

La Courte Paille ! *(Het kortste strootje)*

Spelregels

Een aperitiefspel van Frédéric Moyersoën

Voorstelling

De bekende sloep “de Medusa” was tot voor kort één van de grootste piratenschepen. Verloren temidden van de Indische Oceaan, drijft er nu alleen nog een vlot met enkele schipbreukelingen. Van de rantsoenen schiet er nauwelijks iets over. Op het einde van de week zal iemand het kortste strootje moeten trekken om aan te duiden... wie eerst opgegeten zal worden!

Inhoud

54 Personage-kaarten
5 “Coco de papegaai”-kaarten
1 haai om het initiatief te bepalen
1 spelregelboekje

Doel van het spel

Aan de hand van de kaarten die men in zijn handen houdt, moet men proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen in het personage dat op het einde van de week het kortste strootje zal trekken.

Spelelementen

De personages

Er zijn 6 hoofdpersonages in het spel : de piratenkapitein, de kokkin, de scheepsknaap, de uitkijk, de zeerat en de zigeunerin. De waarden van de kaarten varieert van 1 tot 9. De verschillende personages stellen de “menu” voor die op het einde van de week voorgeschoteld kan worden.

Coco, de papegaai, is een zevende speciaal personage, die zoals een joker werkt. De waarden van zijn kaarten variëren slechts van 1 tot 5, maar hij heeft speciale troeven tijdens het spel.

Hoe spelen ?

Vorbereiding

Meng alle personage kaarten en verdeel er 5 aan elke speler. Deze kaarten moeten geheim blijven voor de andere spelers.

Enkele kaarten zullen in een “T” op de tafel geplaatst worden:

1. Plaats in het midden van de tafel 7 gedekte kaarten op een rij. Deze rij wordt de “week”(semaine) genoemd. Draai de meest linkse kaart om.
2. Dwars op de eerste rij, wordt een nieuwe rij geplaatst van 5 kaarten. Deze kaarten worden zichtbaar op tafel gelegd. Deze rij wordt de “menu” genoemd.
3. De rest van de kaarten wordt gedekt op één stapel geplaatst. Deze stapel vormt de Afneemstapel (*pioche*). Naast de afneemstapel komt de aflegstapel (*défausse*).

Geef de haai aan de jongste speler. De haai duidt de speler aan die het initiatief heeft.

Spelbeurt

- Elke speler kiest in het geheim een kaart uit zijn hand en plaatst deze gedekt voor zich op tafel.
- Tegelijkertijd, draaien de spelers hun kaart zichtbaar om.
- De speler die de laagste kaart heeft, legt zijn kaart op de aflegstapel en neemt een kaart naar keuze uit de Menu.
- De speler die nu de laagste kaart heeft, doet hetzelfde en alle spelers doen dit één voor één in stijgende volgorde.
- In geval van gelijk spel, heeft de speler die het kortste zit nabij de speler met de haai (kijk in uurwijzerzin rond de tafel) voorrang. Hij speelt eerst en nadien de andere speler(s).

Als alle spelers hun kaart door één van de menu vervangen hebben, dan is de beurt gedaan:

- Plaats elke overblijvende menu-kaart op de aflegstapel.
- Trek 5 nieuwe kaarten en plaats ze zichtbaar in de menu.
- Draai de volgende kaart van de week zichtbaar om.
- Geef de haai (het initiatief) aan de volgende speler links (in uurwijzerzin).

Het spel is ten einde wanneer het laatste personage van de week zichtbaar omgedraaid wordt.

Alle gebruikte en verwijderde kaarten worden op de aparte aflegstapel verzameld. Wanneer de afneemstapel leeg is, meng de kaarten van de aflegstapel en stel een nieuwe afneemstapel samen.

Opmerking: elke beurt MOETEN alle spelers één van hun handkaarten vervangen. De spelers mogen niet passen.

Einde van het spel

Tel de waarden op van elk personage die zich in de week bevindt. Het personage met de hoogste score is de ongelukkige die het kortste strootje trekt: hij wordt aangeduid om op te eten!!! In geval van gelijk spel, dan worden beide personages opgegeten!

Nu tonen alle spelers hun handkaarten. Ze tellen de waarden op van het personage dat het kortste strootje getrokken heeft (voor zover ze er kaarten van hebben). De waarde van de "Coco"-kaarten wordt eveneens aan het totaal toegevoegd.

De speler die de hoogste score heeft en die juist geraden heeft wie opgegeten zal worden, wint het spel.

In geval van gelijk spel, tel eveneens de waarden van het personage dat als tweede hoogste in de week voorkomt. Herhaal eventueel deze procedure tot er een winnaar aangeduid kan worden...

Coco de papegaai

Een "Coco" kaart wordt gespeeld zoals de andere kaarten. De spelvolgorde (in verband met de speciale effecten) hangt eveneens af van de waarde van de kaart (in stijgende volgorde). Wanneer de kaart gespeeld wordt, gaat deze naar de aflegstapel en wordt er een vervangingskaart van de Afneemstapel in plaats van de menu getrokken. De Coco-kaarten zijn zeer krachtig. Wanneer ze gespeeld worden, kan de speler één van de volgende effecten kiezen:

Wie slaapt, éét.

Coco heeft zo zijn stoute manieren : gedurende de nacht, saboteert hij de loterij-trekking...

Voeg de waarde van Coco toe aan eender welk personage van uw hand op het moment van de eindafrekening. In dit geval, bewaar de kaart in uw hand tot op het einde van het spel.

Kookles...

Vanaf het topje van de mast, beschrijft Coco de heerlijkste gerechten en brengt de bemanning het water aan de lippen.

Plaats een kaart van de week (zichtbaar of niet) naar de aflegstapel.

Land in zicht!

Coco ziet een tropisch eiland aan de kust en vertraagt de loterij-trekking.

Voeg een kaart (gedekt) toe aan de week. Deze kaart kan men nemen van de menu, van de afneemstapel of uit uw hand. Indien je een kaart uit de hand neemt, dan mag je 2 kaarten bijtrekken om terug 5 handkaarten te hebben.

A la carte!

Coco steelt de waarzeggerskaarten van de zigeunerin en trekt de kaarten om te raden wie gegeten zal worden...

Kijk in het geheim naar 2 kaarten van de week.

Wanneer een kaart aan de week toegevoegd wordt, dan duurt het spel één beurt langer. Als een gedekte kaart van de week verwijderd wordt, dan duurt het spel één beurt korter.

Opmerking: het is mogelijk, maar weinig waarschijnlijk dat Coco zelf het kortste strootje trekt.

Variatie (niet voorzien in spelregel-boekje)

Het spel verloopt nu in meerdere rondes. Telkens verdwijnt er één personage, dat opgegeten wordt. Wie kan er ronde na ronde op het juiste personage gokken en zijn handkaarten zolang mogelijk bijhouden?

Op het einde van een ronde, tonen de spelers hun kaarten niet, maar vermelden zij alleen hun eindscore in het personage dat de hoogste score van de week heeft. Alleen de speler die de hoogste score opgeeft, toont zijn kaarten van dit personage (plus eventuele jokers) om te bewijzen dat hij de waarheid zegt.

Nu duidt de winnaar een personage aan dat opgegeten wordt (de papegaai mag niet aangeduid worden). De spelers verwijderen nu de 9 kaarten van het aangeduide personage uit het spel: zowel de kaarten van hun hand als de kaarten die op tafel liggen. De andere kaarten worden behouden. De winnaar heeft dus alle belang bij om een personage te kiezen die hij niet in zijn hand heeft.

Elke Coco kaart die de winnaar nog in zijn hand heeft, wordt meegeschud met de overblijvende kaarten van de tafel. Vervolgens, trekt de winnaar één vervangings-kaart per Coco kaart die hij afgegeven heeft.

Sommige spelers zullen nu minder dan 5 handkaarten hebben. Spijtig genoeg mogen zij geen vervangings-kaarten trekken en moeten zij het spel voortzetten met hun overblijvende handkaarten.

Voor de tweede ronde wordt de week met één dag ingekort en worden er slechts 6 kaarten in de week geplaatst. De haai wordt aan de winnaar gegeven.

Na de tweede ronde en na elke volgende ronde, herhaalt men telkens deze procedure: de 9 kaarten van één personage worden uit het spel verwijderd en de week wordt telkens met één kaart ingekort.

Spoedig zullen er spelers zonder kaarten vallen. Op dat moment zijn ze definitief uit het spel.

Het spel is afgelopen wanneer één speler alleen overblijft of wanneer er slechts één personage in het spel overblijft. Op dat moment wint de speler die de meeste punten heeft in dat overblijvende personage.

Vooraleer een nieuw spel aan te vatten, is het belangrijk om de kaarten zeer goed opnieuw te schudden.
