

Pirates of the Spanish Main

Een verzamelbaar strategiespel

De Spanish Main is de naam van het vaste land van het Spaanse Rijk in Midden- en Zuid-Amerika. Van de 16^e tot de 18^e eeuw was het een bron van rijkdom in de vorm van goud, specerijen, huiden en andere schatten, die werden getransporteerd naar Spanje in Europa.

Op de Caribische eilanden van de zestiende eeuw bevonden zich niet alleen voorposten van elke vooraanstaande Europese mogendheid, maar ook rovers en kapers, die de goudrijke eilanden en schepen plunderden en beroofden. De rovers deden hun werk zonder toestemming van wie dan ook. De kapers hadden juist een vrijbrief van hun regering. Temidden van deze chaos op zee tierde de piraterij welig. Tenslotte was goud het enige dat echt telde.

HET SPEL VOOR TWEE SPELERS

Pirates of the Spanish Main™ is een snelverlopend verzamelbaar strategiespel van list en bedrog op zee voor twee of meer spelers. Deze regels beschrijven het spel voor twee spelers. De regels voor meer dan twee spelers worden later beschikbaar gesteld op www.wizkidsgames.com. Spelers verzamelen schepen en bemanningsleden en zenden hun vloot erop uit om verborgen schatten te veroveren en te beschermen. Om te winnen moet een speler meer dan de helft van de schatten, die bij aanvang in het spel zijn, naar zijn thuseiland brengen. Als het spel is afgelopen mag hij al de tijdens het spel verzamelde schatten houden.

INHOUD

Elk Game Pack bevat deze regels, een zeszijdige dobbelsteen (een d6), een kartonnen eiland en plastic kaarten, met daarop schepen, bemanningsleden en schatten.

KAARTEN

Bouw de schepen door de onderdelen uit te drukken uit een, twee of drie kaarten (zie de illustratie).

Gebruik bemanning, schatten en eilanden door deze ook uit de kaarten te drukken.

Schepen, bemanning en schatten kunnen ook weer worden teruggeplaatst in de kaarten. Eilanden kunnen niet worden teruggeplaatst.

Schepen

Gebruik de schepen om de wateren van de Spanish Main te verkennen, verzamel schatten en raak verwickeld in zeeslagen. De kaart met het dek van het schip bevat belangrijke informatie. Houdt deze dus bij de hand tijdens het spel. Het gaat om de naam van het schip, de nationaliteit, behendigheid, het aantal masten, laadvermogen, snelheid, puntwaarde en de reikwijdte en precisie van de kanonnen.

Aan de lange zijde van de achterkant van diezelfde kaart is een lange ('L') rode balk afgebeeld en aan de korte zijde een korte ('S') witte. Deze balken worden gebruikt bij het varen en schieten met het schip en zijn ook nodig bij sommige speciale eigenschappen.

Het laadvermogen van een schip geeft aan hoeveel bemanningsleden en schatten het tegelijkertijd kan vervoeren (zie de illustratie).

Bemanning

Het is niet verplicht om bemanningsleden te gebruiken in het spel. Sommigen beschikken echter over eigenschappen, die kleur en extra keuzemogelijkheden geven aan het spel.

Schatten

Aan het begin van het spel worden de schatten geplaatst op de nog door de spelers te verkennen eilanden. Op sommige staan ook eigenschappen afgedrukt, die het spelverloop beïnvloeden.

Eilanden

Aan het begin van het spel worden de eilanden verdeeld over het speloppervlak.

VOORBEREIDING

Het spel kan gespeeld worden op elke tafel of ander glad oppervlak met de inhoud van slechts twee Game Packs. Elke speler rolt de d6. Rol opnieuw bij een gelijke waarde. De speler met de hoogste waarde begint.

VLOOT SAMENSTELLEN

Schepen en bemanningsleden hebben een puntwaarde en behoren tot een nationaliteit (Engeland, Spanje of piraten), die herkend kan worden aan de vlag.

Stel voor het samenstellen van de vloot een maximum puntwaarde vast. Een totaal van 30 punten wordt aanbevolen, maar andere totalen zijn ook mogelijk, zolang alle vloten hetzelfde totaal gebruiken. Kies schepen en bemanningsleden (als gewenst) met een gezamenlijk totaal, dat kleiner of gelijk is aan de vooraf vastgestelde maximum puntwaarde.

Markeer al de eigen schepen met eenzelfde soort wimpel in de hoogste mast. Gebruik voor schepen, waarbij dat niet mogelijk is, een kraal, knoop, muntje of ander klein voorwerp. Elk schip voert de vlag van zijn natie op de spiegel (achterkant van het schip). Vloten kunnen uit schepen van verschillende nationaliteiten bestaan.

EILANDEN PLAATSEN

Voor een 30-punten spel wordt het gebruik van 6 eilanden aanbevolen. Pas het aantal eilanden aan aan de maximum puntwaarde. Extra eilanden kunnen worden gemaakt uit karton ter grootte van de standaard eilanden.


De speler, die het hoogst gegooid heeft, plaatst als eerste een eiland. Vervolgens de andere speler en zo verder tot alle eilanden zijn geplaatst. Een eiland moet tenminste de lengte van 2 L-balken (rood) verwijderd liggen van elk ander eiland.

De speler, die het laatste eiland heft geplaatst, mag als eerste het thuseiland van de tegenstander uitzoeken. De tegenstander meet zijn schepen zodanig aan, dat de boeg (gemeten van de punt van de boegspriet tot de eerste mast) het eiland raakt. Vervolgens kiest de tegenstander een thuseiland voor de speler, die het laatste eiland heeft geplaatst. Laatstgenoemde meet nu ook zijn schepen aan.

De overige eilanden worden vrije eilanden genoemd.

BEMANNING PLAATSEN

Dit zijn de basistypen van bemanningsleden. Elk type verleent een bepaalde eigenschap aan het schip waarop het meevaart. Blijf lezen om te leren hoe ze gebruikt kunnen worden in het spel.

Cannoneer (Kannonier)	Eén keer per beurt mag één van de kanonnen van dit schip opnieuw schieten als het zojuist heeft gemist.	2 ptn.
Captain (Kapitein)	Dit schip mag bewegen en schieten in dezelfde actie.	3 ptn.
Explorer (Verkenner)	Dit schip mag aanmeren en een vrij eiland verkennen in dezelfde actie.	
Helmsman (Roerganger)	Dit schip mag een extra S (wit) aan haar snelheid toevoegen.	2 ptn.
Musketeer (Schutter)	Dit schip beschikt over een extra  kanon, waarvan reikwijdte en precisie niet veranderd mogen worden. Het kanon kan vanaf elke mast schieten, zelfs vanaf een geëlimineerde.	
Oarsman (Roeier)	Een wrak krijgt door hem een snelheid van S (wit). Dit bemanningslid neemt geen laadruimte in beslag.	
Shipwright (Scheepsbouwer)	Dit schip kan bij ieder eiland en zelfs op volle zee worden gerepareerd.	

Als bemanningsleden zijn gekozen, worden deze ofwel op het thuseiland ofwel op de kaart van het schip waarop zij meevaren geplaatst. Elk bemanningslid neemt 1 laadruimte in beslag. Een schip kan nooit meer bemanningsleden vervoeren dan haar eigen puntwaarde, ook al is er nog ruimte binnen het laadvermogen.

De speciale eigenschappen van de bemanningsleden gelden alleen op schepen, nooit op eilanden. Als de nationaliteit van schip en bemanningslid verschillen, geldt de speciale eigenschap ook niet. Een bemanningslid moet zich bekend maken als het de speciale eigenschap gebruikt. Voor de rest van het spel blijft het bemanningslid open liggen.

Sommige bemanningsleden zijn gerelateerd aan andere bemanningsleden. Als deze gerelateerde bemanningsleden op hetzelfde schip meevaren, beschikt dat schip over +1 extra laadvermogen.

SCHATTEN PLAATSEN

Op elk schatfiche staat een getal dat aangeeft hoeveel goud de schat waard is. In een 30-punten spel moet iedere speler 6 schatten met een totaalwaarde van 12 inleggen. Schud de schatten met hun waarde naar beneden en leg er vervolgens 3 op elk vrij eiland.

Sommige schatten zijn uniek. Aan het begin van het spel zijn deze 0 goud waard. De waarde kan in het verloop van het spel wijzigen afhankelijk van de vaardigheid van de schatzoeker.

BEGINNEN

De speler, die het hoogst heeft gegooid, is het eerst aan de beurt. Elke beurt kan er één van de volgende actie aan een schip worden toegewezen: bewegen, verkennen, schieten of repareren.

Gratis actie: tenzij een speciaal effect uitdrukkelijk uitvoering van een van de bovengenoemde acties verlangt, levert het speciaal effect een gratis actie op. Gratis acties vinden automatisch en direct plaats. Zij tellen niet mee als actie van een schip in de beurt waarin zij optreden.

BEWEGEN

Gebruik de rode balk om de beweging af te meten als het schip een 'L' heeft en de witte balk als het schip een 'S' heeft.

Om het schip te bewegen wordt de boeg tegen de punt van de bijbehorende balk geplaatst. De balk wijst daarbij in de gewenste richting. Vervolgens wordt het schip langs de balk verplaatst tot de boeg het andere uiteinde van de balk raakt. De richting van het schip is daarbij evenwijdig aan de balk (zie de illustratie).

Een schip kan niet door een eiland of een ander schip heen bewegen.

Als een schip 'L' + 'S' heeft mogen deze in willekeurige volgorde worden gebruikt. Tussen de twee lengtes mag van richting worden veranderd.

Wrakken: een schip wordt beschouwd als een wrak (niet in staat te bewegen) als er geen masten meer op staan. Aan een wrak kunnen alleen de acties verkennen of repareren worden toegekend. Er kunnen wel schatten en bemanningsleden aan boord van een wrak zijn.

Onderstaande dikgedrukte manoeuvres kunnen worden uitgevoerd als bewegingsactie of als het rechtstreekse gevolg daarvan.

Oploeven:

Een schip kan oploeven (draaien) tot een maximum van 180°. Oploeven kost een actie bewegen.

Aanmeren:

Als een schip zijn beweging heeft uitgevoerd en de boeg raakt een eiland, dan is het aangemeerd. Er kan niet worden aangemeerd aan het thuseiland van de tegenstander. Als gratis actie kan een schip bemanningsleden afzetten en aan boord nemen. Ook kunnen bemanningsleden overstappen als nog een ander schip uit de vloot is aangemeerd aan hetzelfde eiland.

Rammen:

Direct aansluitend aan de beweging van een schip kan overgegaan worden tot de gratis actie rammen als de boeg van het schip een vijandelijk schip op een andere plek dan diens boeg raakt. Werp een d6. Als de worp hoger is dan het aantal masten dat nog op het geramde schip aanwezig is, is de rampoging geslaagd. De eigenaar van het geramde schip kiest welke mast hij van dat schip verwijderd. Tenzij het geramde schip door de rampoging een wrak wordt, wordt het rammende schip vastgezet. Schepen kunnen elkaar niet rammen terwijl zij zijn vastgezet.

Vastzetten:

Een schip is vastgezet als zijn boeg enig ander onderdeel dan de boeg van een vijandelijk schip raakt. Het vastgezette schip kan niet bewegen tot het andere schip wegvaart of een wrak wordt.

Enteren:

Onmiddellijk na een rampoging mogen de spelers als een gratis actie besluiten tot een enterpoging. De speler, die aan de beurt is, beslist eerst. Elke speler rolt een d6 en telt daar het aantal masten op zijn bij de rampoging betrokken schip bij op. De speler met het hoogste totaal verwijderd of wel een bemanningslid van het vijandelijke schip (uit het spel), dan wel steelt een schat (zelf aan boord nemen).

Slepen:

Als na het bewegen een willekeurig deel van een schip de boeg van een wrak raakt, kan het wrak op sleeptouw worden genomen. Het wrak wordt als een gratis actie zo verlegd, dat de boeg van het wrak de achterstevan van het schip raakt. Het gesleepte wrak en de eventueel daarop aanwezige bemanningsleden worden onderdeel van de vloot van het slepende schip.

De basissnelheid van het slepende schip wordt teruggebracht tot 'S'. Het gesleepte wrak wordt in hetzelfde tempo en dezelfde richting meebewogen als een gratis actie. Als het slepende schip aanmeert, wordt het gesleepte wrak aan hetzelfde eiland aangemeerd als een gratis actie.

VERKENNEN

Deze actie maakt het mogelijk om schatten te ontdekken op vrije eilanden en aan boord te nemen van het schip. Markeer het eiland na het aanmeren met een wimpel (of ander klein herkenbaar voorwerp). De volgende keer dat een schip van dezelfde vloot daar aanmeert, mag het als een gratis actie doorgaan met verkennen na het aanmeren.

Als deze actie wordt toegewezen aan een schip bekijkt de eigenaar alle schatten op het eiland (zonder deze te onthullen aan de tegenstander) en kiest er één uit. Elke schat neemt 1 laadruimte in beslag. Leg de gevonden schat dicht op de kaart, die bij het schip hoort. Alle andere schatten worden achtergelaten op het eiland. De waarde van de schat wordt onthuld op het moment dat het schip aanmeert aan het thuseiland. De schat wordt als een gratis actie automatisch uitgeladen.

Een unieke schat neemt geen laadruimte in beslag. Een unieke schat moet verplicht worden ingeladen door de speler, die deze als eerste ontdekt op het vrije eiland. Leg de schat open op de kaart, die bij het schip hoort. Als de schat een speciale eigenschap heeft, is die vanaf dat moment actief.

Ook schepen van de eigen vloot en wrakken kunnen verkend worden als deze worden geraakt door het verkennende schip. Zo kunnen schatten en bemanningsleden tussen schepen worden uitgewisseld.

SCHIETEN

Elke mast van een schip beschikt over een kanon, dat kan schieten op vijandelijke schepen. Een kanon wordt buiten gevecht gesteld (kan niet meer schieten) als de mast verloren gaat. Als de actie schieten wordt toegewezen aan een schip, mag gekozen worden met welk kanon op welk doel binnen bereik ervan wordt geschoten. Trek een denkbeeldige vuurlijn tussen het middelpunt van de corresponderende mast en het dichtstbijzijnde deel van het aan te vallen schip. Als er in deze lijn obstakels als eigen masten, zeilen, eilanden of andere schepen aanwezig zijn, mag er niet met dat kanon worden geschoten. Er kan niet worden geschoten op schepen, die aangemeerd liggen aan hun thuseiland.

Op elke mast is een rode of witte dobbelsteen afgedrukt. Als het een rode is wordt de L-balk gebruikt om de reikwijdte van het kanon te bepalen, als het een witte is de S-balk. Plaats het ene uiteinde van de bij

het kanon horende balk tegen het centrum van de mast. Als het andere uiteinde een deel van het aangevallen schip raakt, ligt dit binnen bereik van het kanon.

Het aantal stippen op de op de mast afgedrukte dobbelsteen bepaalt de kwaliteit van de bemanning, die het kanon afvuurt. Als met een d6 **hoger** wordt gegooid dan het afgebeelde aantal stippen is het een voltreffer. Een 1 is altijd een misser.

Als een schip wordt geraakt, kiest de eigenaar ervan een mast uit, die hij vervolgens van het schip verwijderd. Als de laatste mast wordt verwijderd, wordt het schip een wrak. Als een wrak vol wordt geraakt, zinkt het.

Als een schip zinkt wordt het samen met zijn bemanningsleden uit het spel genomen. Eventueel op het schip aanwezige schatten worden gelijkmatig onder de spelers verdeeld (bepaal de waarde in goud). Bij een oneven aantal krijgt de schietende speler 1 goud meer. Plaats de zo verkregen schatten direct op het thuseiland als een gratis actie. Unieke schatten vormen een uitzondering: deze worden uit het spel verwijderd als een schip zinkt.

REPAREREN

De actie Repareren maakt het mogelijk voor een schip, dat aangemeerd is aan het thuseiland, om één mast te repareren en zo terug te brengen in het spel.

WINNEN

De speler, die als eerste meer dan de helft van de schatten (gemeten in goud), die bij aanvang van het spel aanwezig waren, terugbrengt naar zijn thuseiland, wint.

De winnende speler mag alle schatten, die in het spel gebruikt zijn, houden behalve degene op het thuseiland van de tegenstander.

REGELS VAN HET RUIME SOP

- Na het spel worden alle schepen, die tijdens het spel van vloot zijn gewisseld, terug gegeven aan de respectievelijke eigenaars.
- Twee elementen (dwz. schepen en bemanningsleden of bemanningsleden onderling), die dezelfde eigenschap hebben worden daardoor niet nog sterker. Bijvoorbeeld: Als een schip de Oars-eigenschap (roeien) heeft, heeft de aanwezigheid van de Oarsman (roeier) geen extra effect.
- De tekst bij de eigenschap op de kaart gaat boven de tekst in deze regels. De eigenschappen zijn bedoeld als uitzonderingen op deze regels. De enige regel, die nooit ongedaan gemaakt of veranderd wordt, is dat een kanon altijd mis schiet als er een 1 wordt gerold met de dobbelsteen.

© 2004 Wizkids Inc. Alle rechten voorbehouden. Pirates of the Spanish Main, een verzamelbaar strategiespel, Pirate Plunder en Wizkids zijn handelsmerken van Wizkids Inc.

Pirates of the Spanish Main

HET SPEL VOOR MEER DAN TWEE SPELERS

Het spel voor meer dan twee spelers gebruikt alle regels uit de versie voor twee spelers met de volgende uitzonderingen.

MATERIAAL

Elke speler levert naast zijn vloot drie eilanden en zes schatfiches van willekeurig waarde en type.

VOORBEREIDING

Elke speler rolt de d6. Rol opnieuw bij een gelijke waarde. De speler met de hoogste waarde plaatst als eerste een eiland. Vervolgens de speler links van hem en zo verder tot alle eilanden zijn geplaatst. De speler, die het laatste eiland heft geplaatst, mag als eerste zijn thuseiland uitzoeken. De speler rechts van hem kiest vervolgens een nog vrij eiland als thuisland en zo verder tot alle spelers een thuseiland hebben gekozen. De speler, die als hoogste had gegooid, begint het spel met de eerste beurt en vervolgens de speler links van hem. Schatten worden volgens de standaardregels geplaatst: op elk eiland moeten drie fiches liggen.

SCHATTEN

In tegenstelling tot de standaard regels worden schatten niet onthuld aan de andere spelers als zij op het thuseiland zijn aangekomen. Een unieke schat wordt overigens wel volgens de standaard regels onthuld op het vrije eiland, waar deze wordt aangetroffen.

Als het laatste schatfiche aan boord van een schip is genomen, wordt dat schip gemarkeerd met een Eindefiche. Gebruik hiervoor een kraal, knoop, muntje of ander klein voorwerp.

WINNEN

Het spel is afgelopen als aan een van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- Het schip met het Eindefiche lost de laatste schat op zijn thuseiland.
- Het schip met het Eindefiche is tot zinken gebracht.
- Er is nog maar een speler met een niet wrak.

Bij een spel met vier of meer spelers is er nog een extra voorwaarde:

- Van de helft van de spelers zijn alle schepen gezonken.

Als aan tenminste een van bovenstaande voorwaarden wordt voldaan, moeten alle schatten worden onthuld inclusief die aan boord van schepen. Elke speler bepaalt vervolgens de totaalwaarde van de schatten op zijn thuseiland en schepen. De speler met de hoogste waarde wint.

Let op. Schatten op een schip, dat gezonken is, tellen voor geen van de spelers mee voor de overwinning.

© 2004 Wizkids Inc. Alle rechten voorbehouden. Pirates of the Spanish Main, een verzamelbaar strategisch spel, Pirate Plunder en Wizkids zijn handelsmerken van Wizkids Inc.