

TIPS VOOR MENSEN DIE MOEITE MET KLEUREN HEBBEN:

Helaas is dit spel niet met behulp van symboliek of anderszins voor mensen met kleurenblindheid aan te passen. Daarom voegen we graag een paar tips bij om die mensen een handvat te bieden, zodat ze dit spel toch kunnen spelen:

- ▶ Op de achterkant van de spelregels hebben we de kleuren uitgeschreven. Laat iemand die de kleuren wel goed ziet na het rollen de potloden naast de betreffende kleuren leggen.
- ▶ Zet letters of symbolen bij gekleurde velden, gebieden of symbolen op het scorevel, zodat het overal duidelijk is welke kleur er wordt bedoeld.
- ▶ Gebruik voor het trekken van lijnen per kleur een ander patroon, bijvoorbeeld: vvvv, ooooo of xxxxx.



Reiner Knizia bedankt alle speltesters die hebben geholpen bij het picken van de pennen, in het bijzonder Karen Easteal, Dorette Peters, Andreas Stamer en Peter Wimmer.

*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar/hen. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.



© 2023 Dr. Reiner Knizia
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Aimore
www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Reiner Knizia
 Illustraties: Marlies Barends
 Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.
 Alle rechten voorbehouden
 Made in China

PAP03-03107-2301



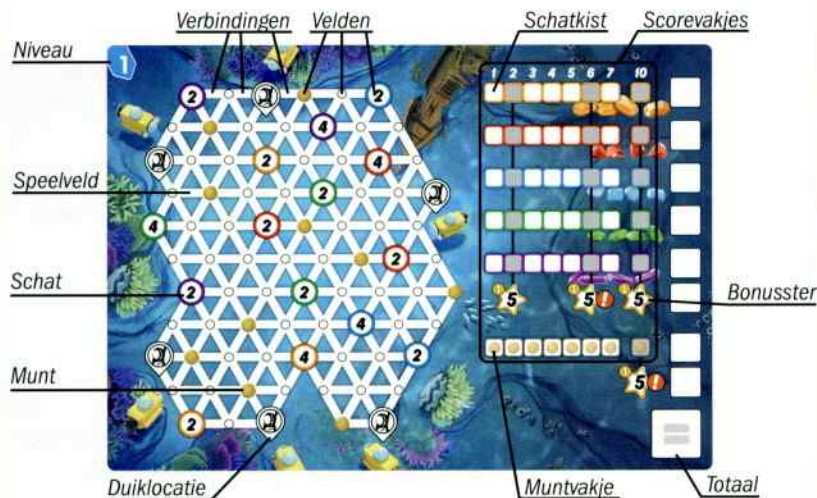
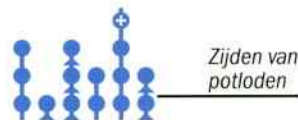
PICK A PEN

RIFFEN SPELREGELS

Verken de oceaan rond een gezonken schip en duik de meeste rijkdom op! Vorm routes van dezelfde kleur om schatten en munten te bereiken, maar pas op voor verraderlijke draaikolken. De beste navigator wint het spel!

SPEELMATERIAAL

- 5 kleurpotloden (zijden: 1, 2 naar keuze, 3 naar keuze, 2 recht, 3 recht, 4+ recht)
- Scorevellen van 3 verschillende niveaus
- De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

Kies steeds gerolde kleurpotloden en trek routes van verschillende kleuren in de oceaan. Vanaf de duiklocaties probeer je munten en schatten te bereiken. De speler met de meeste punten wint het spel.

VOORBEREIDING

- ▶ Leg de 5 kleurpotloden klaar voor gebruik.
- ▶ Kies in overleg welk scorevel de spelers gebruiken. Iedere speler krijgt 1 vel van het gekozen niveau. **Opmerking:** we raden aan om voor het eerste spel niveau 1 te kiezen.

SPELVERLOOP

- ▶ De speler met de meest bontgekleurde kleding wordt startspeler. Hij* neemt de 5 kleurpotloden en rolt deze midden op tafel. Steunen potloden daarbij op elkaar, rol de potloden die niet vlak op tafel liggen dan opnieuw.
- ▶ De startspeler **moet** 1 potlood uit het midden kiezen en meldt de kleur ervan en het aantal en soort stappen dat erop staat. **Voorbeeld:** rood 2 naar keuze of groen 3 recht. Hij tekent dan op basis van het aangegeven aantal stappen een route op zijn speelveld (zie verderop).
- ▶ Met de klok mee doet iedere speler dan steeds hetzelfde totdat alle potloden uit het midden zijn genomen en afgehandeld. Een speler kan daarbij meermaals aan de beurt komen.
- ▶ Liggen er geen potloden meer in het midden, dan wordt de speler die daardoor geen potlood kan nemen de nieuwe startspeler. Hij rolt alle 5 kleurpotloden opnieuw en vervolgt het spel op bovenstaande manier.

HET TEKENEN VAN ROUTES

Een speler die een potlood heeft genomen, **moet** het op de zijde van het potlood aangegeven aantal stappen op zijn speelveld tekenen. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

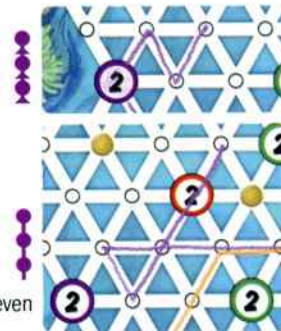
- ▶ **Nieuwe route starten:** is een speler nog niet aan een route van de kleur van het gekozen potlood begonnen, dan **moet** hij er één bij een ongebruikte duiklocatie naar keuze starten. Hij kleurt de gekozen duiklocatie in en trekt daarna per stap die hij mag doen een doorlopende lijn over een **ongebruikte** verbinding tussen 2 velden.
- ▶ **Eén route per kleur:** een route van 1 kleur **moet** het hele spel doorlopen en mag zich **niet** vertakken. Een route mag langs witte stippen, munten en/of schatten leiden, maar **niet** naar andere duiklocaties of terug naar de eigen duiklocatie. Een speler kan dus ten hoogste 5 routes in verschillende kleuren tekenen, die elk bij een eigen duiklocatie starten.
- ▶ **Bestaande route voortzetten:** heeft een speler een route van de kleur van het gekozen potlood, dan start hij aan het einde van die route en trekt hij volgens bovenstaande spelregels per stap weer een lijn over een **ongebruikte** verbinding tussen 2 velden.
- ▶ **Alle stappen zetten:** de stappen die een speler mag doen, hangen af van het symbool op de zijde van het potlood:



Naar keuze: de speler mag na het trekken van een lijn over een verbinding naar believen een andere richting kiezen.



Recht: de speler **moet** alle stappen in dezelfde richting tekenen.



Een speler moet altijd **precies** het op het potlood aangegeven aantal stappen tekenen.

Uitzondering: voor "4+ recht" geldt dat hij **4 of meer** stappen **moet** doen.

Opmerking: kan of wil een speler **niet alle** op het potlood aangegeven aantal stappen tekenen, dan meldt hij dat en legt hij het genomen potlood **ongebruikt** bij zich.

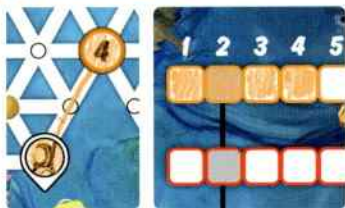
► **Elke verbinding niet meer dan eenmaal gebruiken:**

Het is niet toegestaan om meer dan 1 lijn over 1 verbinding te trekken. Het is wel mogelijk om een veld meermaals aan te doen door routes die elkaar kruisen (een route mag ook zichzelf kruisen).



SCHATKISTEN VERZAMELEN

Bereikt een speler met een route een schat van de betreffende kleur voor de eerste keer, dan verzamelt hij de schatkisten: Hij kleurt eerst de schat in en dan zoveel schatkisten van de betreffende kleur aan de rechterkant van zijn scorevel als het cijfer op de schat. Hij moet de schatkisten per kleur van links naar rechts inkleuren.



- Routes mogen door schatten van andere kleuren leiden, maar dit heeft geen gevolgen. De speler verzamelt dan geen schatkisten en de schat is nog open voor de route van de betreffende kleur.
- Sommige speelvelden tonen witte schatten ②. Bereikt een speler met een route van een willekeurige kleur een witte schat voor de eerste keer, dan verzamelt de speler de schatkisten: de speler kleurt eerst de schat met de betreffende kleur in en dan zoveel schatkisten van de betreffende kleur aan de rechterkant van zijn scorevel als het cijfer op de schat. In dit geval bepaalt de kleur van het gekozen potlood de kleur van de witte schat.
- Een speler kan voor elke schat op zijn speelveld niet meer dan **één keer** schatkisten verzamelen.
- Heeft een speler aan de rechterkant van zijn scorevel alle schatkisten van een bepaalde kleur ingekleurd, dan hebben schatten van de betreffende kleur verder geen effect meer.



MUNTEN VERZAMELEN

Bereikt een speler met een route van een willekeurige kleur een munt voor de eerste keer, dan verzamelt hij de munt: hij kleurt dan het eerstvolgende lege muntvakje (van links naar rechts) aan de rechterkant van zijn scorevel in. Een speler kan elke munt op zijn speelveld maar **één keer** verzamelen.



Belangrijk: het is niet nodig om op een schat of een munt te eindigen. Ook bij het passeren ervan verzamelt een speler de schatkist of de munt.

Bonussen: een speler kan tijdens het spel onderstaande bonuspunten verdienen:



- **5 x 2-bonus:** de **eerste** speler die in elk van de 5 kleuren 2 vakjes heeft ingekleurd, ontvangt **5** bonuspunten.
- **1 x alles-bonus:** de **eerste** speler die in één kleur alle vakjes heeft ingekleurd, ontvangt **5** bonuspunten.

Opmerking: dit geldt dus maar **één keer**. Kleurt een speler later alle vakjes van een andere kleur in, dan krijgt hij daar geen bonuspunten voor.

Verder zijn er 2 mogelijke bonussen voor de speler die het spel eindigt (zie verderop).

Punten bijhouden: zodra een speler aan de voorwaarden voldoet om punten te scoren, **kleurt hij het betreffende scorevakje of de bonusster in** (zie "Puntentelling").

Opmerking: een speler die punten op zijn scoreveld scoort moet dat melden, zodat alle spelers het spelverloop goed kunnen volgen. Scoort een speler daarbij een bonus die alleen voor de eerste speler geldt, dan kruisen alle andere spelers de betreffende bonus af om aan te geven dat ze die niet meer kunnen behalen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler:

- A** van alle kleuren de grijze velden in de kolom met het uitroepteken eronder op zijn scorevel heeft ingekleurd; en/of
- B** het laatste muntvakje aan de rechterkant van zijn scorevel heeft ingekleurd (boven het uitroepteken).

Het spel is dan direct voorbij. Eventueel ongebruikte potloden blijven liggen.



Bonus aan het einde van het spel: de speler die aan één van beide voorwaarden heeft voldaan om het spel te beëindigen, kleurt de betreffende ster met **5** bonuspunten in. Voldoet hij in zijn laatste beurt aan beide voorwaarden, dan kleurt hij beide bonussterren in.

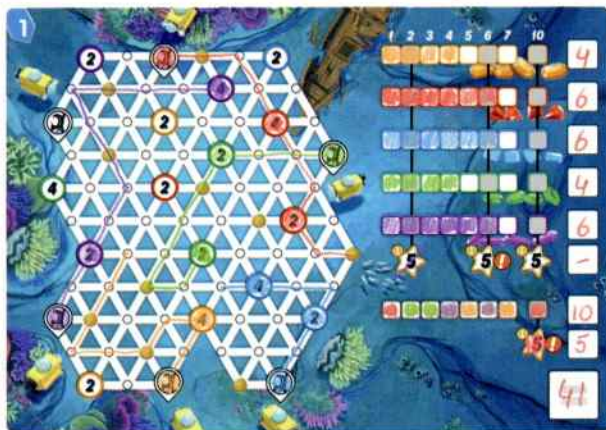
PUNTENTELLING

Schatkisten: een speler krijgt per kleur zoveel punten als boven zijn meest rechtse ingekleurde vakje staat.

Munten: dit geldt op dezelfde manier voor muntvakjes.

Iedere speler noteert de punten van zijn rijen in de grote vakjes ernaast. Daarna telt hij de getallen in deze grote vakjes bij elkaar op en noteert hij zijn eindscore in het rechthoekige veld rechtsonder op zijn scorevel. De speler met de hoogste eindscore wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

VOORBEELD EINDTELLING:



Anton was niet de eerste die in elke rij ten minste 2 schatkisten had verzameld. Daarom krijgt hij daar geen **5** bonuspunten voor. Anton beëindigde het spel door als eerste 8 munten te verzamelen. Hij krijgt daardoor **5** bonuspunten. Zijn eindscore is 41 punten.

OVERZICHT VAN DE SCOREVELLEN

Niveau 1



Niveau 1: De kleine oceaan: de bovenstaande spelregels zijn voldoende om met dit scorevel te spelen. Niveau 1 is een goede keuze voor het eerste spel!

Niveau 2: De draaikolken: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Voeg de volgende spelregel toe:

A **Draaikolken:** staan er draaikolken op het speelveld en bereikt een speler met een route van een willekeurige kleur een draaikolk voor de eerste keer, dan vervallen alle resterende door het potlood aangegeven stappen. De speler kleurt de betreffende draaikolk in, hij verlaat de draaikolk dan direct en zet de route voort met 3 stappen naar keuze, waarmee hij dus 3 verbindingen aan de betreffende route toevoegt. Is een draaikolk al ingekleurd, dan heeft het betreffende veld geen effect.

Niveau 2



Niveau 3: Propellers: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Het scorevel bevat meer schatkisten, meer muntvakjes en hogere scores. Voeg de volgende spelregel toe:

B **Propellers:** staan er propellers op het speelveld en bereikt een speler met een route van een willekeurige kleur een propeller voor de eerste keer, dan verzamelt hij de propeller: de speler kleurt eerst de propeller op het speelveld in en dan de buitenste ring van de eerstvolgende lege propeller (van links naar rechts) aan de rechterkant van zijn scorevel. Een speler kan voor elke propeller op zijn speelveld niet meer dan **één propeller** verzamelen.

Niveau 3



Verzamelde propellers gebruiken: verzamelde propellers geven een speler een extra optie in zijn beurt: hij mag na het kiezen van een potlood het symbool erop negeren en in plaats daarvan 3 stappen naar keuze tekenen. Hij moet daarvoor één van de propellers waarvan hij de buitenste ring heeft ingekleurd nu helemaal inkleuren. Een speler kan elk van zijn propellers ten hoogste één keer gebruiken.

Buitenste ring



Propeller