

## **Spelregels voor 4 personen**

Midden een eilandengroep, die voor meerdere piratenbendes als schuilhoek dient, ligt een groot ondoorgrond eiland dat verbitterd door de inboorlingen verdedigd wordt. In de donkere kroegen doet het gerucht de ronde dat het hier gaat om een eiland met ongekende goudschatten . Vandaar draagt het ook de naam ‘El Dorado’. Elke piraat die zich met enige zo noemt kan aan de verlokking van de onuitputtelijke goudbronnen niet weerstaan en stuurt zijn manschappen erop uit. Met behulp van de goudschatten kan elke piraat heerser worden over de eilandengroep.

## **Inhoud**

- 300 vierkante plastieken spelstenen. In elke kleur (rood, blauw, turkoois en oranje) 50, voor de verschillende piratenbendes. 50 goudkleurige voor de rijkdom van het eiland, vanaf nu goud genoemd. 50 bruine stenen (zonder gat in het midden) die de inboorlingen voorstellen.
- 150 speelstukken in plastic: 30 ronde spelstenen in de kleuren : rood, turkoois, oranje , blauw en bruin. Dit zijn de vaandels van de diverse bendes en inboorlingen. Hiermee wordt de controle over de gebieden aangeduid.
- 8 metalen schepen met 2 masten
- 55 kaarten
- 3 zeszijdige dobbelstenen: 1 gele dobbelsteen (gouden teerling)  
1 bruine dobbelsteen (inboorlingen-teerling)  
1 witte dobbelsteen (kampteerling)
- 1 speelbord: Het onontgonnen El Dorado-eiland in het midden met 2 kleine eilanden er rond. Deze 3 eilanden bestaan uit 24 **gebieden** , waarvan 5 een handelspost bevatten: de centrale handelspost en de handelsposten van het noorden; het zuiden ; het westen en het oosten. Heeft men het in de regels over ‘El Dorado’ , dan heeft men het over deze 3 eilanden. In de hoeken van het speelbord bevinden zich de 4 provincies van de piraten. Elke provincie bestaat uit 7 gebieden die over 3 eilanden verdeeld liggen. De provincies hebben de kleur van de piraten die bij aanvang van het spel het gebied controleren. (je moet geen vaandels erop leggen bij aanvang van het spel). In 3 van deze gebieden ligt er een stad (vogelaanzicht een middeleeuwse stad met een cirkel in de kleur van de betreffende piratenbende).
- De zee: in zeevelden en kustvelden verdeeld. Zeevelden die aan een landgebied grenzen worden kustvelden genoemd., de andere gebieden zeevelden.

## **Doel van het spel**

Je moet de controle krijgen over de gezamenlijke eilandengroep.

Er zijn 2 mogelijkheden om te winnen :

- Controle over een provincie (minstens 4 gebieden ervan controleren) **én** de controle over 3 willekeurige handelsposten in El Dorado waaronder de centrale handelspost.
- Controle over een provincie (minstens 4 gebieden ervan controleren) **én** de controle over 4 steden in de provincies van je tegenstanders.

Het spel eindigt wanneer een speler erin slaagt voor 2 rondes te voldoen aan één van beide duo – overwinningsvoorwaarden . Slaagt een speler erin tijdens het verloop van het spel te voldoen aan zo een duo- overwinningsvoorwaarde

dan deelt hij dit mee en legt de kaart 'overwinningsvoorwaarde voldaan' open voor zich neer. Wanneer aan het einde van de volgende ronde deze speler nog steeds aan één van beide duo-overwinningsvoorwaarden voldoet, draait hij de kaart om en toont hiermee dat hij het spel heeft gewonnen.

### **Begin van het spel**

De kleuren worden willekeurig verdeeld. Tijdens het spel geldt immers steeds de zelfde speelvolgorde. Eerst speelt 'turkoois', dan 'rood', vervolgens 'blauw' en tenslotte 'oranje'.

De spelers zetten in spelersrangorde 18 speelstenen 'piraten' in hun kleur en 2 schepen op de velden van hún provincie. De schepen moeten op een stad geplaatst worden (1 max per stad). De piraten mogen naar eigen wens over de velden van de eigen provincie verdeeld worden.

### **Spelverloop**

De spelers gebruiken een welbepaald aantal actiepunten tijdens hun beurt om hun acties uit te voeren. Tijdens zijn beurt beschikt de speler over 10 actiepunten om in willekeurige volgorde acties uit te voeren. Hij moet niet alle actiepunten in een beurt opgebruiken. Hij kan echter geen actiepunten opsparen voor een volgende beurt. Niet gebruikte actiepunten zijn verloren.

Volgende acties kosten elk 1 actiepunt :

- Een schip te water laten (= een schip uit de stad op een kustveld plaatsen)
- Bewegen van piraten:
  - naar een aangrenzend veld
  - van een landveld naar een schip in een aangrenzend kustveld (= inschepen)
  - van een schip naar een kustveld in een aangrenzend landveld (= ontschepen)
  - van het ene schip naar het andere (beide in elkaars aangrenzende zee- of kustvelden (= verschepen))
- Een schip 1 veld varen
- Verkennen van een veld (werpen met gouden - en inboorlingteerlingen)
- Kamp (werpen met kampteerling)
- Tot zinken brengen van eens chip
- Omzetten van goud en aanmonsteren van piraten (per goudstuk 1 actiepunt)

Elke speler krijgt bij de aanvang een kaart 'actiepunten'. Met behulp van een speelsteen houdt de speler de stand van zijn actiepuntenverbruik bij.

*Nota: Zeg klaar en duidelijk wat je doet. Vb 1. Ik laat een schip te water; 2. ik scheep in . 3 en 4 ik vaar ; 5 ik verken ; 6 ik kamp ; 7 ik kamp noch eens ; 8 ik leg aan ; 9 ik ga met goud aan boord en 10 ik vaar.*

### **De piraten**

Met de piraten controleren en verdedigen de spelers hun velden., verkennen ze de velden van El Dorado , vechten ze op land en ter zee en transporteren ze goud.

Per kleur zijn er 50 speelstenen die zich simultaan op het speelbord mogen bevinden. Worden er piraten geëlimineerd, dan kunnen die door het omzetten van goud weer in het spel gebracht worden.

Het bewegen van een piraat (of een groep piraten die zich op het zelfde veld bevindt) naar een aangrenzend veld kost 1 actiepoint. Piraten die zich niet op een schip bevinden kunnen enkel over landvelden trekken. Het aankomst-veld mag niet door piraten van de tegenstander noch door inboorlingen bezet zijn. Een piraat of een groep piraten kan om het even welke hoeveelheid goud transporteren. Plaats eenvoudigweg het goudtransport in hetzelfde veld als de piraten

## **De schepen**

De schepen vormen het belangrijkste deel van de strijdmacht van de spelers. Met de schepen kan men rooftochten ondernemen in verafgelegen gebieden. Men kan goud en piraten transporteren.

**Laden van een schip** : bevindt een schip zich op een kustveld, kan men het met goud en piraten beladen, voor zover deze zich in een aan dit kustveld grenzend landveld bevinden. De speelstenen worden aan de mast geregen. Op één schip kunnen maximaal 10 stenen (goud en/of piraten) bevinden. Op eens schip kunnen zich géén piraten van diverse kleur bevinden.

**Varen**: Om met eens schip te kunnen varen moet er zich minstens 1 piraat (als manschap) op het schip bevinden. Schepen kunnen enkel zee- en kustvelden bevaren. Per veld kost dit 1 actiepoint. Schepen kunnen niet naar of over velden varen waar zich andere schepen bevinden. (vriend of vijand)

**Verscheppen**: Bevinden 2 schepen zich in aangrenzende zee- of kustvelden, kan men goud of piraten verscheppen. Het verscheppen op zich (de actie) kost 1 actiepoint.

**Ontschepen** : Bevindt eens schip zich in een kustveld , dan kunnen willekeurig veel goud en / of piraten ontscheept worden naar het aan dit kustveld grenzende landveld. Deze actie op zich kost 1 actiepoint.

## **Verkennen van El Dorado**

Op de velden van El Dorado ontdekken de spelers goud; stuiten daarbij op de inboorlingen die eerst overwonnen moeten worden alvorens aan het goud te komen. Hoeveel goud en inboorlingen zich op een veld bevinden kunnen de spelers enkel te weten komen wanneer ze 'verkennen'.

Om een veld Van El Dorado te 'verkennen' heeft de speler de beschikking nodig over één of meer piraten die: \* zich op een schip in een aangrenzend kustveld bevinden.

\* zich op een aangrenzend veld van El Dorado

bevinden dat door de speler gecontroleerd wordt en dus reeds verkend werd.

Een beweging naar dat veld is enkel nodig wanneer de speler dat veld ook wil veroveren. Wanneer een veld eenmaal verkend werd, kan het geen tweede keer verkend worden.

## **Het verloop van de verkenning**

Een veld wordt verkend wanneer men 1 x met de gouden teerling en 1 x de inboorlingenteerling werpt. De speler, wiens piraten dat veld verkennen, werpt gelijktijdig met deze twee dobbelstenen. Deze actie kost 1 actiepunt. De op de teerlingen afgebeelde aantallen goudstaven en lansen geven aan hoeveel goud, respectievelijk inboorlingen zich op dit veld bevinden. Beide teerlingen hebben ook een blanco- zijde, geen goud of geen inboorlingen.

Opgelet : De centrale handelspost op El Dorado is moeilijk bereikbaar, maar is een strategisch belangrijke plaats. Het resultaat van de worp aldaar (zowel gouden als bruine) wordt verdubbeld !!!

Van zodra er gedubbeld werd, worden het goud en de inboorlingen op het veld geplaatst en legt men op dat veld een bruine steen om aan te geven dat dit veld door de inboorlingen gecontroleerd wordt en het geen tweede keer verkend kan worden. In het vervolg ligt daar dus telkens ofwel de steen van de inboorlingen of die van de speler die dit gebied onder controle heeft.

## **Overname van een bezet veld**

Men kan naar onbezette gebieden trekken met zijn piraten om er de controle over uit te voeren. Dit kost 1 actiepunt. Enkel velden waarop zich vreemde piraten of inboorlingen bevinden kunnen overgenomen worden (eventueel moet dat veld voordien door een aanval eerst van vijandelijke stenen bevrijd worden). De speler trekt met één of meer piraten naar dat veld en legt er zijn kleursteen om aan te duiden dat hij dat veld nu controleert. Bevindt zich in dat veld een steen van een vijand of inboorling, wordt dit van het speelbord weggenomen. De eigen kleursteen (vaandel) blijft op dat veld liggen, ook wanneer de eigen piraten dit veld weer verlaten. Deze wordt slechts verwijderd wanneer dit veld door een tegenstander overgenomen wordt.

Opgelet ! Om een veld van El Dorado over te nemen, moet het reeds verkend zijn. Bij de aanvang van het spel controleert elke speler de velden van zijn provincie, zonder dat hiervoor een vaandel van die speler op die velden gelegd moet worden. Ze worden reeds door die kleur gekenmerkt (zie bord).

## **De aanval**

Om een aangrenzend veld dat door vijandelijke piraten of inboorlingen bezet is aan te vallen, moet de aanvallende speler minstens 2 piraten en een actiepunt ter beschikking hebben. Beide piraten moeten zich op het zelfde veld of schip bevinden, van waaruit het vijandelijke veld aangevallen wordt. Voor elke aanval werpt de aanvaller één keer. Een aanval kost 1 actiepunt.

Tonen de teerlingen 1 of 2 kanonnen dan worden ook 1, respectievelijk 2 verdedigers van het veld genomen. Tonen de teerlingen 1 of 2 doorkruiste kanonnen, dan worden 1, respectievelijk 2 aanvallers weggenomen.

De aanvaller wint, wanneer hij erin slaagt, door één of meer aanvallen alle verdedigers te elimineren. Elke aanval/teerlingenworp kost 1 actiepunt.

## Aanmonsteren van piraten

Goud vindt men op El Dorado !

Met dit goud kan men nieuwe piraten aanmonsteren.

Piraten kunnen enkel aangemonsterd worden met goud, wanneer dit goud zich in een stad of een handelspost bevindt die deze speler controleert. Voordat goud omgewisseld kan worden in piraten moet het daar eerst terecht komen. Er moeten twee steden in die provincie gecontroleerd worden, wanneer in één van deze steden van deze provincie goud in piraten omgezet wordt. Op EL Dorado moet een speler minstens 3 handelsposten controleren om er goud in piraten te kunnen omzetten. Wanneer piraten bewegen over land of water (schip) kunnen ze goud transporteren. Elke piraat kan eender hoeveel goud transporteren en het transport kost niks.

De omzetting van goud naar piraten kost 1 actiepoint. Door één goud kunnen 4 piraten aangemonsterd worden. De piraten worden op dat veld in de stad of handelspost gelegd waar ze aangemonsterd werden.

## Optionele Regels

### Aanmonsteren van piraten

Deze regel hoeft men slechts te gebruiken wanneer men het erover eens is. Deze regel verrijkt het spel door de bijkomende tactische mogelijkheden die hij biedt. Een speler die een bepaald aantal velden onder controle heeft kan daardoor piraten aanmonsteren. Dit kan elke speler slechts één keer per beurt.

Wanneer een speler piraten aanmonstert bekomt hij :

- 1 piraat voor elke provincie die hij onder controle heeft. Een provincie heeft een speler onder controle wanneer hij minstens 4 velden ervan bezit. De piraat wordt op één van de velden die de speler daar onder controle heeft geplaatst.
- 1 piraat voor elke 4 velden van El Dorado onder controle van de speler. De (of deze) pira(a)t(en) wordt (worden) op een (de) veld(en) geplaatst die deze speler controleert.

Het aanmonsteren van piraten kost 1 actiepoint , onafhankelijk hoeveel en op welke plaats ze aangemonsterd worden.

Deze mogelijkheid om piraten aan te monsteren geldt als bijkomende mogelijkheid, naast deze om er met goud te kopen.

*Vb: de turkoois speler bezit: 5 velden in zijn startprovincie ; 2 velden in de blauwe provincie en 9 velden van El Dorado. Hij kan dus 3 piraten aanmonsteren. 1 moet hij in zijn startprovincie plaatsen, 2 op één of twee velden van El Dorado. In de blauwe provincie kan hij geen piraten plaatsen. Dit aanmonsteren van 3 piraten kost hem 1 actiepoint.*

### Actiekaarten

Door het gebruik van de actiekaarten wordt het spel afwisselender en minder te plannen. Bij het begin van het spel trekt elke speler verdeckt twee kaarten. De resterende kaarten worden als trekstapel naast het speelbord gelegd. Tijdens het spel kunnen de spelers voor elke 2 goudstukken én 2 actiepunten een bijkomende actiekaart kopen. De speler trekt de bovenste actiekaart van de stapel wanneer hij er een koopt. De kaarten worden tijdens de eigen beurt van de speler uitgespeeld (tenzij anders op de kaart aangegeven). Het uitspelen van een kaart kost niks !

Opgelet: Wanneer een speler tijdens het uitspelen van de kaart 'Uberfall' een overwinningsvoorwaarde vervult en daarop aansluitend tijdens zijn beurt nog steeds aan deze voorwaarde voldoet, dan wint hij het spel. De kaarten 'Neue Angriffswaffen' en 'Neue Verteidigungswaffen' kunnen slechts uitgespeeld worden wanneer de speler aan een kamp meedoet.

### **Regels voor 2 spelers**

Het spel met twee is iets dynamischer en de spelers zijn doorgaans aanvalslustiger. Het spel verdraagt geen fouten, daar die ongenadig door de enige tegenstander afgestraft en tot eigen heil benut worden. De spelers spelen afwisselend 'turkoois'-'rood'-'blauw'-'oranje' met telkens 10 actiepunten en hebben het bevel over twee onafhankelijke piratenbendes.

Startopstelling : Eén speler beschikt over turkoois en blauw; de andere rood en oranje.  
Voor elke kleur nemen de spelers 18 piraten en 2 schepen.

Speldoel : Om te winnen moet een speler met één van zijn kleuren 2 opeenvolgende Rondes voldoen aan de overwinningsvoorwaarde. (zelfde voorwaarden Als bij 4 spelers)

### **Regels voor 3 spelers**

De kleuren worden door toeval toegekend.

Startopstelling: Eén speler verdeelt in de lege provincie speelstenen van de 4<sup>e</sup> kleur als volgt:

- 3 piraten in elke stad
- 1 piraat op elk ander veld van deze provincie

Deze piraten gedragen zich als inboorlingen; wat inhoudt dat ze zich slechts verdedigen.

Elke speler krijgt 15 piraten van zijn kleur en 2 schepen.

De speler wiens provincie het verst van de neutrale provincie verwijderd is krijgt 5 bijkomende piraten.

Speldoel: idem als bij 4 spelers

---

Vertaling [johan francois](#)

© 1986,1991,2002 Jeux Descartes Illustraties : Frank Diou

Een spel van Eurogames heruitgegeven door Jeux Descartes Duitsland (Schützenstrasse 38 78462 Konstanz – [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com) Meer info op [www.armada3.com](http://www.armada3.com)

---