

# Hispaniola

Michael Schacht

- Voor de hoogste stapel slagen krijg je -4 punten.
- Voor de op één na hoogste stapel slagen krijg je -2 punten.

Hebben meerdere spelers de hoogste of de op één na hoogste stapel slagen, dan krijgen al deze spelers -4 respectievelijk -2 punten. De behaalde punten worden genoteerd.

**HET VOLGENDE SPEL**  
De piraten blijven op de schepen en de eilanden staan.

De nieuwe startspeler is de speler links van de huidige startspeler. Schud de kaarten en deel nieuwe kaarten uit. Bepaal daarna de troefkleur en het volgende spel kan beginnen.

## EINDE VAN HET SPEL

Voordat het eerste spel gespeeld wordt, wordt onderling de lengte van het spel afgesproken. Een kort spel eindigt na één ronde (als alle spelers één keer startspeler zijn geweest). Een standaard spel eindigt na 2 ronden.

De speler met de meeste pluspunten wint het spel.

©mschacht 2001

**Vertaling:** Enrico van Kessel in samenwerking met Ronald Hoekstra (<http://www.spelmagazine.nl>) in opdracht van PS-Games.

[www.PS-Games.nl](http://www.PS-Games.nl)



PS

GAMES

Een kaartspel voor 3 tot 5 spelers van 10 jaar of ouder, speelduur 45 minuten

## INHOUD

- 75 kaarten (1 tot 15 in 5 kleuren)
- 50 piraten (in 5 kleuren)
- 1 spelbord
- 1 spelregelboekje

## SPELIDEE

De spelers leiden ieder een troep piraten uit het Caribische gebied. Het doel van het spel is kapitein te worden van de 6 schepen van deze kleine piratenvloot. Als kapitein krijg je het grootste aandeel in de buit. Maar wees voorzichtig, want voor je het weet sla je in de drukte overboord. Je moet dan naar het dichtstbijzijnde eiland zwemmen waar je een tijdje moet wachten voordat je opgepikt wordt. Aan het einde van het spel wint de speler die de grootste buit aan punten heeft verzameld.

## VOORBEREIDING

Leg pen en papier klaar.  
Afhankelijk van het aantal spelers wordt er een aantal kaarten uit het spel verwijderd:

- Met 3 spelers verwijder je alle kaarten van 10 tot 15.
- Met 4 spelers verwijder je alle kaarten van 13 tot 15.
- Met 5 spelers gebruik je alle kaarten.

Leg het spelbord midden op tafel, waarbij je ervoor moet zorgen dat iedereen er goed bij kan. Iedere speler krijgt de piraten van één kleur als voorraad.

Bepaal onderling wie startspeler is.

## SPELVERLOOP

De startspeler schuift de kaarten en deelt aan iedere speler evenveel kaarten uit. Je neemt de kaarten in de hand. Er wordt met de wijsers van de klok mee gespeeld. De speler links van de startspeler begint.

## BEPALEN VAN DE TROEFKLEUR

Iedere speler speelt een handkaart naar keuze **gedekt** uit. Vervolgens worden alle uitgespeelde kaarten tegelijkertijd omgedraaid. De kleur van de hoogst uitgespeelde kaart wordt de troefkleur.

Zijn er meerdere kaarten met het hoogste nummer, dan wordt de troefkleur bepaald door de kaart met het eerstvolgende lagere nummer. Als er nu nog geen troefkleur bepaald kan worden, dan speelt iedereen nog een kaart uit en wordt aan de hand van deze kaarten gekeken wat de troefkleur wordt. **Alle uitgespeelde kaarten worden afgelegd. Pas in het volgende spel komen deze weer in het spel terug.**

## HET ECHTE SPEL

Nu begint het eigenlijke spel pas. Iedere ronde speelt iedereen om de beurt een handkaart uit en legt deze **open** midden op tafel. Daarna wordt gekeken wie de slag wint en de kaarten krijgt. De speler die de slag wint,

... zet één van zijn piraten op het schip met de kleur van de eerste kaart die uitgespeeld werd. Meer hierover bij **de schepen**.

... kan (als hij dat wil) de behaalde slag gedekt aan de speler links of rechts van hem geven. De slagen kunnen aan het eind van het spel minpunten opleveren. Meer hierover bij **de slagen**.

... begint de volgende ronde door een kaart open op tafel te leggen.

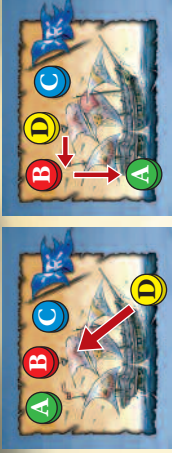
## DE RANGVOLGORDE VAN DE KAARTEN

De '15' is de hoogste kaart, de '1' de laagste. De hoogste kaart wint de slag.

**Je moet een kaart spelen van dezelfde kleur als de eerste kaart in deze slag.** Heb je geen kaarten van deze kleur, dan mag je een kaart van een andere kleur spelen. Dit kan ook een troefkaart zijn. Als er troefkaarten zijn gespeeld in een slag, dan wint de speler met de hoogste troefkaart. Zijn meerdere gespeelde kaarten even hoog, dan wint de speler die de eerste van deze kaarten speelde (als er geen troefkaarten gespeeld zijn).

## DE SCHEPEN

De piraten moeten altijd **midden** op het schip gezet worden. Dit is de plaats van de kapitein. Stond er al een piraat op het schip, dan wordt deze naar links of rechts verplaatst (de winnaar van de slag bepaalt de richting). Dit kan tot gevolg hebben dat een andere piraat overboord slaat (zie het plaatje).



*Speler D wint een slag. De eerst kaart van deze slag was blauw. Daarom zet bij één van zijn piraten midden op het blauwe schip. Daar stond al een piraat van speler B. Speler D beschuit deze piraat een plaatsje naar links te verschuiven. Op deze plaats stond op zijn beurt al een piraat van speler A. Deze wordt hierdoor overboord gedrukt.*

Als een speler overboord valt, 'zwemt' hij naar het eerste eiland. Meer hierover bij **de eilanden**. Aan het einde van een spel krijg je de meeste pluspunten voor piraten die op de kapiteinsplaats staan (midden op het schip).

Als je al piraten op het schip hebt staan, dan mag je ervoor kiezen om van plaats te ruilen met een andere piraat. Je **eigen** piraat moet in dit geval van plaats ruilen met een piraat van een **andere** speler die direct naast je staat.



*Speler A wint een slag. De eerst kaart van deze slag was blauw. Daarom zet bij één van zijn piraten midden op het blauwe schip kunnen zetten. Hij heeft al een piraat op het schip staan en kiest ervoor om van plaats te ruilen. Zijn piraat verwisselt van plaats met zijn 'buurman'. Hierdoor komt de piraat van speler A op de kapiteinsplaats te staan.*

## 3 KLEUREN

Wanneer er 3 of meer verschillende kleuren gespeeld in een slag, dan komt de piraat niet op het schip te staan dat de kleur van de kaart heeft die het eerst is gespeeld. De piraat komt in plaats hiervan op het neutrale schip (het witte schip zonder vlag) te staan.

**Voorbeeld:** Speler A speelt een blauwe kaart. Speler B heeft geen blauwe kaarten en speelt daarom een rode kaart. Speler C heeft ook geen

*blauwe kaarten en speelt een gele kaart. Er zijn hierdoor 3 verschillende kleuren in deze slag. De piraat komt niet op het blauwe schip te staan, maar op het neutrale schip.*

## DE EILANDEN

Een piraat die overboord geslagen is, zwemt naar het eerste van de 4 eilanden. Dit is het linker eiland waar een «1» bij staat. Is daar al een piraat, dan wordt deze verplaatst naar het volgende eiland (volg de richting van de pijlen). Is op dat eiland ook al een piraat, dan wordt ook deze een eiland verplaatst enzovoorts. Als een piraat het laatste eiland verlaat, wordt hij gered en komt hij weer in de voorraad van de speler terecht. Piraten die aan het einde van het spel nog op een eiland staan, leveren minpunten op.



## DE SLAGEN

Als je een slag wint, dan leg je deze gedekt voor je neer. Je mag er ook voor kiezen om deze gedekt aan de speler **direct** links of rechts naast je te geven. Als je nog slagen uit eerdere ronden hebt, dan geef je deze ook aan deze buurman. Aan het einde van het spel leveren de hoogste en de op één na hoogste stapel slagen minpunten op.

## SCORE

Als alle kaarten zijn gespeeld, worden de punten geteld en genoteerd:

- Per kapitein krijg je +5 punten.
- Per piraat op een schip (geen kapitein) krijg je +1 punt.
- Per piraat op een eiland krijg je van links naar rechts -1, -2, -3, -4 punten.