

Halunken & Spelunken

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Kosmos, 1997

3 tot 4 kapiteins verzamelen de beste schurkenbende (vanaf 10 jaar).



Spelmateriaal

- 4 kapiteins in de kleuren groen, geel, blauw en rood
- 1 Black-Jack-figuur in het zwart
- 4 sets bewegingskaarten (waarde 1-7 en rum) in de kleuren van de kapiteins
- 1 set van 12 bewegingskaarten (waarde 1-12) voor Black Jack
- 42 Schurkenkaarten (= Halunken) in 4 kleuren:
 - 9x rood (waarde 4-11 en 15)
 - 10x paars (waarde 3-11 en 14)
 - 11x grijs (waarde 2-11 en 13)
 - 12x geel (waarde 1-12)
- 1 speelplan: toont een haven bij nacht met 14 spelunken waarop de spelfiguren bewegen; in het midden is een haveninham waar het schip van Black Jack voor anker ligt

Aantal spelers

Het spel wordt met drie of vier spelers gespeeld. Een tactische variante voor twee spelers komt op het einde van de spelregels voor.

Doel van het spel

Elke speler probeert een bemanning samen te stellen, die een zo hoog mogelijke puntenwaarde heeft (het getal op de schurkenkaarten geeft de waarde van dat bemanningslid aan). Indien mogelijk verzamelt elk de meest waardevolle kaarten van één kleur. Op het einde van het spel tellen die kaarten dubbel van dewelke een speler er het meeste bezit.

De speler met het hoogste puntenaantal wint.

Het kennismakingsspel

Vorbereiding

- Eerst wordt de Black-Jack-figuur en de 12 bijhorende bewegingskaarten terug in de doos gelegd.
- Elke speler kiest nu een kleur en krijgt de figuur met 8 bijhorende bewegingskaarten.
- De 42 schurkenkaarten worden goed gemengd en op elke spelunk worden er 3 omgekeerd gelegd.

- Elke speler plaatst zijn figuur op een willekeurig vrij loopveld voor een spelonk. Hij neemt de bovenste schurkkaart en legt die open voor zich neer.
- Tenslotte worden de bovenste schurkenkaarten van alle omgekeerde stapels omgedraaid, zodat er nu 14 schurken klaar liggen om te verzamelen.

Spelverloop

Het spel duurt 8 ronden die elk uit twee fasen bestaan:

1. Kapiteins bewegen
2. Schurkenkaarten verzamelen

Fase 1: het bewegen van de kapiteins

De kapiteins bewegen steeds in uurwijzerzin op het spelbord, zoals hun bewegingskaarten aangeven.

Bij het begin van elke ronde kiest elke speler in het geheim één van zijn bewegingskaarten uit die hij omgekeerd voor zich op tafel klaar houdt. Deze kaart duidt aan hoeveel velden de speler zijn kapitein wil laten bewegen.

Wordt er een "rum" kaart gespeeld, dan kiest de speler een getal tussen 1 en 7 dat in deze ronde nog niet gekozen werd door een andere speler.

Nu draaien de spelers hun kaarten gelijktijdig om.

Heeft een speler de "rum" kaart gespeeld, dan bekijkt hij de kaarten van de andere spelers en kiest een getal.

Hebben twee of meer spelers een **zelfde** kaart (getal of "rum") gekozen, dan heffen deze kaarten elkaar op en wordt hun waarde ongeldig. Hun kapiteins moeten dan blijven staan (dat kan soms een voordeel zijn, zie later).

De kapitein met de kleinste kaart beweegt eerst, gevolgd door de op een na kleinste, enzovoort.

Belangrijk: de reeds uitgespeelde bewegingskaarten worden altijd mooi open gelegd op tafel. Zo ziet elke speler welke kaarten reeds gespeeld werden en welke dus nog kunnen gebruikt worden.

Fase 2: schurken verzamelen

Eerste nemen die spelers die doordat ze een zelfde kaart kozen, moeten blijven staan, de bovenste schurkkaart van de spelonk waar ze voor staan.

Daarna bewegen de andere spelers hun kapiteins.

Landt een kapitein op een veld voor een spelonk, waar zich een schurk bevindt (wat in het begin steeds het geval is), dan neemt hij die kaart en

legt ze open voor zich uit.

Zolang er nog schurken in die spelonk liggen, wordt direct de bovenste schurkkaart omgedraaid.

Landt een speler op een veld, waar zich al een andere speler bevindt, dan neemt hij de volgende schurkkaart uit de spelonk. Voorzover hij **evenveel of minder** schurkenkaarten bezit als de bezitter van die figuur (die er daarnet reeds stond), neemt hij die speler een schurkkaart af (naar keuze) en legt die open voor zich neer. De figuur van die tegenstander wordt daarna op het eerstvolgende vrije veld (in uurwijzerzin) geplaatst. Hier mag echter geen extra schurkkaart genomen worden.

Als alle kapiteins verplaatst werden en schurkenkaarten verzameld hebben, start de volgende ronde waarin iedere speler weer in het geheim een bewegingskaart selecteert.

Einde van het spel

Na precies 8 rondes eindigt het spel.

Elke speler maakt de som van zijn verkregen bemanning. Bij het kleur waar je het meeste schurken van bezit, telt de waarde dubbel. Heeft een speler van meerdere kleuren evenveel kaarten, dan kiest hij vrij welke kleur dubbel zal tellen.

De speler met het hoogste puntenaantal wint.

Het standaardspel: Black Jack speelt mee

Als je het kennismakingsspel reeds gespeeld hebt, laat je Black Jack toe in het spel. Deze figuur behoort niemand toe, maar kan door iedereen gemanipuleerd worden.

Bij het begin van elke ronde is het mogelijk hem in te huren, indien men hem bij de veiling een schurkkaart aanbiedt. Black Jack werkt dan een ronde lang voor die speler die hem het meeste bood. Daardoor brengt hij meestal extra schurken aan.

Alle regels van het kennismakingsspel blijven geldig. De volgende spelregels komen er gewoon bij:

Vorbereiding

- Nu gebruik je ook de zwarte figuur en 12 bijhorende bewegingskaarten.
- Voor het spel worden de 12 bewegingskaarten van Black Jack gemengd en omgekeerd op het schip gelegd.
- De speler, die bij het begin van het spel de kleinste schurkkaart verzamelde, plaatst de zwarte figuur op een vrij te kiezen vrij veld.
- De speler, die bij het begin de beste schurkkaart verzamelde, begint vervolgens de veiling.

- Indien meerdere spelers dezelfde kleinste of grootste kaart hebben, telt de kleurevolgorde: eerst geel, dan grijs, paars en rood.

Black Jack te koop aanbieden (veiling)

Bij het begin van elke ronde kan elke speler beslissen om Black Jack in te huren. Hiervoor moeten schurkenkaarten aangeboden worden. In de eerste ronde begint die speler met de waardevolste schurkkaart. In elke volgende ronde begint hij die in de vorige ronde Black Jack ingehuurd heeft.

Wie aan de beurt komt, kan passen of het laatste bod verhogen. Om beurt biedt elke speler een kaart aan. Elke speler komt slechts één keer aan de beurt. De speler met het hoogste bod, legt de betreffende schurkkaart open in de haven. Deze speler heeft nu het recht om Black Jack straks te bewegen nadat alle kapiteins reeds verplaatst werden.

Het kan gebeuren dat geen enkele speler voor Black Jack biedt. Dan toch verplaatst Black Jack zich en kan daarbij bij een bepaalde speler gaan stelen (zie later).

Black Jack beroven

Landt een speler met zijn figuur op het veld dat bezet is door Black Jack, dan krijgt die speler eerst de kaart uit de spelonk. Daarna mag hij bij Black Jack een schurkkaart kiezen (uit de haven) ook indien Black Jack minder kaarten bezit. Daarna wordt Black Jack op het eerstvolgende vrije veld geplaatst.

Black Jack bewegen en laten roven bij medespelers

Nadat alle spelers aan de beurt waren, komt Black Jack in actie. De speler die hem heeft kunnen inhuren, draait de bovenste bewegingskaart in het schip om.

Black Jack wordt nu verplaatst (in uurwijzerzin) overeenkomstig het getal op die kaart. Black Jack steelt nu bij elke speler die hij inhaalt een schurk (als de ingehaalde speler meer of evenveel kaarten bezit als die speler die Black Jack verplaatst!).

Landt Black Jack tenslotte op een bezet veld, dan wandelt hij verder naar het eerstvolgende vrije veld.

Daar Black Jack de spelers berooft in de volgorde waarin hij ze inhaalt, kan het gebeuren dat hij niet bij elke speler kan stelen.

Geen enkele speler heeft Black Jack ingehuurd

Dan wordt het zeer ernstig: hij wordt toch verplaatst nadat alle kapiteins gespeeld hebben.

De bovenste bewegingskaart in het schip wordt omgedraaid. Nu rooft Black Jack hoedanook bij elke speler die hij inhaalt! Het maakt niet uit of

iemand meer of minder schurken bezit dan Black Jack.

Gelukkig mag iedereen kiezen welke schurk je aan Black Jack afstaat. De geroofde kaarten worden in de haven gelegd.

Nieuwe ronde

Na het bewegen van Black Jack begint een nieuwe ronde waarin opnieuw voor Black Jacks diensten kan gekozen worden. Hij die daarnet Black Jack bezat, begint de veiling.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers hun 8 bewegingskaarten gebruikt hebben en als Black Jack een laatste keer rondgewandeld heeft (4 van de 12 bewegingskaarten van hem werden dus niet gebruikt).

De berekening van het aantal punten is precies zoals in het kennismakingsspel.

Voor tactici: het spel voor twee

- Deze variante verloopt net zoals het standaardspel met een paar aanpassingen voor de rol van Black Jack:
- De set bewegingskaarten van Black Jack zelf wordt niet benodigd. In de plaatst neem je een set kaarten van een kapitein die niet aan het spel deelneemt. Diens kaarten leg je op het schip.
- Bij de veiling ga je gewoon door totdat iemand past. Elke speler kan dus meermaals een bod doen.
- De winnaar van de veiling legt de aangeboden schurkkaart open in de haven. Daarna neemt hij de set bewegingskaarten van Black Jack en kiest er, goed van elkaar gescheiden, eentje uit voor Black Jack en eentje voor zichzelf. Daarna verplaatst hij de beide figuren.
- Landt Black Jack op een veld waar de kapitein van de tegenstander staat, dan mag die volgens de standaardregels beroofd worden.
- Landt echter de kapitein van de tegenstander op het veld waar Black Jack op staat, dan heeft de tegenstander de **keuze** om zoals in het standaardspel bij Black Jack in zijn haven een schurk te stelen. Of hij berooft de bezitter van Black Jack direct, zoals beschreven in de standaardregels.
- Als niemand Black Jack heeft ingehuurd, worden de bewegingskaarten van hem gemengd en nadat beide spelers hun bewegingskaart geselecteerd hebben, wordt de bovenste kaart bij Black Jack ook omgekeerd. Vervolgens wordt de ronde afgewerkt met drie pionnen. Een van de spelers beweegt Black Jack. Schurken die Black Jack verdient of verliest, verhogen of verlagen diens schurkenvoorraad in de haven.
- De uitgespeelde bewegingskaarten van Black Jack blijven open in de haven liggen.
- Alle andere spelregels volgen het standaardspel.

