

POMPEN OF VERZUIPEN!

van Stefan Dorra

Aantal: 3 tot 5 spelers
Leeftijd: vanaf 10 jaar
Speelduur: ca. 30 minuten



60 weerkaarten
(waarde 1 - 60)



24 waterkaarten
(waarde 1 - 12, elk tweemaal)



24 reddingsboeikaarten
(allemaal hetzelfde)

SPELDEE

Donkere wolken pakken zich samen. De waterspiegel stijgt en daalt onregelmatig. Dan komt het erop aan je eigen weerkaarten zo slim mogelijk in te zetten. In elke beurt moet de speler die de hoogste waterstand heeft een reddingsboei afgeven.

Iedere reddingsboei die een speler aan het einde van een complete ronde nog over heeft, levert een punt op. Een extra punt wordt verdiend door de speler met de laagste waterstand. Een complete ronde bestaat uit 12 beurten en er worden zoveel rondes gespeeld als het aantal deelnemende spelers. Wie na afloop van deze rondes de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

SPELVOORBEREIDING

De 60 weerkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt daarvan 12 kaarten, die in de hand worden genomen. Bij drie of vier spelers blijven 12 of 24 kaarten over; deze worden niet gebruikt en kunnen terug in de doos worden gedaan. Op de weerkaarten staat een hele, een halve of geen enkele reddingsboei afgebeeld.

Elke speler telt het aantal reddingsboeien dat bovenaan zijn 12 weerkaarten staat afgebeeld. Twee halve reddingsboeien maken samen een hele. Elke speler krijgt zoveel reddingsboeikaarten als het aantal reddingsboeien op zijn weerkaarten.

Opmerking: Als er een halve reddingsboei overblijft, dan wordt er naar beneden afgerond.

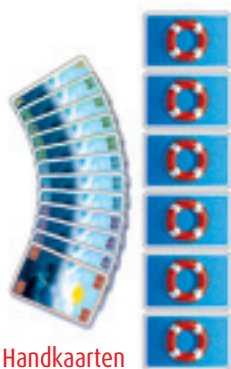
Ronald heeft op zijn 12 weerkaarten in totaal 5 reddingsboeien: Hij krijgt **5** reddingsboeikaarten.

Enrico heeft op zijn 12 weerkaarten in totaal 3,5 reddingsboeien: Hij krijgt **3** reddingsboeikaarten.

Sandra heeft op haar 12 weerkaarten in totaal 6,5 reddingsboeien: Zij krijgt **6** reddingsboeikaarten.

Elke speler legt al zijn reddingsboeikaarten open naast elkaar voor zich neer op tafel. Alle reddingsboeikaarten die niet zijn uitgedeeld gaan terug in de doos; ze zijn verder niet nodig.

Nu worden de 24 waterkaarten geschud en als gedekte stapel midden op tafel gelegd.



Handkaarten
van **Sandra**



Stapel met waterkaarten



Handkaarten
van **Enrico**



Handkaarten van **Ronald**

Voorbeeld van het begin van een ronde met drie spelers.

SPELVERLOOP

Een complete ronde bestaat uit 12 beurten. In elke beurt moeten achtereenvolgens vijf acties worden uitgevoerd:

EERSTE RONDE



Eerste actie

Een willekeurige speler neemt de beide bovenste kaarten van de gedekte stapel waterkaarten en legt ze naast elkaar open midden op tafel.



Tweede actie

Elke speler kiest één van zijn weerkaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Zodra iedereen een kaart heeft neergelegd, worden al deze kaarten opgedraaid.



Sandra



Enrico

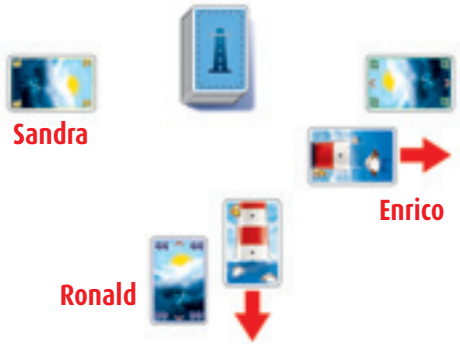


Ronald

Derde actie

De speler die de hoogste weerkaart heeft uitgespeeld, moet de laagste van beide waterkaarten van het midden van de tafel nemen (in de afbeelding Ronald). Deze waterkaart legt hij open en voor iedereen goed zichtbaar voor zich neer.

De speler die de op één na hoogste weerkaart heeft gespeeld (in de afbeelding Enrico), moet nu de overgebleven waterkaart van het midden van de tafel nemen en eveneens open voor zich neer leggen.



Vierde actie

De speler die nu de hoogste waterkaart voor zich heeft liggen, verliest één van zijn reddingsboeien en moet één van zijn reddingsboeikaarten omdraaien (in de afbeelding Enrico). Als twee spelers beiden de hoogste waterkaart hebben (beide kaarten met dezelfde waarde), dan moeten beide spelers een reddingsboeikaart omdraaien.



Vijfde actie

Alle spelers pakken nu hun uitgespeelde weerkaart en leggen deze op een eigen stapel voor zich neer (zoals Ronald in de afbeelding).

Belangrijk: De verkregen waterkaarten blijven open voor de desbetreffende spelers liggen.



VERDERE BEURTEN

Nu volgt de volgende beurt met de beschreven acties 1 tot en met 5. Opnieuw worden van de gedekte stapel de beide bovenste waterkaarten open midden op tafel gelegd. Iedere speler speelt wederom een weerkaart gedekt uit en draait hem vervolgens open. De speler met de hoogste weerkaart moet de **laagste** waterkaart van het midden van de tafel nemen. De speler met de op één na hoogste weerkaart moet de overgebleven waterkaart nemen.

Belangrijk: Als een speler reeds een waterkaart voor zich heeft liggen en hij krijgt een nieuwe van tafel, dan legt hij de nieuwe **bovenop de waterkaart die al voor hem ligt**. De speler die **nu** de hoogste waterkaart voor zich heeft liggen, moet een reddingsboeikaart omdraaien.

Opmerking: Dat hoeft niet de speler te zijn die in deze ronde de hoogste waterkaart van tafel heeft moeten nemen. Wellicht heeft een speler uit de vorige beurt nog een hogere waterkaart!



Op deze manier wordt beurt voor beurt gespeeld.

Als een speler zijn laatste reddingsboei heeft omgedraaid, speelt hij nog normaal mee. Zodra hij echter een reddingsboei moet omdraaien en er geen een meer over heeft, dan speelt hij de rest van de ronde niet meer mee. De overgebleven weerkaarten uit zijn hand worden gedekt bij de kaarten gelegd, die al voor hem liggen. Zijn waterkaarten worden omgedraaid.

Opmerking: Nadat een speler is uitgeschakeld moet de speler die nu de hoogste waterkaart bezit een reddingsboeikaart omdraaien.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt na 12 beurten. Alle 12 weerkaarten zijn nu uit de hand gespeeld. Een ronde eindigt echter ook **direct**, als er nog maar twee spelers over zijn.

Waardering:

Elke speler krijgt nu voor elke overgebleven reddingsboeikaart een pluspunt. Spelers zonder reddingsboeikaart krijgen nul punten. Spelers die zijn uitgeschakeld krijgen een minpunt. De speler die aan het einde van een ronde de laagste waterkaart voor zich heeft liggen, krijgt een extra pluspunt. Als twee spelers de laagste waterkaart voor zich hebben liggen (beide kaarten met dezelfde waarde), dan krijgen ze allebei een pluspunt.

Opmerking: Als een speler helemaal geen waterkaart voor zich heeft liggen, dan krijgt deze speler natuurlijk het extra pluspunt. Alle punten worden genoteerd.

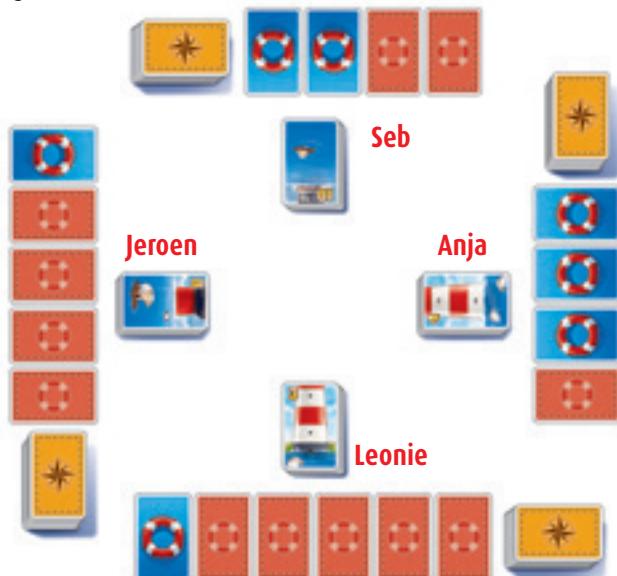
Waarderingsvoorbeeld na een ronde met vier spelers

Seb heeft twee reddingsboeikaarten over. Hij krijgt twee punten.

Jeroen heeft één reddingsboeikaart over. Hij krijgt één punt.

Anja heeft drie reddingsboeikaarten over. Zij krijgt drie punten.

Leonie heeft één reddingsboeikaart over. Daarnaast heeft zij de laagste waterkaart. Zij krijgt twee punten.



DE VOLGENDE RONDE

Iedere speler geeft de 12 weerkaarten en de reddingsboeikaarten **waarmee hij zojuist heeft gespeeld** aan zijn linker buurman. De 24 waterkaarten worden opnieuw geschud en als gedekte stapel midden op tafel gelegd. De beide bovenste waterkaarten van de gedekte stapel worden opengedraaid. Nu begint een nieuwe ronde, precies zoals de vorige ronde.

SPELEINDE

Er worden zoveel rondes gespeeld, als het aantal spelers dat meedoet. Zo speelt iedereen een keer met de weer- en reddingsboeikaarten van zijn medespelers. Wie na de laatste ronde de meeste punten heeft, wint het spel.

Vertaling door: Ronald Hoekstra, in opdracht van PS-Games BV

