

**Aangepaste Nederlandstalige versie (november 2003).
Basis: "pc_rules_fr.pdf"**

PIRATENBAAI

Paul Randles & Daniel Stahl

Een spel voor moedige avonturiers!

Voor 3-5 spelers vanaf 8 jaar

60-90 minuten

Legendarisch door de talloze plunderingen en de favoriete schuilplek voor boekaniers van allerlei slag, hebben de Piratenbaai en de omringende eilanden altijd al ingespeeld op de verbeelding van jongelui met een hart voor de zee. Zo bevindt U zich op een ochtend aan boord van een vaartuig dat maar nauwelijks de afgelopen winterstormen heeft overleefd en dat U wat opgekalefaterd heeft. Terwijl U koers zet naar de Piratenbaai zijn uw ogen reeds vol van de schatten en de roem die U gaat vergaren, uw longen gevuld met de zilte zeelucht...

Onderdelen

Zijn in de doos van de Piratenbaai terug te vinden:

- 1 speelbord dat de Piratenbaai en de omringende eilanden voorstelt
- 7 miniatuurschepen (1 per speler en 2 zwarte schepen voor de Legendarische Piraten)
- 5 overzichtskaarten en 5 stuurraden (1 per speler)
- 5 Roemschijven (1 per speler)
- 20 gekleurde Sterkteringen (4 per spelerskleur)
- 112 afbeeldingkaarten :
 - 60 kaarten "Schat"
 - 6 kaarten "Legendarische Piraat"
 - 42 kaarten "Kroeg", waaronder :
 - 4 kaarten "Papegaai"
 - 7 kaarten "Vakmeester"
 - 14 Strijdkaarten (8 x "Zeegevecht" en 6 x "Salvo")
 - 8 kaarten "Gebeurtenis"
 - 9 kaarten "Roem" (5x1, 3x2, 1x3)
 - 4 blanco kaarten (1 x Legendarische Piraat, 1 x Gebeurtenis, 1 x Zeegevecht en 1 x Salvo)
- 44 Muntstukken (24 goudstukken met waarde 1, 20 stukken van 5)
- 50 schatkisten (in bruin hout)
- 6 dobbelstenen
- Een spelregelboekje en een overzichtsfiche
- Een online-toegangsnummer dat is afgedrukt op de laatste pagina van de spelregels.

PIRATEN

SCHAT

KROEG Gebeurtenis Roem Papegaai Strijd Vakmeester

Blanco kaart

Spelopstelling

Leg het speelbord in het midden van de tafel.

Schud de Schattenkaarten en leg ze omgekeerd in stapels van 12 kaarten op de hiertoe voorziene plaatsen, op elk van de 5 omringende eilanden (eilanden n° 1 tot 5).

Schud de Kroegenkaarten en leg ze omgekeerd op de hiertoe voorziene plaats op het Kroegeneiland (eiland n° 1).

Neem de 6 Legendarische Piraat-kaarten. Leg de Royal Navy-kaart opzij, op de rand van het speelbord. Schud de 5 overblijvende Legendarische Piraat-kaarten en leg ze, omgekeerd, naast deze van de Royal Navy.

Elke speler kiest :

- een miniatuurschip met een kleur naar keuze
- een roemschijf en 4 ringen, telkens met de kleur van zijn schip
- een sloopoverzichtskaart
- een stuurrad
- een muntstuk van 5 en 4 muntstukken met 1 goudwaarde, dus een totaal van 9 goudwaardes
- een Kroegenkaart (haal deze van de stapel Kroegenkaarten)

Nota : Wanneer U voor de eerste maal speelt, maak dan de muntstukken en de stuurraden los van de drukplaat. Om een stuurrad te monteren haalt U het kartonnen schijfje uit het midden weg en glijdt U er vooraan het lipje van een zwart plasticen aanwijzer door. Vastmaken met behulp van een vasthechtingschijfje. Indien de wijzer te soepel over het stuurrad draait, keert U het vasthechtingschijfje eerst om alvorens het vast te klikken.

Elke speler plaatst zijn Roemschijf op het doodshoofd dat het begin van de markeerband aangeeft, op de rand van het speelbord.

Tijdens het spel zal elke maal dat een speler Roempunten heeft gewonnen, zijn Roemschijf onmiddellijk evenveel vakjes laten vorderen.

Elke speler legt zijn sloopoverzichtskaart vóór zich, samen met de 4 gekleurde ringen op de startposities (tweede positie van links te beginnen, aangegeven met een doodshoofd). Hij legt ook de 9 goudstukken naast deze overzichtskaart.

De overblijvende goudstukken en de schatkisten worden begraven op het Schatteneiland (n° 6), in het midden van het speelbord.

Eén Legendarische Piraat-schip begint het spel voor anker op het Kroegeneiland. Plaats hierop dus een zwart miniatuurschip, samen met de eerste kaart van de stapel Legendarische Piraat, met de afbeelding zichtbaar.

Indien er slechts 3 spelers zijn, gaat bij het spelbegin een 2^{de} Legendarische Piraat-schip voor anker op het Kanonneneiland. Neem een 2^{de} Legendarische Piraat-kaart en leg deze onder dit 2^{de} zwarte schip.

U bent nu klaar om koers te zetten naar de eilandengroep, om zelf de beruchtste piraat te worden!

Spelidee

Het is uw bedoeling de hele eilandengroep onveilig te maken, om zo de beruchtste piraat uit de geschiedenis te worden (voor dit jaar althans!). U zult daarom zeer precies moeten varen, heldhaftig strijd voeren en meedogenloos aan het plunderen gaan.

Roem wordt uw deel door zeegevechten te winnen, door goud en schatten te begraven, en hierover op te scheppen in de kroeg. Na 12 maanden (spelronden) wordt de speler met de meeste roem tot overwinnaar en meest onverschrokken Zeepiraat uitgeroepen!

Ken je schip

Vooraleer het ruime sop te kiezen zal elke aspirant-piraat zijn schip beter leren kennen en het voldoende versterken.

De zee- en gevechtswaardigheid van een schip worden bepaald door de waarden die de gekleurde ringen in vier verschillende domeinen (vanaf nu secties genaamd) zullen krijgen:

De scheepswand, die bepaalt hoeveel schatten men kan meevoeren;

De bemanning, die samen met het aantal kannonnen zullen bepalen hoeveel dobbelstenen men mag werpen tijdens een gevecht;

De kannonnen, die samen met de omvang van de bemanning zullen bepalen hoeveel dobbelstenen men mag werpen tijdens een gevecht;

De zeilen die, goed gespannen, de snelheid en beweeglijkheid tijdens het gevecht zullen bepalen.

Belangrijk : Eén bemanningslid per kanon en omgekeerd !

Het aanvalsvermogen van een schip (t.t.z. het aantal te werpen dobbelstenen tijdens een gevecht) is gelijk aan het laagste aantal van bemanningsleden en kannonnen. Aldus mag een schip met 3 kannonnen en 2 bemanningsleden, of 2 kannonnen en 3 bemanningsleden, 2 dobbelstenen werpen, terwijl een schip met 3 kannonnen en 3 bemanningsleden 3 stenen werpt.

Het schip degelijk optuigen...

Bij het spelbegin, vóór de eerste spelronde, kan elke piraat zijn schip naar keuze versterken, enkel beperkt door zijn beschikbare geldmiddelen. Elke sectie mag tot het gewenste niveau in waarde stijgen door de ring naar rechts te verplaatsen, gevolgd door de betaling van de overeenstemmende kost (aangegeven door het kleine witte cijfer naast de ringpositie, zoals op de afbeelding hiernaast). Alle kosten zijn cumulatief: als U bvb. de zeilen van waarde 5 naar 7 wil brengen, betaalt U 3 (1+2) goudstukken. Het betaalde goud wordt op het Schatteneiland neergelegd. Het versterken van de schepen gebeurt aan het spelbegin, gelijktijdig door alle spelers en zonder dat deze hun keuzes voor elkaar zichtbaar maken.

Windstreken

Gedurende het spel zullen een aantal acties op de eilanden in opeenvolgende volgorde moeten uitgevoerd worden, in wijzerzin. Het gaat dan om de omringende eilanden genummerd van 1 tot 5 (Kroeg, dan Scheepswand, Zeilen, Kannonnen en Bemanning), nadien het Schatteneiland in het midden van de kaart en uiteindelijk de Piratenbaai.

Een spelronde

Het spel loopt over 12 opeenvolgende maanden (spelronden).

De piraat die na 12 spelronden het meeste aantal Roempunten heeft verworven is de winnaar. Elke spelronde telt 6 afzonderlijke fasen:

1. Schatten – Draai een kaart om, met de afbeelding naar boven, op elke stapel van de Schattenkaarten. Deze kaarten geven de schatten en andere verdiensten weer die de inname van de omringende eilanden deze maand opbrengen. Op het einde van de 12^{de} en laatste spelronde zijn de Schattenkaarten uitgeput.

2. Navigatie – Met behulp van uw stuurrad kiest U een eiland uit dat U deze maand wenst te plunderen, door de zwarte aanwijzer in de richting van de overeenstemmende afbeelding te draaien. Slechts wanneer alle spelers hebben gekozen worden de stuurraden gelijktijdig getoond en worden de schepen naar hun eiland van bestemming verplaatst.

3. Strijd – De strijd wordt eerst aangegaan door de verankerde schepen op het Kroegeneiland, nadien eiland per eiland naar het Westen toe. Er wordt gestreden telkens zich minstens 2 schepen op eenzelfde omringend eiland bevinden of wanneer men op het Schatteneiland een Legendarische Piraat treft. Elke strijd bestaat uit een Zeegevecht, gevolgd door opeenvolgende Salvo's. De strijd is over wanneer nog slechts één enkel schip op het eiland voor anker ligt, of wanneer alle schepen gevluht zijn of verplicht werden de Piratenbaai te vervoegen.

4. Plundering – Te beginnen met het Kroegeneiland en vorderend naar het Westen zal elk overblijvend schip op een omringend eiland dat eiland plunderen. Hun kapitein neemt de Schattenkaart er van weg en ontvangt de hierop aangegeven Schatten, goudstukken, Kroegenkaarten en Roempunten. Indien er geen Schatten, goudstukken of Kroegenkaarten meer over zijn ontvangt men niets, vandaar het belang van de plundering in de juiste volgorde.

5. Upgrading – Te beginnen met het Kroegeneiland en vorderend naar het Westen heeft elke speler recht op de "upgrades" die het bezette eiland ter beschikking heeft :

□ Op het Kroegeneiland kan men tot 3 Kroegenkaarten kopen aan 2 goudstukken elk;

□ Op het Scheepswand-, Zeilen-, Kanonnen- of Bemanningeiland kan men de betreffende scheepssectie versterken tot op het gewenste niveau, mits betaling van het juiste bedrag;

□ Op het Schatteneiland kan men zijn Roem verhogen door schatten te begraven (één punt per schat of per 3 goudstukken). Ook mag één enkele scheepssectie een niveau hoger gebracht worden aan het dubbel van de normale prijs;

□ In de Piratenbaai mag men 2 Kroegenkaarten (of 1 Kroegenkaart en 2 goudstukken) nemen en zijn schip herstellen.

6. Verplaats de zwarte schepen en controleer de schatten – Verplaats elk zwart schip één eiland westwaarts. Omdat de Piratenbaai bescherming biedt tegenover de Legendarische Piraten varen deze laatsten onmiddellijk van het Schatteneiland (n° 6) door naar het Kroegeneiland (n° 1). Indien een Legendarische Piraat in de strijd verslagen werd, trekt men een nieuwe Legendarische Piratenkaart ter vervanging. Zonodig worden deze kaarten nogmaals geschud. Controleer of de door U geladen schatten (met inbegrip van wat net geplunderde werd) de capaciteit van uw scheepswand niet overschrijden en werp het overtollige deel terug op het Schatteneiland. Tenslotte neemt men elke overgebleven zichtbare Schattenkaart op de omringende eilanden weg.

Strijdvoering

Piraten zijn van nature jaloers en gewelddadig : elk omringend eiland waar zich meer dan één schip bevindt (zowel van spelers, Legendarische Piraten als van de Royal Navy)

vormt het decor van een zeegevecht zonder weerga. Elk schip van een speler dat een Legendarische Piraat op het Schatteneiland nadert moet ook hiertegen strijd leveren. De strijd is gewonnen wanneer uw tegenstrevers zijn gevlucht of wanneer minstens 1 van hun scheepssecties volledig zijn vernietigd. De overeenstemmende ring wordt dan van de overzichtskaart gehaald.

Strijdverloop

De strijd verloopt naar het Westen toe, te beginnen bij het Kroegeneiland. Elke strijd bestaat uit een zeegevechtsfase, gevolgd door opeenvolgende salvo's.

1. Zeegevecht – De zeegevechtskaarten worden naar goeddunken van de spelers gebruikt.

2. Eerste Salvo :

a. Het snelste schip :

- Vuurt een salvo ;
- Of vlucht naar de Piratenbaai.

b. Het tweede snelste schip, indien het niet te beschadigd is :

- Vuurt een salvo ;
- Of vlucht naar de Piratenbaai.

c. En zo verder, volgens aflopende snelheidsorde, tot alle schepen een salvo hebben afgevuurd, of gevlucht zijn, of genoodzaakt werden de Piratenbaai te vervoegen voor herstellingen, nog vóór ze strijd konden leveren.

3. Opeenvolgende salvo's : De salvo's gaan verder tot er nog slechts één overwinnend schip overblijft, of tot alle spelers verkozen om te vluchten of gedwongen werden hun schepen naar de Piratenbaai te brengen. Gedurende de hele strijd bepaalt de zeilsterkte de snelheid van elk schip. Wanneer de zeilen beschadigd raken tijdens de strijd ligt de snelheid hierdoor lager en daarom dus ook de volgorde voor de volgende salvo's. Bij de gevechtsfasen, het plunderen en de upgrades op de eilanden is het steeds het snelste schip dat eerst mag handelen. Wanneer de zeilsterkte gelijk is word een dobbelsteen geworpen om het voordeel te geven aan de hoogste worp. Elk ander geval van ex-eaquo in de loop van het spel zal op dezelfde wijze worden opgelost.

Zeegevecht

Te beginnen bij het snelste schip kunnen de spelers elk om beurt een Zeegevechtkaart naar keuze spelen, of passen. Elke gespeelde kaart dient luidop voorgelezen te worden en onmiddellijk ten uitvoer gebracht.

Na de eerste (snelste) speler is het de beurt aan de tweedesnelste om te spelen of te passen, dan de derde, enz... Het spelen van de Zeegevechtkaarten gaat verder tot alle spelers in eenzelfde ronde beslissen om te passen. Een speler die heeft gepast kan daarna toch nog een kaart spelen, wanneer sindsdien nog minstens één speler verder heeft gespeeld.

De Zeegevechtkaarten blijven in het spel tot het einde van de strijd en worden dan weggenomen, of ze nu gediend hebben of niet.

De Zeegevechtkaarten kunnen nooit ten voordele van een schip van de Royal Navy, noch van een Legendarische Piraat gespeeld worden.

Opeenvolgende Salvo's

Een speler die beslist een salvo af te vuren:

- 1.** Speelt gelijk welke Salvokaart die hij wenst, vooraleer de dobbelstenen te werpen. Het effect van de Salvokaart is enkel van toepassing op de daaropvolgende worp. Nadien neemt men de kaart weg, of het gebruik ervan succesvol was of niet. Geen enkele Salvokaart wordt gespeeld ten voordele van de Royal Navy of van een Legendarische piraat.
- 2.** Kondigt luidop aan welk schip en welke scheepssectie (scheepswand, kanonnen, bemanning of zeilen) hij wenst te treffen. De Legendarische Piraten en de Royal Navy kunnen slechts op de scheepswand geraakt worden.
- 3.** Werpt het aantal dobbelstenen gelijk aan het kleinste aantal kanonnen of bemanningsleden. Elke dobbelsteenzijde die een 5 of een 6 toont geeft een voltreffer weer en heeft op de overzichtskaart van de tegenstander de verplaatsing van de betreffende sectiering naar links tot gevolg (1 niveau lager).

Indien op het eiland een Legendarische Piraat of de Royal Navy aanwezig zijn en een speler beslist om te blijven en aan te vallen, moet hij eerst zijn salvo's op deze laatste afvuren. Pas wanneer zij verslagen zijn kunnen de kanonnen op de tegenspelers worden gericht.

Indien de aangevallen sectie beschermd is door een Vakmeester- of Papegaaikaart, vangt deze kaart de eerste twee rake schoten op, vooraleer de sectie zelf beschadigd wordt. Bij de eerste treffer draait men de kaart een kwartslag, bij de tweede neemt men ze weg. Enkel de volgende treffers zullen een verplaatsing van de ring naar links tot gevolg hebben.

Vlucht

Een smadelijke vlucht is soms te verkiezen boven een gewisse dood. Op zijn beurt kan een piraat beslissen om te vluchten naar de Piratenbaai.

Indien zijn schip tijdens de strijd minstens éénmaal is geraakt, ontvangen alle andere op het eiland overblijvende spelers een Roempunt bij het aanschouwen van de vlucht.

Indien deze vlucht niet noodzakelijk is, t.t.z. wanneer geen van de 4 ringen van de overzichtskaart zijn gehaald, kan het vluchtende schip eventueel muiterij aan boord kennen. Zijn kapitein werpt een dobbelsteen. Werpt hij een 1 dan is er een muiterij aan de gang: de bemanning, die de handelingen van hun laffe overste beu is, neemt de controle van het schip over en gooit de kapitein in het onderste ruim. De speler verliest al zijn goud en schatten die naar het Schatteneiland worden gebracht, alsook 2 Roempunten.

De Legendarische Piraten en de Royal Navy vluchten nooit.

Gedwongen aftocht

Wanneer een schip zodanig gehavend is dat het een ring van minstens 1 sectie verliest, is de kapitein gedwongen om het vaartuig met zijn bemanning naar de Piratenbaai te voeren, voor de nodige rust en herstellingen.

Elk gehavend schip brengt een Roempunt op aan elke speler die nog achterblijft en getuige is van de aftocht.

Nota : Het kan gebeuren dat een uiterst traag schip al uitgeteld is vooraleer het de kans kreeg om zelf een aanval uit te voeren.

Toevluchtsoorden

Geen strijd op het Schatteneiland

De spelers-piraten hebben te allen tijde een gentlemen's agreement inachtgenomen dat erin bestaat nooit strijd te voeren vóór de kusten van het Schatteneiland

Zwartbaard en de overige Legendarische Piraten zijn niet echt gentlemen, zij openen het vuur op elk schip dat hun boeg kruist, Schatteneiland of niet! De Royal Navy echter is er, alle pogingen ten spijt, nooit in geslaagd het Schatteneiland te vinden en kan er dus ook niet heen.

Geen strijd in de Piratenbaai

De baai bestaat slechts uit een hopeloos lapje strand en is het niet waard er om te vechten. Er gaat geen enkele strijd door en geen enkel schip van een niet-speler zal hier de rust komen verstoren.

Puntentelling

De piraten winnen hun Roempunten door :

- Gevechten te winnen** (1 punt per speler die op de vlucht slaat wanneer hij geraakt is) ;
- Eilanden te plunderen** (deze bevatten Roempunten op hun Schattenkaart) ;
- Legendarische Piraten of de Royal Navy tot zinken te brengen** (waarde aangeduid op de kaart) ;
- Schatten en goudstukken te begraven** (1 punt per schat en 1 punt per zak met 3 goudstukken) ;
- Roemkaarten te verzamelen.**

De Roempunten kunnen verloren gaan wanneer :

- Aan boord een muiterij uitbreekt, als gevolg van een overhaaste vlucht** (- 2 punten) ;
- Uw Papegaai de geest geeft** (- 2 punten) **of hij verwisseld wordt voor een andere** (- 1 punt) - zie *Papegaaien pagina 8*.

Speleinde:

Na de 12de maand (12de spelronde) zijn alle stapels met Schattenkaarten opgebruikt. Elke speler die er in zijn bezit heeft toont nu zijn Roemkaarten en vordert met zijn Roemwijzer evenveel vakjes als zijn kaarten punten opleveren. Al het goud en de schatten die op het Schatteneiland begraven zijn op het einde van de laatste ronde zijn definitief verloren en leveren dus geen Roem op.

De Piraat met het meeste Roem is de winnaar en wordt door het piratengilde tot levende legende uitgeroepen!

Wanneer meerdere spelers een gelijk aantal punten hebben verzameld, zullen deze spelers onderling nog een ultiem Zeegevecht voeren om te beslissen wie nu de allerberuchtste is.

Gids van de Piratenbaai en de omringende Eilanden

U bent nu klaar om de zeilen te hijsen en koers te zetten naar de open zee. Goede vaart en goede vangst!

De ervaren zeekapiteins en zij die hun kennis over de kneepjes van het roverwezen nog wensen aan te scherpen doen er echter goed aan om de Gids van de Piratenbaai en de omringende Eilanden nog eens goed door te lezen. Op de volgende pagina's staan immers vele geheime tips...

De Eilanden

Van de duizenden eilandjes en lagunes die over de oceanen verspreid liggen, zijn er slechts enkele die de aandacht kunnen trekken van een piraat die naam waardig. En het is alleen de eilandengroep van de Piratenbaai die de gedroomde plek vormt voor fenomenale zeegevechten en een uitzonderlijke schattenjacht.

Deze bijzondere eilanden zijn :

- de vijf omringende eilanden: Kroegen-, Scheepswand-, Zeilen-, Kannonnen- en Bemanningeiland (n°1-5)
- Schatteneiland (n° 6)
- de eigenlijke Piratenbaai.

Elk van deze eilanden kent één of meerdere welbepaalde voordelen toe aan de piraat die het eiland bezet tijdens de Upgrade-fase:

De Omringende Eilanden

Kroegeneiland (n°1)

U kunt, voor de prijs van 2 goudstukken elk, 3 Kroegenkaarten kopen bij elk bezoek aan het eiland. Indien gewenst speelt U een Vakmeesterkaart.

Scheepswandeiland (n°2)

Verhoog de capaciteit van uw scheepswand met evenzovele niveau's als U wenst, mits betaling van de kostprijs die uw overzichtskaart aangeeft. Indien gewenst speelt U een Vakmeesterkaart.

Zeileneiland (n°3)

Verhoog de zeilsterkte met evenzovele niveau's als U wenst, mits betaling van de kostprijs die uw overzichtskaart aangeeft. Indien gewenst speelt U een Vakmeesterkaart.

Kanonneneiland(n°4)

Koop net zoveel kannonnen als U wenst, mits betaling van de kostprijs die uw overzichtskaart aangeeft. Indien gewenst speelt U een Vakmeesterkaart.

Bemanningeiland (n°5)

Laat net zoveel nieuwe bemanningsleden aanmonsteren als U wenst, mits betaling van de kostprijs die uw overzichtskaart aangeeft. Indien gewenst speelt U een Vakmeesterkaart.

Schatteneiland (n° 6)

Begraaf de schatten die U meevoert: ontvang 1 Roempunt voor elke schat en 1 bijkomend Roempunt voor elke zak met 3 goudstukken.

U mag eveneens één enkele scheepssectie versterken, maar met slechts 1 niveau en aan dubbele prijs. Uw snelheid opdrijven door de zeilsterkte van 5 naar 6 te brengen kost U dus $2 \times 1 = 2$ goudstukken. Het is in deze ronde niet meer toegestaan andere secties te versterken, noch de zeilsterkte te verhogen.

Upgrading

De kost (in goudstukken) voor elke versterking is op de overzichtskaart aangegeven door het cijfertje naast het gewenste niveau. Om dezelfde sectie met meerdere niveau's tegelijk te versterken, moeten de prijzen van elke versterking afzonderlijk bij elkaar opgeteld worden. De zeilsterkte van 5 naar 7 brengen bvb. kost $1+2=3$ goudstukken. Niemand is verplicht om de secties te versterken, tenzij men gehavend in de Piratenbaai ligt (zie verder). Elke versterking is volkomen afhankelijk van uw keuze en van uw beschikbare middelen.

De Piratenbaai

Ontvang 1 Kroegenkaart en 2 goudstukken, of 2 Kroegenkaarten.

Indien uw schip in een gevecht averij heeft opgelopen moet U het herstellen voor 2 goudstukken per beschadigde sectie. De sterkeringen van de betrokken secties moeten op de overzichtskaart naar het beginniveau worden teruggeschoven (2^{de} vak uiterst links, met een doodshoofd).

Indien meerdere secties tegelijk averij opliepen, door bvb. een felle kanonnade of door een ontploffing in het buskruitmagazijn, moet U ALLE secties herstellen. Mocht U daarvoor onvoldoende goudstukken hebben dan herstelt U toch, maar ontvangt U geen kroegenkaarten of bijkomende goudstukken.

De Kroeg en de Kroegenkaarten

De kroeg op het Kroegeneiland is de meest onguere in zijn soort, waar alle uitschot van de wereldzeeën zich thuisvoelt. Men drinkt er de sterkste rum en men vertelt er de strafste verhalen...

Bij elk bezoek aan de kroeg kan men Kroegenkaarten kopen, aan 2 goudstukken per kaart. Soms kunnen piraten ook Kroegenkaarten bekomen door de plundering van de omringende eilanden of door te vluchten naar de Piratenbaai.

Indien de kaarten uitgeput zijn, schud men de gebruikte kaarten en maakt men een nieuwe stapel.

Er bestaan 6 types Kroegenkaarten :

- a. De kaarten "Papegaai"
- b. De kaarten "Vakmeester"
- c. De kaarten "Gebeurtenis"
- d. De kaarten "Zeegevecht"
- e. De kaarten "Salvo"
- f. De kaarten "Roem"

a. Papegaaikaarten

Af en toe wacht een oude maar sluwe papegaai op het Kroegeneiland op een avontuurlijke nieuwe meester. Na vele jaren op de schouder van één of andere illustere piraat te hebben vertoefd kent hij wel enkele geheimpjes. En wie weet is hij in ruil voor een slokje rum of voor enkele nieuwe schuttingwoorden wel bereid deze geheimen met U te delen?

Elk van de papegaaien heeft een specifieke kennis om U te helpen met een bepaald scheepsonderdeel (kanon, bemanning, scheepswand en zeilen), zoals weergegeven door de afbeelding op de kaart.

▣ **De papegaai van Kapitein Flint** – « *Zeegepuiis !* » - Vervoer een onbeperkt aantal schatten.

▣ **De papegaai van Long John Silver** – « *Cocooooo !* » - Werp in de strijd altijd 6 dobbelstenen. De papegaai van Long John Silver overtreft het effect van een **Grapple Attack**-Zeegevechtkaart.

▣ **De papegaai van Billy Bones** – « *Yohoo en een fles rum !* » - Vuur steeds met al uw kanonnen.

▣ **De papegaai van Squire Trelawney** – « *Waar is de man ?* » - Verhoogt uw snelheid met +20.

Papegaaikaarten gaan bij ontvangst onmiddellijk in voege. Leg de Papegaaikaart op de vogelstokafbeelding van uw overzichtskaart.

Op een schip kan nooit méér dan 1 papegaai tegelijk aan boord zijn. Mocht U een tweede papegaaikaart trekken, dan kan U kiezen om uw huidige papegaai vrij te laten in ruil voor 1 Roempunt en de nieuwe papegaai, of U weigert de nieuwe. De niet-gebruikte papegaaikaarten worden onmiddellijk terug in de Kroegenstapel gestopt. Een papegaai weigeren geeft U geen recht op een vervangingskaart.

Een papegaai raakt in de strijd gewond wanneer de sectie waarover hij raad verstrekt (zoals aangegeven op de afbeelding op zijn kaart) getroffen wordt. Bij de eerste treffer is hij gewond en draait U zijn kaart een kwartslag om, bij de tweede treffer sterft de papegaai en verdwijnt zijn kaart uit het spel (dode papegaaien spreken niet!). Als eigenaar verliest U 2 Roempunten.

Wanneer een papegaai raad geeft over een scheepssectie die beschermd wordt door een Vakmeesterkaart, is het de Vakmeesterkaart die de eerste treffers opvangt. Papegaaien zijn slim genoeg om dekking te zoeken!

Raakt een papegaai in de strijd gewond maar overleeft hij door een overwinning of door levend te vluchten naar de Piratenbaai, zullen zijn wonden automatisch helen. Leg zijn kaart in de opwaartse beginpositie terug gedurende de Upgrade-fase.

b. Vakmeesterkaarten

Tal van de originele bewoners van de eilanden zijn met de jaren echte vakmeesters geworden en bouwen nu legendarische schepen. Wanneer een Vakmeesterkaart op een scheepssectie wordt gelegd maakt dit deze sectie uiterst beschermd voor de strijd.

Vakmeesterkaarten worden gespeeld tijdens de Upgrade-fase, door de kaart aan die scheepssectie te linken die U wenst te beschermen. De Vakmeesterkaarten mogen zowel op Kroegeneiland, Schatteneiland als in de Piratenbaai gespeeld worden.

Op een schip kan nooit méér dan 1 Vakmeesterkaart tegelijk aan boord zijn. (Alternatieve spelregel: Spelers mogen beslissen meerdere Vakmeesterkaarten aan boord te hebben, maar dan beperkt tot 1 kaart per sectie.)

In de strijd is het de Vakmeesterkaart die de eerste twee treffers op de sectie opvangt. Bij de eerste treffer valt de bescherming gedeeltelijk weg en draait men de kaart een kwartslag om. Bij de tweede treffer verdwijnt de kaart voorgoed uit het spel.

Een beschadigde Vakmeesterkaart kan alleen worden opgelapt door de betaling van een goudstuk tijdens de Upgrade-fase.

Wanneer een Vakmeesterkaart en een Papegaaikaart aan dezelfde scheepssectie gelinkt zijn, is het steeds de Vakmeesterkaart die de eerste klappen opvangt tijdens de gevechten. De papegaai is slim genoeg om dan even van het toneel te verdwijnen!

c. Gebeurteniskaarten

Een piratenleven is rijkelijk gevuld met soms verrassende wendingen en de volgende Gebeurteniskaarten scheppen daarover een mooi beeld:

☐ Behouden Vaart

Op het einde van de Navigatiefase gespeeld, zelfs na een "Royal Navy Interceptie"-kaart. Deze kaart stelt de speler in de gelegenheid om naar gelijk welk onbezet eiland of naar Schatteneiland te varen. Bovendien heft deze kaart het effect van elke Zeeschuimerij op uw schip op.

☐ Zeeschuimer

Gespeeld op het einde van de Schattenfase. De door U gekozen speler moet deze ronde de helft van zijn buit aan U afstaan. Bij de verdeling zal wanneer nodig in uw voordeel worden afgerond, ten koste van uw tegenspeler. Indien deze tegenspeler naar het Schatteneiland trekt om er schatten en goud te begraven, deelt U eveneens in de hiermee vergaarde Roem.

☐ Kraaiennest

Helemaal in het begin van de Navigatiefase gespeeld, nog voor de spelers hun bestemming hebben gekozen. In plaats van simultaan te verlopen gaat de Navigatiefase nu in wijzerzin, startende bij de speler naar uw keuze.

☐ Optuiging

Gespeeld tijdens de Upgradefase, van op om het even welk eiland (Kroegeneiland, Schatteneiland en de Piratenbaai inbegrepen). U mag één enkele scheepssectie geheel gratis met 1 niveau opwaarderen.

☐ Vrijbrief

In het begin van de Navigatiefase te spelen, als reactie op een Royal Navy-kaart. De Royal Navy die achter U aan zit kan hiermee naar een eiland van uw keuze worden gestuurd.

☐ Royal Navy Interceptie (x2)

Gespeeld op het einde van de Navigatiefase, eenmaal de spelers hun bestemming hebben bekendgemaakt. Stuur de Royal Navy naar een omringend eiland van uw keuze. De Navy heeft Schatteneiland noch de Piratenbaai ooit gevonden, dus daar kunnen ze niet heen gezonden worden. De Royal Navy werpt steeds 4 dobbelstenen tijdens de strijd; er zijn 4 treffers nodig om ze te tot zinken te brengen; de Zeilsterkte bedraagt 20; wanneer verslagen is ze 4 Roempunten waard.

☐ Schatkaart

Speel deze kaart op het einde van de Schattenfase. Werp 1 dobbelsteen en plaats een schatwijzer op het omringende eiland met het geworpen nummer. Haalt U een 6 dan werpt U opnieuw. Indien U in de volgende ronde dit specifieke eiland zou veroveren, dan verdubbelt U de waarde van alle schatten die U hier plundert.

Strijdkaarten : Zeegevechten en Salvo's

Piraten en boekaniers zijn in gevechten altijd al te duchten tegenstanders geweest. Tijdens de strijd worden twee types strijdkaarten gespeeld. Zeegevechtkaarten worden om beurt gespeeld, één per keer, van het snelste tot het traagste schip; zij blijven gedurende de hele strijd van toepassing. Salvokaarten worden vóór elk salvo gespeeld en zijn slechts dan van toepassing.

d. Zeegevechtkaarten

☐ Kalme bries

Voor de rest van deze strijd (enteren inbegrepen) mag geen enkele andere kaart gespeeld worden. De tot hiertoe gespeelde kaarten, als die er zijn, blijven gewoon van toepassing voor de verdere duur van de strijd.

☐ Gunstige wind! x2

Bij het verdere verloop van deze strijd krijgt uw zeilsterkte een bonus van +6. Indien eenzelfde speler ze in zijn bezit heeft, kunnen de beide Gunstige wind-kaarten samen gespeeld worden, om het effect te verhogen.

☐ Grapple x2

Voor de rest van deze strijd zal elk schip slechts zoveel dobbelstenen werpen als de waarde van de bemanning aangeeft, ongeacht het aantal kanonnen. De papegaaien van Billy Bones en Long John Silver overtreffen het effect van de Grapple-kaart op hun schip.

☐ Rookgordijn x2

Voor de rest van deze strijd kan U enkel geraakt worden door dobbelsteenworpen van het cijfer 6.

☐ Schat over boord

Voor de rest van deze strijd is uw zeilsterkte met een snelheidsbonus van +2 verhoogd voor elke schat die U overboord gooit. Verplaats net zoveel schatten van uw ruim naar de kaart als U zelf wenst. Bij het einde van de strijd worden deze schatten op het Schatteneiland gedeponerd en verdwijnt de kaart uit het spel.

e. Salvokaarten

☐ Spervuur x2

Alleen bij het volgende salvo, zullen de dobbelsteenwaarden 3, 4, 5 of 6 de vijand treffen. Nadien krijgen uw kanonnen 2 treffers te verwerken. Indien uw kanonnen hierdoor helemaal weggeslagen zijn moet U naar de Piratenbaai vluchten. Een Spervuuraanval overtreft het effect van een Rookgordijn, voor het salvo waarop deze gericht is. Let op met het gebruik van het Spervuur wanneer U de papegai van Long John Silver aan boord heeft: wanneer deze niet is beschermd door een Vakmeesterkaart op de kanonnen, zal de schokgolf hem doen sterven!

☐ Buskruitmagazijn x2

Alleen bij het volgende salvo, zal elke treffer een bres (1 schadepunt) slagen in elke scheepswand, de uwe inbegrepen! 3 Simultane treffers op een worp van 5 dobbelstenen zullen dus 3 schadepunten opleveren aan de Scheepswand van alle in de strijd betrokken schepen. Dit effect is op te tellen bij de treffers op het aangevallen schip zelf, indien de scheepswand daarvan het doel van het salvo was. Deze kaart kan U ook buiten uw beurt spelen (bvb. in de salvokaartfase van één van uw tegenspelers, voor hij de dobbelstenen werpt). De veteranen onder de piraten gebruiken deze slag wanneer hun schootskracht enorm beperkt is, bvb. wanneer ze tegen de dodelijke combinatie van een Legendarische

Piraat en de Royal Navy uitkomen. Is de papegaai van Kapitein Flint in uw bezit, denk dan goed na vooraleer deze kaart te spelen, want U zult hem hiermee tot bij zijn dode voorvaderen zenden!

□ **Kanonnade x2**

Alleen bij het volgende salvo, zal elke treffer gelijktijdig alle secties van het vijandelijke schip beschadigen. Bij het volgende salvo moeten uw kanonnen echter worden bijgeladen en kunnen ze niet vuren. Sla uw beurt over.

f. Roemkaarten

Wat zou het leven van een piraat zijn zonder een flinke slok, zijn bemanning die zeemansliederen zingt, en natuurlijk een flinke buit? Roemkaarten worden door de speler in de hand gehouden tot op het einde van het spel, wanneer duidelijk is hoeveel roem men heeft vergaard, zoals de Roemwijzer het op het speelbord aangeeft.

De Legendarische Piraten en de Royal Navy

De Legendarische Piraten maken de omgeving rond de Piratenbaai onveilig. Heel af en toe kunt U in hun vaarwater terecht komen. Dit leidt dan ongetwijfeld tot heel wat problemen, want deze Legendarische Piraten zijn geduchte tegenstanders! Anderzijds houdt ook de Royal Navy zich in deze wateren op, al is het maar om toch een schijn van bescherming te bieden aan de koopvaardij schepen...

Wanneer U zich aan het einde van de navigatiefase samen met een zwart schip op hetzelfde eiland bevindt, mag U zich schrapzetten voor een gevecht met een Legendarische Piraat. Welke Piraat, hangt af van de kaart die er mee samengaat. Soms is het ook de Royal Navy die U om uw bijzondere lading achtervolgt!

De spelersschepen moeten eerst de confrontatie met de Legendarische Piraten en/of de Royal Navy aangaan – of vluchten- alvorens ze elkaar mogen bekampen. De schepen van de Legendarische Piraten en de Royal Navy voeren strijd zoals op hun respectievelijke kaarten staat vermeld.

De schepen van niet-spelers mogen slechts aangevallen worden op hun scheepswand. Gedurende het gevecht moet U bijhouden welke sterkte ze nog overhouden (bvb. door gebruik van een dobbelsteen). Eens deze sterkte tot nul is herleid wordt het als gezonken beschouwd. In het andere geval is het schip automatisch geheel hersteld, onmiddellijk na het behalen van haar overwinning.

Geen enkele andere sectie (zeilen, bemanning of kanonnen) van een niet-spelers' schip kan aangevallen worden. Deze secties behouden de waarde zoals aangegeven op hun kaarten, gedurende het hele gevecht.

Het werpen van de dobbelstenen voor de schepen van Legendarische Piraten gebeurt door een speler die niet zelf betrokken is bij het geleverde gevecht. De speler die de Royal Navy op een tegenspeler heeft afgestuurd door de Royal Navy Interceptiekaart te spelen, zal altijd haar dobbelstenen werpen.

De schepen van niet-spelers spelen nooit strijddkaarten (hoewel ze er wel door beïnvloed kunnen worden wanneer de kaarten door anderen worden gebruikt).

De Legendarische Piraten en de Royal Navy slaan nooit op de vlucht, noch vechten ze met elkaar onderling. Zij weten beter...

Wanneer het schip van een Legendarische Piraat of de Royal Navy tot zinken wordt gebracht, worden de Roempunten die op de kaart ervan staan vermeld onmiddellijk verdeeld onder alle overlevende spelers uit deze strijd.

Hieronder een korte voorstelling van alle beruchte zeerovers die zich ophouden in de omgeving van de Piratenbaai.

□ **Edward Teach « Zwartbaard »**

De verwoestende salvo's van zijn kanonnen, zijn verbluffende snelheid en bijna ondoordringbare scheepswand maken van hem de meest gevreesde opponent van alle oceanen.

In de strijd : Zwartbaard werpt 6 dobbelstenen tegen de scheepswanden van de andere piraten (eerst de piraat met het meeste aantal kanonnen aanvallende) ; zijn Scheepswand verdraagt 8 treffers vooraleer te zinken ; de Zeilsterkte bedraagt 24 ; indien overwonnen is hij 6 Roempunten waard.

□ **De Vliegende Hollander**

De skeletten die de bemanning van dit spookschip uitmaken leveren het wel bijzondere recuperatieve krachten. Indien getroffen in de strijd zal de Vliegende Hollander tot 2 Scheepswandpunten recupereren aan het einde van elke strijdronde (wanneer alle betrokken schepen éénmaal hebben gevuurd), tot het uiteindelijk zinkt. Het kan echter nooit de beginwaarde van 5 overschrijden, noch kan het scheepswandpunten recupereren die verloren gingen vóór de laatste ronde salvo's.

In de strijd : Kanon – 4 dobbelstenen tegen bemanningen (de grootste bemanning wordt eerst aangevallen); Scheepswand – 5 treffers, recupereert tot 2; Zeilen -16; Roempunten -6.

□ **Kapitein Haak**

Vreselijk komisch en met aan boord een onbetrouwbare bemanning, is dit schip een redelijk onvoorspelbare en bijwijlen grappige vijand. Zelfs wanneer Kapitein Haak een aanval mist, kan het schot één van de andere aanwezige schepen raken. Wanneer Kapitein Haak een salvo op een speler afvuurt, krijgen de overige spelers op het eiland een nummer van 1 tot 4 toegewezen, beginnende bij de speler links van de aangevallen speler en verder in wijzerzin. Als Haak zijn aanval mist, maar één van de overige nummers werpt, wordt deze speler getroffen.

De missers van Haak hebben geen effect op de schepen van niet-spelers of de schepen die zich niet op hetzelfde eiland bevinden.

In de strijd: Kanon -3 dobbelstenen tegen de scheepswand (de grootste wand wordt eerst aangevallen); Scheepswand – 5 treffers; Zeilen – 18; Roempunten -3.

□ **Anne Bonny en Mary Read**

Twee van de weinige vrouwelijke piraten uit de geschiedenis. Bonny en Read vochten, dronken en vloekten zoals alle andere zeeschuimers. Elke treffer van Bonny en Read beschadigt alle secties van het aangevallen schip!

In de strijd : Kanon - 3 dobbelstenen tegen alle secties (de grootste zeilsterkte wordt eerst aangevallen); Scheepswand – 5 treffers; Zeilen – 22; Roempunten -6.

□ **De Cacafuego**

Eén van de grootste galjoenen volgeladen met schatten dat ooit werd gevangen. De Nuestra Senora de la Concepcion werd door haar eigen Spaanse zeelui nogal vulgair "De Cacafuego" genaamd, door de omvang van de schatten en het bijna belachelijk lage aantal kanonnen.

De Cacafuego is kansloos bij een aanval. Spelers-piraten bekampen elkaar om te bepalen wie de buit binnenhaalt, maar kennen de omvang van de schatten aan boord pas

wanneer de strijd over is. De overwinnaar werpt een enkele dobbelsteen en ontvangt evenveel Roempunten als de steen aangeeft.

Blanco kaarten

Gebruik de blanco kaarten om nieuwe Legendarische Piraten, Zeegevecht-, Salvo- of Gebeurteniskaarten te ontwerpen. Post gerust uw suggesties op ons forum:
www.piratescovegame.com

Online Spelen

Dit is uw unieke online toegangsnummer bij Days of Wonder :

PC

Om het te gebruiken gaat U naar www.piratescovegame.com en klikt U op "New Player Signup" op de homepage. Nadien volgt U de instructies en kan U varianten leren kennen, naast de discussieforums, nieuwe kaarten en een online versie van onze spellen.

Andere Days of Wonder-spellen zijn terug te vinden op:
www.daysof wonder.com

Credits

Spelontwerp Paul Randles en Daniel Stahl In memoriam Paul Randles

Bijzondere dank aan Katty Peppermans, Brian Lewis en Bruno Faidutti
Licentie mogelijk gemaakt door Carsten Albrecht en Amigo Spiel
"Muitelij"-regel geïnspireerd op een variatie van Steve Weeks, gepost op BGG.

Illustraties Julien Delval Grafisch Design Cyrille Daujean

Bibliografie : Rafael Sabatini *Captain Blood* ; Robert Louis Stevenson *Schatteneiland* ;
Jan Rogozinski *The Woodsworth Dictionary of Pirates*
©2003 Days of Wonder, Inc.
221 Caledonia Street
Sausalito, CA 94965

www.piratescovegame.com
Days of Wonder et de Piratenbaai zijn Geregistreerde Merken van Days of Wonder
Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.