King of Pirates

Spiludvikling: Borzag Games
Design: Morten Nørgaard
Illustrationer: Mette Overgaard Winther

Regelbog

Introduktion

Året er 1718 og pirateri er på sit højeste niveau nogensinde. De europæiske konger har erklæret krig imod pirateri, og har haft held til at dræbe den berygtede Sortskæg der af sine ligemænd havde titlen "Piraternes Konge".

Derfor er det blevet tid til at nominere en ny konge! Det er dog stadig uklart hvem denne nye konge i så fald skal være. Spillerne har rollerne som de aspirerende kandidater som kæmper indædt om titlen.
Spilleren der først får samlet en formue på 10.000 Doubloner vil blive kronet som den nye Pirat Konge.

I denne konkurrence kan der kun være én vinder, så snyd, stjæl og dræb dig frem til en sejr.

Husk på, en allieret er blot en fjende som endnu ikke har angrebet dig.

Spillepladen

Placer spillepladen midt på bordet. Spillepladen består af 61 felter: 7 pirat-huler (en i midten og en i hvert hjørne), 3 fæstninger (britisk, fransk og spansk), 3 byer, 6 skatteøer og masser af hav.

Den gyldne cirkel rundt om spillepladen bruges til at holde regnskab med jeres point, kraniet fungerer både som udgangspunkt og som mål.

En lille skatteø

En by

En stor skatteø

Alle pirat-huler er neutrale, farven på piratflagene indikerer udelukkende hvor spillerne starter

En fæstning

Opsætning

Placer hav-brikkerne med hajer tilfældigt fordelt på de mørke havfelter omkring midten af kortet, og placer havbrikkerne uden hajer tilfældigt fordelt på de lysere havfelter langs kanten af kortet.

Haj-brikkerne er markeret med grønt

Hav-brikkerne er markeret med rødt

Alle spillere sætter deres point-markør på kraniet på den gyldne cirkel.

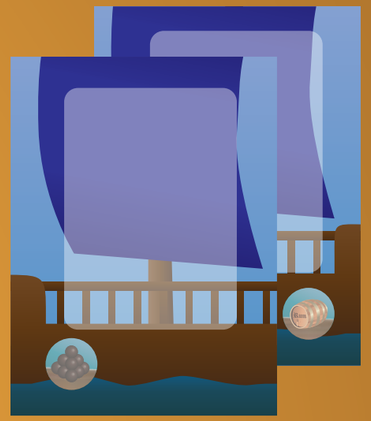
Placer den flyvende Hollænder på det midterste felt. Hver spiller vælger en farve og placerer det tilsvarende skib på pirat-hulen med tilsvarende farve flag. Placer terninger, tokens og kort så de er inden for rækkevidde og sørg for at der er plads til brugte kort.

Forenden af et skib

Bagenden med Kaptajnens kahyt

Fyld dit skib op med Rom og Kanonkugler

Midterdel af skibet



Hver spiller starter med et skib i 2 dele, en forende og en bagende. Skibet har fra starten 1 sejl.

De midterste skibsdele kan købes for 2.500 Doubloner pr. styk.
Hver midterdel tilføjer 1 sejl til dit skib

Hver spiller trækker 3 Piratkort fra bunken og beholder 2 af dem. Den sidste lægges i bunken med brugte kort. Placer dine pirater på dit skib. Den pirat som bor i kahytten er Kaptajn.

Hver spiller tager Kanonkugler og Rom og placerer dem på de tilsvarende felter på sit skib (og evt. på sine pirater).

Hver spiller trækker 3 Action (sorte) kort, disse kort skal holdes hemmelige for de resterende spillere.

Den mest pirat-agtige spiller skal starte spillet, hvis man ikke kan blive enige om hvem det er, er det meget pirat-agtigt at sige "helle for at starte" og den første der påtager sig at starte får derfor lov.

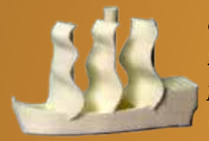
Vigtige koncepter i spillet

Mytteri:

Når man får et mytteri, mister man sin Kaptajn, man bliver slået hjem til en tilfældig pirat-hule (bestemt af kompas terningen) og man mister resten af sin tur. Mytteri kan forhindres af enten syndebuk-evnen hos en pirat eller ved at spille et kølhalingskort.

Pirat-huler:

I pirat-huler kan man genopfylde sit skib og man er fredet fra angreb fra andre spillere såvel som den flyvende Hollænder så længe man opholder sig i en pirat-hule.



Den flyvende Hollænder:
Når den flyvende Hollænder befinder sig på samme felt som en spiller, mister den pågældende spiller alle kort på sin hånd, alle pirater på sit skib, og han/hun bliver slået hjem til en tilfældig pirat-hule (bestemt af kompas terningen) hvis det var den pågældende spillers tur, mister han/hun også resten af sin tur.

Skørbug:
For hver skørbug-token en spiller har, bliver spillerens Bevægelse og Kamp reduceret med 1. Der er ikke en øvre grænse for hvor meget skørbug man kan have, men man kan altid sejle mindst 1 felt pr. tur.

Rom:
Rom bliver brugt til at holde mandskabet i godt humør, og mængden af rom du kan have på dit skib påvirker hvor længe du kan være på havet uden at skulle opsøge en pirat-hule for at få nye forsyninger. Hvis du på noget tidspunkt skal betale noget Rom som du ikke har, begår dit mandskab Mytteri.

Kanonkugler:
Kanonkugler bruges i kamp til at forøge dine chancer for at kunne besejre fjenden. Når du er i kamp, må du slå én eller begge terninger om, mod at du afleverer en bunke kanonkugler. Du kan bruge så mange kanonkugler som du har under en kamp, så det at have mange kanonkugler vil kunne hjælpe dig til at plyndre sværere modstandere og få et mere effektivt udbytte.

Krigsskibe:
Krigsskibe tvinger dig til at stoppe op og kæmpe. I modsætning til alle andre skibe skal du stoppe med at bevæge dit skib når du flytter ind på et felt der indeholder et krigsskib.

Faserne i en tur

En tur består af 3 faser

1: Besætning

2. Bevægelse

3. Kamp

Fase 1: Besætning

1A
Træk 2 kort Action-kort, bemærk at man ikke må sidde med mere end 6 Action-kort samtidig, så det kan være nødvendigt enten at bruge af dem man har eller bare at smide dem væk før man trækker flere.

1B
Kast kompas-terningen og flyt den flyvende Hollænder 1 felt i den retning Kompasset angiver. Hvis den flyvende Hollænder kommer ud over kanten af spillepladen, anbringes den på det midterste felt.

1C
Med mindre man befinder sig i en pirat-hule, skal man også kaste med besætnings-terningen.

Din besætning får skørbug, tag en skørbug-token fra bunken.

Du mister 1 Rom, returnér 1 rom fra dit skib til bunken

Du mister 2 Rom, returnér 1 rom fra dit skib til bunken

Husk, hvis du ikke har nok Rom får du Mytteri!

1D
Enhver spiller kan nu spille mytteri-kort inden Bevægelsesfasen begynder.

Fase 2: Bevægelse

Bevæg dit skib op til 1 felt for hvert sejl + hver pirat med evnen.

+1 Movement

Når du bevæger dig ind på et felt med en havbrik som endnu er uopdaget, skal den vendes om. Hvis brikken er tom skal den bare fjernes.

Hvis brikken indeholder et krigsskib skal du stoppe og gå til kamp fasen.

Hvis brikken indeholder et handelsskib, en by eller en fæstning, må du gå til kamp fasen. Hvis du ikke vil dette, må du bevæge dig videre.

Hvis du er på en skatteø:

Grav efter en skat
Når man graver efter en skat skal man bruge et antal skattekort svarende til hvor godt skatten er gemt..

Husk at det krævede antal skattekort reduceres med 1 for hver man har og med 2 for .

Count as 1 Treasure map

Count as 2 Treasure maps

Derfor kan man hvis man både har en Kaptajn med

Count as 2 Treasure maps

og en anden pirat med , nøjes med 0 skattekort for at finde en skat der indeholder 2.000 Doubloner.

Count as 1 Treasure map

Handelsskib

Handelsskib

By

Fæstning

Krigsskib (3 sejl)

Lille skatteø

Stor skatteø

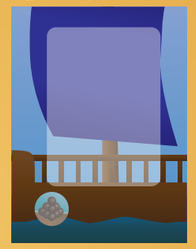
Hvis en skatteø har dette banner, skal man aflevere 4 skattekort / bruge piraternes evner og må derefter flytte point-markøren 3.000 på den gyldne cirkel.

Hvis du slutter din bevægelse på en pirat-hule:

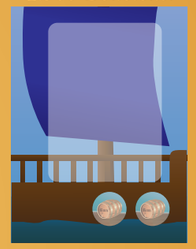
Returnér alle skørbug-tokens du måtte have til bunken

Køb ekstra skibs-dele for 2.500 Doubloner pr. del.

Pris:
2.500 Doubloner



Pris:
2.500 Doubloner



Træk et antal pirater fra bunken svarende til "antallet af tomme pirat-pladser på dit skib +1" og lav eventuelle ønskede ændringer til din besætning. (se eksemplet til højre)

Få Rom svarende til dit nuværende maksimum

Få Kanonkugler svarende til dit nuværende maksimum

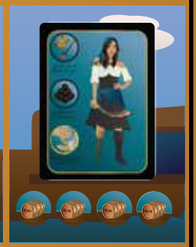
Eksempel:
Du sejler ind til en pirat-hule. Du returnerer 2 skørbug-tokens til bunken.

Derefter køber du +2 Rom skibs-delen til dit skib for 2.500 Doubloner. Derefter trækker du 3 pirater fordi du nu har 2 tomme pladser på dit skib.

Og til sidst fylder du dit skib op med 6 Rom og 2 Kanonkugler og en 7'ende Rom fordi du har en pirat som giver dig lov til at have en ekstra Rom.

+

Du må trække 3 Pirat-kort fordi du har 2 tomme pladser og man altid trækker én pirat ud over antallet af tomme pladser når man leder efter ny besætning.



Fase 3: Kamp

Når du angriber byer, fæstninger, handelsskibe og krigsskibe:

Handelsskib

By

Krigsskib (3 sejl)

Fæstning

Handelsskib

Kast de 2 kamp-terninger. Hvis du slår mindst forsvarsværdien på dit bytte har du haft held til at erobre det. Når du erobrer bytte trækker du et antal Loot-kort svarende til byttets skatteværdi og flytter et antal felter på regnskabet svarende til dit udbytte.

=

Slå så meget eller højere for at besejre fæstningens forsvar

=

For at erobre denne fæstning belønnes du med 8 Loot-kort, som beskrevet ved fæstningens udbytte-værdi. De kort du trækker lægges efterfølgende i bunken med brugte kort.

1 x

= et omkast

Hvis du forfejler dit angreb må du benytte Kanonkugler til at slå enten én eller begge terninger om.
Du må bruge lige så mange Kanonkugler som du har til rådighed, så man kan sagtens have mere end ét omkast i samme kamp.
Hvis man erobrer et krigsskib fjernes det fra spillepladen på normal vis.

Fjern alle erobrede skibe fra spillepladen.

Hvis du ender din bevægelse på samme felt som en anden spillers skib:

Angriber:

+

Forsvarer:

+

Alle spillere:

Vinder:

Alle spillere må spille kort der kan påvirke kampen også selvom de ikke er en af de 2 kæmpende spillere.

Resultatet af de 2 kast bliver sammenlignet, og vinderen trækker 4 kort fra Loot-bunken. Man stjæler pengene fra taberen, så udover at vinderen rykkes frem i regnskabet, rykkes taberen et tilsvarende antal felter bagud, man kan ikke stjæle mere end det antal doubloner taberen har.

Angriberen vinder uafgjorte fordi han/hun har overraskelseselementet på sin side.

Action-kort (sorte kort)

Action-kortene kan manipulere udfaldet af spillet. De kan udvirke en række forskellige hændelser, der enten hjælper dig selv eller skader dine modspillere.
Fordi alle spillere kan smide kort i alle spilleres ture, er reglen at det først spillede kort er det som først tager effekt.
For at holde forvirringen på et minimum er der sat begrænsninger på hvornår man kan spille visse kort.

A *Kort med et A (Anytime) kan spilles på et hvilket som helst tidspunkt i en tur, så man kan eksempelvis flytte den flyvende Hollænder hen på en spiller for at forhindre at han/hun besejrer en fæstning.*

C *Kort med et C (Combat) kan kun bruges under Kamp*

C* *Kort med C* (Combat*) kan også kun bruges under Kamp, og kun hvis du selv deltager enten som angriber eller forsvarer.*

M *Kort med M (Movement) kan kun spilles i Bevægelsesfasen*

U *Kort med U (Upkeep) kan kun spilles i Besætningsfasen*

Bagholdsangreb:
Bagholdsangreb kan kun spilles når du forsvarer dig imod en anden spiller.

Du får +3 Kamp denne tur

Overfald:
Overfald giver dig +2 Kamp når du angriber denne tur.

Attentat:
Man kan lave et attentat på en pirat når som helst, med mindre piraten er immun over for attentater.
Hvis en Kaptajn er udsat for et attentat bliver en anden pirat automatisk forfremmet til Kaptajn hvis det er muligt.
Bemærk, at et skib kan sejle uden pirater, man har bare en besætning uden særlige evner.

Citrus frugter:
Du mister alle dine skørbug-tokens.
Dette kort kan eksempelvis bruges under en kamp for at annullere Kampeffekten fra skørbug.

Den flyvende Hollænder:
Du må flytte den flyvende Hollænder 1 felt, dette kort kan spilles i en anden spillers Kampfase for at forhindre at han/hun vinder slaget.

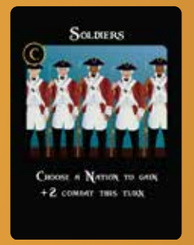
Lejesvende:
Dette kort kan give dig selv +1 Kamp eller give en by/et skib + 1 Kamp i en anden spillers tur.
Desuden kan det bruges til at give den ene af to modspillere +1 Kamp når de kæmper imod hinanden.

Skørbug:
Dette kort giver en skørbug-token til en spiller.
Husk dette kan påvirke både Kamp og Bevægelse.

Medvind:
Du må flytte op til 2 ekstra felter i denne tur.
Denne bonus kan ikke reduceres af bevægelses-begrænsningen fra skørbug.

Kølhaling:
Dette kort kan forhindre et mytteri.

Mytteri:
Dette kort kan påføre en modspiller Mytteri.



Soldater:
Skibe/byer/fæstninger har +2 kamp denne tur.

Skattekort:
Tæller som én ledetråd til skjulte skatte.

Pirat-evner

Disse evner gælder altid for alle dine pirater

+1 combat vs. other players

Du har +1 kamp imod andre spillere

Count as 1 Treasure map

Tæller som ét skattekort

+1 Maximum Cannonballs

Du kan have én ekstra stak kanonkugler på dit skib

+1 Maximum Rum

Du kan have én ekstra Rom på dit skib

+1 combat vs Nations

Du har + 1 kamp imod byer/skibe/fæstninger

Immune to Assassination

Denne pirat er immun overfor attentater

Sacrifice to prevent mutiny

Kassér denne pirat for at forhindre et mytteri

+1 Movement

Du må bevæge dig et felt længere hver tur

+1 Loot Card

Træk et ekstra Loot-kort for hver by/fæstning/skib du indtager, dette gælder ikke for andre spillere.

Kaptajn-evner

Disse evner gælder kun for pirater når de er Kaptajn på et skib

+2 combat vs other players

Du har + 2 kamp imod andre spillere

Immune to Scurvy

Din besætning er immune overfor skørbug, så kassér alle tokens du måtte modtage

+2 combat vs Nations

Du har +2 kamp imod skibe/byer/fæstninger

Other Pirates count as Captains

Dine øvrige pirater tæller som Kaptajner

Count as 2 Treasure maps

Tæller som to skattekort

+2 loot from French

Kun imod franskmænd: træk 2 ekstra Loot-kort

+2 loot from Spanish

Kun imod spaniere: træk 2 ekstra Loot-kort

+2 loot from British

Kun imod briter: træk 2 ekstra Loot-kort

+1 Black Card per turn

Træk et ekstra sort kort hver tur, du må også have et ekstra Action-kort på hånden

Move 2 on the victory track

I din besætningsfase må du stjæle 200 Doubloner fra en modspiller. Flyt begge brikker i regnskabet, du kan dog kun stjæle penge hvis modspilleren faktisk har dem.

Spillets indhold

6 point markører

1 kompas-terning

1 besætnings-terning

2 kamp-terninger

21 kanonkugle-tokens

18 haj-brikker

12 skørbug-tokens

24 hav-brikker

37 rom- tokens

1 flyvende Hollænder

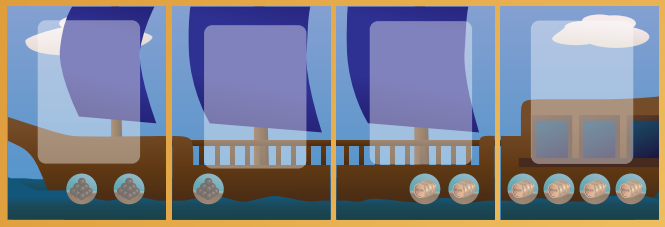
6 spillebrikker

20 Pirat -kort

52 Action-kort (sorte kort)

36 Loot-kort (udbytte kort)

6 skibe i 4 dele



1 spilleplade

BORZAG GAMES

No part of the rulebook, game contents, artwork or game play may be copied or published without the written consent of the copyright holder.
©2016 Borzag Games ApS. All rights reserved.