

10
Stefan Feld

Stefan Feld

Um Rum
& Ehre

Um Rum & Ehre



Umso mehr Ehre,
Rumso besser!

Ravensburger

Um Rum & Ehre

Alea, 2006

Stefan FELD

2 - 5 spelers vanaf 9 jaar
± 75 minuten

Stefan Feld ~~Um Ruhm & Ehre~~

De woeste zeeroversbende rond Kapitein Klabauter, in heel de wereld gekend en vooral gevreesd als de 'Rode Piraat', heeft zich teruggetrokken in zijn goed verborgen piratennest, ergens in de Caribische zee.

Wie zal erbij zijn als het er om gaat de waardevolle schat op te graven, zich te meten met de stadswachten of in rokerige kroegen gans de nacht feestend door te brengen ? Want uiteindelijk is alles wat aan het einde telt, roem (rum) en eer !

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van onverschrokken vrijbuiters. Ze trekken met de 'Rode Piraat' door de schemerige steegjes van het piratennest. Daarbij stoten ze af en toe op geheimzinnige schatkaarten en waardevolle schatkisten.

Soms komen ze onderweg in aanvaring met de stadswachten en kunnen ze zich met elkaar meten. Natuurlijk blijven de verschillende kroegen van de stad ook geen onbekend terrein voor de piratenbende.

Een bezoekje aan de speciale winkel voor piratensnuisterijen staat ook telkens op het programma, want per slot van rekening heeft menig piraat nood aan een nieuw gedraaid kunstbeen, een spiksplinternieuwe muts of een modieuze ooglap.

Aan het einde van de dag trekken de wilde kerels zich terug op hun schip, maar ook hun zoektocht naar een slaapplaats verloopt niet zonder dat er eerst hier en daar een stevige vechtpartij heeft plaatsgevonden. Al deze nachtelijke activiteiten leveren de spelers kaartjes op die een verschillend aantal erepunten waard zijn.

De speler die aan het einde van het spel de meeste erepunten bezit, is de winnaar van dit spel.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers kruipen in de rol van onverschrokken piraten.

Zij vergezellen de kapitein bij zijn tocht door het piratennest en ontvangen daarvoor geld, rum en vooral veel kaartjes die hen de zo belangrijke erepunten opleveren.

De speler met de meeste erepunten wordt de winnaar van het spel.

Spelmateriaal

➡ 76 piraten

Telkens 15 piraten in vijf kleuren en 1 kapitein, de 'Rode Piraat'.

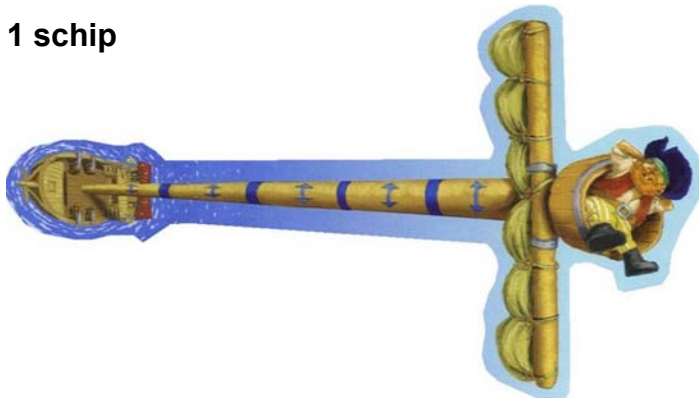


➡ 5 vlaggen

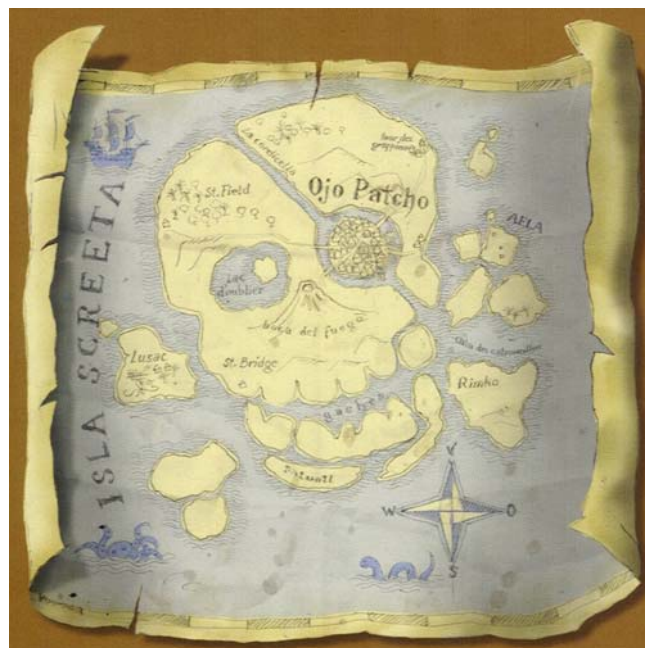
Een vlag per piratenkleur.



➡ 1 schip

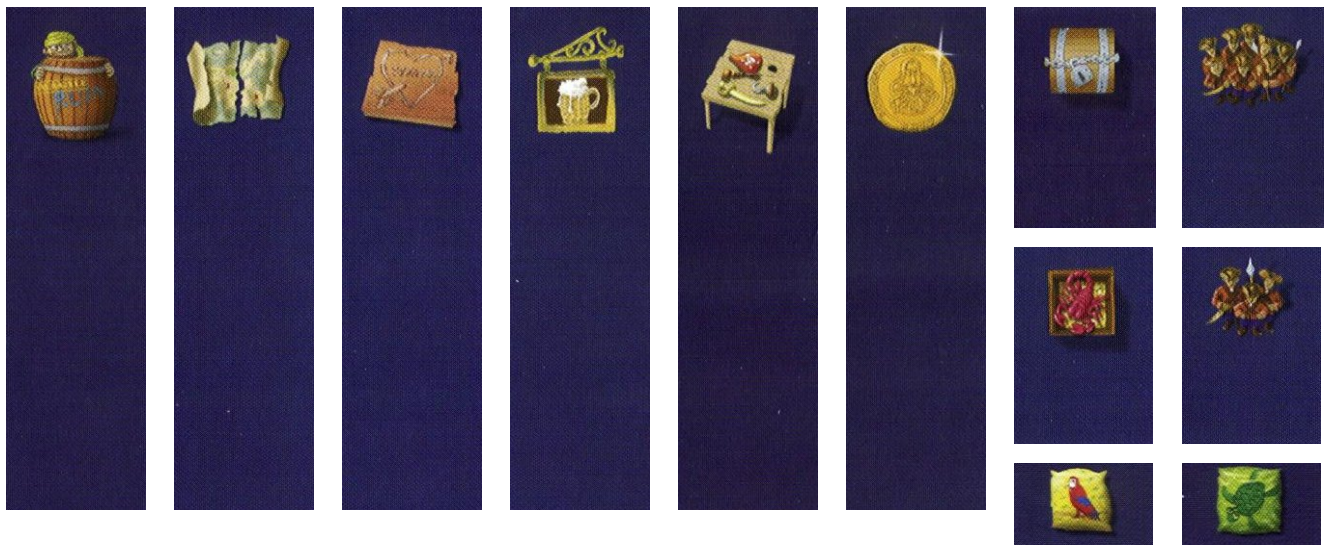


➡ 9 speelbordtegels



➡ 181 kaartjes

- 13 donkerblauwe labels



- 1 kaartje startspeler (rode vlag)



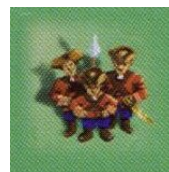
- 12 vaten rum



- 3x 5 slaapplaatsen



- 2x 9 stadswachten



- 18x 'rendez-vous'



- 18x piratensnuisterijen



- 2x 12 schatkisten



- 30x kroegen



- 30x schatkaarten



➡ 1 kaartenhouder met deksel



➡ 15 goudmunten



➡ 1 dobbelsteen



➡ 1 handleiding

Opmerking

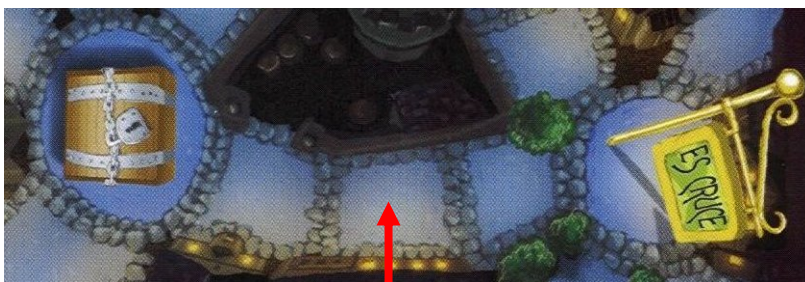
Voor het allereerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. Vervolgens worden de 13 donkerblauwe labels (zoals op de afbeelding hierboven) in de kaartenhouder geplaatst. Daarna worden alle overige kaartjes (met uitzondering van het kaartje van de startspeler) en alle goudmunten op hun respectievelijke plaats in de kaartenhouder gelegd.

Voor alle volgende spelpartijen kunnen de kaartjes nu in de houder blijven. De kaartjes moeten wel voor elk nieuw spel, vak voor vak, grondig worden gemixt.

Spelvoorbereiding

De **negen speelbordtegels** worden in het midden van de tafel tot een willekeurig speelbord van **3 x 3** delen samengesteld. Daarbij speelt de positie en de richting van elk onderdeel op zich totaal geen rol, zodat steeds een totaal nieuw piratennest ontstaat.

Het kleine stadje bestaat uit **36 velden** die door steegjes met elkaar zijn verbonden. Elk steegje is op zijn beurt verdeeld in meerdere segmenten.



een steegje met 3 segmenten



een veld

De **kaartenhouder** met daarin de kaartjes en de munten wordt aan een van de hoeken van het speelbord klaargezet. Vanuit de kaartenhouder worden de volgende **10 kaartjes** open op de tafel gelegd:

- **4 kroegen;**
- **2 schatkisten;**
(één met en één zonder schorpioen)
- **4 schatkaarten.**



schatkisten



kroegen



schatkaarten



Het **schip** wordt aan een andere hoek van het speelbord gelegd. Onderaan het schip worden 3 slaappleaatsen (telkens 1x slaapkooi, 1x hangmat en 1x scheepstouw) blootgelegd.

Opmerking

In een spel met twee of drie spelers worden de scheepstouwen niet gebruikt zodat er maar twee slaappleaatsen worden blootgelegd.



Iedere speler ontvangt:

- **2 goudmunten** vanuit de kaartenhouder;
- **10 piraten** en **1 vlag** in een kleur naar keuze.

De vlag legt hij vóór zich op de tafel (daar worden in de loop van het spel de gewonnen kaartjes verstopt) en daarnaast worden de 10 piraten als voorraad klaargelegd.

De resterende 5 piraten van iedere speler worden aan een vrije hoek van het speelbord gelegd in een gemeenschappelijke voorraad. Zij vormen de huurlingenbende.

Opmerking

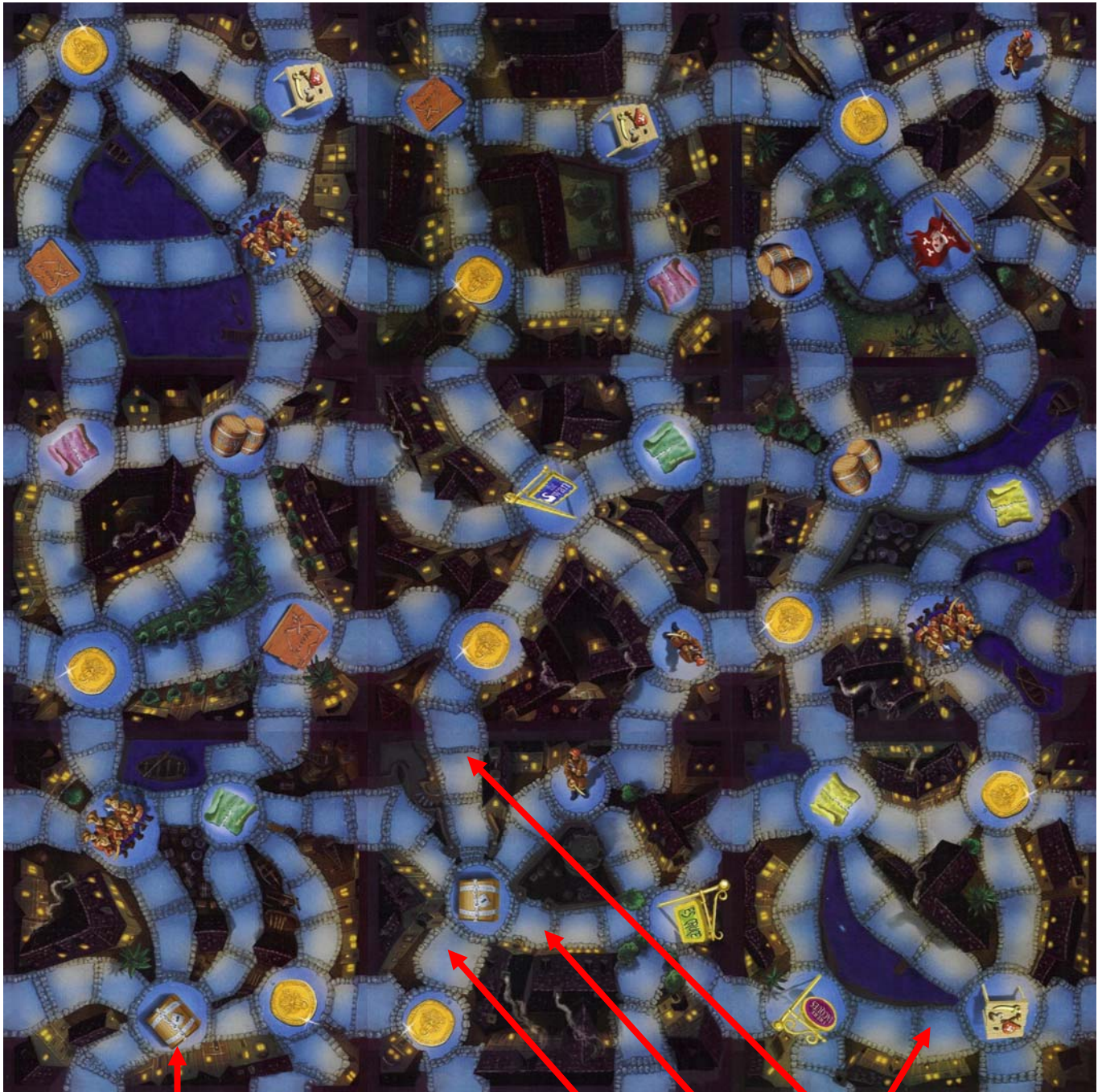
In een spel met minder dan vijf spelers blijven de piraten en de vlaggen van de niet gebruikte kleuren in de doos.

De **kapitein, de 'Rode Piraat'**, wordt in het hoofdkwartier geplaatst (het veld met de rode piratenvlag).



Het kaartje '**startspeler**' wordt op de vlag van de jongste speler gelegd. Hij wordt de startspeler van de eerste ronde.

een mogelijk speelbord



een veld met een schatkist

een steegje met 1, 2, 3 of 4 segmenten

SPELVOORBEREIDING

Met behulp van de 9 speelbordtegels wordt naar believen een speelbord samengesteld dat bestaat uit 3 x 3 onderdelen.

De kaartenhouder wordt klaargezet en vóór deze houder worden 10 kaartjes blootgelegd:

- 4 kroegen;
- 2 schatkisten (één met en één zonder schorpioen);
- 4 schatkaarten.

Het schip wordt klaargelegd en onderaan het schip wordt telkens 1 slaapkooi, hangmat en scheepstouw blootgelegd. In een spel met 2 en 3 spelers worden geen scheepstouwen blootgelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 2 goudmunten;
- 10 piraten;
- 1 vlag.

De resterende 5 piraten per speler komen in de huurlingenbende terecht.

De kapitein, de 'Rode Piraat', wordt in zijn hoofdkwartier gezet.

De jongste speler ontvangt het kaartje 'startspeler'.

Spelverloop

Het spel loopt, onafhankelijk van het aantal spelers, steeds over 5 rondes.

De slaappleatskaartjes kunnen indirect worden gebruikt als rondetellers omdat er net genoeg zijn om vijf rondes te kunnen spelen.

Iedere ronde bestaat om te beginnen uit **één actiefase** (in het piratennest) en aansluitend **één vechtpartij** (op het schip).

Na de vijfde ronde eindigt het spel. Winnaar wordt die speler die de meeste erepunten (in de vorm van kaartjes) heeft verzameld.

DE ACTIEFASE

In de actiefase verplaatsen de spelers de kapitein door het piratennest. Dit gebeurt door het plaatsen van hun piraten in de velden die aan het veld van de kapitein grenzen.

Deze fase eindigt zodra geen enkele speler nog piraten kan of wil plaatsen.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de wijzers van de klok mee, **moet** iedere speler als hij aan de beurt is, **één** van de volgende **drie zetmogelijkheden** uitvoeren:

1. **de kapitein verplaatsen**
2. **rusten**
3. **aan boord gaan**

1. De kapitein verplaatsen

Een speler verplaatst de kapitein **via een aangrenzend steegje** naar een naburig veld door **op elk segment** van het steegje één van zijn piraten te plaatsen. Vervolgens kan de speler de daar afgebeelde actie uitvoeren. De tien verschillende acties worden aan het einde van deze handleiding uitvoerig toegelicht (zie verder onder 'De acties' pagina 18).

Alleen lege steegjes mogen worden gebruikt, dus steegjes waarin zich noch eigen noch vreemde piraten bevinden.

Ter verduidelijking

De kapitein wordt altijd van het ene naar het andere naburige veld verplaatst en staat dus nooit op een segment van een steegje. De piraten worden altijd op de segmenten van de steegjes geplaatst en staan dus nooit op een veld.

Daarna beslist de speler of hij de kapitein opnieuw wil verplaatsen. Om dit te kunnen doen, moet hij aan het begin van iedere nieuwe verplaatsing welgeteld **1 goudmunt** betalen (terug in de kaartenhouder leggen). Als de speler dit niet kan of wil, is zijn beurt beëindigd. Hij zegt: "Ahoi" en de volgende speler is aan de beurt.

Met andere woorden

Een speler mag de kapitein tijdens zijn beurt zo vaak verplaatsen als hij wil (zolang hij natuurlijk beschikt over de nodige piraten en goudmunten). Alleen de eerste verplaatsing is gratis, elke volgende verplaatsing kost telkens 1 goudmunt.

1.
Speler Goud heeft de kapitein via drie steegsegmenten op het naburige veld '**piraat**' gezet en daar de bijbehorende actie uitgevoerd.

3.

De speler beslist om naar het veld '**kroeg**' te gaan. Hij geeft één goudmunt af (dat wordt terug in de kaartenhouder gelegd), hij plaatst 2 piraten in de desbetreffende steeg en daarna verplaatst hij de kapitein naar het veld '**kroeg**'.



2.

Als speler Goud de kapitein nog verder wil verplaatsen, moet hij één goudmunt betalen. Vervolgens kan hij de kapitein ofwel op het naburige veld '**goudmunt**' (dat kost hem 2 piraten) of op het naburige veld '**kroeg**' (dat kost hem ook 2 piraten) plaatsen. De speler kan de kapitein niet verplaatsen naar het veld met de vaten rum omdat deze steeg niet leeg is.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt altijd over 5 rondes. Het slaappleatskaartje kan indirect als rondeteller worden gebruikt.

Per ronde wordt eerst de actiefase gespeeld, daarna volgt de vechtpartij.

De speler die aan de beurt is, **moet één** van de volgende drie acties uitvoeren:

- de kapitein verplaatsen
- rusten
- aan boord gaan

1. De kapitein verplaatsen

De kapitein wordt naar een naburig veld verplaatst door de desbetreffende steeg (die leeg moet zijn) die naar dit veld leidt, volledig te vullen met eigen piraten.

Daarna kan de actie op dit veld worden uitgevoerd.

Als de speler dit wil, kan hij de kapitein opnieuw bewegen. Elke volgende verplaatsing van de kapitein kost één goudmunt.

Donkere steegjes

Aan de rand van het speelbord leiden vele steegjes naar plaatsen buiten het piratennest, dit zijn de zogenaamde 'donkere steegjes'.

Het gebruik van de donkere steegjes gebeurt op de volgende manier: eerst betaalt de speler een goudmunt, daarna bezet hij de naburige steeg van de kapitein tot aan de rand van het speelbord volledig met eigen piraten (inclusief een piraat op het halve steegsegment).

Daarna bezet hij een tweede willekeurige vrije donkere steeg met eigen piraten (ook hier weer inclusief een piraat op het halve steegsegment). Daarna verplaatst hij de kapitein naar het nieuwe veld en kan daar de actie uitvoeren.

Ter verduidelijking

*De goudmunt die moet worden betaald voor de donkere steeg, moet altijd **extra** worden betaald bovenop de goudmunt die een tweede, derde ... verplaatsing kost.*

Aandacht

Als een speler de kapitein enkel en alleen over een donkere steeg kan verplaatsen, kost hem dat, in tegenstelling tot de vrijwillige verplaatsing over een donkere steeg, geen extra goudmunt. Uiteraard kost een tweede, derde ... verplaatsing wel telkens één goudmunt.

Donkere steegjes

Steegjes die naar buiten het piratennest leiden, noemen we donkere steegjes.

Deze steegjes kunnen eveneens worden gebruikt, maar ze kosten één extra goudmunt (uitgezonderd als dit de enige bewegingsmogelijkheid is, dan kost deze beweging geen extra goudmunt).

1.

Speler Blauw is aan de beurt.
Om te beginnen verplaatst hij de kapitein naar het veld '**rendez-vous**' en voert daar de actie uit.

3.

Hij plaatst 2 volgende eigen piraten op de beide segmenten die van links uit naar het veld met de kroeg '**Frère Jacques**' leiden. Tot slot verplaatst hij de kapitein in de kroeg en voert hij de actie uit.



2.

Vervolgens wil hij de kapitein verder verplaatsen, maar hij wil in alle geval niet naar rechts op het veld '**goudmunt**'. Hij wil de kapitein verplaatsen over de donkere steegjes. Hij betaalt 2 goudmunten (één voor de tweede beweging en één voor de verplaatsing over de donkere steegjes) en plaatst dan één van zijn piraten op het halve steegsegment dat naar boven uit het piratennest leidt.

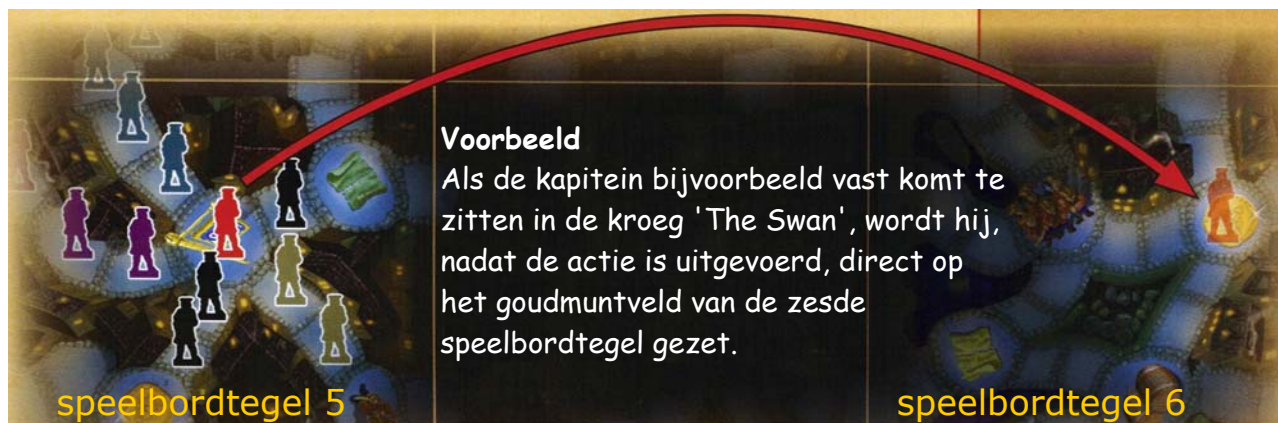
Opmerking

Indien de steeg die leidt naar het veld '**goudmunt**' zou zijn bezet geweest met piraten van eender welke kleur, dan had speler Blauw de donkere steeg kosteloos mogen benutten (omdat dit de enige weg was die de kapitein nog kon gebruiken). In dit geval had speler Blauw dus geen twee maar slechts één goudmunt moeten betalen (voor de tweede beweging).

Doodlopend veld

Af en toe kan het gebeuren dat de kapitein compleet komt vast te zitten, omdat alle steegjes die vanuit het veld wegleiden door piraten zijn bezet. In dit geval wordt de kapitein, nadat het doodlopend veld zoals normaal werd uitgevoerd, direct verplaatst naar het goudmuntveld van de eerstvolgende hogere speelbordtegels. De goudmuntvelden zijn genummerd van 1 - 9 (vanuit tegel 9 wordt de kapitein op tegel 1 geplaatst).

Als het nieuwe goudmuntveld ook een doodlopend veld is, wordt de kapitein opnieuw op het goudmuntveld van de eerstvolgende hogere speelbordtegels geplaatst. Vanuit dit nieuwe veld begint dan de nieuwe verplaatsing van de kapitein. De goudmunt wordt niet uitbetaald omdat dit veld het nieuwe startveld is en niet het doelveld van de kapitein.



2. Rusten

In plaats van de kapitein te bewegen, kan een speler in zijn beurt ook beslissen om een rustpauze in te lassen (een beurt overslaan). Dit kost de speler 1 goudmunt (de goudmunt wordt terug in de kaartenhouder geplaatst). Dat is ook alles wat er in deze zet gebeurt, er kunnen geen andere acties worden uitgevoerd.

De volgende speler komt aan de beurt.

Deze zet zal men normaal gezien alleen uitvoeren om ongunstige velden trachten te vermijden of om respectievelijk af te wachten tot anderen voor hem aan boord zullen gaan.

3. Aan boord gaan

Als een speler de kapitein niet kan of wil verplaatsen en ook niet wil rusten, **moet** hij met al zijn resterende piraten die nog naast zijn vlag staan aan boord gaan. Dit gebeurt door alle piraten naast elkaar in de bovenste vrije rij (naast de pijl op de vlaggenmast) te plaatsen. Het plaatsen start aan de linkerkant van de mast en dan steeds verder naar buiten toe.

Voorbeeld

In het voorbeeld rechts heeft speler Goud als eerste zijn twee resterende piraten aan boord gebracht, daarna volgde speler Paars met drie piraten, speler Zwart met één piraat en tot slot ook Speler Zilver met eveneens twee piraten. Speler Blauw heeft al zijn piraten gebruikt voor het verplaatsen van de kapitein en is daarom niet vertegenwoordigd aan boord.

Als een speler al zijn piraten aan boord heeft gebracht, eindigt voor deze speler de actiefase. Hij wordt voor de resterende duur van deze fase overgeslagen.

Als een speler al zijn piraten heeft gebruikt voor de verplaatsing van de kapitein, eindigt ook voor deze speler de actiefase. Bij gebrek aan piraten kan deze speler niet aan boord gaan en ook niet deelnemen aan het gevecht om de slaapplekken.

Zodra de laatste speler de actiefase heeft beëindigd, komt het tot de vechtpartij.

Overigens kan deze laatste speler de kapitein zo vaak als hij wil, kosteloos na elkaar bewegen omdat hij als het ware steeds opnieuw aan de beurt komt. Het 'vrijwillig gebruik maken' van de donkere steegjes kost hem wel telkens 1 goudmunt.



Doodlopende velden

De kapitein wordt op het goudmuntveld geplaatst van de eerstvolgende hogere speelbordtegels.

2. Rusten

Niets doen en een beurt overslaan, kost 1 goudmunt.

3. Aan boord gaan

Alle resterende piraten worden in de bovenste vrije rij naast de scheepsmast geplaatst.

DE VECHTPARTIJ

Nu volgt de krachtmeting aan boord.

Wie van de bekvechtende piraten kan de beste slaappleats, de behaaglijk warme slaapkooi, te pakken krijgen ? En welke piraat vindt mogelijkwerwijze geen slaappleats aan boord ?

Alle piraten die naast de scheepsmast staan worden ingedeeld in verticale kolommen (zie een uitvoerig voorbeeld op pagina 15).

In iedere kolom komt het tot een gevecht waarbij de piraten die voorhanden zijn, van boven naar onder, tegen elkaar in de strijd komen. Slechts één van hen zal winnen en verder geraken.

Er wordt altijd begonnen met de uiterst linkse kolom, dan de tweede meest linkse kolom ... enzovoort.

Als er zich in een kolom maar één piraat bevindt, heeft hij automatisch het gevecht gewonnen en is hij gekwalificeerd voor de volgende vechtpartij. Hij wordt onverwijld, in zijn rij, aan de andere kant van de mast geplaatst.

Daarna wordt het gevecht telkens gevoerd in de eerstvolgende kolom ... enzovoort. Als er zich meerdere piraten in een kolom bevinden, moeten de spelers de zege, met behulp van de dobbelsteen, met elkaar uitvechten.

De eerste speler (dat is de speler wiens piraat op de hoogste positie in de kolom staat) begint het gevecht. Deze speler dobbelt éénmaal met de dobbelsteen.

Daarna dobbelt de speler wiens piraat in de tweede hoogste positie staat ook éénmaal. Als deze tweede speler een even hoog getal gooit of een hoger getal dan de eerste speler, dan wordt de piraat van de eerste speler verwijderd. Dobbelt de tweede speler een lager getal dan wordt zijn piraat verwijderd.

Daarna treedt de volgende speler in de arena en probeert de waarde die door de winnaar werd gedubbeld te evenaren of te overtreffen. Ook deze speler wint als hij een even hoog of een hoger resultaat dobbelt, maar verliest als hij een lager resultaat dobbelt.

De piraat die op deze manier als enige in de kolom overblijft, wordt in zijn rij aan de andere kant van de mast geplaatst. De verslagen piraten worden terug in de voorraad van de desbetreffende spelers, naast de piratenvlag, gelegd.



Daarna komt het tot een vechtpartij in de volgende kolom. Opnieuw dobbelt de speler als eerste wiens piraat op de hoogste positie van deze kolom staat, dan de speler wiens piraat als tweede hoogste staat ... enzovoort. En opnieuw wordt de zegevierende piraat van deze kolom op zijn rij aan de andere kant van de mast geplaatst, waardoor ook daar eventueel nieuwe kolommen kunnen ontstaan.

Als alle gevechten van de kolommen aan de linkerkant van de mast zijn uitgevochten, beginnen aansluitend de gevechten aan de rechterkant van de mast. Op dezelfde wijze wordt kolom per kolom bepaald welke piraat zegeviert. Opnieuw verloopt de strijd kolom per kolom van de buitenkant naar de binnenkant. De zegevierende piraat verhuist nu, op de hoogte van zijn rij, naar de linkerkant van de mast.

Telkens er een piraat uit de strijd verdwijnt, wordt het spannender en spannender. De speler wiens ploeg als derde laatste zijn piraten heeft verloren, ontvangt bovendien (naast zijn verliezende piraten) het kaartje met de scheepstouwen (1 of 2 erepunten) dat open onder het schip ligt. De voorlaatste speler die het strijdtoneel moet verlaten, ontvangt bovendien (naast zijn verliezende piraten) het kaartje met de hangmat (3 - 5 erepunten). De winnaar van het gevecht (de speler die als laatste is overgebleven) ontvangt naast al zijn verliezende piraten ook het kaartje met de slaapkooi (6 - 8 erepunten).

Een gewonnen kaartje wordt onder de eigen vlag gelegd zodat de medespelers niet kunnen zien hoeveel erepunten een speler heeft verzameld. Aan het einde van het spel is het kaartje zoveel waard als wat er op het kaartje staat (1 - 8 erepunten).

Nadat het gevecht werd beëindigd, wordt opnieuw telkens 1 slaappleatskaartje van elke soort open onder het schip klaargelegd voor het volgende gevecht.

TIP

Bij de vechtpartij moet er worden rekening gehouden met de speciale functie van de vaten rum (zie verder onder 'De acties' pagina 18).

Als er zich aan het begin van een vechtpartij slechts 2 piraten aan boord bevinden, ontvangt de winnaar van het gevecht naast het kaartje van de slaapkooi ook nog het kaartje met de scheepstouwen. Hetzelfde geldt indien er maar één piraat aan boord zou zijn gegaan. Hij wint dan zonder te strijden het kaartje met de slaapkooi en het kaartje met de scheepstouwen. Het kaartje met de hangmat wordt dan terug in de doos gelegd (niet in de kaartenhouder).

De vechtpartij

Kolom per kolom (van buiten naar binnen) wordt een winnaar bepaald.

Als een piraat alleen staat in een kolom kan hij zonder strijd naar de andere kant van de mast worden gezet.

Als er meerdere piraten in een kolom staan dan dobbelen ze tegen elkaar:

- De bovenste piraat begint, daarna in volgorde (van boven naar beneden) telkens de volgende.
- De piraat die een even hoog of een hoger getal dobbelt, wint.
- Piraten die verliezen worden terug in de voorraad gelegd.
- De zegevierende piraat wordt, in dezelfde rij, aan de andere kant van de mast geplaatst.

Als alle gevechten aan één kant van de mast zijn uitgevoerd, starten op dezelfde manier de gevechten aan de andere kant van de mast ... enzovoort.

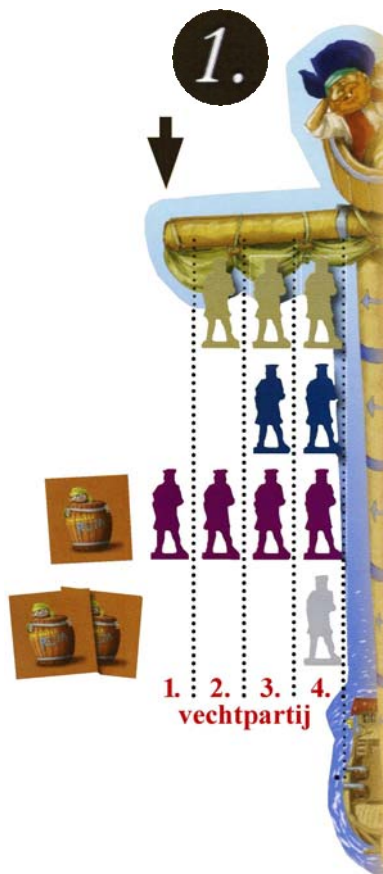
De speler die als derde laatste uit het strijdperk treedt, ontvangt het kaartje met de scheepstouwen. De voorlaatste speler ontvangt het kaartje met de hangmat en de laatste speler (de winnaar van het gevecht) ontvangt het kaartje met de slaapkooi.

Er worden opnieuw 3 (respectievelijk 2) slaappleatskaartjes onder het schip klaargelegd voor het volgende gevecht.

In een spel met drie of met twee spelers ontvangt de winnaar alleen het kaartje met de slaapkooi onafhankelijk van hoeveel tegenstanders hij in het gevecht had. Bovendien gaat de derde laatste speler met lege handen naar huis.

Voorbeeld van een vechtpartij

De volgende slaappleatskaartjes liggen onder het schip.

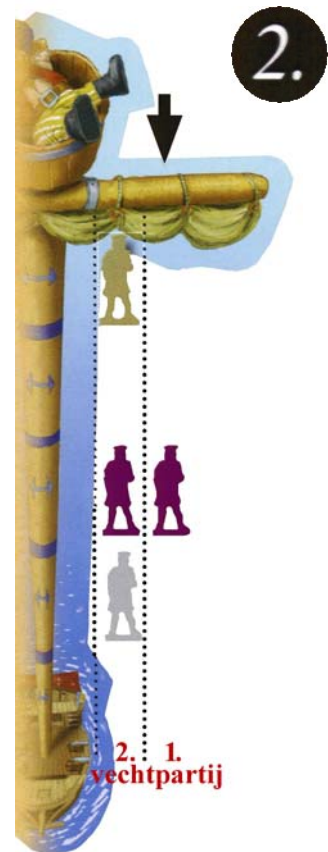


De **eerste ronde van de vechtpartij** kan beginnen.

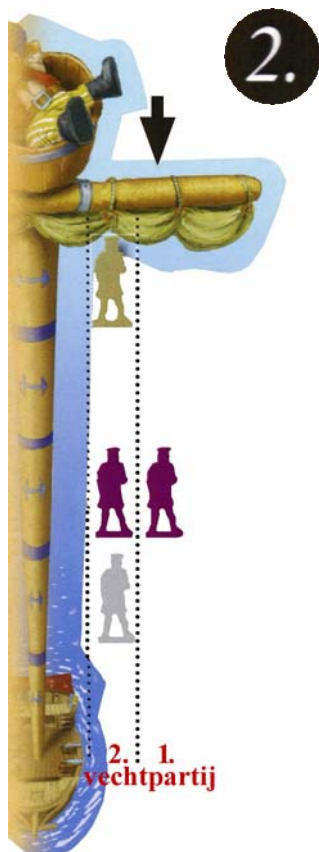
Het **eerste gevecht** (zie zwarte pijl) wordt zonder strijd gewonnen door de paarse piraat omdat er geen enkele andere piraat in deze kolom staat. Speler Paars plaatst zijn piraat aan de andere kant van de mast in dezelfde rij.

In het **tweede gevecht** komt Goud tegen Paars uit. Goud dobbelt en daarna dobbelt Paars . Paars geeft een vat rum af en dobbelt nog eens. Opnieuw dobbelt hij . Paars mag nog eens dobbelen en ditmaal dobbelt hij . Paars wint de strijd en hij plaatst zijn piraat aan de rechterkant van de mast, naast zijn eerste piraat. Speler Goud legt zijn piraat terug in zijn voorraad.

In het **derde gevecht** treedt Goud tegen Blauw in de arena. Goud dobbelt . Blauw dobbelt en verlaat het strijdperk (de piraat gaat terug in de voorraad van speler Blauw). De van Goud blijft staan en nu treedt Paars in de arena. Hij dobbelt en moet het strijdperk verlaten (de piraat gaat terug naar de voorraad). Goud plaatst zijn piraat aan de rechterkant van de mast in dezelfde rij.



In het **vierde gevecht** komen de vier spelers in het strijdtoneel. Goud begint en dobbelt . Speler Blauw dobbelt . Goud legt zijn piraat terug in de voorraad. Paars dobbelt en moet ook de arena verlaten (de piraat gaat terug naar de voorraad). Zilver dobbelt . Hij geeft een vat rum af en dobbelt opnieuw. Hij dobbelt . Zilver plaatst zijn piraat aan de andere kant van de mast op dezelfde rij. Blauw legt zijn piraat terug in de voorraad.



Na de **eerste ronde van de vechtpartij** ziet het er aan de rechterzijde van de mast zo uit: er bevinden zich twee piraten van Paars en telkens één piraat van Goud en Zilver.

Het **eerste gevecht** (zie zwarte pijl) wordt opnieuw zonder strijd gewonnen door de paarse piraat omdat er geen enkele andere piraat in deze kolom staat. Speler Paars plaatst zijn piraat aan de andere kant van de mast (aan de linkerkant) in dezelfde rij.

In het **tweede gevecht** treedt Goud tegen Paars in het strijdperk. Goud dobbelt en Paars gooit . Speler Paars legt zijn piraat terug in de voorraad. Nu moet Zilver proberen de worp te verbeteren of te evenaren. Zilver dobbelt . Speler Zilver besluit dan om zijn laatste vat rum af te geven. Hij dobbelt een eerste keer . Natuurlijk probeert hij het nog eens en nu dobbelt hij .

Goud wint het gevecht en plaatst zijn piraat aan de andere kant van de mast. Zilver krijgt zijn piraat terug en hij neemt het kaartje met de scheepstouwen (2 erepunten) omdat hij als derde laatste het strijdtoneel moet verlaten.

Het resultaat van de vechtpartij.



Na de **tweede ronde van de vechtpartij** ziet het er aan de linkerkant van de mast zo uit: er bevindt zich telkens één piraat van Goud en Paars.

Het laatste gevecht wordt nu gestart. Goud dobbelt . Paars dobbelt eveneens een . Goud moet zijn piraat terugnemen en ontvangt het kaartje met de hangmat (5 erepunten). Ook Paars mag zijn piraat terugnemen en hij ontvangt het kaartje van de slaapkooi (7 erepunten).

De vechtpartij is afgelopen en de volgende ronde kan beginnen.



De volgende ronde

Na een volledige vechtpartij is een ronde beëindigd.

De linkerbuurman van de speler die de vorige ronde is gestart, wordt de nieuwe startspeler. Hij ontvangt het kaartje 'startspeler' en legt dit op zijn vlag. Alle spelers nemen hun piraten van het speelbord en leggen de piraten terug in hun voorraad.

De kapitein blijft staan op de plaats waar hij staat (hij wordt dus niet terug in het hoofdkwartier gezet).

De spelers ontvangen geen goudmunten.

Einde van het spel

Op deze wijze worden 5 rondes gespeeld. Daarna tellen alle spelers hun erepunten samen van hun kaartjes. Goudmunten en vaten rum hebben nu geen waarde meer.

De speler die de meeste erepunten heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Ehre, wem Ehre gebührt!
Ere wie ere toekomt!

Bij een gelijke stand valt de beslissing tussen deze spelers in de volgorde van de volgende voorwaarden: de speler die de minste piraten in het huurlingenleger heeft, de speler die de meeste vaten rum bezit en de speler die de meeste goudmunten bezit. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

De volgende ronde

- De volgende speler ontvangt het kaartje 'startspeler' en begint de nieuwe ronde.
- De spelers nemen al hun piraten van het speelbord.
- De kapitein blijft ter plaatse.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 5 rondes.

De spelers tellen hun verzamelde erepunten op hun kaartjes samen.

De speler die de meeste erepunten heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

De acties

Telkens een speler de kapitein verplaatst naar een ander veld, mag hij de desbetreffende actie éénmaal uitvoeren. Dankzij de actie ontvangt men ofwel goudmunten, piraten, kaartjes of vaten rum.

De kaartjes leveren aan het einde van het spel erepunten op.

Het veld 'goudmunt'

De speler neemt **één goudmunt** uit de houder.

Het aantal goudmunten dat een speler bezit, mag tijdens het spel geheim worden gehouden voor de medespelers.



+ 1 goudmunt



*Als tijdens het spel de goudmunten zijn uitgeput, mogen tijdelijk vervangmunten worden gebruikt.
Als de kaartjes zijn uitgeput, worden deze niet vervangen en ontvangt de speler niets.*

Het veld 'hoofdkwartier'

De speler mag alle eigen piraten die op **één steegje naar keuze** staan, terug in de eigen voorraad leggen.

De speler mag ook **twee donkere steegjes** kiezen. Dit zijn dus twee willekeurige steegjes die door eigen piraten zijn bezet en die uit het piratennest voeren (deze twee donkere steegjes mogen net daarvoor niet in deze combinatie gebruikt zijn door deze speler).

Een speler mag wel het steegje kiezen waardoor hij de kapitein in het hoofdkwartier heeft gebracht.

De opgeruimde steegjes kunnen onmiddellijk weer worden benut.



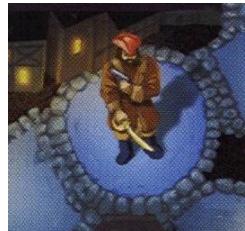
piraten terug

Alle piraten van 1 steegje ofwel alle piraten van 2 donkere steegjes mogen terug in de eigen voorraad worden gelegd.

Het veld 'piraat'

De speler neemt een eigen piraat uit het huurlingenleger en legt deze piraat bij de eigen voorraad. Vanaf dat moment kan de speler deze piraat voor de rest van het spel gebruiken.

Als de speler geen piraat meer heeft in het huurlingenleger dan is dit veld voor deze speler van geen betekenis.



+ 1 piraat in de eigen voorraad



Het veld 'piratensnuisterijen'

"Waar kunnen de piraten eigenlijk hun houten benen en hun ooglappen kopen ? Heel eenvoudig, de piraten kunnen dit materiaal kopen in de winkel met de piratensnuisterijen."

Er zijn 20 kaartjes: 4x 5 verschillende goederen met telkens 2 - 5 erepunten.

De speler neemt het bovenste kaartje van de stapel uit de kaartenhouder en bekijkt het kaartje in het geheim (zodat de andere spelers dit niet kunnen zien).

De speler heeft nu twee mogelijkheden:

- ofwel behoudt hij het kaartje (dat levert hem 2 - 5 erepunten op) en hij legt dit kaartje voor de resterende duur van het spel bij zijn andere kaartjes onder zijn vlag;
- ofwel verkoopt hij het kaartje en hij ontvangt hiervoor, onafhankelijk van de waarde van dit kaartje, 2 goudmunten uit de kaartenhouder. De speler schuift dit kaartje dan verdekt terug onder de desbetreffende stapel.

Ter verduidelijking

Een speler mag enkel het kaartje verkopen dat hij zonet heeft behaald. Kaartjes uit een vorige beurt kunnen niet meer worden verkocht.



**+ 1 piratensnuisterij
(2 - 5 erepunten of
2 goudmunten)**

Overigens

De spelers mogen te allen tijde hun kaartjes bekijken.

Het veld 'rendez-vous'

"Wat is een kapitein zonder piratenbruid ?

Zonder liefde en genegenheid ? Niets dan een ruwe kerel zonder manieren ..."

Deze stapel bevat 18 kaartjes: telkens 2x alle symbolen (uitgezonderd rendez-vous, goudmunt en hoofdkwartier) met 4 of 6 erepunten.



De speler neemt het bovenste 'rendez-vous'-kaartje van de desbetreffende stapel en legt het kaartje, nadat hij het in het geheim heeft bekeken, verdekt op zijn vlag.

Op dit kaartje staat afgebeeld op welk veld de ontmoeting tussen de bruid en de kapitein kan plaatsvinden. De speler moet dus proberen om de kapitein, in de loop van het spel, op het veld met het desbetreffende symbool van het kaartje te plaatsen. Als dit lukt, mag de speler als bewijs het kaartje dat op zijn vlag ligt, omdraaien en daarna bij zijn andere kaartjes onder zijn vlag leggen. De opdracht is nu vervuld en de erepunten die op het kaartje staan worden aan het einde van het spel meegeteld.

Als een speler twee 'rendez-vous'-kaartjes bezit, mag hij maar één van deze kaartjes blootleggen als de kapitein op het desbetreffende veld wordt gezet.



**+ 1 'rendez-vous'-kaartje
(4 of 6 erepunten)**

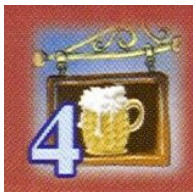
Ter verduidelijking

Het helpt de speler niet als een andere speler de kapitein op een passend veld verplaatst. Alleen als de speler zelf de kapitein op een passend veld plaatst, mag hij de erepunten van het kaartje veilig onder zijn vlag plaatsen.

Ook rusten op een passend veld waarop de kapitein staat, help niet. De kapitein moet naar het passende veld worden verplaatst.

Uiteraard wordt de actie van het veld dat op zijn 'rendez-vous'-kaartje staat, normaal uitgevoerd. Als dit bijvoorbeeld een piratenveld is, mag hij een eigen piraat uit het huurlingenleger nemen.

Enkele voorbeelden



De speler moet de kapitein op een van de drie kroegen naar keuze plaatsen.



De speler moet de kapitein op een van de beide gele schatkaarten plaatsen.



De speler moet de kapitein op een van de drie stadswachten plaatsen.

Het veld 'schatkaart'

"De piraten verzamelen liefst zoveel mogelijk schatkaarten om later, onderweg op de zeven wereldzeeën, waardevolle schatten te kunnen opduiken."

Er zijn 30 kaartjes: 10x 3 verschillende kleuren met telkens 3 - 6 erepunten.



Als een speler de kapitein op zulk een veld plaatst, mag hij één van de vier open kaartjes nemen op voorwaarde dat dit kaartje dezelfde kleur heeft als het veld waarop de kapitein staat. De speler mag dit kaartje dan onder zijn vlag leggen. De openliggende kaartjes worden onmiddellijk weer aangevuld tot 4 stuks.

Als er geen enkel passend kaartje ligt dan is dit veld voor deze speler van geen betekenis en gebeurt er niets.



**+ 1 schatkaart
(3 - 6 erepunten)**

Het veld 'kroeg'

*"Wat zou een piratennest zijn zonder vunzige hollen en rokerige kroegen ?
En wat zouden zulke cafés zijn zonder uitgelaten zuippartijen ?"*

Er zijn 30 kaartjes: 10x 3 verschillende kroegen met telkens 2 - 5 erepunten.

De speler nodigt zijn medespelers uit op het drinkgelag. Alle kaartjes, van de vier kaartjes die open liggen, kunnen worden gewonnen op voorwaarde dat ze bij de actuele kroeg passen. Als er geen enkel passend kaartje ligt dan is dit veld voor de speler van geen betekenis en gebeurt er niets.



**+ alle passende kroegen
(2 - 5 erepunten)**

Als er echter minstens **één passend kaartje open** ligt, moet de actuele speler (de speler die aan de beurt is) aan al zijn medespelers om de beurt (met de wijzers van de klok mee) eenmaal vragen of ze willen deelnemen aan het drinkgelag. De medespeler die wil deelnemen, moet één goudmunt betalen aan de actuele speler. Diegene die dit niet wil of kan betalen, moet passen.

Als geen enkele medespeler wil deelnemen aan het drinkgelag, mag de actuele speler alle passende open kroegkaartjes nemen en bij zijn andere kaartjes onder de vlag leggen.

Als echter minstens één medespeler een goudmunt aan de actuele speler heeft betaald, gebeurt het volgende:

De actuele speler dobbelt als eerste eenmaal met de dobbelsteen. Als het gedobbelde getal hoger is dan één van de openliggende kaartjes, mag hij dat kaartje nemen. Als het gedobbelde getal even hoog of lager is, ontvangt hij niets. Daarna komt de eerstvolgende 'mededrinker' (de eerste medespeler met de wijzers van de klok mee die aan het drinkgelag wil deelnemen) aan de beurt en hij mag nu dobbelen. Dit gaat zo door (meestal over meerdere dobbelrondes) tot alle open passende kaartjes door een drinkebroer zijn veroverd.

Aansluitend worden de open kroegkaartjes onmiddellijk weer aangevuld tot 4 stuks.

TIP

- Ook de spelers die al aan boord zijn gegaan, mogen deelnemen aan het drinkgelag.
- Hou zeker rekening met de speciale functie van de vaten rum (zie verder).

Voorbeeld



Speler Blauw heeft de Kapitein op het veld van 'Es Cruce' gezet. Het drinkgelag kan nu beginnen. De kaartjes die kunnen worden veroverd zijn het kaartje met de waarde 2 en het kaartje met de waarde 5. De beide kaartjes met de waarde 4 kunnen niet worden gewonnen.

Speler Zwart en speler Goud betalen elk één goudmunt aan de actuele speler (speler Blauw).

De actuele speler mag beginnen met het dobbelen. Blauw dobbelt als eerste een . Dit is niet genoeg. Zwart is de volgende speler die mag dobbelen (met de wijzers van de klok mee de eerste speler die wil meedrinken). Hij dobbelt een . Hij mag het kaartje met de waarde 2 onder zijn vlag leggen. Goud is de volgende speler aan de beurt. Hij dobbelt een . Blauw komt opnieuw aan de beurt en hij dobbelt opnieuw een . Zwart dobbelt een . Goud dobbelt een en mag het kaartje met de waarde 5 onder zijn vlag leggen. Het drinkgelag is ten einde.

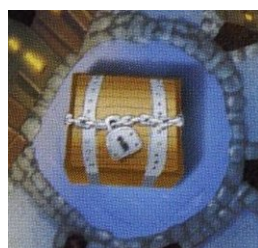
Als Zwart noch Goud een goudmunt hadden willen of kunnen betalen aan Blauw dan zou Blauw de twee kaartjes hebben gekregen zonder te moeten dobbelen.

Het veld 'schatkist'

"Wat zouden piraten waard zijn zonder schatkisten ?

Maar wees voorzichtig bij het openen van de schatkisten, gevaarlijke schorpioenen liggen op de loer."

Er zijn 12 kaartjes zonder een schorpioen (4 - 6 erepunten) en 12 kaartjes met een schorpioen (2 minpunten).



**+ 1 schatkist
(4 - 6 erepunten)**

Er wordt om de beurt gedobbeld tot een speler het 'steekgetal' bereikt of overschrijdt. Deze speler moet het kaartje met de schorpioen nemen (- 2 erepunten)

De actuele speler neemt eerst het open schatkistkaartje zonder de scorpioen en legt dit bij zijn andere kaartjes onder zijn vlag.

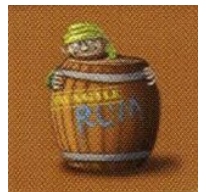
Maar welke speler zal worden gestoken door de scorpioen bij het openen van de tweede kist ? Te beginnen bij de actuele speler moeten alle spelers om de beurt (met de wijzers van de klok mee) dobbelen. Het gedobbelde aantal ogen wordt daarbij telkens opgeteld en luidop vermeld ("4 - 9 - 10 - 13 - ... "). Dit gaat zolang door (meestal over meerdere dobbelrondes) tot één van de spelers het 'steekgetal' (dat op het open scorpioenkaartje staat) met zijn worp bereikt of overschrijdt. Deze arme sukkel wordt onmiddellijk gestoken en moet dit kaartje bij zijn andere kaartjes onder zijn vlag leggen. Het 'steekgetal' op de scorpioenkaartjes varieert van 10 - 21. Aansluitend worden de open schatkaartjes onmiddellijk weer aangevuld tot 2 stuks (één met en één zonder een scorpioen).

TIP

- Ook de spelers die al aan boord zijn gegaan, moeten deelnemen aan de dobbelronde.
- Hou zeker rekening met de speciale functie van de vaten rum (zie verder).

Het veld '2 vaten rum'

"Wat zouden piraten zijn zonder rum ? Het is erg lekker en gezond en het helpt in alle levenssituaties."



De speler neemt twee vaten rum uit de voorraad en legt deze vaten, goed zichtbaar voor alle spelers, op zijn vlag.

De rum levert voordeel op bij het dobbelen (bij de vechtpartij, bij het drinkgelag en bij het openen van de schatkist met de scorpioen).

Nadat hij heeft gedobbeld, kan hij beslissen om een vat af te geven en de worp tot tweemaal toe te herhalen. Is hij dan nog niet tevreden met het resultaat dan mag hij nog een vat afgeven en opnieuw dobbelen (tot tweemaal toe) ... enzovoort.

Wat wel belangrijk is: alleen het laatste getal dat wordt gedobbeld, telt, ook al is het slechter dan het eerste gedobbelde getal.

Voorbeeld

Zilver dobbelt in een drinkgelag een . Dit is niet genoeg om het kroegkaartje met de waarde 5 te kunnen veroveren. Hij geeft een vat rum af en hij dobbelt opnieuw. Hij dobbelt een wat nog niet genoeg is. Hij mag nog eens dobbelen en nu dobbelt hij een . Nu behaalt Zilver zelfs niet het open kaartje met de waarde 2.

Het veld 'stadswacht'

"Steeds opnieuw stoten de zeerovers bij hun zwerftochten door het piratennest op de stadswachten. Onmiddellijk breekt dan het handgemeen los, meestal winnen de piraten ... maar niet altijd."

Er zijn 9 kaartjes met een kleine stadswacht (1 - 3 erepunten) en 9 kaartjes met een grote stadswacht (4 - 6 erepunten).



1 stadswacht blootleggen (1 - 6 erepunten)

De speler beslist zelf van welke van de beide desbetreffende stapels in de kaartenhouder (kleine of grote stadswachten) hij het bovenste kaartje zal blootleggen. Aansluitend wordt nagegaan of zijn piratenmanschappen, die nog voor hem in zijn voorraad liggen, sterk genoeg zijn om te stadswacht te overwinnen.

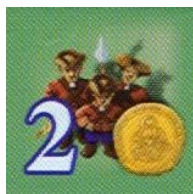
Als het aantal piraten waarover de speler beschikt groter is dan het getal op het kaartje dat werd blootgelegd, heeft hij het kaartje gewonnen en mag hij dit kaartje bij zijn andere kaartjes onder zijn vlag leggen. Is er bovendien op het kaartje ook nog een goudmunt te zien (bij de stadswachten met de waarde 1 en 2), ontvangt de speler ook nog een goudmunt uit de kaartenhouder.

Als het aantal piraten waarover de speler beschikt echter gelijk of kleiner is dan het getal op het kaartje dat werd blootgelegd, heeft de speler verloren. Het kaartje wordt opnieuw verdekt onder de desbetreffende stapel van de kaartenhouder geschoven. De speler ontvangt niets.

Voorbeeld



De speler moet minstens 6 piraten voor zich hebben staan in zijn voorraad.



De speler moet minstens 3 piraten voor zich hebben staan in zijn voorraad.

DE AFREKENING VAN DE KAARTJES AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Bij vier kaartensoorten (kroegen, schatkisten, stadswachten en slaappleatsen) geldt dat zij aan het einde van het spel zoveel waard zijn als het getal dat op het kaartje is gedrukt (dit betekent 1 - 8 erepunten of respectievelijk 2 minpunten).

Bij drie andere soorten (piratensnuisterijen, rendez-vous en schatkaarten) geldt hetzelfde, maar wel met enkele beperkingen.

De afrekening van de kaartjes

Kaartjes zijn aan het einde dat waard wat op het kaartje is gedrukt:
(1 - 8 erepunten respectievelijk 2 minpunten).

Bij de kaartjes piratensnuisterijen, rendez-vous en schatkaarten gelden wel enkele beperkingen.

Voorbeeld van een afrekening



Kroegen = 21 erepunten



Schatkisten = 5 erepunten



Stadswachten = 15 erepunten



Slaapplaatsen = 14 erepunten

Piratensnuisterijen

Als een speler aan het einde van het spel dezelfde snuisterijen meermaals heeft, brengt alleen de meest waardevolle punten op.



= 8 erepunten

De enterhaak van 3 telt niet mee.

Rendez-vous

Niet vervulde rendez-vous kaartjes (kaartjes die nog op de vlag liggen) zijn waardeloos en worden niet meegeteld.



= 10 erepunten

Het rendez-vous kaartje telt niet mee omdat de opdracht niet werd vervuld.

Schatkaarten

Telkens twee gelijkgekleurde schatkaartjes kunnen aan het einde van het spel worden samengevoegd en worden gewaardeerd (pas na het samenvoegen geven de kaartjes alle informatie). Alleen deze paren leveren erepunten op, afzonderlijke kaartjes zijn waardeloos.



= 17 erepunten

Het gele schatkaartje van 3 en het roze schatkaartje van 5 zijn waardeloos.

Het spel voor twee spelers

In het spel voor **twee spelers** blijven **alle spelregels behouden**, met de hierna beschreven uitzondering. Aan de vechtpartij neemt steeds een derde, imaginaire speler deel (waardoor hier de regels voor het spel met drie personen geldt). Aan het begin van iedere ronde wordt eenmaal gedobbeld. Het dobbelgetal geeft aan hoeveel piraten van een derde kleur (niet in het spel gebruikte) naast elkaar in de bovenste rij links naast de mast worden geplaatst.

Tijdens een gevecht dobbelt voor de imaginaire speler telkens de speler die niet rechtstreeks in het duel is betrokken. Als de imaginaire speler een kaartje wint, wordt dit uit het spel verwijderd.



HET SPEL VOOR 2 SPELERS

Aan het begin van elke ronde wordt gedobbeld om te bepalen hoeveel piraten van een derde kleur in de bovenste rij naast de mast worden geplaatst.

De auteur wil de 'Offenburger-Spiele-Freunden' danken voor hun geduld en de vele suggesties, in het bijzonder Frieder Benzing, Denis Leonhardt, Roland Lurk en Andreas Zimmermann. Bovendien gaat zijn dank uit naar Christoph Toussaint en Michael Smitt, die hem met vele ideeën hebben ondersteund. En natuurlijk dankt hij ook zijn vrouw Susanne en zijn zoon Jonathan, die een groot aandeel hebben gehad in het slagen van dit spel.



Daarbovenop dankt de uitgever de vele testspelers voor hun groot engagement, in het bijzonder: Christine & Peter Dürdöth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Heidi & Matthijs Razenberg, Dominik Wagner en eveneens de speelkringen uit Bödefeld, Göttingen en Grassau.

Heb je kritiek, vragen of suggesties bij dit spel, dan kan je ons schrijven of telefoneren:

alea

Postfach 1150

D-83233 Bernau am Chiemsee

Tel: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH:

Carlit + Ravensburger

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos



Bezoek ook eens onze website:

www.aleaspiele.de

© 2005 Stefan Feld

© 2006 Ravensburger Spielverlag

De woeste zeeroversbende rond Kapitein Klabauter, in heel de wereld gekend en vooral gevreesd als de 'Rode Piraat', heeft zich teruggetrokken in zijn goed verborgen piratennest, ergens in de Caribische zee. Kruip in de rol van onverschrokken vrijbouter en toon wat er in je zit, als het er op aankomt waardevolle schatten te bergen, zich te meten met de stadswachten of in rokerige kroegen gans de nacht door te vieren. Hou je ogen open en je kunstbeen wormvrij, want alles wat telt is 'Roem (rum) en eer'.

alea ist eine Marke des Ravensburger Spielverlags, unter der Spiele mit besonders hohem strategischen Anspruch veröffentlicht werden. Zahlreiche nationale wie internationale Auszeichnungen belegen ihre außergewöhnliche Qualität.
www.aleaspiele.de



© 2006 Ravensburger Spielverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg
Made in Germany
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile

CE



Autor: Stefan Feld
Illustration: Claus Stephan
Design: C. Stephan, M. Suzuki
Foto: Markus Schmuck
Realisation: Stefan Brück

2-5 Spieler ab 9 Jahren
Dauer: 60 - 75 Minuten
Anspruch: 
Inhalt: 9 Spielplansteile, 1 Schiff,
5 x 15 Piraten, 1 roter Kocak,
15 Münzen, 185 Plättchen,
1 Plättchen-Halter, 1 Würfel,
1 vierfarbige Spielregel

13 maart 2006