

# Woeste munterij

Een stormachtig geheugenspel ter bevordering van executieve functies voor 2 - 5 piraten van 7 - 99 jaar. Plus "Fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

**Auteur:**

**Vaktechnisch advies:**

**Illustraties:**

**Illustratie "Fex-vos":**

**Speelduur:**

Markus Hagenauer

Laura Walk

Daniel Döbner

Sonja Hansen

ca. 15 minuten



Kapitein Houtpoot en zijn mannen hebben een rijke buit binnengehaald. En nu worden de afzonderlijke stukken verdeeld volgens een oude piratenwet. Maar o wee, iemand begaat een fout! Gelukkig is Coco, de papegaai, klaarwakker. Hij slaat onmiddellijk alarm en er breekt een woeste munterij uit!

De spelers trekken om de beurt een buitkaart, laten hem aan de anderen zien en leggen hem verdeckt voor een van de piraten. Zo ontstaat er geleidelijk bij iedere piraat een buitstapel. Maar let op! Er mag nooit een buitkaart voor een piraat worden gelegd als op de bovenste kaart van zijn stapel dezelfde buit of een buit met dezelfde kleur ligt!

Daarom moeten alle spelers de stukken buit goed onthouden, want wie een andere speler op een fout betrapt, roept luid: "Woeste munterij!" en grijpt Coco de papegaai. Echter alleen de snelste krijgt de verkeerd neergelegde kaart als beloning.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk buitkaarten te verzamelen.

## Spelinhoud

1 papegaai Coco, 56 buitkaarten, 4 piraten, 1 haai, 1 Fex-munt, spelregels

### De piraten:



voorzijde  
Piratenkapitein Houtpoot



achterzijde  
Piratenkapitein Houtpoot



Stella Stuurman



Oele Gondelier



Koos Kanenpieper

## Spelvoorbereiding

Leg kapitein Houtpoot, Stella Stuurman en Oele Gondelier zoals afgebeeld op een rij. Zet Coco de papegaai naast de rij en leg de haai aan het uiteinde neer. Schud de buitkaarten en leg ze op een verdeckte stapel ernaast. Het overige spelmateriaal wordt pas bij de Fex-varianten gebruikt.



## Spelverloop

Wie het best als een papegaai kan krassen, begint. Pak een buitkaart van de stapel, laat hem aan je medespelers zien en zeg hardop wat erop te zien is (bijv. "rode laars"). Daarna leg je de kaart verdeckt voor kapitein Houtpoot. Als kapitein krijgt hij altijd het eerste stuk van de buit.

Om de beurt pakken alle anderen ook een buitkaart, laten hem aan de anderen zien en leggen hem verdeckt neer.

### Belangrijke piratenregels:

Tijdens het neerleggen van de kaarten moeten jullie je aan de volgende regels houden:

- Een piraat mag nooit twee buitkaarten met hetzelfde voorwerp of met dezelfde kleur direct op elkaar op zijn stapel hebben liggen.
- Aan het begin van het spel krijgt kapitein Houtpoot altijd alle kaarten. Pas als er zich een kleur of een voorwerp herhaalt, krijgt Stella Stuurman als op één na belangrijkste aan boord, de buitkaart.
- Zodra Stella Stuurman een buitkaart heeft, mogen jullie zelf bepalen of je de kaart aan haar of aan kapitein Houtpoot wilt geven.
- Pas als een kaart noch bij kapitein Houtpoot, noch bij Stella Stuurman mag worden neergelegd, krijgt Oele Gondelier zijn eerste buitkaart.
- Zodra er bij iedere piraat ten minste één buitkaart ligt, mogen de buitkaarten, indien ze passen, naar keuze over de piraten worden verdeeld.

### Voorbeeld:

- Sven begint en draait een rode laars om. Deze moet hij verdeckt voor kapitein Houtpoot leggen.
- Laura is aan de beurt en draait een blauw boek om. Omdat noch de buit, noch de kleur dezelfde is, moet Laura het blauwe boek verdeckt op de rode laars bij kapitein Houtpoot leggen.

- *Nu is Max aan de beurt en draait een rood boek om. Deze kaart mag hij niet op de stapel voor kapitein Houtpoot leggen, omdat daar al een boek ligt. Daarom legt hij het rode boek voor Stella Stuurman.*
- *Sven is aan de beurt en trekt een groen boek. Dit moet hij nu bij Oele Gondelier leggen, omdat de twee andere piraten al een boek voor zich hebben liggen.*
- *Laura trekt nu een rode sleutel. Omdat bij Oele Gondelier een rood boek ligt, mag ze de kaart niet bij hem neerleggen. Ze mag echter zelf bepalen bij wie van de twee andere piraten ze de kaart wil neerleggen.*

### De haai!

Als de buitkaart bij geen enkele van de drie piraten mag worden gelegd, wordt de kaart verdeckt voor de haai gelegd. De haai eet alle buitkaarten op, onafhankelijk van de kleur of de soort van de buit. Hier hoeft niet op de volgorde worden gelet.

### Coco let op: muiterij!

Wie denkt dat een medespeler een van de kaarten verkeerd heeft neergelegd, grijpt zo snel mogelijk Coco en roept: "Woeste muiterij!".

### Mogelijke fouten zijn:

- De als laatste neergelegde kaart volgt direct op een kaart met dezelfde buit of kleur.

#### Belangrijk:

alleen de twee bovenste kaarten van een stapel tellen. Het is dus geen fout als de laatst neergelegde kaart identiek is aan een andere kaart die verder onderin de stapel ligt.

- Er wordt een kaart bij een piraat zonder kaarten gelegd, terwijl hij ook bij een piraat met een of meer kaarten gelegd had kunnen worden.
- Er wordt een kaart bij de haai gelegd, terwijl hij ook bij een piraat gelegd had kunnen worden.

Nadat de speler Coco de papegaai heeft gepakt, controleren jullie gezamenlijk of er ook echt een fout is gemaakt:

#### • Ja?

Goed opgelet! De speler die de fout heeft ontdekt en Coco heeft gegrepen, krijgt als beloning de verkeerd neergelegde kaart.

#### • Nee?

Nu is er iemand vals beschuldigd! De speler wiens zojuist neergelegde kaart ten onrechte in twijfel is getrokken, krijgt deze kaart als beloning.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer de stapel buitkaarten is verdeeld. Nu tellen alle spelers hun verzamelde buitkaarten. Wie de meeste kaarten heeft buitgemaakt, wint het spel.

### Het Fex-effect

Wie in het basisspel zijn bekwaamheid heeft bewezen en zijn werkgeheugen heeft geoefend door de buitkaarten in zijn geheugen te prenten, is optimaal voorbereid voor de varianten met Fex-effect. Nu worden de executieve functies van de spelers pas echt op de proef gesteld! Afgezien van de buitkaarten moeten de spelers nu ook de bankbiljetten van kapitein Houtpoot in het overzicht opnemen. Dat verlangt pas echt een goed werkgeheugen. Ook hier gaat het erom zijn handelswijze zo goed mogelijk aan te sturen want met zoveel informatie kan het snel gebeuren dat er van alles door elkaar wordt gehaald en te snel naar Coco wordt gegrepen. Door de zich steeds veranderende spelsituaties worden de spelers uitgedaagd om hun strategie en tactiek voortdurend aan te passen en soepel van geest te zijn. Dat wil zeggen, het hoofd koel houden en de aandacht erbij houden! Alleen zo kan de schat met succes volgens de piratenwet worden verdeeld en een woeste muiterij worden voorkomen! We adviseren om eerst met de basisvariant te beginnen en geleidelijk de varianten in te voeren.

## De “gemene kapitein”-variant

Kapitein Houtpoot heeft een slecht humeur en daarom wil hij alle bankbiljetten voor zichzelf houden, maar wel graag in de juiste volgorde gesorteerd!

### Spelopbouw

Leg Stella Stuurman, Oele Gondelier en Koos Kanenpieper op een rij samen met Coco en de haai. Leg het kaartje met kapitein Houtpoot zoals afgebeeld er op enige afstand naast. Leg de stapel verdeckte buitkaarten klaar.



### Spelverloop

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden dezelfde regels als van het basisspel:

- Kapitein Houtpoot verzamelt alleen bankbiljetten, ongeacht hun kleur.
- De bankbiljetten worden **verdekt** aan beide kanten van kapitein Houtpoot neergelegd. Uiteindelijk moeten links de biljetten van 1 tot 6 liggen en rechts de biljetten van 8 tot 13.

Onthuld in het voorbeeld!



- Onafhankelijk van het getal dat op de kaart staat, wordt hij aan het begin altijd direct links of rechts van kapitein Houtpoot gelegd. De volgende bankbiljetten moeten zo worden gerangschikt dat de getallenreeks klopt. Eventueel moeten de kaarten die al op tafel liggen worden verschoven om plaats voor een nieuw bankbiljet te maken.
- Wie denkt dat de getallenreeks niet juist is, grijpt Coco. Ter controle worden de beide bankbiljetten links en rechts van het vermoedelijk verkeerd neergelegde bankbiljet omgedraaid. Wie het bij het rechte eind heeft, krijgt het als laatste neergelegde bankbiljet. De kaartenreeks wordt dan zonder dit getal voortgezet.
- De andere buitkaarten worden volgens de regels van het basisspel over de drie piraten verdeeld.

## De “geluksmunten”-variant

Kapitein Houtpoot heeft een kostbare munt gevonden. Naar men zegt brengt hij geluk, maar alleen als tijdens het verdelen rekening wordt gehouden met wat er op de munt is te zien. Geen eenvoudige zaak, want de munt wordt in het spel steeds opnieuw omgedraaid waardoor alles in de war wordt gebracht!

## Spelopbouw

Leg het spelmateriaal zoals in het basisspel neer. De Fex-munt wordt met het “ongelijkheidsteken” omhoog naast de haai gelegd.

## Spelverloop

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden de regels van het basisspel:

- Als de munt het “ongelijkheidsteken” vertoont, worden de buitkaarten volgens de regels van het basisspel verdeeld.
- Als de munt het “gelijkheidsteken” vertoont, mag een buitkaart alleen bij een piraat worden gelegd als op deze kaart hetzelfde voorwerp of dezelfde kleur staat afgebeeld als op de laatste neergelegde kaart.

De munt wordt omgedraaid zodra er een buitkaart met een bankbiljet wordt omgekeerd!

### Belangrijk:

het zojuist omgedraaide bankbiljet moet volgens de nu geldende nieuwe muntregel worden neergelegd.

De varianten 1 en 2 kunnen met elkaar worden gecombineerd.

## Motín descomunal

Un agitado juego de memoria para el fomento de las funciones ejecutivas pensado para 2 - 5 piratas de 7 - 99 años. Más el «efecto Fex» para el incremento del nivel de dificultad.

**Autor:**

Markus Hagenauer

**Asesoramiento especializado:**

Laura Walk

**Ilustraciones:**

Daniel Döbner

**Ilustración del «zorro Fex»:**

Sonja Hansen

**Duración de una partida:**

aprox. 15 minutos



El capitán Patapalo y sus secuaces se han hecho con un buen botín. Ahora toca hacer el reparto de cada una de las piezas capturadas, y hay que llevarlo a cabo siguiendo la antigua usanza pirata. ¡Pero ay de aquel que cometa un error! Si ocurre eso el loro Koko, que está siempre al loro, dará la alarma enseguida y se formará entonces un motín descomunal.

Los jugadores van sacando por turnos una carta de botín, la muestran a los demás y la colocan delante de uno de los piratas. Así se va formando poco a poco una pila de piezas de botín delante de cada pirata. ¡Pero ojo! ¡No se puede poner nunca una carta de botín delante de un pirata si la última carta depositada en su pila muestra la misma pieza de botín o si es del mismo color!

Por esta razón, todos los jugadores tienen que retener bien en la memoria las piezas de botín, pues quien descubra a otro jugador en falso exclamará en voz alta «¡Motín descomunal!» después de agarrar al loro Koko. Así pues, sólo el más rápido y atento será quien reciba de premio la carta mal colocada.

El objetivo del juego es reunir el mayor número posible de cartas de botín.