



PIRATES!

Stratego



5+



30 min.



2

SPELREGELS • REGLES DU JEU

PIRATES! Stratego

“Alle hens aan dek, een piratenschip aan de horizon! We gaan enteren!”

Kapitein Roderick Roodbaard gaat onverschrokken voorop in de strijd. De twee piratenshippen liggen zij aan zij. Piraten slingeren naar het vijandelijke schip. De kanonnen bulderen. De slag om de vlag is in volle gang!

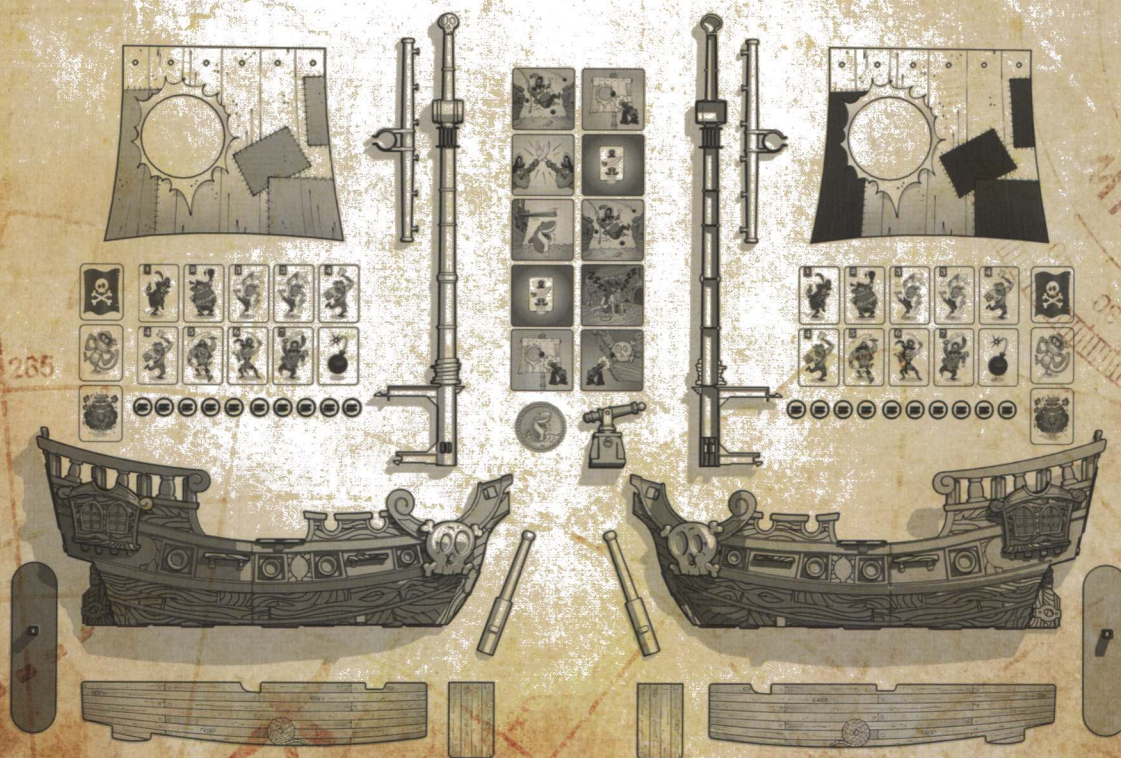
INHOUD VAN DE DOOS

- 2 Halve rompdelen van het schip.
- 2 Masten met ra
- 2 Boegsprietten
- 2 Zeilen
- 2 Scheepsdekken
- 2 Loopplanken
- 1 Kanon met kanonskogel
- 1 Gouden munt
- 10 Dubbelzijdige actiekaarten
- 20 Piraten (10x rode en 10x blauwe)
- 20 Plastic voetjes voor de piraten
- 6 Vlagkaartjes (2x vlag, 2x kruitvat en 2x aap)
- 2 Voetstukken voor het schip
- 2 Reserve elastiekjes



DOEL VAN HET SPEL

Verover de vlag door het schip van jouw vijand te enteren. Door slim de actiekaarten om te draaien, bepaal jij of je gaat enteren, schieten, vechten of dat je één van jouw tegenstanders aan de haaien voert. Weet jij als eerste de vlag van jouw tegenstander te veroveren? Dan win jij het spel!



VOORDAT JE BEGINT

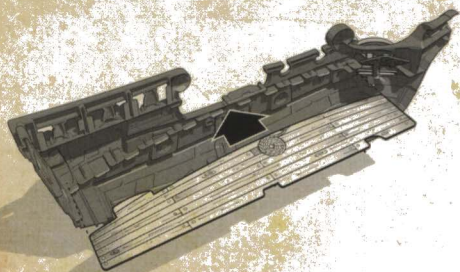
Haal de onderdelen uit de doos. Druk voorzichtig de kartonnen onderdelen uit de frames. Schuif de 10 rode- en blauwe piraten in de plastic voetjes. Doe dit voorzichtig, zodat deze niet beschadigen. Zet vervolgens één voor één de beide delen van het piratenschip in elkaar.

1. Neem een rompdeel en schuif het kartonnen dek op zijn plaats. Kijk eerst goed welk dek in dit deel van het schip past. Zorg ervoor dat het dek overal goed in de uitsparingen van de romp is geplaatst.
2. Zet de twee delen van de mast in elkaar en bevestig één van de zeilen aan de ra.
3. Bevestig voorzichtig de mast aan het schip. Let op! Dit is voor beide rompdelen anders. Onder één van de uitsparingen van het dek bevinden zich ook twee kleine uitsparingen in de romp.

Bij het ene deel komt de mast vooraan op het dek en bij het tweede meer naar achteren. Schuif de mast in de uitsparing van het dek en klik het vast aan de romp.

4. Maak een boegspriet vast op de voorzijde van de boeg.
5. Schuif een loopplank in de speciale gleuf aan de buitenzijde van de romp.
6. Plaats het schip op een voetstuk. De punt van het voetstuk schuif je in de mast.
7. Druk het luik boven de doodskop naar beneden. Let er op dat het elastiekje onder het luik goed zit. Als een elastiekje mist of kapot is, kan je een reserve elastiekje tussen de pinnetjes spannen.

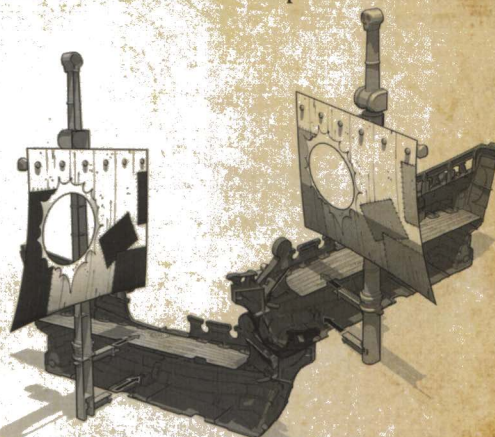
Zet nu ook het tweede deel van het schip in elkaar.



1 Kartonnen dek.



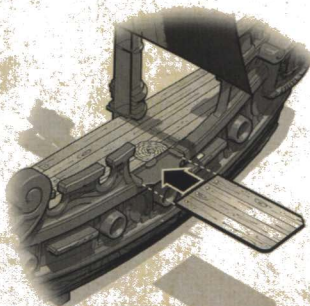
2 Mast en zeilen.



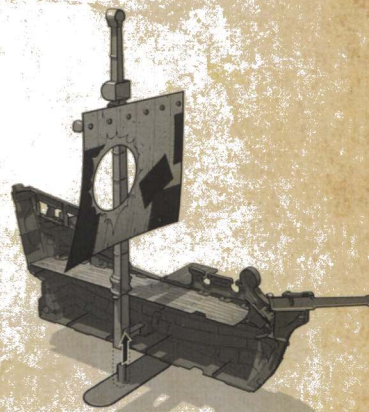
3 Schuif de mast in de uitsparing van het dek.



4 Boegspriet.



5 Loopplank.



6 Voetstuk.



7 Luik boven de doodskop.





DE OPSTELLING

De ene speler is kapitein van het schip met het rode zeil, de ander van het schip met het blauwe zeil. Plaats de schepen met de buitenzijden naar elkaar toe tussen jullie in. Houd ongeveer een afstand van 30 cm aan. (de afstand van je onderarm en hand). De speler met het rode zeil neemt de rode stukken en de andere speler de blauwe.

- Zet de 10 piraten zodanig op een rij naast je schip neer dat jij de afbeeldingen wel ziet en je tegenstander niet.
- Laad het kanon en zet het klaar.
- Leg de munt binnen handbereik.
- Schud de tien actiekaarten en leg ze in twee rijtjes van vijf neer op een plaats waar beide spelers goed bij kunnen. Welke kant er boven ligt, maakt niets uit.
- Nu iets heel belangrijks. Je krijgt deze drie vlagkaartjes in jouw kleur:

AAP
VLAG
KRUITVAT



Je tegenstander moet proberen jouw vlag te veroveren. Hij mag dus vooral niet weten waar je hem verbergt. Op de rand van je schip zie je drie uitsparingen waar de kaartjes inpassen. Daar schuif je de drie kaartjes zodanig in dat je tegenstander niet ziet welk kaartje waar zit. Dus met de afbeelding (aap, vlag, kruityvat) naar jou toe en je bepaalt zelf de volgorde.

- Kies nu drie van je piraten en plaats ze op het dek van jouw schip.

DIT ZIJN JE PIRATEN



Kapitein Roderick Roodbaard (1x)

Lady Dora Doderer (1x)

Zlatan Zweep (1x)

Evert Eentand (2x)



Otto Ooring (2x)

Boris Bommenvanger (1x)

Adje Adder (1x)

Bom (1x)

DE STRIJD BARST LOS

Beide spelers loten om wie er mag beginnen. Een speler pakt de munt en gooit deze omhoog. De ander roept: "haai" of "piraat". Had de speler het goed, dan mag hij beginnen. Als je aan de beurt bent, draai je een actiekaartje om. Je voert uit wat dat omgedraaide kaartje aangeeft en laat het met die gedraaide zijde naar boven op tafel liggen. Dan is de volgende speler aan de beurt. Let op: Je mag niet het kaartje draaien dat je tegenstander net heeft gedraaid! Dat mag pas de beurt erna weer.

DE KAARTJES HEBBEN DE VOLGENDE BETEKENIS



SCHIED EEN GAT IN HET ZEIL:

Je moet met het kanon door het gat in het zeil van het vijandelijke schip schieten. Je mag één keer schieten. Als het lukt, moet je tegenstander één van zijn piraten van zijn eigen dek of van het vijandelijke dek verwijderen. Hij mag zelf kiezen welke. Om beter te kunnen mikken mag je een goed plaatsje voor je kanon uitzoeken, maar je kanon mag niet verder naar voren dan je schip. Je mag het kanon wel schuin houden, maar het moet contact met de grond of de tafel houden.



SCHIED TEGEN DE DOODSKOP:

Jij mag, zonder te kijken, een piraat van je tegenstander uitkiezen dat op één van beide schepen staat en op het luik boven de doodskep van het vijandelijke schip plaatsen. Het luik moet naar beneden gedrukt zijn. Je moet met het kanon op de gele doodskep van de vijand schieten. Je mag één keer schieten. Als je goed raak schiet, springt het stuk in de lucht en moet de piraat uit het spel; als je mist wordt het teruggezet op de plaats waar het stond. Om beter te kunnen mikken mag je een goed plaatsje voor je kanon uitzoeken. Je kanon mag niet verder naar voren dan je schip. Je mag het kanon wel schuin houden, maar het moet contact met de grond of de tafel houden.



WAARSCHUWING!

Niet op ogen of gezicht richten met het kanon.



NIEUWE PIRAAT:

Je mag uit je voorraad een nieuwe, dappere piraat uitkiezen en op je eigen schip plaatsen.



SLINGER NAAR HET ANDERE SCHIP:

Je mag één van je piraten van jouw schip aan boord van het vijandelijke schip plaatsen. Daar moet je veel moed voor hebben, maar het is nodig om de overwinning te behalen. Eventueel mag je ook een stuk terughalen. Daar is veel minder moed voor nodig, maar soms is het verstandig.



SLAPENDE PIRATEN:

Duizend bommen en granaten! Je piraten zijn in slaap gevallen; je mag deze beurt niets doen.



DE PLANK:

Ai! Je tegenstander mag één van jouw piraten die op een van beide schepen staat op de plank plaatsen. Je kunt de piraat gelukkig nog redden. Jij gooit met de munt en kijkt welke zijde boven valt: Haai: de piraat is uit het spel. Vrolijke piraat: Je mag de piraat terugzetten waar het stond.



AANVALLEN!

Je moet een vijandelijke piraat aanvallen. Kies een vijandelijk piraat die op hetzelfde dek staat als de piraat waarmee je gaat aanvallen. Dus aanvallen kan op het vijandelijke schip of op je eigen schip. De spelers mogen kijken welke piraten er al uit het spel zijn. Je geeft duidelijk aan om welke twee stukken het gaat. De spelers laten die piraten aan elkaar zien. De hoogste rang wint en moet je terugzetten waar het vandaan kwam. Dus Roderick Roodbaard (7) wint van alle rangen en Lady Dora Doderer (6) van bijna alle rangen en zo verder. De verslagen piraat gaat uit het spel. Bij een gelijke rang gaan beide piraten uit het spel. Als je geen piraat op één van de schepen hebt staan, gaat je beurt voorbij.



SPECIALE STUKKEN

Er zijn een paar piraten of stukken met bijzondere eigenschappen:



ADJE ADDER (1):

Adje verliest van iedereen. Maar hij heeft een gemene eigenschap, hij verslaat de dappere kapitein Roderick Roodbaard (7). Dus als Adje de kapitein slaat of de kapitein slaat Adje dan sneuvelt in beide gevallen kapitein Roderick.



DE BOM:

De bom mag niet verplaatst worden naar het vijandelijke dek. Ieder stuk verliest van de bom, behalve Boris Bommenvanger (2). Hij verslaat de bom.

WIE WINT?

Je wint als je de vlag van de tegenstander verovert.

Je mag in twee situaties de vijandelijke vlag proberen te veroveren:

1. Jij staat met een piraat op het vijandelijke dek, terwijl er geen verdedigende piraten op het dek staan én je hebt het kaartje 'aanvallen' gedraaid.

OF:

2. Je hebt met een kanon de doodskop geraakt of door het gat in het zeil geschoten en de vijand heeft geen piraat op een van beide dekken staan.

In beide situaties mag je een van de drie vlagkaartjes omdraaien. En dan gebeurt er dit:



AAP: Hm, niet goed en niet slecht. De 'aap' gaat terug op zijn plek en je mag het, in een volgende beurt als je weer aan de voorwaarden voldoet, nog eens proberen.



KRUITVAT: Vette pech! Jouw piraat sneuvelt als je daarmee hebt aangevallen. Als je hebt geschoten met het kanon dan gebeurt er niets. Het 'kruitvat' gaat terug op zijn plek.



VLAG: Victorie!! Je hebt de vijand verslagen en het schip veroverd.

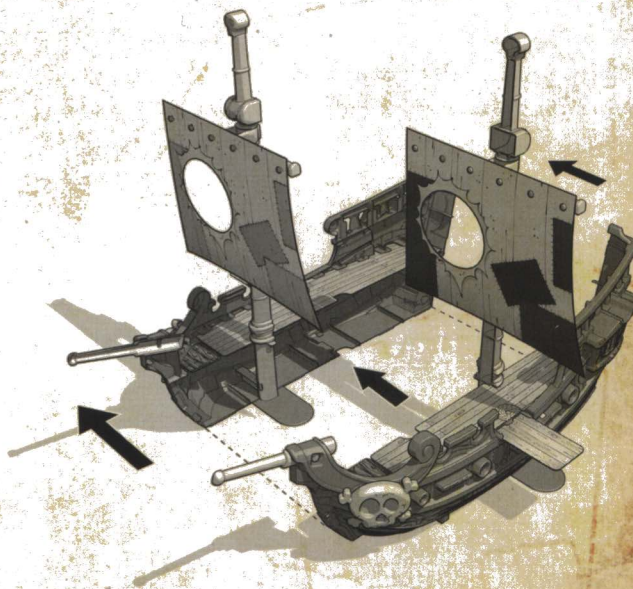
Als een speler de vlag heeft veroverd is het spel meteen afgelopen. Deze speler is de winnende piraat, wint het vijandelijke schip en is de schrik der zeven zeeën.

EXTRA REGEL VOOR GEVORDERDE SPELERS

Tijdens je beurt, draai je een actiekaartje om. Je voert uit wat er op staat en legt deze zonder weer terug te draaien voor je neer. Dit kaartje is even uit het spel.

De volgende speler doet hetzelfde. In je volgende beurt draai je een nieuw kaartje om, voert uit wat er op staat en verwisselt deze met de actiekaart uit je vorige beurt die nog voor je ligt. Deze komt dan weer terug in het spel.

En zo speel je verder.



TOT SLOT

Je kunt de twee helften van het schip tegen elkaar klikken om er een compleet schip van te maken. Daar kun je mee spelen of je kunt het laten staan met alle speelstukken erop. Die speelstukken kun je ook in de bijgesloten zak doen en opbergen in het schip.

*Veel speelplezier,
duizend bommen en granaten.*

PIRATES!

Stratego

« Tout le monde sur le pont, un bateau pirate à l'horizon ! À l'abordage moussaillons ! ».

Le capitaine Barnabé Barbe-Rouge n'écoute que son courage et lance l'attaque. Les deux bateaux pirates se tiennent côte à côte. Les flibustiers montent à l'abordage du bateau ennemi. Les canons tonnent. Le combat pour le drapeau fait rage !

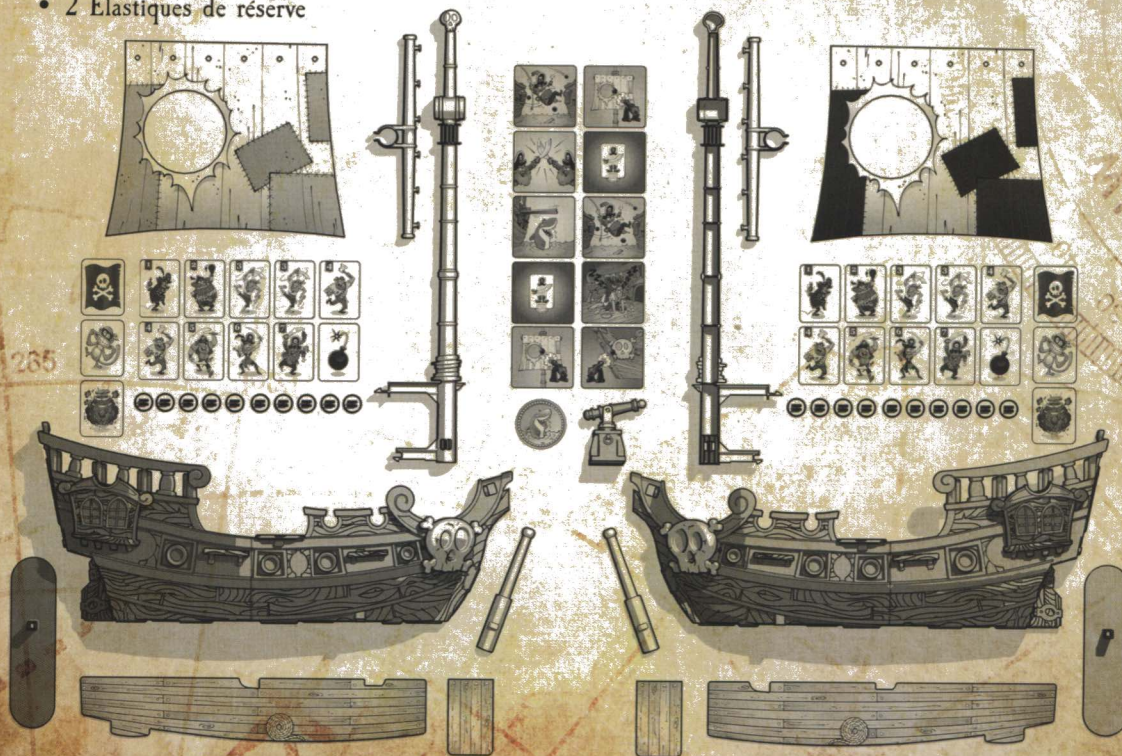
CONTENU DE LA BOÎTE

- 2 Moitiés de coque
- 2 Mâts avec vergue
- 2 Beauprés
- 2 Voiles
- 2 Ponts de bateau
- 2 Passerelles
- 1 Canon avec boulet
- 1 Pièce d'or
- 10 Cartes d'action illustrées des deux côtés
- 20 Pirates (10 rouges et 10 bleus)
- 20 Socles en plastique pour les pirates
- 6 Cartes drapeau (2 drapeaux, 2 barils de poudre et 2 singes)
- 2 Socles pour le bateau
- 2 Élastiques de réserve



BUT DU JEU

Capturer le drapeau de l'adversaire en montant à l'abordage. Chaque joueur retourne le plus astucieusement possible les cartes d'action et choisit d'aborder, de tirer au canon, de se battre au sabre ou de jeter un de ses adversaires aux requins. Le capitaine qui réussit le premier à capturer le drapeau ennemi, a gagné !



AVANT DE COMMENCER

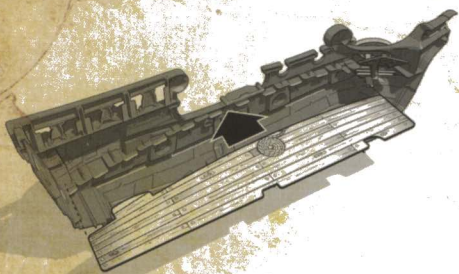
Sors les pièces du bateau de la boîte. Retire délicatement les pièces en carton de leur support. Glisse les dix pirates rouges et bleus dans leurs socles en plastique en faisant attention de ne pas les endommager. Assemble ensuite une par une les deux moitiés du bateau pirate de la manière suivante :

1. Prends une moitié de coque et fais glisser le pont en carton à l'endroit indiqué sur l'illustration. Regarde d'abord bien quel pont correspond à cette partie du bateau. Assure-toi que le pont s'emboîte correctement dans les fentes de la coque.
2. Assemble les deux parties du mât et attaches-y une des voiles.
3. Fixe délicatement le mât au bateau. Mais attention, l'opération est différente pour chaque moitié de coque. Sous une des fentes du pont se trouvent également

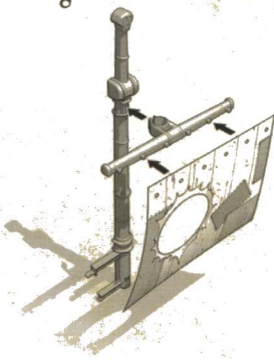
deux petites fentes taillées dans la coque. Sur une des moitiés de bateau, le mât est placé à l'avant du pont et sur l'autre moitié, à l'arrière. Glisse le mât dans la fente du pont et fixe-le à la coque.

4. Fixe un beaupré à l'avant de la proue.
5. Glisse une passerelle dans la fente spéciale située à l'extérieur de la coque.
6. Pose le bateau sur un socle. Fais glisser la pointe du socle dans le mât.
7. Rabats la trappe située au-dessus de la tête de mort. Assure-toi que les élastiques sous la trappe sont bien placés. S'il manque un élastique ou si un élastique est cassé, tu peux tendre un élastique de réserve entre les broches.

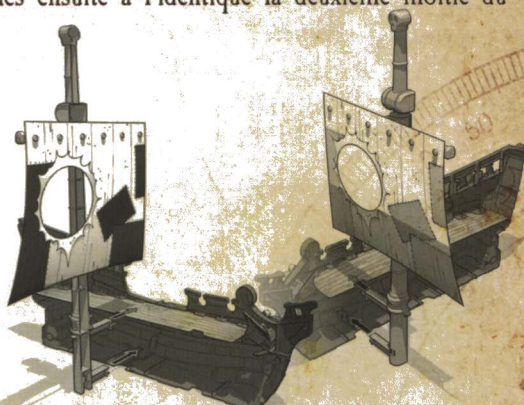
Tu assembles ensuite à l'identique la deuxième moitié du bateau.



1 Le pont en carton.



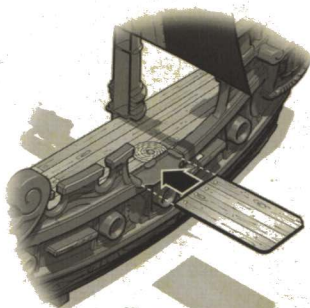
2 Mât et voiles.



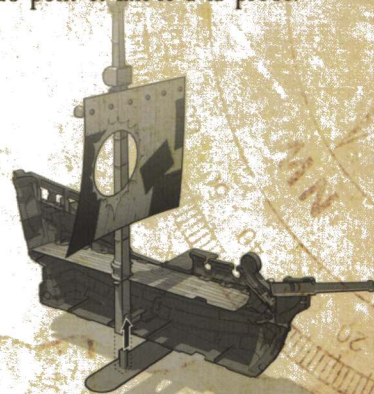
3 Glisse le mât dans la fente du pont et fixe-le à la proue.



4 Beaupré.



5 Passerelle.



6 Un socle.



7 Rabats la trappe située au-dessus de la tête de mort.





MISE EN PLACE

Un joueur est le capitaine du bateau avec la voile rouge, l'autre du bateau avec la voile bleue. Les bateaux sont ensuite placés entre les deux joueurs avec la paroi extérieure orientée l'une vers l'autre. Garde une distance d'environ 30 cm entre les deux bateaux (c'est-à-dire la distance correspondant à la taille de ton avant-bras et de ta main). Le joueur avec la voile rouge joue avec les pièces rouges et son adversaire avec les pièces bleues.

- Aligne les 10 pirates à côté du bateau de manière à ce que tu puisses voir les illustrations mais pas ton adversaire.
- Charge le canon et oriente-le dans la bonne direction.
- Pose la pièce d'or à portée de main.
- Mélange les 10 cartes d'action et pose-les en deux rangées de cinq cartes à un endroit facilement accessible par les deux joueurs. Les cartes peuvent être orientées au choix vers le haut ou vers le bas.
- Nous arrivons maintenant à un élément du jeu très important. Tu reçois les trois cartes drapeau suivantes dans ta couleur :

SINGE



DRAPEAU



BARIL DE POUDRE



Ton adversaire doit essayer de capturer ton drapeau. Il ne doit donc surtout pas savoir où tu l'as caché. Sur le bord à l'arrière du bateau se trouvent trois encoches à l'intérieur desquelles les cartes drapeau peuvent être glissées. Glisse les cartes de manière à ce que ton adversaire ne puisse pas voir leur illustration (singe, drapeau, baril de poudre), dans l'ordre que tu veux.

- Choisis maintenant 3 de tes pirates et place-les sur le pont de ton bateau.

VOICI TES PIRATES



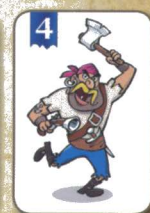
Capitaine Barnabe
Barbe-Rouge
(1x)



Diane
la Diabliesse
(1x)



Fouine
le Fouettard
(1x)



Eddy l'Édente
(2x)



Bokar
Boucle d'Or
(2x)



Manfred
Mange-boulet
(1x)



Vikram
la Vipère
(1x)



Bombe
(1x)

LE COMBAT FAIT RAGE

Les deux joueurs tirent au sort celui qui peut commencer : un joueur prend la pièce d'or, la lance en l'air et l'autre joueur crie : « requin » ou « pirate » ; si la pièce tombe du bon côté, c'est le joueur qui a crié qui commence. À chaque fois que c'est à ton tour de jouer, tu retournes une carte d'action. Tu exécutes l'action indiquée au verso de la carte et tu laisses la carte à sa place orientée vers le haut. C'est maintenant au joueur suivant de jouer. Attention : tu n'as pas le droit de retourner la carte que ton adversaire vient de retourner ! Cette manœuvre est uniquement possible au tour suivant.

LES CARTES ONT LA SIGNIFICATION SUIVANTE



TIRER À TRAVERS VOILE :

Tu dois tirer avec le canon à travers le trou dans la voile du bateau ennemi. Tu as le droit de tirer une seule fois. Si tu réussis ton tir, ton adversaire est obligé d'enlever un de ses pirates de son propre pont ou du pont ennemi. Il a le droit de choisir lequel. Pour mieux viser, tu as le droit de choisir l'emplacement de ton canon, mais il est interdit de placer le canon au-delà de l'avant du bateau. Tu as le droit de pencher ton canon à condition qu'il reste en contact avec la surface de la table.



VISER LA TÊTE DE MORT :

Tu as le droit, sans regarder, de choisir un pirate de ton adversaire qui se trouve sur un des deux bateaux et de le poser sur la trappe située au-dessus de la tête de mort du bateau ennemi. La trappe doit être enfoncée vers le bas. Tu dois tirer avec le canon sur la tête de mort jaune de l'ennemi. Tu as le droit de tirer une seule fois. Si tu vises dans le mille, la pièce saute en l'air et le pirate est éliminé du jeu ; si tu rates ta cible, le pirate est replacé à l'endroit où il se trouvait. Pour mieux viser, tu as le droit de choisir l'emplacement de ton canon, mais il est interdit de placer le canon au-delà de l'avant du bateau. Tu as le droit de pencher ton canon à condition qu'il reste en contact avec la surface de la table.



ATTENTION!

Ne pas viser les yeux ou le visage avec le canon.



NOUVEAU PIRATE :

Tu as le droit de choisir un nouveau pirate plus courageux dans ta réserve et de le placer sur ton propre bateau.



SAUTE À L'ABORDAGE DU BATEAU ENNEMI :

Tu as le droit de placer un de tes pirates de ton bateau sur le pont du bateau ennemi. Pour cela, tu dois faire preuve de beaucoup de courage mais il est nécessaire d'obtenir la victoire. Si tu préfères, tu peux aussi choisir le cas échéant de ramener une pièce. Tu auras besoin de beaucoup moins de courage pour y arriver, mais parfois c'est plus prudent !



PIRATES ENDORMIS :

Mille sabords ! Tes pirates se sont endormis ; tu n'as rien le droit de faire pendant ce tour.



LA PASSERELLE :

Par tous les diables ! Ton adversaire a le droit de placer sur la passerelle un de ses pirates qui se trouve sur un des deux bateaux. Heureusement, tu as encore la possibilité de sauver la vie de ce pirate. Tu lances la pièce d'or et regarde de quel côté elle tombe : si c'est le requin, le pirate est éliminé du jeu, mais si c'est le joyeux pirate, tu as le droit de remettre le pirate à l'endroit où il se trouvait.



À L'ATTAQUE !

Tu n'as pas d'autre choix que d'attaquer un pirate ennemi. Tu as le droit de l'attaquer aussi bien sur le bateau de ton adversaire que sur ton propre bateau à condition que ce pirate ennemi se trouve sur le même pont que le pirate avec lequel tu souhaites l'attaquer. Les joueurs ont le droit de regarder quels pirates sont déjà hors jeu. Ils indiquent clairement quelles sont les deux pièces concernées par l'attaque. Chacun des joueurs montre à son adversaire le pirate concerné. Le pirate avec le rang le plus élevé remporte le combat et doit ensuite être replacé à l'endroit où il se trouvait. Autrement dit, Barnabé Barbe-Rouge (7) gagne sur tous les autres rangs, Diane la Diablesse (6) sur presque tous les autres rangs et ainsi de suite. Le pirate battu est éliminé du jeu. En cas de rangs identiques, les deux pirates concernés sont sortis du jeu. Si tu n'as plus aucun pirate placé sur l'un des deux bateaux, ton tour est fini.



PIÈCES SPÉCIALES

Certains pirates ou pièces ont des propriétés spéciales :



VIKRAM LA VIPÈRE (1) :

Vikram perd contre tous les autres pirates. Mais il a un pouvoir redoutable puisqu'il bat le courageux capitaine Barnabé Barbe-Rouge (7). Donc si Vikram attaque le capitaine ou si le capitaine attaque Vikram, le capitaine est vaincu dans les deux cas.



LA BOMBE :

La bombe n'a pas le droit d'être déplacée sur le pont ennemi. Chaque pièce perd face à la bombe, sauf Manfred Mange-boulet (2) qui bat la bombe.

QUI EST LE VAINQUEUR ?

Tu gagnes si tu réussis à capturer le drapeau de ton adversaire. Tu as le droit d'essayer de capturer le drapeau ennemi dans deux situations seulement :

1. Un de tes pirates se trouve sur le pont ennemi tandis qu'il n'y a aucun autre pirate de ton adversaire pour le défendre et que tu as retourné la carte « À l'attaque ! ».

OU :

2. Tu as réussi à viser la tête de mort avec un coup de canon ou à tirer à travers le trou dans la voile et ton adversaire ne possède plus aucun pirate sur un des deux ponts.

Dans ces deux situations, tu as le droit de retourner une des trois cartes drapeau. Il y a maintenant trois possibilités :



SINGE : Humm..., la situation n'est ni bonne ni mauvaise. Le « singe » retourne à sa place et tu as le droit au tour suivant, si tu remplis les conditions, de réessayer encore une fois.



BARIL DE POUDRE : Ton pirate meurt au champ d'honneur si tu as attaqué avec et il est éliminé du jeu. Si tu as tiré au canon, il ne se passe rien. Le « baril de poudre » retourne à sa place.

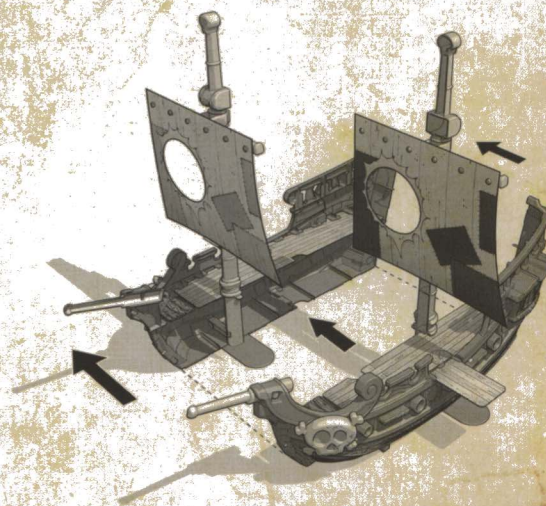


DRAPEAU : Victoire ! Tu as réussi à battre l'ennemi et à capturer son bateau.

Lorsqu'un joueur a réussi à capturer le drapeau ennemi, le jeu est immédiatement terminé. Ce joueur est le pirate victorieux, il s'empare du bateau de son adversaire et devient la terreur des océans.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu retournes une carte action. Tu fais ce qui est demandé et tu poses la carte devant toi sans la retourner de nouveau. Cette carte est maintenant temporairement sortie du jeu. Le joueur suivant joue exactement de la même manière. Lorsque c'est de nouveau à toi de jouer, tu retournes une nouvelle carte, tu fais ce qui est écrit dessus et tu la poses à la place de la carte action de ton précédent tour qui se trouve encore devant toi. Cette carte action est maintenant de nouveau remise dans le jeu. Et ainsi de suite.



POUR FINIR

Une fois que tu as emboîté les deux moitiés de proue pour construire ton bateau, tu peux jouer avec et le laisser comme il est avec toutes les pièces dessus. Tu peux aussi préférer remettre les pièces dans le sac livré avec le jeu et les ranger dans le navire.

Bon abordage moussaillons !

