



Doel van het spel: Er gaat niets boven een potje dobbelen om een schat te verdelen onder de piraten! Behaal de overwinning door 20 goudstukken te verzamelen, door uitdagingen te voltooien of door in te zetten op de overwinning of nederlaag van de andere spelers.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

De dobbelstenen worden in het midden van de tafel gelegd.

De 50 uitdaging斯卡arten worden geschud en met de uitdagingkant naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler kiest een piraat en het bijbehorende schip. Hij legt de kaarten voor zich neer, waarbij de piratenkaart met de 'ongeschonden' kant (de schatkaart is niet gescheurd) naar boven wordt gelegd.



SPELVERLOOP:

De spelers spelen om de beurt.



Voor een nog meeslependere ervaring kun je je verkleden als piraat: hoed, ooglapje of andere accessoires zijn welkom!

De speler die als beste 'Jo-ho-ho' zegt is de **kapitein** voor de 1e ronde. De andere spelers zijn **de matrozen**.

Verloop van een ronde:

1. De kapitein pakt de dobbelstenen: laat het avontuur beginnen!

De speler die als kapitein is aangewezen pakt het aantal dobbelstenen dat wordt aangegeven op de uitdaging斯卡art die bovenop de stapel ligt.

2. Matrozen, zetten jullie in op de overwinning van jullie kapitein?

De matrozen moeten tegelijkertijd met hun schipkaart inzetten op de overwinning of de nederlaag van hun kapitein.

- Kant van schip onder vol zeil > je gelooft in de overwinning van je kapitein.
- Kant van zinkend schip > je zet in op de nederlaag van je kapitein.



3. De kapitein gaat de uitdaging aan: spanning aan boord!

De kapitein heeft maximaal 3 worpen om de uitdaging te voltooien. Bij de eerste worp moeten alle dobbelstenen worden gegooid. Bij de volgende worpen heb je de mogelijkheid om alleen de dobbelstenen van jouw keuze opnieuw te gooien.



Tel gerust het aantal worpen hardop, dit helpt je om te onthouden waar je bent!

4. Win of ga met lege handen naar huis!

- > Als de kapitein de uitdaging succesvol heeft voltooid, wint hij 2 kaarten. Hij pakt de eerste 2 kaarten boven op de stapel uitdagingskaarten en legt ze met de gouden muntstukken naar boven voor zich neer.
- > Als de kapitein de uitdaging niet heeft voltooid, wint hij niets.
- > Elke matroos die de overwinning of nederlaag van de kapitein goed heeft geraden, wint zijn inzet. Hij pakt 1 kaart van de stapel uitdagingskaarten en legt deze met de gouden muntstukken naar boven voor zich neer.

Als de kapitein de uitdaging niet heeft voltooid en geen enkele matroos zijn inzet heeft gewonnen, wordt de uitdagingskaart weggelegd.

>>> Overwinning of nederlaag, aan het einde van de ronde is de speler links van de kapitein aan de beurt!



De schatkaart: jouw ultieme joker!

Eén keer tijdens het spel mag je je 'schatkaart' gebruiken door de piratenkaart die voor je ligt om te draaien zodat de 'gescheurde schatkaart' te zien is. Nu mag je nog een keer met de dobbelstenen gooien.

De uitdagingskaarten

De uitdagingskaart geeft met vierkantjes het aantal dobbelstenen aan dat de kapitein moet gebruiken, evenals de dobbelsteencombinatie die behaald moet worden.

Om een uitdaging te winnen, moet de speler de gevraagde waarden volgens de combinatie behalen. Dit kunnen vaste waarden of specifieke combinaties zijn:

 **Let op, voordat je met de dobbelstenen gooit:** haal net zoveel dobbelstenen uit het spel als er vierkantjes met een rood kruis op de uitdagingskaart staan. Deze dobbelstenen worden niet gebruikt om de uitdaging te voltooien.

 **Papegaai-dobbelsteen:** elke dobbelsteen met een papegaai-kant die je gooit is een joker die voor elk vierkantje gebruikt kan worden.

 **Vierkantjes met waarden:** de dobbelstenen moeten de gevraagde waarden hebben.

 **Vierkantjes met een papegaai:** voor elk van deze vierkantjes moet je een dobbelsteen met een papegaai hebben.

 **Vierkantjes van dezelfde kleur:** de dobbelstenen moeten dezelfde waarde hebben.

 **Vierkantjes van verschillende kleuren:** de dobbelstenen moeten verschillende waarden hebben.

 **Vierkantjes met een vraagteken:** de dobbelstenen kunnen een willekeurige waarde hebben (identiek of verschillend van de andere).

Voorbeeld van een situatie

In het voorbeeld hiernaast zijn er verschillende dobbelsteencombinaties gebruikt om de uitdaging te voltooien. De speler mag maar met 4 dobbelstenen spelen. Om de uitdaging te voltooien, moet hij 2 dobbelstenen met waarde 1 en 2 andere dobbelstenen met gelijke waarde krijgen. De waarde van de gekleurde vierkantjes kan 1 of een ander cijfer zijn.



>>> Met een van de volgende combinaties kun je deze uitdagingskaart voltooien:



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler 20 goudstukken of meer op zijn kaarten heeft.

De piraat met de meeste goudstukken wordt tot winnaar uitgeroepen. Bij gelijkspel delen de piraten met een gelijke stand de overwinning.

Een spel van Romaric Galonnier en Alexis Allard



7-99 år



2 till 6 spelare

Spelregler

SE

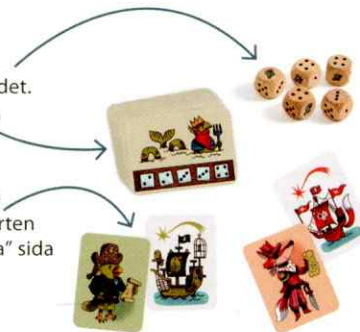
Spelets mål: Inget är bättre än ett tärningsspel för att dela upp en skatt mellan piraterna! Ta hem vinsten genom att samla 20 guldmynt, antingen genom att klara utmaningar eller genom att satsa på de andra spelarnas vinst eller förlust.

SPELFÖRBEREDELSE:

Tärningarna placeras i mitten av bordet.

De 50 utmaningskorten blandas och placeras i mitten av bordet med utmaningssidan synlig.

Varje spelare väljer en pirat och dess tillhörande båt. Spelarna placerar korten framför sig, med piratkortets "intakta" sida uppåt (skattkartan är hel).



SPELETS GÅNG:

Spelarna spelar i tur och ordning.



Tveka inte att klä ut er till pirater! Hattar, ögonlappar och alla sorters accessoarer gör spelet ännu mer medryckande.

Spelaren som säger "skepp ohoj" bäst är **kaptan** under den 1:a spelrundan. De andra spelarna är **matros**.