

Selecta Spelinfo

Speltype: Avonturenspel

Aantal spelers: 2 - 4

Leeftijd: vanaf 7 jaar

Speelduur: ca. 60 minuten

Ontwerp: M. Kindred & M. Goldsmith

Taktiek ○ ○ ○ ● ○ Geluk

Er doet een bericht de ronde: Het geheimzinnige spookschip zou weer opgedoken zijn in de legendarische Smokke-laarsbocht. Hardnekkig houden de geruchten aan, dat aan boord een grote goudschat verborgen zou zijn - een rijke buit voor piraten. Zij enteren het schip en doorzoeken alle hoeken en gaten. Iedereen wil zoveel mogelijk goudstukken in zijn schuilplaats meenemen. Dat de geest van de angst-aanjagende Kapitein Blauwbaard de schat bewaakt, nemen de waaghalzen van piraten op de koop toe!

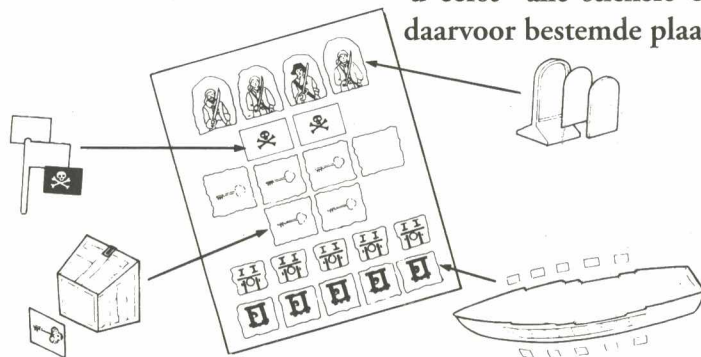
- 1 Spookschip:
 - 3 rompstukken
 - 2 masten compleet
 - 4 kanonnen
 - 1 stuurrad
 - 1 loopplank
 - 1 vlag
 - 3 dekstukken
 - 4 gescheurde zeilen

- 1 Speelbord
- 4 Speelfiguren
- 1 Geest van Kapitein Blauwbaard
- 6 Schatkisten met deksels
- 2 Dobbelstenen
- 18 Kaartjes:
 - 4 sabels
 - 2 pistolen
 - 5 goudschatten (met een waarde tussen 1 en 5)
 - 1 fles
 - 1 papegaaï
 - 5 sleutels
- 1 Vel met stickers:
 - 2 x 4 piraten
 - 2 piratenvlaggen
 - 6 sleutels
 - 5 geopende luiken (met kanonnen)
 - 5 gesloten luiken

Doel van het spel

Wie als eerste piraat een schat ter waarde van minstens 5 punten in zijn schuilplaats heeft, wint het spel.

Het in elkaar zetten van het Spookschip



- ◆ steeds één van de 6 sleutelstickers op de onderkant van de schatkisten (één kist krijgt een onbedrukte sticker)
- ◆ de beide piratenvlaggen op de beide zijden van de plastic vlag plakken
- ◆ de 10 luiken (met en zonder kanonnen) in willekeurige verdeling op de daarvoor bestemde vakken plakken (op iedere rompzijde vijf)

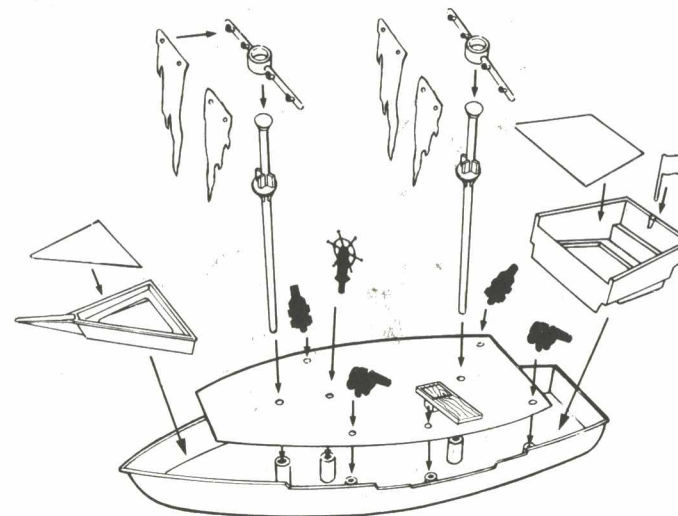
Tenslotte moeten steeds twee gelijkgekleurde piratenstickers op de voor- en achterkant van een speelfiguur geplakt worden.

2) Vóór ieder spel zet u het schip in elkaar:

- ◆ Eerst worden de drie kunststof rompstukken in elkaar gezet.
- ◆ Dan legt u daar de drie kartonnen dekstukken in.
- ◆ Nu kunt u de masten en de vlag in de daarvoor bestemde

gaten steken en de plank, de kanonnen en het stuurrad bevestigen.

- ◆ Tot slot monteert u de masten en u hangt de zeilen op.



- ◆ Zet het complete Spookschip op de markering op het speelbord.
- ◆ Leg de kaartjes met de goudschatten en de fles in de schatkisten, één kaartje in iedere kist. Dan worden de kisten met de deksels afgesloten, goed geschud en aan boord van het schip over de ruimen verdeeld, één kist per ruim. Behalve in de hut van de kapitein, (met het stuurrad) daar komt geen schatkist in!
- ◆ De geest van Kapitein Blauwbaard wordt in de hut van de kapitein neergezet. Overigens: Als u hem lang genoeg onder een lamp houdt, dan licht hij op in het donker!

Spelvoorbereiding

◆ Iedere speler ontvangt als uitrusting voor zijn piraat een kaartje met een sabel erop, dat hij **omgekeerd** voor zich op tafel legt. Met minder dan vier spelers komen de overige sabels, omgekeerd, in de grote grot voor de boeg van het Spookschip te liggen.

◆ Alle overige kaartjes (sleutels, papegaai en pistolen) worden geschud en **omgekeerd** op een stapel gelegd naast Kapitein Blauwbaard in zijn hut.

◆ Iedere speler kiest een piraat en zet deze in de gelijkgekleurde schuilplaats op het speelbord.

◆ Nu hoeft u alleen nog met de dobbelstenen te gooien om te zien wie mag beginnen (degene met het hoogste aantal ogen begint). De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

Overzicht

In iedere ronde gooit u met de dobbelstenen, om te zien hoever u uw piraat vooruit mag zetten. U moet aan boord van het schip klimmen en in de ruimtes de schatkisten openen, om de schat buit te maken. Maar u heeft voor elke schatkist wel de passende sleutel nodig. Welke dat is, daar komt u achter als u onder de schatkist kijkt. De sleutels liggen in de hut van de kapitein. Daar bevinden zich ook de pistolen en de papegaai: beide leveren u voordeel op.

Altijd als men met een dobbelsteen 6 gooit, beweegt de geest van Kapitein Blauwbaard zich. Hij kan piraten overboord jagen of de kanonnen afvuren.

Ook tussen de piraten onderling kan het tot een duel komen, als iemand probeert een ander zijn buit af te nemen.

1. Beweging

Degene die aan de beurt is, gooit **met beide dobbelstenen** en zet zijn piraat zoveel velden verder, in willekeurige richting, als de dobbelstenen aangeven. Onderweg mag u van richting veranderen, zo vaak als u wilt, maar u mag in één beurt niet twee keer op eenzelfde veld komen.



Het aantal ogen dat de dobbelstenen aangeven, moet volledig gebruikt worden. De overige ogen vervallen alleen, als men een ruim, de hut van de kapitein of de eigen schuilplaats in wil gaan of een andere speler tot een duel uitdaagt. U mag alleen over **vrije velden** zetten; u kunt **niet** over andere piraten of de geest van Kapitein Blauwbaard zetten. Op ieder veld mag maar één figuur staan. Is de weg geblokkeerd, dan moet u achter de hindernis blijven staan of een andere route nemen.

Een piraat mag nooit een vreemde schuilplaats ingaan.

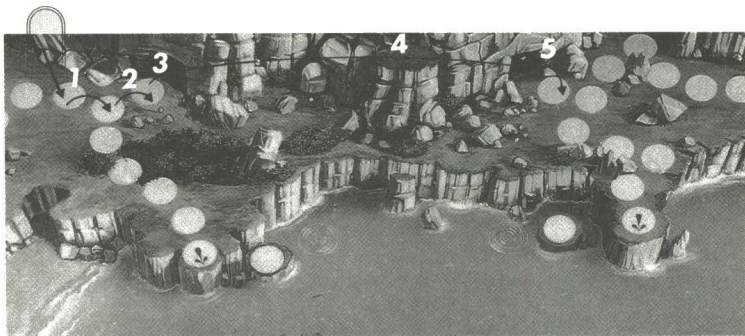
Kan een piraat zich niet bewegen, omdat

◆ hij in een ruim staat en het veld voor de deur door de geest van Kapitein Blauwbaard of door een andere piraat bezet wordt gehouden;

- ◆ hij zich in een schuilplaats bevindt en op het veld daarvoor een andere piraat staat;
 - ◆ hij aan beide kanten van de weg door andere piraten wordt tegengehouden;
- dan moet hij een ronde blijven staan. Toch moet hij gooien, om eventueel de geest van Kapitein Blauwbaard (zie hoofdstuk "De geest van Kapitein Blauwbaard") te verzetten. Als de piraat in de volgende beurt nog geblokkeerd staat, dan mag hij bij wijze van uitzondering toch over een ander figuur heenzetten.

2. De Grotten

De Smokkelaarsbocht is voorzien van een grottensysteem, dat bereikt kan worden over de landweg via vier ingangen. Wie de grotten binnengaat via de ene ingang, kan deze weer verlaten door elke andere ingang. De zet van de ene ingang naar de andere kost maar 1 dobbelsteenpunt.



U komt de grotten door met het ogenummer „5” Als er kaartjes in de grote grot liggen (niet te betreden!) voor de boeg van het Spookschip, dan mag u bij het verlaten van een willekeurige grot, daar een omgekeerd kaartje uit mee-

nemen. U bekijkt het en legt het daarna ook omgekeerd voor u neer bij uw andere kaartjes op tafel. Bij ieder bezoek aan de grotten mag u steeds maar één kaartje meenemen. Voor ieder ander kaartje, dat u meenemen wilt, moet u eerst de grot weer verlaten.

Speeltip: De kaartjes die u voor u op tafel heeft liggen, moet u steeds goed schudden, zodat de andere spelers niet weten, waar uw goudschaten, sleutels, wapens of de papegaai liggen, als zij u een kaartje af willen nemen.

3. Het Spookschip

U kunt alleen aan en van boord van het Spookschip gaan via de velden met een zwarte pijl. De weg van een veld met een pijl aan land naar een veld met een pijl aan boord, kost u 1 dobbelsteenpunt.



U kunt niet over een kanon heenspringen, het veld met de plank geldt als een normaal veld.

De hoger gelegen dekken aan boord kunt u alleen bereiken via de aangegeven trappen op het dek en de touwladders op de romp. Een trap of touwladder telt niet als veld en kost u daarom ook geen dobbelsteenpunten.



Beweging van een piraat over de trappen met een „3”

U kunt de ruimen en de hut van de kapitein alleen door de open deuren betreden. Ook dit kost u een dobbelsteenpunt. Om de ruimen binnen te gaan, moet u precies het benodigde aantal dobbelsteenogen gooien. U kunt echter niet in dezelfde beurt een ruim ook weer verlaten, zelfs niet als u nog dobbelsteenogen over heeft.

Een ruim (ook de hut van de kapitein), waarin zich reeds de geest of een andere piraat bevindt, kunt u niet binnengaan.



4. De Geest van Kapitein Blauwbaard

Iedere keer als er met een van de twee dobbelstenen een 6 wordt gegooid, moet de geest van Kapitein Blauwbaard verzet worden in plaats van de eigen piraat. Hij wordt net zo verzet als de piraten, maar mag het schip nooit verlaten

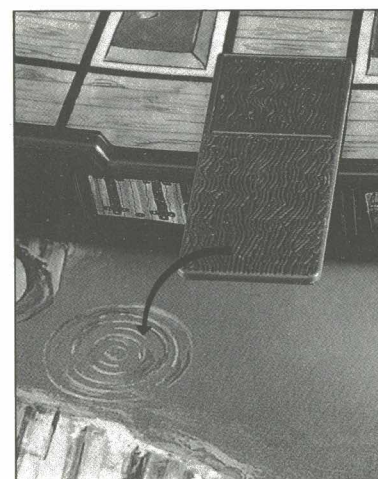
maar hij kan wel over piraten heenspringen. Eigenlijk loopt hij „door” de piraten heen, want zoals iedereen weet,

kunnen geesten dat.

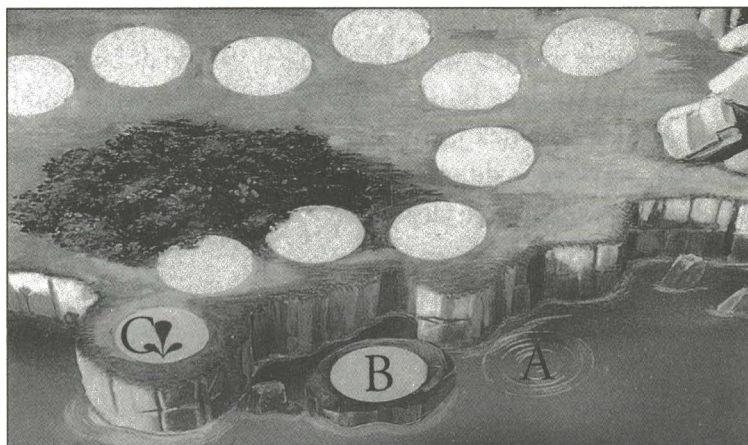
De geest hoeft niet het volle aantal ogen van de dobbelsteen verplaatst te worden. Hij kan ten alle tijde een bezet ruim binnengaan of aan dek naast een andere piraat blijven staan, om hem vervolgens de stuipen op het lijf te jagen. Hij kan ook achter een kanon plaatsnemen om dit af te vuren.

4.1 De stuipen op het lijf jagen?

Iedere keer, als de geest van Kapitein Blauwbaard op een veld naast een andere piraat blijft staan of bijvoorbeeld in de hut van de kapitein verschijnt, waar zich reeds een piraat bevindt, dan schrikt deze piraat zo erg, dat hij uit angst overboord gaat. De speler, die aan de beurt is, laat de geschrokken piraat direkt via de plank in het water vallen en zet hem op één van de vier maalstroomvelden neer (A).



Als de in het water gevallen piraat weer aan de beurt is en zich van de schrik hersteld heeft, dan gooit hij niet, maar laat zijn piraat aan land gaan (B). De speler zet hem dan op een rotsveld, dat direkt naast de maalstroom ligt. In de volgende ronde kan hij via een naburig veld met een pijl weer verder zetten (C).



Verzetten van een in het water gevallen piraat

Bij de val in het water, verliest de speler, aan wie de betreffende piraat behoort, één van de voor hem liggende kaartjes. De speler die de geest heeft verzet, neemt een omgekeerd kaartje af van de doorweekte piraat. Dit kaartje wordt ook omgekeerd in de grot gelegd en geschud met de daar liggende kaartjes.

Een piraat, die tijdens zijn beurt, naast de geest van Kapitein Blauwbaard blijft staan, ondergaat het zelfde lot. Alleen in dit geval beslist de speler, die als volgende aan de beurt is, op welk rotsveld de uit het water opduikende piraat komt te staan en welk kaartje in de grot wordt gelegd.

Kapitein Blauwbaard kan tijdens een beurt gelijktijdig meerdere piraten de stuipen op het lijf jagen.



4.2 De kanonnen afvuren

De kanonnen van het Spookschip zijn op de oever gericht. Ieder kanon beslaat precies het voor hem liggende kwartdeel van het speelbord en bereikt daarin alle velden.



Als de geest van Kapitein Blauwbaard direkt achter een kanon blijft staan, dan betekent dat, dat hij deze afvuurt. Iedere piraat, die zich op dat moment in hetzelfde kwartdeel van het speelbord op een veld aan land staat, moet dekking zoeken: De speelfiguur wordt omgegooid. Als de speler van de omgegooidde piraat weer aan de beurt is, zet hij zijn piraat weer recht overeind. Pas in de volgende ronde mag hij weer normaal verder zetten.

De geest vuurt de kanonnen maar eenmaal per beurt af. Pas als hij tussendoor een andere zet heeft gedaan, mag hij naar hetzelfde kanon teruggaan en deze opnieuw afvuren.

5. De Hut van de Kapitein

Degene die de hut van de kapitein binnengaat, neemt het bovenste kaartje van de stapel en bekijkt het. Is het een sleutel of een pistool, dan legt hij het omgekeerd voor zich neer, zonder het aan de andere spelers te laten zien.

- ◆ Met de bijbehorende sleutel kan men de schatkisten in de ruimen openen (zie hoofdstuk „De Schatkisten”).
- ◆ De pistolen helpen u in een duel (zie hoofdstuk „Het Duel”).
- ◆ Is op een kaartje de papegaai te zien, lees dan verder in het hoofdstuk „De Papegaai” om te zien wat er dan gebeuren kan.

In de volgende beurt moet u de hut van de kapitein weer verlaten.



6. De Schatkisten

Ieder keer, als uw piraat een ruim met een schat betreedt, kunt u op de

onderkant van de kist (niet in de kist!) kijken, om erachter te komen, met welke sleutel deze geopend kan worden. De kist zonder sleutelafbeelding mag direkt geopend worden. De gebroken sleutel heeft geen waarde en kan geen kist openen. Voor de andere schatkisten heeft u het bijpassende sleutelkaartje nodig.



Voorbeeld: Een sleutel met 2 „tanden” aan het uiteinde kan alleen een kist openen, die op de onderzijde eenzelfde sleutel afgebeeld heeft staan.

Heeft u de passende sleutel voor u liggen, als uw piraat in een ruim met de bijbehorende kist staat, dan toont u de andere spelers het sleutelkaartje én de onderkant van de schatkist. Daarna opent u de kist, neemt het kaartje uit de kist en legt het met het sleutelkaartje omgekeerd voor u neer. U sluit nu de kist weer en zet deze op zijn plaats terug.

Lag er een **goudschat** in de kist, dan heeft u geluk, maar laat dat niet aan de andere spelers merken, anders zullen ze proberen u de schat weer af te nemen. Maar als u pech heeft, dan heeft u een waardeloze fles ontdekt. Toch legt u ook dat kaartje voor u neer om te bluffen tegenover de andere spelers.



Als u voor minstens 5 punten aan schatkaartjes voor u heeft liggen, dan kunt u op weg gaan naar uw schuilplaats.

Belangrijk: Schatkaartjes mogen tijdens het verloop van het spel niet afzonderlijk naar de schuilplaats worden gebracht, om ze voor de anderen in veiligheid te brengen!



7. De Papegaai

Eén kaartje in de hut van de kapitein toont de papegaai. Degene die deze krijgt kan direkt:

- ◆ òf een willekeurig kaartje bij een andere speler weghalen en bij zijn eigen kaartjes leggen
- ◆ òf het bovenste kaartje uit de hut van de kapitein nemen (ookal staat de geest daar)
- ◆ òf onder een willekeurige kist kijken, om er achter te komen, met welke sleutel deze geopend kan worden.

Aansluitend legt u het kaartje met de papegaai omgekeerd voor u neer.

De papegaai blijft alleen bij een speler, zolang deze zich op het Spookschip bevindt. Zodra hij het schip verlaat, vliegt de papegaai terug naar de hut van de kapitein: Deze wordt dan weer omgekeerd op de stapel gelegd.

Dit geldt ook als de geest van Kapitein Blauwbaard de piraat overboord gooit (denk dan wel aan het kaartje dat de speler dan bij de val in het water ook nog eens verliest).

Wie op bedrog betrapt wordt, omdat hij de papegaai niet teruggelegd heeft, moet een ronde overslaan, zodra de andere spelers het merken.

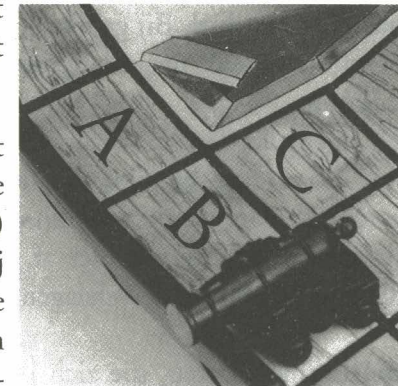
Wie de papegaai van een andere speler wint in een duel, mag ook **direkt** een van de drie akties uitvoeren.

8. Het Duel

Wie **direkt naast** een vreemde piraat blijft staan, kan deze tot een duel uitdagen. Daarvoor hoeft hij niet het volledige aantal dobbelsteenogen te zetten (de overige ogen vervallen). Als winnaar van een duel mag u een andere speler een kaartje afnemen.

Piraat C mag alleen met piraat B vechten, dus niet met A!

Beide spelers moeten eerst beslissen, met welke wapens (sabels of pistolen) zij elkaar bestrijden. Zij hoeven geen wapen in te zetten als ze dat niet willen of niet kunnen. Het bijbehorende kaartje moet omgekeerd worden. Ieder mag maar één wapen inzetten, ook al bezit men er meer. Het wapen geeft aan, hoe vaak men met een dobbelsteen mag gooien:





1. zonder wapen - één keer
2. met een sabel - tot twee keer toe
3. met een pistool - tot drie keer toe

De aanvaller gooit eerst. Als hij een pistool of een sabel heeft ingezet, kan hij na zijn worp overwegen, of het gegooide aantal ogen voldoende is, of dat hij wil proberen met een volgende worp een beter resultaat te krijgen. Daarbij kan hij natuurlijk ook pech hebben, want **alleen het laatst gegooide aantal ogen geldt!** De losse worpen worden dus **niet** bij elkaar opgeteld.

Na de aanvaller gooit de verdedigende speler volgens dezelfde regels. Wie het hoogste aantal ogen gooit, is winnaar van het duel. Bij gelijke eindstand, wordt het duel, met dezelfde wapens, net zolang herhaald, totdat er een winnaar uitkomt.

De opgelegde wapenkaartjes, worden weer omgedraaid en met de andere kaartjes, die ieder voor zich heeft liggen, geschud. Dan neemt de winnaar van het duel een willekeurig kaartje van de verliezer af. Bovendien kan hij besluiten dat zijn piraat met de verslagen piraat van plaats wisselt.

Belangrijk: Piraten, die zich in een ruim bevinden, de hut van de kapitein, een grot of in een schuilplaats, kunnen niet tot een duel worden uitgedaagd. Wie zijn beurt naast een andere piraat begint, mag niet direkt gaan vechten; hij moet eerst gooien en minstens een veld verder zetten.

De speler, die schatkaartjes met een waarde van minstens 5 goudzakken in zijn schuilplaats heeft gebracht, wint het spel.

Einde van het spel

Doel van het spel

Als eerste piraat met een schat ter waarde van 5 punten uw eigen schuilplaats bereiken.

Spelvoorbereiding

- ◆ Het spookschip in elkaar zetten en op het speelbord plaatsen.
- ◆ Schatkisten met schatkaartjes en fles vullen, afsluiten en in een ruim plaatsen.
- ◆ Geest in de hut van de kapitein zetten.
- ◆ Aan iedere speler een sabel uitreiken, de overige sabels in de grote grot leggen.
- ◆ Kaartjes met sleutels, pistolen en papegaai schudden en omgekeerd op een stapel in de hut van de kapitein leggen.
- ◆ Piraten in de schuilplaatsen zetten.

Spelverloop

Diegene die aan de beurt is, gooit met de beide dobbelstenen en zet zijn piraat overeenkomstig verder;

- ◆ alleen over vrije velden
- ◆ nooit twee maal over eenzelfde veld

Op ieder veld mag maar één speelfiguur staan. Het aantal dobbelsteenogen moet volledig gezet worden, behalve bij het betreden van een ruim, de hut van de kapitein, de eigen schuilplaats of om een andere speler uit te dagen tot een duel.

De Grotten

Van de ene ingang naar de andere zetten kost u één dobbelsteenpunt. Daarbij mag een omgekeerd kaartje uit de grote grot worden meegenomen.

Het Spookschip

- ◆ Kan alleen via de velden met een pijl betreden worden.
- ◆ De trappen en touwladders kosten u geen dobbelsteenpunten.
- ◆ Ruimen waarin een geest of een piraat staat mogen niet betreden worden.

De geest van Kapitein Blauwbaard,

beweegt zich altijd, als met een dobbelsteen 6 gegooid wordt. Hij hoeft niet het volle aantal dobbelsteenogen te zetten en kan over andere figuren heenspringen.

- ◆ Blijft hij naast een piraat staan, dan jaagt hij deze schrik aan; de piraat gaat overboord en duikt op een willekeurig maalstroomveld weer op. Hierbij verliest hij een kaartje, dat in de grote grot wordt gelegd. In de volgende ronde klimt deze piraat, zonder te gooien, op de rotsen naast hem uit het water. In de ronde daarna kan hij vanuit het veld met de pijl ernaast weer gewoon verder zetten.

- ◆ Blijft de geest achter een kanon staan, dan vuurt hij deze in het bijbehorende kwartdeel van het speelbord af. Staat

daarin een piraat aan land, dan zoekt deze dekking (wordt omgegooid). Is deze speler weer aan de beurt, dan kan hij zijn piraat weer rechtop zetten en in de volgende ronde weer verder spelen.

De Schatkisten

kunnen alleen met een passende sleutel geopend worden. Bij het betreden van een ruim mag men onder een kist kijken, om er achter te komen, welke sleutel past. De kist zonder sleutel kan direkt geopend worden. Voor de andere kisten moeten de sleutels uit de hut van de kapitein gehaald worden. Het kaartje (goud of fles) uit de kist legt de speler voor zich neer.

De Papegaai,

wie deze krijgt, mag meteen:

- ◆ of een kaartje van een andere speler afnemen
- ◆ of het bovenste kaartje van de stapel uit de hut van de kapitein nemen
- ◆ of onder een kist kijken.

Wie van boord gaat, verliest de papegaai en legt deze weer terug in de hut van de kapitein.

Duels

vinden plaats, als een speler naast een andere speler blijft staan. Ieder kiest zijn eigen wapen. Zonder wapen mag men maar eenmaal, met een sabel tot twee maal toe en met een pistool tot drie maal toe gooien (met een dobbelsteen). Alleen de laatste worp geldt. Het hoogste aantal wint. Bij een gelijke stand wordt het duel herhaald. De winnaar ontvangt een kaartje van de verliezer, zijn piraat mag hij van plaats laten wisselen met de piraat van de verliezer.

Einde van het spel

Wie een schat ter waarde van 5 punten verzameld heeft en daarmee zijn schuilplaats bereikt, wint!