

Eerder in deze veelbekroonde reeks verschenen:



Kijk voor meer informatie en nog meer leuke spellen op: [www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)

Mocht je vragen of opmerkingen hebben, kijk dan eerst op onze website bij de spelregelvragen bij het spelersshonk. Mocht jouw spelregelvraag hier niet beantwoord zijn, dan mail je ons gewoon: [info@identitygames.nl](mailto:info@identitygames.nl)

Spelauteurs: Michael Antonov, Jens-Peter Schliemann  
Vormgeving: Franz Czarnetzki  
Nederlandse vertaling: Arthur Tebbe, Identity Games

Gedistribueerd in Nederland door Identity Games International BV, Rotterdam  
Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.



1-0904

# Caribic

## Op jacht naar het piratengoud

Michail Antonow Jens-Peter Schliemann

Voor: 2-4 spelers

Vanaf: 8 jaar

Speelduur: ca. 30 min.

### Kort spelverloop:

We gaan terug naar het Caribische gebied van omstreeks 1800. De havensteden doen goede zaken en de schatkisten van deze steden puilen dan ook uit. Naar deze buit zijn de spelers (piraten) dan ook op jacht. Op volle zee varen zes piratenschepen en de dorstige bemanning van deze schepen laat zich makkelijk omkopen voor wat rum. Met behulp van deze zeerovers probeer je vervolgens de schatkisten uit de havensteden (of van andere piratenschepen) te stelen. Geroofde buit probeer je daarna naar je eigen zeegebied te brengen. Iedere speler heeft drie van dit soort zeegebieden van zijn/haar kleur.

Bij twee of drie spelers tellen de zeegebieden van de spelerskleuren die niet meedoen als neutrale zeegebieden.

Door het uitspelen van rumkaarten strijden de spelers in elke speelronde om de gunst van ieder afzonderlijk piratenschip. Wie de meeste rum biedt, verkrijgt de controle over het piratenschip. Daarna probeer je zoveel mogelijk schatkisten buit te maken.

### Spelmateriaal

35 munten (dublonen)



4x7 rumkaarten



16 schatkisten

Speelbord



schatkistenvoorraad

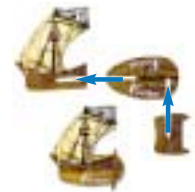
havenstad

startveld voor piratenschip

zeegebied

eigen zeegebied

6 piratenschepen  
(voor het eerste spel zo in elkaar zetten)



4 kaartenhouders (voor het eerste spel zo in elkaar zetten)

## Vorbereidingen van het spel:


Iedere speler kiest een kleur en ontvangt van zijn/haar kleur 7 rumkaarten (omkoopkaarten) en een kaartenhouder. Zet de kaartenhouder zo voor je neer dat je de namen van de schepen zelf kunt zien. De 16 schatkisten worden met de rug naar boven gelegd en geschud. Draai 6 schatkisten open en leg ze op de bijbehorende stad op het speelbord. Leg de overige schatkisten (gesloten) in stapels van 2 rechtsboven op de schatkistenvoorraad.

Alle munten worden naast het speelbord gelegd. Ze hebben de volgende geldwaarden:

Gouden munt – 10.000 Dublonen

Zilveren munt – 5.000 Dublonen

Koperen munt – 1.000 Dublonen

De 6 piratenschepen worden willekeurig op de 6 zeegebieden met een  symbool geplaatst.

Geen van de spelers bezit een piratenschip of gebruikt een bepaald piratenschip. Om een schip te besturen moet je eerst de bemanning omkopen.

Zodra je met een piratenschip een schatkist uit een stad rooft of een schatkist naar je eigen zeegebied hebt gevaren ontvang je dublonen. Wie aan het einde van het spel het meeste geld bij elkaar heeft gestolen, is de winnaar.

## Zo wordt het spel gespeeld:



### Scheepsbemanningen omkopen:

Iedere speler heeft 6 rumkaarten. De hoeveelheid rum die in het vat zit varieert van 0 tot 6. Ook heb je een diefkaart (-1) waarmee je wat rum van een andere speler kunt stelen. Aan het begin van de speelronde zet iedere speler elk van deze kaarten in op een schip. Zo biedt je op de bemanningen van de piratenschepen. Steek een rumkaart in je kaarten-

houder bij de naam van een schip. Zorg dat de andere spelers niet zien wat je biedt. Omdat er maar 6 piratenschepen zijn, houd je 1 rumkaart over. Dit is je troefkaart die je gebruikt bij een gelijk bod op een bemanning. Leg deze kaart dicht voor je. Nadat iedereen zijn rumkaarten geplaatst en O.K. gegeven heeft, mag je je rumkaarten niet meer verwisselen.

### De piratenschepen worden (in alfabetische volgorde) bestuurd:

Iedere speler legt de rumkaart open die hij/zij op de Arriba ingezet heeft. Wie de meeste rum geboden heeft, wint de gunst van de bemanning van de Arriba. Verplaats nu de Arriba net zoveel zeegebieden als je zelf had ingezet. Maar trek van dit aantal het aantal diefkaarten af dat op de Arriba was ingezet. Dus had je bijvoorbeeld de Arriba gewonnen met een rumkaart 3 en hebben twee andere spelers een diefkaart ingezet op dit schip dan mag je dus maar 1 zeegebied varen met de Arriba. Per rumvat mag je een omgekocht piratenschip 1 zeegebied verplaatsen. Je bent niet verplicht om het schip net zoveel zeegebieden te verplaatsen als je had geboden minus de diefkaarten. Wel bepaald het gebodene minus de diefkaarten het maximum. In een zeegebied mag maar 1 piratenschip staan en je kunt dit schip ook niet passeren. Je zal er omheen moeten varen. Je mag door alle zeegebieden varen en je mag in alle zeegebieden een schip laten staan (dus ook de zeegebieden van de spelers). Nadat de Arriba gevaren heeft, tonen de spelers hun bod op de Bravo. Nadat de Bravo heeft gevaren volgen de Caribic, de Diabolo, de Evita en als laatste de Fuego.

### Wat als op een piratenschip een gelijk bod is gedaan:

Nu moet worden verder geboden tussen de hoogste bidders. Zij moeten nu beslissen of ze hun troefkaart (de 7e kaart) inzetten. De hoogste bidders verstoppen hun troefkaart onder hun vlakke hand. Als je de troefkaart dicht legt, zet je hem niet in en als je hem open legt wel. Op een aangegeven signaal heffen de spelers nu tegelijkertijd hun hand op. Degene met de hoogste troefkaart wint. Hij/zij mag het piratenschip nu net zoveel zeegebieden laten varen als de eerste inzet (dus niet de inzet van de troefkaart). Uiteraard worden de diefkaarten van het geboden aantal afgetrokken.

In het geval dat niemand zijn troefkaart had ingezet of als er weer een gelijk hoogste bod is, is er geen winnaar en wordt het piratenschip niet verplaatst. Degenen die hun troefkaart niet hebben ingezet, kunnen die bij een gelijk bod op een van de volgende schepen inzetten. Degenen die hun troefkaart wel hadden ingezet, zijn de troefkaart voor deze verdere speelronde kwijt.

### Hoe kom je aan een schatkist?:

Als je met een piratenschip vaart, probeer je natuurlijk om een schatkist te **stelen** uit een stad. Ook kun je een schatkist van een ander piratenschip **stelen, overhevelen of verwisselen**. Zo probeer je om een schatkist in één van je eigen zeegebieden te krijgen. Ieder schip kan maximaal 1 schat vervoeren. Leg de schatkist zo op de achtersteven van het piratenschip dat je de waarde ervan kunt zien.



De volgende handelingen (met de schatkist) kun je in een willekeurige volgorde uitvoeren.

Een schatkist uit een stad stelen:

Vaar met een piratenschip naar een zeegebied waarin een stad ligt met een schatkist. Leg de schatkist op de achtersteven van dit piratenschip. Voor het stelen van de schatkist ontvang je nu direct 2.000 Dublonen.

Een schatkist uit een ander piratenschip stelen:

Vaar met een piratenschip naar een zeegebied dat aan een zeegebied grenst waar een ander piratenschip met schatkist ligt. Hevel de schatkist nu naar jouw schip over.

Omwisselen:

Vaar met een piratenschip naar een zeegebied dat aan een zeegebied grenst waar een ander piratenschip met schatkist ligt. Verwissel de schatkisten van de schepen.

Overhevelen:

Vaar met een piratenschip naar een zeegebied dat aan een zeegebied grenst waar een ander piratenschip met schatkist ligt. Hevel de schatkist nu naar het andere schip over.

### Een schatkist naar je eigen zeegebied brengen:

Je kunt een schatkist ook echt in je bezit krijgen als het je lukt om deze naar een van je eigen zeegebieden te vervoeren. Dit lukt je als:

Je met een piratenschip vaart dat beladen is met een schatkist:

- en door een van je eigen zeegebieden heenvaart en in je eigen zeegebied de schatkist uitlaadt.
- en naar een van je eigen zeegebieden vaart, daar stopt en de schatkist uitlaadt.
- en de schatkist overhevelt naar een piratenschip dat in een van je eigen zeegebieden staat.

In al deze gevallen ontvang je de op de schatkist aangegeven waarde in Dublonen. Hierna wordt de geleegde schatkist gesloten op de bijbehorende stad gelegd. Zo kun je zien welke steden al geplunderd zijn en waar niets meer valt te halen.

Belangrijk: Je mag een geroofde schatkist niet overboord gooien of terugbrengen naar een stad.

### De volgende ronden:

Nadat alle 6 schepen hebben gevaren, is de speelronde voorbij. Aan het begin van een nieuwe speelronde worden 2 nieuwe schatkisten (1 willekeurig stapeltje uit de voorraad gepakt), opengedraaid en op de bijbehorende stad gelegd. Na vijf speelronden zijn alle schatkisten in het spel. Iedere speler neemt de rumkaarten weer ter hand en de nieuwe speelronde begint. De piratenschepen blijven staan in de zeegebieden waar ze zijn achtergelaten. Het bieden op de bemanningen kan weer beginnen.

## Einde en winnaar van het spel

Het spel eindigt als een van de spelers minstens het volgende bedrag bij elkaar gestolen heeft:

62.000 Dublonen (bij 2 spelers), 41.000 Dublonen (bij 3 spelers)  
31.000 Dublonen (bij 4 spelers)

Als een speler het vereiste bedrag bij elkaar heeft, wordt nog wel de lopende speelronde afgespeeld. Wie na deze speelronde het meeste geld heeft, is de winnaar. **Veel speelplezier!**