

SPELREGELS

Pirates' Crossfire heeft 4 verschillende spelwijzen. Bij elke opdracht moeten alle puzzelstukken met piratenschepen (zwarte zeilen) en marineschepen (witte zeilen) op het spelbord geplaatst worden, maar het doel is voor elke spelwijze verschillend:

- VREDE (niemand verliest): Plaats de piraten -en marineschepen zo op het spelbord dat ze niet op elkaar kunnen schieten.
- PIRATEN WINNEN: Plaats alle puzzelstukken op het spelbord zodat de piratenschepen wel op de marineschepen kunnen schieten, maar niet omgekeerd.
- MARINE WINT: Plaats alle puzzelstukken op het spelbord zodat de marineschepen wel op de piratenschepen kunnen schieten, maar niet omgekeerd.
- TOTALE OORLOG (niemand wint): Alle schepen kunnen door minstens één vijandelijk schip onder vuur genomen worden.

SPELREGELS VOOR ALLE SPELWIJZEN

- 1 Kies een opdracht. Plaats de 2 puzzelstukken met rotsen op het spelbord, zoals aangeduid. Deze puzzelstukken mogen niet verplaatst worden.
 - Makkelijke opdrachten geven ook hints over de positie van enkele schepen. Deze hints geven enkel de plaats en de kleur van schepen aan, maar NIET hun oriëntatie. Een schip dat aangeduid wordt door een hint, kan dus in eender welke richting aan het varen zijn.
 - Een hint met een witte cirkel en een anker, betekent dat op die plaats een marineschip moet liggen. Het kan elk van de 4 marineschepen zijn.
 - Een hint met een zwarte cirkel met een doodskop, betekent dat op die plaats een piratenschip moet liggen. Het kan elk van de 3 piratenschepen zijn.

- 2 Plaats alle puzzelstukken met schepen op het spelbord. Alle schepen moeten gebruikt worden, ook wanneer er minder dan 7 hints getoond worden om de plaats van een schip aan te duiden:
 - A) Schepen hebben kanonnen aan hun linker-en rechterzijde, maar niet aan hun voor-of achterkant. Schepen kunnen dus enkel zijwaarts schieten. De vuurlijn vertrekt altijd vanaf de kanonnen aan de zijkant van een schip.
 - B) Een schip kan een vijandelijk schip onder vuur nemen, wanneer dat zich in de vuurlijn van zijn kanonnen bevindt. Schepen kunnen in rechte lijn zo ver schieten als ze willen (1 tot en met 5 vakjes), horizontaal of verticaal op het spelbord.
 - C) Schepen kunnen enkel een vijand beschieten wanneer er geen hindernissen in de vuurlijn staan. Hindernissen kunnen andere schepen zijn of de 3 hoge rotsen. Schepen kunnen wel over de lage rots naast de palmboom schieten.
 - D) Schepen schieten enkel op de vijand. Schepen met dezelfde kleur kunnen daarom altijd veilig in de vuurlijn van elkaar geplaatst worden.
 - E) Soms zullen schepen hun kanonnen aan beide zijden van het schip tegelijk afvuren (waardoor ze 2 vijanden tegelijk vernietigen).
 - F) In de spelwijze TOTALE OORLOG schieten alle schepen op hetzelfde moment (waardoor iedereen vernietigd wordt).

- 3 Er is maar 1 oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

TIPS

Je kan ervoor kiezen om alle opdrachten van een bepaalde spelwijze van makkelijk tot moeilijk op te lossen, alvorens je een andere spelwijze probeert. Of je kan eerst alle makkelijke opdrachten van de 4 verschillende spelwijzen oplossen en later de moeilijke. Welke manier je ook kiest, zorg er steeds voor dat je de juiste spelwijze gebruikt, wanneer je een opdracht oplost!