

# HET ZWARTE KANON



EEN SPEL VOOR 2, 3 OF 4 PIRATEN, LEEFTIJD VANAF 5 JAAR

## DOEL VAN HET SPEL

Je bent een piraat op zoek naar verborgen schatkisten in de gevaarlijke wateren van de Caraïbische Zee. Elke keer dat je een schatkist vindt, moet je hem terug brengen naar je thuishaven. Maar let op!! Je kunt steeds door je mede-piraten aangevallen worden en door hun kanonvuur tot zinken worden gebracht. Dan zul je eerst op een vlot terug moeten drijven naar je haven. Moed en durf kunnen je grote rijkdom brengen, maar voorzichtigheid zou wel eens de beste tactiek kunnen zijn. Wat je ook kiest, je hebt altijd de mogelijkheid je tegenstander onder vuur te nemen en beslag te leggen op de schatkist die hij vervoert.

## UITRUSTING:

1 speelbord	4 schatkisten
4 vloten die onder verschillende vlaggen varen, elk met een driemaster, een tweemaster en een vlot.	1 kanon met 4 kanonskogels
	4 houders voor de schepen
	2 dobbelstenen

## BEGIN VAN HET SPEL:

Maak de delen van het speelbord vast en leg het bord over de twee eilanden heen. Je ziet dat er vier vakjes gemerkt zijn met een rood kruis. Dit zijn de Schatkist-vakjes. Vier andere vakjes hebben een zwarte cirkel. Dit zijn de Zwarte Kanon-vakjes. In de hoeken van het speelbord zijn vier havens, elk met een andere kleur. Verdeel de schatkisten over de Schatkist-vakjes, zet er op twee vakjes 4 en op de andere twee 3.

Maak vloten van de schepen door ze per kleur bij elkaar te zoeken. Elke speler gooit beide dobbelstenen, de speler met de hoogste worp begint het spel. Hij kiest zijn thuishaven en neemt de vloot van dezelfde kleur met een houder. Hij klemt de driemaster in de houder en zet hem in de haven. De tweemaster en het vlot houdt hij zolang opzij. Het gebruik van deze twee wordt later uitgelegd.

De andere spelers doen op hun beurt hetzelfde. Als met drie spelers wordt gespeeld doen één haven en één vloot niet mee. Wordt er met twee spelers gespeeld dan nemen beide spelers twee vloten en twee havens.



## OPDRACHT VAN HET SPEL:

Degene die als eerste drie schatkisten terugbrengt naar zijn thuishaven is winnaar.

## HET VAREN MET DE SCHEPEN

Als je met de dobbelstenen hebt gegooid verzet je je driemaster zoveel vakken als het aantal ogen van één van beide of van het totaal van de twee dobbelstenen. Bijvoorbeeld: Bij een worp van 4 en 2 mag je of 2 of 4 of 6 vakjes zetten.

Alle zetten moeten in één rechte lijn gedaan worden; voorwaarts, achterwaarts, zijwaarts of diagonaal. Je schip mag niet tijdens een beurt van richting veranderen of teruggaan.

Je schip mag niet op of over een eiland varen, maar alleen op de vakjes die geheel of gedeeltelijk uit water bestaan.

Twee schepen mogen niet op één vakje staan maar een schip mag wel door een vakje heen varen waar een ander schip op staat.

Je moet zetten. Als je geen volledige zet kunt maken dan moet je het maximum aantal vakjes zetten in de door jou gekozen richting. Bijvoorbeeld: als je schip midden op het speelveld is kun je een worp van 6 en 6 niet benutten. Je moet dan een richting kiezen en in die richting zoveel mogelijk vakjes zetten.

Als je driemaster gezonken is en vervangen door een tweemaster of vlot (zie Zwarte Kanon hieronder) dan wordt er maar met één dobbelsteen verder gespeeld.

## HOE VIND JE EEN VERBORGEN SCHAT

Als je driemaster of tweemaster op een Schatkist-vakje landt mag je een schatkist van dat vakje nemen, maar alleen dan als je nog geen schatkist op je schip hebt en er een op het Schatkist-vakje staat.

Je klemt de schatkist vast op de houder van het schip en je beurt is afgelopen.

Je schip moet precies op een Schatkist-vakje uitkomen om een kist te mogen meenemen.

Een vlot mag nooit een schatkist meenemen.



## ZWARTE KANON

### HET ZWARTE KANON-VAKJE:

Als je schip precies op het Zwarte Kanon-vakje terecht komt moet je het kanon afvuren.

Je doet het volgende:

1. Je haalt je schip van het bord af
2. Zet het Zwarte Kanon op het vak, laad het, richt en vuur een kanonskogel af op het schip van één van je tegenstanders.
3. Haal het Zwarte Kanon weg en zet je schip weer terug.

Als je schip op een Zwarte Kanon-vakje komt dan moeten alle schepen gewoon blijven staan zoals ze stonden; ze mogen absoluut niet meer verplaatst worden.

Een schip is tot zinken gebracht als het omgevallen is. Als het gezonken schip een driemaster is haalt de eigenaar het van het bord en zet er op hetzelfde vakje een tweemaster voor in de plaats. De

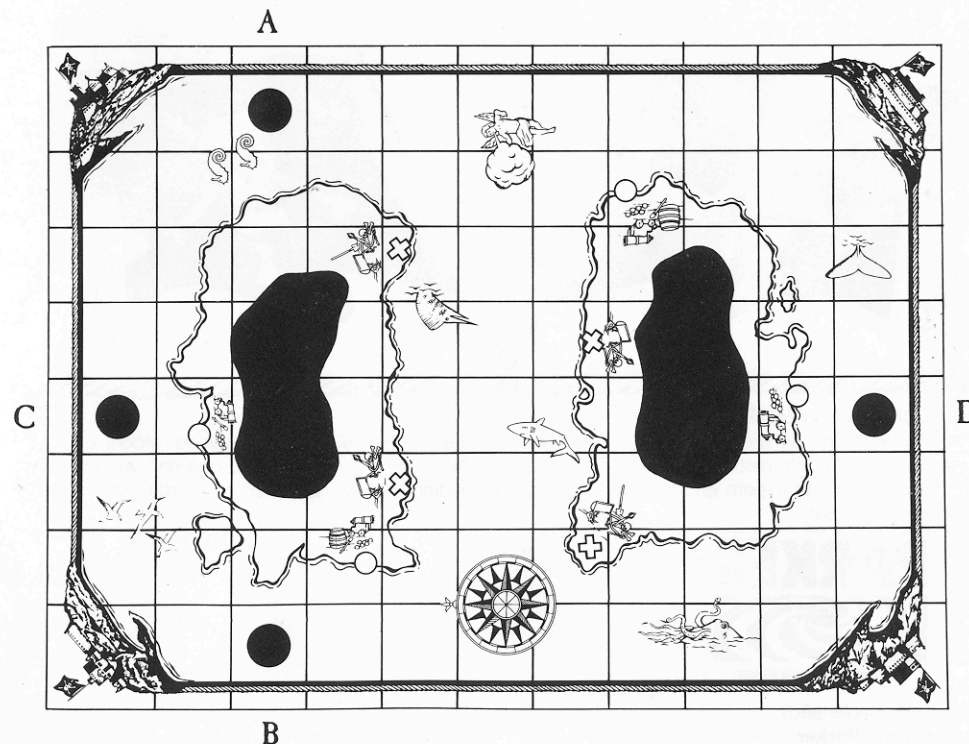
speler speelt nu verder met één dobbelsteen. Als de driemaster een schatkist vervoert dan blijft deze op de houder staan, nu bij de tweemaster. De tweemaster brengt de schat naar de thuishaven. Bij zijn volgende beurt kan de speler dan weer met de driemaster vertrekken. Als het gezonken schip een tweemaster is dan vervangt de eigenaar het door zijn vlot. Als de tweemaster een schatkist vervoert dan mag de aanvaller de schatkist overnemen maar alleen als hij zelf nog geen schatkist op zijn schip heeft staan. Als de aanvaller met een vlot vaart dan mag hij de schatkist niet overnemen. De schatkist wordt dan op een door de aanvaller aan te wijzen Schatkist-vakje terug gezet. Het vlot moet eerst terugvaren naar de thuishaven. De speler mag dan bij zijn volgende beurt weer met de driemaster vertrekken.

Als het schot mist of het schip wel raakt maar niet omgooit, dan is de beurt gewoon over.

## ZEESLAG:

Een zeeslag vindt plaats als twee schepen recht tegenover elkaar en beide op een vakje aan de rand van het bord staan. (zie tekening)

De speler die het laatst zijn schip verzet heeft schiet als eerste. Het schieten en het veranderen van schip en het overnemen van de schatkist gebeurt op dezelfde manier als wanneer er vanaf een Zwarte Kanon vakje geschoten wordt. (zie Zwarte Kanon) Daarna schiet de tweede speler (ook als hij geraakt is) op dezelfde manier.



A kan op B schieten (maar niet op C of D)  
C kan op D schieten (maar niet op A of B)

## TERUG NAAR DE THUISHAVEN

Als je terugkomt bij je thuishaven, al dan niet met schatkist, dan mag je de volgende beurt weer met de driemaster vertrekken.

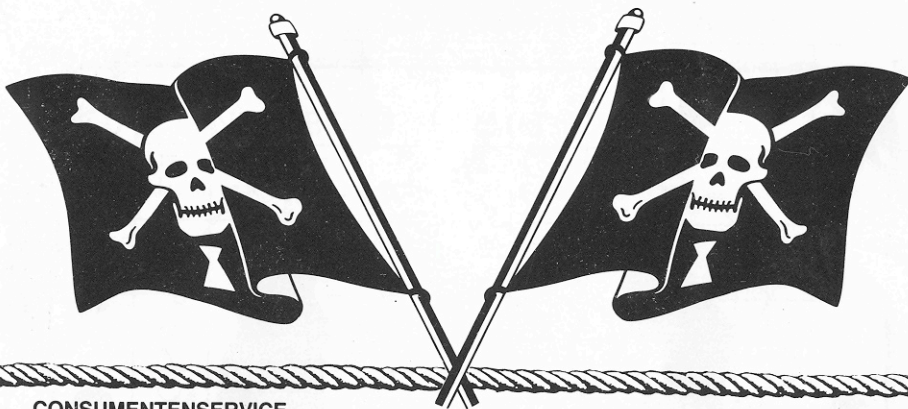
Meegevoerde schatkisten worden in de thuishaven bewaard.

Het is niet nodig precies op de thuishaven uit te komen. Bijvoorbeeld als je vlot drie vakjes van de thuishaven verwijderd is, mag je 3 of meer gooien om in je thuishaven te komen.

## MAAK JE EIGEN SPELREGELS

Soms kan een spel veel leuker worden als je je eigen spelregels maakt. Bijvoorbeeld: spelers kunnen afspreken dat het Zwarte Kanon niet afgevuurd mag worden als je met een vlot vaart of dat een aanvaller het schip waar hij op richt zo mag draaien dat hij het makkelijker kan raken. Als er twee spelers zijn kunnen de spelers afspreken dat de twee vloten van elke speler om en om gespeeld worden of dat elke speler zijn twee vloten samen mag gebruiken. Misschien heb jij nog betere ideeën!! Je kunt ons altijd schrijven om te vertellen hoe jij dit spel speelt.

**Richt niet op mens of dier. Alleen gebruiken om meegeleverde 'kanonskogel' te lanceren.**



### CONSUMENTENSERVICE

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:



*(Voor Nederland)*

**Kenner Parker**

Koninginneweg 6, 1075 CX Amsterdam

*(Voor België)*

**Kenner Parker**

Jetse Steenweg 518, 1090 Brussel

00025105129