** dan mag je eerst het volgende vat opstapelen en dan beslissen welke matroos je wilt draaien.

Je moet dus goed kijken welke matrozen al vaak gedraaid zijn en welke niet. Door de matroos die nog niet vaak gedraaid is te draaien, maak je het dek weer wat minder scheef. Daardoor gaat het stapelen gemakkelijker.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Rommeldebom!!!

De speler in wiens beurt de stapel omvalt, moet een van zijn fiches afgeven.

De speler die het lukt om het laatste vat op de stapel te zetten zonder dat die omvalt, krijgt twee fiches en de andere spelers krijgen elk één fiche omdat ze per slot van rekening goed geholpen hebben.

Daarna begint een nieuwe ronde. De matrozen worden weer in de startpositie teruggedraaid. De vaten worden weer in een rij naast de boot gezet en de linkerbuurman van de vorige startspeler kan beginnen.

Winnaar is de speler die na drie ronden de meeste fiches heeft.

Varianten

Voor „ketelbinkies”

Hele jonge spelers kunnen het misschien beter eerst met een eenvoudige variant proberen.

Begin met negen vaten **of** de matrozen bij elke beurt niet een hele maar **een halve slag** draaien. In dat geval gaat de wimpel op de muts van de ene pijl naar de pijl aan de tegenoverliggende kant.

Voor „zeerotten”

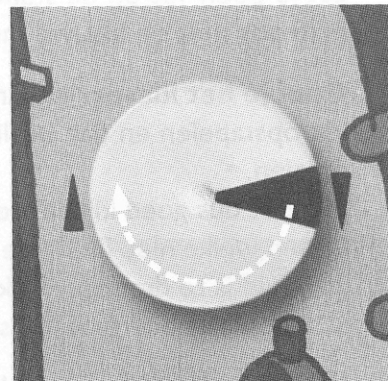
Voor ervaren spelers is er de volgende variant:

Als een speler gelooft dat hij het volgende vat er niet meer op kan zetten zonder dat de stapel omvalt, kan hij zijn beurt voorbij laten gaan. Dat kost hem wel een fiche, dat hij teruglegt in de voorraad.

De volgende speler mag **niet** eveneens passen maar moet het er op wagen. Lukt het hem het vat te stapelen **en** de matroos te draaien zonder dat de stapel omvalt, dan krijgt hij het fiche dat de vorige speler afgegeven had.

Belangrijk: bij deze variant betaalt de speler altijd **twee** fiches als de stapel omvalt!

Verder blijven de spelregels zoals hiervoor beschreven.



Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar vanwege kleine onderdelen die mogelijk verstikkingsgevaar met zich meebrengen.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag