

PIRATEN!!

Leeftijd : 7/99 jaar
Aantal spelers : 2 tot 4
Duur : 20 minuten



Doel van het spel:

Schatten (goudklompjes) vinden. De speler met de meeste goudklompjes wint het spelletje.

Inhoud van het spel:

1 speelbord "eiland", 36 schatkaarten, 4 schatkistkaarten, 1 dobbelsteen.
Spelonderdelen: 1 boot, 10 palmbomen, 10 huizen, 10 bergen, 10 schelpen, 55 goudklompjes

VERLOOP VAN HET SPEL:

Vorbereiding:

Het bord is leeg. De boot is op een van de drie vakjes met een anker geplaatst: dat is voor de piraten de aanlegplaats op het eiland.

Alle onderdelen, de huizen, palmbomen, bergen, schelpen, dobbelsteen en goudklompjes worden naast het bord gelegd, zodanig dat alle spelers erbij kunnen.

Elke speler ontvangt één schatkist die hij voor zich neerlegt en drie schatkaarten die hij in zijn handen houdt zonder ze aan de andere spelers te laten zien.

De resterende schatkaarten worden op een stapeltje gelegd, met de plaatjes naar onderen. De jongste speler begint; er wordt met de klok mee gespeeld.

Verloop van het spel:

Als een speler aan de beurt is, pakt hij een onderdeel naar keuze (huis, palmboom ...) en zet dit onderdeel neer op een leeg vakje van het bord. Het onderdeel kan alleen maar op een vakje gezet worden dat **grenst** aan een vakje dat al bezet is door de boot of door enig ander onderdeel. Een onderdeel mag niet op een afgezonderd vakje gezet worden.

Als de speler met zijn geplaatste onderdeel de combinatie van een van zijn schatkaarten realiseert, toont hij deze kaart aan de andere spelers. Deze kijken of hij zich niet vergist heeft. Als de combinatie klopt, pakt de speler het aantal goudklompjes dat bovenaan deze schatkaart aangegeven staat en legt deze op zijn schatkist.

Vervolgens legt hij zijn schatkaart weg en pakt hij een nieuwe van het stapeltje.

N.B.: De drie onderdelen zoals die op de schatkaart staan getekend, kunnen zowel horizontaal als verticaal - in de goede volgorde - op het bord gelegd worden, maar niet diagonaal.



Speciale vakjes:

Wanneer een speler een onderdeel op een speciaal vakje legt, gaat hij te werk zoals hierboven staat uitgelegd; daarna doet hij wat de tekening van het vakje van hem vraagt:

Hij heeft een onderdeel neergelegd op het vakje met de dobbelsteen: dan gooit hij de dobbelsteen.

De dobbelsteen geeft het volgende aan:

- een goudklompje: dan wint hij een goudklompje dat hij op zijn schatkist legt.
- twee goudklompjes: dan wint hij twee goudklompjes die hij op zijn schatkist legt.
- een schop: dan gooit hij de dobbelsteen opnieuw.
- een boot: dan legt hij de boot op een andere aanlegplaats.

Hij heeft een onderdeel neergelegd op een vakje waarop een kaart getekend staat

Zodra de speler klaar is met zijn beurt, zoeken alle spelers (hijzelf ook) op het bord naar een al bestaande combinatie die overeenkomt met een van hun schatkaarten. Mocht een speler een of meer juiste combinaties vinden, dan toont hij aan de andere spelers zijn kaart(en) en de plaatsen waar het/de rijtje(s) onderdelen zich op het bord bevindt/bevinden. Indien hij zich niet vergist heeft, legt hij zijn betreffende kaart(en) weg, pakt het overeenkomende aantal goudklompjes en legt deze op zijn schatkist.

Zodra de spelers al hun schatten bij elkaar hebben geraapt, pakken zij zoveel schatkaarten van het stapeltje dat zij er steeds drie in hun handen hebben. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Hij heeft een onderdeel neergelegd op een vakje met een schatkist erop

Wanneer een speler een onderdeel op een schatkist legt, maakt hij eerst zijn beurt af en trekt daarna een nieuwe schatkaart.

Vervolgens tellen alle spelers op hun drie schatkaarten hoe vaak het onderdeel voorkomt dat de speler zojuist neergelegd heeft op het vakje met een schatkist erop.

Voorbeeld: de speler zet een palmboom op het vakje met een schatkist erop. Een speler met de volgende schatkaarten (**palmboom**/huis/**palmboom**) (**palmboom**/huis/berg) (berg/schelp/huis) telt drie punten voor deze drie palmbomen. Degene(n) met de meeste punten wint/winnen twee goudklompjes.

Wie wint?

Wanneer er eenmaal op alle vakjes van het eiland onderdelen staan, is het spelletje afgelopen. Degene die de meeste goudklompjes in zijn schatkist heeft, is de winnaar.

N.B.: met kleine kinderen kan het spel gespeeld worden zonder rekening te houden met de speciale vakjes op het bord.

Het spel Piraten is door Alain Rivollet ontworpen



PIRATES !!

Age : 7/99 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 20 minutes



But du jeu :

Trouver des trésors renfermant des pépites d'or.
Le joueur ayant le plus de pépites d'or gagne la partie.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu « île », 36 cartes au trésor, 4 cartes coffre fort, 1 dé.

Des éléments de jeu : 1 bateau, 10 palmiers, 10 maisons, 10 montagnes, 10 coquillages, 55 pépites d'or.

DÉROULEMENT DU JEU :

Préparation :

Le plateau est vide. Le bateau est posé sur une des 3 cases « ancre » : c'est la case d'accostage des pirates sur l'île.

Tous les éléments, maisons, palmiers, montagnes, coquillages, le dé et les pépites d'or sont posés à côté du plateau, accessibles à tous les joueurs.

Chaque joueur reçoit 1 coffre fort qu'il pose devant lui et 3 cartes trésor qu'il garde en main sans les montrer aux autres joueurs. Le reste des cartes trésors sont empilées faces cachées pour former une pioche.

Le plus jeune joueur commence ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

A son tour de jeu, le joueur prend un élément de son choix (maison, palmier,...) et le pose sur une case vide du plateau. Cet élément ne peut être posé que sur une case **adjacente** à une case sur laquelle se trouve le bateau ou un autre élément. Il est interdit de poser un élément sur une case isolée.

Si avec l'élément posé, le joueur réalise la combinaison d'une de ses cartes au trésor, il montre sa carte aux autres joueurs, lesquels vérifient qu'il ne s'est pas trompé. Si la combinaison est bonne, il prend le nombre de pépites d'or indiquées sur le coffre dessiné au haut de cette carte trésor, et, pose celle(s)-ci sur son coffre fort. Puis il défausse sa carte trésor et en pioche une nouvelle.

NB : On peut réaliser l'alignement des 3 éléments tels que dessinés sur la carte trésor, en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale, en tenant bien compte de l'ordre des éléments.



Cases particulières :

Lorsqu'un joueur pose un élément sur une case particulière, il joue son tour comme expliqué précédemment, puis il effectue l'action correspondante à la case :

Il a posé un élément sur une case dé : le joueur lance le dé.

Si le résultat est :

- Une pépite d'or. : il gagne une pépite d'or qu'il pose sur son coffre.
- 2 pépites d'or : il gagne 2 pépites d'or qu'il pose sur son coffre.
- Une pelle : il rejoue
- Un bateau : il déplace le bateau sur autre ancre.

Il a posé un élément sur une case carte

Une fois que le joueur a fini son tour de jeu, tous les joueurs (y compris lui) cherchent sur le plateau une combinaison déjà présente qui correspondrait à une de ses cartes trésor. Dans le cas où un joueur trouve une ou plusieurs bonnes combinaisons d'éléments, il montre aux autres joueurs sa/ses carte/s et le/les emplacements des 3 éléments alignés sur le plateau. Si il ne s'est pas trompé, il défausse cette/ces carte/s et prend les pépites d'or correspondantes, qu'il pose sur son coffre fort.

Une fois tous les trésors récupérés, chaque joueur pioche des cartes trésors afin d'en avoir toujours 3 en main. Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Il a posé un élément sur une case coffre-fort

Lorsque qu'un joueur pose un élément sur un coffre, il finit son tour puis pioche une nouvelle carte trésor.

Puis, tous les joueurs comptent sur les 3 cartes trésor en leur possession, combien de fois apparait l'élément que le joueur vient de poser sur la case coffre.

Exemple : le joueur pose un palmier sur la case coffre. Un joueur qui a les cartes trésor (**Palmier**/maison/**palmier**), (**palmier**/maison/montagne) (montagne/coquillage/maison) comptera 3 points pour ces 3 palmiers.

Celui /ceux qui a/ont le score le plus gros gagne/nt 2 pépites d'or.

Qui gagne ?

Quand toutes les cases de l'île sont recouvertes, la partie prend fin.

Le vainqueur est celui qui a le plus de pépites d'or dans son coffre fort.

NB : pour les plus petits, on peut jouer sans se soucier des cases particulières dessinées sur le plateau de jeu.

