

Juwelenjacht

Een avontuurlijk tastspel voor 2 – 4 piraten van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Herbert Biella
Illustratie: Heike Wiechmann
Speelduur: ca. 15 – 25 minuten

Op naar de grote juwelenjacht! Een keer per jaar komen de toekomstige piraten bij elkaar om hun piratenexamen af te leggen. Maar om hiervoor te slagen, moeten ze eerst de juiste eilanden vinden en dan zo snel mogelijk een piratenschip te pakken krijgen. Wie de cijfers op de cijferdobbelstenen goed bij elkaar optelt en het snelst op de tast het bijpassende aantal schatgaten vindt, sleept de meest waardevolle edelstenen in de wacht en wordt meesterpiraat.

Spelinhoud

- 3 piratenschepen
- 10 rode edelstenen
- 10 blauwe edelstenen
- 10 groene edelstenen
- 19 halve eilanden met 0 – 6 schatgaten
- 1 speelbord pirateneiland
- 2 cijferdobbelstenen
- spelregels



Spelidee

Alle spelers worden tegelijk op piratenproef gesteld. Nadat er met de cijferdobbelstenen is gegooid, begint de juwelenjacht. De som van beide dobbelstenen verradt welk eiland er moet worden gezocht. Een eiland bestaat uit twee halve eilanden. Iedere eilandhelft heeft een verschillend aantal schatgaten die betast moeten worden. Wie als eerste op de tast twee eilandhelften heeft gevonden, legt ze voor zich neer en grijpt een piratenschip. Hierbij moet de som van de schatgaten met de som van de gegooide getallen overeenkomen. Voor ieder schip is er een edelsteen als beloning. Maar pas op: als de twee uitkomsten niet overeenstemmen, gaat de edelsteen naar de volgende speler.

Wie aan het eind de meest waardevolle edelstenen heeft buitgemaakt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het pirateneiland in het midden op tafel en zet het rode piratenschip bij de grootste steiger, het blauwe schip bij de middelste en het groene schip bij de kleinste steiger. Nu wordt er een rode, groene en blauwe edelsteen op elke sokkel met de bijpassende kleur op het eiland gelegd. De eilandhelften worden geschud en met de gatenkant naar beneden rondom het pirateneiland verdeeld. De overige edelstenen blijven voorlopig in de doos. Leg de getalendobbelstenen klaar.



Let op:

Als jullie met z'n drieën spelen, worden het groene schip en de groene edelsteen uit het spel genomen. Zijn jullie met z'n tweeën, dan worden ook het blauwe schip en de blauwe edelsteen uit het spel genomen.

twee eilandhelften betasten, schip grijpen en edelstenen krijgen

speelbord in het midden, schepen aan de steigers, edelstenen op de sokkel, eilandhelften omgekeerd rond het speelbord leggen

Spelverloop

Iedereen speelt tegelijk. Er worden tien rondes gespeeld die steeds op dezelfde wijze verlopen:

1. De cijferdobbelstenen gooien en de getallen optellen.

De jongste piraat gooit de dobbelstenen zodanig dat iedereen ze goed kan zien. Dan geeft hij het startcommando: "Schat ahoi".

2. Schatgaten van de eilandkaartjes bevoelen.

Nu speelt iedereen tegelijk. Tel de cijfers van de dobbelstenen bij elkaar op en zoek twee eilandhelften die samen hetzelfde aantal gaten hebben.

De eilandhelften mogen echter niet worden omgedraaid of bekeken. De schatgaten mogen alleen met de vingers worden betast.

Opgelet:

het maakt niet uit hoeveel gaten elke eilandhelft heeft. Het gaat erom dat de som van de twee helften klopt.

3. Twee eilandkaartjes kiezen en schip grijpen.

Wie denkt dat hij twee bij elkaar passende eilandhelften heeft gevonden, legt ze voor zich neer en maakt een groot eiland. De speler mag de eilandhelften echter niet omdraaien of bekijken.

Dan grijpt de snelste piraat het rode schip en zet het naast zijn eiland. De een-na-snelste grijpt het blauwe schip en de derde het groene schip.

Als alle schepen zijn gepakt, mag de laatste speler niet meer verder zoeken.

Belangrijk:

Bij twee spelers is deze fase van het spel afgelopen als het rode schip is gepakt en bij drie spelers na het grijpen van het blauwe schip.

4. Resultaat controleren.

Nu wordt gecontroleerd welke piraten de juiste eilanden hebben gevonden.

Iedereen draait zijn eilandhelften om. Nu telt iedereen de schatgaten van zijn eiland. Als eerste controleert de speler met het rode schip zijn eilandhelften.

dobbelstenen

getallen optellen

Schatgaten van de eilandkaartjes bevoelen.

twee passende eilandkaartjes betasten en voor je leggen, schip grijpen

edelstenen krijgen

Heb je het juiste aantal schatgaten gevonden?

- **Ja?**
Geweldig! Je krijgt een grote rode edelsteen.
- **Nee?**
Helaas! Geef je schip aan de speler met het blauwe schip.

Nu controleert de speler met het blauwe schip zijn twee eilandhelften.

Als het aantal schatgaten van zijn twee eilandhelften klopt, krijgt hij in ruil voor zijn schip de blauwe edelsteen. Als hij ook het rode schip voor zich heeft staan, krijgt hij bovendien de rode edelsteen. Als hij echter een fout aantal gaten heeft gevonden, moet hij alle schepen die voor hem staan aan de speler met het groene schip verder geven.

Nu controleert de speler met het groene schip zijn eilandhelften zoals beschreven.

Heeft hij een fout aantal gaten gevonden, dan komen al zijn schepen bij de laatste speler terecht. De langzaamste piraat van deze ronde heeft in dat geval enorm piratengeluk en krijgt voor ieder schip de bijpassende edelsteen.

Belangrijk:

Bij twee en drie spelers wordt op dezelfde wijze gecontroleerd. De ronde eindigt nu iets eerder.

Daarna worden de cijferdobbelstenen kloksgewijs aan de volgende speler verder gegeven. De schepen worden op hun plaats teruggezet en de edelstenen worden aangevuld. Verzamel alle eilandhelften, schud ze en leg ze opnieuw rondom het speelbord. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Als alle edelstenen zijn buitgemaakt, is het spel afgelopen. Nu worden de edelstenen volgens hun waarde bij elkaar opgeteld:

- rode edelsteen = 3 punten
- blauwe edelsteen = 2 punten
- groene edelsteen = 1 punt

De piraat met de waardevolste juwelen heeft als beste het piratenexamen afgelegd en wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Wie de hoogste waarde aan edelstenen heeft, wint.

Beginnersvariant voor kleine leerling piraten

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, afgezien van de volgende wijzigingen:

Er wordt alleen met de cijferdobbelsteen gespeeld waarop de „nul“ staat. Wie op de tast één eilandplaatje met het gegooide aantal gaten vindt, legt het voor zich en grijpt een schip.

Aan het eind van het spel is iedere edelsteen één punt waard. De piraat met de meeste punten wint het spel.

De auteur



Herbert Biella, geboren in 1961, begon zijn eigen juwelenjacht in de beeldende kunst, waar de afgelopen 15 jaar het ontwerpen van spelletjes bij is gekomen. In 1998 kreeg hij van de jury "spel van het jaar" een stipendium en publiceerde in 1999 zijn eerste spel. Tegenwoordig woont hij met zijn vrouw Bärbel, 3 kinderen en 7 katten in een van de weinige groene oases van Duisburg. Zijn lijfspreuk is: "Wie in het leven het meeste plezier heeft, wint het spel!".

Dit spel draag ik aan mijn zoon Lion op, door wie ik het spel alleen maar winnen kan!

De illustratrice



Heike Wiechmann werd in 1963 in Travemünde (Duitsland) geboren. Als kind was ze al dol op kleuren, potloden en papier. Sinds haar opleiding grafische kunst in Hamburg is ze als illustratrice van kinderboeken en cartooniste werkzaam en woont ze met haar man, twee kinderen, een kat en ten minste 120 goudvissen in Lübeck.

Dit spel draag ik aan mijn zoon Bo.