

SPEELMATERIAAL

GEZAMENLIJK SPEELMATERIAAL



1 verkennersbord



3 piratendobbelstenen
(geel, groen & wit)



ca. 125 markers
(verschillende kleuren
en hoeveelheden; grijs
is vrij te gebruiken)



62 dubloenen
(20 x '5', 20 x '2', 22 x '1')



3 schateilandborden



12 boegbeeldtegels



42 kaarten van 'niveau I'
· 8 Locaties
· 12 Residenties
· 22 Upgrades



6 schattetegels



41 kaarten
van 'niveau II'



25 missiekaarten

SPEELMATERIAAL PER SPELER



4 scheepsborden
(1 per speler;
1 achterkant dient
voor het solospel)



28 dubbelzijdige spelermarkers
(7 in elke spelerskleur):
residentiemarker/
+50 punten



20 dubbelzijdige zwartemarkttiegels
(5 in elke spelerskleur)



4 Schepen
(1 per spelerskleur)



4 Verkenners
(1 per spelerskleur)



4 scoremarkers
(1 per spelerskleur)



4 delfborden
(1 per speler; 1 achterkant
dient voor het solospel)

VOOR HET SOLOSPEL

1 soloscheepsbord
(achterkant van een
scheepsbord)



12 solokaarten
(6 x A, 6 x B)



1 solodelfbord
(achterkant van een delfbord)



MODULE 'ROBIJNEN'

2 robijnvoorraadtegels



1 robijnmarkttegel

MODULE 'PIRAAT OP RUST'

1 kortingtegel voor Residenties
(kun je ook gebruiken in het spel 'Maracaibo')



VOORBEREIDING

5 **II**

Startveld

6

7

8 locatiekaarten
15 upgradekaarten
4 residentiekaarten

3

14

Geef de spelers, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee de volgende dubloenen:

startspeler
10 dubloenen

speler 4
13 dubloenen

speler 2
11 dubloenen

speler 3
12 dubloenen

6

15

13

1

'niveau I'-deck

VOORBEREIDING

1 Kies of je met of zonder één of meerdere modules zult spelen en houd rekening met eventuele veranderingen in de voorbereiding en het spelverloop. Het is aanbevolen zonder modules te spelen tot je vertrouwd bent met het spel. Je vindt een overzicht van de modules op blz. 14.

2 Leg het **verkennersbord** in het midden van het speelgebied.

3 Sorteert de kaarten van 'niveau I' volgens soort en leg de Locaties, Residenties en Upgrades als gedekte trekstapels op de tafel.

- Schud de stapel Residenties en de stapel Upgrades.
- Trek 4 residentie- en 15 upgradekaarten en schud ze door de stapel locatiekaarten. Dat is het 'niveau I'-deck.
- Doe de rest van de residentie- en upgradekaarten terug in de doos, zonder ze te bekijken.

4 Bereid nu links van het verkennersbord het speelgebied voor, zoals hierboven op de illustratie. Trek daarvoor kaarten van het 'niveau I'-deck en leg ze van links naar rechts op de in de illustratie aangegeven plaatsen tussen

de 3 **schateilandtegels**. Dat speelgebied vormt samen met de velden 'Baai' en 'Maracaibo' op het verkennersbord het **Caribisch gebied**. Let er de eerste keren dat je het spel speelt op dat er geen groepjes van 4 of meer locatiekaarten aan elkaar grenzen. Verwissel in dat geval enkele van die kaarten met upgradekaarten voor een betere spreiding.

Opmerking: zodra je met het spel vertrouwd bent, kun je het Caribisch gebied ook voorbereiden zoals op blz. 11 of je eigen opstelling kiezen. Zorg er wel altijd voor dat het Caribisch gebied uit ongeveer 4 rijen en 9 kolommen bestaat.

5 Schud alle kaarten van 'niveau II' en leg ze als een gedekte trekstapel naast het Caribisch gebied.

6 Leg op elke schateilandtegel 4 **markers** (gebruik de markers in de kleur van het eiland en leg ze van onder naar boven op de daarvoor voorziene velden op de tegels) en leg de rest van de markers als voorraad op de tafel.

7 Leg de 6 **schattegels** willekeurig op de locatiekaarten met het symbool. Leg de tegel op de linkerbovenhoek van de kaart. (De illustratie hiernaast is slechts een voorbeeld.)



Baai
Maracaibo

2

9

12

11

14

10

8

9

12

11

15

13

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

SPELVERLOOP

Het spel duurt **3 rondes**, waarin de spelers met de klok mee meerdere malen aan de beurt komen. In zijn beurt vaart een speler met zijn Schip door het Caribisch gebied en hij voert de acties uit van het veld waarop zijn Schip eindigt. De ronde is voorbij zodra een speler Maracaibo bereikt. Na 3 rondes is het spel afgelopen.

EEN SPEELBEURT

Een speelbeurt bestaat uit twee fasen: Varen en daarna Acties uitvoeren. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Varen

De speler verplaatst zijn Schip **1 tot 3 velden** in het Caribisch gebied. Elke kaart in het speelgebied en de baai en Maracaibo op het verkennebord gelden als velden. De schateilandtegels zijn geen velden. De spelers kunnen er dan ook niet met hun Schip op eindigen of erover varen.

Een Schip vaart altijd van een veld naar een aangrenzend veld en een speler moet zijn beurt altijd eindigen in een kolom dicht bij Maracaibo dan de kolom waar het Schip zich voor de verplaatsing van die beurt bevond.



Voorbeeld: Zwart verplaatst zijn Schip eerst 1 veld naar boven en daarna 1 veld naar rechts, waardoor het Schip zich 1 kolom dicht bij Maracaibo bevindt dan aan het begin van zijn beurt. Zwart had niet na 1 verplaatsing (naar boven) mogen stoppen, omdat het Schip zich dan nog in dezelfde kolom zou hebben bevonden dan aan het begin van de beurt.

Schepen van andere spelers hebben geen invloed op de plaatsing van je Schip. Er mogen meerdere Schepen op een veld staan.

Als een speler met zijn Schip echter eindigt op een kaart met daarop al Schepen van andere spelers, moet hij indien mogelijk die andere spelers 1 dubloon betalen. Als de speler onvoldoende dubloenen heeft om ze allemaal te betalen, mag hij kiezen wie hij betaalt. (Verder heeft het geen gevolgen dat je niet iedereen kunt betalen.) Omdat de Baai en Maracaibo geen kaarten zijn, hoeven de spelers daar geen andere spelers te betalen.

Voorbeeld: in het voorbeeld hierboven moet Zwart 1 dubloon aan Blauw betalen, als hij dat kan.



Verplaatst een speler zijn Schip naar een veld op het verkennebord, dan moet het Schip daar direct stoppen. Eventueel overblijvende stappen vervallen. Het Schip mag deze beurt niet verder.

Acties uitvoeren

De speler voert alle acties uit van het veld waarop zijn Schip eindigde. Het kan eindigen op 5 mogelijke velden: **upgradekaart, residentiekaart, locatiekaart, de Baai of Maracaibo** (de laatste twee bevinden zich op het verkennebord).

Upgradekaart



De speler kiest één van de volgende opties:

A) Hij negeert de kaart en neemt 5 dubloenen uit de voorraad.

B) Hij koopt de kaart en betaalt de kosten linksboven op de kaart. De kosten verlagen als de speler over korting beschikt (dankzij andere upgradekaarten of door een scheepsupgrade). Hij legt de kaart naast zijn scheepsbord. Als op de kaart een bliksem staat, mag de speler de op de kaart afgebeelde acties direct in een volgorde naar keuze uitvoeren. Alle permanente effecten van de kaart gelden vanaf de kaart is gekocht. Je vindt een overzicht van alle effecten op blz. 16.

De speler trekt daarna de bovenste kaart van het 'niveau II'-deck en legt die op het vrijgekomen veld in het Caribisch gebied. Hij zet alle Schepen die nog op het veld staan, op de nieuwe kaart. (In het zeldzame geval dat het 'niveau II'-deck leeg is, neemt de speler een kaart van niveau I terug uit de doos en legt die gedekt op het vrijgekomen veld. Op die kaart kunnen de spelers alleen nog 5 dubloenen nemen.)



Voorbeeld: Tabak kost 8 dubloenen. Dankzij de upgradekaart 'Klabautermann', die de speler in een eerdere speelbeurt kocht, hoeft hij slechts 5 dubloenen te betalen.

Residentiekaart



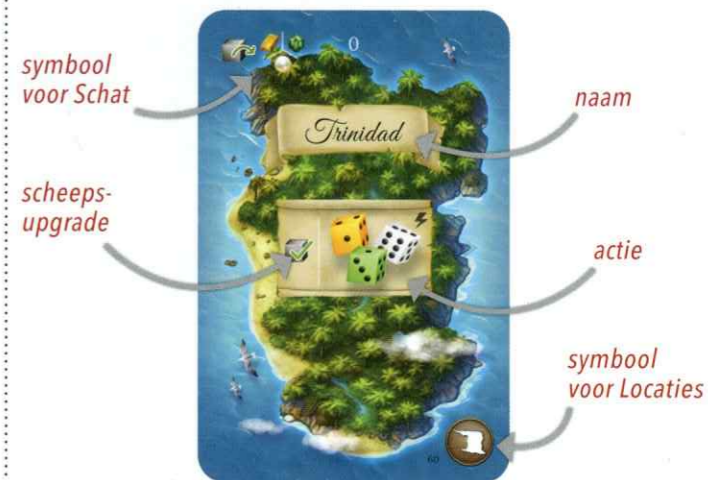
De speler mag de Residentie 'bouwen' als hij de kosten linksboven op de kaart betaalt (min een eventuele korting). Als hij dat doet, legt hij een van zijn spelersmarkers met het symbool naar boven op de kaart. Vanaf nu is de marker een residentiemarker. Als de speler als eerste een residentiemarker op de kaart legt, ontvangt hij direct 2 overwinningspunten (OP).

Aan het einde van het spel ontvangen alle spelers die een residentiemarker op de kaart hebben liggen, overwinningspunten afhankelijk van de voorwaarde op de kaart. Op elke residentiekaart mag zich slechts 1 marker van elke spelerskleur bevinden. De spelers mogen eerder gelegde residentiemarkers niet meer verplaatsen.



Voorbeeld: Geel betaalt 16 dubloenen om de Hacienda te bouwen. Omdat er al een zwarte residentiemarker ligt, ontvangt Geel de bonus van 2 overwinningspunten niet.

Locatiekaart



De speler voert de volgende stappen in de opgegeven volgorde uit:

1. Een schatwaarde verhogen

Als er op de locatiekaart een schattegeltje ligt, moet de speler 1 marker uit de voorraad op het afgebeelde schateiland leggen. Vul de daarvoor voorziene velden van onder naar boven. In het bovenste veld is het aantal markers onbeperkt.



Voorbeeld: alle spelers die met hun Schip eindigen op Trinidad, moeten een marker op het Pareiland leggen.

2. De zwarte markt activeren

Als op de locatiekaart een zwartemarkttegel ligt, kan de speler de zwarte markt activeren en de effecten ervan toepassen. Hij negeert zwartemarkttegels van andere spelers. Je vindt een overzicht van de effecten van de zwarte markt op blz. 15.



Voorbeeld: Blauw beschikt in Tobago over de extra actie 'Een schat begraven' (zie 'De locatie-acties uitvoeren', blz. 8).

3. Je Schip upgraden

Een speler kan zijn Schip eenmaal upgraden, zie blz. 9.

4. De Locatie-acties uitvoeren

Elke Locatie biedt één of meer acties, die de speler in een volgorde naar keuze mag uitvoeren. Staat er een slash ('/'), dan moet de speler een van beide opties kiezen. Dit zijn de mogelijke Locatie-acties:

Roven



1. De speler werpt de 3 piratendobbelstenen en werpt ze eventueel nog 1 keer allemaal opnieuw (1 reroll).

2. Hij kiest dan precies 1 dobbelsteen. Het cijfer op die dobbelsteen geeft aan over hoeveel zwaarden hij beschikt om een Schip te beroven. (Met zwaarden 'betalen' de spelers hun roofacties.) De kleur van de dobbelsteen bepaalt welke schat de speler in deze beurt door te roven kan verdienen: geel staat voor goud, groen staat voor smaragden en wit staat voor parels.



3. Hij telt bij het aantal zwaarden op de dobbelsteen eventuele permanente verhogingen op van upgradekaarten, scheepsupgrades of zijn boegbeeld. Veel verhogingen gelden alleen bij een bepaalde dobbelsteenkleur.



4. De speler kan de zo verkregen zwaarden nu inzetten om te roven. Hij kan elke mogelijke roofactie slechts eenmaal per beurt kiezen. Er zijn drie standaard roofacties die op de scheepsborden staan afgebeeld (zie hieronder). De spelers kunnen andere roofacties vrijspelen dankzij scheepsupgrades en dergelijke.



Geef 1 zwaard af en ontvang 1 overwinningpunt.



Geef 2 zwaarden af en ontvang 3 dubloenen.



Geef 5 zwaarden af en ontvang 1 schat in de kleur van de dobbelsteen van het overeenkomstige schateiland (zie het kader hierna: 'Schatten').

5. Ongebruikte zwaarden gaan aan het einde van de speelbeurt verloren.

Schatten

Telkens als een speler een schat ontvangt, neemt hij de bovenste marker van het overeenkomstige schateiland en legt die op zijn delfbord. Als er geen markers meer op het schateiland liggen, neemt hij in de plaats daarvan een marker uit de voorraad. Hij legt de marker op de **delfplaats** die bij de soort schat past, en doet dat boven de **delflijn**. Bevindt zich daar een onbezet **bonusveld**, dan legt de speler de marker daarop en ontvangt hij direct de bonus. Elke marker, zowel boven als onder de delflijn, stelt 1 schat voor van de soort die op de delfplaats is afgebeeld.



delflijn

bonusveld

delfplaats

Aan het einde van het spel levert elke schat overwinningpunten op, afhankelijk van het aantal markers dat nog op het overeenkomstige schateiland ligt (zie 'Einde van het spel en puntentelling', blz. 11).



Voorbeeld: de speler wil goud verdienen. De dobbelstenen opnieuw werpen is echter riskant, omdat de kans klein is dat hij nog eens een 6 gooit. Hij kiest daarom de groene dobbelsteen. Hij gebruikt de 6 zwaarden om 1 smaragd en 1 overwinningpunt te ontvangen (5+1=6 zwaarden). Hij legt de smaragd op het bonusveld en ontvangt direct 2 overwinningpunten.

Verkennen



De speler verplaatst zijn Verkenner maximaal zoveel velden als het getal bij het actiesymbool aangeeft. Hij moet zijn Verkenner minstens 1 veld verplaatsen in de richting aangegeven op het verkennersspoor. Hij slaat velden waarop al een Verkenner van een andere speler staat, **over**, deze velden **tellen niet mee**.

Hij voert alle effecten uit van het veld waarop zijn Verkenner eindigt. Je vindt een overzicht van de symbolen op blz. 15.



Voorbeeld: Blauw verplaatst zijn Schip naar Bonaire. Als Locatie-actie kan hij zijn Verkenner tot 3 velden verplaatsen. Hij kiest ervoor de onderste route te volgen en het door Geel bezette veld met goud over te slaan. Dan voert hij het effect uit van het veld waarop zijn Verkenner eindigt (en ontvangt 3 dubloenen).

Een schat begraven



Voor elk exemplaar van dit symbool mag de speler 1 schat begraven. Daarvoor verplaatst hij een marker in de overeenkomstige delfplaats van zijn delfbord **onder de delflijn**. Hij legt de marker op een vrij bonusveld (als er één is) en ontvangt direct de bonus (als er één is). Hij bezit de schat nog altijd. Als alle bonusvelden onder de delflijn vol zijn, kan de speler geen schat van deze soort meer begraven.

Als een speler in één beurt meerdere keren de actie 'Een schat begraven' mag uitvoeren, mag hij schatten van verschillende soorten begraven.



Voorbeeld: de speler begraaft zijn enige Smaragd. Als Bonus legt hij een marker op Smaragdeiland (zie blz. 7).

Een missiekaart nemen



De speler neemt ofwel de bovenste kaart van de stapel missiekaarten of een open kaart uit het missieaanbod. Als hij een open kaart kiest, vervangt hij ze direct door de bovenste kaart van de gedekte stapel open te leggen. De spelers houden hun missiekaarten geheim tot aan de eindtelling.

Een upgradekaart kopen



De speler kiest een Bemannings- of Uitrustingsupgradekaart (afhankelijk van het actiesymbool) naar keuze uit het Caribisch gebied en betaalt de erop afgebeelde kosten plus 3 dubloenen. Hij vervangt de gekochte kaart door de bovenste kaart van het 'niveau II'-deck. Hij legt die kaart open op de vrijgekomen plek en zet alle Schepen die op de gekochte kaart stonden, op de nieuwe kaart.

ACTIES DOOR EFFECTEN

Je Schip upgraden



De spelers kunnen tijdens het spel op verschillende manieren een scheepsupgrade op hun scheepsbord uitvoeren, waardoor ze eenmalige en permanente effecten kunnen vrijspelen. Om een **upgrade** uit te voeren, legt een speler een (grijze) marker uit de voorraad op een vrij upgradeveld op zijn scheepsbord.

De upgradevelden zijn door drie upgradelijnen onderverdeeld. Een speler mag pas een marker rechts van een upgradelijijn leggen als er minstens zoveel markers op zijn scheepsbord liggen als boven de upgradelijijn is aangegeven.



Voorbeeld: voor een speler een upgrade rechts van de eerste upgradelijijn mag uitvoeren, moeten er op minstens 2 van de 6 velden links van de lijn markers liggen.

Bij elke upgrade hoort een effect. Eenmalige effecten (beige perkament) voeren de spelers direct uit, permanente effecten (rood perkament) treden na de upgrade in werking. Je vindt een overzicht van de verschillende effecten op blz. 16.

Twee upgrades zijn heel belangrijk:

Een boegbeeld kopen



De speler betaalt 3 dubloenen, neemt 1 boegbeeld uit het boegbeeldaanbod en legt dat links van zijn scheepsbord. Hij voert effecten met een bliksemschicht (bij het boegbeeld Valk) direct uit. Permanente effecten treden na de upgrade in werking. Je vindt een overzicht van de effecten van alle boegbeelden op blz. 15. De spelers kunnen slechts 1 boegbeeld bezitten en ze kunnen het niet vervangen.

Een zwartemarkttegelt leggen



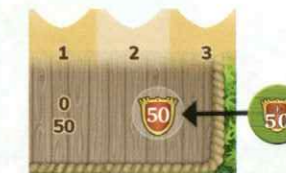
De speler moet eerst de kosten betalen als die er zijn. Daarna neemt hij een zwartemarkttegelt van zijn scheepsbord en hij legt dat in het Caribisch gebied op een **locatiekaart** naar keuze waarop nog geen zwartemarkttegelt ligt (op elke Locatie kan er slechts 1 zwarte markt zijn). In de Baai en in Maracaibo mogen de spelers geen zwartemarkttegelt leggen. Houd er rekening mee dat de zwartemarkttegels dubbelzijdig zijn bedrukt. De spelers mogen de tegels **niet** omdraaien.

Nadat de speler de zwartemarkttegelt heeft gelegd, mag hij die **direct activeren**. Je vindt een overzicht van de effecten van de zwarte markt op blz. 15.

Overwinningpunten ontvangen



Dit symbool geeft aan dat de speler het aangegeven aantal overwinningpunten ontvangt. De spelers houden hun aantal overwinningpunten aan de rand van het verkennersbord bij met een marker in hun spelerskleur. Telkens als hun marker voorbij het veld '50' gaat, leggen ze een van hun markers met zijde '+50' naar boven op het daarvoor voorziene veld en gaat de puntentelling voort vanaf veld '1'.



Dubloenen



Wit cijfer: de speler neemt het aangegeven aantal dubloenen uit de voorraad en legt het op zijn delfbord.



Rood cijfer: de speler moet het aangegeven aantal dubloenen betalen. Hij kan een actie pas uitvoeren als hij het volledige bedrag heeft betaald.

De voorraad is onbeperkt

Het aantal dubloenen en markers in de voorraad is onbeperkt. Als een bepaald soort marker of de dubloenen op zijn, mogen de spelers een geschikt alternatief gebruiken.

De baai



Dit is het eerste veld op het verkennersbord dat een Schip bereikt. Een Schip moet hier altijd stoppen. De speler die er met zijn Schip aankomt, mag 1 scheepsupgrade doen, zoals beschreven op blz. 9. Daarna moet hij één van de volgende mogelijkheden kiezen:

- hij voert de actie 'Roven' uit en beschikt daarvoor over 2 extra zwaarden;
- hij voert de actie 'Verkennen' uit en verplaatst zijn Verkenner max. 4 velden;
- hij bouwt een Residentie naar keuze in het Caribisch gebied, op een kaart waarop hij nog geen residentiemarker heeft.

Maracaibo



De speler vaart in de volgende beurt met zijn Schip van de Baai naar Maracaibo. Een Schip moet hier altijd stoppen (overgeleven stappen vervallen). De speler ontvangt 6 overwinningpunten en hij mag 1 scheepsupgrade uitvoeren.

De ronde eindigt direct na de beurt waarin een speler Maracaibo bereikte.

- Uitzondering: de derde ronde eindigt pas na de beurt van de speler wiens spelermarker op Maracaibo ligt (zie 'Voorbereiding', blz. 5).

EINDE VAN EEN RONDE

Aan het einde van elke ronde ontvangen de spelers inkomen (groen perkament):

- ze ontvangen evenveel dubloenen als de symbolen op hun upgradekaarten en hun boegbeeld aangeven;
- ze ontvangen evenveel overwinningpunten als de symbolen op hun upgradekaarten en hun boegbeeld aangeven.



Voorbeeld: aan het einde van elke ronde ontvangt deze speler 5 dubloenen en 2 overwinningpunten dankzij deze 3 upgradekaarten.

Na de eerste 2 ronden keren alle Schepen terug naar het startveld in het Caribisch gebied. De speler links van de speler die Maracaibo bereikte, is de startspeler in de volgende ronde. Na 3 ronden volgt de eindtelling.

EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING



SOLOSPEL

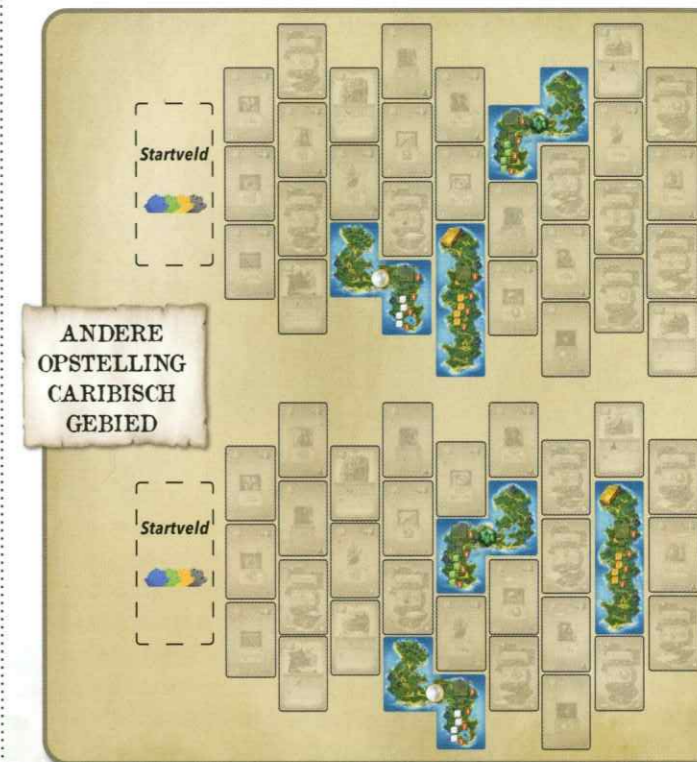
Na 3 ronden, als alle spelers evenveel beurten hebben gehad (en nadat de spelers inkomen hebben gekregen), is het spel afgelopen. De spelers krijgen dan nog extra overwinningpunten voor het volgende (zie ook overzicht delfbord):

- 1 voor elke rivier die hun Verkenner op het verkennersbord overstak, 4 overwinningpunten;
- 2 voor elke 5 dubloenen die ze nog bezitten, 1 overwinningpunt;
- 3 voor elke upgradekaart die ze bezitten, het aantal overwinningpunten in de rechterbovenhoek;
- 4 voor elke upgradekaart met het symbool (grijs perkament) die ze bezitten, het aantal overwinningpunten afhankelijk van de voorwaarde;
- 5 voor elke Residentie met daarop hun marker, het aantal overwinningpunten afhankelijk van de voorwaarde (max. 24 of 25 overwinningpunten);
- 6 voor de schatten op hun delfbord (begraven of niet), het aantal overwinningpunten afhankelijk van het aantal markers op het betreffende schateiland:
 - 0-2 markers: 2 OP per schat;
 - 3-4 markers: 3 OP per schat;
 - 5-6 markers: 4 OP per schat;
 - 7 of meer markers: 5 OP per schat.
- 7 voor elke begraven schat 2 extra overwinningpunten;
- 8 voor de missiekaarten (met daarop telkens twee missies), het aantal overwinningpunten voor de missie die de speler de meeste overwinningpunten oplevert. Op verschillende missiekaarten kunnen missies staan die voor dezelfde voorwaarde punten opleveren.

Voorbeeld: als een speler meerdere missiekaarten bezit die overwinningpunten opleveren voor Bemanningsupgradekaarten, tellen die kaarten voor al die missiekaarten mee.

2 als een speler minstens 6 missiekaarten heeft voltooid, 10 extra overwinningpunten.

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. Bij een gelijke stand is van hen de speler met de meeste begraven schatten de winnaar. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste scheepsupgrades. Is het dan nog altijd gelijk, dan delen die spelers de overwinning.



INLEIDING

Je speelt tegen Jordan, wiens zetten worden bepaald door een stapel solokaarten.

VOORBEREIDING

Bereid het spel voor zoals je het spel voor 2 spelers voorbereidt. Jij kiest een spelerskleur, Jordan geef je een andere kleur. Het verschil met het spel voor 2 spelers is dat er in het solospel slechts 3 boegbeelden in het aanbod boegbeelden liggen, dat Jordan nooit dubloenen ontvangt en ook nooit dubloenen hoeft te betalen.

Voer de volgende extra stappen uit voor Jordan:

- 1 Draai zijn scheeps- en delfbord om, met de kant voor het solospel naar boven.
- 2 Leg een marker op het eerste veld links op het roof- & verkennerspoor op zijn delfbord.
- 3 Sorteert de solokaarten volgens de letters A en B in de rechterbovenhoek van de kaarten. Verwijder willekeurig 0-6 A-kaarten uit het spel en vervang ze door evenveel willekeurige B-kaarten. Hoe meer A-kaarten je vervangt door B-kaarten, hoe moeilijker het spel.
- 4 Schud de 6 kaarten die je zo combineert en leg ze als gedekte trekstapel naast het scheepsbord van Jordan.
- 5 Geef Jordan een willekeurige missiekaart en leg ze gedekt naast zijn scheepsbord.

SPELVERLOOP

Jij bent startspeler. Daarna zijn Jordan en jij afwisselend aan de beurt, tot het spel na drie ronden is afgelopen.

Voer je eigen speelbeurt uit volgens de regels van een spel met meerdere spelers. Eindigt je Schip zijn verplaatsing op een kaart met daarop het Schip van Jordan, dan moet je, indien mogelijk, 1 dubloen terug in de voorraad leggen. Omgekeerd ontvang jij 1 dubloen uit de voorraad als het Schip van Jordan zijn verplaatsing eindigt op de kaart waarop jouw Schip zich bevindt.

Jordans speelbeurt

Draai aan het begin van zijn speelbeurt telkens de bovenste kaart van het solodeck om. Als de stapel op is, schud je de 6 afgelegde kaarten en vorm je een nieuwe trekstapel.

Jordan verplaatst eerst zijn Schip en voert dan een hoofd-actie uit. Draaide je een B-kaart om, dan voert Jordan eerst een extra actie uit.

Op elke solokaart staan meerdere hoofdacties, maar je voert er slechts 1 uit. Bekijk de bovenste actie en controleer of Jordan ze kan uitvoeren. Als hij dat niet kan, bekijk je de volgende actie en zo ga je voort tot hij een actie kan uitvoeren. In het zeldzame geval dat hij geen enkele van de afgebeelde acties kan uitvoeren, negeer je de kaart en trek je de volgende van de stapel.



De acties op een solokaart



Als het Schip van Jordan zich op 3 of minder velden van een Locatie met de actie 'Roven' bevindt, vaart hij ernaartoe en voer je deze stappen uit:

1. Als er een schattegel op die Locatie ligt, leg je 1 marker uit de voorraad op het schateiland dat op de schattegel staat afgebeeld.
2. Leg een marker op de meest linkse vrije scheepsupgrade op het scheepsbord van Jordan.
3. Jordan voert de actie 'Roven' uit: de marker op het delfbord van Jordan geeft aan wat er tijdens het roven gebeurt:



Jordan ontvangt een schat, welke schat hangt af van de dobbelsteenworp (zie hierna).



Jordan ontvangt 2 overwinningpunten en een schat, welke schat hangt af van de dobbelsteenworp.



Jordan ontvangt 2 overwinningpunten en een schat, welke schat hangt af van de dobbelsteenworp. Als Jordan meer van die soort schatten heeft dan jij, leg je 1 marker in de daarbijhorende kleur uit de voorraad op het betreffende schateiland.



Jordan ontvangt 3 overwinningpunten en 2 schatten van 1 soort, welke soort hangt af van de dobbelsteenworp. Als Jordan meer van die soort schatten heeft dan jij, leg je 1 marker in de daarbijhorende kleur uit de voorraad op het betreffende schateiland.



Jij dobbelt om te bepalen welke schat Jordan ontvangt. Gooi je 4, 5 of 6, dan ontvangt Jordan een schat van het

eiland met de meeste markers. Bij een gelijke stand geldt deze volgorde: goud > smaragd > parel.



Als het Schip van Jordan zich op 3 of minder velden van een Locatie met de actie 'Verkennen' bevindt, vaart hij ernaartoe en voer je deze stappen uit:

1. Als er een schattegel op die Locatie ligt, leg je 1 marker uit de voorraad op het schateiland dat op de schattegel staat afgebeeld.
2. Leg een marker op de meest linkse vrije scheepsupgrade op het scheepsbord van Jordan.
3. Jordan voert de actie 'Verkennen' uit: je verplaatst de Verkenner van Jordan evenveel velden als aangegeven bij het actiesymbool. De gebruikelijke regels voor het verplaatsen gelden. Bij een splitsing kiest Jordan altijd voor de route met de meeste velden. Jordan benut het effect van het veld waarop zijn Verkenner eindigt, niet. In de plaats daarvan bepaalt de marker op zijn delfbord wat er gebeurt:



Jordan ontvangt 3 OP.



Jordan ontvangt 3 OP en je verplaatst zijn Verkenner 1 veld extra.



Jordan ontvangt 4 OP en je verplaatst zijn Verkenner 2 velden extra.



Jordan ontvangt 6 OP en je verplaatst zijn Verkenner 2 velden extra.



Als het Schip van Jordan zich op 3 of minder velden van een Locatie met de actie 'Missie' bevindt, vaart hij ernaartoe en voer je deze stappen uit:

1. Als er een schattegel op die Locatie ligt, leg je 1 marker uit de voorraad op het schateiland dat op de schattegel staat afgebeeld.
2. Leg een marker op de meest linkse vrije scheepsupgrade op het scheepsbord van Jordan.
3. Jordan ontvangt de rechtse kaart van het missieaanbod. Leg ze gedekt op eerder verzamelde missiekaarten. Vul het aanbod weer aan door de overige missiekaarten op te schuiven en een nieuwe missiekaart open te draaien.



Als het Schip van Jordan zich op 3 of minder velden van een Locatie met een van de afgebeelde acties bevindt, vaart hij ernaartoe. Bevindt het Schip zich even ver van beide acties, pas dan de soloregel voor gelijke standen toe (zie verderop op deze bladzijde). Voer daarna deze stappen uit:

1. Als er een schattegel op die Locatie ligt, leg je 1 marker uit de voorraad op het schateiland dat op de schattegel staat afgebeeld.
2. Leg een marker op de meest linkse vrije scheepsupgrade op het scheepsbord van Jordan.
3. In plaats van een kaart uit het Caribisch gebied te kopen, ontvangt Jordan de bovenste kaart van het 'niveau II'-deck. Leg ze bij eerder verworven kaarten.



Jordan koopt een upgradekaart. Bekijk de kaartsoort bij '1': als het Schip van Jordan zich op 3 of minder velden van zo'n kaart bevindt, vaart hij ernaartoe. Bevindt het Schip zich op gelijke afstand van meerdere kaarten van die soort, dan bepaalt de soloregel voor gelijke standen (zie verderop) naar welke kaart hij vaart. Jordan ontvangt de kaart gratis. Leg op het vrijgekomen veld de bovenste kaart van het 'niveau II'-deck. Als het Schip geen kaart van die soort kan bereiken, bekijk dan de kaartsoort bij '2' en eventueel '3'. Als het Schip geen enkele kaart kan bereiken, kan Jordan de actie niet uitvoeren en kies je de volgende actie op de solokaart.

Scheepsupgrades



Als Jordan een scheepsupgrade mag uitvoeren, leg je een marker op het meest linkse vrije veld op zijn scheepsbord. Vul eerst de velden voor de eerste upgradelijijn van boven naar beneden, dan die voor de tweede enzovoort. Alle upgrades hebben direct effect:



Verplaatst de marker op het delfbord van Jordan 1 veld naar rechts. Daardoor worden de acties 'Roven' en 'Verkennen' voor Jordan sterker.



Gooi een dobbelsteen. Bij 1 of 2 ontvangt Jordan het 1^{ste} boegbeeld van links, bij 3 of 4 het 2^{de} en bij 5 of 6 het 3^{de}. Als jij al een boegbeeld hebt, krijgt Jordan er geen.



Jordan ontvangt de rechtse missie van het aanbod. Leg ze gedekt op zijn eerder verzamelde missiekaarten. Vul het aanbod aan door de overige missiekaarten naar rechts te verschuiven en een nieuwe missiekaart van de stapel open toe te voegen.



Nummer de 4 Residenties in het Caribisch gebied van 1 tot 4 (bv. van links naar rechts) en gooi met 1 dobbelsteen. Gooi je 5 of 6 of het getal van een Residentie waarop al een residentiemarker van Jordan ligt, dan gooi je opnieuw. Leg een residentiemarker van Jordan op de gedubbelde Residentie. Bij de eerste residentiemarker van Jordan die je zo legt, ontvangt Jordan 2 OP.

Extra actie

Bij alle B-kaarten voert Jordan eerst een extra actie uit voor de hoofdactie. Dit zijn de mogelijke extra acties:



Scheepsupgrade



Actie 'Roven'



Actie 'Verkennen'

Belangrijk:

1. In de Baai zijn de acties 'Roven' en 'Verkennen' beschikbaar. Als de Baai zich op 3 of minder velden bevindt van de solokaart waarop het Schip van Jordan staat, en op de solokaart staat een van die twee acties, vaart Jordan altijd naar de Baai om er die actie uit te voeren.
2. Als het Schip van Jordan zich aan het begin van zijn beurt in de Baai bevindt, draai je geen solokaart om. In plaats daarvan vaart Jordan naar Maracaibo, ontvangt hij een scheepsupgrade en 6 overwinningpunten.
3. De upgradekaarten van het 'niveau II'-deck leveren OP voor upgradekaarten, begraven schatten enzovoort. Jordan negeert die variabele OP.
4. Jordan negeert alle effecten van zijn upgradekaarten en ontvangt geen inkomen.

Soloregel voor gelijke standen: als Jordan zich even ver bevindt van meerdere mogelijke bestemmingen in het Caribisch gebied, kiest hij altijd de bestemming het dichtst bij Maracaibo. Bevinden zich meerdere bestemmingen in dezelfde kolom, dan kiest hij de bovenste.

EINDTELLING

Jordan speelt altijd als laatste, omdat jij de startspeler bent. Voer voor jezelf een eindtelling uit volgens de regels voor meerdere spelers. Voor Jordan gelden deze regels:

1. 4 OP per rivier die zijn Verkenner overstak;
2. 6 OP voor elke upgradekaart in zijn bezit;
3. 15 OP voor elke Residentie waarop een residentiemarker van hem ligt;
4. voor zijn schatten: OP volgens de regels voor meerdere spelers;
5. 5 OP voor elke missiekaart in zijn stapel;
6. 10 OP extra als hij minstens 6 missiekaarten verzamelde. Jij wint als je meer punten dan Jordan hebt.

MODULES

Kies een of meer van de volgende modules en pas de spelvoorbereiding en het spelverloop overeenkomstig aan.

ONBEKENDE WATEREN: LOCATIES

Vorbereiding

Stop bij de voorbereiding van het niveau I'-deck de locatiekaarten gedekt en de andere kaarten open in het deck. Stel het Caribisch gebied samen en laat de locatiekaarten gedekt liggen. Leg op elke gedekte locatiekaart 1 dubloon.

Spelverloop

Als een speler de verplaatsing van zijn Schip beëindigt op een gedekte locatiekaart, ontvangt hij alle dubloenen van die kaart en hij draait ze om. Daarna mag hij alle acties van de kaart uitvoeren. De kaart blijft de rest van het spel open liggen.

Leg tijdens de inkomensfase aan het einde van elke ronde telkens 1 dubloon extra op alle gedekte locatiekaarten.

Spelverloop solospel

Jordan draait een locatiekaart waarover hij zijn Schip verplaatst, om, ook als hij zijn verplaatsing daar niet eindigt. Leg de dubloenen van die locatiekaart terug in de voorraad. Jordan ontvangt 1/3/5 overwinningspunten in ronde 1/2/3. Telkens als Jordan meerdere mogelijkheden heeft om zijn Schip te verplaatsen, kiest hij de route via de meeste gedekte locatiekaarten.

ONBEKENDE WATEREN: UPGRADEKAARTEN

Vorbereiding

Stop bij de voorbereiding van het 'niveau I'-deck de upgradekaarten gedekt en de andere kaarten open in het deck. Stel het Caribisch gebied samen en laat de upgradekaarten gedekt liggen. Verdeel bij de voorbereiding van het 'niveau II'-deck de kaarten in 2 even grote stapels. Draai 1 stapel om en schud dan beide stapels door elkaar, zodat tijdens het spel af en toe de bovenste kaart van het niveau II'-deck open ligt.

Spelverloop

Telkens als een speler een kaart van het 'niveau II'-deck in het Caribisch gebied moet leggen, legt hij die kaart zoals ze op de stapel ligt (open of gedekt).

Zodra een speler een gedekte upgradekaart bereikt met zijn Schip, draait hij ze om en mag hij kiezen of hij daar stopt of verder vaart, als hij nog stappen over heeft.

Spelverloop solospel

Jordan draait alle upgradekaarten waarover hij zijn Schip verplaatst, om. Zijn Schip stopt echter pas bij zijn bestemming. Telkens als Jordan meerdere mogelijkheden heeft om zijn Schip te verplaatsen, kiest hij de route via de meeste gedekte kaarten.

PIRATENGEVECHT

Deze module wijzigt niets aan de voorbereiding.

Spelverloop

Als een Schip zijn verplaatsing eindigt op een kaart met daarop een Schip van een tegenstander, vindt een gevecht plaats. Alle spelers van wie het Schip zich op die kaart bevindt, moeten tegelijkertijd een piratendobbelsteen gooien. Ze tellen bij het resultaat permanente effecten die hun extra zwaarden bieden. De speler met de meeste zwaarden ontvangt 2 OP en steelt bij de andere betrokken speler(s) tot 1 dubloon. Bij een gelijke stand gebeurt er niets.

Spelverloop solospel

Jordan telt bij een dobbelresultaat altijd het cijfer van de huidige ronde. Een gedobbelde 4 is in ronde 2 dus 6 waard. Als Jordan het gevecht wint, ontvangt hij 5 OP, maar geen dubloenen. Bij een gelijke stand gebeurt er niets.

MISSIEJAGERS

Vorbereiding

Iedere speler trekt 3 missiekaarten en houdt er 2. Er moeten altijd 3 open missiekaarten in het aanbod liggen.

Eindtelling

Een missie geldt pas als vervuld als de spelers aan de onderste voorwaarde voldoen. In ruil daarvoor krijgen de spelers dubbel zoveel OP als er op de kaart staan. Voor elke onvervulde missie ontvangt een speler 5 minpunten.

ROBIJNEN

Vorbereiding

Leg op Bonaire en Tobago een robijnvoorraadtegel en leg de robijnmarkttegel naast de Baai.

Spelverloop

Als het Schip van een speler zijn verplaatsing eindigt op een locatie met een robijnvoorraadtegel, ontvangt die speler 1 robijn. Hij legt daarvoor een grijze marker uit de voorraad op de illustratie van het Schip op zijn delfbord.

Als het Schip van een speler zijn verplaatsing eindigt in de Baai, mag die speler een robijn verkopen. Hij legt daarvoor een robijn van zijn delfbord op een vrij bonusveld op de robijnmarkttegel en ontvangt de bonus direct. Als alle bonusvelden vol liggen, mogen de spelers geen robijnen meer verkopen. Ze mogen ze wel nog inruilen voor 2 OP.

Spelverloop solospel

Ook Jordan ontvangt op Locaties met een robijnvoorraadtegel 1 robijn. In de Baai verkoopt hij 1 robijn op een willekeurig leeg bonusveld (ken de bonusvelden een cijfer toe en dubbel; ligt er al een robijn op het gedobbelde bonusveld, dan leg je de robijn op het volgende veld). Aan het einde van het spel ontvangt Jordan 2 OP per robijn die hij nog bezit.

PIRAAT OP RUST

Spelvoorbereiding

Leg de kortingtegel voor Residenties op het daarvoor voorziene veld op het verkennersbord. Alle spelers leggen er een residentiemarker op.

Spelverloop

Als de Verkenner van een speler eindigt op de kortingtegel voor Residenties (geldt als veld), koopt die speler direct een Residentie aan halve prijs. Hij gebruikt daarvoor zijn residentiemarker van de kortingtegel. Daarna zet hij zijn Verkenner direct terug op het startveld van het verkennersspoor. Iedere speler kan de kortingtegel slechts 1 keer in het spel gebruiken.

Bij het bepalen van de kost van de Residentie trekt de speler eerst alle kortingen dankzij kaarten af van de prijs voor hij deze halveert (en indien nodig afrondt naar boven).

Extra: je kunt deze tegel ook gebruiken in het spel 'Maracaibo'. Leg de tegel op het daarvoor voorziene veld op het verkennersspoor. De regels zijn vergelijkbaar: de spelers zetten aan het begin van het spel een Assistent op de tegel. Als ze de tegel bereiken met hun Verkenner, zetten ze hun Assistent aan halve prijs op een prestigegebouw en zetten ze hun Verkenner terug op het startveld.



Missiekaarten

Op elke missiekaart staan 2 voorwaarden. De spelers kunnen voor één van beide voorwaarden overwinningspunten ontvangen door aan de voorwaarde te voldoen.



De speler bezit zoveel schatten als aangegeven.



De speler heeft zoveel schatten als aangegeven begraven.



De speler bezit zoveel upgradekaarten van de afgebeelde soort als aangegeven.



De speler heeft een inkomen zo hoog als het aangegeven aantal dubloenen.



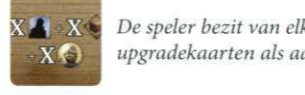
De speler heeft een inkomen zo hoog als het aangegeven aantal OP.



De speler bezit zoveel upgradekaarten (Residenties inbegrepen) als aangegeven.



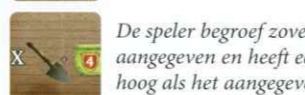
De Verkenner van de speler stak zoveel rivieren over als aangegeven.



De speler bezit van elke soort zoveel upgradekaarten als aangegeven.



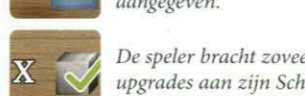
De speler bezit zoveel Scheepsupgradekaarten als aangegeven.



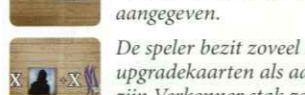
De speler begraf zoveel schatten als aangegeven en heeft een inkomen zo hoog als het aangegeven aantal OP.



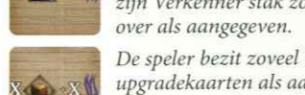
De speler bezit zoveel upgradekaarten met een direct effect (bliksem) als aangegeven.



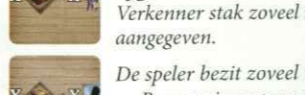
De speler bracht zoveel scheepsupgrades aan zijn Schip aan als aangegeven.



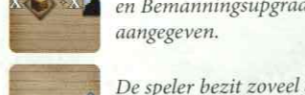
De speler bezit zoveel Bemanningsupgradekaarten als aangegeven en zijn Verkenner stak zoveel rivieren over als aangegeven.



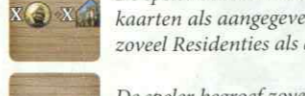
De speler bezit zoveel Uitrustingsupgradekaarten als aangegeven en zijn Verkenner stak zoveel rivieren over als aangegeven.



De speler bezit zoveel Uitrustings- en Bemanningsupgradekaarten als aangegeven.



De speler bezit zoveel Scheepsupgradekaarten als aangegeven en bouwde zoveel Residenties als aangegeven.



De speler begraf zoveel schatten als aangegeven en zijn Verkenner stak zoveel rivieren over als aangegeven.

OVERZICHT

Zwarte markt



Voer de actie 'Een schat begraven' uit.



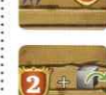
Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke schat die je hebt begraven.



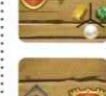
Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke missiekaart die je bezit.



Ontvang 2 OP (max. 6) voor elke rivier die je Verkenner is overgestoken. Stak hij 4 rivieren over, dan ontvang je toch slechts 6 OP.



Ontvang 2 OP en leg 1 marker uit de voorraad op een schateiland naar keuze.



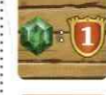
Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke Uitrustingsupgradekaart die je bezit.



Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke Bemanningsupgradekaart die je bezit.



Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke smaragd die je bezit.



Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke parel die je bezit.



Ontvang 1 OP (max. 6) voor elke goudklomp die je bezit.



Boegbeelden

A (Zeemeermin)

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, mag hij 2 zwaarden afgeven om 2 dubloenen en 2 OP te ontvangen.



B (Draak)

Telkens als de speler de actie 'Verkennen' uitvoert, mag hij zijn Verkenner 2 velden extra verplaatsen.



C (Harpei)

Tijdens het varen mag de speler zijn Schip 4 (in plaats van 3) velden verplaatsen. Zijn dubloeneninkomen stijgt met 4.



D (Walvis)

Telkens als de speler een missiekaart ontvangt, mag hij eerst de kaarten in het aanbod afleggen en vervangen door nieuwe. Hij krijgt ook in elke inkomensfase zoveel dubloenen als hij missiekaarten bezit.



E (Leeuw)

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, beschikt hij over 2 extra zwaarden. Hij mag ook 1 keer meer opnieuw dobbelen.



F (Zeeslang)

Het dubloenen- en OP-inkomen van de speler stijgen elk met 2.

G (Poseidon)

Telkens als de speler een schat begraaft, mag hij ze op een vrij bonusveld op het boegbeeld in plaats van onder de delflijn leggen.

De schatten op die bonusvelden tellen bij de eindtelling mee. Effecten van de bonusvelden: 5 dubloenen, 4 OP, 1 scheepsupgrade, 1 schat.

H (Kraak)

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, mag hij 3 zwaarden afgeven om 6 dubloenen te ontvangen.

I (Valk)

Ontvang direct eenmalig 1 van deze beloningen: 3 goud of 3 smaragden of 3 parels.

J (Nautilus)

Telkens als de speler de actie 'Verkennen' uitvoert, mag hij 1 veld minder verplaatsen om 1 goud te ontvangen.

K (Doodshoofd)

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, mag hij 2 zwaarden afgeven om 1 schat te begraven.

L (Eenhoorn)

De speler heeft tot het einde van het spel 2 dubloenen korting op de aankoop van upgradekaarten en de bouw van Residenties.

Residentiekaarten

Hacienda: 2 OP (max. 24) per dubloeneninkomen.

Burcht: 3 OP (max. 24) per OP-inkomen.

Zeevesting: 5 OP (max. 25) voor elke Scheepsupgradekaart in je bezit.

Citadel: 4 OP (max. 24) voor elke Uitrustingsupgradekaart in je bezit.

Pensioen: 4 OP (max. 24) voor elke Bemanningsupgradekaart in je bezit.

Piratenest: 3 OP (max. 24) voor elke schat die je hebt begraven.

Estancia: 4 OP (max. 24) voor elke missie die je vervulde.

Stadsvilla: 4 OP (max. 24) voor elke smaragd in je bezit.

Paleis: 4 OP (max. 24) voor elke goudklomp in je bezit.

Vuurtoren: 4 OP (max. 24) voor elke parel in je bezit.

Bastion: 8 OP (max. 24) voor elke set van de 3 soorten schatten in je bezit.

Schuilplaats op eiland: 6 OP (max. 24) voor elke rivier die je Verkenner is overgestoken.

Je vindt veel van de volgende symbolen terug op de scheepsborden, de kaarten en het verkennersbord.

Een nieuwe optie voor de actie 'Roven': geef 3 zwaarden af en ontvang 1 schat in de gekozen dobbelsteenkleur.

Een nieuwe optie voor de actie 'Roven': geef 2 zwaarden af en ontvang 3 OP.

Een nieuwe optie voor de actie 'Roven': geef 4 zwaarden af en ontvang 3 OP en leg een marker uit de voorraad op een schateiland naar keuze.

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, ontvangt hij zoveel zwaarden extra als aangegeven.

Telkens als de speler de actie 'Roven' uitvoert, ontvangt hij 2 zwaarden extra als hij de dobbelsteen van de aangegeven kleur kiest. De gele dobbelsteen met +2 betekent dus dat hij bij gele 5 over 7 zwaarden beschikt voor goud. Dat geldt niet voor effecten waarvoor hij niet moet dobbelen.

Telkens als de speler de actie 'Verkennen' uitvoert, mag hij zijn Verkenner zoveel velden extra verplaatsen als aangegeven.

Telkens als de speler de actie 'Verkennen' uitvoert, mag hij zijn Verkenner zoveel velden minder verplaatsen als aangegeven om het afgebeelde effect te gebruiken. Als hij verschillende van die effecten gebruikt in 1 actie, moet hij elk effect apart 'betalen'.

De speler krijgt de aangegeven korting bij de aankoop van upgradekaarten en de bouw van Residenties. De spelers mogen kortingen combineren, maar de kost kan nooit lager zijn dan 0.

De speler mag de actie 'Roven' uitvoeren en heeft daarvoor zoveel zwaarden ter beschikking als aangegeven. Hij mag voor deze actie een schat naar keuze kiezen, maar moet ze wel vooraf kiezen. Hij mag permanente effecten toepassen.

De speler mag de actie 'Roven' uitvoeren voor een schat in de aangegeven kleur en heeft daarvoor sowieso al zoveel zwaarden ter beschikking als aangegeven. Hij mag daarbij nog permanente effecten toepassen.

De speler mag de actie 'Verkennen' uitvoeren (zie blz. 8). Hij verplaatst zijn Verkenner zoals aangegeven en mag permanente effecten toepassen.

De speler mag alle effecten van het veld waarop zijn Verkenner staat, gebruiken.

De speler mag 1 scheepsupgrade uitvoeren op zijn scheepsbord (zie blz. 9).

De speler mag 1 schat begraven (zie blz. 8).

De speler mag 1 van zijn zwartemarkt-tegels in het Caribisch gebied kiezen en alle effecten ervan toepassen. Zie 'Zwartmarkttegels', blz. 9.

Geef 3 dubloenen af en ontvang 1 boegbeeld.

Leg 1 missiekaart uit je hand af en ontvang 8 dubloenen. Leg de afgelegde kaart onder aan de missiekaartenstapel.

Leg 1 marker uit de voorraad op een schateiland naar keuze leggen.

Leg 2 markers uit de voorraad op hetzelfde schateiland.

Bouw een Residentie die je nog niet hebt gebouwd. Betaal de gebruikelijke kosten.

Kies een Scheepsupgradekaart uit het Caribisch gebied en koop ze voor de gebruikelijke prijs. Leg een 'niveau II'-kaart op het vrijgekomen veld.

De speler ontvangt evenveel OP als de OP-inkomensymbolen op zijn upgradekaarten (en eventueel zijn boegbeeld) aangeven.

De speler ontvangt evenveel dubloenen als de dubloenen-inkomensymbolen op zijn upgradekaarten (en eventueel zijn boegbeeld) aangeven.

Kies een Bemanningsupgradekaart uit het Caribisch gebied en koop ze voor de prijs erop plus 3 dubloenen. Leg een 'niveau II'-kaart op het vrijgekomen veld.

Kies een Uitrustingsupgradekaart uit het Caribisch gebied en koop ze voor de prijs erop plus 3 dubloenen. Leg een 'niveau II'-kaart op het vrijgekomen veld.

De speler ontvangt 1 OP voor elke schat die hij heeft begraven.

De speler ontvangt 1 OP voor elke Bemanningsupgradekaart die hij bezit.

De speler ontvangt 1 OP voor elke Uitrustingsupgradekaart die hij bezit.

De speler ontvangt 2 OP voor elke rivier die zijn Verkenner is overgestoken.

De speler ontvangt aan het einde van het spel 7 OP voor elke 3 schatten van de aangegeven soort.

De speler ontvangt aan het einde van het spel het aangegeven aantal OP voor elke 3 missiekaarten die hij heeft vervuld.

De speler ontvangt aan het einde van het spel 2 OP voor elke schat die hij heeft begraven.

De speler ontvangt een schat van het aangegeven schateiland.

De speler ontvangt een schat van het aangegeven schateiland.



Auteurs: Alexander Pfister, Ryan Hendrickson en Ralph Bienert
Voor 1 - 4 spelers vanaf 12 jaar • Duur: 25 minuten per speler

De Caribische Zee aan het einde van de 17^{de} eeuw: winstgevende handelsroutes, een snel groeiende handel en een hevige strijd om de macht tussen naties ver weg... Dit alles heeft ertoe geleid dat er massaal wordt gezocht naar nieuwe matrozen die bereid zijn te werken op wateren waar zeeslagen worden uitgevochten. Er is werk genoeg, maar de belachelijk lage lonen en de vreselijke werkomstandigheden zorgen voor wrevel. 'Waarom zou ik niet zelf de touwtjes in handen nemen voor een leven vol rijkdom en avontuur op zee?' denk je. 'Piraten doen en laten waar ze zin in hebben.'

Maar let op, want door dat vrolijke leventje kun je onverwacht aan de galg terechtkomen. Je kunt dus maar beter zo snel en zo veel mogelijk faam verwerven als je kunt, zo lang het kan.

Zal je reputatie kapiteins van galjoenen vol goud angst aanjagen? Of zullen havens je indrukwekkende schip met zijn gigantische boegbeeld al van ver zien aankomen? Of zullen de geruchten over de ontelbare schatten die je hebt begraven, de drang naar avontuur van de volgende generaties aanwakkeren - dat zelf tot lang na je dood? Gebruik de korte tijd die je nu hebt om de Caribische Zee af te dweilen en je tijdgenoten zo goed mogelijk te overtroeven. Zo word jij de meest legendarische piraat uit de hele geschiedenis!

COLOFON

Uitgever: Game's Up (Ralph Bienert)
Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim
service@games-up.de

Verdeler: Geronimo Games SRL
Rue Roger Marchal 2, 5380 Pontillas (Belgium)
contact@geronimogames.com

Grafisch ontwerp: Fiore GmbH

Illustratie Cover: Odysseas Stamoglou

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

v.1

De auteurs willen alle testspelers bedanken.
Ryan bedankt daarnaast: Jonathan Cox, Jake Crouse, Sebastien Dalin, Campbell DeSousa, Nicholas Henning, Anastasia Heuer, Tim Kersting, Michael Kruse.



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES