

Port Royal

Auteur: Wolfgang Panning

Uitgegeven door Queen Games, 2000

Een tactisch kaarttroefspel om waardevolle scheepsgoederen (3 of 4 spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel van het spel

Elke speler probeert, tegen het einde van het spel, de grootste buit op zijn schip in te laden. Maar men moet erop toezien dat een schip niet overgeladen mag worden.

Spelmateriaal

- **49 buitkaarten:** waarvan **40 "eenvoudige" buitkaarten** (elk 10x): scheepsbeschuit (oranje), tabak (helgroen), rum (turkoois), buskruit (paars) in de waarde 2 tot 10 en 12; alsook **9 extra kaarten** (grijs).
De waarde en het gewicht van de buitkaarten wordt in ton uitgedrukt.
- **6 bonuskaarten** (gevangenen) met de waarde 1 tot 6. Ze tellen net zo veel als de overeenkomstige buitkaarten, wegen echter niets en kunnen in gelijk welk schip terecht komen!
- **35 slagkaarten** in 4 kleuren (rood, blauw, groen en zwart - elke kleur staat voor een andere Piratenkapitein) met de waarde 1 tot 8; alsook **3 bijzondere slagkaarten** (piraten) zonder kleur met de waarde 1, 5 en 7.
- **4 aanlegborden** voor de buitkaarten met schuldenschaal, troefkleuren en scheepsladeruimen.
- 4 schuldenstenen (gele kubussen)
 - 1 bodsteen (zwarte kubus)
 - 4 troefstenen (rode cilinders)
 - 12 slagstenen (witte cilinders)
 - 1 piratensteen om een buitkaart te markeren (zwarte figuur)
- deze spelregel

Spelvoorbereiding

1. Naargelang het aantal spelers (3 of 4) worden de slagkaarten met de volgende waarden gebruikt:
 1. **bij 3 spelers:** alle kaarten in de 4 grondkleuren met de waarde **1-6**, alsook de piratenkaarten **1 en 5**.
 2. **bij 4 spelers:** alle kaarten in de 4 grondkleuren met de waarde **1-8**, alsook de piratenkaarten **1 en 7**.
2. Uit de buitkaarten wordt de speciale kaart "**1 kaart verleggen**" uitgesorteerd.

De rest van de buitkaarten wordt grondig gemengd en als verdekte stapel kaarten gereed gelegd. De speciale kaart "1 kaart verleggen" wordt nu onder deze stapel geschoven.

3. De **6 bonuskaarten** worden gemengd en eveneens als verdekte stapel gelegd.
4. Slagkaarten, Piratensteen en bodsteen klaar leggen.
5. Elke speler krijgt een spelbord, die hij voor zich legt, 1 schuldensteen (op veld 0 van de schuldenschaal), 1 rode troefsteen en 3 witte slagstenen.

Kort overzicht van een spelronde

1. Buitkaarten (9 stuks) uitleggen
2. Slagkaarten uitdelen (ieder 8 kaarten)
3. De privileges veilen
(twee kaarten ruilen, troef vastleggen en startspeler bepalen)
4. Acht slagen om acht buitkaarten spelen
(aanbod terugbetalen, buit over het schip verdelen)

Spelverloop

Elk spel loopt over 6 ronden. Elke ronde bestaat uit de volgende stappen:

1. Buitkaarten (9 stuks) uitleggen

Er worden 9 buitkaarten omgedraaid en in het midden van de tafel gelegd.

2. Slagkaarten uitdelen

Voor de verdeling van de slagkaarten wordt een kaartengever bepaald. Die mengt de kaarten goed door elkaar en geeft elke speler er 8. De overblijvende 2 kaarten worden open gelegd.

3. De privileges veilen

De volgende privileges zijn d.m.v. een veiling te bekomen. **De hoogstbiedende bekommt drie bijzondere rechten:**

1. Twee kaarten omruilen

De speler krijgt de beide openliggende slagkaarten en zoekt nu in al zijn kaarten er 2 uit, die hij verdekt opzij legt. Deze kaarten worden tijdens deze ronde niet meer gebruikt.

2. Troef vastleggen

Hij bepaalt de troefkleur. Alle spelers leggen nu hun rode troefsteen op de overeenkomstige piratenvlag van hun spelbord.

3. Startspeler bepalen

Hij bepaalt de startspeler (zichzelf of een ander). De aangeduide startspeler kiest nu één van de 9 open buitkaarten, waarvoor nu de eerste slag gespeeld wordt. Op die kaart wordt de buitsteen geplaatst (zwarte speelfiguur).

Er wordt geboden met **toekomstige** buit (minstens per 1 ton stap). Startend met de speler links van de kaartengever bieden alle spelers om beurt (in uurwijzerzin) een steeds hoger bod of ze passen. **Wie past, mag niet opnieuw spelen.**

De speler met het hoogste bod krijgt het privilege en markeert zijn bod voorlopig op de schuldenschaal. De zwarte bodsteen wordt op de geboden waarde geplaatst. De gele schuldensteen blijft op zijn vorige waarde liggen. Schulden vloeien als negatieve bedragen van de eindafrekening af.

Voorbeeld (figuur bovenaan blz. 4)

Deze speler heeft het hoogste bod gedaan. Hij bood 5 ton. Hij had nog geen schulden, dus zijn gele schuldensteen blijft op "0" staan. Hij markeert zijn bod (5) met de zwarte bodsteen en beschikt dus in deze ronde over de drie privileges.

Er mag nooit iemand een bod doen dat over de "-19" zou gaan. Wie dus b.v. reeds 4 ton schulden heeft, kan maar maximaal 15 ton bieden.

Indien niemand een bod doet, krijgt de kaartengever de privileges voor 0 ton.

4. Acht slagen om acht buitkaarten spelen

- De startspeler (die door de speler met de privileges werd aangeduid) speelt als eerste voor de eerste slag. Elke speler legt om beurt 1 kaart bij.
- De eerstuitgespeelde kaart van een slag bepaalt de **aangespeelde kleur**.
- De aangespeelde kleur **moet niet gevolgd worden**.
- Dat geldt ook als de troefkleur gespeeld wordt.
- Maar: **enkel als men niet kan volgen, mag men troef spelen!**
- Wie troeft, moet derhalve een **witte slagsteen** op de aangespeelde kleur van zijn eigen spelbord leggen om aan te tonen, dat hij die kleur niet meer in zijn hand heeft.
Indien toch zou uitkomen dat men nog zo'n kleurkaart bezit, moet - als straf - een eigen buitkaart afgeven. Ze gaat daarmee uit het spel. De rechter buur bepaalt welke buitkaart de speler verliest.
- De **hoogste kaart van de slag wint**.
Troeven zijn steeds meer waard als kaarten van de aangespeelde kleur. Kaarten in de aangespeelde kleur zijn meer waard als weggegooide kaarten van een ander kleur.
- De speler die de slag haalt, krijgt als beloning de buitkaart waarom gespeeld werd. Hij **moet** die onmiddellijk in zijn schip plaatsen. Hij bepaalt vervolgens de volgende startspeler die een nieuwe buitkaart uitkiest waarom de volgende slag zal gespeeld worden.
- Op het einde van de ronde, na 8 slagen, blijft één buitkaart over. Nu wordt de bovenste bonuskaart verdekt onder de overgebleven buitkaart geschoven.
- Beide kaarten kunnen nu samen tijdens de volgende spelronde gewonnen worden.
- De tafel wordt met 8 nieuwe buitkaarten uit de voorraad gevuld.
- De slagkaarten worden verzameld. De rechter buur van de oude kaartengever mengt en deelt de slagkaarten voor een nieuwe ronde uit. Er volgt opnieuw een veiling en aansluitend een nieuwe ronde met 8 slagen.

Bijzondere situaties

De drie bijzondere slagkaarten (piraten)

- Omdat je niet moet volgen, kan je ook steeds zo'n "kleurloze" piratenkaart in de slag spelen.
- Als dit gebeurt, **verliezen alle tot dan gespeelde kaarten tijdens deze slag hun kleur**. Troeven verliezen hun troefeigenschap.
- Er mogen nu ook kaarten in de troefkleur gespeeld worden, als men de aangespeelde kleur nog in de hand heeft. Er wordt geen slagsteen geplaatst, omdat tijdens een slag met piratenkaarten geen troefkleur meer geldt.
- Enkel de waarde op de kaart is van belang. **De kaart met de hoogste waarde bepaalt de slag**.
- Worden er meerdere kaarten met dezelfde hoogste waarde gespeeld, **wint de laatst gespeelde hoogste kaart**.

Bod terugbetalen

Om de schulden, die door een bod ontstonden, terug te betalen, geldt er slechts één mogelijkheid:

- Tijdens elke ronde mag enkel de speler met de privileges **éénmaal** een gewonnen buitkaart gebruiken om zijn bod terug te betalen. Hij geeft de verkregen buitkaart af i.p.v. die op zijn schip te plaatsen. Hij schuift zijn bodsteen het betreffende aantal vakken terug naar links en vervangt die door zijn gele schuldensteen.
*Voorbeeld onderaan blz. 5:
Een speler had uit voorgaande spelronden een schuld van 6 ton. Hij bood tijdens deze ronde 8 ton en was daarmee de hoogst biedende. Hij bekomt de zwarte bodsteen en plaatst die op -14 (6+8). Tijdens de ronde gebruikt hij een verworven kaart, waarde 5 ton, om zijn bodsteen 5 plaatsen naar links te schuiven en te vervangen door de gele schuldensteen. Omdat hij slechts één kaart per ronde mag aanwenden om zijn schuld af te lossen, blijft zijn schuldensteen nu op -9 staan. De bodsteen wordt van het spelbord genomen.*
- Let hierbij op voor:
 - overschrijdt de buitkaart de hoogte van het bod, dan vervalt de rest,
 - schulden mogen slechts tot aan de gele schuldensteen gereduceerd worden,
 - de schuldensteen mag nooit naar links geschoven worden!
- Op het einde van het spel, na 6 ronden, worden de schulden (aangeduid door de gele schuldensteen) met de gezamenlijke waarde van de buit- en bonuskaarten verrekend.

Buit over het schip verdelen

Elke gewonnen buitkaart moet onmiddellijk op het eigen spelbord bij een passend schip geplaatst worden.

- De eenvoudige buitkaarten (buskruit, scheepsbeschuit, rum en

tabak) moeten in het passende scheepsruim gelegd worden.

- De grijze extrakaarten kunnen in om het even welk schip gelegd worden.
- Bonuskaarten (gevangenen) worden verdekt op een schip naar keuze geplaatst.

Alle kaarten, die eenmaal in een schip liggen, blijven in principe liggen. Ze kunnen niet meer verwisseld of verwijderd worden.

Er zijn echter twee uitzonderingen d.m.v. 2 extrakaarten: ("1 kaart ruilen" en "1 kaart verwijderen").

Begrensd scheepsruim

Elk schip heeft een maximale capaciteit en kan maar een maximum aantal ton dragen:

- in een spel met **3 personen**: maximaal **24 ton**
- in een spel met **4 personen**: maximaal **18 ton**

Heeft een schip meer gewicht aan boord dan dat het maximum kan dragen, dan zinkt het na de 6de ronde. De speler krijgt dan geen enkel punt voor dit schip. Ook bonuskaarten die op dat schip lagen, verdwijnen in de dieperik.

Tip: Soms kan met het zinken verhinderen door op het juiste ogenblik de juiste extrakaart uit te spelen (-5, -10, max +5). Ook de kaarten "1 kaart verleggen" of "1 kaart verwijderen" kunnen je hier van dienst zijn.

Afrekenen en einde van het spel

Na de 6de ronde wordt afgerekend en wordt de winnaar bepaald.

Er wordt niet meer gespeeld voor de laatste buitkaart en aangekoppelde bonuskaart.

Elke speler maakt de som van al zijn buit- en bonuskaarten op zijn niet gezonken schepen. Het krediet, aangeduid met de gele schuldensteen, wordt hier van afgetrokken.

De speler met de hoogste waarde wint het spel.

De betekenis van de bonus- en extrakaarten

De bonuskaarten

Vanaf de tweede ronde wordt aan de overgebleven buitkaart (9 lagen er uit, 8 slagen werden gespeeld) een bonuskaart verdekt toegevoegd.

Er kunnen ook meerdere bonuskaarten aan eenzelfde buitkaart verbonden zijn.

De bonuskaart(en) bekommt die speler die de daarbij behorende buitkaart met een slag wint. Deze speler mag de waarde van de bonuskaart bekijken vooraleer ze in een bepaalde schip te leggen.

Bonuskaarten hebben geen gewicht, enkel een waarde. Ze zijn dus fel begeerd. Ze krijgen hun waarde op voorwaarde dat het schip waarin ze

liggen niet zinkt.

De extrakaarten

Ze worden (op de laatste twee na) aan een schip toegewezen door ze op het spelbord te plaatsen bij een bepaald schip. Hun functie geldt enkel voor het schip waar ze worden aan toegewezen.

- **" +8" en "+6"**

Ze verhogen het gewicht van het schip met 8 of 6 ton.

Ze kunnen ook gebruikt worden om een bod terug te betalen.

- **" -10" en "-5"**

Ze verminderen het gewicht van het schip met 10 of 5 ton.

Indien een schip overbeladen was, kan het schip door deze kaarten beschermd worden tegen zinken. Indien bij het einde van het spel dit schip een negatief totaalgewicht heeft, dan wordt de lading beschouwd als gewicht 0. Bonuskaarten (gevangenen) zijn geen buitkaarten. Hun waarde blijft behouden.

Ze kunnen niet gebruikt worden om een bod terug te betalen.

- **"Max +5" en Max -5"**

Deze kaarten verhogen of verlagen het maximumgewicht dat een schip kan dragen (b.v. van 24 ton naar 29 ton).

Ze kunnen niet gebruikt worden om een bod terug te betalen.

- **"x2"**

Deze kaart verdubbelt het totale gewicht van alle buitkaarten op een schip. Negatieve waarden worden ook verdubbeld. Bonuskaarten worden niet verdubbeld.

Ze kunnen niet gebruikt worden om een bod terug te betalen.

- **"1 kaart verwijderen"**

Deze kaart biedt twee mogelijkheden:

- a) De kaart wordt direct na het bekomen afgegeven. Je mag nu om het even welke kaart bij één van je schepen wegnemen en uit het spel verwijderen.
- b) De kaart wordt behouden en naast het eigen spelbord gelegd. Tijdens een willekeurig later moment kan je nu een verworven buitkaart uit het spel verwijderen i.p.v. die te moeten gebruiken. De extrakaart wordt dan natuurlijk ook verwijderd.

De kaart kan echter niet gebruikt worden om een bod terug te betalen.

- **"1 kaart verleggen"**

Deze kaart ligt onderaan de stapel buitkaarten en komt dus maar tijdens de laatste ronde in het spel. Men mag nu, direct na het bekomen ervan, een reeds gewonnen extrakaart of bonuskaart op een eigen ander schip leggen.

Eenvoudige buitkaarten moeten blijven liggen. Heeft men op dit ogenblik geen extra- of bonuskaarten, dan vervalt deze extrakaart en wordt ze gewoon uit het spel verwijderd.

De kaart kan niet gebruikt worden om een bod terug te betalen.