



Na een succesvolle rooftocht keren de piraten weer terug naar hun schuilplaats. Het is de hoogste tijd om de rijke buit te verdelen. Ben jij degene die de meest waardevolle stukken weet te grijpen en de titel "Captain Stingy" krijgt?

Spel info: 2 tot 6 spelers, 30 minuten.

Inhoud: 115 tegels, 6 informatiekaarten, 1 buidel.

Voorbereiding

Schud de tegels gedekt door elkaar en leg ze in het midden. - Dit is de buit! De tegels tonen tekeningen in zes verschillende kleuren. Er zijn 3 tegels van elke fles, 4 tegels van elke papegaai, 5 tegels van elke stapel munten en 6 tegels van elke diamant. De 7 tegels met een piratenvlag hebben maar één kleur.



6 x 3

6 x 4

6 x 5

6 x 6

1 x 7

Eledere speler pakt 6 tegels uit het midden en legt deze open voor zich neer. Tegels met dezelfde tekening en kleur leg je als groep bij elkaar. De hoeveelheid tegels van elke groep moet duidelijk zichtbaar zijn voor alle spelers. Iedere speler krijgt ook een informatiekaart.

Spelverloop:

Een willekeurige speler begint, daarna gaat het kloksgewijs verder met de volgende speler. Als je aan de beurt bent, mag je eerst een ruil doen. Daarna sluit je jouw beurt af door nieuwe tegels te pakken.

1. Ruil: Kies een groep (één of meerder identieke tegels) van één medespeler. Deze medespeler moet alle tegels van deze groep aan jou geven. Jij plaatst ze bij jouw andere tegels. Nu mag deze medespeler één of meer groepen bij jou wegpakken, waarvan de totale waarde niet hoger is dan de waarde van de groep die jij hebt

gekregen. Let op: hij mag geen tegels terugpakken van de aan jou gegeven groep. Groepen mogen nooit worden gebroken of gesplitst.

Waarden: Tijdens het spel wordt de **ruilwaarde van een groep** bepaald door het aantal tegels, zoals aangegeven op de informatiekaart:

1e rij: Aantal tegels ->

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

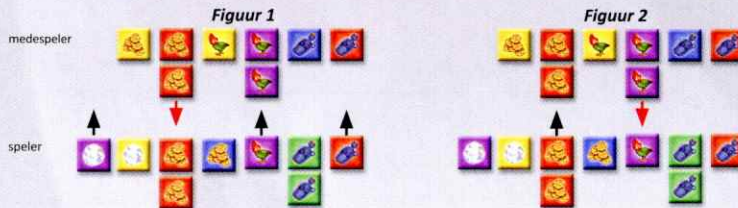
2e rij: Ruilwaarde tijdens het spel ->

1	3	6	10	15	20	25
---	---	---	----	----	----	----

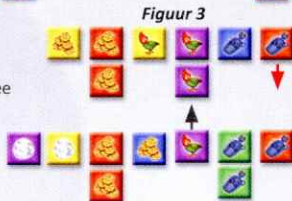
3e rij: Waarde van complete groepen ->

-	-					
---	---	--	--	--	--	--

Figuur 1: Jij eist twee dezelfde rode munten tegels (waarde 3) van jouw medespeler. Hij pakt drie verschillende tegels (3x waarde 1) van jou. Een goede ruil! Jouw groep van 4 rode munten tegels heeft nu een waarde van 10. Je medespeler heeft nu 3 paarze papegaaien met een waarde van 6 en zijn 2 rode flessen een waarde van 3.



Figuur 2 en Figuur 3: In plaats van de twee rode munten, had je ook de twee paarze papegaaien of de rode fles kunnen eisen. Beide voorbeelden zijn uitgewerkt in Figuur 2 en 3.



Uitzondering: Als jouw medespeler onmogelijk dezelfde totale waarde aan tegels kan terugpakken, dan mag hij of een lagere totale waarde aan tegels nemen of **jou dwingen om uit te betalen**. In dit laatste geval geef jij jouw medespeler één of meer groepen met een hogere totale waarde dan de groep die jij hebt gekregen. **Let op: jij bepaalt in dit geval welke groep(en) je geeft.** Zie ook het voorbeeld.

Als je niet kunt voldoen aan de benodigde totale waarde voor de ruil, dan vindt er geen ruil plaats.



Complete Groepen: Wanneer je erin slaagt om een complete groep te verzamelen van 3 flessen, 4 papegaaien, 5 stapels munten, 6 diamanten of 7 vlaggen **in dezelfde kleur**, dan haal je ze weg en leg je ze in een stapel gedekt voor je neer. Deze complete groepen mogen niet meer worden geruild.

2. Nieuwe Tegels: Je beëindigt jouw beurt met het pakken van nieuwe tegels uit het midden. Bij 3-4 spelers pak je twee nieuwe tegels, bij 5-6 spelers pak je één nieuwe tegel. Als je in jouw beurt geen ruil hebt gedaan, en je hebt niet meer dan twee groepen van één tegel voor je liggen, mag je één extra tegel uit het midden pakken.

Einde van het Spel

Wanneer de laatste tegel uit het midden is gepakt, speel je nog één volle ronde. De speler die de laatste tegel heeft gepakt, is dus als allerlaatste aan de beurt. Daarna is het spel voorbij. Alle spelers tellen de waardes van hun complete groepen op, zoals aangegeven op de informatiekaart. Degene met het hoogste totaal wint. **Belangrijk: aan het einde van het spel tellen alleen de waardes van complete groepen. Incomplete groepen tellen niet mee. Let op: wanneer meer spelers de hoogste totale waarde hebben, dan worden de ruilwaardes van de tegels in de incomplete groepen ook geteld om alsnog de enige winnaar te bepalen.**

Variant: 2 speler Regels "Stingy Ghost"

Alle regels gelden ook voor twee spelers, alleen speel je nu met een virtuele derde speler: Stingy Ghost. De voorbereiding is hetzelfde als met drie spelers. De Ghost speler krijgt ook 6 tegels. Wanneer de Ghost aan de beurt is, pakt een van de spelers 2 tegels voor hem.

In jouw eigen beurt mag je tegels afpakken van jouw medespeler of van de Ghost. Maar wanneer jij tegels van de Ghost pakt, zal jouw tegenstander namens de Ghost tegels van jou pakken. Hij legt deze vervolgens op de juiste manier bij de Ghost neer, zoals hij dat normaal bij zichzelf zou doen.

Variant: Captain Sly 2-6 spelers

Alle regels gelden ook voor deze variant. In het uitzonderlijke geval dat een tegenstander na jouw ruil geen tegels met een gelijke of lagere waarde kan terugpakken, krijgt hij niets. Dus mag hij jou niet dwingen om uit te betalen en maakt het niet uit wanneer jij onvoldoende tegels zou hebben om aan de vereiste waarde te voldoen.

Regels voor gevorderden: Kleur Bonus Score

Gevorderde spelers kunnen ook afspreken om aan het einde van het spel bonuspunten toe te kennen voor het aantal verschillende kleuren in hun verzamelde complete groepen. De piratenvlaggen tellen als een aparte kleur mee:

1e rij: aantal verschillende kleuren ->

1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	15	20	25
-	-					

2e rij: bonuspunten ->

Reiner Knizia bedankt alle speltesters voor hun bijdrage aan de ontwikkeling van het spel, in het bijzonder Iain Adams, Chris Bowyer, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring en Graeme Tate.

Over Stingy

Auteur: Dr. Reiner Knizia

Illustraties en verpakking: Franz & Imelda Vohwinkel

© Playthisone 2015

Playthisone B.V. Netherlands

playthisone.com

playthisone playthisone