

Capt'n Clever  
Zoch, 2003  
Liesbeth BOS  
3 - 4 spelers vanaf 6 jaar  
± 30 minuten

## Inleiding

Er is wat aan de hand op volle zee. Er wachten 9 schatteneilanden om te worden ontdekt door slimme en onverschrokken avonturiers. Ongelukkigerwijze zijn de schatkaarten in slechte handen gevallen. Maar dit kan een echte zeeman niet tegenhouden. Een echte Capt'n Clever behoudt het overzicht en keert met schatten van alle eilanden terug van dit wilde avontuur.

# Spelmateriaal

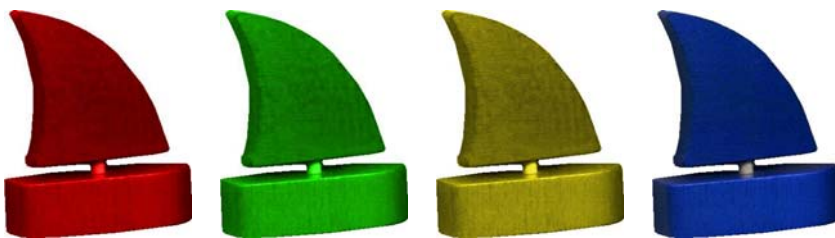
⇒ 1 speelbord



⇒ 4 kapiteins in 4 kleuren



⇒ 4 zeilschepen in 4 kleuren



⇒ 36 schatkaarten in 4 kleuren



⇒ 1 handleiding

# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

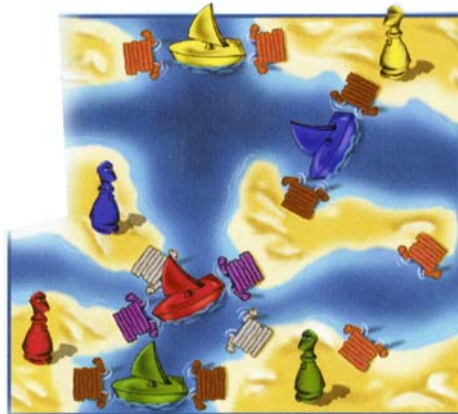
Iedere speler ontvangt 1 kapitein, 1 zeilschip en 9 schatkaarten van dezelfde kleur. Iedere speler geeft al zijn schatkaarten aan zijn rechterbuurman die de kaarten verdekt vóór zich neerlegt.

De jongste speler begint. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, plaatst iedere speler zijn kapitein en zijn boot op het bord, rekening houdend met de volgende regels:

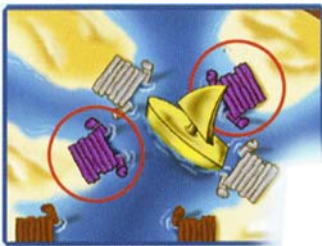
- De **kapiteins** worden **altijd op een onbezett eiland** geplaatst omdat er nooit meerdere kapiteins op hetzelfde eiland mogen zijn.

Aan het begin van het spel hebben alle spelers hun kapiteins op een onbezett eiland geplaatst.

Ieder zeilschip verbindt twee gelijkgekleurde aanlegsteigers op naburige eilanden.



- De **zeilschepen** worden zodanig in het water geplaatst dat ze een **verbinding** maken **tussen 2 gelijkgekleurde aanlegsteigers** van buureilanden. Iedere boot is zo geplaatst dat hij met zijn boeg en achtersteven een eiland raakt en zo een verbinding maakt.



Tussen de beide parse aanlegsteigers mag geen schip worden gelegd omdat deze verbinding door het gele schip wordt versperd. Het schip verbindt in dit voorbeeld alleen de eilanden met de grijze steigers omdat zijn boeg en zijn achtersteven de grijze aanlegsteigers raakt. De beide eilanden met de parse aanlegsteigers worden door het gele schip niet verbonden.

- Er mag maar **één boot tussen 2 eilanden** liggen. Het is verboden de schepen kruisgewijze te plaatsen.



Er mogen nooit meerdere schepen tussen twee eilanden staan. Ook op plaatsen waar geen aanlegsteigers staan, mogen geen schepen worden geplaatst. De aanlegsteigers die door een schip worden verbonden, moeten van dezelfde kleur zijn.

## Doel van het spel

Iedere kapitein verzamelt schatten. Met behulp van de schepen verplaatst hij zijn kapitein van het ene naar het andere eiland. De informatie waar hij zijn volgende schat kan vinden, ontvangt hij van zijn rechterbuurman. Diegene die er **als eerste** in slaagt **de schatten van de 9 eilanden** te verzamelen, wordt Capt'n Clever en wint het spel.

# Spelverloop

Op de eilanden, die zich op het speelbord bevinden, zijn schatten afgebeeld. Dezelfde schat bevindt zich op de schatkaarten. Iedere speler bezit de schatkaarten van zijn linkerbuur.

Aan het begin van het spel kiest iedere speler een schatkaart naar keuze en geeft die verdekt aan zijn linkerbuur. Deze bekijkt de kaart en houdt de kaart verborgen voor zijn medespelers.



De schat op de schatkaart en de schat op het eiland.

## TIP

Als een speler aan zijn linkerbuur een schatkaart geeft die zich ver van zijn kapitein bevindt, is het mogelijk dat deze meer tijd nodig heeft om de schat te vinden. Dit kan helpen om zo zelf het spel te winnen.

Vervolgens probeert iedere speler met zijn kapitein de schat, aangeduid door de kaart die hij kreeg van zijn linkerbuurman, te bereiken. De spelers spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint.

## Speelbeurt: Het verplaatsen van de eigen kapitein en het eigen schip

Als een speler aan de beurt is ...

... **MAG** hij zijn **schip** verplaatsen, als hij dat wenst en

... **MOET** hij zijn **kapitein** verplaatsen als hij dat kan.

De speler die aan de beurt is, mag kiezen wat hij eerst verplaatst: de kapitein of het schip.

Men mag **NOOIT** de kapiteins of de schepen van de **MEDESPELERS** verplaatsen.

### Verplaatsen van het schip

Men verplaatst zijn schip van de huidige positie op het speelbord naar een nieuwe positie **tussen 2 aanlegsteigers van dezelfde kleur**.



#### Voorbeeld 1a

De gele kapitein van Carl staat op een eiland dat niet met een ander eiland is verbonden. Carl beweegt zijn schip zo dat aan deze situatie niets wordt gewijzigd. Zijn kapitein blijft dus op het eiland staan.

Op de plaats waar men zijn schip neerzet, mag zich **geen ander schip** bevinden. Het is ook verboden om zijn schip kruisgewijze te plaatsen.



#### Voorbeeld 1b

Carl plaatst zijn gele schip zodat zijn kapitein opnieuw kan (en ook moet) bewegen. Omdat het naburige eiland al door de rode kapitein wordt bezet, moet hij over het rode schip tot bij het volgende eiland gaan.

De afstand tussen de vertrekpositie en de nieuwe positie mag **willekeurig ver** zijn. Men mag zijn schip over om het even welke afstand verplaatsen.

Tijdens een speelbeurt mag een schip maar **éénmaal** worden verplaatst.

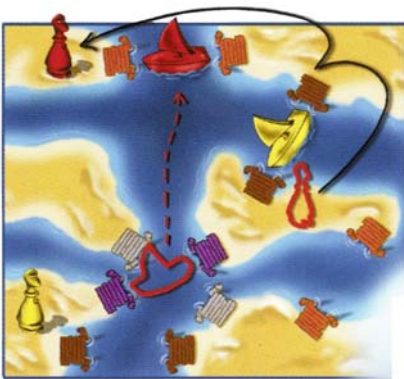
Men mag **weigeren om zijn schip te verplaatsen**. Dit betekent dat het schip op zijn positie blijft staan.

Men mag zijn schip ook zodanig verplaatsen dat de verbinding van zijn kapitein met een onbezett eiland verloren gaat. Men is dus niet verplicht om zijn schip zodanig te plaatsen dat daardoor de eigen kapitein kan bewegen. In dit geval kan de eigen **kapitein uitzonderlijk op het eiland blijven staan** tot de volgende beurt.



#### Voorbeeld 1c

Marc moet zijn rode kapitein verplaatsen omdat het gele schip van Carl (dat hij niet mag verplaatsen) hem een weg biedt naar een naburig eiland.



#### Voorbeeld 1d

Marc verplaatst eerst zijn rode schip zodat zijn kapitein tot aan het volgende eiland kan gaan. Het was ook toegelaten om nog tot een verder afgelegen eiland te gaan.

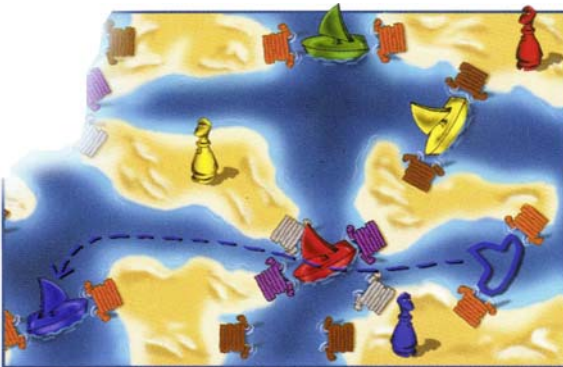
## Verplaatsen van de kapitein

- ♟ **Kapiteins** worden **nooit op schepen** geplaatst, alleen op eilanden.
- ♟ Als men zijn kapitein van het ene naar het andere eiland wil verplaatsen, moeten deze **eilanden zijn verbonden door een schip** (het eigen schip of het schip van een andere speler).
- ♟ Tijdens een speelbeurt kan een kapitein ook **springen op een ander eiland**, dat al is bezet door een vreemde kapitein, maar hij kan maar stoppen en **halt houden op een onbezett eiland**.
- ♟ Als men met zijn kapitein **verschillende onbezette eilanden** kan bereiken, mag men **vrij kiezen** naar welk eiland de kapitein wordt verplaatst.
- ♟ Een **kapitein wordt niet bewogen**
  - als ...** er geen scheepsverbindingen tot een onbezett eiland bestaan en als de speler aan de beurt zijn schip niet verplaatst
  - of als ...** er geen scheepsverbindingen tot een onbezett eiland bestaan nadat de speler aan de beurt zijn schip heeft verplaatst. Men mag zijn schip ook zo verplaatsen dat de eigen kapitein zijn bewegingsmogelijkheid verliest.



### Voorbeeld 2a

Anne kan haar blauwe kapitein verplaatsen van eiland A naar eiland B. Maar zij kan ook gebruik maken van de rode boot om naar eiland C te gaan. Op eiland D mag ze haar kapitein niet plaatsen omdat de rode kapitein op dit eiland staat. Anne kan ook over het gele en het groene schip eiland E bereiken.



### Voorbeeld 2b

Omdat Anne geen zin heeft om haar kapitein op één van de onbezette eilanden te plaatsen, begint zij haar beurt met het verplaatsen van haar boot. Na het verplaatsen van haar boot heeft zij geen verbinding meer met de onbezette eilanden en kan zij dus haar kapitein rustig laten staan.



### Voorbeeld 3a

Carl zou graag naar het eiland gaan waar de kapitein van Marc staat en Marc zou van zijn kant graag gaan naar het eiland waar de kapitein van Carl staat.



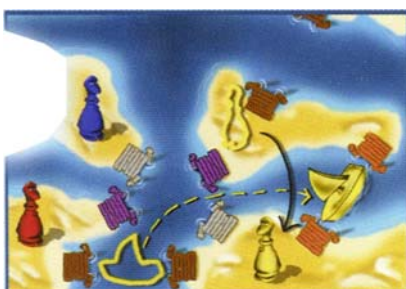
### Voorbeeld 3b

Carl plaatst zijn gele schip aan het eiland waarop de rode kapitein staat. Zijn kapitein kan zich nu niet meer verplaatsen.



### Voorbeeld 3c

Marc moet zijn kapitein nu verplaatsen, ook al doet hij dat niet graag omdat hij in deze richting niets te zoeken heeft.



### Voorbeeld 3d

In zijn volgende beurt verplaatst Carl zijn schip tussen de oranje aanlegsteigers en kan hij eindelijk naar het gedroomde eiland.

## Het vinden van een schat

De schatkaart die je buurman als laatste heeft gegeven, duidt aan op welk eiland je de volgende schat kan vinden. Op het moment dat jouw kapitein dit eiland bereikt, heeft hij de schat gevonden. Het is wel belangrijk dat de kapitein kan halt houden op dit eiland. Na deze vondst mag de kapitein in deze beurt niet meer worden verplaatst.

Als jouw kapitein kan halt houden op het correcte schatteneiland moet je de schatkaart open voor je neerleggen. Als je de schat hebt bereikt zonder je schip te verplaatsen, mag je het schip alsnog verplaatsen. Daarna is het de beurt aan je linkerbuurman.

Op hetzelfde ogenblik krijg je van je rechterbuurman een nieuwe schatkaart en je legt de schatkaart verdekt voor je neer. Je bekijkt ze om te weten waar de volgende schat zich bevindt.

### TIP

Je plaatst de gevonden schatten voor je neer in stapelvorm zodat je medespelers alleen de schat die je laatst hebt gevonden, kunnen zien. Het is in je voordeel dat de andere spelers vergeten op welke eilanden je al schatten vond. Zo kunnen ze ook niet weten waar je al bent geweest en kunnen ze je ook minder hinderen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk zodra een van de spelers de laatste schatkaart van zijn kleur heeft gevonden. Deze speler wordt 'Capt'n Clever' en wint het spel.

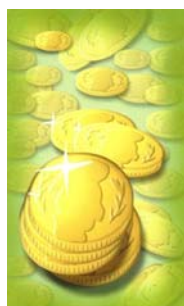
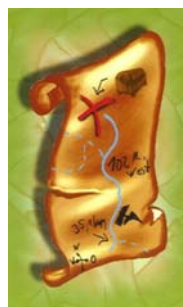
## Een makkelijke variant voor de allerkleinsten

Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler zijn schatkaarten van zijn eigen kleur en legt deze verdekt voor zich neer. Daarna neemt iedere speler zijn eerste schatkaart van de stapel zonder ze aan een medespeler te tonen.

Vervolgens proberen de spelers hun kapitein te verplaatsen volgens de basisregels om het schateiland te bereiken die overeenkomt met de kaart die ze zojuist hebben bekeken.

Als een speler zijn schat heeft gevonden en zijn kapitein het goede eiland heeft bereikt, draait hij zijn schatkaart om en legt deze open voor zich.

Vervolgens bekijkt hij de volgende (bovenste) schatkaart van zijn stapel en kan hij weer verder zoeken. Degene die als eerste al zijn schatkaarten heeft gevonden is de nieuwe Capt'n Clever.



5 oktober 2005