



Celestia

DUO

Piraten plunderden de vliegende steden van Celestia en staan op het punt ervandoor te gaan. Zet met je luchtvaartuig de levensgevaarlijke achtervolging in en haal de piraten in voor het te laat is. *Celestia Duo* is een coöperatief spel voor 2 personen, waarbij de spelers beperkt mogen communiceren. Verdeel de kaarten slim om hinderlagen te overwinnen. Speel in op de hand van je medestander, want als een van jullie in zijn beurt een dobbelsteen niet kan verslaan, loopt jullie luchtvaartuig schade op. Kies het juiste moment om te bevoorraden en bemanningsleden met nuttige vaardigheden in te laten stappen...



BRUNO CATHALA



LAURA BEVON



Uitgever: Simon Villiot
 Artdirector: Claude Lucchini
 Marketing: David Lajarge
 Communicatie: Salomé Lasbroas
 Grafische vormgeving: Maria Jossart
 Ontwerp luchtvaartuigen: Philippe Christin
 Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

SPEELMATERIAAL



2 Luchtvaartuigen



1 starttegel



1 Piratenschuilhol



23 hulpfiches: 3 **Energie**,
 8 **Bemanningsleden**,

6 **Goudstukken** en 6 **Rookbommen**



8 **bemannings-**
 kaarten

48 **uitrustings-**
 kaarten



7 piraten-
 kaarten

14 **aanvals-**
 kaarten



28 **hinderlaag-**
 kaarten,
 waarvan
 4 startkaarten



6 **bevoorradings-**
 kaarten

4 **dobbel-**
 stenen

VOORBEREIDING

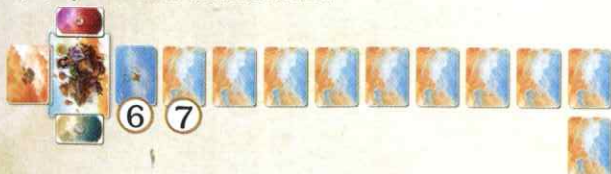
Vertrekstad

Leg de starttegel ① aan de rand van de tafel en leg de hulpfiches ② in de buurt ervan. Leg vervolgens de bevoorradingskaarten ③, de uitrustingskaarten ④ en de bemanningskaarten ⑤ gedekt rond de stad.



Hemelse route

- ⑥ Trek willekeurig 1 van de 4 **hinderlaag**-startkaarten (met de blauwe hemel op de achterkant) en leg ze gedekt onder de starttegel. Doe de 3 andere startkaarten terug in de doos.
- ⑦ Schud de 24 andere **hinderlaag**kaarten. Leg ze in een willekeurige volgorde gedekt in een rij achter de startkaart op de tafel, zij vormen de hemelse route.



Piraat

Zet het Luchtvaartuig van de Piraat ⑧ (met 3 masten) op de 12de **hinderlaag**kaart van de route. Leg het Piratenschuilhol ⑨ achteraan.



SPEELMODI

Bereid het spel voor afhankelijk van de speelmodus:

Snel

Aanbevolen als je het spel voor het eerst speelt.

Doel van het spel: haal de Piraat in.

► Leg de hiernaast afgebeelde piratenkaart open bij het Piratenschuilhol ⑩.

► Doe de aanvalskarten terug in de doos, die heb je in deze speelmodus niet nodig.



Niet vergeten: zet het Luchtvaartuig van de Piraat op de 12de kaart vanaf de vertrekstad.

Normaal

Doel van het spel: haal de Piraat in en versla hem.

► **Ontdek wie je tegenstander is:** trek een willekeurige piratenkaart en leg ze open bij het Piratenschuilhol ⑩.



► **Bereid de eindstrijd voor:** schud de aanvalskarten, trek er willekeurig 3 en leg ze onder de piratenkaart ⑩ (doe de rest van de piraten- en de aanvalskarten terug in de doos).

► **Als jullie winnen, vergroot je de uitdaging de volgende keer dat je speelt:** zet het Luchtvaartuig van de Piraat 1 kaart verder op de route (zie tabel blz. 12).

Expert

Doel van het spel: haal de Piraat in en versla hem.

► Bereid het spel op dezelfde manier voor als in de speelmodus Normaal en gebruik dezelfde spelregels, maar neem het op tegen de hiernaast afgebeelde Piraat.



DE REIS VOORBEREIDEN

Bouw Luchtvaartuig

Kies willekeurig 1 van de 3 Dekken

en leg het op je Luchtvaartuig.

Maak het Dek vast met behulp van de straalmotor.



Elk Dek bestaat uit twee delen:

- de **Generator**, waar je **energiefiches** bewaart. Elk Dek heeft een andere Generator (1-3 gleuven).
- het **Ruim** (4-6 gleuven), waar je andere hulpfiches bewaart: **Goudstukken**, **Rookbommen** en **bemanningsleden**.

Voorbereiding Generator:

stop in elke gleuf 1 **energiefiche** (op het hier afgebeelde Dek passen 2 **energiefiches**).

Opmerking De spelers mogen niet zien wat er onder aan de **energiefiches** staat.

Voorbereiding Ruim:

- 1 **Rookbom**;
- 1 **Bemanningslid**: draai de bovenste **bemanningskaart** van de stapel om, leg ze naast de starttegels en zet het overeenkomstige **Bemanningslid** in het Luchtvaartuig.

Je Luchtvaartuig is klaar. Zet het op de starttegels.

Kies een kapitein

Bepaal welke speler Kapitein wordt. Die speler neemt het kapiteinsfiche en de 4 dobbelstenen, en is als eerste aan de beurt.

Opmerking Ophet kapiteinsfiche staat hoeveel **uitrustingskaarten** er van elke soort in het spel zijn.



Startuitrusting

➤ Geef iedere speler 4 **uitrustingskaarten**. De spelers nemen de kaarten in hun hand en **ze tonen ze niet aan de andere speler**.

➤ Leg daarnaast nog 4 **uitrustingskaarten** open. Te beginnen met de Kapitein en daarna om de beurt nemen de spelers 1 van die kaarten op handen, zodat ze ieder 2 kaarten ontvangen.

➤ Iedere speler heeft dan 6 kaarten in de hand.

UITRUSTING

Er zijn 6 soorten **uitrustingskaarten**, als volgt verdeeld:



13

Zweepen



11

Sabels



9

Kruisbogen



7

Pistolen



5

Kanonnen

3 jokers



(kunnen worden gebruikt als eender welke **Uitrusting**)

Jules kiest deze kaarten.



Luna kiest deze kaarten.

Voorbeeld: Luna is Kapitein en begint het spel. Zij kiest als eerste een kaart en kiest het Pistool. Daarna kiest Jules de Sabel. Ten slotte nemen ze allebei een Zweep. Ze hebben nu 6 kaarten in de hand en hebben een beetje informatie over de speelmogelijkheden van de andere speler.

COMMUNICATIETREKELS

De spelers spelen het spel vooral **in stilte**. Ze mogen het grootste deel van de tijd **niet praten en geen informatie uitwisselen**, op geen enkele manier.

Toch kunnen ze op belangrijke momenten in hun beurt **overleggen**. Bij overlegmomenten (in deze spelregels aangegeven met het zinnetje 'De spelers mogen overleggen') moeten de spelers de volgende regels respecteren:

- het **aantal handkaarten** van iedere speler is altijd zichtbaar voor de andere speler;

- welke **kaarten** een speler in de hand heeft, is **geheim**,

de spelers mogen hierover niet communiceren, niet **rechtstreeks** ('Ik heb alleen groene kaarten.'/'Ik heb 2 jokers.') maar ook niet **onrechtstreeks** ('Ik heb geweldige kaarten.'/'Het wordt heel moeilijk voor mij.');

- de spelers mogen **niet verwijzen naar de dobbelstenen**;

- de spelers mogen de mogelijkheid om een spelelement te gebruiken **bespreken**, maar ze mogen niet zeggen hoe ze dat element willen gebruiken;

- bij onenigheid beslist de Kapitein.

SPELVERLOOP

Begin van een ronde

De spelers mogen overleggen (zie hiervoor).

Aan het begin van elke ronde beslissen de spelers wat ze doen:

A • de achtervolging inzetten (zie hierna): probeer de Piraat in te halen.

OF

B • bevoorraden (zie blz. 8): ontvang nieuwe kaarten en koop **Uitrusting**. Opgelet, de Piraat komt dichterbij het Piratenschuilhol.

A • De achtervolging inzetten

Opmerking

In de eerste beurt moeten de spelers verplicht kiezen om de achtervolging in te zetten.

1 VERPLAATS HET LUCHTVAARTUIG

De spelers kijken naar het cijfer bij de schroef  op de kaart waarop hun Luchtvaartuig staat. Ze draaien de **hinderlaag** kaart op de door de schroef aangegeven afstand om en zetten hun Luchtvaartuig daarop.



Voorbeeld: de Kapitein besluit de achtervolging in te zetten.

Er staat '2' bij de schroef op de kaart waarop het Luchtvaartuig staat. De spelers draaien dus de 2de kaart verder op langs de route om en zetten hun Luchtvaartuig erop.



CONTROLEER DE POSITIE VAN DE PIRAAT

Als het Luchtvaartuig eindigt op de kaart met daarop het Luchtvaartuig van de Piraat (of dat voorbijsteekt):

- Spelen jullie de speelmodus 'Snel'? **BRAVO, jullie hebben gewonnen!**

- Spelen jullie de speelmodus 'Normaal' of 'Expert'? Stop op de kaart met daarop het Luchtvaartuig van de Piraat en lees 'De eindstrijd' op blz. 11.

2 ONTDEK DE KRACHT VAN DE HINDERLAAG

Kracht van de tegenstander



Beloning bij overwinning

Afstand die hun Luchtvaartuig aflegt als de spelers kiezen voor 'De achtervolging inzetten'.

Nadat de spelers hun Luchtvaartuig hebben verplaatst naar een **hinderlaag** kaart, werpt de Kapitein de dobbelstenen of legt ze zoals linksboven op de **hinderlaag** kaart aangegeven:

- op elk symbool , , , of op de kaart legt de Kapitein een dobbelsteen met die zijde naar boven.

- voor elk symbool werpt de Kapitein een dobbelsteen.

De zo verkregen combinatie is de kracht van de **Hinderlaag**.

Voorbeeld: Luna draait deze kaart om. Ze legt er 2 dobbelstenen met de Zweep naar boven op en werpt de andere 2.



DOBBELSTENEN



De 4 dobbelstenen zijn identiek en hebben 6 verschillende zijden. Op 5 zijden staat telkens een soort **Uitrusting**.

De Piratenolag wil zeggen dat de Piraat zijn Geheime wapen zal gebruiken.

VIND JE HET RESULTAAT NIET GOED? GEBUIK JE ROOKBOMMEN DOORDACHT!



De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).

Geef een **Rookbom** af en werp 1 of meer dobbelstenen opnieuw.

Opmerking De spelers mogen ook dobbelstenen die ze met een bepaalde zijde omhoog apart legden, opnieuw gooien.

Voorbeeld: Luna besluit een **Rookbom** te gebruiken om de 2 dobbelstenen met opnieuw te gooien en dit is het nieuwe resultaat:



VIND JE HET RESULTAAT GOED?

(of heb je geen **Rookbom**?)

Voor elke dobbelsteen met daarop gebruikt de Piraat zijn Geheime wapen. Wat dat inhoudt, staat op zijn kaart.

Voorbeeld: Luna moet de dobbelsteenworp



aanvaarden, want ze heeft geen **Rookbom** meer. Het Luchtvaartuig van de Piraat gaat daarom 2 kaarten vooruit!



Elke Piraat heeft een ander Geheim wapen. Het heeft altijd invloed op de verplaatsing van het Luchtvaartuig van de Piraat, maar sommige hebben nog een extra nadeel, zoals het afgeven van een **Goudstuk** of **Uitrusting**, of het deactiveren of afleggen van een **bemannings** kaart.



3 VECHT TEGEN DE PIRAAT

De Kapitein kiest wie het gevecht begint.

De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).

Daarna vallen de spelers om de beurt aan.

Bij elke aanval moet de speler:

- ▶ **een dobbelsteen kiezen** die hij wil verslaan.
- ▶ **1 of meer handkaarten afleggen** om die dobbelsteen te verslaan. Hij kan daarvoor afleggen:

- **1 uitrustings** kaart met daarop **het symbool op de dobbelsteen**;
- **OF 1 joker uitrustings** kaart;
- **OF 2 uitrustings** kaarten met daarop **hetzelfde symbool**.

De spelers kunnen dobbelstenen met daarop  verslaan met 1 willekeurige **uitrustings** kaart.

ALS EEN SPELER ER NIET IN SLAGT EEN DOBBELSTEEN TE VERSLAAN TIJDENS ZIJN AANVAL, verliest het Luchtvaartuig van de spelers het gevecht en moeten de spelers 1 **energie**-fiche afgeven.

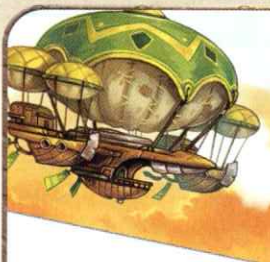
- ▶ **Haal 1 energie** fiche uit het Luchtvaartuig en **leg het terug in de voorraad**. Als de spelers een **energie** fiche moeten afgeven, maar er zit er geen meer in hun Luchtvaartuig, **dan verliezen ze het spel!**

- ▶ **Volg de instructies op het energie** fiche:

- **Ontvang** nieuwe kaarten volgens de instructies in het kader 'Kaarten verdelen' op blz. 7.
- **Geef** het aangegeven aantal hulpfiches af. Je mag zelf kiezen welke fiches je afgeeft, behalve als je meer fiches moet afgeven dan je in je Ruim hebt, in dat geval geef je alle fiches uit je Ruim af.

De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).

- ▶ **Zet het gevecht verder**, te beginnen met de speler die ervoor zorgde dat de spelers een **energie** fiche moesten afgeven en daarna om de beurt, tot alle dobbelstenen zijn verslagen.



Luna is Kapitein en kiest ervoor het gevecht te beginnen. Ze verslaat de oranje dobbelsteen door een kaart met een Kruisboog erop af te leggen.



Jules wil de rode dobbelsteen verslaan. Hij heeft geen kaart met een Pistool, daarom legt hij 2 kaarten met hetzelfde symbool af.



Dan is Luna weer aan de beurt. Ze heeft geen joker en geen kaarten met hetzelfde symbool. Ze geeft 1 **energie** fiche uit het Luchtvaartuig af en volgt de instructies erop. Luna en Jules verdelen 5 kaarten (3 gedekte en 2 open kaarten):



Luna verwijdert 3 hulpfiches uit het Luchtvaartuig. Ze kiest 2 **Rookbommen** en 1 **Bemanningslid** (ze legt dus ook de bijbehorende **bemannings** kaart af).



Luna vecht opnieuw. Ze verslaat de paarse dobbelsteen met de joker **uitrustings** kaart die ze zojuist ontving. Jules beëindigt het gevecht door de piratendobbelsteen te verslaan.



4 ONTVANG BELONINGEN

Ontvang de beloningen die op de **hinderlaag** kaart staan. Zodra de spelers de beloningen hebben ontvangen, begint een nieuwe ronde, **de speler die Kapitein was, blijft Kapitein.**

ER ZIJN 4 MOGELIJKE BELONINGEN:



BIJZONDERE COMMUNICATIE: de spelers mogen informatie uitwisselen over hun handkaarten. Iedere speler mag **één** mededeling

doen en hij moet deze formuleren op een van de volgende manieren:

'IK HEB...' of **'IK HEB NIET...'**

De speler mag geen aantal kaarten vermelden.

Voorbeelden van Bijzondere communicatie:

'Ik heb Sabels.' of 'Ik heb geen Pistolen.' zijn **correcte** formuleringen.

'Ik heb Jokers.' is een **correcte** formulering.

'Ik heb 3 Sabels.' is **geen correcte** formulering.

'Ik heb alles.' is een **correcte** formulering.



TREK een **uitrustings** kaart. Leg ze open in het midden van de tafel en verdeel ze.



STOP het aangegeven aantal **Goudstukken** in het Ruim.



TREK een **bemannings** kaart. Stop het bijbehorende **bemannings** fiche in het Ruim. Elk **Bemanningslid** beschikt over een speciale vaardigheid die je in de loop van het spel kunt activeren (zie blz. 10).

Voorbeeld beloningen: in een ander gevecht later in het spel ontvangen Luna en Jules als beloning 2 **Goudstukken**. Omdat ze in hun Ruim al 3 **Rookbommen** en 2 **Bemanningsleden** hebben, is er onvoldoende plaats. Ze verwijderen 1 **bemannings** kaart (en het bijbehorende fiche) en nemen slechts 1 **Goudstuk** in plaats van 2.



Opmerking

Voor de spelers een beloning of een deel van de beloning ontvangen, moeten ze indien nodig beslissen of ze plaats zullen maken in hun Ruim door andere hulpfiches te verwijderen. **De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).** Als de spelers een **Bemanningslid** verwijderen, moeten ze ook de bijbehorende kaart afleggen.

KAARTEN VERDELEN



TELKENS ALS DE SPELERS TIJDENS HET SPEL NIEUWE UITRUSTINGSKAARTEN ONTVANGEN, MOETEN ZE DIE TUSSEN HEN BEIDE VERDELEN.

1 - Trek het opgegeven aantal kaarten en leg ze in het midden van de tafel. Respecteer de verdeling tussen open  en gedekte  kaarten.

2 - **De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).** De Kapitein beslist wie als eerste een kaart kiest.

3 - Om de beurt:

- > kiezen de spelers een kaart uit het aanbod;
- > OF slaan ze een beurt over (zodat de andere speler 2 kaarten na elkaar kan kiezen om zo het aantal handkaarten tussen de spelers terug in evenwicht te brengen).

Ze gaan zo door tot alle kaarten zijn verdeeld.

B • Bevoorraden

De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).

Als de Kapitein tijdens het overleg aan het begin van een ronde aanvoelt dat de kans klein is dat de spelers een nieuwe **Hinderlaag** kunnen overwinnen, kiest hij het beste voor 'Bevoorraden'.

1 TREK DE BOVENSTE BEVOORRADINGSKAART

De Kapitein draait de kaart om en legt ze zo op de **hinderlaag** kaart waarop het Luchtvaartuig van de spelers zich bevindt, dat ze de beloningen van de **Hinderlaag** bedekt.



Zet het Luchtvaartuig op de **bevoorradings** kaart.

2 BEVOORRADINGSEFFECTEN

Voer de effecten rechts op de kaart, van boven naar beneden uit:

- **Verplaats het Luchtvaartuig van de Piraat** evenveel **hinderlaag** kaarten als aangegeven op de kaart.
Als de Piraat daardoor het Piratenschuilhol bereikt, is het spel direct gedaan en verliezen de spelers.

- **Ontvang nieuwe kaarten.** Voor elke open **hinderlaag** kaart tussen deze **bevoorradings** kaart en de vorige, trekken de spelers het aantal opgegeven kaarten, rekening houdend met de verhouding open/gedekte kaarten (zie voorbeeld blz. 9). Verdeel de kaarten zoals gebruikelijk (zie kader 'Kaarten verdelen', blz. 7).

- **Gebruik Goudstukken.** De spelers kiezen waaraan ze hun **Goudstukken** willen uitgeven (ze verwijderen daarvoor **Goudstukken** uit het Ruim).



Ze kunnen er bijvoorbeeld **Rookbommen** mee kopen en in hun Ruim stoppen en/of **uitrustings** kaarten kopen om te verdelen (zie kader blz. 7).



- Belangrijk:** de spelers mogen hun **Goudstukken** besteden zoals ze willen, ze mogen dus meerdere **Rookbommen** kopen en/of meerdere keren kaarten verdelen, zolang ze het kunnen betalen.

De spelers mogen hulpfiches uit het Luchtvaartuig verwijderen om plaats te maken.

De spelers zijn niet verplicht al hun **Goudstukken** te besteden, ze mogen ze ook bijhouden voor een latere bevoorrading.

• Heractiveer de bemanningsleden... of juist niet!



Als dit symbool op de **bevoorradings** kaart staat, mogen de spelers **ALLE** **bemannings** kaarten terugdraaien, zodat ze de **Bemanningsleden** opnieuw kunnen activeren.



Als dit symbool op de **bevoorradings** kaart staat, blijven de **bemannings** kaarten in hun huidige positie liggen.

3 VERANDEREN VAN KAPITEIN

De speler met het kapiteinsfiche geeft het aan de andere speler. De nieuwe Kapitein begint een nieuwe ronde.



Voorbeeld:

Luna kiest voor Bevoorraden en trekt deze bevoorradingskaart.

Luna verplaatst eerst het Luchtvaartuig van de Piraat 2 kaarten vooruit ①.

De spelers hebben 3 keer tegen de Piraat gevochten ⚡ sinds de vorige Bevoorrading (zie illustratie) en verdelen daarom 6 kaarten.



Luna en Jules beslissen 1 Goudstuk te besteden om 2 kaarten te kopen (1 open, 1 gedekte) en verdelen die direct;



ze geven ook 1 Goudstuk af om 3 Rookbommen in hun Luchtvaartuig te plaatsen.

Jules wordt de nieuwe Kapitein en legt het kapiteinsfiche voor zich neer.



BEMANNINGSLEDEN

De spelers krijgen aan het begin van het spel een **bemannings**kaart. In de loop van het spel kunnen ze extra **Bemanningsleden** werven. Ieder **Bemanningslid** beschikt over een speciale vaardigheid. De spelers kiezen zelf wanneer ze die vaardigheid inzetten. Een **bemannings**kaart kan door één van beide spelers worden gebruikt, in hun beurt. Zodra een van de spelers de speciale vaardigheid heeft benut, draaien de spelers de kaart 90° om zichzelf eraan te herinneren dat die kaart niet langer bruikbaar is. Ze kunnen de kaart heractiveren tijdens de Bevoorrading.



Ludwig Cyr

Leg 1 **uitrustings**kaart uit je hand af om ALLE dobbelstenen met dat symbool erop te verslaan.



Olga Benz

Verplaats het Luchtvaartuig van de spelers 1 **hinderlaag**kaart verder dan aangegeven op de kaart waar het Luchtvaartuig nu staat.



Shuki Saban

Kies aan het einde van een gevecht 2 van de **uitrustings**kaarten die jullie hebben afgelegd en verdeel ze zoals gebruikelijk.



Kublai Heshen

Per -doppelsteen in de gekozen combinatie mag je tot 2 **Goudstukken** in je Ruim stoppen. Verwijder indien nodig andere hulpfiches.



Baba Zogbé

Voor je kiest tussen 'De achtervolging inzetten' en 'Bevoorraden', draai je ALLE **hinderlaag**kaarten vanaf je vertrekpunt tot je bestemming om. Je mag ze in een volgorde naar keuze gedekt terugleggen.

De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).



Mama Lear

Je mag een willekeurige kaart uit je hand gebruiken als joker.



Rhett O'Hara

Per -doppelsteen in de gekozen combinatie mag je tot 2 **Rookbommen** in je Ruim stoppen. Verwijder indien nodig andere hulpfiches.



Augusta D'Epsom

Nadat je de dobbelstenen hebt geworpen, mag je er 1 of 2 kiezen en naar een zijde naar keuze draaien.

DE EINDSTRIJD

In de speelmodus **Snel** winnen de spelers zodra ze het Luchtvaartuig van de Piraat hebben ingehaald. In de speelmodi **Normaal** en **Expert** moeten de spelers de Piraat ook verslaan om het spel te winnen. **Doel**: verniel de 3 masten op het Luchtvaartuig van de Piraat.

Voorbereiding

Draai de piratenkaart om en leg ze naast de 3 aanvalskarten. Volg de instructies op de kaart:

① **Trek het aangegeven aantal uitrustingskaarten** en respecteer de verhouding open/gedekte kaarten. Verdeel de kaarten zoals gebruikelijk.



② **Besteed Goudstukken.**

De spelers mogen overleggen (zie blz. 4).

Kies waaraan je je **Goudstukken** wilt spenderen, rekening houdend met de vermelde kosten. Je mag meerdere keren kaarten trekken (en zoals gebruikelijk verdelen) en/of **bemannings** kaarten activeren.

③ De Piraat beschikt tijdens de eindstrijd over een nieuw Geheim wapen, dat wordt geactiveerd telkens als de spelers een -dobbelsteen werpen.

Het geheime wapen verslaan: de spelers kunnen de dobbelsteen verslaan door de 2 op de piratenkaart afgebeelde **uitrustings** kaarten af te geven.

Confrontatie

De Confrontatie bestaat uit 3 Aanvallen. Elke Aanval verloopt in 3 fasen:



④ Draai de bovenste aanvalskaat om. Daarop staat:

- hoeveel dobbelstenen je moet werpen/met een specifieke zijde omhoog moet leggen;
- 1 van de volgende 3 beperkingen, die deze ronde geldt: de spelers mogen NIET:



> de vaardigheden van hun actieve **Bemanningsleden** gebruiken;



> **Rookbommen** gebruiken;



> 2 kaarten met hetzelfde symbool als joker gebruiken.

⑤ Vecht en daarbij gelden dezelfde regels als bij een **Hinderlaag** (afwisselend aanvallen, indien toegelaten **Rookbommen** gebruiken, een **energie**fiche afgeven...).

⑥ Als de spelers de Aanval winnen, halen ze een mast van het Luchtvaartuig van de Piraat en leggen ze de aanvalskaat af.

Als de spelers erin slagen de 3 masten te vernielen, winnen ze het spel. Als ze tijdens een Aanval echter een energiefiche moeten afgeven en ze hebben er geen meer in hun Generator, verliezen ze het spel!

BEURTVERLOOP

OVERLEG BIJ HET BEGIN VAN DE RONDE

De spelers mogen overleggen, en daarna...

OF Bevoorraden

Trek een **bevoorradings**kaart en zet jullie Luchtvaartuig erop.

Voer dan de effecten van de bevoorrading uit:

- verplaats het Luchtvaartuig van de Piraat:  3 →
- ontvang kaarten, **Goudstukken**, **Rookbommen**, **Bemanningsleden** (**de spelers mogen overleggen**).
- verander van Kapitein.

OF De achtervolging inzetten

1- Verplaats jullie Luchtvaartuig zoals aangegeven: 

Haalt het het Luchtvaartuig van de Piraat in?

- Speelmodus Snel: de spelers **winnen**
- Speelmodus Normaal of Expert: De eindstrijd (zie blz. 11)

2- Bepaal de kracht van de **Hinderlaag**:

- draai de dobbelstenen naar de aangegeven zijden:



- werp 1 dobbelsteen voor elk symbool .

- gebruik een **Rookbom** om alle of een deel van de dobbelstenen opnieuw te werpen (**de spelers mogen overleggen**).

3- Vecht. De spelers verslaan om de beurt een dobbelsteen.

Ze leggen daarvoor af:

- 1 **uitrustings**kaart met het **afgebeelde symbool**;
- **OF 1 joker uitrustings**kaart;
- **OF 2 uitrustings**kaarten met **hetzelfde symbool**.

Als een speler er niet in slaagt een dobbelsteen te verslaan:

- geeft hij 1 **energie**fiche af en voert hij de effecten uit (zit er geen **energie**fiche meer in de Generator, dan **verliezen** de spelers).
- De speler die geen dobbelsteen kon verslaan, gaat voort met het gevecht.

4- Ontvang beloningen.

SYMBOLEN

BELONINGEN

 : Bijzondere communicatie.

 : ontvang 1 **Goudstuk** en stop het in het Luchtvaartuig.

 : ontvang 1 **bemannings**-kaart en stop het bijbehorende fiche in het Luchtvaartuig.

 : ontvang 1 open **uitrustings**kaart.

GEHEIME WAPENS

 ,  ,  of 
Geef 1 **Goudstuk**, **uitrustings**-kaart of **bemannings**kaart (en het fiche) af of deactiveer ze.

ENERGIEFICHES

2 Geef evenveel willekeurige hulpfiches uit het Luchtvaartuig af als aangegeven.

2/3 Trek evenveel gedekte en open **uitrustings**-kaarten als aangegeven.

STEDEN

 /  Ontvang gedekte en/of open **uitrustings**kaarten voor elke **Hinderlaag** sinds de laatste **Bevoorrading**.

  Besteed **Goud**-stukken om 1 of meer **Rookbommen** te kopen (zo vaak als je wilt).

  Besteed **Goudstuk**-ken om gedekte en/of open **uitrustings**kaarten te kopen (zo vaak als je wilt).

 Heractiveer je **bemannings**-kaarten... of juist niet. 

VERGROOT DE UITDAGING

Houd hier je overwinningen bij en maak het steeds moeilijker:

BEGINPOSITIE	12	13	14	15	16
Normaal					
Expert					