



KING OF PIRATES

*Spelontwikkeling: Borzag Games
Ontwerp: Morten Nørgaard
Grafisch ontwerp: Mette Overgaard Winther*



REGELBOEK



Introductie

Het is 1718 en de piraterij is op het absolute hoogtepunt. De vorsten van Europa hebben de oorlog verklaard aan de piraterij en zijn er in geslaagd de berucht Blackbeard te vermoorden, bij zijn collega's bekend als de "Koning van de Piraten".

Daarom is het nu tijd een nieuwe koning te kiezen. Het is echter nog niet duidelijk wie de nieuwe koning moet worden. De spelers zijn de nieuwe kandidaten voor het koningschap en zij moeten daadkrachtig vechten voor de titel. De speler die als eerste 10.000 dubloenen verzameld zal de nieuwe "Koning van de Piraten" worden.

In deze strijd is er slechts één winnaar dus bedrieg, steel, en moord je weg naar de overwinning. Onthoud, een medestander is een vijand die je nog niet heeft aangevallen.

Het spelbord

Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Het spelbord bestaat uit 61 tegels; 7 schuilplaatsen voor de piraten (één in het midden en één op iedere hoek), 3 vestingen (Brits, Frans en Spaans), 3 steden, 6 schateilanden en een heleboel zee.

Het scorebord is de gouden ring. Gebruik dit om bij te houden hoeveel dubloenen je verzameld hebt. De schedel is het begin en het eind.



Een klein schateiland



Een groot schateiland



Een stad



Eens vesting



Alle schuilplaatsen van de piraten zijn neutraal gebied voor alle piraten. De kleur van de vlag is slechts ter indicatie van de beginpositie.

Startopstelling

Plaats de oceaantegels met de haaien willekeurig op de donkere lege plaatsen in het midden van de kaart en de oceaantegels zonder haaien willekeurig op de lichtere lege plaatsen op de kaart.



Tegels met haaien zijn met groen gemarkeerd



Oceaantegels zijn met rood gemarkeerd



Alle spelers plaatsen hun score-pion op de schedel van het scorebord.



Plaats de Vliegende Hollander in het midden van de kaart. Iedere speler kiest een kleur en plaatst het piratenschip op de corresponderende schuilplaats, degene die gemarkeerd is met de vlag van de juiste kleur. Leg de plaatjes met afbeeldingen, dobbelstenen en kaarten naast het bord en houd ruimte vrij voor de aflegstapel.

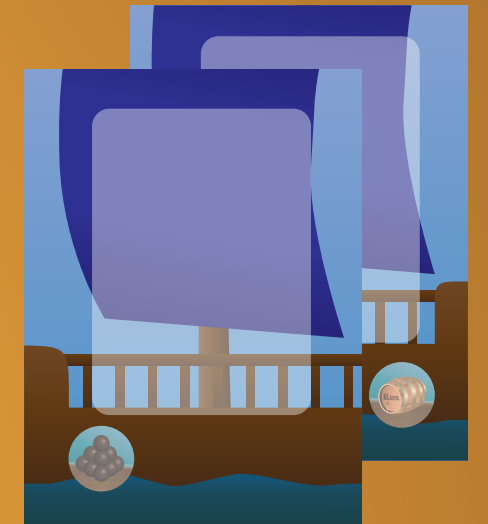


Voorzijde van het schip De achterzijde met de hut van de kapitein



Vul je schip met rum en kanonskogels.

Middenstuk van het schip



Het middenstuk mag later in het spel gekocht worden voor 2.500 dubloenen per deel. Elk middenstuk voegt zeil toe aan je schip.

Elke speler start met een schip bestaande uit 2 gedeelten, de voorzijde en de achterzijde. Het heeft één zeil.

Elke speler trekt 3 willekeurige piratenkaarten, kiest er 2 en legt er 1 af.

Je piraten worden op het schip gelegd, de figuur die in de hut op het achterdek ligt is de kapitein.

Elke speler vult zijn schip met kanonskogels en rum totdat alle cirkels op het schip en vaardigheids-cirkels op de piratenkaart (voor zover van toepassing) gevuld zijn.

Elke speler krijgt 3 geheime actiekaarten van de stapel met actiekaarten.

Degene die het meest op een piraat lijkt mag het spel beginnen. Als jullie het daar niet over eens kunnen worden dan is de eerste speler die piraat roept de beginnende speler.



Belangrijke spelconcepten

Muiterij:

Als er muiterij op je schip is dan wordt je kapitein verwijderd van je schip en ga je terug naar een willekeurige schuilplaats die bepaald wordt door middel van de kompasdobbelsteen. Je beurt is dan afgelopen. Dit kan voorkomen worden door de zondebok eigenschap van een van de bemanningsleden of door een kielhaal-kaart te spelen.

Piraten schuilplaats:

In de schuilplaatsen voor de piraten wordt je schip weer bevoorrad met kanonskogels en rum. Je kan er niet aangevallen worden door medespelers of de Vliegende Hollander.



De Vliegende Hollander:

Als de Vliegende Hollander op hetzelfde vak komt als waar jouw schip staat dan worden alle kaarten die je in de hand hebt en al je piraten verwijderd. Je schip gaat dan terug naar een willekeurige schuilplaats die bepaald wordt door middel van de kompasdobbelsteen. Als het jouw beurt was dan eindigt je beurt.



Scheurbuik:

Voor elk scheurbuik fiche wat je hebt worden je bewegingen met 1 verminderd en is je gevecht ook -1. Er is geen limiet aan het aantal scheurbuik fiches dat je kan hebben. Je beweging wordt echter nooit minder dan 1.



Rum:

Je hebt rum nodig om je manschappen tevreden te houden en de hoeveelheid rum bepaalt hoe lang je kan plunderen zonder je schip te bevoorraden. Als je bemanning rum wilt en deze is op dan ontstaat er muiterij.



Kanonskogels:

Kanonskogels worden in een gevecht gebruikt om de kans op succes bij het verslaan van je vijand groter te maken.

Het verwijderen van een kanonskogel geeft je het recht een of beide dobbelstenen opnieuw te gooien. Je mag gedurende een gevecht zoveel kanonskogels van je schip gebruiken als je wilt. Het hebben van veel kanonskogels helpt je bij het verslaan van een sterkere vijand.



Oorlogsschepen:

Oorlogsschepen dwingen je om te stoppen en te vechten. In tegenstelling tot andere schepen op het spelbord moet je stoppen met verzetten als je een vak tegenkomt met een oorlogsschip.

De fases van een beurt

De beurt bestaat uit 3 fases

U 1. Onderhoudsfase

M 2. Bewegingsfase

C 3. Gevechtsfase

Fase 1: Onderhoudsfase



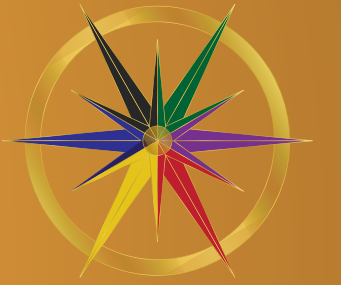
1A

Trek 2 kaarten van de stapel met actiekaarten. Opmerking: een speler mag maximaal 6 actiekaarten in de hand hebben. Het kan dus nodig zijn om een kaart te gebruiken of af te leggen.



1B

Gooi de kompasdobbelsteen en verplaats de Vliegende Hollander 1 plaats zoals aangegeven met de kleur en de richting van het kompas op de dobbelsteen. Als de Vliegende Hollander van het bord gaat dan gaat deze naar de schuilplaats in het midden van het bord.



1C

Tenzij je in een schuilplaats bent, gooi ook de onderhoudsdobbelsteen.



Je bemanning krijgt scheurbuik. Neem 1 scheurbuik fiche van de stapel.



Je verliest 1 rum. Haal 1 rum uit het ruim van je schip en leg deze terug bij de voorraad.



Je verliest 2 rum. Haal 2 rum uit het ruim van je schip en leg deze terug bij de voorraad.


Als je niet genoeg rum hebt dan krijg je muiterij.

1D

De spelers mogen nu de muiterijkaart spelen alvorens naar de bewegingsfase te gaan.



Fase 2: Bewegingsfase

Verplaats je schip 1 positie voor elk zeil op je schip / elke piraat met de  vaardigheid.

+1 MOVEMENT

Elke keer als je op een vak komt met een onontdekte oceaantegel draai je deze om. Als de tegel leeg is dan haal je deze van het spelbord.

Als je op een tegel met een oorlogsschip terecht komt dan moet je het gevecht aangaan.



Als je op een tegel met een koopvaardijschip, een vesting of een stad terecht komt dan mag je het gevecht aangaan. Je mag er ook voor kiezen om verder te gaan.

Als je eindigt op een Schateiland:

Graaf een schat op

Wanneer je een schat wilt opgraven dan moet je het aantal schatkaarten inleveren dat op de tegel vermeld staat.

Het aantal schatkaarten dat nodig is wordt verminderd met 1 voor

elke  vaardigheid je piraat heeft, en met 2 voor  vaardigheden.

Als je dus een kapitein hebt met de vaardigheid  en een

andere piraat met de vaardigheid  dan heb je 0

schatkaarten nodig om een schat van 2.000 dubloenen op te graven.



Koopvaardijschip



Koopvaardijschip



Stad



Vesting



Oorlogsschip (3 zeilen)



Klein schateiland



Groot schateiland

Als een schateiland deze afbeelding heeft, dan geef je 4 schateiland actiekaarten of gebruik je de vaardigheden van je piraten. Daarna ga je 3.000 verder op de puntentelling.



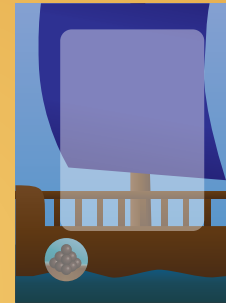
Als je eindigt op een schuilplaats van de piraten:



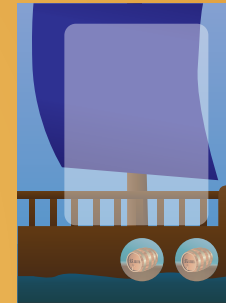
Leg alle scheurbuik fiches die je hebt weg.

Koop aanvullende delen voor je schip, kosten 2.500 dubloenen per stuk.

Prijs:
2.500 dubloenen



Prijs:
2.500 dubloenen



Trek een aantal kaarten van de piratenstapel gelijk aan het aantal vrije posities op je schip +1 en maak de gewenste wijzigingen in de samenstelling van je bemanning. (Zie het voorbeeld rechts).



Win rum gelijk aan je huidige maximum



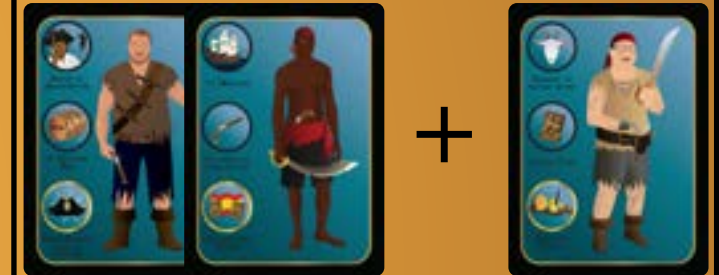
Win kanonskogels gelijk aan je huidige maximum

Voorbeeld:

Je vaart een schuilplaats in; je legt je 2 scheurbuik fiches terug in de voorraad.

Vervolgens koop je een +2 rum uitbreiding voor je schip voor 2.500 dubloenen. Vervolgens trek je 3 piraten omdat je nu 2 vrije plaatsen op je schip hebt.

Tenslotte vul je de voorraad van je schip aan met 2 kanonskogels, 6 rum en een aanvullende 7e rum omdat je een piraat hebt die dit toestaat.



Je mag 3 piraten van de stapel trekken en er 2 houden omdat je twee vrije posities hebt en je 1 piratenkaart extra mag trekken.



Fase 3: Gevechtsfase

Wanneer je oorlogsschepen, koopvaardij-schepen, vestingen en steden aanvalt om hun schatten te veroveren;



Koopvaardij
-schip



Stad



Oorlogsschip
(3 zeilen)



Vesting



Koopvaardij
-schip



Gooi de 2 gevechtsdobbelstenen, je moet hoger gooien dan de waarde van de verdediger om het doel succesvol te verslaan.

Als je een schip of stad verslaat dan trek je een aantal buitkaarten gelijk aan de waarde van de buit en verplaatst je je pion het aantal gewonnen dubloenen op de scorelijst.



=



Gooi dit om de verdedigingswaarde van de vesting te overtreffen en de vesting te verslaan.



=



Het overwinnen van deze vesting levert je 8 buitkaarten op. De kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

1 x



= opnieuw
gooien

Als je aanval mislukt kan je 1 stapel kanonskogels gebruiken om een of beide dobbelstenen opnieuw te gooien.

Je mag zoveel kanonskogels inzetten als je wilt. Het is dus mogelijk om in een gevecht verschillende keren opnieuw te gooien.

Als het oorlogsschip verslagen is dan worden ze zoals gewoonlijk verwijderd.

Verwijder alle schepen die verslagen zijn van het speelbord.

Als je op dezelfde plek staat als een andere speler dan mag je deze aanvallen.

Aanvaller:



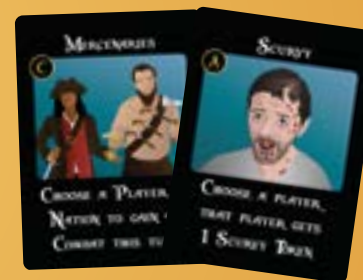
Verdediger:



Als spelers elkaar aanvallen dan gooit de aanvaller eerst de 2 gevechtsdobbelstenen en gebruikt het gewenste aantal kanonskogels.

Vervolgens gooit de verdediger de 2 gevechtsdobbelstenen en gebruikt het gewenste aantal kanonskogels.

Alle spelers:



Alle spelers mogen tijdens het gevecht tussen twee spelers actiekaarten inzetten (scheurbuik en huursoldaten).

Winnaar:



De resultaten worden vervolgens vergeleken en de winnaar trekt 4 kaarten van de buitstapel en steelt zoveel dubloenen van de verliezer als er op de kaarten staan.



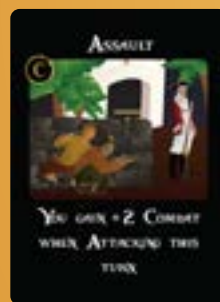
Actiekaarten

De actiekaarten kunnen het resultaat van het spel beïnvloeden. Ze kunnen op velerlei wijze gebruikt worden waarbij ze voordelig voor jezelf kunnen zijn en de tegenstander kunnen benadelen. Aangezien alle spelers kaarten kunnen spelen, ongeacht wie er aan de beurt is, is de regel dat de eerste kaart die gespeeld wordt de eerste kaart is die telt. Om de verwarring tot een minimum te beperken is het gebruik van sommige kaarten beperkt tot bepaalde momenten van een beurt.

- A** Kaarten met een A kunnen op elk moment tijdens een beurt gespeeld worden, om zo bijvoorbeeld het veroveren van een vesting te voorkomen door de Vliegende Hollander tijdens het gevecht naar die plek te verplaatsen.
- C** Kaarten met een C kunnen alleen gebruikt worden tijdens de gevechtsfase.
- C*** Kaarten met een C* kunnen ook gebruikt worden tijdens de gevechtsfase, maar alleen in gevechten waar je zelf als aanvaller of verdediger bij betrokken bent (zoals beschreven op de kaart).
- M** Kaarten met een M kunnen alleen gebruikt worden tijdens de bewegingsfase.
- U** Kaarten met een U kunnen alleen gebruikt worden tijdens de onderhoudsfase.



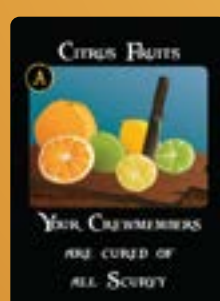
Hinderlaag:
Hinderlaag kan alleen gespeeld worden wanneer je je verdedigt tegen een aanval van een andere speler. Je wint +3 gevecht gedurende slechts 1 beurt.



Aanval:
Aanval geeft je +2 gevecht tijdens het gevecht in deze beurt.



Moord:
Je kunt een piraat elk moment vermoorden, tenzij deze immuun is voor moord. Als een kapitein vermoord wordt dan wordt, indien mogelijk, een andere piraat kapitein. Let op, een schip kan varen zonder piraten.



Citrusvruchten:
Je raakt alle scheurbuik fiches kwijt. Deze kaart kan er tijdens een gevecht voor zorgen dat de boete van de scheurbuik fiches verdwijnen.



De Vliegende Hollander:
Je mag de Vliegende Hollander 1 positie verplaatsen. Deze kaart kan gespeeld worden als een speler begonnen is met een gevecht, dit om te voorkomen dat deze een gevecht wint.



Huursoldaten:
Deze kaart kan gebruikt worden om jezelf +1 gevecht te geven, of om een stad +1 gevecht te geven tijdens de beurt van een andere speler. De kaart kan ook gebruikt worden om een willekeurige partij +1 gevecht te geven tijdens het gevecht tussen twee tegenstanders.



Scheurbuik:
Deze kaart geeft 1 scheurbuik fiche aan een speler. Een scheurbuik fiche beïnvloed het gevecht en de beweging van een speler.



Wind mee:
Je mag in deze beurt maximaal 2 posities extra verplaatsen. Deze bonus negeert de bewegingsboete van de scheurbuik.



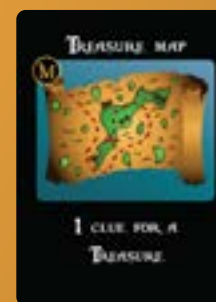
Kielhalen:
Deze kaart kan een muiterij voorkomen.



Muiterij:
Deze kaart kan gebruikt worden om een muiterij te veroorzaken op het schip van een speler.



Soldaten:
Een schip van een natie, stad of vesting krijgen +2 gevecht gedurende slechts één beurt.



Schatkaart:
Telt als 1 aanwijzing om een schat te vinden op een schateiland.



Vaardigheden piraten

De vaardigheden van al je bemanningsleden zijn altijd actief.



+1 COMBAT VS. OTHER PLAYERS

Je hebt +1 gevecht in de strijd tegen andere spelers.



COUNT AS 1 TREASURE MAP

Telt als 1 aanwijzing bij het vinden van schatten.



+1 MAXIMUM CANNONBALLS

Je mag 1 extra stapel kanonskogels op je schip hebben.



+1 MAXIMUM RUM

Je mag 1 extra rum op je schip hebben.



+1 COMBAT VS NATIONS

Je hebt +1 gevecht in de strijd tegen Naties (schepen, steden en vestingen).



IMMUNE TO ASSASSINATION

Deze piraat is immuun voor moord.



SACRIFICE TO PREVENT MUTINY

Je kan deze piraat afleggen om muiterij te voorkomen.



+1 MOVEMENT

Je kan gedurende elke beurt 1 extra positie verplaatsen.



+1 LOOT CARD

Je trekt 1 extra buitkaart van elke stad, vesting of schip die je verovert. Dit geldt niet voor het gevecht tegen andere spelers.

Vaardigheden kapitein

Deze vaardigheden gelden alleen als dit bemanningslid de kapitein van je schip is.



+2 COMBAT VS OTHER PLAYERS

Je hebt +2 gevecht in de strijd tegen andere spelers



IMMUNE TO SCURVY

Je bemanning is immuun tegen scheurbuik, dus je hoeft eventuele scheurbuik fiches niet te pakken.



+2 COMBAT VS NATIONS

Je hebt +2 gevecht in de strijd tegen Naties (schepen, steden en vestingen).



OTHER PIRATES COUNT AS CAPTAINS

Je andere piraten hebben de vaardigheden van een kapitein.



COUNT AS 2 TREASURE MAPS

Telt als 2 aanwijzingen bij het vinden van schatten.



+2 LOOT FROM FRENCH

Alleen in de strijd tegen de Fransen: trek +2 buitkaarten



+2 LOOT FROM SPANISH

Alleen in de strijd tegen de Spanjaarden: trek +2 buitkaarten.



+2 LOOT FROM BRITISH

Alleen in de strijd tegen de Britten: trek +2 buitkaarten.



+1 BLACK CARD PER TURN

Je trekt elke beurt 1 extra actiekaart, en je mag 1 extra actiekaart houden.



MOVE 2 ON THE VICTORY TRACK

Gedurende je onderhoudsfase mag je tot 200 dubloenen van je tegenstander stelen. Verplaats het scorefiche op de scorebalk. Je kan alleen maar dubloenen stelen als je tegenstanders deze hebben.

Spelinhoud



6 scorefiches



1 kompas
dobbelsteen



1 onderhoudsdobbelsteen



2 gevechtdobbelstenen



21 kanonskogel fiches



18 haaietegels



12 scheurbuik fiches



24 oceaantegels



37 rum fiches

1 Vliegende Hollander



6 spelersstukken



No part of the rulebook, game contents, artwork or game play may be copied or published without the written consent of the copyright holder.

16 ©2016 Borzag Games ApS. All rights reserved.

20 piraten-
kaarten



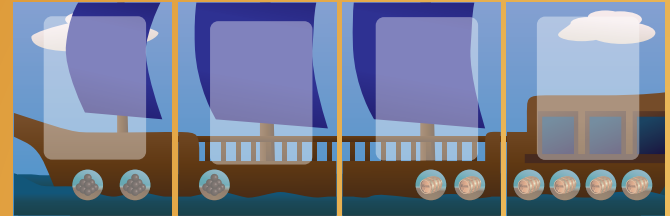
53 actie-
kaarten



36 buit-
kaarten



6 schepen in 4 delen



1 spelbord



Copyright © Borzag Games