

Spelauteurs: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck
Illustratie: Apryl Stott met hulp van Tauni Beck
Ontwerp: David Bock

Skull King™. Grandpa Beck's Games®
Alle rechten voorbehouden ©2012, 2021

© 2024

ravensburger.com

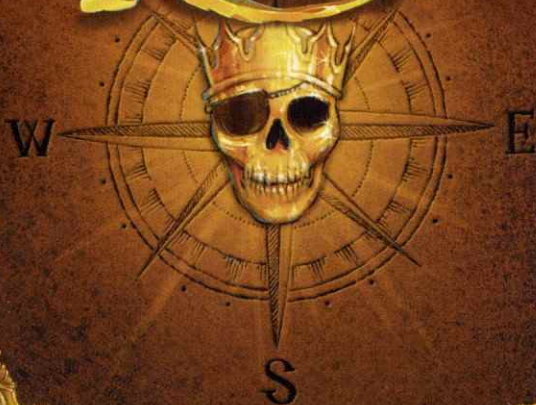
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg



241263-B

Ravensburger

SKULL KING



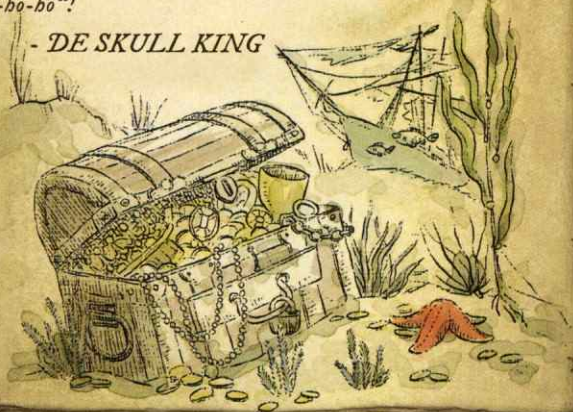
AHOY!

Kijk eens aan, landrotten! Jullie zachte handen vertellen me dat jullie nog nooit in een tuigage hebben geklommen, een dek hebben geschrobd of met een zwaard hebben gezwaaid. Nou, ik hoop dat jullie het snel leven, want ik kan alle hulp gebruiken op deze verraderlijke reis.

Er liggen schatten op jullie te wachten, maar alleen voor de dappersten, want verleidelijke zeemeerminnen en meedogenloze piraten zitten er ook achteraan! Word je gedragen op de wind van de overwinning of verpletterd op het grillige rif van de nederlaag?

Zijn jullie echt dapper genoeg om je bij mijn bemanning aan te sluiten? Kom dan aan boord en roep een hartelijk "To-ho-ho"!

- DE SKULL KING



DOEL VAN HET SPEL

Skull King is een slagenspel waarbij je precies moet voorspellen hoeveel slagen je per ronde zult winnen. Ga de strijd aan met je tegenstanders en probeer je eigen bod drijvend te houden, terwijl je kansen grijpt om je tegenstanders tot zinken te brengen! De zeevaarder met de meeste punten aan het einde van het spel wint en verdient de titel "Terreur van de zeven zeeën"!

SPELINHOUD

- 1 scoreblok,
- 110 speelkaarten:
 - Kleurenkaarten (56)
 - Papegaai (14, groen)
 - Schatkaart (14, paars)
 - Schatkist (14, geel)
 - Piratenvlag (14, zwart)
 - Speciale kaarten (14)
 - Zeemeerminnen (2)
 - Piraten (5)
 - Ontsnappen (5)
 - Tigress (1)
 - Skull King (1)
- Uitbreidingskaarten (4)
- Buit (2)
- Kraken (1)
- Witte walvis (1)
- Extra kaarten (36)
- Overzichtskaarten (16)
- Biedkaarten (16)
- Blanco kaarten (4)



Overzicht

VOORBEREIDING

Voordat je het spel begint, verwijder je de volgende 8 kaarten uit het spel: de blanco kaarten, de buitkaarten, de kraken en de witte walvis. Deze gebruik je alleen als je met de geavanceerde regels speelt.



Leg de overzichtskaarten en de biedkaarten apart. Ieder van jullie krijgt 2 biedkaarten (0-4 en 5-9) en 2 overzichtskaarten ("Piratenvaardigheden" en "Bonuspunten"). Als jullie met minder dan 8 zijn, leg dan de overtollige overzichts- en biedkaarten terug in de doos. Schud nu de 70 kleuren- en speciale kaarten op een stapel en bereid je voor op de confrontatie!



SPELTERMEN

Slag: Iedereen legt, met de klok mee, 1 kaart open op tafel voor zich. Deze kaarten worden de slag genoemd. Degene die de hoogste kaart speelt, wint de slag (en legt deze als een omgekeerde stapel voor zich neer).

Ronde: Bestaat uit 1 of meer slagen, afhankelijk van het aantal kaarten dat aan het begin van de ronde wordt gedeeld. Een ronde begint met het delen van kaarten en eindigt als alle gedeelde kaarten gespeeld zijn.

Voorbeeld: Voor de derde ronde worden 3 kaarten uitgedeeld, dus worden er 3 slagen gespeeld in deze ronde.

Kleur: Er zijn genummerde kaarten van elke kleur met de waarden 1-14. De speciale kaarten zonder waarden horen bij geen enkele kleur!

Troef: De zwart omlinjende kaarten (piratenvlag) vertegenwoordigen de troefkleur. Deze kleur heeft een hogere waarde dan de andere drie kleuren.

Voorbeeld: De groene 14 is lager dan de zwarte 1, omdat zwart de troefkleur is.

Leiden: De eerste kaart die in een slag wordt gespeeld, bepaalt de kleur die in deze beurt gespeeld **moet** worden. Als je geen kaart van de gespeelde kleur in je hand hebt, mag je **afleggen** (= een van de andere twee niet-troefkleuren spelen) of **troeven** (= een zwarte kaart spelen).

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



KAARTEN DELEN

Skull King wordt gespeeld over 10 ronden. Iedereen krijgt 1 kaart in de eerste ronde, 2 kaarten in de tweede ronde, 3 in de derde enzovoort, tot uiteindelijk in de 10e ronde iedereen 10 kaarten krijgt. De hele stapel, inclusief alle kaarten die in de vorige ronde zijn gebruikt, wordt aan het begin van elke ronde opnieuw geschud.

Ronde 2:



Ronde 3:



Ronde 4:



enz. ...

Logboek van de kapitein: Nadat je de basisbeginselen hebt geleerd, kun je het aantal ronden en het aantal kaarten dat in elke ronde wordt gedeeld naar wens aanpassen. Meer details vind je aan het einde, in de regels voor gevorderden.

BIEDEN

Nadat de kaarten zijn uitgedeeld en je je hand hebt bestudeerd, bepaal je het exacte aantal slagen dat je verwacht te winnen in die ronde. Onthoud: hoe hoger de waarde van een kaart, hoe groter de kans dat je een slag wint.

Als jullie klaar zijn, schud je allemaal tegelijkertijd 3 keer je vuist in de lucht terwijl je "Yo-ho-ho!" roept. Op de laatste 'ho' steekt ieder van jullie het aantal vingers op gelijk aan je bod, of houd je vuist gesloten als je nul biedt.

Leg vervolgens je 2 biedkaarten op elkaar om je bod weer te geven (zie onderstaande afbeelding).

Laat een van jullie je biedingen opschrijven op het scoreblok (zie pagina 16).

Logboek van de kapitein: Als je meer dan 5 wilt bieden, roep dan het bijbehorende getal hardop in plaats van je vingers uit te steken tijdens de "Yo-ho-ho".



DE KAARTEN

Het begrijpen van de interactie tussen de verschillende kaarten en hun waarde is essentieel om het aantal slagen dat je gaat winnen zo nauwkeurig mogelijk te kunnen voorspellen. De overzichtskaarten helpen je hierbij.

KLEURENKAARTEN

Er zijn 4 kleuren kaarten in het spel, elk met de waarden 1-14. Drie daarvan zijn gelijke standaardkleuren: papegaai (groen), schatkist (geel) en schatkaart (paars). De 4e kleur, de piratenvlag (zwart), is de troef. Deze verslaat de andere 3 kleuren.



Na de gespeelde kleur in een slag moeten jullie allemaal, indien mogelijk, om de beurt dezelfde kleur spelen. Als je de gespeelde kleur niet in je hand hebt, mag je een andere kleur spelen. De speciale kaarten zonder waarde zijn geen kleurenkaarten en kunnen altijd worden gespeeld, ongeacht wat er is gespeeld.

Als alle gespeelde kaarten van dezelfde kleur zijn, wint de kaart met de hoogste waarde de slag.

Voorbeeld: Emily speelt de groene 7, Bonny speelt de groene 12 en Henry speelt de groene 8. Bonny wint de slag.

Als je een andere kleur speelt dan de kleur die werd gespeeld en het is geen troef (zwart), dan win je de slag niet zelfs niet als jouw kaart de hoogste waarde heeft.

Voorbeeld: Emily speelt de gele 8 en Bonny de gele 5. Henry heeft geen gele kaarten en speelt de paarse 10. Emily wint de slag.



Als je een andere kleur speelt dan de kleur die werd gespeeld en het is de troef (zwart), dan win je de slag, zelfs als deze niet de hoogste waarde heeft. Als er in een slag meer dan één troefkaart is gespeeld, wint de kaart met de hoogste waarde.

Voorbeeld: Emily speelt de gele 12. Bonny heeft geen gele kaarten en speelt de zwarte 5. Henry heeft ook geen gele kaarten en speelt de zwarte 7. Zelfs als de 7 lager is dan de 12, wint Henry de slag omdat zwart de troef is en hij de hoogste zwarte kaart heeft gespeeld.



SPECIALE KAARTEN

Met de speciale kaarten kun je de regels voor de normale kleurkaarten negeren. Ze kunnen op elk moment worden gespeeld, zelfs als je kaarten van de gespeelde kleur in je hand hebt en zou kunnen neerleggen.

Logboek van de kapitein: Er zijn enkele extra blanco kaarten bijgevoegd, die je kunt gebruiken om je eigen kaarten te maken of beschadigde kaarten te vervangen (of ze gewoon als onderzetters voor drankjes gebruiken ... ;o)



Ontsnappen (5x)

De 5 ontsnappingskaarten kunnen gespeeld worden om een slag niet te winnen. Ze verliezen van alle andere kaarten.

Logboek van de kapitein: In het zeldzame geval dat elk van jullie een ontsnappingskaart (met of zonder Tigress als ontsnappingskaart) of een biedkaart speelt, wint de eerst gespeelde kaart de slag.

Karakters (9x)



Piraten (5x): De piratenkaarten verslaan alle kleurkaarten (inclusief de troef). Ze zijn onderling even sterk. Als er meerdere piratenkaarten in een slag worden gespeeld, is de eerst gespeelde kaart de sterkste.



Tigress (1x): De sluwe Tigress kiest haar gevechten zorgvuldig. Op het moment dat je haar speelt, moet je aangeven of ze als piraat of als ontsnappingskaart wordt beschouwd. Ze neemt dan de overeenkomstige eigenschap aan.



Skull King (1x): Deze vloek van de zeeën is de hoogste kaart in het spel: de Skull King verslaat alle kleurenkaarten en alle piraten. De enigen die hem kunnen verslaan zijn de 2 zeemeerminnen die hem de zee in lokken met hun waardevolle schatten.



Zeemeerminnen (2x): Zeemeerminnen verslaan alle kleurenkaarten (incl. troef), maar verliezen van de piraten, met uitzondering van de Skull King! Als beide zeemeerminnen in één slag werden gespeeld, is degene die *eerst* werd gespeeld de sterkste.

Logboek van de kapitein: Als een piraat, de Skull King en minstens één zeemeermin in dezelfde slag worden ingezet, wint de zeemeermin (die als eerste wordt ingezet) altijd de slag. En alleen zij krijgt de bonus (zie hieronder).



SPECIALE KAARTEN SPELEN

Als je een slag speelt, kun je een kleuren- of een speciale kaart spelen. In het geval van een speciale kaart gelden de volgende regels:

Ontsnappingskaart spelen

Als een ontsnappingskaart, Tigress als ontsnappingskaart of een buitkaart (zie hieronder) als eerste kaart van een slag wordt gespeeld, bepaalt de eerstvolgende kleurenkaart die wordt gespeeld de kleur die vanaf nu moet worden gevolgd.



Karakters spelen enz.

Als een Zeemeermin, Piraat, Skull King, Tigress als Piraat, de kraken of de Witte Walvis als eerste kaart van een slag worden gespeeld, is er geen slagkleur! Elke andere persoon mag een gewenste kaart spelen, ongeacht de kleur.



SPELVERLOOP

Na het delen van de kaarten en het "Yo-ho-ho" voor het voorspellen van de slagen, opent de persoon die het mees op de Skull King lijkt de eerste slag door een van zijn handkaarten open voor zich neer te leggen. Met de klok mee spelen alle anderen ook een kaart, steeds volgens de regels die eerder werden uitgelegd.



Daarna legt degene die de slag heeft gewonnen de uitgespeelde kaarten als een omgekeerde stapel voor zich neer. Zorg ervoor dat iedereen altijd kan zien wie hoeveel slagen heeft gehaald door de slagen steeds apart van elkaar te leggen.

Dan opent de winnaar de volgende slag door een van zijn handkaarten te spelen, enzovoort. Het spel gaat op deze manier door totdat alle kaarten in deze ronde gespeeld zijn. Noteer vervolgens ieders punten, inclusief eventuele bonuspunten, op het scoreblok.

Wie links van de vorige startspeler zit, begint de volgende ronde. Aan het einde van de tiende ronde worden alle punten opgeteld en wordt degene met de hoogste score uitgeroepen tot de schrik van de zeven zeeën!

PUNTENTELLING

In *Skull King* zijn er twee verschillende scoresystemen waar je uit kunt kiezen: Skull King's puntentelling of Rascal's puntentelling. Beide zijn uniek en spannend.



SKULL KING'S PUNTENTELLING

Deze klassieke puntentelling is uitstekend geschikt voor zowel casual als uitdagende spellen met veel risico en veel beloning, waarbij de punten schommelen als schepen in een storm.

Bij Skull King's puntentelling krijg je alleen punten voor de ronde als je precies goed biedt. Als je er ook maar 1 slag naast zit, verlies je punten.

Bieden van één of meer slagen

Als je het exacte aantal slagen wilt dat je voorspelde, krijg je 20 punten voor elk van je slagen.

Voorbeeld: Bonny heeft aan het begin van de ronde een bod voor 3 slagen gedaan - en heeft er toen precies 3 gewonnen. Dit levert hem 60 punten op (20×3).



Als je meer of minder slagen wint dan je hebt geboden, verlies je 10 punten voor elke slag die je te veel of te weinig maakt. Je krijgt niets voor de slagen die je wint.

Voorbeeld: Emily heeft een bod van 2 gedaan, maar vervolgens 4 slagen gewonnen. Ze zit er 2 slagen naast en verliest 20 punten (-10×2).

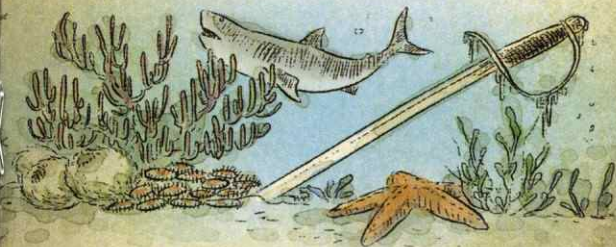
Nul slagen bieden

Als je nul biedt en geen enkele slag wint, vermenigvuldig je 10 punten met het aantal kaarten dat aan het begin van de ronde gedeeld werd. Hoe hoger het aantal kaarten, hoe hoger de beloning (maar hoe moeilijker de inzet!).

Voorbeeld: Henry biedt nul in de 7e ronde - en wint ook geen slag. Hij ontvangt 70 punten (10×7).

Als je echter nul biedt en vervolgens één of meer slagen wint, verlies je 10 punten per kaart die je aan het begin van de ronde gedeeld krijgt.

Voorbeeld: Bonny biedt nul in de 9e ronde, maar helaas wint hij 1 slag. Hij krijgt 90 minpunten voor deze ronde!



BONUSPUNTEN

In elke ronde heb je de kans om bonuspunten te verzamelen. Maar alleen als je bod klopt!

De nummer 14 kaarten

- 10 punten voor elke 14 in de drie standaardkleuren (geel, paars en groen) die je hebt aan het einde van de ronde.
- 20 punten voor de zwarte 14 aan het einde van de ronde.

Logboek van de kapitein: Elke 14 die je hebt aan het einde van de ronde geeft je een bonus, ongeacht of jij hem hebt gespeeld of iemand anders.

Karakterkaarten Het winnen van karakterkaarten wordt ook beloond met een bonus:

- 20 punten voor elke gevangen zeemeermin.
- 30 punten voor elke piraat die door de Skull King wordt verslagen.
- 40 punten voor het verslaan van de Skull King door een zeemeermin.

Logboek van de kapitein: De volgorde waarin deze kaarten worden gespeeld, is hier niet van belang.

Voorbeeld: Henry speelt de gele 14, Emily speelt een piraat en Bonny speelt de Skull King, hopen op de bonus voor het verslaan van de piraat. Dany speelt als laatste een zeemeermin en wint de slag! Hij krijgt 10 punten voor het winnen van de gele 14, plus 40 punten voor het verslaan van de Skull King met de zeemeermin. (De Skull King heeft de slag niet gewonnen, dus zijn bonus voor het slaan van de piraat wordt niet toegekend).

(A) Naam: Je weet vast wat hier moet komen te staan.

(B) Ronde: Nummer van de Ronde (meestal 1-10).

(C) Gedeelde kaarten: Per speler (= hetzelfde aantal als de huidige ronde).

(D) Bod en Resultaat: Aantal slagen dat je van plan was te winnen voor deze ronde, gevolgd door het aantal slagen dat je daadwerkelijk hebt gewonnen.

(E) Punten: Punten die je hebt gewonnen of verloren door je biedingen.

(F) Bonus: Alle bonuspunten die je in deze ronde hebt gescoord.

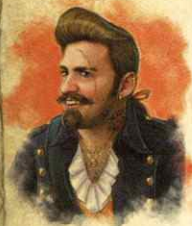
(G) Ronde-punten: Totaal aantal punten voor de ronde (bod + bonus).

(H) Lopend totaal: Som van vorige + huidige ronde punten.

(I) Type bod: "Kanonlading" of "Kanonkogel" (Rascal's puntentelling).

Logboek van de kapitein: Elk blad van het scoreblok is geschikt voor maximaal 4 personen. Als je met meer dan 4 speelt, gebruik je gewoon een 2e blad.

| | A Rascal | | Alyra | | Greybeard | |
|-----|-----------|--------|-------|--------|-----------|-----------|
| B 1 | D 10 | E 10 | F 0 | 10 | - | 1/1 20 10 |
| C 1 | G 10 | 10 | H 10 | 10 | 30 | 30 |
| 2 | 1/1 20 30 | 2/0 20 | - | 0/1 20 | - | |
| 2 | 50 | 60 | -20 | -10 | 20 | 10 |



RASCAL'S PUNTENTELLING

Deze scoremethode is ideaal voor wie op zoek is naar een evenwichtiger avontuur. In elke ronde kun je allemaal hetzelfde aantal punten winnen, volledig onafhankelijk van je biedingen. Er zijn 10 punten voor elke kaart die je ontvangt aan het begin van een ronde.

Voorbeeld: In de 5e ronde worden 5 kaarten gedeeld. Iedereen heeft de kans om 50 punten te winnen of ze nu 0, 1, 3 of 5 bieden.

Of je alle punten krijgt of slechts enkele of helemaal geen, hangt af van de nauwkeurigheid van je biedingen:

Voltreffer: Als je precies geboden hebt, krijg je alle punten.

Schampschot: Als je bod er 1 boven of 1 onder is, ontvang je de helft van de punten van de huidige ronde.

Misgeschoten: Als je bod 2 of meer slagen afwijkt, krijg je geen punten.

Bonuspunten

Dezelfde regels gelden voor de bonussen. Je krijgt alle bonuspunten bij een voltreffer, de helft van de bonuspunten bij een schampschot en geen punten als je je bod mist met 2 of meer.

Voorbeeld A: Emily, Bonny en Henry bieden 0, 1 en 2 in de ronde waarin 3 kaarten worden gedeeld (= 30 punten mogelijk voor ieder). Ze scoren elk een voltreffer en krijgen elk de volle 30 punten voor die ronde.

Voorbeeld B: In de volgende ronde, waarin 4 kaarten worden gedeeld (= 40 punten mogelijk voor ieder), bieden Emily, Bonny en Henry 0, 1 en 4. Emily voldoet aan haar bod, Bonny zit er 1 slag naast en Henry 2 slagen.

Hun punten zijn als volgt:

- Emily: Voltreffer = volle punten (+ 40)
- Bonny: Schampschot = halve punten (+ 20)
- Henry: misgeschoten = geen punten



Optionele boefregels

Heb je zin in nog meer risico en beloning? Voeg dan deze uitbreiding toe aan je score. Direct na het bieden kun je kiezen tussen twee verschillende soorten kanonnen: "Kanonlading" en "Kanonskogel". Deze zullen je mogelijke score beïnvloeden. Elk van jullie onthult je kanon op hetzelfde moment met het gebruikelijke "Yo-ho-ho" door ook je andere hand te gebruiken.

Kanonlading (andere hand open): De gebruikelijke Rascal puntentelling is van toepassing.

Kanonskogel (andere hand gesloten): Je krijgt 15 punten voor elke kaart als je gelijk hebt. Als je het echter fout hebt (al is het maar met 1 slag), krijg je niets. Je moet ook correct bieden om bonuspunten te krijgen.

Voorbeeld: Stel, er zijn 5 kaarten gedeeld en je doet een bod van 3.

Heb je "Kanonlading" (open hand) gekozen:

- Juist bod: 50 punten (5 x 10)
- Afwijking met 1: 25 punten (5 x 5)
- Afwijking met 2 of meer: 0 punten

Heb je "Kanonskogel" (gesloten hand) gekozen:

- Correct bod: 75 punten (5 x 15)
- Afwijking van 1 of meer: 0 punten

| | | | | | | | | | |
|---|-----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|
| 1 | 1/0 | 5 | -- | 0/0 | 15 | -- | 1/0 | 0 | -- |
| 1 | 5 | 5 | 15 | 15 | 0 | 0 | | | |
| 2 | 1/1 | 30 | 10 | 1/1 | 20 | -- | 0/0 | 30 | -- |
| 2 | 40 | 45 | 20 | 35 | 30 | 30 | | | |

REGELS VOOR TWEE

Schud de kaarten en deel dan 3 handen uit, één voor ieder van jullie en een derde hand die jullie met de beeldzijde naar beneden tussen jullie in op tafel leggen. Je biedt en speelt volgens de gebruikelijke regels, maar met een spookachtige twist. Je wordt nu vergezeld door de *geest van Grijsbaard!* Hij zal echter een beetje hulp van jou nodig hebben om zijn kaarten te spelen (*geen lichaam hebben is echt vermoeiend!*).

Elke ronde wisselen jij en je tegenstander af wie de leiding heeft. Hoe dan ook, *Grijsbaard* speelt altijd als tweede een kaart. Als hij aan de beurt is, draai je de bovenste kaart van zijn hand om en voeg je die toe aan de slag. *Grijsbaard* is niet echt een strateeg (*misschien een van de redenen dat hij dood is!?*), dus hij hoeft geen regels te volgen bij het spelen. Als *Grijsbaard* daadwerkelijk een slag winst, begint hij de volgende slag (je wisselt hier zoals gewoonlijk van volgorde), anders speelt hij altijd als tweede. Hij doet geen biedingen en verzamelt geen punten. Hij speelt alleen om je te irriteren (*waarschijnlijk de belangrijkste reden waarom hij dood is*). Als hij Tigress speelt, telt dat altijd als een ontsnappingskaart.



EEN OUDE VIJAND IS ONTWAAKT!

Er is iets verschrikkelijks opgestaan uit het diepste gedeelte van de oceaan. De Kraken is te veel voor iedereen met twee benen. Maar er is ook een ander wezen ontwaakt en die is uit op wraak. De grote witte walvis lijkt de uitdaging aan te kunnen, die zelfs ik niet kan winnen. Alleen ons wrak blijft in haar kielzog achter.

Ik denk dat we beter uit hun buurt kunnen blijven!

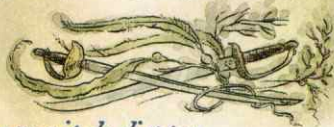
- DE SKULL KING.



WEES GEWAARSCHUWD!

GEVANCEERD

Heb je het spel al een paar keer gespeeld en wil je meer strijd toevoegen aan je wedstrijden? Zie deze extra regels als een reeks opties waaruit je kunt kiezen. Je kunt er zoveel of zo weinig toevoegen als je wilt. Om je te helpen deze regeluitbreidingen te leren, zijn er overzichtskaarten bijgevoegd om je te helpen tijdens het spelen.



Leviatans uit de diepten

Wees gewaarschuwd dat de toevoeging van de Kraken en de Witte Walvis kan leiden tot gemene gevechten zoals je die nog nooit hebt gezien. Probeer in het begin slechts één van hen aan het spel toe te voegen om te zien hoe je team ermee omgaat.



Kraken (1x): Piraten zijn nergens bang voor, behalve misschien voor de Kraken (... en hun schoonfamilie). Als de kraken wordt gespeeld, wordt de slag daarmee vernietigd, omdat de kraken alles verslindt. Niemand wint de slag en de kaarten worden opzij gelegd. De volgende slag wordt gespeeld door degene die de slag anders gewonnen zou hebben.



Witte walvis (1x): Ooit opgejaagd door walvisjagers, aast de witte walvis nu op elk schip dat zijn pad durft te kruisen. De witte walvis heeft invloed op zowel speciale- als gekleurde kaarten. Speciale kaarten worden vernietigd en kunnen niet meer winnen! Kleurenkaarten (inclusief de troef) worden wit van angst! Dit betekent dat de hoogste waarde de slag wint, ongeacht iets anders. Bij een gelijke stand wint de eerst gespeelde kaart. Als er alleen speciale kaarten zijn gespeeld, wordt de slag afgelegd (net als bij de Kraken) en speelt degene die de Witte Walvis heeft gespeeld de volgende slag.

Voorbeeld: Bonny speelt de zwarte 2, Danny een piraat. Emily speelt de gele 14, Henry de Skull King en Lenny de witte walvis. Dan worden alle speciale kaarten ontsnappingskaarten. De kleurenkaarten verliezen op hun beurt hun kleur, alleen hun waarde blijft over, wat betekent dat Emily de slag wint met haar gele 14 (hoewel zwart werd gespeeld)!

Onrustige wateren

De kraken en de witte walvis zijn eeuwenoude rivalen. Als ze in dezelfde slag worden gespeeld, wint de kaart die later wordt gespeeld altijd. Deze kaart bepaalt wat er daarna gebeurt.

Logboek van de kapitein: Als een van deze twee dieren wordt gespeeld als eerste kaart van een slag, dan hoeft er geen kleur gevolgd te worden voor die slag.



EXTRA KAARTEN



Buitkaarten (2x): Tijd om een schat te pakken, waterratten! Als je een buitkaart uitspeelt, vorm je een alliantie met degene die de kaart tijdens de slag pakt. Als jullie allebei correct bieden, krijgen jullie allebei 20 bonuspunten aan het einde van de ronde.

Logboek van de kapitein: Als je aan het begin van een slag een buitkaart speelt en alle volgende kaarten zijn andere buit- of ontsnappingskaarten, dan win je de slag. Omdat er geen alliantie is gevormd, is er geen bonus!



Blanco kaarten (4x): Je kunt ze gebruiken om verloren of beschadigde kaarten te vervangen of om je eigen kaarten te maken.



GEAVANCEERDE PIRATENVAARDIGHEDEN

Activeer de unieke vaardigheid van elke piraat! Om dit te doen, moet je eerst een slag winnen met die piraat, in plaats van hem alleen maar te vangen. De vaardigheid moet ook onmiddellijk daarna worden gebruikt en kan niet worden "meegenomen" naar de volgende ronde. Harry de Reus is de enige piraat wiens vaardigheid mag worden gebruikt na de laatste slag van een ronde (daarom laat je hem open naast je gewonnen slag liggen als geheugensteuntje).



Rosie D' Laney: Een kombuiskok met een temperament zo heet als haar taarten en ogen zo koud en blauw als de zee. **Vaardigheid:** Bepaal wie de volgende slag leidt (inclusief jezelf).



Bendt the Bandit: Een wees die is opgevoed door smokkelaars; een handelaar (en oplichter). **Vaardigheid:** Neem 2 kaarten van de trekstapel in je hand en gooi dan 2 willekeurige kaarten weg.



Rascal of Roatan: Een beruchte huurling en speler met verdacht veel geluk. **Vaardigheid:** Zet 0, 10 of 20 punten in. Krijg de punten als je bod goed is, verlies ze als je bod fout is.



Juanita Jade: Er wordt beweerd dat ze afstamt van een zeemeermin die haar de gave van waarzeggerij gaf. **Vaardigheid:** Kijk door alle kaarten die deze beurt niet gedeeld zijn om te zien welke niet in het spel zijn. *Verander de volgorde niet.*



Harry the Giant: Bekend om het worstelen met panthers en krokodillen voor de lol, niemand durft zich tegen deze man te verzetten. **Vaardigheid:** Je kunt je bod plus of min 1 veranderen aan het einde van de ronde, of niet.

VARIABEL AANTAL KAARTEN

Klaar voor je reis? Verander het aantal rondes en hoeveel kaarten er per ronde worden uitgedeeld. Hier zijn enkele suggesties:

- **Volle kracht vooruit:** 10 rondes, twee met elk 2, 4, 6, 8, 10 kaarten per hand.
- **Verrassingsaanval:** 5 Rondes, één met elk 6, 7, 8, 9, 10 kaarten.
- **Schot voor de boeg:** 5 rondes van elk 5 kaarten.
- **Volledige breedte:** 10 rondes van elk 10 kaarten.
- **Sterke deining:** 10 rondes, twee elk met 9, 7, 5, 3, 1 kaarten.
- **Bedtijd:** 1 Ronde met 1 kaart, plus een nachtzoen ... ;o)

Logboek van de kapitein: Zorg ervoor dat je noteert hoeveel kaarten je elke ronde moet delen door de corresponderende getallen in de cirkels te schrijven onder de nummers van de rondes aan het begin.