



© OldChap Editions

Illustration : Nicolas Fumanal. Visuels non définitifs

Spelmateriaal

48 kaarten
deze regels

Doel van het spel

Elke speler start met drie levens die ze kunnen verliezen door buiten het ritme of op een verkeerd moment wel of niet kaarten te bedekken. Het doel van het spel is als laatste een leven over te hebben

Vorbereiding

Geef elke speler drie kaarten. Iedere speler legt deze kaarten open voor zich neer met de gele ster naar boven. De resterende kaarten vormen een gedekte trekstapel midden op tafel.

De speler die als laatste een zeehond heeft gezien, is startspeler.

Klap, klap, tafel! (of tap-tap-boem)

Tijdens een ronde volgen alle spelers een gemeenschappelijk ritme. Het ritme dat het meest natuurlijk overkomt, is dat van "We will rock you" (drie tellen en een korte pauze). In het geval van "We will rock you" klappen alle spelers simultaan tweemaal in hun handen en één maal op tafel, gevolgd door een korte pauze waarna ze opnieuw beginnen. Deze drie 'slagen' vormen een ritmische cyclus.

Tijdens elke cyclus zal er één speler (slechts één!!!) bij het op tafel klappen twee van de drie voor hem liggende kaarten bedekken. De speler die dit moet doen, is de speler die de vorige ronde een 'visbommetje' heeft gekregen.

De kaarten

De kaarten hebben allemaal een richting en een kleur. Deze informatie is uiterst belangrijk om tijdens het spel bij te houden naar waar het visbommetje door wordt gegeven.

Alle kaarten hebben ook een 'levende' en een 'dode' kant. Het diertje is levend zolang de gele zeester bovenaan de kaart staat. Van zodra een speler een leven verliest, moet deze één van zijn kaarten 180° draaien zodat de zwarte zeester bovenaan staat en het diertje sterft. **DE KAART BLIJFT WEL LIGGEN, MAAR VERANDERT VAN RICHTING!!!**

Spelbeurt: passeren van een visbommetje

Opslag

De speler die de beurt start, is de serveur. Hij lanceert het ritme en doet door tot alle andere spelers mee het ritme volgen. Van zodra iedereen volgt, mag de serveur op eender welk moment opslaan door op de derde tel van het ritme twee van de drie voor hem liggende kaarten te bedekken met zijn handen. Door dit te doen, geeft hij aan aan wie hij het visbommetje passeert.

Aan wie?

Van zodra een speler twee van de drie kaarten voor hem bedekt, laat hij een derde kaart zichtbaar. Deze kaart gaat bepalen wie de volgende speler is om een pas te geven. Het visbommetje wordt immers gepasseerd naar de volgende speler met een vis in dezelfde kleur als de zichtbaar gebleven kaart in de richting aangegeven door diezelfde kaart.

Deze speler zal op de derde tel van het volgende ritme op zijn beurt twee kaarten moeten bedekken om zo het visbommetje te passeren aan opnieuw een andere speler. Deze kaart moet niet van dezelfde kleur zijn als de kaart waarmee hij het visbommetje heeft ontvangen. Hij heeft vrije keuze uit alle drie zijn kaarten, of het nu levende of dode vissen zijn.

Foutje? Kaboem!

Een speler maakt een fout indien:

- hij zelf niet passeert nadat hij een pas heeft gekregen.
- hij het ritme niet respecteert.
- hij passeert zonder zojuist een pas te hebben gekregen.

Van zodra één van bovenstaande zaken gebeurt, stopt het ritme en verliest de desbetreffende speler een leven. Hij geeft dit aan door één van zijn levende dieren 180° te draaien en zo de zwarte zeester bovenaan te leggen. De speler die een fout heeft gemaakt, is serveur tijdens de volgende ronde.

Alvorens een nieuw visbommetje te lanceren, moet de speler echter een kaart trekken van de gedekte stapel in het midden van de tafel en deze:

- ofwel wisselen met een andere kaart eender waar op tafel waarbij deze laatste op de aflegstapel belandt; de nieuwe kaart moet de levend of dood status van de gewisselde kaart overnemen,
- ofwel de zojuist getrokken kaart onmiddellijk op de aflegstapel leggen.

Onk-siders

Van zodra een speler zijn derde leven is verloren, doet hij niet meer mee voor de overwinning, maar wordt hij een 'Onk-sider'.

Een Onk-sider is een gevaar voor alle andere spelers, want een gemiste pas komende van een Onk-sider betekent dat een speler AL ZIJN RESTERENDE LEVENS verliest in plek van slechts één leven zoals gebruikelijk.

"Onk-onk!"

Wanneer een Onk-sider zich zou vergissen, wordt het ritme onderbroken en wordt een "Onk-onk!" ingeroepen.

Bij een "Onk-onk!" moeten alle spelers behalve de Onk-sider die de fout heeft gemaakt zo snel mogelijk de hand leggen op de gedekte stapel midden op tafel.

De speler die als laatste zijn hand op de stapel legt, verliest een leven. De speler die als eerste zijn hand op de stapel legt, krijgt een leven bij. Op deze manier kan een Onk-sider opnieuw meedoen voor de overwinning!

Lobjes en averechtse passen ... (aangeraden voor drie spelers)

Wanneer een speler zijn twee kaarten bedekt, mag hij het woord "lob" of "averechts" roepen.

In het geval hij het woord "lob" roept, slaat de pas één statie over en komt deze neer in de tweede kaart in de juiste kleur in de correcte richting.

In het geval hij het woord "averechts" roept, moet de pas behandeld worden alsof de pijl op de zichtbare kaart andersom stond.

Matchball! (onmisbaar in een spel met drie spelers)

Wanneer een speler als enige nog levens over heeft, wint hij het spel nog niet automatisch. Hij moet nog een laatste "Onk-onk!" zien te winnen. Zolang er geen "Onk-onk!" zich voordoet, blijft het spel aan de gang. Indien dit betekent dat ook deze laatste speler al zijn levens verliest voordat er een "onk-onk!" zich voordoet, is het een gelijkspel en wint niemand het spel.

De bom (aangeraden voor twee spelers)

Nadat een speler heeft gepasseerd, mag hij op het moment dat de volgende pas wordt gegeven één van zijn kaarten bedekken en luidop "Boem" roepen.

Indien de passeur een kaart met dezelfde kleur als de bedekte kaart heeft uitgekozen, verliest de passeur een leven aangezien de bom in zijn handen ontploft. Is het een andere kleur dan verliest de speler die de bom liet afgaan een leven.

Variant voor gevorderden

Er bestaat nog een variant voor gevorderden van dit spel. Voor meer info hierover kan je terecht op de website van 'de Kolonisten' op www.dekolonisten.be onder het tabblad downloads.

Vertaling: The logo for 'de Kolonisten' features the word 'de' in a small, blue, serif font, followed by 'Kolonisten' in a larger, blue, stylized font with a white outline and a slight shadow effect.