

Piratenbucht

Auteur: Paul Randles / Daniel Stahl

Uitgegeven door Amigo 2002

Vaar met je piratenschip telkens naar een van de zes eilanden en laad je ruim vol met goud. Pas echter wel op voor Zwartbaard of de Royal Navy. Verschijnen deze aan de horizon dan pas is er alle hens aan dek. Alle matrozen aan de kanonnen en enteren of misschien toch beter vluchten. Enkel de moedigste piraat kan genoeg rum inslaan en dit spannende spel winnen

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Piratenbaai

Inhoud :

- 60 piratenkaarten
- 52 kroegkaarten (actie- , strijd- en rumkaarten)
- 51 goudstukken in drie waarden
- 50 schatten
- 20 ringen in vijf kleuren
- 7 piratenshippen in zes kleuren
- 6 dobbelstenen
- 5 markeerstenen in vijf kleuren
- 5 stuurraden om te navigeren
- 5 pijlen en ringen voor de stuurraden
- 5 scheepskaarten met de scheepssectoren
- 1 overzichtsblad
- 1 speelbord

Het speelbord toont zes eilanden (1-6) alsook de piratenbaai dat net naast het schatteneiland ligt.

Aandacht : de piratenbaai is geen zelfstandig eiland!

Op de rand van het speelbord ligt de rhumschaal met de velden 0 - 59

Bij het eerste spel worden bij alle vijf de stuurraden de drie delen pijl, stuurwiel (papierenschijf) en ring, zoals op de afbeelding, samengesteld.

Spelidee.

Iedere speler speelt de rol van een piraat die aan het begin van een roemrijke carrière staat.

In elke speelronde moet iedere speler met zijn piratenschip een van de zes eilanden aandoen. Is een speler als enige met zijn schip op een eiland aangekomen dan kan hij daar ongestoord goud en schatten in zijn schip laden. Bevindt er zich echter nog een ander schip op het eiland dan komt het tot een gevecht. Een gevecht wordt hoofdzakelijk met de dobbelstenen beslecht waarbij elke 5 en elke 6 als treffer telt.

Elke speler moet wel oppassen voor de Royal Navy en de beruchte zeerover Zwartbaard. Beiden zijn steeds op zoek naar schepen waartegen ze willen vechten.

Het doel van elke speler is door middel van goud, schatten en succesvolle gevechten rhum te verdienen. Bekomt een speler rhumpunten dan wordt zijn markeersteen op de rhumschaal vooruit geplaatst. Wie na de 12de speelronde het meeste punten bezit op de rhumschaal is de winnaar.

Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Een speler schudt de kroegkaarten en een andere de piratenkaarten. De kroegkaarten worden als een verdeckte stapel op het betreffende veld van het kroegeneiland gelegd (1). De piratenkaarten worden in vijf stapels van telkens 12 kaarten verdeeld en verdekt op de betreffende velden (herkenbaar aan het piratenhoofd) van de eilanden 1 - 5 op het speelbord gelegd.
- Een speler stapelt de schatten en de goudstukken (gesorteerd naar waarde) en legt deze in meerdere stapels op het schatteneiland (zie afb. pag. 1)
- Bij vier en vijf spelers wordt één zwart schip van de beruchte zeerover Zwartbaard in de haven van het kroegeneiland geplaatst (1). Het tweede zwarte schip komt enkel bij drie spelers bijkomend in het spel en begint in de haven van het kanonneneiland (4)
- De overzichtstabel wordt binnen handbereik naast het speelbord gelegd. Het kan tijdens het spel gebruikt worden om de belangrijkste regels en de verklaringen van de gebeurtenis- en strijdkaarten na te lezen.
- Iedere speler krijgt :
 - een scheepskaart
 - vier ringen in één kleur
 - een markeersteen in dezelfde kleur
 - een piratenschip in dezelfde kleur
 - een stuurrad
 - 9 goudstukken
 - een kroegkaart

De scheepskaart, het piratenschip, het stuurrad en de ringen legt iedere speler voor zich neer. De markeersteen wordt op het startveld van de rhumschaal (veld met de piratenvlag) op de rand van het speelbord gelegd. De kroegkaart neemt men in de hand.

De scheepskaart.

De scheepskaart stelt de sterkte van het eigen piratenschip voor. Het is onderverdeeld in 4 sectoren : het ruim, de kanonnen, de bemanning en de zeilen. Elke sector bestaat uit 8 velden. Eén ring wordt in elke sector op het voorlaatste veld (het veld met het kleine scheepje) gelegd.

Op elk veld in een sector staat een getal :

- Het ruim : Het getal waarop de ring ligt geeft aan hoeveel schatten een piratenschip mag vervoeren. De voorraad goudstukken valt hier buiten.
- Het zeil : Hoe hoger het getal is waarop de ring ligt des te sneller een schip is. Deze snelheid heeft zijn belang bij een gevecht tussen twee schepen daar de speler met het snelste schip het eerst mag schieten.
- Het kanon : Het getal waarop de ring ligt geeft samen met de ring van de bemanning aan met hoeveel dobbelstenen men mag werpen bij een gevecht.
- De bemanning : Het getal waarop de ring ligt geeft samen met de ring van

de kanonnen aan met hoeveel dobbelstenen men mag werpen tijdens een gevecht.

Opgepast : liggen de ringen in de bemanning- en de kanonnensector op een verschillend getal dan wordt er tijdens een gevecht steeds gekeken naar het laagste getal om het aantal dobbelstenen te bepalen die je ter beschikken hebt. (zie ook bij "onderling gevecht met een medespeler")

Scheepssectoren versterken in het begin van het spel.

In het begin van het spel kan iedere speler zijn schip in willekeurig veel sectoren versterken.

Versterken betekent : de ring in een sector wordt veld per veld naar boven verschoven. De kosten voor een versterking wordt telkens tussen twee velden aangegeven. Zo kost een versterking van een eerste naar een tweede veld in een bepaalde sector een goudstuk, een versterking van de zesde naar een zevende veld kost drie goudstukken.

Iedere speler zet zoveel goudstukken in als hij wenst. Hij kan zijn goudstukken willekeurig verdelen. Hij mag alle negen goudstukken inzetten of er een behouden. Goudstukken die niet gebruikt worden om het schip te versterken worden in het ruim gelegd.

VB. : (Zie pag. 2 Duitse spelregels)

Beatrice heeft haar schip op volgende wijze versterkt :

Haar schip mag vijf schatten laden omdat de ring in de sector "ruim" de waarde 5 aangeeft.

In een gevecht heeft ze drie dobbelstenen ter beschikking omdat de ring bij de bemanning de waarde 3 en de ring bij de kanonnen de waarde 4 toont.

De sterkte in de sector "zeil" heeft de waarde 5.

In het laadruim ligt een goudstuk omdat Beatrice acht godstukken gebruikt heeft om haar schip te versterken.

Kroegkaarten

De kroegkaarten liggen op het kroegeneiland. Men heeft drie soorten kroegkaarten :

Actiekaarten : deze kaarten mogen slechts in de actiefase uitgespeeld worden. Iedere actiekaart heeft zijn respectievelijk symbool links en rechts in de bovenste hoek.

Strijdkaarten : deze kaarten mogen slechts in de strijdfase uitgespeeld worden. Alle strijdkaarten zijn aan de gekruiste sabels te herkennen.

Rhumkaarten : deze kaarten blijven tot bij het speleinde in de hand van de speler. Pas dan worden ze uitgespeeld en iedere speler verplaatst zijn markeersteen het respectievelijk aantal punten vooruit. Alle rhumkaarten zijn te herkennen aan de piratenvlag.

De kroegkaarten worden in de hand genomen en in de loop van het spel (met uitzondering van de rhumkaarten) uitgespeeld. Iedere speler kan willekeurig veel kroegkaarten in de hand houden. Uitgespeelde kroegkaarten worden open op een aflegstapel naast het speelbord gelegd.

Is de stapel met kroegkaarten op dan wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe stapel op het kroegeneiland gelegd. Iedere speler heeft bij het begin van het spel een kroegkaart. In de loop van het spel kunnen er bij komen.

Een speler krijgt :

- tot drie kroegkaarten voor telkens twee goudstukken op het kroegeneiland
- een of twee kroegkaarten kosteloos in de piratenbaai
- een kroegkaart kosteloos door verschillende piratenkaarten op de eilanden 1 - 5

Spelverloop.

Piratenbaai wordt in verschillende ronden gespeeld. Na de twaalfde ronde eindigt het spel. Elke ronde bestaat uit zes fasen die door alle spelers gemeenschappelijk na elkaar worden uitgevoerd.

- 1. piratenkaarten omdraaien en varen
- 2. actiekaarten uitspelen
- 3. gevechten leveren
- 4. piratenkaarten afrekenen
- 5. op de eilanden en in de piratenbaai acties uitvoeren
- 6. Zwartbaard verplaatsen en het laadruim controleren.

1. Piratenkaarten omdraaien en varen.

Elke bovenste piratenkaart van de kaartenstapels op de eilanden 1 - 5 worden omgedraaid.

Iedere speler bezit een stuurrad met de symbolen van de zes eilanden. Met behulp van hun stuurrad moeten alle spelers in het geheim beslissen naar welk eiland ze met hun piratenschip willen varen in deze speelronde.

De speler kiest voor een eiland omdat hij

- een bepaalde piratenkaart wil bekomen of
- een bepaalde sector van zijn schip wil versterken of
- kroegkaarten op het kroegeneiland wil kopen of
- goud of schatten op het schatteneiland wil leggen

Tactische tip : In het begin van het spel kiezen de spelers het best niet voor het eiland waar Zwartbaard zich bevindt. Wie zich samen met Zwartbaard op hetzelfde eiland bevindt moet tegen hem vechten en daarvoor zijn de schepen van de spelers bij aanvang van het spel nog niet sterk genoeg.

Iedere speler kiest in het geheim een van de eilanden op zijn stuurrad en legt deze verdekt voor zich neer. Aansluitend worden alle stuurraden gelijktijdig omgedraaid. Iedere speler plaatst zijn schip in de haven van het eiland dat hij gekozen heeft.

2. Actiekaarten uitspelen.

Nu kunnen de spelers actiekaarten uitspelen. Als eerste mag de speler wiens schip op het kroegeneiland (1) staat een kaart uitspelen of passen, vervolgens de speler op het ruimeiland (2) enz. tot aan het schatteneiland (6) . Vervolgens gaat men weer verder met de speler van het kroegeneiland. Een speler kan dus meermaals aan beurt komen om een actiekaart uit te spelen zelfs wanneer hij voordien gepast had.

Is er geen enkele speler meer die een actiekaart wil uitspelen, wat betekent dat alle spelers om beurt hebben gepast, volgt de volgende speelfase.

Staan er meerder spelers op het zelfde eiland dan komt hij die met zijn markeersteen het verst op de rhumschaal staat het eerst aan beurt.

Belangrijk bij het ganse spelverloop! :

Wanneer er bij een actie een gelijkheid aangaande de volgorde van spelen bestaat dan begint steeds die speler die met zijn markeersteen het verst op de rhumschaal staat. Is er echter ook hier een gelijkheid dan moet men dobbelen om de volgorde te bepalen. De betreffende spelers gooien met beide dobbelstenen, hij met de hoogste worp is het eerst aan beurt.

De uitwerking van de actiekaarten wordt na het uitspelen onmiddellijk uitgevoerd. Nadien worden ze op een aflegstapel naast het speelbord gelegd.

De betekenis van de afzonderlijke actiekaarten wordt op een overzichtstabel gedetailleerd beschreven.

Er zijn actiekaarten die na het uitspelen niet op de aflegstapel komen te liggen maar wel op het eigen schip. Het zijn de kaarten versterking, nieuwe bemanning, nieuwe laadruimte, nieuwe kanonnen en nieuwe zeilen. Er mogen maximaal twee kaarten op de scheepskaart liggen : een kaart versterking en een van de vier andere kaarten. Deze kaarten beschermen en versterken het eigen schip en blijven zo lang liggen op het betreffende veld van de scheepskaart tot ze vernietigd worden. Wordt een sector van een schip getroffen die door zo'n kaart wordt beschermd dan wordt eerst deze kaart geraakt. Bij een treffer wordt de kaart omgedraaid. Bekomt men in het zelfde gevecht een tweede treffer dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd. Enkel wanneer er geen kaarten meer in de sector van het schip liggen moet men, bij een bijkomende treffer, de respectievelijke ring verplaatsen.

Omgedraaide kaarten in de sectoren van het schip behouden hun beschermende werking en worden enkel na een bijkomende treffer vernietigd. Een omgedraaide kaart kan in fase 5 kosteloos weer op de voorzijde gedraaid worden. Uitzondering : voor het omdraaien van de actiekaart versterking moet men in fase 5 twee goudstukken betalen. Men mag ze echter ook omgedraaid laten liggen.

De actiekaart Royal Navy wordt vervolgens op een eiland (1-5) gelegd. Pas op het einde van fase 3 (gevechten leveren) komt ze op de aflegstapel te liggen.

Tactische tip : omdat de Royal Navy enkel met vier treffers vernietigd kan worden zal men ze goed overdacht inzetten. Bijvoorbeeld om actiekaarten op vijandelijke scheepssectoren te vernietigen. Meestal is het niet erg zinnig om de Royal Navy in de eerste ronde uit te spelen of ze op een eiland te plaatsen waar er zich meerdere schepen bevinden. Daar deze schepen samen meer mogen schieten dan de Royal Navy zal ze eerder als leverancier van rhumpunten dienen dan om de schepen ernstig te beschadigen.

3. Gevechten leveren.

Staat bij het begin van de gevechtsfase een schip van een speler alleen op een eiland dan wordt er op dat eiland niet gevochten.

Van zodra er meerdere schepen op een van de eilanden (1-5) staan (hierbij hoort ook het schip van Zwartbaard en de actiekaart Royal Navy) komt het tot een gevecht. Eerst wordt er op het kroegeneiland (1) gevochten vervolgens komen de gevechten op de andere eilanden in hun numerieke volgorde aan beurt.

Wanneer de Royal Navy of Zwartbaard deel uit maken van het gevecht dan

moeten alle andere spelers op het betreffende eiland eerst tegen deze beiden vechten of vluchten. Enkel wanneer beiden overwonnen worden en er zich nog andere schepen van spelers op een van de eilanden (1-5) bevinden dan strijden de spelers tegen elkaar. Alle meningsverschillen op een eiland gelden als een gevecht.

Opmerking : op het schatteneiland strijden de speler niet tegen elkaar. Ze moeten samen tegen zwartbaard vechten indien hij zich daar samen met de schepen van spelers bevindt. De actiekaart Royal Navy mag niet op het schatteneiland gelegd worden.

Hoofdzakelijk komt het vechten tegen spelers onderling het meest voor. Zelden moeten de spelers tegen Zwartbaard, de Royal Navy of tegen beiden vechten. Op het einde van deze spelregels volgen alle andere gevechtssituaties die niet zo vaak voorkomen.

Gevecht van de medespelers onderling

Een gevecht verloopt over gevechtsronden. De volgorde in een gevechtsronde wordt bepaald door de eigen sterkte in de zeilsector. Dus van de plaats waar de ringen van de betreffende spelers liggen. Hoe hoger het getal in de ring des te sneller een schip is des te vlugger is de betreffende speler aan beurt.

De speler met het snelste schip mag als eerste kiezen of hij op de tegenstander schiet (dobbelen) of wegvlucht.

Een speler hoeft niet te vechten. Is een speler aan beurt dan kan hij in elke kampronde vooraleer hij dobbelt vrij kiezen of hij vecht (dobbelen) of vlucht.

VB. : Zie afb. pag. 4 Duitse spelregels.

Drie schepen bevinden zich op het zeileiland. André zijn ring ligt in zijn zeilsector op het derde veld van onderaan te beginnen (waarde 6) , Beatrice haar ring ligt op het tweede veld (waarde 5) en dat van Carsten ligt op het vijfde veld (waarde 8) . De volgorde in de eerste gevechtsronde is dus Carsten, André en Beatrice

Beslist een speler om te vluchten dan plaatst hij zijn piratenschip in de piratenbaai en beëindigt hiermee het gevecht (zie ook bij " vlucht in de piratenbaai")

Wie niet vlucht moet vechten (dobbelen). Eerst moet je de speler bepalen en luidop zeggen welk schip en welke sector van het vijandelijke schip je wil aanvallen. Zijn er meerdere tegenstanders dan kies je er een uit. Enkel na het kenbaar maken van de tegenstander en de sector van het schip mag men dobbelen.

In een gevecht vergelijkt de speler zijn waarde in de sector kanonnen met zijn waarde in de sector bemanning. Hij neemt zoveel dobbelstenen in de hand wat het laagste getal aangeeft en dobbelt.

VB.: De ring van André staat in zijn sector van de kanonnen op het getal 2, de ring bij zijn bemanning toont het getal 4 en dus mag hij met twee dobbelstenen gooien.

Bij Beatrice staan beide ringen op het getal 3 en dus mag zij met 3 dobbelstenen vechten.

Bij Carsten toont de sector van de kanonnen het getal 5, bij zijn bemanning het getal 3 dus mag hij met drie dobbelstenen strijden.

De speler gooit gelijktijdig met alle dobbelstenen die hem ter beschikken staan. Voor elke gedobbelde 5 of 6 plaatst hij een treffer in de gekozen sector van het

vijandelijke schip. Voor elke treffer moet de ring in de welbepaalde sector op het vijandelijke schip een plaats naar beneden geschoven worden.

Opmerking : ligt er in het getroffen sector een actiekaart dan wordt deze eerst omgedraaid en bij een volgende treffer van het schip weggenomen

VB.: Carsten heeft besloten om de zeilsector van André aan te vallen. Carsten heeft drie dobbelstenen ter beschikking en gooit een 6, een 5 en een 3. Hij bekomt hiermee twee treffers. De ring van André moet nu twee velden naar beneden geschoven worden van waarde 6 naar waarde 4.

Nadat de snelste speler gedobbeld heeft zijn de andere speler volgens de plaats van hun ring in de zeilsector van hun schip na elkaar aan beurt. Nadat iedereen eenmaal aan beurt is gekomen is de eerste gevechtsronde voorbij.

Is een speler aan beurt en heeft hij meerdere medespelers als tegenstander dan kan hij vrij kiezen tegen wie en op welke sector van het schip hij schiet. De tegenstander en de sector van het schip kan als doel van het gevecht per gevechtsronde veranderen. Vergeet een speler voor het dobbelen aan te geven welke tegenstander en welke sector van het schip hij wil aanvallen dan is de worp ongeldig en moet er opnieuw gegooid worden.

Het kan gebeuren dat een schip vernietigd wordt vooraleer de getroffen speler aan beurt komt. In dat geval moet het schip in de piratenbaai geplaatst worden zonder dat de speler mag dobbelen.

Een schip geldt als vernietigd wanneer de ring op de onderste rij van een sector nog verder naar beneden moet geschoven worden. De ring van deze sector wordt naast de scheepkaart gelegd. Is een sector vernietigd dan moet het betreffende schip onmiddellijk naar de piratenbaai gebracht worden. (zie "vlucht naar de piratenbaai")

Opmerking : Bij een treffen in de sectoren van de kanonnen of de bemanning verandert eventueel het aantal ter beschikking liggende dobbelstenen.

Wordt in een gevechtsronde op de zeilsector geschoten dan kan bij een eventuele treffer de zeilsterkte en daarmee de volgorde voor de volgende gevechtsronde veranderen. In de gevechtsronde die bezig is wordt de voordien vastgestelde volgorde van vechten bewaard ook wanneer de zeilsterkte verandert. Het is enkel bij elke nieuwe gevechtsronde dat men moet nagaan wie er op dit ogenblik het snelste schip heeft en dus ook het eerst mag schieten of respectievelijk wil vluchten.

VB. : Carstens ring toont bij zijn zeilen de waarde 9, dat van Beatrice de waarde 7. Carsten is hiermee sneller dan Beatrice. In de eerste gevechtsronde schiet Carsten naar de kanonnen van Beatrice en gooit geen treffer. Vervolgens schiet Beatrice naar de zeilen van Carsten en gooit drie treffers. Hierdoor moet Carsten zijn ring bij de zeilen met drie velden verlagen van veld 9 naar veld 6. In de tweede gevechtsronde is Beatrice nu sneller dan Carsten en mag nu kiezen ofwel schieten ofwel vluchten.

Zolang er meerdere schepen samen op een van de eilanden 1-5 staan volgen de gevechten zich steeds op. De strijd tussen twee schepen op een van de eilanden 1-5 is dan pas afgelopen wanneer op het betreffende eiland er slechts een schip meer overblijft.

Het inzetten van strijdkaarten.

Om de eigen kansen bij een op til zijnde gevecht te verbeteren mag iedere speler strijdkaarten uitspelen. Sommige kaarten veranderen de voorwaarden voor een volledige gevecht, anderen enkel voor een dobbelsteenworp.

Voor de eerste gevechtsronde wordt aan alle spelers die betrokken zijn gevraagd of ze een strijdkaart willen uitspelen. Als eerste komt de snelste speler (hoogste waarde aan zeilen) nadien de spelers volgens hun volgorde aan waarde in hun zeilsector. Wie geen strijdkaart wil uitspelen, past. Wil een speler een strijdkaart uitspelen legt hij deze open voor zich neer en leest hem luid voor. Een speler kan meermaals aan beurt komen om een strijdkaart uit te spelen of te passen. Hebben alle spelers na elkaar gepast dan begint het gevecht zoals reeds beschreven werd. Gedurende het gevecht kan iedere speler voor zijn dobbelsteenworp opnieuw beslissen om bijkomende strijdkaarten uit te spelen.

De strijdkaarten beïnvloeden enkel het actuele gevecht waarvan de speler deel uit maakt en die ook deze kaart heeft gespeeld.

Vb.: Daniel en Beatrice bevinden zich samen op het bemanningseiland. Voor het gevecht begint mogen ze strijdkaarten uitspelen. Daniel is sneller dan Beatrice en mag daarom als eerste een strijdkaart uitspelen

- Daniel legt de strijdkaart "mistgordijn" voor zich neer. Dit betekent dat Beatrice in dit gevecht enkel met een 6 een treffer kan plaatsen.
- vervolgens speelt Beatrice de strijdkaart " sabotage" uit . Dit betekent dat Daniel onmiddellijk schade aan een van zijn vier sectoren oploopt. Beatrice kiest voor een schade in de sector van de kanonnen van Daniel
- als gevolg hiervan moet Daniel zijn ring bij de kanonnen met een veld naar beneden schuiven
- vervolgens wordt de gevechtskaart "sabotage" op de aflegstapel gelegd
- de kaart " mistgordijn" blijft tot het einde van het gevecht voor Daniel liggen
- nu begint het eigenlijke gevecht. Daniel begint omdat hij sneller is dan Beatrice

Op het einde van de gevechtsfase wordt iedere uitgespeelde strijdkaart op de aflegstapel gelegd. Dit geldt eveneens voor kaarten die wel uitgespeeld maar niet benut werden omdat het niet tot een gevecht kwam of omdat de speler naar de piratenbaai moest gaan vooraleer hij hem kon gebruiken.

De betekenis van de afzonderlijke strijdkaarten wordt gedetailleerd op het overzichtsblad beschreven.

Vlucht in de piratenbaai.

Is een speler in een gevecht aan beurt en beslist hij om te vluchten dan plaatst hij zijn schip onmiddellijk in de piratenbaai.

Het schip van een speler moet naar de piratenbaai wanneer tijdens een gevecht een van zijn sectoren vernietigd is.

Van zodra een piratenschip gevlucht of vernietigd is krijgt iedere speler die aan deze overwinning heeft meegewerkt een rhumpunt alsook alle spelers die zich op dit eiland bevinden.

Uitgezonderd : is er tijdens een gevecht, waarbij de speler gevlucht is, geen enkele treffer (er werd noch een 5 noch een 6 gedobbeld of de strijdkaart "sabotage" gespeeld) geplaatst dan krijgen de overblijvende spelers geen rhumpunten.

Vb.: *André, Beatrice, Carsten en Daniel leveren strijd op het zeileiland. Daniel is*

de snelste. Hij beslist om onmiddellijk te vluchten. André, Beatrice en Carsten krijgen geen rhumpunt omdat er nog geen treffer werd geplaatst. André is de tweede snelste. Hij schiet op het ruim van Beatrice en plaatst een treffer. Beatrice is de derde snelste en beslist om te vluchten. André en Carsten krijgen onmiddellijk en rhumpunt en verplaatsen hun markeersteen op de rhumschaal. Nadien vechten André en Carsten zo lang totdat een van hen vlucht of zijn schip in een sector vernietigd wordt. De winnaar krijgt een bijkomend rhumpunt.

In de piratenbaai wordt nooit gevochten. Noch Zwartbaard noch de Royal Navy wagen zich in de piratenbaai.

4. Piratenkaarten afrekenen

Nadat alle gevechten zijn afgewerkt bevinden zich op ieder eiland 1-5 hoogstens een schip. Nu worden de piratenkaarten afgerekend.

Op het schatteneiland en de piratenbaai kunnen meerdere schepen staan.

Een speler die zich alleen op een van de eilanden 1-5 staat krijgt alles wat de daar liggende piratenkaart aangeeft

Zie afb. Pag. 6 Duitse spelregels

Carsten staat alleen op het zeileiland en krijgt overeenkomstig de piratenkaart :

- geen rhumpunten
- 2 goudstukken
- 5 schatten
- 1 kroegkaart

De speler neemt zijn aantal goudstukken en schatten van het schatteneiland die op de piratenkaart staat aangegeven en legt deze in zijn ruim. Staat op de piratenkaart ook een kroegkaart aangegeven dan neemt hij deze van de stapel van het kroegeneiland en neemt ze in de hand. Staan er eveneens rhumpunten op het piratenkaart aangegeven dan verplaatst de speler zijn markeersteen op de rhumschaal vooruit.

Piratenkaarten op eilanden waar, in een speelronde, geen enkel piratenschip staat hebben verder geen enkele betekenis.

Is de verdeling van rhumpunten, schatten, goudstukken en kroegkaarten op de eilanden 1-5 afgehandeld komen alle vijf in deze ronde uitgespeelde piratenkaarten in de speeldoos te liggen.

5. Op de eilanden en in de piratenbaai acties uitvoeren.

Nadat alle piratenkaarten werden afgerekend mag iedere speler die zich op een van de eilanden respectievelijk in de piratenbaai bevindt acties uitvoeren. De volgorde begint met de speler die zich op het kroegeneiland (1) bevindt en eindigt met de speler in de piratenbaai.

Vervolgens kunnen de nu omgedraaide actiekaarten terug op hun voorzijde gelegd worden.

Opmerking : enkel het omdraaien van de kaart " versterking" kost telkens twee goudstukken.

Acties op de eilanden 1-5

- bevindt zich een speler op het kroegeneiland (1) dan mag hij tot drie kroegkaarten voor twee goudstukken elk kopen.
- bevindt zich een speler op het ruimeiland (2) dan mag hij zijn ruimsector versterken
- bevindt zich een speler op het zeileiland (3) dan mag hij zijn zeilsector versterken
- bevindt zich een speler op het kanonneneiland (4) dan mag hij zijn kanonnensector versterken
- bevindt zich een speler op het bemanningseiland (5) dan mag hij zijn bemanning versterken

versterken betekent : de speler verplaatst zijn ring in een welbepaalde sector met een of meerdere velden naar omhoog en dit voor zover hij dit wil en zijn goudvoorraad dit toelaat. Hij moet telkens de aangegeven prijs, die tussen twee velden staat afgebeeld, betalen.

Vb.: Carsten staat op het zeileiland. Hij wil zijn zeilsector versterken van veld 7 tot veld 10. Hiervoor dient hij acht goudstukken (2+3+3) te betalen. Hij neemt acht goudstukken uit zijn ruim en legt deze op het schatteneiland. Vervolgens mag hij zijn ring overeenkomstig verplaatsen.

Acties op het schatteneiland.

Iedere speler wiens schip zich op het schatteneiland bevindt kan een of meerdere van de volgende acties uitvoeren :

- Scheepssector verbeteren : de speler mag een willekeurige sector van zijn schip tot twee velden versterken (en daarvoor ook de prijs betalen)
- Schatten begraven : voor iedere schat die de speler, uit zijn laadruimte, op het schatteneiland legt mag hij met zijn markeersteen één veld vooruit op de rhumschaal. Hij mag zoveel schatten afleggen als hij wil. Het is steeds zinvol om alle schatten, die een speler in zijn laadruimte heeft, op het schatteneiland te leggen.
- goud begraven : voor elke drie goudstukken die de speler, uit zijn laadruimte, op het schatteneiland legt mag hij met zijn markeersteen één veld vooruit op de rhumschaal. Hij mag zoveel goud afleggen als hij wil. Het is meestal wel zinvol om goud in de laadruimte te laten om daarmee in latere ronden versterkingen of kroegkaarten te kunnen betalen.

Acties in de piratenbaai

Iedere speler in de piratenbaai krijgt een kroegkaart en twee goudstukken. Iedere speler wiens schip zich in de piratenbaai bevindt moet de scheepssector die in een gevecht vernietigd werd opnieuw herstellen. Hij moet de ring in deze sector op het voorlaatste veld (met het kleine schip) leggen. Dit kost twee goudstukken. Andere versterkingen zijn niet toegelaten, noch in deze noch in een andere sector; **Opmerking** : indien een speler geen sector heeft die vernietigd is (omdat het weggevlucht is van een gevecht) of over voldoende goud beschikt voor het herstellen van de vernietigde sector dan mag hij (in plaats van één kroegkaart en twee goudstukken) ook twee kroegkaarten nemen (en geen goud).

6. Zwartbaard verplaatsen en het laadruim controleren.

Op het einde van een speelronde wordt het zwarte schip van Zwartbaard in de haven van het volgende eiland gelegd. Zijn beide schepen van Zwartbaard in het spel dan worden beiden een eiland verder geplaatst.

De vaarroute van Zwartbaard staat vast : In de eerste ronde staat zijn schip in de haven van het kroegeneiland (1). Van daar gaat het van het ruim-, zeil-, kanonnen- en bemanningseiland naar het schatteneiland. Na het schatteneiland gaat het terug naar het kroegeneiland.

Na de verplaatsing van Zwartbaard schip (schepen) moet iedere speler controleren of er niet teveel schatten in het ruim van hun schip liggen.

Het getal op de ring van het ruimsector geeft aan hoeveel schatten een piratenschip mag vervoeren. Het teveel aan schatten wordt overboord gegooid en op het schatteneiland terug gelegd. Hiervoor ontvangt men geen rhumpunten.

Goud kan men in een onbeperkte hoeveelheid vervoeren.

Opmerking : het is beslist toegelaten dat een speler voor fase 6 meer schatten in het laadruim heeft liggen als dat wat de ring in de sector van het ruim aangeeft.

Kan een speler in fase 5 zijn ruim uitbreiden dan is er geen probleem. Beslissend en maatgevend is de plaats van de ring in fase 6.

Einde van het spel.

Bij het einde van de twaalfde speelronde liggen er geen piratenkaarten meer op de eilanden. Iedere speler speelt nog zijn rhumkaarten uit en verplaatst zijn markeersteen overeenkomstig de rhumpunten op de kaarten op de rhumschaal vooruit. Goud en schatten op de scheepskaart hebben geen betekenis meer.

Hiermee eindigt het spel.

De speler met de meeste punten op de rhumschaal is de winnaar van het spel.

Bij een gelijke stand op de rhumschaal moeten de betreffende spelers nog eenmaal tegen elkaar strijden en dit zolang tot er een duidelijke volgorde vaststaat.

Bijzondere gevechtssituaties.

Het gevecht tegen de gevreesde Zwartbaard.

In iedere speelronde staat het schip van Zwartbaard op een ander eiland. Een speler moet tegen hem vechten wanneer zijn schip op het zelfde eiland als Zwartbaard staat. Voor Zwartbaard zijn er steeds vijf dobbelstenen ter beschikking. Hij is steeds de snelste en schiet daarom als eerste tenzij de speler over de kaart "nieuwe zeilen" bezit in zijn sector zeilen. Is dit het geval dan komt hij vòòr Zwartbaard aan beurt (zie eveneens het overzichtsblad) . Een van de spelers die niet tegen Zwartbaard moet vechten dobbelt voor Zwartbaard.

Zwartbaard schiet steeds naar het ruim van een vijandelijke schip. Zelf heeft hij geen speciale sectoren in zijn schip.

Wanneer Zwartbaard tegen verschillende tegenstanders moet vechten schiet hij eerst tegen de speler die de meeste rhumpunten, van alle aan het gevecht deelnemende spelers, bezit. Nadien schieten de spelers in de volgorde van hun zeilsterkte terug ofwel vluchten ze. Nadien schiet Zwartbaard tegen de speler met de tweede meeste rhumpunten. Aansluitend schieten opnieuw alle tegenstanders terug. Wanneer Zwartbaard eenmaal tegen alle vijandelijke schepen geschoten heeft en de tegenstanders teruggeschoten hebben is de eerste gevechtsronde voorbij en begint de tweede gevechtsronde (zie ook overzichtsblad). Dit gaat zolang door totdat Zwartbaard alle spelers van het eiland heeft verjaagd ofwel wanneer hij zelf overwonnen is. Hij is verslagen wanneer hij in totaal 8 treffers van zijn tegenstander respectievelijk tegenstanders oploopt. Bij meerdere spelers speelt het geen rol welke speler de treffer plaatst. De treffers worden samen gevoegd en luidop meegeteld.

Opmerking : In een gevecht tegen Zwartbaard kunnen zijn tegenstanders strijdkaarten inzetten (zoals in een ander gevecht) . Voor Zwartbaard kunnen er geen strijdkaarten ingezet worden.

Als teken dat Zwartbaard overwonnen werd wordt zijn schip tot het einde van de speelronde op zijn zijde gelegd maar blijft echter wel op het eiland liggen.

Zwartbaard kan niet vluchten.

VB.: *Zwartbaard is samen met André en Carsten op het kanonneneiland.*

De eerste gevechtsronde

Zwartbaard schiet eerst tegen André omdat die de meeste rhumpunten op de schaal bezit. Dan schiet André en Carsten na elkaar terug.

Zwartbaard schiet tegen Carsten omdat deze de tweede meeste rhumpunten bezit . Vervolgens schieten André en Carsten na elkaar terug. Hiermee is de eerste gevechtsronde voorbij. De tweede gevechtsronde verloopt op dezelfde wijze tenzij het schip van een speler vernietigd is of een speler vlucht.

De zegevierende speler bij een gevecht tegen Zwartbaard krijgt zes rhumpunten, twee spelers krijgen elk drie punten, drie spelers krijgen elk twee punten en vier spelers elk een punt.

Het gevecht tegen de Royal Navy.

De Royal Navy is een actiekaart die in de actiefase uitgespeeld kan worden. De kaart wordt op een van de eilanden 1-5 gelegd. Alle spelers die zich samen op het eiland bevinden met de Royal Navy moeten tegen hem vechten.

Er liggen steeds vier dobbelstenen ter beschikking van de Royal Navy. Deze is ook steeds sneller als de vijandelijke schepen tenzij een speler de kaart "nieuwe zeilen" bezit want dan komt die voor de Royal Navy aan beurt (zie ook overzichtsblad). De Royal Navy is wel vlugger dan de speler die de gevechtskaart "sterke wind" bezit. De Royal Navy heeft geen speciale sectoren in zijn schip. De speler die de Royal Navy uitgespeeld heeft dobbelt ook voor hem. Hij beslist welke tegenstander en welke sector hij aanvalt. Wanneer hij tegen meerdere tegenstanders moet vechten mag hij de tegenstander en sector in elke gevechtsronde vrij kiezen.

Nadien schieten de spelers in volgorde volgens hun zeilsterkte terug of vluchten ze. Hiermee is de eerste gevechtsronde voorbij en begint de tweede gevechtsronde. Dit gaat zolang door totdat de Royal Navy alle spelers van het eiland heeft verjaagd of totdat hij zelf verslagen wordt. Hij is verslagen wanneer hij gezamenlijk 4 treffers van een tegenstander respectievelijk tegenstanders oploopt. Bij meerdere spelers speelt het geen rol welke speler de treffer plaatst (zie overzichtsblad)

Opmerking : in een gevecht tegen de Royal Navy kunnen de tegenspelers strijdkaarten (zoals in elk ander gevecht) inzetten. Voor de Royal Navy mogen er geen strijdkaarten ingezet worden.

De kaart Royal Navy wordt na het gevecht steeds op de aflegstapel gelegd ook wanneer ze niet overwonnen werd. De Royal Navy kan niet vluchten.

Vb. : *Daniel legt de kaart Royal Navy op het zeileiland. Daar staan tevens de schepen van Beatrice en André.*

De eerste gevechtsronde.

Omdat Daniel de Royal Navy heeft uitgespeeld mag hij als eerste spelen. Hij beslist om eerst op de zeilen van het schip van André te schieten. Nadien mogen André en Beatrice terugschieten. Beatrice schiet het eerst op de Royal Navy omdat

haar schip sneller is dan dat van André. Vervolgens schiet André op de Royal Navy.

De tweede gevechtsronde.

Daniel beslist nu om op de kanonnen van Beatrice te vuren. Hij had eveneens kunnen kiezen om terug op het schip van André te schieten.

Beatrice schiet het eerst op de Royal Navy gevolgd door André. Het gevecht gaat zolang door totdat de Royal Navy overwonnen wordt of totdat beide spelers verslagen worden of gevlucht zijn.

De zegevierende speler bij een gevecht tegen de Royal Navy krijgt vier rhumpunten, twee spelers krijgen elk twee punten, drie of vier spelers elk een punt.

Zwartbaard en de Royal Navy strijden samen tegen een of meerdere spelers.

In uitzonderlijke gevallen kan het gebeuren dat een speler gelijktijdig een gevecht moet voeren tegen Zwartbaard en de Royal Navy. In zo'n gevecht schiet Zwartbaard het eerst en dit op de speler met de meeste rhumpunten. Vervolgens schiet de Royal Navy op een schip naar keuze. Aansluitend schieten alle spelers in volgorde volgens hun zeilsterkte terug. Iedere speler mag beslissen of hij tegen Zwartbaard of de Royal Navy wil vuren. In plaats van te vuren kan een speler ook beslissen om te vluchten naar de piratenbaai.

Het gevecht gaat zolang verder totdat zowel Zwartbaard als de Royal Navy overwonnen zijn of alle spelers gevlucht respectievelijk overwonnen zijn. Wordt Zwartbaard of de Royal Navy in zo'n gevecht overwonnen dan worden eerst de overeenkomstige rhumpunten aan de zegevierende spelers verdeeld vooraleer het gevecht verder gaat. Worden Zwartbaard en de Royal Navy overwonnen en zijn er nog meerdere spelers op het eiland dan strijden die spelers natuurlijk onder elkaar verder.

Vb.: *Twee spelers bevinden zich met Zwartbaard en de Royal Navy op een eiland. De eerste gevechtsronde.*

Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de meeste rhumpunten.

De Royal Navy dobbelt tegen een gekozen speler.

De speler met de grootste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy.

De speler met de tweede hoogste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy.

De tweede gevechtsronde.

Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de tweede meeste rhumpunten.

De Royal Navy dobbelt tegen een gekozen speler.

De speler met de grootste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy.

De speler met de tweede hoogste zeilsterkte dobbelt tegen zwartbaard of de Royal Navy.

Elke verdere gevechtsronde verloopt op een gelijke manier, tenzij een schip van een speler wordt vernietigd ofwel omdat een speler vlucht ofwel omdat de Royal Navy of Zwartbaard overwonnen werden.

Variante : De wraak van Zwartbaard.

Wil je de gevreesde Zwartbaard wat vaker aan beurt laten komen dan speel je met volgende variante

- Zwartbaard heeft geen vastgelegde route en wordt in fase 6 niet op het

volgende eiland geplaatst.

- Nadat de spelers hun schip in fase 1 op een eiland hebben geplaatst gooit men met een dobbelsteen. Aansluitend wordt Zwartbaard op het eiland geplaatst van het gedobbelde getal. Zijn er bij drie spelers twee schepen van Zwartbaard in het spel wordt voor elk schip eenmaal gedobbeld. Beide schepen moeten op verschillende eilanden geplaatst worden. Gooit men voor beide schepen het zelfde getal dan moet men opnieuw dobbelen totdat beide schepen op een verschillend eiland staan.
- In de twaalfde ronde moet een schip van Zwartbaard op het schatteneiland geplaatst worden. Voor dit schip wordt er in deze ronde niet gedobbeld.
- Alle overige regels gelden als voordien.

Verklaring van de actie - en strijdkaarten.

Actiekaarten

- **vluchten (Fliehen) 2x**

"Ontwijk een gevecht! Verplaats je schip naar een eiland waar geen ander schip staat of naar het schatteneiland"

Deze kaart mag een speler enkel uitspelen wanneer zijn schip samen met andere schepen op een eiland staat (eventueel ook het schip van Zwartbaard) of wanneer de kaart "uitdaging" (Herausforderung) of Royal Navy tegen hem gespeeld wordt.

De speler mag naar het schatteneiland vluchten zelf wanneer daar reeds andere schepen van medespelers staan. De speler mag met deze kaart niet naar de piratenbaai vluchten.

De kaart wordt na het uitspelen op de aflegstapel gelegd.

- **Royal Navy 4x**

Deze kaart mag niet op het schatteneiland of bij jou eigen schip gelegd worden

- 4 dobbelstenen

- 4 treffers om het te vernietigen

- 4 rhumpunten

Deze kaart mag enkel op een eiland gelegd worden waar er zich minstens een schip bevindt.

Ze mag niet op het schatteneiland of in de piratenbaai geplaatst worden. De speler mag de kaart ook niet op een eiland leggen waar zijn eigen schip bevindt. De speler mag ook niet varen naar het eiland waarop hij in dezelfde fase de kaart heeft gelegd. Op een eiland mag er niet meer dan een Royal Navy kaart liggen. De Royal Navy valt alle schepen van de spelers aan die zich op het gelijke eiland bevinden. De aangevallen spelers kunnen met de kaart "vluchten" hun schip verplaatsen en hiermee het gevecht ontlopen. Komt het tot een gevecht dan neemt de speler die de Royal Navy heeft uitgespeeld de rol van de Royal Navy op zich. Hij beslist tegen welk schip en welke sector de Royal Navy in de afzonderlijke gevechtsronden schiet, wint hij het gevecht dan krijgt de speler die deze rol gespeeld heeft geen rhumpunten. De Royal Navy vlucht niet, deze blijft zolang vechten tot hij heeft gewonnen of door het incasseren van vier treffers verloren heeft. In beide gevallen wordt de kaart op het einde van de gevechtsfase op de aflegstapel gelegd.

- **Geheime schuilplaats (Geheimversteck) 2x**
Je bekomt vijf goudstukken of drie schatten uit de voorraad van het schatteneiland.
 De goudstukken of de schatten legt de speler in het ruim van zijn schip. Op het einde van de speelronde (fase 6) moet de speler ook met deze schatten rekening houden bij zijn huidige transportcapaciteit van zijn schip. De kaart wordt na het uitspelen op de aflegstapel gelegd.
- **Kaartenruil (Kartentausch) 3x**
Ruil deze kaart met een kaart van jou keuze uit de aflegstapel. Je kan de nieuwe kaart nog in deze speelronde inzetten.
 De speler mag een kaart uit de aflegstapel kiezen en in de hand nemen. Nadien wordt de kaart "kaartenruil" op de aflegstapel gelegd.
- **Uitdaging (Herausforderung) 2x**
Verplaats je schip op een ander eiland met minstens een tegenstander maar echter niet op het schatteneiland.
 Deze kaart mag slechts gespeeld worden wanneer de speler andere schepen wil aanvallen, het kan ook het schip van Zwartbaard of de Royal Navy zijn. De aangevallen spelers kunnen op deze uitdaging reageren door met de kaart "vluchten" hun schip te verplaatsen en hiermee het gevecht te ontlopen. De kaart "uitdaging" mag gespeeld worden wanneer men alleen of met andere spelers op een eiland staat. Men kan met de uitdaging noch naar het schatteneiland noch naar de piratenbaai varen. De kaart wordt na het uitspelen op de aflegstapel gelegd.
- **Versterking (Verstärkung) 8x**
Een sector van je schip naar eigen keuze. Deze kaart wordt in een gevecht het eerst getroffen.
 - 1 treffer = kaart omdraaien
 -2 treffers = kaart afleggen
 Deze kaart is een bescherming. Ze mag in een sector van je schip naar eigen keuze geplaatst worden doch slechts één versterking per sector. Een treffer in een sector waar zo'n kaart ligt treft de kaart het eerst. Bij een eerste treffer wordt de kaart omgedraaid loopt men in het zelfde gevecht een tweede treffer op dan verdwijnt de kaart op de aflegstapel. Enkel bij een volgende treffer moet de ring die de sterkte van de sector aangeeft verplaatst worden. Elke omgedraaide versterkingskaart kan in de vijfde fase voor de prijs van 2 goudstukken terug op de voorzijde omgedraaid worden. Een versterking mag ook samen met een kaart "nieuwe zeilen" , "nieuwe kanonnen", "nieuwe bemanning" of "nieuw laadruim" in een sector van een schip gelegd worden. Liggen er twee kaarten in een sector van een schip dan loopt de versterking het eerst de treffer op en vervolgens de andere kaart.
- **Nieuwe zeilen (Neue segel) 1x**
Sector zeilen. In elk gevecht ben je de snelste. De kaart wordt in een gevecht het eerst getroffen.
 - 1 treffer = kaart omdraaien
 - 2 treffers = kaart afleggen
 Deze kaart wordt in de sector van de zeilen gelegd. Zolang de kaart daar blijft liggen mag dit schip in elk gevecht als eerste schieten of vluchten. Dit geldt eveneens voor een strijd tegen Zwartbaard of de Royal Navy. In dat geval schiet de speler binnen zijn gevechtsronde voor Zwartbaard of de Royal Navy en er niet na. De actiekaart "nieuwe zeilen" is vlugger dan de strijdkaart "sterke wind"

- **Nieuwe kanonnen (Neue Kanonen) 1x**
Sector kanonnen. Je vecht met zes dobbelstenen. De kaart wordt in een gevecht het eerst getroffen.
 - 1 treffer = kaart omdraaien
 - 2 treffers = kaart afleggen

Deze kaart wordt in de sector van de kanonnen gelegd. Zolang de kaart daar blijft liggen dubbelt de speler in een gevecht steeds met zes dobbelstenen. Dit geldt eveneens wanneer in hetzelfde gevecht de strijdkaarten "enteren" (Enterangriff) of "geheim wapen" (Geheimwaffe) uitgespeeld worden.
- **Nieuwe bemanning (Neue Crew) 1x**
Sector bemanning. Vecht met de waarde van jou kanonnen. De kaart wordt in een gevecht het eerst getroffen.
 - 1 treffer = kaart omdraaien
 - 2 treffers = kaart afleggen

Deze kaart wordt in de sector van de bemanning gelegd. Zolang de kaart daar blijft liggen dubbelt de speler steeds met zoveel dobbelstenen als wat de ring in de sector van zijn kanonnen aangeeft. Dit geldt eveneens wanneer hij de kaart " nieuwe kanonnen" in de sector van de kanonnen liggen heeft of wanneer een medespeler de strijdkaart "enteren" uitgespeeld heeft. Bovendien mag de bezitter van deze kaart wanneer hij zijn schip in fase 5 versterkt , twee goudstukken van de som aftrekken die hij voor de gezamenlijke versterking van zijn scheepssectoren (en eventueel ook voor het omdraaien van de kaart "versterking") betalen moet.
- **Nieuw laadruim (Neue laderaum) 1x**
Sector laadruim. Je mag onbeperkt schatten transporteren. De kaart wordt in een gevecht het eerst getroffen.
 - 1 treffer = kaart omdraaien
 - 2 treffers = kaart afleggen

Deze kaart wordt in de sector van het laadruim gelegd. Zolang deze kaart daar blijft liggen is er voor de speler geen beperking bij het transporteren van schatten.

Strijdkaarten.

- **Geheim wapen (Geheimwaffe) 2x**
Je hebt een extra dobbelsteen ter beschikking voor de rest van het gevecht.

Met het uitspelen van deze kaart mag een speler voor de rest van een gevecht met één dobbelsteen meer gooien als wat zijn bemannings-respectievelijk kanonnensector toelaat. De speler mag hoogstens met zes dobbelstenen gooien ook wanneer hij de actiekaart "nieuwe kanonnen" in zijn sector van de kanonnen liggen heeft. Na gebruik (bij het einde van de gevechtsfase) komt de kaart op de aflegstapel.
- **Sterke wind (Starker Wind) 2x**
Voor de rest van dit gevecht heb je in je zeilsector een bonus van +9.

In een gevecht wordt de bonus van +9 opgeteld met de waarde die de ring in de zeilsector aangeeft zonder dat men deze ring verplaatst. Hierdoor is de speler voor de rest van het gevecht sneller dan elk ander schip en mag daarom als eerste dobbelen of vluchten. Ligt de ring bijvoorbeeld op het getal 5 dan heeft zijn schip een zeilsterkte van 14. Krijgt het schip in zijn zeilsector een treffer te incasseren dan wordt de ring zoals gebruikelijk naar beneden

geschoven. Zwartbaard of de Royal Navy zijn sneller dan de speler met de kaart "sterke wind". Bezit een speler de actiekaart "nieuwe zeilen" in zijn zeilsector dan is hij sneller dan de speler die de strijdkaart "sterke wind" heeft uitgespeeld. Na gebruik (bij het einde van de gevechtsfase) komt de kaart op de aflegstapel.

- **Mistgordijn (Nebelwand) 2x**

Voor de rest van het gevecht wordt je enkel getroffen wanneer er een 6 wordt gegooid.

Deze kaart beschermt de speler voor de rest van het gevecht voor elke gedobbelde 5. Deze kaart geldt eveneens bij een gevecht tegen Zwartbaard of de Royal Navy. Na gebruik (bij het einde van de gevechtsfase) komt de kaart op de aflegstapel. Wordt de speler die het "mistgordijn" heeft uitgespeeld aangevallen door een tegenstander met de kaart "Kartets" dan heeft de kaart "mistgordijn" geen uitwerking.

- **Kartets (Kartätsche) 2x**

Bij de volgende dobbelsteenworp plaats je een treffer met elke 3, 4, 5 en 6. Nadien krijg je twee schadepunten in je sector van de kanonnen.

Deze kaart kan enkel voor één dobbelsteenworp gebruikt worden. Elke gedobbelde 3, 4, 5 en 6 levert een treffer op, ook bij een medespeler die in het zelfde gevecht een mistgordijn heeft uitgespeeld. Na de dobbelsteenworp moet de speler die de kaart "Kartets" heeft uitgespeeld de ring in zijn kanonnensector twee velden naar beneden schuiven, ook wanneer hij hierdoor zijn kanonnensector vernietigt en hierdoor naar de piratenbaai moet gaan. Tegen deze schade kan men zich noch beschermen door de kaart "versterking" noch door de kaart "nieuwe kanonnen". Na gebruik komt de kaart op de aflegstapel.

- **Enteren (Enterangriff) 1x**

Vanaf nu geldt er voor alle spelers in dit gevecht enkel de sterkte van de bemanning. Ligt "nieuwe bemanning" in je bemanningssector dan strijd je met 6 dobbelstenen.

Met het uitspelen van deze kaart wordt, voor de rest van het gevecht, bij alle betrokken spelers het aantal dobbelstenen niet meer bepaald door je sterkte aan kanonnen. Dit geldt niet voor de spelers die de actiekaart "nieuwe bemanning" in hun bemanningssector liggen hebben. Voor hen geldt de kanonnensector verder. Maken Zwartbaard of de Royal Navy deel uit van het gevecht dan wordt voor hen zoals normaal gedobbeld. Na gebruik (bij het einde van de gevechtsfase) komt de kaart op de aflegstapel.

- **Sabotage 2X**

Kiest een vijandelijke scheepssector uit en deze bekommt één schade.

Deze kaart kan ook tegen Zwartbaard of de Royal Navy gebruikt worden. De gekozen scheepssector van een medespeler krijgt onmiddellijk de schade na het uitspelen van deze kaart. Vervolgens komt de kaart op de aflegstapel en gaat het gevecht gewoon verder.

Voorbeelden van gevechtssituaties.

Gevechtsschema bij twee spelers onderling.

De eerste gevechtsronde

- de snelste speler kiest een willekeurige vijandelijke scheepssector uit en dobbelt
- de tweede snelste speler kiest een willekeurige vijandelijke scheepssector uit en dobbelt

De volgende gevechtsronden verlopen volgens hetzelfde schema. Tenzij de speler gevlucht is of zijn schip vernietigd werd.

Gevechtsschema met Zwartbaard en twee spelers

De eerste gevechtsronde

- Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de meeste rhumpunten. Hij schiet steeds op het ruim.
- de snelste speler dobbelt tegen Zwartbaard
- de tweede snelste speler dobbelt tegen Zwartbaard
- Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de tweede meeste rhumpunten
- de snelste speler dobbelt tegen Zwartbaard
- de tweede snelste speler dobbelt tegen Zwartbaard

De volgende gevechtsronden verlopen op dezelfde wijze tenzij het schip van een van de spelers vernietigd werd of een speler vlucht of Zwartbaard overwonnen werd.

Gevechtsschema met de Royal Navy en twee spelers

De eerste gevechtsronde

- de Royal Navy (de speler die deze kaart heeft uitgespeeld) kiest een willekeurige vijandelijke scheepssector uit en dobbelt
- de snelste speler dobbelt tegen de Royal Navy
- de tweede snelste speler dobbelt tegen de Royal Navy

De volgende gevechtsronden verlopen op dezelfde wijze tenzij het schip van een van de spelers vernietigd werd of een speler vlucht of de Royal Navy overwonnen werd. De Royal Navy kan niet vluchten.

Gevechtsschema met Zwartbaard, de Royal Navy en twee spelers.

De eerste gevechtsronde

- Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de meeste rhumpunten
- de Royal Navy dobbelt tegen een gekozen speler
- de speler met de hoogste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy
- de speler met de tweede hoogste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy

De tweede gevechtsronde

- Zwartbaard dobbelt tegen de speler met de tweede meeste rhumpunten
- de Royal Navy dobbelt tegen een gekozen speler
- de speler met de hoogste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de Royal Navy
- de speler met de tweede hoogste zeilsterkte dobbelt tegen Zwartbaard of de

Royal Navy

Elke volgende gevechtronde verloopt op dezelfde wijze tenzij het schip van een van de spelers vernietigd werd of een speler vlucht of de Royal Navy of Zwartbaard overwonnen werd.

Opgepast : Wordt Zwartbaard of de Royal Navy in zo'n gevecht overwonnen dan worden eerst de overeenkomstige rhumpunten aan de zegevierende spelers verdeeld vooraleer het gevecht verder gaat.



Date Last Modified: 30-04-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief