

HALUNKEN UND SPELUNKEN

Matrozen en kroegen

Een Engels havenstadje omstreeks 1750. In een periode van welstand en bloeiende handel, breidde vooral de handelsvaart over de zeeën zich sterk uit. Nooit eerder waren er zoveel Britse schepen op zee. Als gevolg daarvan ontstond er zelfs een nijpend gebrek aan ervaren zeelui.

De spelers zijn kapiteins, wiens schepen de volgende morgen moeten uitvaren. Maar hun bemanning is nog verre van volledig. Het is laat in de avond; er blijven nog slechts acht uur (spelronden) om de ene havenkroeg na de andere af te schuimen, in de hoop daar toch minstens enkele bruikbare matrozen aan te treffen.

Wanneer je voor de eerste maal of met jonge kinderen speelt, worden best de regels van het 'aanvangspel' gevolgd. In het standaardspel komt de gevreesde 'Black Jack', een duistere havenkapitein, er aan te pas. Over hem moet je nu enkel weten : het is beter hem mee te hebben dan tegen. Later meer daarover.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 kapiteins in de kleuren groen, geel, blauw en rood.
- ⇒ 1 zwarte 'Black Jack'-figuur
- ⇒ 4 sets met telkens 8 bewegingskaarten (waarden 1-7 en 'Rum') in de kleuren van de kapiteins
- ⇒ 1 set met 12 bewegingskaarten voor Black Jack
- ⇒ 42 matrozenkaarten in 4 kleuren : 9x rood (waarde 1-11 en 15), 10x violet (waarde 3-11 en 14), 11x grijs (waarde 2-11 en 13), 12x geel (waarde 1-12)
- * 1 spelbord. Dit toont een havenbuurt bij nacht. In een kring bevinden zich daar 14 kroegen. Voor iedere kroeg is er een verlichte plek onder een lantaarn. Over deze velden bewegen zich de spelfiguren. In het midden van het bord is de havenkom. Daar ligt een schip voor anker, de schuilplaats van Black Jack.

Aantal spelers

Het spel wordt met 3 of 4 spelers gespeeld. Een tactische variant voor 2 spelers wordt op het einde van het reglement beschreven.

Doel van het spel

Iedere spelers probeert een scheepsbemanning aan te monteren, waarin hij zo veel mogelijk waardevolle matrozenkaarten samenbrengt. (het getal op de kaarten duidt hun waarde aan). Best verzamelt men zoveel mogelijk kaarten met een hoge waarde en in de zelfde kleur. Op het einde van het spel immers telt de kleur, waarvan men het meeste kaarten heeft, dubbel. *Heeft een speler bijvoorbeeld 3 violette kaarten, 2 gele en 5 grijze, dan tellen alle grijze kaarten van deze speler dubbel.* De speler die aan het einde van het spel het hoogste puntental heeft, wint.

HET SPEL VOOR BEGINNERS

Spelvoorbereiding

- * Eerst worden de zwarte Black Jack en de 12 bewegingskaarten voor Black Jack (waarde 1-12) uitgesorteerd en terug in de doos gelegd. Zij zijn niet nodig in het spel voor beginners.
- * Daarna kiest iedere speler een spelfiguur en krijgt de 8 bewegingskaarten van diezelfde kleur (waarde 1-7 en een 'Rum'-kaart, een soort joker)
- * De 42 matrozenkaarten worden gemengd en op iedere kroeg worden omgekeerd 3 kaarten gelegd.
- * Daarna zet iedere speler zijn spelfiguur op een willekeurig vrij loopveld voor een kroeg. Hij neemt de bovenste matrozenkaart die daar ligt en legt ze open voor zich neer.
- * Tenslotte wordt nu van ieder stapeltje kaarten de bovenste omgedraaid, zodat nu 14 matrozenkaarten zichtbaar liggen, klaar om te worden aangemonsterd.

Spelverloop

Het spel verloopt in 8 rondes; iedere ronde bestaat uit 2 fasen :

1. Kapiteins verzetten
2. Matrozenkaarten verzamelen

1. Kapiteins verzetten

- * De kapiteins bewegen in wijzerzin, en zover als wordt aangegeven door de bewegingskaarten.
- * Bij het begin van iedere ronde kiest iedere speler in het geheim één van zijn bewegingskaarten en legt ze verdekt voor zich neer. Deze duidt aan hoeveel velden hij zijn spelfiguur in deze ronde wil voortzetten.
- * Wie de rum-kaart aflegt, mag een willekeurig getal tussen 1 en 7 kiezen, op voorwaarde dat geen andere speler dat getal heeft gelegd.
- * Dan draait ieder gelijktijdig zijn bewegingskaart om.
- * Heeft iemand de rum-kaart gelegd, dan bekijkt hij nu de kaarten van de medespelers en zegt nu welk getal hij kiest.
- * Hebben 2 of meer spelers dezelfde kaart (een getal of 'Rum'), dan heffen deze kaarten elkander op en is de waarde van deze kaarten ongeldig. Hun kapiteins moeten blijven staan. Maar, zoals verder zal blijken, kan dit een voordeel zijn. Het laagste cijfer mag eerst zetten; daarna gaat het in stijgende volgorde.

***Voorbeeld.** Blauw heeft '5'gelegd, rood '3', groen eveneens '5' en geel de bijzondere kaart 'Rum'. Geel zegt luidop dat hij voor zijn 'Rum' de waarde 1 wil. De volgorde waarin de spelers nu moeten zetten is de volgende. Blauw en groen moeten blijven staan, want hun kaarten, allebei 5, heffen elkaar op. Dan mag geel 1 vak vooruit, want dat is de waarde die hij heeft gekozen. Tenslotte mag rood als laatste zijn figuur 3 velden vooruit zetten.*

Belangrijk. Bewegingskaarten die al werden uitgespeeld, moet iedere speler open in een rijtje voor zich leggen. Best worden ze op waarde gesorteerd. Zo kan iedereen altijd zien welke kaarten al werden uitgespeeld en over welke men nog beschikt.

2. Matrozenkaarten verzamelen.

- * Eerst nemen de spelers, die omwille van het feit dat ze dezelfde kaart uitspeelden, moesten blijven staan, de bovenste matrozenkaart uit de kroeg, waarvoor ze staan.
- * Vervolgens bewegen de andere spelers hun kapiteins.
- * Komt een speler zo op een veld voor een kroeg, waarin zich een matroos bevindt (in het begin is dat altijd zo), dan neemt hij die kaart en legt ze open voor zich neer.
- * Zolang er in een kroeg nog matrozenkaarten liggen, wordt telkens de volgende kaart zichtbaar gelegd.
- * Komt een speler op een veld, waarop reeds een andere kapitein staat, dan neemt hij eerst de matrozenkaart uit de kroeg. Op voorwaarde dat hij evenveel of minder matrozenkaarten in zijn bezit heeft dan de eigenaar van de andere kapiteinspion, mag hij vervolgens nog een willekeurige matrozenkaart wegnemen bij die medespeler, en die ook voor zich neerleggen. Daarna wordt de pion van de tegenspeler op het volgende vrije veld in wijzerzin geplaatst. (Hij mag daar echter geen matrozenkaart nemen.

Het voorbeeld gaat als volgt verder.

Blauw en groen mogen eerst uit de kroeg waar ze voor staan een matrozenkaart nemen.

Dan gaat geel 1 veld verder en komt op het veld, waar de kapitein van rood staat. Eerst neemt geel een matrozenkaart uit de kroeg. Dan mag hij van rood een matrozenkaart pakken, want hij heeft er niet meer dan rood. Nu zet geel de kapitein van rood 1 vakje vooruit. Vervolgens mag rood zijn pion 3 vakjes verder zetten en zich daar een matroos nemen. Opdat zijn pion door geel verzet werd, is dit echter niet de matroos waarop hij gerekend had.

Nadat de kapiteins bewogen zijn en de matrozenkaarten verzameld, begint een nieuwe ronde, waarin weer iedereen begint met het verdekt afleggen van een bewegingskaart.

Einde van het spel.

- * Na 8 rondes, wanneer iedereen alle bewegingskaarten heeft gespeeld, eindigt het spel.
- * Iedere speler telt de waarde van zijn matrozenkaarten op. Van de kleur, waarvan men het meeste matrozenkaarten bezit, wordt de waarde verdubbeld. Heeft een speler van 2 of meerdere kleuren evenveel kaarten, dan mag hij kiezen van welke

kleur hij de waarde wil verdubbelen. Dit geldt trouwens ook wanneer men van iedere kleur slechts 1 kaart zou veroverd hebben.

* De speler met het hoogste puntental wint.

HET STANDAARDSPEL : BLACK JACK KOMT IN HET SPEL

Nadat men het beginnersspel eens heeft gespeeld, komt Black Jack erbij. Deze dubieuze figuur behoort geen enkele speler toe. Maar men kan hem omkopen en voor zich laten werken. Bij het begin van iedere ronde is het mogelijk hem in te huren, indien men hem bij opbod een matrozenkaart aanbiedt. Wie het meeste biedt, verwerft een ronde lang de diensten van Black Jack. Meestal levert dat extra matrozenkaarten op.

De regels van het beginnersspel blijven gelden. Daarbij komen volgende nieuwe regels.

Spelvoorbereiding

* Nu zijn ook de zwarte Black Jack-figuur en de 12 bewegingskaarten van Black Jack nodig, die bij het beginnersspel werden opzij gelaten.

* Voor het spel worden de 12 bewegingskaarten van Black Jack gemengd en verdekt op het schip in de havenkom gelegd.

* De speler, die bij het begin de matrozenkaart met de laagste waarde kreeg, zet de Black Jack op een willekeurig vrij veld.

* De speler die in het begin de hoogste matrozenkaart kreeg, begint het opbod (zie 'Black Jack engageren')

Wanneer meerdere spelers een evenwaardige matrozenkaart kregen, geldt de volgorde volgens kleur : geel, grijs, violet, rood. Zijn er bijv. twee hoogste kaarten, een gele 11 en een violette 11, dan is de speler met de gele 11 in het voordeel. Dezelfde orde van kleuren geldt trouwens ook als er 2 laagste kaarten in het spel zijn.

Black Jack engageren

* Bij het begin van iedere ronde kan iedere speler op zijn beurt proberen Black Jack voor de volgende ronde in te huren, wanneer hij hem één van zijn matrozenkaarten aanbiedt. In de eerste ronde begint de speler met de hoogste matrozenkaart. In alle volgende ronden begint degene, die als laatste Black Jack heeft ingehuurd.

Wanneer in de eerste ronde niemand Black Jack engageert, dan begint in de volgende ronde weer de speler, die bij het begin de hoogste matrozenkaart had.

* Wie bij het bieden aan de beurt is kan ofwel passen, ofwel het laatste bod verhogen. In volgorde biedt ieder slechts 1 kaart aan. De speler met het hoogste bod betaalt de afgesproken matrozenkaart, die open in de havenkom wordt gelegd. Deze speler heeft nu het recht Black Jack in de volgende ronde te bewegen, nadat alle kapiteins verplaatst zijn.

* Het kan gebeuren dat geen enkele speler een bod doet op Black Jack. Black Jack wordt dan op het einde van de ronde toch verzet en kan een speler bestellen (zie 'niemand heeft Black Jack geëngageerd').

Black Jack beroven

Komt een speler op het veld dat door Black Jack is bezet, dan ontvangt hij eerst de bijbehorende matrozenkaart. Daarna pikt hij een kaart van Black Jack uit de havenkom, zelfs als Black Jack minder kaarten heeft dan zichzelf. Daarna wordt Black Jack op het volgende vrije veld gezet.

Black Jack bewegen en matrozenkaarten bij de medespelers stelen

*Nadat alle spelers hun zet hebben gedaan, is Black Jack aan de beurt. De speler, die hem voor deze ronde heeft ingehuurd, draait de bovenste kaart van de stapel bewegingskaarten van Black Jack om, verzet Black Jack zoveel plaatsen in wijzerzin als is aangegeven, en pikt 1 matrozenkaart van iedere speler die hij daarbij voorbijsteekt. Dit mag echter niet als de ingehaalde speler minder kaarten bezit dan degene voor wie Black Jack werkt.

* Als Black Jack terechtkomt op een bezet veld, dan komt hij op het volgende veld te staan.

* Vermits Black Jack de spelers in die volgorde besteelt, waarin hij ze heeft ingehaald, kan het gebeuren dat hij niet bij alle spelers mag pikken.

Voorbeeld. Geel heeft Black Jack ingehuurd en mag hem 8 velden verplaatsen. Daarbij haalt hij de rode kapitein en zijn eigen spelfiguur in; hij komt terecht op het veld waar blauw staat en wordt dus nog 1 veld verder geplaatst. Geel had tot nu 4 matrozen, rood 5 en blauw ook 4. Dus rooft geel een matroos van rood, en daarna zou hij ook van blauw er één mogen roven. Vermits hij echter met de matroos die hij van rood pikte er nu 5 heeft, heeft hij er meer dan blauw en mag er geen meer pikken bij blauw. Van zichzelf neemt hij natuurlijk niks weg.

Niemand heeft Black Jack ingehuurd.

Wanneer in het begin van de ronde niemand heeft geboden voor Black Jack, dan wordt toch een bewegingskaart omgedraaid en verplaatst één van de speler de Black Jack-figuur. Nu rooft Black Jack bij iedere speler die hij inhaalt, een kaart. Het speelt daarbij geen rol of men meer of minder kaarten heeft als Black Jack. Wel mogen de spelers zelf beslissen welke matrozenkaart ze afgeven. De buitgemaakte kaarten worden in de havenkom gelegd.

Nieuwe ronde.

Na het verplaatsen van Black Jack begint een nieuwe ronde, met een nieuw bod op Black Jack. Degene die Black Jack als laatste had ingehuurd, begint daarbij.

Einde van het spel.

* Het spel eindigt als de spelers hun 8 bewegingskaarten hebben uitgespeeld en Black Jack de laatste maal is verplaatst. 8 van de 12 bewegingskaarten van Black Jack blijven dus ongebruikt.

* De afreiking gebeurt zoals in het beginnersspel.

Tip : Wanneer je de voorkeur geeft aan een langere spelpartij, dan worden er na elkaar 3 ronden gespeeld en de resultaten worden opgeteld.

VOOR TACTIEKERS : HET SPEL VOOR TWEE

Deze variant verloopt zoals het standaardspel, met enkele belangrijke veranderingen in de regels omtrent Black Jack.

* De eigenlijke set met 12 bewegingskaarten voor Black Jack wordt niet gebruikt. In de plaats daarvan gebruikt men een gewone ongebruikte set van 8 bewegingskaarten. Deze worden gemengd en in de havenkom gelegd.

* Bij het bieden wordt zolang beurtelings een bod gedaan, tot iemand past. Zo kan iedere speler meermaals een bod doen.

* De winnaar van het opbod legt de geboden kaart open in de havenkom. Dan neemt hij - anders dan in de spelregels voor 3 of 4 - de bewegingskaarten van Black Jack en kiest een bewegingskaart voor Black Jack en één voor zichzelf (dus alsof hij voor 2 spelers speelt). Daarna doet hij met beide figuren de zet.

Het kan soms voordelig zijn voor zichzelf en voor Black Jack dezelfde kaart te trekken, om zo te blijven staan en een waardevolle matrozenkaart te krijgen.

* Landt Black Jack op het veld waar de kapitein van de tegenspeler staat, dan mag degene die hem inhuurde de tegenspeler beroven volgens de regels van het standaard spel.

* Landt echter de tegenspeler op het veld waar Black Jack staat, dan heeft de tegenspeler de keuze, zoals in het standaardspel, om een kaart van Black Jack te kiezen uit de voorraad die in het havenbekken ligt. Hij mag er ook voor kiezen een kaart te roven van degene die Black Jack engageerde, en dit opnieuw volgens de regels van het standaardspel.

* Als niemand Black Jack inhurt, dan worden de kaarten van Black Jack gemengd. Nadat beide spelers hun kaart voor de ronde gekozen hebben, wordt de bovenste kaart van Black Jack omgedraaid. Daarna wordt de ronde op de gewone manier afgehandeld. Een van de spelers beweegt de Black Jack. Kaarten die Black Jack wint of verliest, vermeerderen of verminderen zijn voorraad in de havenkom.

* De gespeelde kaarten van Black Jack blijven open naast het spelbord liggen.

* Alle andere regels zijn zoals in het standaardspel.