



Hap!

Spelmateriaal

6 piratenfiguurtjes
42 kaarten in 6 kleuren

1 haaifiguur
2 stickervellen

Doel van het spel

Na elke ronde van het spel, ruikt de haai een piraat een arm of een been uit. Van zodra er nog slechts twee piraten zijn, wint de speler die aan kop ligt.

Vorbereiding

1. Leg voor een spel met **vier spelers** alle kaarten met nummers 6 en 7 terug in het doosje. Leg voor een spel met **vijf spelers** alle kaarten met nummer 7 terug in het doosje.
2. Elke speler kiest een piraat en neemt de bijhorende kaarten. Alle ongebruikte piraten en de bijhorende kaarten worden terug in het doosje gelegd.
3. Leg de piraten willekeurig in een rijtje op tafel alsof ze aan het zwemmen zijn.
4. Leg de haai achteraan de rij met opengesperde muil alsof hij gaat happen. Het spel is klaar om te beginnen.

Spelbeurt

Een speelbeurt bestaat uit drie fases: **kaart kiezen, piraten verplaatsen en haai laten happen.**

Kaart kiezen

Aan het begin van de beurt, kiest elke speler een kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich op tafel. Als alle spelers een kaart hebben gekozen, worden deze tegelijkertijd open gedraaid.

Piraten verplaatsen

De speler die de kaart met de laagste waarde heeft gekozen, legt zijn piraat vooraan in de rij. Vervolgens legt de speler met de op één na laagste waarde zijn piraat vooraan. Zo gaat men verder tot alle getallen afgewerkt zijn.

Indien twee of meer spelers een kaart met hetzelfde getal hebben gespeeld, blijven hun piraten ter plekke watertrappelen en bewegen deze niet.

De haai hapt!

Deze fase wordt overgeslagen in de eerste ronde.

Eenmaal alle piraten verplaatst werden (of ter plekke bleven omwille van hetzelfde getal - zie boven) wordt de piraat achteraan de rij aangevallen door de haai.

De aangevallen piraat verliest een ledemaat. Verwijder een arm of been van het piratenfiguurtje.

Vervolgens wordt de piraat vooraan de rij gelegd en neemt de speler alle eerder gespeelde kaarten opnieuw op handen.

Alle andere spelers leggen de zojuist gespeelde kaart opzij naast eventueel eerder gespeelde kaarten zodanig dat alle spelers steeds alle reeds uitgespeelde kaarten kunnen zien.

De volgende ronde kan beginnen.

Einde van het spel

Wanneer een piraat zijn laatste ledemaat verliest, wordt hij opgegeten door de haai en eindigt het spel voor de speler in kwestie.

Het spel eindigt wanneer er nog maar twee piraten over blijven. De piraat die achteraan ligt op het moment dat er slechts twee piraten over zijn gebleven, wordt opgegeten door de haai. De overblijvende piraat geraakt aan wal en de controlerende speler wint het spel!

Varianten

Voor twee spelers

Elke speler neemt twee piraten met de bijhorende setjes kaarten en verwijdert de kaarten met de nummers 6 en 7. Het spel speelt vervolgens normaal waarbij elke speler telkens twee piraten speelt tijdens elke ronde. Van zodra een piraat wordt opgegeten door de haai wint de speler met twee resterende piraten.

Voor drie spelers

Elke speler neemt twee piraten met de bijhorende setjes kaarten. Het spel speelt vervolgens normaal waarbij elke speler telkens twee piraten speelt tijdens elke ronde. Van zodra een piraat wordt opgegeten door de haai wint de speler waarvan de piraat zich vooraan in de rij bevindt!

Vertaling:

de Kolonisten