



Inhoud

- 55 kaarten
- 50 bemanningsleden (in 5 types en 5 kleuren)
- 5 schatkisten
- 80 gouden munten* (10 munten hiervan zijn reservemunten voor als je er enkele zou verliezen)

* Disclaimer: De munten zijn niet echt gemaakt van goud.

Wat is het doel van het spel?

De spelers proberen om de beste bemanning van baby piraten samen te stellen. Alle spelers starten het spel met 2 bemanningsleden en ze werven er tijdens het spel nieuwe aan. Elke ronde zal er een nieuwe veiling plaatsvinden en de winnaar mag één bemanningslid recruteren en de rest wandelen sturen. Als de trekstapel leeg is, eindigt het spel en wint de speler met de meest waardevolle set.

Wat staat er op de kaarten?



Type-icoon

Dit icoon komt overeen met de illustratie en stelt het type bemanningslid voor.



Kleur

De kleur van de kaart. In de rechteronderhoek zie je ook een letter die overeenstemt met de kleur.



Munten/Doodshoofd-icoon

Dit icoon gebruik je alleen in de variant voor gevorderden. Elke kaart bevat één van deze twee symbolen.

Hoe bereid je het spel voor?

Enkel bij 2 spelers: Verwijder alle paarse kaarten en de kaarten met de navigator (de baby met het kompas). Zo blijven er nog 32 bemanningsleden over.

Verwijder de kaarten met de schatkist uit de stapel zodat enkel de bemanningsleden overblijven. Schud de bemanningsleden en deel 4 kaarten uit aan elke speler. De spelers bekijken deze, kiezen er 2 die ze willen houden en leggen de andere kaarten terug op de stapel.

Afhankelijk van het aantal spelers schud je een aantal kaarten met een schatkist in de stapel. Deze leg je vervolgens gedekt neer op de tafel. We noemen dit de trekstapel.

- 2 spelers: gebruik 5 schatkisten - de trekstapel bevat nu 33 kaarten

3 spelers: gebruik 4 schatkisten - de trekstapel bevat nu 48 kaarten

4 spelers: gebruik 3 schatkisten - de trekstapel bevat nu 45 kaarten

5 spelers: gebruik 5 schatkisten - de trekstapel bevat nu 45 kaarten

Alle spelers ontvangen 10 munten en leggen deze voor zich neer.

De overgebleven munten worden enkel gebruikt in de variant voor gevorderden.

Hoe speel je het spel?

Er wordt een startspeler bepaald op een wijze die jullie verkiezen. Als er onenigheid is, kies je gewoon voor de speler die het meest lijkt op een babypiraat. Deze speler begint de eerste ronde.

De startspeler trekt 3 kaarten van de trekstapel en plaatst deze open in het midden van de tafel. Eén van deze kaarten zal worden gerecruteerd door een speler: de andere 2 kaarten zullen altijd afgelegd worden. Dit hele proces noemen we een ronde.

Wanneer je aan de beurt komt, heb je steeds 2 keuzes:

- Betaal een munt** door ze in het midden van de tafel te plaatsen. Zo blijf je in de ronde.
- Pas en neem alle munten** die in het midden van de tafel liggen en leg ze voor jou neer.

Daarna is de speler links van jou aan de beurt en deze speler heeft dezelfde keuzes.

Belangrijk: Als je past, neem je alle munten van het midden van de tafel en leg je jouw kaarten gedekt voor je neer om aan te geven dat je uit de ronde bent gestapt. Je mag niets meer doen deze ronde. Spelers die gepast hebben, zullen worden overgeslagen tijdens het verdere verloop van de ronde.

Van zodra **alle spelers op één na hebben gepast**, eindigt de ronde onmiddellijk en de speler die nog niet heeft gepast, mag **één van de drie kaarten** van de tafel in de hand nemen. De speler moet niet meer betalen voor de kaart en er is geen limiet op het aantal kaarten in de hand. **De twee andere kaarten op de tafel worden altijd afgelegd** op de aflegstapel. Ze doen niet meer mee.

Merk ook op dat op het einde van de ronde er geen munten meer in het midden van de tafel liggen.

De speler die de kaart genomen heeft, wordt ook de **nieuwe startspeler voor de volgende ronde**. Die speler trekt 3 nieuwe kaarten van de trekstapel en legt deze open op de tafel. Deze speler moet dan ook onmiddellijk beslissen of hij een munt zal betalen of dat hij past. Vervolgens is de speler links van hem aan de beurt.

Als een speler geen munten heeft, moet deze passen. Het is mogelijk dat een speler past (of moet passen) zonder dat er munten beschikbaar zijn in het midden van de tafel.

Aangezien er geen handkaartenlimiet is, is het zeer waarschijnlijk dat sommige spelers meer kaarten zullen bezitten dan andere spelers.

Het spel gaat verder **tot de trekstapel op is**. Dan zal de laatste veiling nog plaatsvinden en vervolgens is het spel afgelopen.

Hoe tel je de punten?

Op het einde van het spel kiest elke speler voor zichzelf op welke manier hij/zij punten zal scoren. Je kan kiezen uit één van deze twee opties:

- Kies een **specifiek type bemanningslid** en scoor **1 punt voor elke verschillende kleur** (maximum 5) van dat type.
OF
- Kies een **specifieke kleur** en scoor **1 punt voor elk verschillend type bemanningslid** (maximum 5) van die kleur.

Enkel bij 2 spelers: Spelers scoren voor **BEIDE** van de bovenstaande opties. Elke kaart kan wel maar deel uitmaken van één set.

Daar bovenop scoor je **1 punt voor elke schatkist** in je hand.

En tot slot krijgt **de speler met de meeste munten** op het einde van het spel **1 extra punt**. Bij een gelijke stand in munten, krijgen al de betrokken spelers het extra punt.

Voorbeeld einde van het spel.

We veronderstellen dat je het spel afsluit met volgende kaarten:



Je hebt ook het meeste munten over!

Als je kiest om punten te scoren voor "groen" heb je 3 **verschillende** types bemanningsleden in die kleur (3 punten) en 1 schatkist (1 punt) en de meeste munten (1 punt) voor een totaal van 5 punten. Stel dat je er voor zou kiezen om de "piraten kaarten" (met het zwaard) te scoren, heb je maar 2 verschillende kleuren (2 punten), 1 schatkist (1 punt) en de meeste munten (1 punt) voor een totaal van 4 punten. Je beste keuze is dus om "groen" te scoren.

De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijkspel pas je volgende beslissingsregels in volgorde toe om te bepalen wie er wint:

Beslissingsregel 1: de speler met de **meeste munten**.

Beslissingsregel 2: de speler met de **meeste schatkaarten**.

Beslissingsregel 3: de speler die het **best kan huilen als een baby**.

In het geval dat er discussie is betreffende de derde beslissingsregel kan je altijd een video van de huiwedstrijd doorsturen naar Jumping Turtle Games en zij zullen dan beslissen wie het spel gewonnen heeft.

Hoe speel je het spel voor gevorderden?

Voorbereiding: Als alle spelers hun 10 munten hebben ontvangen, leg je **20 extra munten opzij**. Mogelijks komen deze later in het spel. De rest van de munten leg je in de doos.

Spelverloop: Onder elk bemanningslid kan je één van deze twee symbolen vinden.



Munten-icoon



Doodshoofd-icoon

- Munten-icoon:** Een speler die een kaart in zijn hand heeft met dit symbool kan tijdens zijn beurt - dus niet aan het einde van het spel - de kaart **afleggen** (ze is uit het spel) en **5 munten van de bank** ontvangen. Als de bank geen munten meer heeft, kan je op deze manier ook geen munten meer verkrijgen. Wie het eerst komt, het eerst maalt.
- Doodshoofd-icoon:** Het aantal munten is niet meer de eerste beslissingsregel bij gelijkspel. Hoe meer *doodshoofd-iconen* je bezit, hoe groter de kans dat je een **gelijkspel wint**.

Bij een gelijkspel pas je volgende beslissingsregels in volgorde toe om te bepalen wie er wint:

Beslissingsregel 1: aantal kaarten met **doodshoofd-icoon** (niet noodzakelijk onderdeel van de set).

Beslissingsregel 2: de speler met de **meeste munten**.

Beslissingsregel 3: de speler met de **meeste schatkaarten**.

Beslissingsregel 4: de speler die het **best kan huilen als een baby**.

Kunnen kleine piraten aansluiten? Ja, speel de Piraatjes variant!

Ook kleine piraten willen wel een spelletje spelen met zulke mooie piraten baby'tjes. Dit is waarom we ook een eenvoudige variant voor kinderen hebben ontwikkeld. Deze is speelbaar met 2 tot 6 spelers vanaf 5 jaar.

Doel van het spel

We verzamelen een grootse piratenbemanning om het ruime sop te kiezen. De spelers moeten geschikte bemanningsleden aanleveren en als dat niet lukt, moeten ze een gouden muntstuk betalen of ze zullen van de plank moeten springen...

Voorbereiding

Verwijder de schatkisten uit het spel. Schud de andere kaarten goed en **deel er 3 uit aan alle spelers**. Leg de resterende kaarten als gesloten trekstapel in het midden van de tafel. **Leg de bovenste kaart van de trekstapel open op tafel**. Dit is het begin van de **stapel met bemanningsleden**. Kies een startspeler die de eerste beurt zal spelen. Geef **elke speler 3 gouden munten** en leg de andere munten opzij als de bank. Tot slot leg je het deksel van de doos ondersteboven op tafel zodat iedereen er bij kan.

Opmerking: De symbolen aan de onderkant van de kaarten hebben geen betekenis in dit spel.

Het spel spelen

Als het je beurt is **speel je een kaart** uit je hand **op de stapel met bemanningsleden**.

Deze kaart moet **hetzelfde type bemanningslid OF dezelfde kleur** bevatten als de kaart die momenteel bovenop de stapel met bemanningsleden ligt.

- Als je **in staat bent** om een kaart te spelen, moet je dit ook doen. Je trekt **een nieuwe kaart van de trekstapel** zodat je opnieuw 3 kaarten in je hand hebt en het spel gaat verder met de speler links van jou.
- Als je **niet in staat bent** zo'n kaart te spelen, moet je **een munt betalen** aan de bank en **al je kaarten in het deksel van de doos werpen**. **Trek 3 nieuwe kaarten** van de trekstapel.

Er is één uitzondering! Als je in staat bent om **exact dezelfde kaart te spelen** als de kaart die momenteel bovenop de stapel met bemanningsleden ligt, **ontvang je een munt** van de bank.

Einde van het spel

Het spel kan op 2 verschillende manieren eindigen:

- Een speler **moet een munt betalen** en heeft **geen munten meer over**.
- Een speler is **niet in staat om zijn hand aan te vullen tot 3 kaarten** op het einde van de beurt.

Als aan één van deze twee condities is voldaan, eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de **meeste munten wint het spel!** In het geval van een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

Als je met 5 of 6 spelers speelt, is het spel niet afgelopen als de trekstapel de eerste keer leeg is. Neem de kaarten in het deksel van de doos, schud ze en vorm er een nieuwe trekstapel mee. Als de trekstapel een tweede keer leeg is, is het spel afgelopen. In het uitzonderlijke geval dat er geen kaarten in het deksel van de doos liggen de eerste keer dat de trekstapel op is, eindigt het spel dan al.

Bedankt aan alle speltesters, waaronder Ann, Bart, Hilde, Eric, Frank, An, Willy, Kris, Lieven, Aiko, Suki, Tom, Mathias, Noor, Kaat, Dominique, Steven, Liesbeth,...



Inhoud

- 55 kaarten
- 50 bemanningsleden (in 5 types en 5 kleuren)
- 5 schatkisten
- 80 gouden munten* (10 munten hiervan zijn reservemunten voor als je er enkele zou verliezen)

* Disclaimer: De munten zijn niet echt gemaakt van goud.

Wat is het doel van het spel?

De spelers proberen om de beste bemanning van baby piraten samen te stellen. Alle spelers starten het spel met 2 bemanningsleden en ze werven er tijdens het spel nieuwe aan. Elke ronde zal er een nieuwe veiling plaatsvinden en de winnaar mag één bemanningslid recruteren en de rest wandelen sturen. Als de trekstapel leeg is, eindigt het spel en wint de speler met de meest waardevolle set.

Wat staat er op de kaarten?



Hoe bereid je het spel voor?

Enkel bij 2 spelers: Verwijder alle paarse kaarten en de kaarten met de navigator (de baby met het kompas). Zo blijven er nog 32 bemanningsleden over.

Verwijder de kaarten met de schatkist uit de stapel zodat enkel de bemanningsleden overblijven. Schud de bemanningsleden en deel 4 kaarten uit aan elke speler. De spelers bekijken deze, kiezen er 2 die ze willen houden en leggen de andere kaarten terug op de stapel.

Afhankelijk van het aantal spelers schud je een aantal kaarten met een schatkist in de stapel. Deze leg je vervolgens gedekt neer op de tafel. We noemen dit de trekstapel.

- 2 spelers: gebruik 5 schatkisten - de trekstapel bevat nu 33 kaarten
- 3 spelers: gebruik 4 schatkisten - de trekstapel bevat nu 48 kaarten
- 4 spelers: gebruik 3 schatkisten - de trekstapel bevat nu 45 kaarten
- 5 spelers: gebruik 5 schatkisten - de trekstapel bevat nu 45 kaarten

Alle spelers ontvangen 10 munten en leggen deze voor zich neer.

De overgebleven munten worden enkel gebruikt in de variant voor gevorderden.

Hoe speel je het spel?

Er wordt een startspeler bepaald op een wijze die jullie verkiezen. Als er onenigheid is, kies je gewoon voor de speler die het meest lijkt op een babypiraat. Deze speler begint de eerste ronde.

De startspeler trekt 3 kaarten van de trekstapel en plaatst deze open in het midden van de tafel. Eén van deze kaarten zal worden gerecruteerd door een speler: de andere 2 kaarten zullen altijd afgelegd worden. Dit hele proces noemen we een ronde.

Wanneer je aan de beurt komt, heb je steeds 2 keuzes:

- Betaal een munt door ze in het midden van de tafel te plaatsen. Zo blijf je in de ronde.
- Pas en neem alle munten die in het midden van de tafel liggen en leg ze voor jou neer.

Daarna is de speler links van jou aan de beurt en deze speler heeft dezelfde keuzes.

Belangrijk: Als je past, neem je alle munten van het midden van de tafel en leg je jouw kaarten gedekt voor je neer om aan te geven dat je uit de ronde bent gestapt. Je mag niets meer doen deze ronde. Spelers die gepast hebben, zullen worden overgeslagen tijdens het verdere verloop van de ronde.

Van zodra alle spelers op één na hebben gepast, eindigt de ronde onmiddellijk en de speler die nog niet heeft gepast, mag één van de drie kaarten van de tafel in de hand nemen. De speler moet niet meer betalen voor de kaart en er is geen limiet op het aantal kaarten in de hand. De twee andere kaarten op de tafel worden altijd afgelegd op de aflegstapel. Ze doen niet meer mee.

Merk ook op dat op het einde van de ronde er geen munten meer in het midden van de tafel liggen.

De speler die de kaart genomen heeft, wordt ook de nieuwe startspeler voor de volgende ronde. Die speler trekt 3 nieuwe kaarten van de trekstapel en legt deze open op de tafel. Deze speler moet dan ook onmiddellijk beslissen of hij een munt zal betalen of dat hij past. Vervolgens is de speler links van hem aan de beurt.

Als een speler geen munten heeft, moet deze passen. Het is mogelijk dat een speler past (of moet passen) zonder dat er munten beschikbaar zijn in het midden van de tafel.

Aangezien er geen handkaartenlimiet is, is het zeer waarschijnlijk dat sommige spelers meer kaarten zullen bezitten dan andere spelers.

Het spel gaat verder tot de trekstapel op is. Dan zal de laatste veiling nog plaatsvinden en vervolgens is het spel afgelopen.

Hoe tel je de punten?

Op het einde van het spel kiest elke speler voor zichzelf op welke manier hij/zij punten zal scoren. Je kan kiezen uit één van deze twee opties:

- Kies een specifiek type bemanningslid en scoor 1 punt voor elke verschillende kleur (maximum 5) van dat type.
- Kies een specifieke kleur en scoor 1 punt voor elk verschillend type bemanningslid (maximum 5) van die kleur.

Enkel bij 2 spelers: Spelers scoren voor BEIDE van de bovenstaande opties. Elke kaart kan wel maar deel uitmaken van één set.

Daar bovenop scoor je 1 punt voor elke schatkist in je hand.

En tot slot krijgt de speler met de meeste munten op het einde van het spel 1 extra punt. Bij een gelijke stand in munten, krijgen al de betrokken spelers het extra punt.

Voorbeeld einde van het spel.

We veronderstellen dat je het spel afsluit met volgende kaarten:



Je hebt ook het meeste munten over!

Als je kiest om punten te scoren voor "groen" heb je 3 verschillende types bemanningsleden in die kleur (3 punten) en 1 schatkist (1 punt) voor een totaal van 5 punten. Stel dat je er voor zou kiezen om de "piraten kaarten" (met het zwaard) te scoren, heb je maar 2 verschillende kleuren (2 punten), 1 schatkist (1 punt) en de meeste munten (1 punt) voor een totaal van 4 punten. Je beste keuze is dus om "groen" te scoren.

De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijkspel pas je volgende beslissingsregels in volgorde toe om te bepalen wie er wint:

Beslissingsregel 1: de speler met de meeste munten.

Beslissingsregel 2: de speler met de meeste schatkaarten.

Beslissingsregel 3: de speler die het best kan huilen als een baby.

In het geval dat er discussie is betreffende de derde beslissingsregel kan je altijd een video van de huilwedstrijd doorsturen naar Jumping Turtle Games en zij zullen dan beslissen wie het spel gewonnen heeft.

Hoe speel je het spel voor gevorderden?

Voorbereiding: Als alle spelers hun 10 munten hebben ontvangen, leg je 20 extra munten opzij. Mogelijks komen deze later in het spel. De rest van de munten leg je in de doos.

Spelverloop: Onder elk bemanningslid kan je één van deze twee symbolen vinden.



Munten-icoon



Doodshoofd-icoon

- **Munten-icoon:** Een speler die een kaart in zijn hand heeft met dit symbool kan tijdens zijn beurt - dus niet aan het einde van het spel - de kaart afleggen (ze is uit het spel) en 5 munten van de bank ontvangen. Als de bank geen munten meer heeft, kan je op deze manier ook geen munten meer verkrijgen. Wie het eerst komt, het eerst maalt.
- **Doodshoofd-icoon:** Het aantal munten is niet meer de eerste beslissingsregel bij gelijkspel. Hoe meer doodshoofd-iconen je bezit, hoe groter de kans dat je een gelijkspel wint.

Bij een gelijkspel pas je volgende beslissingsregels in volgorde toe om te bepalen wie er wint:

Beslissingsregel 1: aantal kaarten met doodshoofd-icoon (niet noodzakelijk onderdeel van de set).

Beslissingsregel 2: de speler met de meeste munten.

Beslissingsregel 3: de speler met de meeste schatkaarten.

Beslissingsregel 4: de speler die het best kan huilen als een baby.

Kunnen kleine piraten aansluiten? Ja, speel de Piraatjes variant!

Ook kleine piraten willen wel een spelletje spelen met zulke mooie piraten baby'tjes. Dit is waarom we ook een eenvoudige variant voor kinderen hebben ontwikkeld. Deze is speelbaar met 2 tot 6 spelers vanaf 5 jaar.

Doel van het spel

We verzamelen een grootse piratenbemanning om het ruime sop te kiezen. De spelers moeten geschikte bemanningsleden aanleveren en als dat niet lukt, moeten ze een gouden muntstuk betalen of ze zullen van de plank moeten springen...

Voorbereiding

Verwijder de schatkisten uit het spel. Schud de andere kaarten goed en deel er 3 uit aan alle spelers. Leg de resterende kaarten als gesloten trekstapel in het midden van de tafel. Leg de bovenste kaart van de trekstapel open op tafel. Dit is het begin van de stapel met bemanningsleden. Kies een startspeler die de eerste beurt zal spelen. Geef elke speler 3 gouden munten en leg de andere munten opzij als de bank. Tot slot leg je het deksel van de doos ondersteboven op tafel zodat iedereen er bij kan.

Opmerking: De symbolen aan de onderkant van de kaarten hebben geen betekenis in dit spel.

Het spel spelen

Als het je beurt is speel je een kaart uit je hand op de stapel met bemanningsleden.

Deze kaart moet hetzelfde type bemanningslid OF dezelfde kleur bevatten als de kaart die momenteel bovenop de stapel met bemanningsleden ligt.

- Als je in staat bent om een kaart te spelen, moet je dit ook doen. Je trekt een nieuwe kaart van de trekstapel zodat je opnieuw 3 kaarten in je hand hebt en het spel gaat verder met de speler links van jou.
- Als je niet in staat bent zo'n kaart te spelen, moet je een munt betalen aan de bank en al je kaarten in het deksel van de doos werpen. Trek 3 nieuwe kaarten van de trekstapel.

Er is één uitzondering! Als je in staat bent om exact dezelfde kaart te spelen als de kaart die momenteel bovenop de stapel met bemanningsleden ligt, ontvang je een munt van de bank.

Einde van het spel

Het spel kan op 2 verschillende manieren eindigen:

- Een speler moet een munt betalen en heeft geen munten meer over.
- Een speler is niet in staat om zijn hand aan te vullen tot 3 kaarten op het einde van de beurt.

Als aan één van deze twee condities is voldaan, eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de meeste munten wint het spel! In het geval van een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

Als je met 5 of 6 spelers speelt, is het spel niet afgelopen als de trekstapel de eerste keer leeg is. Neem de kaarten in het deksel van de doos, schud ze en vorm er een nieuwe trekstapel mee. Als de trekstapel een tweede keer leeg is, is het spel afgelopen. In het uitzonderlijke geval dat er geen kaarten in het deksel van de doos liggen de eerste keer dat de trekstapel op is, eindigt het spel dan al.

Bedankt aan alle speltesters, waaronder Ann, Bart, Hilde, Eric, Frank, An, Willy, Kris, Lieven, Aiko, Suki, Tom, Mathias, Noor, Kaat, Dominique, Steven, Liesbeth,...