

Vorbereiding van het spel

De scheepskaarten worden verdekt geschud en de bovenste drie kaarten worden open midden op tafel gelegd.

Iedere speler pakt de 5 piraten in de kleur van zijn keuze en legt deze open voor zich uit. Daar bovenop krijgt iedereen 10 dukaten.

De rest van het speldgeld en de 24 buitgemaakte stukken worden als algemeen voorraad voor iedereen goed zichtbaar klaargelegd.

Bij minder dan 5 spelers worden de overblijvende zeerovers uit het spel gehaald.



Opmerking: er wordt eerst om de 3 open liggende schepen gespeeld. Pas wanneer alle 3 geënterd werden, mogen 3 nieuwe scheepskaarten worden open gelegd.

Spelverloop

Er wordt in beurten met de wijzers van de klok mee gespeeld. De oudste speler mag beginnen. Er zijn steeds twee toegangsmogelijkheden voor de speler, die de beurt heeft. Hij kiest er één van.

Piratenbeurt

Schip enteren

Zo mogelijk moet de speler één van deze beurten uitvoeren. Als er echter in zijn eigen spelbeurt geen vrije piratensteen meer beschikbaar is (alle 5 zitten in andere stapels), dan voert hij in deze beurt geen beweging uit.

Piratenbeurt

- Een speler neemt een eigen piraat of een eigen piratenstapel en plaatst deze op een vreemde piraat of piratenstapel.
- De speler zet de nieuwe stapel voor zich en is daarmee de kapitein van deze enter-bemanning. Een piratenstapel is altijd alleen voor de speler beschikbaar, van wie de bovenste steen is.

Niet toegestaan:

- Als een stapel een keer is gemaakt mag hij niet meer worden gescheiden.
- Een eigen piraat of piratenstapel mag niet op een andere eigen piraat of stapel worden geplaatst.
- Een beurt, waarbij een stapel hoger zou worden dan 9 piraten is niet toegestaan.
- Het is niet toegestaan de waarden van de verdekte piraten in een stapel te bekijken.

Een paar beurten die zijn toegestaan:



Een paar beurten die niet zijn toegestaan:



Een eigen stapel op een ander eigen stapel.

Meer dan 9 piraten in een stapel.

Schip enteren

Alleen een kapitein kan een schip enteren. Daarvoor moet de **eigen** piratenstapel op een open liggende scheepskaart worden gelegd.

De piratenstapel moet **minstens** uit het gevraagde aantal piraten bestaan.

Buit verdelen

De kapitein verdeelt de prooi. Allereerst kiest hij één van de op de scheepskaart afgebeelde buitgemaakte stukken en pakt dit stuk vervolgens uit de algemene voorraad.

De speler, van wie de een na bovenste piraat in de stapel is krijgt het **andere** afgebeelde buitgemaakte stuk uit de voorraad. Mocht er maar één buitgemaakt stuk zijn afgebeeld (bij kleinere schepen), krijgt hij **geen** buitgemaakt stuk.

De kapitein pakt nu het getoonde geldbedrag uit de voorraad. Dan betaald hij de bemanning, die deze keer mee aan boord is geklapt. Hij betaald net zo veel dukaten als op de **betrokken piratenstenen** van de **andere** spelers zijn aangegeven.

Er zijn piraten met een **vraagteken** in plaats van een getal. Als deze deel hebben genomen, dan krijgen zij het bedrag dat op het desbetreffende schip, dat werd geënterd, naast het vraagteken is afgebeeld.

Nadat alle betrokken piraten zijn betaald **krijgen de spelers hun piratenstenen terug** en leggen deze open voor zich.

Er is niet genoeg buit

Mocht er **niet voldoende buit** zijn, om alle betrokken **vremde** piraten te betalen, dan moet de kapitein zijn **eigen geld** gaan gebruiken. Mocht hij niet over genoeg geld beschikken, wordt het tekort uit de algemene voorraad aan de andere spelers betaald.

De kapitein heeft nu wellicht geen geld meer, maar zijn buitgemaakte stukken blijven onaangetast.

Nieuwe scheepskaarten

De kaart van het schip dat werd geënterd wordt uit het spel genomen. Wanneer het **laatste van de drie open liggende schepen** werd geënterd worden **drie nieuwe** scheepskaarten open gelegd.



Speler "Rood" krijgt als kapitein (bovenste steen) de prooi van 22 dukaten en één van de twee schatten, die hij zelf mag kiezen. Vervolgens moet hij de andere piraten betalen.

De tweede schat krijgt de stuurman. Dat is de een na bovenste steen van de stapel. Hij en alle andere piraten krijgen dan dukaten volgens hun waarde.



"Blauw" krijgt de tweede schat en volgens de waarde van zijn piraat 5 dukaten.



"Geel" krijgt volgens de waarde van zijn piraat 2 dukaten.



"Zwart" krijgt volgens de waarde van zijn piraat 5 dukaten.



"Rood" krijgt de rest van de buit (hier: 10 dukaten) en een schat naar keuze.



Had er in dit voorbeeld nog een piratensteen meer (de steen met "?") in de stapel van de gele speler gezeten, zou hij 4 dukaten meer hebben gekregen en de kapitein dus 4 dukaten minder.

Opmerking: Dit geld wordt **niet** terugbetaald.

Opmerking: Tijdens het hele spel worden vijf keer telkens 3 scheepskaarten open gelegd.

Muiterij

Indien er **3 of meer** stenen van een speler in een **vremde** stapel zitten, mag deze speler muiten en daarmee de kapitein dwingen om een schip te enteren.

Bij de speelbeurt van de **kapitein** (van wie de desbetreffende stapel is) kan de muiter hem vragen, om een schip te enteren. Heeft hij de keuze uit meerdere schepen, die geënterd zouden kunnen worden, dan mag alleen de kapitein beslissen, welk schip er wordt geënterd.

Ook nu geldt: In de piratenstapel moet het noodzakelijke aantal piraten zitten.

Het enteren wordt normaal afgerond. De stapel wordt opgelost en de piratenstenen worden terug gegeven aan hun eigenaren.

Heeft een kapitein **meerdere stapels**, waar een opstand is, dan wordt maar **één** schip geënterd. De **kapitein** beslist met welke van de desbetreffende stapels hij entert.



Voorbeeld: 3 stenen van de speler "Zwart" zitten in de stapel van speler "Rood".

Opdat deze stenen niet te lang worden geblokkeerd, mag speler "Zwart" muiten. Zodra "Rood" aan de beurt is, verzoekt "Zwart" hem, om te enteren.



"Rood" moet aan dit verzoek voldoen en besluit om het grotere schip te enteren, alhoewel hij liever op een nog groter schip met een nog grotere buit zou hebben gewacht.



Einde van het spel

Zodra **alle 15** schepen zijn geënterd, is het spel afgelopen en vindt de waardering plaats. Daarbij tellen dukaten en buitgemaakte stukken mee

Wie de **meeste** buitgemaakte stukken van **één** soort bezit krijgt het **vermelde bedrag** in dukaten uitbetaald.

Mochten meerdere spelers **gelijk veel buitgemaakte stukken** bezitten, **delen** zij het desbetreffende bedrag; eventuele restbedragen komen te vervallen.

Spelers, die over een buitgemaakt stukken beschikken, waarvoor zij **geen** geld hebben gekregen, krijgen – als kleine troost – **1 dukaat** voor elk buitgemaakt stuk waarvoor dit van toepassing is

Der speler met het meeste geld heeft gewonnen.



Voorbeeld: Karin en Nico hebben allebei telkens 2 schatkisten buit gemaakt, Kim en Nina allebei telkens 1 kist. Karin en Nico hebben dus de meeste schatkisten en delen de 15 dukaten onderling (eenieder krijgt 7 dukaten). Kim en Nina krijgen allebei 1 dukaat voor hun schatkist.



Karin

Nico



Kim



Nina

Meer informatie over der auteur vindt u op www.dorra-spiele.de.



Buccaneer

Een spel van Stefan Dorra voor 3 - 5 personen

Doel van het spel

In de havenbuurt is het beregezellig. Menig piraat kijkt jaloers op de rijkdommen van de grote handelschepen. En dus worden plannen gesmeden om een grote buit te maken.

Snel zijn de bemanningen samengesteld en de schepen gekozen, die van hun schatten zullen

worden verlost.

Maar ook de sterkste kapitein moet opletten, want ieder piraat wil zijn gerechte beloning voor zijn werk. Is de prooi te klein en de aanmonstering te hoog, moet hij bijbetalen.

Aan het einde wint de speler met het meeste geld.

Spelmateriaal

- 15 scheepskaarten – tonen kleine en grote zeilboten met verschillende hoeveelheden buit – het doel van de piraten. Voor het enteren zijn er verschillend grote bemanningen nodig.

1 tot 2 schatten, dat zijn bijzondere buitgemaakte stukken voor de kapitein en de stuurman



Het bedrag dat buit wordt gemaakt

De beloning voor piraten met een vraagteken

De minimum-grootte van de enterbemanning

- 24 buitgemaakte stukken – telkens 6 x schatkist, vat rum, kroonluchter en dolk. Zij hebben verschillende waarden in overeenstemming met hun opdruk.



- 25 houten schijfjes – in 5 spelerkleuren. Dat zijn de piraten.



- 1 vel – met 25 piratenstickers in 5 kleuren (plus 5 reservestickers zonder kleur).

Vóór het allereerste spel moeten die houten schijfjes volgens hun kleur telkens van 1 erbij horende sticker worden voorzien.



Een piratensteen van de "blauwe" speler. Het getal laat zien hoeveel dukaten hij telkens als beloning krijgt.

- 75 muntjes – het spelgeld: 27 muntjes à 1 dukaat (koperen), 18 muntjes à 5 dukaten (zilveren), 30 muntjes à 10 dukaten (gouden).



- 1 spelregels