

Libertalia

DE WINDEN VAN GALECREST

SPELREGELS

In de wereld van Galecrest hopen gerespecteerde luchtpiraten op de wind in hun zeilen op zoek naar avontuur, schatten en roem. Iedere speler leidt als admiraal in deze vloot een schip met een grote, gevarieerde bemanning. Elke dag landt de vloot op een ander eiland, waar iedere speler steeds één van zijn bemanningsleden eropuit stuurt om zijn deel van de buit op te halen in de hoop dat hij terugkomt om de groeiende groep karakters te versterken.

Libertalia werd oorspronkelijk in 2012 bij een kleine buitenlandse uitgever gepubliceerd. Tien jaar later vierten we de basis van het originele ontwerp met een gereviseerde en uitgebreide editie inclusief volledig nieuw artwork. Met 40 karakters per speler, een reputatiesysteem om gelijke standen op te heffen, luxe buitfiches, een uitdagende soloversie en nog veel meer.

KORT SPELOVERZICHT

Een spel Libertalia bestaat uit 3 reizen (of "ronden"). Aan het begin van elke reis krijgen de spelers een identieke set van 6 karakterkaarten. Op elke dag tijdens de reis kiezen de spelers tegelijkertijd 1 karakterkaart uit hun hand om te spelen. Deze karakters worden op basis van rang van laag naar hoog op het eiland gelegd (de reputaties van de spelers zijn bij gelijke standen bepalend). De spelers activeren dan in oplopende volgorde de dageigenschappen op deze karakters. Daarna activeren ze in aflopende volgorde de avondschemereigenschappen en kiezen ze buitfiches, waarbij karakters het schip van een speler betreden. Tot slot activeren de spelers de nachteigenschappen van karakters op schepen.

Aan het einde van de reis activeren de spelers ankereigenschappen op karakters en scoren ze hun buitfiches en dubloenen. Dan leggen ze die karakters, buitfiches en dubloenen af, zodat ze alleen nog de niet gespeelde handkaarten houden. Na de derde reis tonen de spelers hun eindscores om te bepalen wie voor altijd als rijkste piraat zal worden herinnerd.

SPEELMATERIAAL

Algemeen

1 speelbord



54 dubloenen
(kartonnen munten)



7 buittegels



48 buitfiches
(10 landkaarten,
8 vaten,
8 relikwieën,
6 sabels,
6 amuletten,
6 haken en 4 kisten)



1 buidel



1 "Zeecadet"-tegeltje
(2-spelersversie)



Iedere speler

40 karakterkaarten



1 scoreschijf



1 reputatiefiche



1 kerkhoftegeltje



VOORBEREIDING: VÓÓR ELK SPEL

Speelbord en buittegels/-fiches: leg het speelbord (het eiland) op tafel, waarbij de spelers één van deze varianten kiezen:

Kalm (☁): gebruik de kalme kant van het speelbord voor eenvoudige, vriendelijke eigenschappen.

Storm (⚡): gebruik de stormkant van het speelbord voor complexere, doortrapte eigenschappen.

Variabel: leg buittegels met een willekeurige kant naar boven op één van beide kanten van het speelbord om een wilde set te creëren (bedek daarbij de op het speelbord afgebeelde buittegels. In andere varianten worden deze tegels niet gebruikt. *Buittegels met het Automa-symbool* (🌀) worden uitsluitend in de soloversie gebruikt.

Doe alle buitfiches in de buidel.

Materiaal voor de spelers: iedere speler neemt een set van 40 oplopende karakterkaarten (schud deze niet), een bijbehorende scoreschijf (die op 0 staat) en een kerkhoftegelt. De scores op de schijven zijn open informatie.

Schud **alle 6** reputatiefiches (dus niet alleen die van de spelers in het spel) en leg deze willekeurig van links naar rechts op het reputatiespoor.

Spel met 2 spelers: bedek het tweede en derde veld van het eiland met de "Zeecadet"-tegelt. Leg de reputatiefiches van de actieve spelers willekeurig op het derde en vierde veld van het reputatiespoor (zie 🡞 op het speelbord) en leg de overige reputatiefiches op de andere velden.



STARTOPSTELLING BIJ 3 SPELERS (KALM)



VOORBEREIDING: VÓÓR ELKE REIS

Buitfiches: trek buitfiches uit de buidel en leg die open op de daarvoor bedoelde velden op het speelbord (elk veld stelt een dag van de komende reis voor en elk van de 3 reizen bestaat uit een verschillend aantal dagen). Op elke dag van de komende reis komen zoveel buitfiches te liggen als er spelers meedoen.



Spel met 2 spelers: leg op elk van de dagen van de komende reis 3 buitfiches.

Karakterkaarten: wijs een speler aan die zijn stapel karakterkaarten schudt en er 6 karakterkaarten uit trekt. Hij toont die aan de andere spelers, die dezelfde 6 kaarten uit hun stapel zoeken (het is handig als steeds dezelfde speler zijn kaarten schudt, zodat de stapels van de andere spelers op volgorde blijven liggen). Iedere speler neemt zijn 6 kaarten op handen.

De spelers houden na elke reis handkaarten over. Vóór elke volgende reis krijgen ze weer een set van 6 kaarten (die voor iedere speler gelijk is). Ze voegen de nieuwe kaarten aan hun hand toe.

Dubloenen: iedere speler neemt zoveel dubloenen (kartonnen munten: 🪙) als het getal onder zijn reputatiefiche op het reputatiespoor. Een speler mag zijn dubloenen niet voor de andere spelers geheim houden.

Buren

Sommige kaarten en buitfiches verwijzen naar een speler naast je. Het gaat dan om een speler die direct links of rechts van je zit.

SPELVERLOOP

Libertalia bestaat uit 3 reizen, die elk steeds 1 dag langer duren. De eerste reis duurt 4 dagen, de tweede 5 dagen en de laatste 6 dagen.

Elke dag kiezen alle spelers tegelijkertijd 1 karakterkaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer. Als alle spelers klaar zijn, draaien ze hun kaarten om en leggen deze van links naar rechts in oplopende volgorde (op basis van hun rang in de linkerbovenhoek, waarbij 1 de laagste en 40 de hoogste rang is) op het eiland. Als er gelijke kaarten zijn gespeeld, sorteert die dan op reputatie van de eigenaars (de speler met de hoogste reputatie legt zijn karakterkaart rechts).

Ga dan verder met de volgende fasen. In elke fase activeert een speler uitsluitend zijn eigen karakter. Hij **moet** alle betreffende eigenschappen activeren, tenzij expliciet het woord "mag" is gebruikt.

Daglicht (☀️): te beginnen met het meest linkse karakter (laagste rang) op het eiland en dan steeds verder naar rechts, activeert iedere speler de dageigenschappen van zijn karakter (indien aanwezig).

Avondschemer (🌙): te beginnen met het meest rechtse karakter (hoogste rang) op het eiland en dan steeds verder naar links, voert iedere speler met een karakter op het eiland de volgende stappen uit:

1. Hij neemt een buitfiche (indien aanwezig) van de huidige dag, tenzij zijn karakter anders aangeeft.
2. Heeft zijn karakter en/of het net genomen buitfiche avondschemereigenschappen, dan activeert de speler deze nu.
3. Ligt zijn karakter nog op het eiland, dan legt de speler het open in zijn schip (voor zich op tafel).

Liggen er na de avondschemerfase nog buitfiches op de huidige dag, doe deze dan weer in de buidel.

Nacht (🌑): alle spelers activeren tegelijkertijd alle nachteigenschappen van de karakters in hun schepen. Een speler mag zijn nachteigenschappen in een volgorde naar keuze uitvoeren.

Gebruik tijdens de reis uitsluitend kartonnen munten bij het verliezen of ontvangen van dubloenen (nooit de scoreschijf), ook als het aantal dubloenen van een speler onder 0 zou dalen. In dat geval kan hij niet meer verliezen dan hij heeft. De scoreschijf van een speler wordt uitsluitend aan het einde van een reis bijgewerkt.

Elke keer dat een speler opdracht krijgt om één van zijn karakterkaarten af te leggen, moet hij deze gedekt op zijn kerkhoftegels leggen. Hij mag de kaarten in zijn eigen kerkhof op elk moment bekijken.

2-SPELERSVERSIE

Leg in een spel met 2 spelers de "Zeecadet"-tegels op het tweede en derde veld van het eiland. Er zijn elke dag 3 buitfiches beschikbaar (in plaats van zoveel als het aantal spelers).

De spelers leggen hun gekozen karakterkaarten links of rechts van de "Zeecadet", rekening houdend met diens rang (20,5). Is het karakter van een speler het enige met een rang van 20 of lager, dan moet hij het op het veld direct links van de Zeecadet leggen. Is het karakter van een speler bij de avondschemer direct links van de Zeecadet, dan verwijdert zijn tegenstander net voordat de speler een buitfiche neemt 1 buitfiche van de huidige dag. Doe het verwijderde fiche zonder gevolgen in de buidel. De Zeecadet geldt als een karakter, maar wordt nooit afgelegd en kan niets nemen, ontvangen, verliezen of geven.



Voorbeeld: op dag 3 speelt Jamey een Bandiet (rang 6), Paolo een Smokkelaar (rang 13) en Megan ook een Smokkelaar (rang 13). Jamey's Bandiet heeft de laagste rang, dus die wordt helemaal links op het eiland gelegd. Paolo heeft een slechtere reputatie dan Megan, dus hij legt zijn Smokkelaar eerst. Daarna legt Megan haar Smokkelaar.



EINDE VAN EEN REIS

Na de nachtfase van de laatste dag van een reis voeren de spelers de volgende stappen uit:

Ankereigenschappen (⚓): iedere speler activeert alle ankereigenschappen op buitfiches en karakters in zijn schip in een volgorde naar keuze. Je mag dubloenen die je op dit moment verdient direct op je scoreschijf verwerken of daarmee wachten tot de volgende stap. Het is niet toegestaan om de volgorde van de eigenschappen zo te kiezen dat je vermijdt dat je tijdelijk minder dan 0 hebt.

Scoreschijven: iedere speler verhoogt zijn score (op zijn scoreschijf) met het aantal dubloenen dat hij heeft en legt zijn dubloenen dan af. Scoreschijven moeten altijd voor alle spelers zichtbaar zijn. Heeft een speler na de derde reis meer dan 99 punten, dan zet hij zijn scoreschijf op 99 en gebruikt hij dubloenen om extra punten aan te geven.

Volg aan het einde van de eerste en tweede reis de stappen van de voorbereiding voor de volgende reis (zie bladzijde 3). Het spel is afgelopen na afhandeling van de derde reis.

Buitfiches en karakters in schepen afleggen: tenzij anders op een karakter of buitfiche aangegeven, doen de spelers alle buitfiches terug in de buidel en leggen ze alle karakterkaarten in hun schepen op hun kerkhoven. Iedere speler houdt overige karakterkaarten in zijn hand. Op die manier kan het voorkomen dat spelers in de volgende reis karakters in hun hand hebben die bij andere spelers op hun kerkhof liggen.

Er zouden nu geen buitfiches meer op het speelbord moeten liggen, omdat niet geclaimde fiches aan het einde van de avondschemerfase in de buidel zijn gedaan. Is dat vergeten, doe die dan nu in de buidel.

REPUTATIE

Reputatie wordt gebruikt om gelijke standen op te lossen, vooral als meerdere spelers hetzelfde karakter spelen. Reputatie kan door buitfiches en karakters worden beïnvloed. Hoe verder naar rechts een fiche op het reputatiespoor ligt, hoe beter de reputatie van die speler is. **Voorbeeld:** Megan (groen) en Jamey (rood) spelen beiden een Verstekeling. Jamey's reputatiefiche ligt rechts van dat van Megan, dus Jamey legt zijn Verstekeling rechts van Megans Verstekeling op het eiland.



Als een speler reputatie ontvangt, schuift hij zijn reputatiefiche het betreffende aantal velden naar rechts, waarbij hij het/de fiche(s) dat/die hij passeert naar links schuift om ruimte voor zijn fiche te maken. **Voorbeeld:** Jamey's reputatiefiche (rood) ligt op het zesde veld van het reputatiespoor, Megans (groen) op het vijfde en Paolo's (blauw) op het derde. Paolo's Wapensmid geeft hem 2 reputatie, dus zijn fiche gaat naar het vijfde veld, terwijl Megans reputatiefiche naar het vierde veld teruggaat. Hetzelfde geldt als een speler reputatie verliest, maar dan in de andere richting.

Verliest een speler meer reputatie dan het spoor toestaat, dan verliest hij 1 voor elke reputatie die hij zou hebben verloren. Ontvangt hij meer reputatie dan het spoor toestaat, dan ontvangt hij 1 voor elke reputatie die hij zou hebben ontvangen. **Voorbeeld:** Jamey's reputatiefiche (rood) ligt helemaal rechts op het reputatiespoor en hij gebruikt een karakter dat hem 2 reputatie zou geven. Hij ontvangt dan 2 dubloenen.

Onder elk veld van het reputatiespoor staat een getal. Dit is het aantal dubloenen dat de eigenaar van het fiche aan het begin van een nieuwe reis ontvangt. Alle 6 velden van het reputatiespoor zijn altijd bezet, ongeacht het aantal spelers.

BUITFICHES EN -TEGELS

Alle buitfiches van een speler zijn open informatie. Als een eigenschap aangeeft dat een buitfiche tijdens de reis moet worden afgelegd, doe het dan terug in de buidel. Zo niet, dan blijft het fiche in de voorraad van de speler.

De eigenschappen van buitfiches staan op het speelbord (en op buittegels in de variabele variant). Buitfiches met avondschemereigenschappen worden uitsluitend geactiveerd als ze voor het eerst worden genomen, niet in volgende avondschemerfasen of als ze (als gevolg van een karaktereigenschap) aan een andere speler worden gegeven. Andere buitfiches hebben eigenschappen die in de nacht worden geactiveerd. Ankereigenschappen worden aan het einde van een reis geactiveerd.

Tenzij anders door de eigenschap van een karakter of buitfiche aangegeven (bijvoorbeeld de stormkant van de landkaarttegels), worden alle buitfiches aan het einde van een reis in de buidel teruggedaan.

EINDE VAN HET SPEL

Na de derde reis geven de scoreschijven de rijkste piraat aan. Deze speler is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de beste reputatie.

VERSCHILLEN T.O.V. DE OORSPRONKELIJKE EDITIE

Libertalia werd oorspronkelijk in 2012 bij een kleine buitenlandse uitgever gepubliceerd. Tien jaar later vieren we de basis van het originele ontwerp met een gereviseerde en uitgebreide editie inclusief volledig nieuw artwork. Met 40 karakters per speler, een reputatiesysteem om gelijke standen op te heffen, luxe buitfiches, een uitdagende soloversie en nog veel meer.

Hieronder volgt een overzicht van alles wat er ten opzichte van de oorspronkelijke versie is veranderd:

Meer karakters: er zijn nu 40 karakters in plaats van 30.

Eigenschappen van fiches: voor elk buitfiche is er nu een dubbelzijdige bijbehorende tegel, die de eigenschap van het fiche beschrijft. De spelers kunnen met kalme eigenschappen (eenvoudig en vriendelijk), stormeigenschappen (complex en doortrapt) of met een willekeurige combinatie van die twee spelen.

Karakters trekken en spelen: een speler start met 6 handkaarten en speelt er in de eerste reis maar 4. Hij krijgt daarna 6 nieuwe karakterkaarten en speelt er in de tweede reis 5. Tot slot krijgt hij weer 6 nieuwe karakterkaarten, waarvan hij er in de derde reis 6 speelt.

Reputatie: de oorspronkelijke spelregels voor het oplossen van gelijke standen is vervangen door een eenvoudig reputatiesysteem. Bij het spelen van gelijke karakterkaarten legt de speler met de betere reputatie zijn karakter verder naar rechts op het speelbord. Reputatie bepaalt ook met hoeveel dubloenen een speler aan het begin van een reis start.

Open en verborgen informatie: buitfiches zijn nu dubbelzijdig, waardoor ze niet geheim te houden zijn. Ze moeten op elk moment voor alle spelers zichtbaar zijn. Scoreschijven vervangen het scorespoor in het oorspronkelijke spel (maar moeten op elk moment voor alle spelers zichtbaar zijn).

Aflegstapel (kerkhof): iedere speler heeft één kerkhof, waar hij tijdens en aan het einde van een reis karakters aflegt. Sommige karakters beïnvloeden het kerkhof.

2-spelersversie: dankzij de "Zeecadet"-tegel (die een extra keuze toevoegt) voelt een spel met 2 spelers nu meer als een spel met 3 spelers (zonder dat de spelers een virtuele speler hoeven te leiden).

Soloversie: Libertalia is nu ook solitair te spelen. De spelregels daarvan staan in het Automa-spelregelboek.

	KALM
	STORM
	DAGLICHT
	AVONDSCHIMER
	NACHT
	ANKER
	DUBLOEN

Vóór elke reis

1. Leg buitfiches neer (1 per speler of 3 bij 2 spelers).
2. Ontvang dezelfde 6 karakterkaarten.
3. Ontvang dubloenen op basis van reputatie.

Einde van elke reis

1. Activeer ankereigenschappen (⚓) op karakters en buit.
2. Werk de scoreschijven bij en leg dubloenen af.
3. Leg buitfiches en karakters in schepen af.

Libertalia

DE WINDEN VAN GALECREST

AUTOMA

Deze spelregels introduceren een systeem om twee virtuele spelers aan Libertalia toe te voegen: Automa en de Kruimeldief. Deze kun je gebruiken om het spel solitair te spelen.

Opmerking van de auteurs: de naam "Automa" voor onze virtuele spelers stamt van het Italiaanse woord voor "automaton", dat we hebben gekozen omdat de eerste virtuele tegenstander voor het in Italië afspelende Viticulture was. De Kruimeldief kreeg zijn naam niet op die manier...

SPEELMATERIAAL

39 solokaarten



1 overzichtskaart



4 met een  gemarkeerde vervangende buittegels



© 2021 Stonemaier LLC
 Uitgever en distributeur: 999 Games b.v.
 Postbus 60230 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Auteur: Paolo Mori
 Illustraties: Lamaro Smith
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
 Alle rechten voorbehouden
 Made in China



LIB01-02865-2107

ALGEMENE SPELREGELS

De Automa en de Kruimeldief spelen volgens hun eigen eenvoudigere spelregels. Elke spelregel die hier niet expliciet wordt aangepast, blijft van kracht.

Automa

Automa is speltechnisch een speler met alles wat dat met zich meebrengt, met uitzondering van wat er in deze spelregels wordt aangepast.

De Kruimeldief

De Kruimeldief stelt een fractie van een speler voor. Hij is speltechnisch noch een speler, noch eigenaar van een karakter, maar het huidige door hem gespeelde karakter wordt als karakter op het eiland beschouwd.

De enige twee dingen die hij elke ronde doet, zijn het aan het eiland toevoegen van een karakter en het verwijderen van een buitfiche tijdens de avondschemerfase.

Hij heeft geen reputatiefiche en door hem gespeelde karakters worden bij een gelijke stand altijd links van de andere gelegd.

Voorbeeld: karakter 3, Bedelaar, heeft deze eigenschap:



Het meest rechtse karakter is door de Kruimeldief gespeeld. Dat wordt door de spelregel gekozen omdat het een karakter op het eiland is. Er gebeurt verder niets. Er worden geen dubloenen of reputatie verdeeld, omdat de kaart geen eigenaar heeft.

SOLOKAARTEN

De 39 solokaarten worden in 2 verschillende oriëntaties gebruikt. Deze laten zien of een kaart een **Automa-kaart** of een **Kruimeldiefkaart** is.

AUTOMA-KAART

Voorkant

Achterkant



KRUIMELDIEF-KAART

Voorkant

Achterkant



VOORBEREIDING

Karakter 37, Windninf, wordt in de soloversie niet gebruikt, maar je hoeft het niet uit je stapel te verwijderen.

Voorbereiding voor een 2-spelersversie met Automa als tweede speler en paars als spelerskleur. Pas onderstaande wijzigingen toe.

1. Gebruik de "Zeecadet"-tegels niet.
2. Vervang de haak-, sabel-, amulet- en vatbuittegels door de corresponderende vervangende buittegels van Automa.
3. Leg de buittegels zoals hieronder afgebeeld neer (de afbeelding toont de kalme kant):



4. Schud de solokaarten en leg die als **solostapel** op tafel (met de achterkant naar boven). Leg de stapel zo neer dat je de nummers erop goed kunt lezen.
5. Automa krijgt geen stapel karakterkaarten.
6. Leg jouw reputatiefiche en dat van Automa willekeurig op het 3^e en 4^e veld van het reputatiespoor (zoals in de voorbereiding van de spelregels voor 2 spelers).



Oriëntatie van de solostapel

VOORBEREIDING: VÓÓR ELKE REIS

1. Bepaal vóór elke reis de kaarten die je aan jouw hand en die van Automa toevoegt door de bovenste 6 kaarten van de solostapel om te draaien en ze als Automa-kaarten neer te leggen (paarse vlag linksboven). Vergeet niet de corresponderende kaarten uit jouw stapel te zoeken.

Tip van de auteurs: we raden aan om de eerste paar spellen de karaktereigenschappen van Automa niet nader te bestuderen. In de meeste gevallen zijn ze vrijwel identiek aan die op jouw kaarten.

2. Voeg de 6 kaarten aan de **hand van Automa** toe. Haar hand moet altijd als open horizontale rij worden neergelegd, waarbij de rangen van de karakters van links naar rechts oplopen.
3. Geef Automa dubloenen op basis van haar reputatie.

SPELVERLOOP

Kaart kiezen

Volg elke daglichtfase onderstaande procedure voor het kiezen van een kaart.

- Jij:** kies je kaart en leg deze op het eiland.
- Kruimeldief:** trek de bovenste kaart van de solostapel en leg deze volgens de gebruikelijke spelregels als Kruimeldiefkaart (oranje vlag linksboven) open op het eiland.
- Automa:**

a) Verdeel de buitfiches van de huidige dag in 3 categorieën:

- Goed:** 2 en (kist, haak en landkaart).
- Gemiddeld:** en (sabel, amulet en vat).
- Slecht:** (relikwie).

Opmerking van de auteurs: je hoeft deze categorieën niet uit je hoofd te leren.

b) Om de door Automa te spelen kaart te vinden, kijk je naar de bovenste kaart van de solostapel (maar trek deze niet). Ga van boven naar beneden door de rijen symbolen totdat je de eerste rij vindt die met de buitfiches van de huidige dag overeenkomt. Alle kaarten hebben dezelfde rijen symbolen:

- De eerste rij komt overeen met 3 buitfiches van dezelfde categorie, bijvoorbeeld (gemiddeld, gemiddeld, gemiddeld).
- De tweede rij komt overeen met welke combinatie met 2 slechte fiches dan ook, bijvoorbeeld .
- De derde rij komt overeen met welke combinatie dan ook met ten minste 1 slecht en ten minste 1 goed fiche, bijvoorbeeld .
- De vierde rij komt overeen met welke combinatie dan ook met ten minste 1 goed fiche, bijvoorbeeld .



De laatste rij komt overeen met welke combinatie dan ook met 1 slecht fiche. **Opmerking:** deze rij komt altijd overeen met alle resterende combinaties (slecht, gemiddeld, gemiddeld).

c) De symbolen in de rechterkolom van de tabel geven aan welke kaart Automa speelt.

Voorbeelden:

3 De pijl geeft aan dat je van links naar rechts telt, dus dit symbool geeft de derde kaart van links aan.

Meest rechtse kaart.

2 De tweede kaart van links met een -symbool onder zijn rang. Sla alle kaarten zonder over.

Heeft Automa minder kaarten in haar hand dan het aangegeven getal, tel dan zo ver mogelijk en stop aan het einde van de kaartenrij.

beschouwt uitsluitend kaarten met het -symbool. Als ze maar één handkaart met dit symbool heeft, speelt ze die. Heeft ze er geen, dan speelt Automa de meest rechtse kaart in haar hand.

d) Automa speelt de gekozen kaart. Leg deze volgens de gebruikelijke spelregels op het eiland.

Voorbeeld: Automa heeft deze handkaarten:



De buitfiches van de huidige dag zijn . Dat komt overeen met de categorieën goed, goed, slecht.

De bovenste kaart van de solostapel is hiernaast afgebeeld.

De eerste rij komt niet overeen, want de buitfiches komen niet allemaal uit dezelfde categorie.

De tweede rij komt niet overeen, want er is maar 1 slecht buitfiche.

De derde rij komt overeen, want er is 1 goed en 1 slecht buitfiche. Daarom speelt ze de tweede handkaart van rechts:



Zouden de buitfiches (goed, gemiddeld, gemiddeld) geweest zijn, dan zouden die met de vierde rij overeenkomen zijn (2). In dat geval had ze kaart 17 gespeeld, omdat die de tweede kaart van links met een -symbool is.



Daglicht (☀)

Handel de daglichtfase zoals gebruikelijk af. Pas de volgende wijzigingen toe:

Automa: heeft Automa's karakter op het eiland een dageigenschap die niet kan worden geactiveerd of niet tot een verandering van de status van het spel leidt, dan **stijgt de rang van haar karakter naar de op de kaart achter "Geen effect" aangegeven waarde**. Deze rangverandering vindt pas plaats aan het einde van de daglichtfase. Pas indien nodig de volgorde van de karakters op het eiland aan.

Opmerking: een verandering van de status van het spel omvat **elke** mogelijke verandering. Een speler die dubloenen ontvangt, reputatie verliest of een kaart aflegt gelden bijvoorbeeld allemaal als een verandering van de status van het spel.

Kruimeldief: activeert geen eigenschappen.

Avondschemer (🌅)

Handel de avondschemerfase zoals gebruikelijk af. Zowel Automa als de Kruimeldief neemt een buitfiche in de volgorde gebaseerd op de rangen van de gespeelde kaarten.

Automa: Automa neemt het beschikbare buitfiche dat op deze prioriteitenlijst het meest links staat en activeert de eigenschap ervan, indien van toepassing:



Dit is de volgorde waarin je de buittegels tijdens de voorbereiding hebt neergelegd. Zodra je deze volgorde uit je hoofd kent, kun je de buittegels ook zo neerleggen dat het artwork ervan met dat op het speelbord overeenkomt.

Als Automa op een ander tijdstip een buitfiche mag nemen, doet ze dat op dezelfde manier.

Kruimeldief: de Kruimeldief neemt een buitfiche volgens de prioriteitenlijst, ook als Automa deze ronde gewijzigde prioriteiten heeft. Doe het buitfiche van de Kruimeldief in de buidel zonder de eigenschap ervan te activeren.

Leg de door de Kruimeldief gespeelde kaart op de aflegstapel voor solokaarten.

Nacht (🌙)

Automa: activeert haar nachteigenschappen in oplopende rangorde, tenzij anders vermeld.

Kruimeldief: doet niets.

EINDE VAN EEN REIS

Automa: Automa activeert de eigenschappen van buitfiches zoals gebruikelijk. Zijn de stormversies van de landkaarten en kisten in het spel, dan activeert ze eerst de kisten.

De Kruimeldief: scoort niet.

KAARTVERDUIDELIJKING

De menselijke versie van kaart 26, Kok, zou in de soloversie voor verwarring kunnen zorgen:



In een spel met meer spelers zou de Kok door de stormkant van een haak kunnen worden afgelegd, maar de vervangende buittegels van Automa legt niets af, dus die situatie kan niet voorkomen.

Daarom neem je altijd een tweede buitfiche, indien aanwezig.

MOEILIKHEIDSGRADATIES

Je kunt de moeilijkheidsgraad aanpassen door in de voorbereiding meer startpunten aan jezelf of aan Automa te geven.

NIVEAU	JOUW PUNTEN	AUTOMA'S PUNTEN
Landrot (zeer eenvoudig)	20	0
Deugniet	10	0
Piraat (normaal)	0	0
Kapitein	0	8
Ijzervreter	0	20
Arrrr-gh! (gevorderd)	0	34