

PORT ROYAL

Big Box

Alle avonturen in één oogopslag

Wil je het klassieke Port Royal spelen? Of liever samen tegen de tijdstapel? Wellicht een lange campagne of misschien gewoon een kort spelletje voor een verfrissende teug zeelucht?

Hieronder vind je een samenvatting van de verschillende versies uit deze Port Royal Big Box. Daarin staan de belangrijkste spelregels en herinneringen aan eventuele aanpassingen daarop. Heb je een variant nog nooit gespeeld, dan kun je vóór het eerste spel beter de complete spelregels lezen.

Port Royal - Basisspel

Spelregels: bladzijden 4-9 | 2-5 spelers | 20-50 min. | Leeftijd: 8-99

Competitief

Uit te breiden met de kaarten uit *Hijs de Zeilen!* (uitsluitend de kaarten met een ⬇ in de linkeronderhoek) en *Nog één functie erbij dan...* (uitsluitend de schepen en de karakters).

- Doen er **5 spelers** mee, gebruik dan de speciale expeditiekaart.
- Iedere speler krijgt 3 munten.
- Fase "Ontdekken": trek kaarten van de gedekte stapel en leg die open in het havenaanbod, maar leg expeditiekaarten gescheiden daarvan neer. Handel getrokken belastingverhogingskaarten direct af.
- Liggen er 2 schepen van **dezelfde kleur** in het havenaanbod: leg alle kaarten uit het havenaanbod

af en er volgt geen fase "Handelen & ronselen" (schepen kunnen met zwaarden worden verjaagd om dit te voorkomen).

- Fase "Handelen & ronselen": de actieve speler neemt **1 of meer kaarten** uit het havenaanbod (afhankelijk van het aantal verschillend gekleurde schepen in het aanbod).
 - 0-3 verschillend gekleurde schepen: 1 kaart
 - 4 verschillend gekleurde schepen: 2 kaarten
 - 5 verschillend gekleurde schepen: 3 kaarten
- Iedere andere speler mag in beurtvolgorde 1 kaart nemen (en betaalt dan **1 munt** aan de actieve speler).
- Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler **12 of meer invloedspunten heeft**.

Port Royal - Hijs de Zeilen!

Spelregels: bladzijden 7 & 9 | 2-4 spelers | 15-30 min. | Leeftijd: 8-99

Competitief

- **Belastingverhoging** bij 9 of meer munten: verlaag munten tot 8. Daarna krijgt de speler met de minste invloed 1 munt.
- **Geen** expedities
- Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler **8 of meer invloedspunten heeft**.

Port Royal – Nog één functie erbij dan...

Spelregels: bladzijden 10-13 | 1-5 spelers | 20-50 min. | Leeftijd: 8-99

Competitief (2-5 spelers)

- Verwijder de 2 functies met blauwe zegels uit het spel en draai dan 4 functies open.
- Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler **12 of meer invloedspunten** heeft.

Competitief, coöperatief en solo

- Functies (max. 3) als actieve of niet-actieve speler vervullen: munten en invloedspunten ontvangen (1 invloedspunt voor je tweede functie en 2 invloedspunten voor je derde functie).

Coöperatief (2-5 spelers) en solo

- Draai afhankelijk van het aantal spelers functies om:

Speler	1	2	3	4	5
Functies	3	5	7	9	11

- Vorm een tijdstapel (13 speelkaarten + kaarten gelijk aan de som van de cijfers in de zegels + 1 kaart voor elke verschillende letter op de zegels), kies de moeilijkheidsgraad en verwijder kaarten, indien nodig.
- Draai aan het begin van elke beurt de eerste kaart van de tijdstapel om.

- Zorg ervoor dat alle functies zijn vervuld voordat de tijdstapel leeg is.

Hoe goed heb je gepresteerd?

0-1 punten	Landrot
2-3 punten	Matroos
4-5 punten	Piraat
6-7 punten	Kapitein
8+ punten	Heerser aller zeeën

Port Royal – Het avontuur begint

Spelregels: bladzijden 14-20 | 1-4 spelers | 20-50 min. | Leeftijd: 8-99

- Schud de kaarten van het basisspel en schud de nieuwe speelkaarten **niet**. Leg beide stapels op tafel.
- Verdeel karakter- en kroonkaarten.
- Leg de stapel verhaalkaarten op tafel (schud deze stapel niet!)
- Vorm de stapel gebeurtenissen: neem x kaarten (zie tabel hieronder) met nummer 0 en schud bij 1 of 2 spelers de kaart met nummer 1 er doorheen. Schuif de kaart met nummer 2 daarna onder de stapel.

	1 speler	2 spelers	3 spelers	4 spelers
Coöperatief	1	1	2	3
Competitief	-	3	4	4

- Fase 0: draai de bovenste gebeurtenis om en voer die (zoals aangegeven) direct, in *fase 1* of in *fase 2* uit.

- Volbreng missies en leg er een markeersteen van je karakterkaart op.

- **Einde van de maand**-gebeurtenis: voer de *Einde van de maand*-gebeurtenis op de als laatste getoonde missie uit.

- Schepen met voorwerpen: handelen of een schip in je persoonlijke voorraad leggen.

- **Einde van het spel voor de coöperatieve en solo-varianten:** het spel eindigt direct als kaart 9 naar de "coöperatieve overwinning" verwijst (start bij mislukking de volgende poging met 3 munten extra).

- **Einde van het spel voor de competitieve variant:** Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler zijn trofee heeft getoond en 12 of meer invloedspunten heeft.

- Voorbereiding van het **variabele competitieve spel** (als je het avontuur hebt voltooid): gebruik 4 van de 15 missiekaarten met een rode ster en vervang in de stapel gebeurteniskaarten kaart 2 door kaart 3.

PORT ROYAL

Big Box

Spelregels



Levendigheid is troef in de haven van Port Royal en iedereen hoopt de deal van zijn leven te sluiten. Maar riskeer niet teveel, want dan zeil je met lege handen weg. Verzeker je van de gunsten van gouverneurs en admiraals, ronsel piraten en neem passagiers aan boord. Bewijs jezelf als betrouwbare partner of word juist een bittere concurrent. Volg de verleiding van expedities en accepteer functies om je invloed te vergroten, of beleef een avontuurlijk verhaal in 5 hoofdstukken.

Spelmateriaal

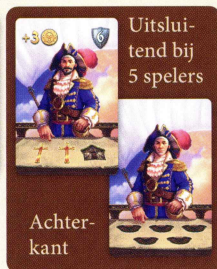
Port Royal – Basisspel (2-5 spelers)

120 speelkaarten, waaronder:

60 karakters (sommige zijn gelijk met uitzondering van ronselkosten en aantal invloedspunten):



6 expedities



4 belastingverhogingen



(2 per soort)

Achterkant

50 schepen, 10 per kleur



Promokaarten: Gokker

4 kaarten



Deze 4 kaarten zijn in de rechteronderhoek met een **P** gemarkeerd.

Historische achtergrond

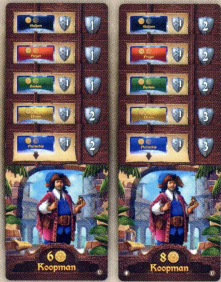
Port Royal vindt plaats in een fictieve wereld die op het werkelijke Caribisch gebied uit de 16^e en 17^e eeuw is gebaseerd. Port Royal was een bestaande stad, die in 1518 in Jamaica werd gesticht en in 1692 door een aardbeving grotendeels werd verwoest. De geschiedenis ervan heeft een duidelijke link met kolonialisme, een zwart hoofdstuk van de Europese geschiedenis.

Voor meer en gedetailleerde informatie over dit onderwerp verwijzen we naar deze internetpagina:

https://nl.wikipedia.org/wiki/Europese_kolonisatie_van_Amerika

Port Royal - Hijs de Zeilen! (2-4 spelers) – Een zelfstandig spel, dat met het basisspel kan worden gecombineerd.

60 speelkaarten, waaronder:



10x
Koopman

32 karakters
(Sommige zijn gelijk met uitzondering van
ronselkosten en aantal invloedspunten):



10x
Matroos



2x
Piraat



10x Passagier
(5 mannelijke en
5 vrouwelijke)

3 belastingverhogingen



25 schepen, 5 per kleur



2x1	2x1	2x1	2x1	2x2
2x2	1x2	1x3	1x3	1x4
1x4	2x5	2x5	1x6	1x7
			1x	1x

De kaarten voor *Port Royal - Hijs de Zeilen!* zijn in de rechteronderhoek met **U** gemarkeerd.

Uitbreiding: Nog één functie erbij dan... (1-5 spelers)



5x
Klerk



4x
Kanonnier



5x
Viceadmiraal

10 schepen, 2 per kleur



2x	1x	1x	1x	2x
4x	5x	3x	6x	

18 functies



De kaarten voor *Nog één functie erbij dan...* zijn in de rechteronderhoek met **A** gemarkeerd.

Voor deze uitbreiding heb je ten hoogste 15 markeerstenen nodig: 3 per spelerskleur.



Uitbreiding: Het avontuur begint... (1-4 spelers)

5 dubbelzijdige karakterkaarten



4 kroonkaarten



1 dubbelzijdige overzichtskaart
Coöperatieve overwinning



16 gebeurtenissen



Voorfront Achterkant

39 speelkaarten



Voorfront

Achterkant

55 verhaalkaarten



Voorfront: verhaal

Achterkant: missie

Voor deze uitbreiding heb je ten hoogste 20 markeerstenen nodig: 5 per spelerskleur.



Aanwijzingen met betrekking tot het opruimen van het spel

De 3 vakken beneden zijn bedoeld voor de volgende kaarten: links die van het basisspel, in het midden die van *Nog één functie erbij dan...* en rechts die van *Het avontuur begint...*

In de bovenste helft is het linkervak voor *Hijs de Zeilen!* en daarnaast de *promokaarten*. In het rechtervak passen de markeerstenen en de functiekaarten van *Nog één functie erbij dan...* erboven.

Het basisspel

Vorbereiding

Verwijder bij **minder dan 5 spelers** de speciale expeditiekaart (zonder munt op de achterkant) uit het spel. Leg deze expeditiekaart in een spel **met 5 spelers** open midden op tafel.

Schud alle resterende kaarten en leg deze als **gedekte stapel** op tafel. Laat naast de gedekte stapel ruimte voor een aflegstapel. Iedere speler krijgt nu 3 kaarten van de stapel, die hij als munten voor zich neerlegt.

Belangrijke opmerkingen met betrekking tot de kaarten: de voorkanten van de kaarten tonen verschillende schepen, karakters, belastingverhogingen en expedities. Op de achterkant van elke kaart staat een munt. Elke keer dat een speler munten ontvangt, trekt hij het betreffende aantal van de gedekte stapel en legt deze gedekt (zodat de munt zichtbaar is) voor zich neer. Hij mag nooit de voorkant bekijken van kaarten die munten voorstellen. Elke kaart is 1 munt waard.



Kort speloverzicht

De spelers proberen munten te verzamelen om verschillende karakters te kunnen ronselen. Deze geven je permanente voordelen in het spel.

Daarnaast leveren ze net als expedities invloedspunten op, die jou naar de winst in *Port Royal* kunnen leiden.

Spelverloop

De speler die als laatste een haven heeft bezocht, wordt startspeler (en de eerste actieve speler). De actieve speler voert in zijn beurt 2 fasen in de aangegeven volgorde uit. Soms vervalt de tweede fase. Is er wel een tweede fase, dan mag, nadat de actieve speler zijn beurt heeft afgerond, iedere andere speler (met de klok mee vanaf de actieve speler) ook iets doen. Daarna wordt de speler links van de actieve speler de nieuwe actieve speler

Dit zijn de 2 fasen:

1. **Ontdekken:** trek kaarten van de gedekte trekstapel en leg deze in het havenaanbod.
2. **Handelen & ronselen:** neem kaarten uit het havenaanbod.


1. Ontdekken




De actieve speler trekt 1 kaart van de gedekte stapel en legt deze open midden op tafel. Dit is de eerste kaart van het havenaanbod. Hij kiest nu of hij stopt of nog een kaart trekt (en open op tafel legt). Dit gaat zo door totdat hij vrijwillig stopt of er 2 schepen van dezelfde kleur in het havenaanbod liggen. Gebeurt dit laatste, dan is de beurt van de speler direct afgelopen (er volgt geen fase 2, zie ook blz. 5). Stopt hij vrijwillig, dan begint fase 2.

Er zijn 4 verschillende soorten kaarten:

- **Karakters**
- **Schepen**
- **Expedities**
- **Belastingverhogingen**

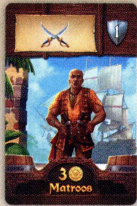
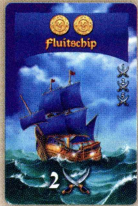
Is de getrokken kaart een **karakter**, dan gaat de kaart altijd naar het **havenaanbod**. Ieder karakter heeft een eigenschap, die aan de bovenkant van de kaart is aangegeven. Daarnaast toont de kaart een

schild  met een aantal invloedspunten. Op blz. 8 en 9 bevindt zich een overzicht van alle eigenschappen van karakters.

Is de getrokken kaart een **schip**, dan kiest de speler of hij het in het **havenaanbod** legt (als mogelijke inkomstenbron) of het te **verjagen** (op de aflegstapel leggen). Om een schip te mogen verjagen, moet de actieve speler 1 of meer "**Matrozen**" en/of "**Piraten**" voor zich hebben liggen. Daarnaast moet het aantal zwaarden  op zijn kaarten gelijk of groter zijn dan het aantal zwaarden  op het te verjagen schip. Heeft hij niet voldoende zwaarden, dan mag hij het schip niet verjagen en gaat het naar het havenaanbod. De actieve speler mag uitsluitend een net getrokken schip verjagen. Een schip met een schedelsymbool  kan nooit worden verjaagd.

De speler hoeft gebruikte zwaarden niet af te geven. Deze kunnen tijdens een beurt meermaals worden gebruikt.

Opmerking: elk schip toont het aantal mogelijke zwaarden dat schepen van die kleur kunnen hebben.



Voorbeeld: Alex wil het fluitschip met 2 zwaarden verjagen. Omdat zijn matroos hem 1 zwaard geeft en zijn piraat daar 2 zwaarden toevoegt, heeft hij een totaal van 3 zwaarden voldoende is. Hij kan het fluitschip naar de aflegstapel verjagen.

Is de getrokken kaart een **expeditie**, leg het dan midden op tafel, maar **gescheiden** van het **havenaanbod**. Een expeditie blijft op tafel liggen totdat deze door een **actieve** speler wordt opgeëist.

Om een expeditie te **mogen opeisen**, moet een speler **karakters met corresponderende eigenschappen** (zie de symbolen onderaan de expeditiekaart) voor zich hebben. Hij legt deze op de aflegstapel en neemt de betreffende expeditie, die hij voor zich legt. Hij ontvangt daarnaast het op de expeditie aangegeven aantal munten. De actieve speler mag op elk moment tijdens zijn beurt zoveel expedities opeisen als hij kan.



Voorbeeld: Dirk is de actieve speler en wil de expeditie met 2 munten opeisen. Hij legt zijn priester en manusje-van-alles af. Hij ontvangt de expeditiekaart en 2 munten (van de gedekte stapel).

Is de getrokken kaart een **belastingverhoging**, dan moet iedere speler die 12 of meer munten heeft de helft ervan (naar beneden afgerond) op de aflegstapel leggen (een speler met 12 of 13 munten verliest er bijvoorbeeld 6). Daarna krijgt de speler met de **meeste zwaarden** of de speler met de **minste invloedspunten** (afhankelijk van de getrokken belastingverhogingskaart) 1 munt. Bij een gelijke stand (als bijvoorbeeld niemand nog zwaarden of invloedspunten heeft) krijgt ieder van hen 1 gouden munt.

Leg de belastingverhogingskaart na afhandeling ervan op de aflegstapel en vervolg het spel.



Hier krijgt de speler met de minste invloedspunten 1 munt.



Hier krijgt de speler met de meeste zwaarden 1 munt.

Een speler mag altijd vrijwillig stoppen en naar fase 2 gaan. Zodra een speler met fase 2 is begonnen, mag hij **niet** meer terug naar fase 1.

Een speler mag met **fase 1** doorgaan totdat hij een **schip** trekt van een **kleur die al in het havenaanbod ligt** dat hij **niet kan verjagen**. In dat geval moet hij alle kaarten **uit het havenaanbod** op de **aflegstapel** leggen. Onthoud dat expedities geen onderdeel van het havenaanbod zijn en dus niet worden afgelegd.

Dat betekent dat **Fase 2: Handelen & ronselen** vervalt. In plaats daarvan krijgt iedere speler voor elke "Paljas" in zijn voorraad 1 munt. De actieve speler mag in zijn beurt nog wel expedities opeisen.

De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler en vervolgt het spel met **Fase 1: Ontdekken**.

Is de gedekte stapel uitgeput, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.



2. Handelen & ronselen

De **actieve speler** mag in deze fase **1, 2 of 3 kaarten** uit het havenaanbod **nemen**. Daarna krijgt **iedere andere speler** met de klok mee de kans om **1 kaart** uit het havenaanbod te **nemen**. Het aantal kaarten dat de actieve speler mag nemen hangt af van het aantal verschillende kleuren schepen in het havenaanbod:

- 0-3 verschillende kleuren schepen: de actieve speler neemt 1 kaart uit het havenaanbod.
- 4 verschillende kleuren schepen: de actieve speler neemt 2 kaarten uit het havenaanbod.
- 5 verschillende kleuren schepen: de actieve speler neemt 3 kaarten uit het havenaanbod.

Een speler kiest kaarten één voor één, waardoor hij de eigenschap van een gekozen kaart al mag gebruiken voordat hij een nieuwe kaart kiest.

Handelen

De speler **neemt 1 schip** uit het havenaanbod en legt het op de aflegstapel. Hij **ontvangt** direct het op het schip aangegeven aantal munten.



Voorbeeld: Thomas neemt het fluitschip uit het havenaanbod en legt het af. Hij ontvangt 2 munten.



Ronselen

Een speler die een **karakter** uit het havenaanbod wil **nemen**, moet het onderaan de kaart aangegeven aantal **munten betalen**. Hij legt het karakter daarna open (in zijn **persoonlijke voorraad**) voor zich neer. Vanaf nu mag hij de bovenaan de kaart aangegeven **eigenschap gebruiken** (zie blz. 8 en 9 van deze spelregels).



Voorbeeld: Erik ronselt een matroos. Hij betaalt 3 munten (gaan op de aflegstapel) en legt de matroos open voor zich neer.

Nadat de actieve speler 1 of meer kaarten heeft genomen (schepen en/of karakters), mag iedere andere speler (met de klok mee) volgens dezelfde spelregels 1 kaart uit het havenaanbod nemen, indien mogelijk. Een speler die hier gebruik van maakt moet echter **1 munt aan de actieve speler betalen**. Wil de speler een schip nemen, dan mag hij de munt uit de inkomsten van het schip betalen. Wil hij een karakter nemen, dan moet hij eerst de munt aan de actieve speler betalen. Hij moet daarna genoeg munten overhouden om het karakter te kunnen ronselen.

Nadat alle spelers de kans hebben gehad om een kaart te nemen, leggen de spelers alle overgebleven kaarten van het havenaanbod op de aflegstapel. Het is mogelijk dat er te weinig kaarten in het havenaanbod liggen om alle spelers de kans te geven er één te nemen.

De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler en vervolgt het spel met *Fase 1: Ontdekken*.



Voorbeeld: Erik is aan de beurt. Hij heeft in fase 1: Ontdekken 5 kaarten betrokken. 4 ervan waren schepen van verschillende kleuren. Hij mag daarom 2 kaarten uit het havenaanbod nemen. Eerst neemt hij een schip, waarvoor hij 3 munten ontvangt. Hij gebruikt de munten direct om een karakter te ronselen. Nu mogen de andere spelers 1 kaart nemen. Alex wil één van de overgebleven schepen en ontvangt het op het schip aangegeven aantal munten. Daarna betaalt hij ter compensatie 1 munt aan Erik. Nadat ook de andere spelers de kans hebben gehad om een kaart te nemen, leggen de spelers de resterende kaarten af.

Einde van het spel

Als één van de spelers **12 of meer invloedspunten** voor zich heeft liggen, **eindigt het spel nadat** de speler rechts van de startspeler ook in de huidige ronde actieve speler is geweest (heeft deze speler in zijn beurt 12 invloedspunten bereikt, dan is het spel na zijn beurt direct afgelopen).

De speler met de **meeste invloedspunten** aan het einde van het spel **wint**. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste munten. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

Variant "Einde van het spel"

Als één van de spelers 12 of meer invloedspunten **en** ten minste 1 expeditie voor zich heeft liggen, **eindigt het spel nadat** de speler rechts van de startspeler ook in de huidige ronde de actieve speler is geweest.

De speler met de meeste overwinningpunten en ten minste 1 expeditie aan het einde van het spel wint. Verder blijven alle spelregels gelijk.

Port Royal - Hijs de Zeilen!

Port Royal - Hijs de Zeilen! is een opzichzelfstaande vlotte en vereenvoudigde variant voor **2-4 spelers**. Ideaal voor op reis of om nieuwe landrotten in de wereld van handelen en ronselen te introduceren. Je kunt er ook voor kiezen om een paar van deze kaarten bij het basisspel te doen om meer afwisseling aan je gebruikelijke Port Royal-avonturen toe te voegen!

Port Royal - Hijs de Zeilen! met het basisspel combineren: voeg alle Port Royal - Hijs de Zeilen!-kaarten met een  in de linkeronderhoek aan het basisspel toe. Deze bestaan uit 5 kooplieden, 5 passagiers en 10 schepen.

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas **de volgende wijzigingen toe:**

Kort speloverzicht

In tegenstelling tot het basisspel zijn er **geen expedities**. De spelers moeten voldoende munten met schepen verdienen, zodat ze matrozen, piraten, kooplieden en passagiers kunnen ronselen om de meeste invloedspunten te verzamelen.

Spelverloop

Handelen & ronselen werkt op dezelfde manier als in het basisspel met 2 uitzonderingen: negeer de spelregels voor **expedities** en gebruik de nieuwe spelregels voor **belastingverhogingskaarten**:



Als de actieve speler een belastingverhogingskaart trekt, moet iedere speler met **9 of meer munten** in zijn voorraad er zoveel afleggen dat hij **er nog 8 overhoudt**. Daarna krijgt de speler met de **minste invloedspunten 1 munt**. Bij een gelijke stand krijgt ieder van hen 1 munt (ook als deze spelers nog geen invloedspunten hebben).

Einde van het spel

Als één van de spelers **8 of meer invloedspunten** voor zich heeft liggen, **eindigt het spel nadat** de speler rechts van de startspeler ook in de huidige ronde de actieve speler is geweest.

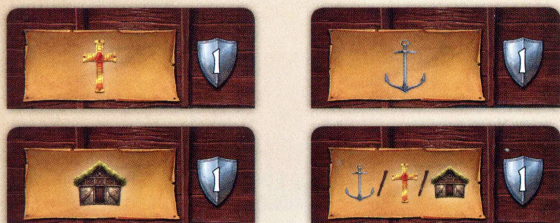
De speler met de **meeste invloedspunten** aan het einde van het spel **wint**. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste munten. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.



Karaktereigenschappen

De eigenschappen van een karakter zijn aan de bovenkant van de kaart in een kader weergegeven. Het aantal invloedspunten dat de kaart waard is, staan in het schild  rechts van het kader. Je mag de eigenschappen van alle karakters die voor je liggen op elk moment dat je aan de beurt bent (het is niet van belang of je al dan niet de actieve speler bent) gebruiken. Eigenschappen van kaarten zijn cumulatief. **Voorbeeld:** een speler die 2 jonkvrouwen heeft, krijgt 2 munten korting bij het ronselen van een karakter.

Priester / Kapitein / Pionier (5 van elk) / Manusje-van-alles (3)



Deze kaarten dienen om expedities te kunnen houden (vandaar de iets donkerdere kleur), maar zijn ook elk 1 invloedspunt waard. Het manusje-van-alles is een joker en kan worden afgelegd in plaats van een pionier, kapitein of priester.

Handelaar (2 per kleur)



De speler krijgt bij het nemen van een schip 1 munt extra voor elke handelaar die hij van de betreffende kleur in zijn persoonlijke voorraad heeft.

Admiraal (6)



Elke keer dat een speler aan het begin van zijn beurt in fase 2: Handelen & ronselen kaarten mag nemen en er 5 of meer kaarten in het havenaanbod liggen, krijgt hij direct 2 munten per admiraal in zijn voorraad. Belastingverhogings- en expeditiekaarten gelden niet als kaarten in het havenaanbod.

Ook een niet-actieve speler krijgt 2 munten voor elke admiraal in zijn voorraad als er aan het begin van zijn beurt 5 of meer kaarten in het havenaanbod liggen.

Een net geronselde Admiraal levert niet direct munten op (na het ronselen van de admiraal is het niet meer de start van zijn beurt).

Paljas (5)

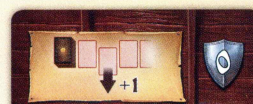


Elke keer dat een speler aan het begin van zijn beurt in fase 2: Handelen & ronselen een kaart mag nemen en er op dat moment geen kaarten in het havenaanbod liggen, krijgt hij direct 1 munt per paljas in zijn persoonlijke voorraad. Belastingverhogings- en expeditiekaarten gelden niet als kaarten in het havenaanbod.

Vervalt fase 2: Handelen & ronselen van de actieve speler, dan krijgt iedere speler (ook eventueel de actieve speler) 1 munt per paljas in zijn persoonlijke voorraad.

Een net geronselde Paljas levert niet direct munten op (na het ronselen van de paljas is het niet meer de start van zijn beurt).

Gouverneur (4)



Elke keer dat een speler aan het begin van zijn beurt in fase 2: Handelen & ronselen kaarten mag nemen, mag hij er voor elke gouverneur in zijn voorraad 1 meer uit het havenaanbod nemen (volgens de gebruikelijke spelregels). Is hij niet de actieve speler, dan moet hij de actieve speler voor elke kaart die hij neemt 1 munt betalen.

Een net geronselde Gouverneur levert niet direct munten op (na het ronselen van de gouverneur is het niet meer de start van zijn beurt).

Jonkvrouw (4)



De speler krijgt voor elke jonkvrouw in zijn voorraad 1 munt korting op het ronselen van een karakter. De kosten kunnen nooit onder 0 dalen.



**Matroos (10) & Piraat (3) PLUS
Matroos (10) & Piraat (2)
uit *Hijs de Zeilen!***



Met de afgebeelde zwaarden kan de speler schepen verjagen (zie fase 1: *Ontdekken*).

**Koopman
(2 per kleur, alleen in *Hijs de Zeilen!*)**



Elke keer dat een speler in fase 2: *Handelen & ronselen* met een **schip van dezelfde kleur** als één van zijn kooplieden handelt en er munten mee verdient, schuift hij het schip onder de betreffende koopman in plaats van het af te leggen. Elk van deze schepen is invloedspunt waard.

Passagier (10)



Passagiers hebben geen eigenschappen, maar zijn wel invloedspunten waard.

Promo "Gokker" (4)



De *Gokker* beproeft zijn geluk meer dan anderen. Ook al ben je zelf geen gokker, dan nog geeft deze kaart je spel een boost. Voeg indien gewenst de *Gokker* aan de kaarten van het basisspel toe.

De **actieve speler mag** op elk moment in fase 1: *Ontdekken* **eenmaal** zijn gokker gebruiken om 4 kaarten tegelijk van de gedekte stapel te trekken en deze in het havenaanbod te leggen. Hij mag er geen kaarten van verjagen, maar eventuele belastingverhogingskaarten worden wel afgehandeld.

Bevat het havenaanbod nu:

- ten minste 2 schepen van dezelfde kleur, dan moet de speler zijn beurt zonder effect beëindigen. Zoals gebruikelijk vervalt dan fase 2: *Handelen & ronselen*.
- uitsluitend schepen van verschillende kleuren (en eventuele andere kaarten), dan moet hij fase 1: *Ontdekken* **beëindigen** en met fase 2: *Handelen & ronselen* beginnen. Hij mag in deze fase dan 1 kaart extra nemen (volgens de gebruikelijke spelregels).

Uitzondering: heeft een speler 2 of meer gokkers, dan mag hij ervoor kiezen om een volgende direct na afhandeling van de vorige gokker te gebruiken. Na afhandeling van de gokkers **moet hij dan echter doorgaan** naar fase 2: *Handelen & ronselen* (mits er natuurlijk uitsluitend schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod liggen).

Nog één functie erbij dan...

Port Royal – Nog één functie erbij dan... is een uitbreiding op Port Royal voor 1-5 spelers. Om deze te spelen is het basisspel vereist. We raden aan om het basisspel een paar keer te spelen alvorens de nieuwe onderdelen toe te voegen.

Het basisspel met *Nog één functie erbij dan...* combineren

De spelers kunnen de nieuwe karakters en schepen aan het basisspel toevoegen zonder de functiekaarten te gebruiken. Willen ze echter met de functies spelen, dan moeten ze ook de nieuwe karakters en schepen gebruiken.

Karaktereigenschappen

Klerk (1 per scheepskleur)



Voor elke klerk waarvan de kleur overeenkomt met die van een **schip** waarmee een speler tijdens *fase 2: Handelen & ronselen* handelt, mag hij volgens de gebruikelijke regels 1 extra kaart uit het havenaanbod nemen (is hij niet de actieve speler, dan moet hij zoals gebruikelijk 1 munt per kaart aan de actieve speler betalen).

Kanonnier (4)



Elke keer dat een speler aan de beurt is om in *fase 2: Handelen & ronselen* kaarten te nemen, ontvangt hij voor elke kanonnier in zijn voorraad direct zoveel munten als er aan het begin van zijn beurt schepen in het havenaanbod liggen minus 1.

Een net geronselde *Kanonnier* levert niet direct munten op (na het ronselen van de kanonnier is het niet meer de start van zijn beurt).

Viceadmiraal (5)



Elke keer dat een speler aan de beurt is om in *fase 2: Handelen & ronselen* kaarten te nemen en liggen er aan het begin van zijn beurt **3 of 4 kaarten in het havenaanbod**, dan **krijgt hij direct 1 munt per viceadmiraal in zijn voorraad**. *Belastingverhogings- en expeditiekaarten gelden niet* als kaarten in het havenaanbod.

Ook een niet-actieve speler krijgt 2 munten voor elke viceadmiraal in zijn voorraad als er aan het begin van zijn beurt 3 of 4 kaarten in het havenaanbod liggen.

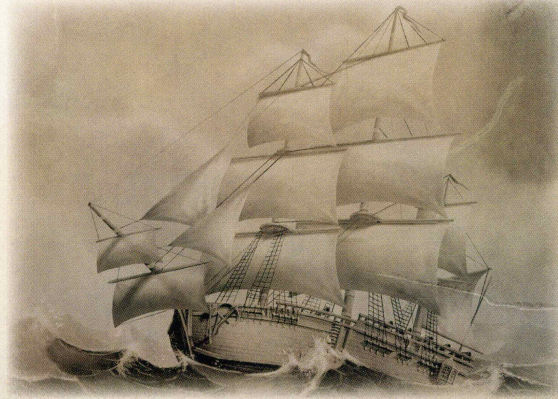
Een net geronselde *Viceadmiraal* levert niet direct munten op (na het ronselen van de viceadmiraal is het niet meer de start van zijn beurt).



Nieuwe schepen

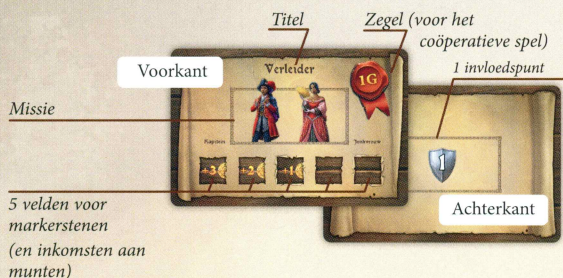


Deze uitbreiding introduceert **2 nieuwe schepen** per kleur. Eén schip per kleur heeft ook een nieuw effect: Naast het ontvangen van 3 munten bij het nemen van dit schip **kiest de speler 1 andere speler, die ook 1 munt krijgt** (deze munten komen zoals gebruikelijk van de trekstapel en een niet-actieve speler moet bij het nemen van dit schip zoals gebruikelijk 1 munt aan de actieve speler betalen). Negeer in de solovariant de munt voor een andere speler. Je neemt dan uitsluitend de 3 munten.



De functies

Spelen de spelers met de functies, dan hebben ze alle kaarten uit het basisspel en de uitbreiding *Nog één functie erbij dan...* nodig. Schud alle karakters, schepen, expedities en belastingverhogingen door elkaar om de trekstapel te vormen en leg de functies op tafel. Iedere speler neemt 3 markeerstenen in 1 kleur naar keuze.



Bepaal de te spelen variant:

- In de **competitieve** variant zijn functies een bron van extra invloedspunten.
- In de **coöperatieve** variant kun je solo of als team proberen om zoveel mogelijk functies te vervullen om Heerser aller Zeeën te worden, maar de tijd loopt!

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, maar pas de volgende wijzigingen toe:



Competitieve variant

Doe eerst de 2 witte functies met het blauwe zegel in de doos. Deze zijn uitsluitend voor het coöperatieve spel bedoeld. Schud de overige 16 functies. Trek de **bovenste 4** en leg deze **open** naast elkaar op tafel. Leg de gedekte stapel functies ernaast. Negeer in deze variant de zegels in de rechterbovenhoek. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Daarnaast kunnen de spelers functies vervullen.

Om **een functie te vervullen**, moet de speler de bijbehorende **missie uitvoeren** (zie blz. 13 voor details). Hij mag dat op elk moment doen als hij als actieve of niet actieve speler **aan de beurt** is. Hij legt dan één van zijn markeerstenen op het meest linkse vrije muntenveld van de betreffende functie. Deze blijft daar tot het einde van het spel liggen. Een speler mag een functie niet meer dan één keer vervullen, maar meerdere spelers kunnen dezelfde functie vervullen.

Meestal krijgt de speler direct munten van de trekstapel. Wie een functie eerder vervult, krijgt er meer. Een speler die zijn **tweede functie** vervult, krijgt daarnaast **1 invloedspunt**. Vervult hij ook een **derde functie**, dan krijgt hij **nog 2 invloedspunten**. Een speler kan niet meer dan 3 functies vervullen.

Voor elk op deze manier gewonnen invloedspunt pakt de speler een functie van de trekstapel en legt deze met de achterkant naar boven voor zich neer (deze toont het invloedspunt). Zijn er in zeldzame gevallen niet voldoende kaarten, gebruik dan de kaarten in de doos of vervangend materiaal.

Het einde van het spel is gelijk aan dat van het basisspel. Een speler zou het einde van het spel kunnen activeren en kunnen winnen zonder ook maar één functie te vervullen.

Voorbeeld: Nico (rood) heeft deze functie als tweede vervuld. Hij krijgt daar 3 munten van de trekstapel voor. Omdat het zijn tweede functie is, krijgt hij daarnaast 1 invloedspunt in de vorm van een gedekte functie.



Solo- en coöperatieve variant

In de solo- en coöperatieve variant proberen de spelers binnen een bepaalde tijd een aantal functies te vervullen. De tijd wordt door een uit gewone speelkaarten bestaande gedekte stapel (verder tijdstapel genoemd) bijgehouden. Een speler moet aan het begin van zijn beurt altijd de bovenste kaart van de tijdstapel trekken.

Schud eerst alle 18 functies. Trek nu afhankelijk van het aantal spelers het in de tabel **aangegeven aantal functies** en leg deze open naast elkaar:

Spelers	1	2	3	4	5
Functies	3	5	7	9	11

Schud nu de gewone speelkaarten (basisspel + *Nog een functie erbij dan...*) en leg deze als gedekte stapel op tafel. Trek een aantal kaarten en vorm daarmee een tijdstapel. Zorg ervoor dat de twee stapels goed van elkaar gescheiden zijn. Het aantal kaarten in de tijdstapel wordt als volgt berekend:

- 13 kaarten (ongeacht het aantal spelers)
- + de som van de cijfers (-1, 1, 2) op de zegels van de open functies
- + 1 kaart per verschillende letter op de zegels van de open functies (3 *A's geven dus bijvoorbeeld 1 extra kaart*).

Voorbeeld: de hieronder aangegeven 3 functies zijn voor een solospel getrokken. De tijdstapel bestaat dan uit $13 + (1 + 0 - 1) + 2$ (G en H) = 15 kaarten.



De spelregels van het basisspel zijn van kracht, maar **pas de volgende wijzigingen toe:**

De actieve speler moet altijd de eerste kaart die hij in zijn beurt trekt van de **tijdstapel** trekken (en deze in het havenaanbod leggen). Volgende kaarten trekt hij zoals gebruikelijk van de trekstapel. Kan een speler **geen kaart** van de tijdstapel **trekken** en zijn nog niet alle functies vervuld, dan heeft/hebben de speler(s) verloren. Lukt het om alle functies te vervullen voordat de tijdstapel leeg is, dan heeft/hebben de speler(s) gewonnen.

De spelers vormen een team. Als een speler in *fase 2: Handelen & ronselen als niet actieve speler* een kaart neemt, **moet hij nog steeds 1 munt aan de actieve speler betalen**. Daardoor wordt ook een schip met 1 munt interessant, want hoewel de speler zelf geen munt verdient, doet het team dat wel.

De spelregels van functies zijn gelijk aan die in de competitieve variant (zie vorige bladzijde).

Opmerking solospel:

Je bent altijd de actieve speler, dus je betaalt nooit extra munten in *fase 2*. Draai je een kaart *Belastingverhoging* om, dan krijg je altijd de aangegeven bonus.

Hoe goed was de prestatie?

Elke keer dat een speler tijdens het spel een kaart *Belastingverhoging* toont, mag hij de bovenste kaart van de tijdstapel **opzijleggen**. De opzijgelegde kaarten vormen een **puntenstapel**. Lukt het de speler(s) om alle functies te vervullen voordat de tijdstapel leeg is, dan is elke kaart in de puntenstapel 1 punt waard.

Daarnaast mag/mogen de speler(s) besluiten om **vóór de start van het spel** een aantal kaarten van de tijdstapel op de puntenstapel te leggen om de moeilijkheidsgraad te verhogen en nog meer punten te verdienen. De spelers hebben dan minder tijd voor het vervullen van functies, maar kunnen bij succes meer punten scoren!

Voorbeeld: Peter gebruikt de functies uit het vorige voorbeeld, waardoor zijn tijdstapel uit $13 + (1 + 0 - 1) + 2$ (G en H) = 15 kaarten bestaat. Omdat hij het spel al eerder heeft gespeeld, is Peter moedig en legt hij 5 kaarten opzij. Hij heeft dus ten hoogste 10 beurten om alle 3 functies te vervullen. Lukt dat hem, dan kan hij ten hoogste de titel "Piraat" behalen. Voor een nog beter resultaat moet Peter bij een kaart **Belastingverhoging** nog een kaart van de tijdstapel opzijleggen.

Gebruik onderstaande tabel om af te lezen hoe goed de prestatie was:

Hoe goed was de prestatie?	
0-1 punt(en)	Landrot
2-3 punten	Matroos
4-5 punten	Piraat
6-7 punten	Kapitein
8+ punten	Heerser aller Zeeën

Opmerking: onthoud dat een speler op elk moment tijdens zijn beurt een functie mag vervullen, ongeacht of hij al dan niet de actieve speler is. Het opeisen van een expeditie kan uitsluitend als actieve speler.

Verduidelijkingen met betrekking tot functies

De missie toont wat een speler moet hebben of doen om een functie te vervullen. Het gaat altijd om minimumwaarden, dus een speler mag altijd meer dan de aangegeven hoeveelheid hebben. Een speler is niet verplicht om een functie te vervullen als hij dat kan. Hij mag dat ook later doen. Uitzonderingen daarop zijn: Belastinginspecteur, Ongeluksbrenger, Gelukszoeker, Kleine gelukszoeker, Fregattenvijand en Galjoenvijand. In deze gevallen moet de speler **direct** beslissen of hij de functie wil vervullen. **Opmerking:** een speler kan de functies Piratenbende, Gelukszoeker, Kleine gelukszoeker en Ongeluksbrenger uitsluitend als **actieve speler** vervullen.

Komediant, Verleider, Maritieme overheersing, Nieuwe kolonie, Handelspost, Handelsvorst:

Heeft de speler beide afgebeelde karakters voor zich op tafel, dan mag hij één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen (hij mag een betreffende "Pionier", "Priester" of "Kapitein" later nog voor het opeisen van expedities gebruiken). Hij mag **geen** "Manusje-van-alles" ter vervanging van een karakter gebruiken.

Goedkope bemanning

Heeft de speler 4 karakters voor zich op tafel die ieder 3 munten kosten (of minder in eventuele toekomstige uitbreidingen), dan mag hij één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen (kortingen van "Jonkvrouwen" gelden hier niet).

Strijder

Heeft de speler 3 zwaarden voor zich op tafel, dan mag hij één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen.

Ontdekkingsreiziger

Heeft de speler 1 expeditiekaart voor zich op tafel, dan mag hij één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen.

Fregattenvijand

Handelt de speler met een "Fregat" en ziet hij daarbij van de munten af (ook van die voor een bijbehorende "Handelaar"), dan legt hij **direct** één van zijn markeerstenen op veld "1". Ziet hij een tweede maal van de munten af, dan schuift hij zijn markeersteen direct naar veld "2". Bij de derde keer vervult hij direct de functie. Hij mag deze markeersteen niet meer voor een andere functie gebruiken. Er is geen beperking aan het aantal markeerstenen van verschillende spelers op deze velden.

Galjoenvijand

Net als bij "Fregattenvijand" moet de speler hier tweemaal van handel met een "Galjoen" afzien.

Belastinginspecteur

Als de speler belasting moet betalen, beslist hij **direct** of hij een markeersteen op de functie legt.

Ongeluksbrenger

Als de speler zijn beurt als **actieve speler** moet beëindigen door het trekken van een tweede schip van dezelfde kleur (ook bij gebruik van de "Gokker"), moet hij **direct** beslissen of hij één van zijn markeerstenen op de functie legt.

Kleine gelukszoeker

Heeft de **actieve speler** 3 schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod liggen, dan moet hij **direct** beslissen of hij één van zijn markeerstenen op veld "1" legt. Deze markeersteen mag hij niet meer voor een andere functie gebruiken. Er is geen beperking op het aantal markeerstenen van verschillende spelers op dit veld. Liggen in een latere beurt van de speler (als hij actief is) weer 3 schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod, dan vervult hij **direct** de functie.

Gelukszoeker

Heeft de **actieve speler** 4 schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod liggen, dan mag hij **direct** één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen.

Piratenbende

Elke keer dat de **actieve speler** met zijn matrozen en piraten een schip afweert, mag hij het, als hij die kleur nog niet heeft, in zijn voorraad leggen (anders legt hij het zoals gebruikelijk af). Heeft een speler zo schepen van 5 verschillende kleuren verzameld, dan legt hij deze schepen **direct** af en mag hij één van zijn markeerstenen op deze functie leggen om deze te vervullen.

Kleine hofhouding (uitsluitend in de coöperatieve variant)

Heeft een speler 12 invloedspunten, dan mag hij **direct** één van zijn markeerstenen op de functie leggen om deze te vervullen.

Losgeld (uitsluitend in de coöperatieve variant)

Een speler mag 15 munten betalen om **direct** één van zijn markeerstenen op de functie te leggen om deze te vervullen.

Het avontuur begint

Port Royal – Het avontuur begint is een uitbreiding op Port Royal voor 1–4 spelers. Om deze uitbreiding te kunnen spelen, is het basisspel vereist. We raden aan om het basisspel eerst een paar keer te spelen alvorens de nieuwe onderdelen toe te voegen. Port Royal – Het avontuur begint is uit 5 op elkaar volgende hoofdstukken samengesteld. Elk spel bestaat uit 1 hoofdstuk.

De kaarten uit deze uitbreiding kunnen niet in combinatie met het basisspel of een andere uitbreiding worden gebruikt. Voor het spelen met de kaarten uit deze uitbreiding moeten de spelers altijd de spelregels van deze uitbreiding gebruiken. Wij raden aan om deze uitbreiding uitsluitend met de kaarten van het basisspel te spelen. Hoewel het mogelijk is om de promo Gokker en de kaarten van *Hijs de Zeilen!* en *Nog één functie erbij dan...* toe te voegen, maakt dit het spel veel moeilijker, omdat sommige kaarten lastiger te vinden zijn.

Opmerking: schud de kaarten **niet** totdat je daar opdracht toe krijgt! Volg ook nauwkeurig de aanwijzingen in de voorbereiding op.

Details met betrekking tot de kaarten

5 dubbelzijdige karakterkaarten met verschillende karakters op de voor- en achterkant, die elk een eigen speciale eigenschap hebben en het aantal munten aangeven waarmee de speler het spel begint.

39 speelkaarten, die tijdens de 5 hoofdstukken door de speelkaarten van het basisspel worden geschud als daar instructie toe wordt gegeven. Deze bestaan uit schepen, karakters, expedities en belastingverhogingen.



16 gebeurteniskaarten die een aparte stapel vormen.

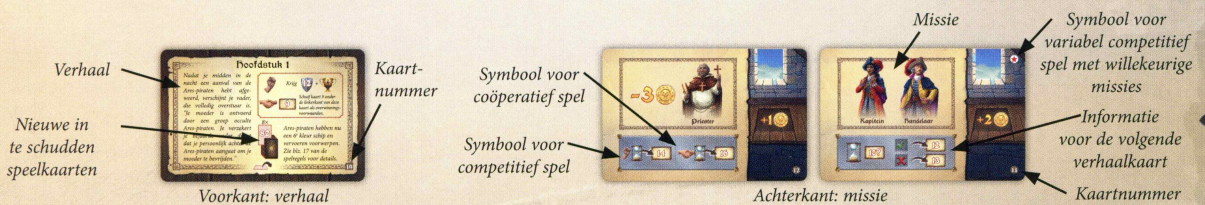
De 13 gebeurteniskaarten met nummer 0 vormen de basisstapel.



55 verhaalkaarten (inclusief de kaft en de 4 hoofdstukkaarten)

Vorkant: deze vertelt het verhaal en bevat instructies met betrekking tot het in de stapel schudden van nieuwe speelkaarten.

Achterkant: deze toont de te volbrengen missies en geeft informatie met betrekking tot de voorwaarden voor de volgende verhaalkaart.



Elk hoofdstuk bestaat uit een serie kaarten met opeenvolgende nummers (kaarten 10–17 voor hoofdstuk 1, kaarten 20–28b voor hoofdstuk 2, enzovoort). De “Einde hoofdstuk”-kaarten zitten allemaal in de 60-serie (kaart 61 voor hoofdstuk 1, kaart 62 voor hoofdstuk 2, enzovoort). Tussen de hoofdstukken bevinden zich de ongenummerde hoofdstuktitelkaarten. Deze tonen op de voorkant het nummer van het hoofdstuk en de titel ervan en op de achterkant een samenvatting van het verhaal tot nu toe.

Vorbereiding

De spelers kiezen of ze hun avontuur **competitief** (tegen elkaar spelen) of **coöperatief** willen beleven (samen tegen het spel spelen).

Opmerking voor het solospel: je bent altijd de actieve speler, dus je hoeft tijdens fase 2 geen extra munt te spelen. Daarnaast krijg je bij een belastingverhoging altijd de aangegeven hoeveelheid.

Schud alle speelkaarten van het basisspel en vorm een gedekte stapel. Laat ernaast ruimte voor een open aflegstapel.

Leg de nieuwe speelkaarten uit deze uitbreiding **zonder ze te schudden** naast het speelveld. Deze bestaan uit schepen, karakters, expedities en belastingverhogingen, die in de loop van **5 hoofdstukken** aan de gedekte stapel worden toegevoegd. De verhaalkaarten geven aan wanneer de spelers deze kaarten door de gedekte stapel moeten schudden.

Geef iedere speler willekeurig **1 karakterkaart**. Iedere speler mag kiezen welke kant van de kaart hij gebruikt. Hij legt de kaart met de gekozen kant naar boven voor zich neer.

Een andere manier om karakterkaarten te kiezen: Bepaal een startspeler. De speler rechts van hem kiest 1 van de 5 karakterkaarten. Daarna kiezen de andere spelers om beurten (tegen de klok in) 1 karakterkaart. De startspeler doet dat als laatste. Iedere speler mag kiezen welke kant van de kaart hij gebruikt. Hij legt de kaart met de gekozen kant naar boven voor zich neer.

Doe de resterende karakterkaarten terug in de doos.

Iedere speler **neemt het op zijn karakterkaart aangegeven aantal munten** van de gedekte stapel. Verder krijgt iedere speler **1 kroonkaart** en **5 markeerstenen** in een kleur naar keuze. Hij legt 4 markeerstenen op zijn karakterkaart (1 op de deur en de andere op de 3 ramen) en 1 markeersteen naast zijn kroonkaart.



De spelers stellen nu de **gebeurtenisstapel** samen. Gebeurteniskaarten zijn te herkennen aan de goud omrande kaft op de achterkant. Schud eerst de 13 gebeurteniskaarten met nummer 0 in de rechteronderhoek. Afhankelijk van het aantal spelers en de gekozen variant (competitief of coöperatief), trekken ze het volgende aantal gebeurteniskaarten gedekt:

	1 speler	2 spelers	3 spelers	4 spelers
Coöperatief	1	1	2	3
Competitief		3	4	4

Leg resterende gebeurteniskaarten met nummer 0 opzij. Deze zijn pas later nodig.

Schud in een solospel of een spel met 2 spelers de gebeurteniskaart met nummer 1 door de getrokken gebeurteniskaarten. Doe er 3 of 4 spelers mee, doe de kaart dan terug in de doos.

Schuif de kaart met nummer 2 (Einde van de maand) onder de gedekte gebeurtenisstapel. Doe de kaart met nummer 3 terug in de doos. Deze is uitsluitend voor het variabele competitieve spel nodig (zie bladzijde 18).

Leg de gedekte gebeurtenisstapel naast de gedekte stapel speelkaarten en laat ruimte voor een open aflegstapel.

Doe de overzichtskaart voor een coöperatieve overwinning terug in de doos als de spelers competitief spelen. Laat deze anders liggen, want ze hebben hem dan snel nodig.


Nu zouden alleen de verhaalkaarten met bovenaan een kaftkaart nog over moeten zijn. **Schud deze stapel nooit!** In volgende spellen kunnen de spelers kaarten van gespeelde hoofdstukken in de doos laten. In dat geval moet de hoofdstukkaart van het volgende hoofdstuk bovenaan de stapel liggen.

Nu begint het avontuur!

Spelverloop

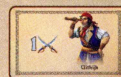
Lees eerst de hoofdstukkaart hardop voor (of in het eerste hoofdstuk de kaart met de kaft). Deze kaart bevat de titel van het hoofdstuk en, vanaf het tweede hoofdstuk, op de achterkant een samenvatting van wat er tot nu toe is gebeurd.

Meteen daarna leest de startspeler de eerste verhaalkaart hardop voor (kaart 10 voor hoofdstuk 1) en schudt hij de aangegeven speelkaarten door de gedekte stapel speelkaarten. Het symbool rechts geeft altijd aan om welke en om hoeveel kaarten het gaat (doe de nieuwe kaarten op verschillende plekken in de stapel en schud die dan goed).

Draai de verhaalkaart dan om en leg deze midden op tafel om de **eerste missie** te openbaren (na het lezen van het verhaal moet de kaart altijd worden omgedraaid). Dit symbool  dient ter herinnering.



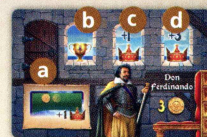
- Anders de voorwerpen in zijn persoonlijke voorraad hebben (karakters, zwaarden, enzovoort).



Wie een missie volbrengt, legt 1 markeersteen van zijn karakterkaart in het vierkante veld onder het raam rechts op de missiekaart.



Een speler moet altijd de meest linkse markeersteen van zijn karakterkaart nemen; de eerste is die op de deur. Zodra hij zijn eerste missie volbrengt, is de **speciale eigenschap** van zijn karakter geactiveerd **(a)** (zie de appendix op bladzijde 19). Het volbrengen van de tweede missie levert een trofee op **(b)**, die van belang is voor het competitieve spel (zie bladzijde 18). Het volbrengen van de derde en vierde missie levert hem respectievelijk 1 en 3 kronen op **(c, d)**. (Zie hieronder voor details met betrekking tot kronen.) Een eenmaal gelegde markeersteen mag niet worden teruggenomen. Een speler kan dus nooit meer dan 4 missies volbrengen.

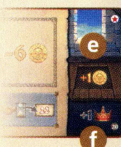


Overwinningsvoorwaarden voor het coöperatieve spel

Neem in een coöperatief spel de kaart met nummer 9. Deze vat de overwinningsvoorwaarden samen op basis van het aantal spelers (zie het aantal hoeden) aan de linker- en rechterkant van beide zijden van de kaart. Gebruik de rand die met het aantal spelers overeenkomt en schuif kaart 9 onder de linkerkant van de eerste missie van het hoofdstuk, zodat de relevante informatie links van de missiekaart staat (zie voor details bladzijde 18, Einde van het spel).



Wie als **eerste een missie volbrengt**, krijgt soms een kleine beloning in de vorm van **1 of 2 munten (e)** (en in 1 geval 1 kroon). Daarnaast kan een speler voor sommige missies 1, 2 of 3 kronen **(f)** verdienen, zoals te zien is op het gebied onder het scheepsdek.



Alle andere spelers die deze missie volbrengen, krijgen uitsluitend de laatste beloning: de kronen die onder het houten bord zijn aangegeven.

Kroonkaarten

Wie kronen ontvangt of betaalt, houdt dat met de markeersteen op zijn kroonkaart bij. Het spoor start linksonder (onderaan de troon). Krijgt een speler kronen, dan zet hij de markeersteen het betreffende aantal velden vooruit. Om kronen te kunnen betalen, moet hij er ten minste zoveel hebben als hij wil afgeven. Daarna zet hij zijn markeersteen het betreffende aantal velden terug. Kronen bieden een nieuwe manier om **invloeds punten** te verdienen (max. 6). Het laatste schild dat een speler heeft bereikt of gepasseerd, geeft aan hoeveel invloeds punten hij bij zijn totaal mag optellen. Dat betekent dat hij bij het bereiken van het veld met het eerste schild 1 invloeds punt extra heeft. Bereikt hij het veld met het tweede schild, dan heeft hij 2 invloeds punten extra (in plaats van 1), enzovoort. Na het afgeven van kronen kan het totaal aantal invloeds punten van een speler zo ook dalen.

Missies

Een speler mag **altijd** missies volbrengen als hij als **actieve of niet-actieve speler aan de beurt is**. Iedere speler mag elke missie **maar één keer** volbrengen. Om een missie te volbrengen, moet hij:

- Het aangegeven aantal voorwerpen op de aflegstapel leggen als er een minteken voor het getal op de kaart staat (Arespiraten, munten, rituelenboeken, enzovoort).



Aanvullingen op het spelverloop


Port Royal: Het avontuur begint... *volgt de spelregels van het basisspel voor fase 1: Ontdekken en fase 2: Handelen & ronselen. Vóór deze fase komt nu echter een nieuwe fase:*

Opmerking: als een speler als **niet-actieve** speler in *fase 2: Handelen & ronselen* een kaart neemt, moet hij ook in het coöperatieve spel **1 munt aan de actieve speler betalen**.

Fase 0: 1 gebeurteniskaart omdraaien

De actieve speler moet als eerste actie in zijn beurt altijd de bovenste kaart van de gebeurtenisstapel omdraaien. Afhankelijk van de aanwijzingen op de kaart vindt het effect direct, in *fase 1* of in *fase 2* plaats. Leg de gebeurteniskaart na afhandeling af.

De laatste kaart van de gebeurtenisstapel is een speciale: *Einde van de maand*. Deze activeert het **Einde van de maand-effect voor de meest recente missie**. Dit vervolgt het verhaal en kan een nieuwe missie in het spel brengen, afhankelijk van hoe de spelers presteren.

De onderste helft van de als laatste toegekende missiekaart geeft aan wat er moet gebeuren, zoals **naast het zandlopersymbool is aangegeven:** 



Toont deze een missiekaart met een **nummer en vraagteken**, bepaal dan of ten minste 1 speler de aangegeven missie heeft volbracht. Zo ja, **lees dan de verhaalkaart met het naast het groene vinkje aangegeven nummer hardop voor**.



Heeft **geen van de spelers de betreffende missiekaart volbracht**, dan moeten de spelers **de verhaalkaart met het naast de rode X aangegeven nummer hardop voorlezen**. Deze nieuwe missie zal moeilijker zijn.



Leg de nieuwe missie rechts van de vorige. Zo weten de spelers altijd welke missie als laatste was toegekend.

Bevindt zich een vuist- of een handschudsymbool naast de zandloper, dan volgen de spelers de aanwijzingen bij  als ze competitief spelen of de aanwijzingen bij  als ze coöperatief spelen.

Leg tot slot de *Einde van de maand*-kaart op de aflegstapel voor gebeurteniskaarten. Draai deze hele aflegstapel dan om **zonder deze te schudden** en gebruik deze als nieuwe gebeurtenisstapel. Trek dan een nieuwe gebeurteniskaart met nummer 0 van de eerder opzijgelegde kaarten en leg deze bovenop de gebeurtenisstapel. De volgende actieve speler begint zijn beurt met het openbaren van deze gebeurtenis.

Nieuwe schepen: een 6^e kleur en voorwerpen

De Ares-piraten stellen een nieuwe, zesde kleur schepen voor. Liggen er **6 schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod**, dan mag de **actieve speler 4 kaarten** uit de haven nemen.

Daarnaast vervoeren alle schepen uit de uitbreiding voorwerpen. De Ares-piraten vervoeren het rituelenboek of geneeskrachtige kruiden. De andere 5 schepen vervoeren brood of rum.

Neemt een speler in fase 2 één van deze schepen, dan heeft hij altijd 2 opties:

- Hij neemt zoals gebruikelijk de munt(en) of, in sommige gevallen, de kroon en legt het schip dan op de betreffende aflegstapel (voor de munt trekt hij zoals gebruikelijk een kaart van de stapel, voor de kroon zet hij de markeersteen op zijn kroonkaart vooruit).

OF

- Hij legt het schip in zijn persoonlijke voorraad. Hij bezit nu het voorwerp, dat hij later voor een missie, een expeditie of de Waardin kan gebruiken. Voor sommige missies moet een speler ook Ares-piraten uit zijn persoonlijke voorraad afleggen.

Belangrijk: in beide gevallen ontvangt de speler 1 extra munt als hij een handelaar in de kleur van het schip of een Kapitein, Priester of Pionier uit deze uitbreiding in zijn persoonlijke voorraad heeft.

Zie de appendix op bladzijde 19 voor meer informatie over kaarten uit deze uitbreiding.

Einde van het spel

Het coöperatieve of solospel eindigt direct als het zandlopersymbool de speler(s) tijdens de *Einde van de maand*-gebeurtenis naar kaart 9 heeft gestuurd. De speler die de *Einde van de maand*-gebeurtenis omdraaide, moet **zijn beurt direct beëindigen**. Om te winnen, moet(en) de speler(s) aan alle voorwaarden op kaart 9 hebben voldaan:

- Elke missie moet door ten minste 1 speler zijn volbracht.
- De spelers moeten gezamenlijk ten minste zoveel markeerstenen op de missies hebben gelegd als op de lijst met voorwaarden is aangegeven.
- De spelers moeten gezamenlijk ten minste zoveel invloedspunten hebben behaald als op de lijst met voorwaarden is aangegeven.

Voldoen de spelers aan al deze voorwaarden, dan lezen ze de verhaalkaart (einde hoofdstuk) met het nummer naast het groene vinkje hardop voor. Ze kunnen het volgende spel met het nieuwe hoofdstuk beginnen (laat aan het begin van het volgende spel alle afgehandelde hoofdstukkaarten in de doos).



Is het de spelers niet gelukt, dan moeten ze dit hoofdstuk opnieuw spelen. Houd de meegeschudde kaarten in de gedekte stapel. Doe al het andere speelmateriaal (kaarten in het aanbod en de voorraden, de verhaalkaarten, munten) terug in de betreffende stapels en zet het spel klaar. De spelers beginnen nu met **in totaal 3 munten extra** om dit hoofdstuk voor de eerste keer opnieuw te spelen. Ze mogen overleggen hoe ze deze over de spelers willen verdelen. Elke keer dat dit hoofdstuk mislukt, krijgen ze de volgende keer weer 3 munten extra. Na 3 mislukkingen verdelen ze dus 9 extra munten onder de spelers. Is het hoofdstuk gelukt, dan beginnen ze het volgende hoofdstuk zonder extra munten! De spelers hebben het avontuur gewonnen als ze alle 5 hoofdstukken hebben voltooid.

De spelers leveren de ultieme prestatie als het ze lukt om alle 5 hoofdstukken na elkaar te voltooien zonder ook maar één nederlaag te incasseren.

Het competitieve spel wordt geactiveerd zodra een speler ten minste 12 invloedspunten heeft (via karakters, expedities en/of kronen) en ten minste 2 missies heeft volbracht (de trofee in het eerste raam van zijn karakterkaart is zichtbaar). Met andere woorden: een speler kan niet winnen als zijn trofee niet zichtbaar is. Daarom is er een andere manier om de tweede missie te voltooien: er is een bepaald *Einde van de maand*-zandloper-effect dat een speler toestaat om 8 munten te betalen om aan het einde van de maand de meest linkse markeersteen op zijn karakterkaart in de doos terug te doen. Bereid de gebeurtenisstapel daarna zoals gebruikelijk voor.



Zodra het einde van het spel is geactiveerd, maken de spelers de huidige ronde nog af (zodat iedere speler even vaak actieve speler is geweest). **De speler met de meeste invloedspunten en een zichtbare trofee wint.** Invloedspunten kunnen van karakters, expedities en kronen komen. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de minste markeerstenen op zijn karakterkaart. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste munten.

De spelers kunnen dan een nieuw spel met het **volgende hoofdstuk** beginnen.

Belangrijk: bereid het volgende spel voor zoals onder *Vorbereiding* beschreven. Meegeschudde kaarten blijven in de gedekte stapel; haal ze er nooit uit (tenzij de spelers het basisspel zonder deze uitbreiding willen spelen). Deze speelkaarten kunnen in latere hoofdstukken nog een rol spelen.

Het variabele competitieve spel

Hebben de spelers het complete avontuur uitgespeeld, dan kunnen ze als volgt verdergaan (laat de 39 nieuwe speelkaarten in de stapel):

Zoek de 15 missiekaarten met rechtsboven een kleine rode ster ★ uit de verhaalkaarten. Schud deze, trek er 4 een leg die open naast elkaar. Dit zijn de missies voor dit spel. Stel de gebeurtenisstapel samen zoals in de tabel op bladzijde 15 is beschreven. Schuif de kaart met nummer 3 onder de stapel in plaats van die met nummer 2. Het kost een speler nu 10 munten (in plaats van 8) om aan het einde van de maand de meest linkse markeersteen van zijn karakterkaart te verwijderen. Verder zijn er geen wijzigingen.

Appendix: de kaarten

Karakterkaarten

Zodra een speler zijn eerste missie heeft volbracht, verwijdert hij de meest linkse markeersteen van zijn karakterkaart en activeert hij de speciale eigenschap ervan. Hij mag deze op dezelfde manier gebruiken als een eigenschap van een karakter op een speelkaart.

Grace “Kid” May: liggen er 4 of minder kaarten in het havenaanbod en eindigt je beurt als gevolg van 2 schepen van dezelfde kleur in het havenaanbod, dan krijg je 2 munten (je beurt is wel voorbij).

Jacques Grandeur: elke keer dat je een expeditie volbrengt, krijg je 2 kronen.

Jean Blackbeard: gelijk aan de Matroos*.

Señora Anne: gelijk aan de Jonkvrouw*.

Don Ferdinando: gelijk aan de Handelaar* (maar je krijgt 1 kroon in plaats van 1 munt).

Officier Scott: gelijk aan de Admiraal* (maar je krijgt 1 in plaats van 2 munten).

Peter “Snug” Landman: gelijk aan de Handelaar*.

Cutthroat Mary: als het jouw beurt is om in fase 2: Handelen & ronselen (een) kaart(en) te nemen en er liggen aan het begin van je beurt 3 of meer schepen in het havenaanbod, dan krijg je direct 1 munt.

Samuel Blackguard: je krijgt eenmalig 2 munten.

Thomas Fishborn: gelijk aan de Uitkijk* (zie hiernaast).

** Hoewel je karakterkaart dezelfde eigenschap kan bieden als een karakter op een speelkaart, geldt je karakterkaart niet als dat karakter. Jouw karakterkaart telt dus niet mee bij het volbrengen van missies alsof je dit karakter in je voorraad zou hebben.*

Speelkaarten



Ares-piraten (8×): handel je met de Ares-piraten (een lastige situatie), dan leg je de kaart op de aflegstapel. Je krijgt daar slechts 1 munt voor. In plaats daarvan mag je de kaart ook in je persoonlijke voorraad leggen. Je hebt dan een voorwerp in je bezit: een rituelenboek of geneeskrachtige kruiden. Deze kun je later voor missies of expedities gebruiken. Voor sommige missies moet je Ares-piraten afleggen.



Gebroeders Tybuk (3×): hun zwaarden tellen op dezelfde manier mee bij het afweren van schepen als die van Matrozen en Piraten in het basisspel.



Uitkijk (5×): eenmaal per beurt mag je als de actieve speler de bovenste 3 kaarten van de gedekte stapel speelkaarten bekijken. Je legt er 2 van zonder gevolgen op de aflegstapel. Leg de derde kaart terug op de gedekte stapel. Daarna mag je beslissen of je doorgaat met kaarten trekken (je kent de bovenste kaart nu) of dat je naar fase 2 gaat.



Kapitein, Priester, Pionier (1 van elk): bovenop het symbool dat je voor expedities kunt gebruiken, staan deze karakters je toe om 1 extra munt te nemen als je met de Ares-piraten handelt (het is niet van belang of je hun schip op de aflegstapel of voor het voorwerp in je persoonlijke voorraad legt).



Expedities (3×): de nieuwe expedities werken op dezelfde manier als die in het basisspel.



Wardin (5×): liggen er aan het begin van je beurt (als actieve of niet-actieve speler) 4 of meer kaarten in het havenaanbod, dan krijg je 1 kroon. Je mag ook 1 brood of 1 rum tegen de op de kaart aangegeven prijs verkopen.

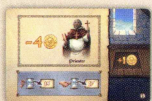


Belastingverhoging: de nieuwe belastingverhogingskaarten werken op dezelfde manier als die in het basisspel, maar beïnvloeden uitsluitend spelers met 16 of meer munten. Deze spelers moeten direct de helft van hun munten (naar beneden afgerond) afleggen. Daarna krijgt/krijgen de speler(s) met de minste invloedspunten 2 munten van de gedekte stapel (ook als dat 0 invloedspunten zijn).

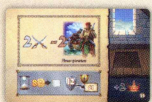
Missies

Elke missie toont wat er nodig is om deze te volbrengen. Staat er een minteken voor het getal, dan moeten de betreffende kaarten worden afgelegd. Anders is het voldoende om de betreffende kaarten in je persoonlijke voorraad te hebben om de missie te volbrengen. Het getal is een minimum; je mag bijvoorbeeld meer zwaarden dan vereist in je voorraad hebben.

Het is meestal niet verplicht om een missie direct te volbrengen zodra je aan de voorwaarden voldoet. Je mag dat later doen als je wilt.



Missie 13: om deze missie te volbrengen, moet de speler 4 munten afleggen en ten minste 1 Priester in zijn voorraad hebben.



Missie 15: om deze missie te volbrengen, moet de speler ten minste 2 zwaarden in zijn voorraad hebben en 2 Ares-piraten afleggen.



Missie 30: om deze missie te volbrengen, moet de speler ten minste 1 expeditie in zijn voorraad hebben.



Missie 40: om deze missie te volbrengen, moet de speler ten minste 3 karakters die 3 munten kosten (of misschien minder in de toekomst) in zijn voorraad hebben (kortingen van de Jonkvrouw zijn niet van toepassing).



Missie 41: om deze missie te volbrengen, moet de speler 1 Ares-piratenkaart met geneeskrachtige kruiden en 1 schip met brood afleggen.

Voor de volgende 5 missies geldt dat je direct moet beslissen of je de missie al dan niet volbrengt.



Missies 33 & 34: deze 2 missies mogen uitsluitend door de actieve speler worden volbracht. Liggen er ten minste 4 schepen van verschillende kleuren in het havenaanbod, dan mag de speler direct 1 van zijn markeerstenen op deze missie leggen. Voor missie 34 moet hij daarnaast ook 5 munten afleggen.



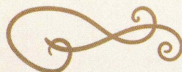
Missie 50: voor deze missie moeten de spelers direct beslissen of ze 1 van hun markeerstenen op deze missie leggen als ze belasting moeten betalen.



Missie 51: deze missie mag uitsluitend door de actieve speler worden volbracht. Om deze missie te volbrengen, moet de speler direct na het in het havenaanbod leggen van de vierde kaart stoppen. Hij moet ook 5 munten betalen en hij mag 1 kaart minder pakken dan gebruikelijk, wat bijna altijd betekent dat hij geen kaart mag pakken.



Missie 52: deze missie mag uitsluitend door de actieve speler worden volbracht. Om deze missie te volbrengen, moet hij na het in het havenaanbod leggen van 1 kaart stoppen. Hij mag dan 1 van zijn markeerstenen op het eerste veld bovenaan leggen. Markeerstenen op dit veld gelden niet als markeerstenen op een missie (belangrijk voor de overwinningvoorwaarden van het coöperatieve spel). Stopt deze speler in een toekomstige beurt weer als actieve speler na het in het havenaanbod leggen van 1 kaart, dan mag hij zijn markeersteen van het eerste naar het tweede veld op de kaart schuiven. Markeerstenen op dit tweede veld gelden als markeerstenen op een missie.



©2021 Pegasus Spiele GmbH.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900-999 0000

999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden

Made in China

Auteur: Alexander Pfister

Illustraties: Fantasmagoria Creative

Grafische vormgeving: Jens Wiese

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Pegasus Spiele