

DOEL VAN HET SPEL

ARRR... !! Ahoy Piraten! Heis de zeilen en verover je eigen piratenvloot! Navigeer doelgericht over de steeds veranderende zeeën, gebruik je geheugen om de juiste vaten te openen en verover of steel zo de schepen die je nodig hebt om je armada te bouwen. Wees wel op je hoede voor Zwartbaard, draaikolken, ontploffende vaten of zelfs de Kraken!

De eerste piraat die een armada bouwt van 3 schepen met dezelfde kleur zeilen of met hetzelfde aantal zeilen, wint het spel!

VOORBEREIDING

- Mix, afhankelijk van het gekozen spelniveau, de benodigde vaten (met de afbeelding gedekt!) en plaats deze op het spelbord in het midden van de tafel.
 - > Voor de '12 VATEN'-regels, gebruik je alleen de vaten waar de 5 zeilkleuren, de 4 verschillende aantallen zeilen, Zwartbaard, de rumfles & de papagaai op staan.
 - > Voor de 'BONUSVATEN'-regels, gebruik je de vaten van de '12 VATEN'-regels en voeg je er zoveel bonusvaten aan toe als jullie samen overeenkomen.
- Schud de 20 schip-tegels met de schipzijde naar beneden. Plaats deze daarna in een cirkel (de 'Cirkel'), met de schipzijde naar boven en de cijfers naar buiten, als volgt rond de vaten. Plaats eerst 1 enterhaak-tegel. Plaats dan 7 schip-tegels aan beide kanten van de enterhaak. Plaats daarna een kompas-tegel naast elke 7de schip-tegel. Plaats tot slot de 6 overgebleven schip-tegels tussen beide kompas-tegels en vorm zo een gesloten cirkel rond de vaten.
- Plaats het 'piratenschip' naast de enterhaak, aan de buitenzijde van de Cirkel.
- Plaats de rumfles aan de binnenzijde van de cirkel tussen de vaten en de schip-tegels.



SPEEL & PAS JE AAN

'12 VATEN' REGELS (Standaard level)

Iedere speler speelt om de beurt en het spel verloopt met de klok mee. De jongste speler of de speler die "ARRR!" het coolst kan zeggen, begint.

OPMERKING

Deze 12 vaten blijven altijd in het spel en kunnen meermaals geactiveerd worden. Plaats ze na gebruik op dezelfde plaats gedekt terug tussen de andere vaten.



INHOUD

1 'piratenschip', 23 tegels (20 schip-tegels, 3 dubbelzijdige kompas-/enterhaak-tegels), 18 vaten, 1 rumfles, 1 spelbord, spelregels



Dit spel versterkt je

GEHEUGEN

ADAPTIEVE PLANNING

+ deze 6 andere FlexiQ vaardigheden

EEN BEURT BESTAAT UIT 3 STAPPEN:

1 VERPLAATS HET 'PIRATENSCHIP' NAAR LINKS OF RECHTS.

- Neem het aantal stappen in de gekozen richting zoals aangeduid wordt door het cijfer op die zijde van de tegel.



OPMERKING

Elke keer als je naast een kompas-/enterhaak-tegel terecht komt, moet je volgens die tegel handelen (zie Stap 2). Wanneer je deze tegel verlaat, moet je deze altijd naar zijn andere zijde omdraaien.

2 PROBEER EEN SCHIP TE VEROVEREN DOOR EEN VAT OM TE DRAAIEN.



- Als je naast een piratenschip staat, dan moet je, om dit te veroveren, de kleur van zijn zeilen of hetzelfde aantal zeilen op de onderkant van het omgedraaide vat vinden.
- Als je naast een kompas terecht komt, verplaats dan het piratenschip naast een willekeurig schip in de Cirkel en probeer dat schip te veroveren zoals hierboven uitgelegd.
- Als je naast een enterhaak terecht komt, dan moet je 1 specifiek schip uit de armada van een andere speler kiezen en dit proberen te veroveren zoals hierboven uitgelegd. Als je dat schip wint, dan steel je dat van die tegenstander. ARRR!



OPMERKING: Als geen andere speler een schip heeft dat je wilt, is het beter de enterhaak te vermijden en zo geen beurt te verspillen!

3 BEËINDIG JE BEURT.



- Draai het geopende vat terug om en plaats het op dezelfde plek terug tussen de andere vaten.

BELANGRIJK! Als je een schip won of Zwartbaard omdraaide, verwissel dan dat vat en 1 ander vat naar keuze van plaats.

- De volgende speler is dan aan de beurt.
- Als een speler een schip van de Cirkel won, bepaalt de volgende speler om het 'piratenschip' een stap naar links of rechts te plaatsen van het lege veld dat overblijft na het wegnemen van de gewonnen schip-tegel. Pas daarna, begint deze speler zijn beurt door het 'piratenschip' te verplaatsen aan de hand van de stappen aangegeven door de gekozen tegel (zie Stap 1).

SPECIALE VATEN

DEZE VATEN HEBBEN DE VOLGENDE EFFECTEN:



ZWARTBAARD

Wanneer je Zwartbaard omdraait, moet je 1 specifiek schip uit de armada van een andere speler kiezen en dit aanvallen. Die speler moet dat schip dan beschermen door een vat om te draaien met ofwel dezelfde kleur van zeilen ofwel het juiste aantal zeilen. Als de tegenstanders nog geen schepen hebben, gebeurt er niets.

Voorbeeld: Wanneer een speler een schip met 2 rode zeilen aanvalt, moet de verdediger het '2 zeilen'-vat of het 'rode zeil'-vat vinden om zijn schip te beschermen.

- Als de verdediger erin slaagt zijn schip te beschermen, gebeurt er niets.
- Als de verdediger er niet in slaagt zijn schip te beschermen, dan gaat dit schip terug naar de Cirkel. De aanvaller beslist waar dit schip wordt teruggeplaatst.



RUM FLES

Wanneer je deze omdraait, moet je de rumfles snel ronddraaien binnen de Cirkel en het 'piratenschip' verplaatsen naast de schip-tegel waar de rumfles naar wijst. Daarna probeer je dat schip te veroveren zoals hierboven uitgelegd.



PAPEGAAI

Wanneer je deze omdraait, moet je 1 ander vat omdraaien en dit aan alle spelers tonen, weliswaar zonder dat dit geactiveerd wordt.

SPELEINDE - DE WINNAAR!

Wanneer je je armada vervolledigt met 3 schepen met dezelfde KLEUR of met hetzelfde AANTAL zeilen, dan win je onmiddellijk het spel!



BELANGRIJKE OPMERKING

Als een speler 2 schepen in zijn armada heeft en een derde schip wint dat zijn vloot niet vervolledigt met 3 schepen met zeilen van dezelfde kleur of hetzelfde aantal zeilen, dan moet die speler het nieuw gewonnen schip toevoegen aan zijn armada en 1 van de 2 andere schepen terug in de Cirkel plaatsen op een plaats naar keuze. Je kunt dus alleen een 3de schip aan je armada toevoegen, als je hierdoor het spel wint.



'BONUSVATEN' REGELS (Geavanceerd level)

Het spel wordt gespeeld op dezelfde manier als de '12 VATEN'-regels, maar in dit level mag je kiezen welke van de onderstaande vaten je toevoegt, bovenop de vaten van de '12 VATEN'-regels.

OPMERKING

Om het spel nog uitdagender te maken, kun je op voorhand onderling overeenkomen of je de bonusvaten op dezelfde plek of op een vrij te kiezen plek tussen de andere vaten moet terugplaatsen.

DE BONUSVATEN EN HUN EFFECTEN:



VERREKIJKER

Als je deze omdraait, mag je naar 1 vat kijken zonder het aan je tegenstanders te laten zien en zonder het te activeren. Om je beurt te beëindigen, draai je het verrekijker-vat terug om en plaats je het terug tussen de andere vaten.



BOM

Het spel bevat 2 bom-vaten. Als je zo'n vat omdraait, dan wordt de schip-tegel of de enterhaak waar het 'piratenschip' naast staat, uit het spel verwijderd. Als je een bom omdraait bij het verdedigen tegen Zwartbaard, dan wordt het schip dat je verdedigt, uit het spel verwijderd. Als een bom wordt omgedraaid, wordt die altijd uit het spel verwijderd, tenzij je die omdraait (zonder die te activeren) met de papegaai of de verrekijker.



ZEEMEERMIN

Als je deze omdraait, mag je dat vat bijhouden en kun je eenmalig de hulp van de zeemeermin inroepen tijdens 1 van je volgende beurten om 1 bijkomende stap te zetten in een willekeurige richting (dus +1 stap of -1 stap) terwijl je het 'piratenschip' verplaatst. Na gebruik, plaats je het zeemeermin-vat omgedraaid terug tussen de andere vaten.



DRAAIKOLK

Dit vat wordt alleen geactiveerd als alle spelers minstens 1 schip hebben. De speler die dit omdraait, moet alle gewonnen schip-tegels uit de armada's van alle spelers (ook zijn eigen) met de cijferzijde naar beneden mengen en willekeurig terug uitdelen, waarbij alle spelers hetzelfde aantal schepen terugkrijgen, dat ze al gewonnen hadden. Alle spelers draaien dan hun schepen terug om met de cijferzijde naar boven. Na gebruik verdwijnt het draaikolk-vat uit het spel. Als dit niet geactiveerd wordt, draai het dan om en plaats het terug tussen de andere vaten om je beurt te beëindigen.



KRAKEN

Dit vat wordt alleen geactiveerd als alle spelers minstens 1 schip hebben. Als je dit omdraait, verliest elke speler een gewonnen schip naar eigen keuze uit hun armada. De speler die de Kraken omdraaide, bepaalt waar die schepen in de Cirkel worden teruggeplaatst. Na gebruik wordt de Kraken uit het spel verwijderd. Als deze niet wordt geactiveerd, draai dan het vat om en plaats het terug tussen de andere vaten om je beurt te beëindigen.