

# PIRAT

## Spelmateriaal en spelvoorbereiding

- \* **66 speelkaarten :**
  - . **21 handelsschepen :** het aantal goudstukken (5 x 2, 5 x 3, 5 x 4, 5 x 5 en 1 x 6) geeft de waarde aan
  - . **40 piratenschepen :** het aantal doodskoppen (1, 2, 3 of 4) in 4 kleuren geeft de strijdkracht weer. Per kleur zijn er 2 met 1 doodskop, 3 met 2, 3 met 3, en 2 met 4 doodskoppen
    - . **4 piraten :** in elk van de vier kleuren één
    - . **1 admiraal**
- \* **Er wordt een scheepsjongen aangeduid die elke speler 6 kaarten geeft. De overblijvende kaarten worden verdekt op een stapeltje gelegd.**

## Spelverloop

- \* **Nadat bepaald werd welke speler begint, volgen de ander spelers in uurwijzerzin. De speler die aan de beurt is, mag maximaal één kaart uitspelen of bijnemen. Een ronde eindigt nadat alle spelers één kaart hebben uitgespeeld of bijgenomen.**
- \* **Bijnemen :** een speler mag één kaart nemen van de stapel. Indien de stapel op is, moet een speler een kaart uitspelen of gewoon wegleggen (alle kaarten behalve handelsschip-kaarten want deze mogen niet afgelegd worden).
- \* **Uitspelen :**
  - . **Grote vaart :** Als een speler een handelsschip-kaart uitspeelt door ze zichtbaar voor zich af te leggen (scheepsromp naar zich toe), stuurt hij een schip op reis.

Om de lading veilig terug thuis te krijgen, moet het schip één ronde lang zeilen zonder dat het gekaapt wordt. Andere spelers azen immers op de lading en zullen het schip trachten te enteren..
  - . **Kapen :** spelers trachten aan de hand van piratenschap-kaarten de handelsschepen van andere spelers te kapen. Om dit te doen, legt een speler zijn piratenschap-kaart naast het handelsschip dat hij wil aanvallen. Het aantal doodskoppen dat vermeld staat op het piratenschap geeft zijn strijd-kracht weer. Een handelsschip kan door meerdere piratenschepen tegelijk aangevallen worden.

**De eigenaar van een handelsschip kan zijn schip heroveren door op zijn beurt**

**tegen piratenschip-kaart uit te spelen. De speler die op het einde van een ronde de grootste strijdkracht heeft gericht op een bepaald handelsschip ontvangt de handelsschip-kaart.**

**De eerste speler die een piratenschip-kaart uitspeelt, mag een kleur naar keuze kiezen. Vallen achteraf nog schepen hetzelfde handelsschip aan, dan mogen zij dit niet meer doen met piratenschepen van de eerst uitgespeelde piratenschipkaart. De eerste speler mag achteraf zijn strijdkracht alleen nog maar verhogen met piratenschepen van de eerst uitgespeelde kleur.**

**Wordt een handelsschip aangevallen door piratenschepen van dezelfde strijdkracht, dan ontstaat een pat-situatie. De uitgespeelde kaarten blijven zichtbaar op tafel liggen en de strijd kan op gelijk moment worden verdergezet tot er één piraat de sterkste is**

**. Enteren : Een piraten-kaart in dezelfde kleur als het aanvallende piratenschip, versterkt de kracht van de aanval. Een piraat is sterker dan alle andere piratenschepen en wordt bovenop de handelsschip-kaart gelegd. Vallen meerdere piraten een handelsschip aan, dan is de laatste aanvallende piraat de sterkste. Belangrijk : een piraat kan een schip niet enteren als het schip niet eerst gekaapt werd met een piratenschip in dezelfde kleur.**

**. Admiraalskaart : als deze wordt uitgespeeld, verdedigt de eigenaar zich succesvol tegen de aanval van piraten. De strijd om het handelsschip is onmiddellijk voorbij. Het betrokken handelsschip en de aanvallers worden opgeraapt en verdekt voor de eigenaar van het schip gelegd.**

**. Ladingen binnenhalen : Als een speler aan de beurt is, controleert hij welke handelsschepen hij veroverd, verdedigd of in veiligheid heeft gebracht.**

**Hij verovert handelsschepen als hij voor zijn beurt of de sterkste strijdkracht heeft bij een handelsschip, of als zijn piraten-kaart bovenaan ligt. Een verdediging is succesvol als een speler zijn admiraal ingezet heeft. Schepen die tijdens een ronde niet werden aangevallen, worden in veiligheid gebracht. Deze handelsschepen worden samen met de eventuele aanvalskarten verzameld en verdekt voor de speler neergelegd.**

## **Einde van het spel**

**Het spel wordt beëindigd zodra de stapel van de kaarten op is EN een speler zijn laatste kaart uitspeelde. Alle handelsschepen met nog zichtbaar liggende aanvallen worden veroverd. Handelsschepen waar rond een patsituatie is ontstaan, blijven gewoon op tafel liggen.**

**Elke speler telt de goudstukken samen die op de door hem verzamelde handelsschepen vermeld staan. Daarvan worden de goudstukken afgetrokken van de handelsschip-kaarten die de speler nog in zijn handen heeft. De speler die het grootste aantal goudstukken overhoudt, wint het spel.**

**P I R A T**

Amigo	Knizia, Reiner	1992
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	20 min.

© **Marc Van den Branden, Forum, 1996**