

AANTAL SPELERS 2—5
LEEFTIJD 10+
SPEELDUUR 60 MIN.

SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Elke beurt gooi je de dobbelstenen en kies je één van de figuren (de officier of de piraat) om die met de klok mee te verplaatsen rond het eiland. Beiden verzamelen kracht en rijkdom totdat één van hen er klaar voor is het hol van de Pirate King binnen te gaan. Eenmaal daar aangekomen kun je het gestolen schip van de Koninklijke Marine terugkopen of je kunt het, met geweld, terugveroveren. Als jouw officier of piraat de eerste is die het gestolen schip terugbrengt, win je het spel.

De beruchte Pirate King heeft de trots van de Marine het schip de H.M.S. Sea Hammer gestolen. Woedend heeft de Koningin een grote beloning uitgeloofd aan degene die erin slaagt het schip terug te brengen. Als één van de adviseurs van de koningin heb je ervoor gekozen een officier van de Koninklijke Marine jacht te laten maken op de Pirate King. Zeker, soms heb je een dief nodig om een dief te vangen, dus heb je ook een snode piraat gerekruteerd uit de kerkers van de koningin.

Zij bereiden zich nu voor om de gevreesde schuilplaats van de Pirate King binnen te gaan. Zal één van hen de eerste zijn die de Sea Hammer terugbrengt? Of zal één van je rivalen er met de beloning van de koningin vandoor gaan?

SPELMATERIAAL

1 Spelbord
2 Dobbelstenen (genummerd blanco tot en met 5)
5 Officieren (in 5 kleuren)
5 Piraten (in 5 kleuren)
16 Vijandkaarten (Enemy)
36 Bemanningkaarten (Crew)
20 Voorwerpkaarten (Item)
33 Fortuinkaarten (Fortune)
5 Spelerskaarten (in 5 kleuren)
80 Goudstukken (50 met een waarde van één, 20 van vijf, 10 van tien)

VOORBEREIDING

- Leg het spelbord op tafel.
- Leg een goudstuk (van waarde 1) op elk van de 4 schatkistvelden. Leg de rest van de goudstukken op een stapel naast het bord; dit is de bank.
- ~~—~~ ~~Schud~~ Schudt de stapel vijandkaarten en leg ze in een dichte stapel naast het bord. Doe hetzelfde met de stapel voorwerpkaarten en de fortuinkaarten.
- Tel het aantal spelers. Verwijder alle bemanningkaarten uit het spel die een getal op de achterkant hebben dat groter is dan het aantal spelers. (Als je bijvoorbeeld met z'n vieren speelt, verwijder je alle kaarten met een 5 op de achterkant. Speel je met z'n drieën dan verwijder je alle kaarten met een 4 of een 5)

- Leg de overgebleven bemanningkaarten op tafel in open stapels. Er is één stapel nodig voor elk soort bemanningkaart; in totaal zullen er 10 stapels zijn.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende spelerskaart, piraatfiguur en officiersfiguur.
- Elke speler neemt 10 goud en legt de goudstukken op zijn of haar spelerskaart.
- Zet alle piraatfiguren van de spelers op het piratenschipveld en zet alle officieren op het marineschipveld.
- Bepaal wie er mag beginnen.

SPELVERLOOP

Beginnend met de startspeler wordt er met de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, voer je

de volgende acties uit in de aangegeven volgorde.

1. Gooi de dobbelstenen en verplaats één van je figuren (zie Verplaatsing).
2. Voer de gebeurtenis uit op het veld waar je op landt (zie Veldgebeurtenis).
3. Als een figuur van een andere speler op hetzelfde veld staat, gaat jouw officier of piraat een gevecht aan. (zie Zie Gevecht).
4. Geef de dobbelstenen door aan de speler links van je.

VERPLAATSING

Gooi beide dobbelstenen. Tenzij je dubbel of dubbel blanco gooit, kies je je officier of je piraat en verplaats je hem zoveel velden als het aantal ogen dat je hebt gegooid. Je figuren bewegen met de klok mee over het bord. Als je met één dobbelsteen blanco gooit, telt dit als een 0. Nadat je de figuur hebt verplaatst, vindt de gebeurtenis plaats van het veld waar je op geland bent.

Dubbel gooien: Als je dubbel gegooid hebt (behalve dubbel blanco) moet je je officier en je piraat het totaal aantal gegooide ogen verplaatsen. Als je beide hebt verplaatst kies je welke van de twee het eerste de veldgebeurtenis uitvoert. Als je hebt gekozen wikkel je die gebeurtenis volledig af, inclusief het trekken van fortuinkaarten en het uitvoeren van acties als dat nodig is. Daarna vindt de veldgebeurtenis van de andere figuur plaats.

Dubbel blanco: Als je dubbel blanco gooit, pak je je officier of je piraat op en zet je hem op een onbezet veld naar keuze aan de rand van het bord op het Buitenpad. (Je mag bij dubbel blanco je figuren van het Vulkaanpad of van de Meer van Vuur weghalen, maar je mag ze niet op één van deze locaties neerzetten; je mag je figuur ook niet verplaatsen naar het de schuilplaats van de Pirate King)

Paden: De velden aan de buitenrand van het bord liggen op het Buitenpad. De velden in het midden van het bord liggen op het Vulkaanpad.

Vulkaanpad

De enige ingang tot het Vulkaanpad is door de Grot die ligt ingeklemd tussen het Dok en Fort Rock. Wanneer je in de Grot ~~terecht komt~~ terecht komt, kun je besluiten om het Vulkaanpad op de gaan, maar je kunt ook besluiten op de normale weg verder te gaan: kloksgewijs rond het bord.

Voorbeeld: Als jouw piraat op het Kasteel staat en je gooit een 3, zou je Vulkaanpad kunnen kiezen en doorgaan naar het Idool. Je zou ook door kunnen gaan op het Buitenpad naar het Dok.

De uitgang van het Vulkaanpad ligt aan de overzijde van het bord. Als je het Vulkaanpad verlaat, beweeg je je figuur verder op de normale manier, met de klok mee, rond het bord.

Dievenhol

Het Dievenhol heeft twee uitgangen. Als je je figuur het Dievenhol verlaat, heb je twee keuzes: doorgaan op het Vulkaanpad of het binnengaan van het Meer van Vuur.

Meer van Vuur

Zodra je het Meer van Vuur binnenstapt, stopt je verplaatsing ongeacht wat je gegooid hebt. Je kunt het Meer van Vuur verlaten door de volgende beurt verder te gaan naar de schuilplaats van de Pirate King, door dubbel blanco te gooien of door een Local Guide kaart te spelen.

Als je dubbel gooit (niet dubbel blanco) wanneer één van je figuren zich in de Meer van Vuur bevindt, verplaats je de figuur naar de schuilplaats van Pirate King (en je verplaatst je andere figuur op de normale manier). Als allebei je figuren zich in het Meer van Vuur bevinden wanneer je dubbel gooit, verplaats je ze allebei naar de schuilplaats van de Pirate King.

Schepen

Het is niet toegestaan je figuren op het marineschip of het piratenschip te zetten, tenzij een speleffect je daarvoor de opdracht geeft. Als jouw officier of piraat wordt opgedragen terug te keren naar zijn schip, dan zet je de figuur op zijn eigen schip: de officier gaat terug naar het

marineschip, de piraat gaat terug naar het piratenschip.

Elk schip beslaat slechts één veld en is verbonden met het bijbehorende Dok. Je komt nooit figuren van andere spelers tegen wanneer je teruggestuurd wordt naar je schip.

VELDGEBEURTENIS

De meeste velden vertellen je wat je moet doen als je er terechtkomt. Wanneer er een veldgebeurtenis plaatsvindt, volg je de gegeven instructies op. Voor sommige velden gelden extra regels die hieronder worden uitgelegd.

Grot

Draai de bovenste kaart van de vijandstapel om en ga de strijd aan met de afgebeelde vijand (zie Gevecht).

Handelspost

Hier gelden de veilingregels: draai de bovenste kaart van de stapel voorwerpkaarten om. De speler aan je linkerhand start met bieden van een hoeveelheid goudstukken die hij of zij in bezit heeft. De speler biedt minstens 1 goud maar mag ook passen. Met de klok mee krijgen alle spelers één kans om hoger te bieden of te passen. Zelf doe je het laatste bod. Wie het meest heeft geboden, koopt het voorwerp van de bank voor het geboden bedrag.

Voor de Veilingkaart gelden dezelfde regels.

Vestingen

Op het spelbord liggen vijf vestingen: Clearwater, Rum Reef, Mercenary Camp, Smugglers' Cove, and Fort Rock. Wanneer jouw figuur op een vestingveld landt, vindt er een veldgebeurtenis plaats. De gebeurtenis in een vesting werkt voor alle vestingvelden hetzelfde.

Veldgebeurtenis in een vesting:

- Kies, als er nog kaarten beschikbaar zijn, een kaart uit de bemanningkaarten van de vesting waar je bent. Deze kaart is gratis.
- Kijk of er andere spelers zijn die bemanningkaarten hebben van dezelfde vesting. Als dat zo is, en de kaart heeft één of meer goudsymbolen dan betaal je aan de eigenaar van die kaart dat bedrag in goud.

Voorbeeld: Jouw figuur landt op Clearwater. Willem heeft een Clearwater Bemanningkaart met een goudsymbool en Sacha heeft twee Clearwater Bemanningkaarten met goudsymbolen. Je betaalt 1 goud aan Willem en 2 goud aan Sacha..

Schatkist

Wanneer je landt op een schatkist waar geen goud meer op ligt, vul je toch de andere schatkisten aan.

Brug der Tranen

De veldgebeurtenis heeft hier geen enkel effect als je de speler bent met de meeste bemanningkaarten of het meeste goud. Als geen van de spelers meer dan 2 goud heeft, neem je al het goud van de speler met het meeste goud.

Lava Gangen

Wanneer je met 1 dobbelsteen gooit om op de Lava Gangen te landen, beweegt je figuur niet als je blanco gooit.

Dievenhol

Wanneer je hiernaartoe teruggestuurd wordt vanuit het Meer van Vuur of de schuilplaats van de Pirate King, gooi je met de dobbelsteen om te bepalen hoeveel goud je moet betalen, voordat je een gevecht aangaat met de hier aanwezige figuren van andere spelers.

Schuilplaats van de Pirate King

Voor meer uitleg over het gevecht in dit voorbeeld, zie Gevecht.

Voorbeeld: Je landt hier met je piraat. Hij heeft een kracht van 12, en je hebt 5 goud. Je gooit een 3

met de dobbelsteen. Er zijn in totaal 4 spelers in het spel, dus je kijkt in de tabel bij eindresultaat 7 om te zien hoeveel goud de Pirate King eist voor de teruggave van de Sea Hammer. Hij vraagt een bedrag van 45 Goud, en dat kun je niet betalen.

Omdat je niet kunt betalen, moet je piraat een gevecht aangaan met de Pirate King. De speler aan je linkerhand gooit een 1 met de dobbelsteen. Wanneer je dat optelt bij de 10 Kracht van Pirate King, is dat een gevechtsresultaat van 11. Jij gooit zelf blanco, en dan wint de Pirate King automatisch! Jouw piraat wordt naar het Dievenhol gestuurd.

GEVECHT

Een gevecht vindt plaats wanneer je landt op:

- een Grot of Mistige Grot(hier vecht je met een vijand),
- het Meer van Vuur,
- de schuilplaats van de Pirate King, of
- een veld waar zich één of meer figuren van andere spelers bevinden.

Basisregels voor een gevecht

Wanneer je figuur een gevecht aangaat, gooi je met een dobbelsteen en tel je de kracht van je officier of je piraat op bij het aantal gegooide ogen. Je tegenstander doet hetzelfde. De speler met het hoogste totaal wint. Bij gelijke stand wint de aanvaller.

Als je in een gevecht blanco gooit, verlies je automatisch. Als beide spelers blanco gooien, wordt er opnieuw gegooid.

Kracht

Elke officier en piraat begint met een kracht van 0. Gedurende het spel verzamel je kaarten die de kracht van je officier of piraat vergroten.

Piraat Kracht symbool

Officier Kracht symbool

Telkens wanneer je de kracht van je piraat of officier moet weten, tel je de juiste symbolen op de voorwerp-, bemanning-, en fortuinkaarten die je verzameld hebt.

Voorbeeld: Je hebt 2 bemanningkaarten van Clearwater. Allebei hebben ze een officierssymbool. Je hebt ook een Cutlass voorwerpkaart met 2 officierssymbolen. De kracht van jouw officier is 4.

Vijanden

Om de kracht van een vijand te bepalen, tel je het aantal bemanningkaarten dat je hebt. Daarna kijk je in de tabel op de vijandkaart. De tabel vermeldt ook de beloning die je krijgt als je de vijand verslaat. De speler aan je linkerhand gooit voor de vijand. Bij gelijke stand win jij.

Figuren van andere spelers

Nadat je figuur de veldgebeurtenis heeft uitgevoerd, gaat hij een gevecht aan met officieren en piraten van andere spelers die zich op dat veld bevinden. Als er meerdere figuren op het veld aanwezig zijn, kies je in welke volgorde jouw figuur de strijd met hen aangaat. Het gevecht volgt de basisregels voor een gevecht, maar met een aantal extra regels.

Winstbonus: Als je figuur het gevecht tegen een figuur van een andere speler wint, mag je deze speler 2 goud afnemen. Als deze speler meer bemanningkaarten heeft dan jij, mag je ervoor kiezen deze speler een bemanningkaart (van je eigen keuze) af te nemen in plaats van het goud te nemen.

(Als je 2 goud neemt van iemand die minder dan 2 goud heeft, gaat die speler failliet; zie Faillissement.)

Keep the Peace, Lucky Blow, Quick Thinking: Deze 3 fortuinkaarten kunnen het gevecht beïnvloeden, als één van beide spelers ze heeft. Keep the Peace kan gespeeld worden voor je het gevecht begint; de andere 2 kunnen gespeeld worden nadat de dobbelstenen zijn gegooid (voordat je het resultaat van de worp toepast).

Wanneer één van beide spelers één van deze kaarten wil spelen, gebruik dan deze regel:

Voordat je gooit, kiest de aanvaller of hij een fortuinkaat wil spelen of dat hij past. Daarna kiest de tegenstander of hij een kaart wil spelen of passen. Wanneer beide spelers gepast hebben, mogen er geen fortuinkaarten meer gespeeld worden. Nadat je hebt gegooid, mogen beide spelers op dezelfde manier nog een keer bepalen of ze een kaart spelen.

FAILLISSEMENT

Je gaat failliet wanneer je meer geld schuldig bent aan een andere speler, de bank of de Treasure Trove dan je kunt betalen. Wanneer je failliet gaat, moet je voorwerpkaarten aan de bank verkopen tot je voldoende Goud hebt om te kunnen betalen wat je verschuldigd bent. Als je al je voorwerpkaarten hebt verkocht en je kunt nog steeds niet het volledige bedrag betalen, dan vergoedt de bank de rest van de kosten. Je figuur wordt dan teruggestuurd naar zijn schip. De voorwerpkaarten die je hebt verkocht worden terzijde gelegd.

Je kunt niet failliet gaan om voorwerpkaarten te kopen of om de Pirate King te betalen; je moet dan genoeg goud in handen hebben voor de aankoop.

KAARTEN

Als de stapel vijandkaarten, fortuinkaarten of voorwerpkaarten op is, schud je de terzijde gelegde kaarten om een nieuwe stapel te maken.

Vijandkaarten

Om de kracht van de vijand tegen wie je vecht te bepalen, tel je het aantal bemanningkaarten dat je hebt en kijkt in de tabel op de vijandkaart. De tabel vermeldt ook de beloning die je krijgt als je het gevecht wint.

Fortuinkaarten

Elke fortuinkaat vertelt je in *cursieve* tekst wanneer je de kaart kunt spelen. Daaronder wordt vermeld wat het resultaat is van het spelen van de kaart. Tenzij een kaart je vertelt deze onmiddellijk uit te spelen, houd je hem geheim in je hand.

Als je in 1 keer 2 fortuinkaarten trekt die allebei de opdracht geven deze onmiddellijk uit te spelen, kies je in welke volgorde je ze uitspeelt.

Voorwerpkaarten

Wanneer je een voorwerpkaart krijgt, leg je deze open voor je neer.

Elke voorwerpkaart die je een krachtbonus geeft is een “wapen.” Voor elke speler is er een limiet van totaal 4 wapens—2 piratenwapens en 2 officierswapens (elke figuur heeft immers maar 2 handen). Als je een wapen krijgt dat je niet kunt gebruiken, omdat je aan je limiet zit, moet je een wapen van de desbetreffende soort verkopen aan de bank tegen verkoopkosten. Voorwerpen die je verkoopt worden terzijde gelegd.

Er zijn slecht 2 andere momenten waarop je een voorwerp kunt verkopen: als je failliet gaat, of wanneer iemand een Bandit's Bargain kaart speelt en een wapen van je koopt.

Bemanningkaarten

Wanneer je een bemanningkaart krijgt, leg je deze open voor je neer. De bonus die je krijgt van deze kaart is afhankelijk van de symbolen die erop staan afgebeeld.

Elk Piraat Kracht symbool verhoogt de kracht van je piraat met 1.

Elk Officier Kracht symbool verhoogt de kracht van je officier met 1.

Elk Goud symbool helpt je meer rijkdom te vergaren.

Wanneer de officier of piraat van een speler landt op de schuilplaats van de Pirate King, en die speler betaalt het vereiste bedrag in goud aan de Pirate King of wint van hem in een gevecht, dan wint die speler het spel.

CREDITS

Designer: Mike Elliott

Development: Bill McQuillan

Editors: Del Laugel and Brian Campbell

Art Director: Peter Whitley

Cartographer: Todd Gamble

Graphic Design: Kate Irwin

Cover & Card Illustrator: William O'Connor

Production: Kay McKee and Teresa Newby

~~Playtesters~~ ~~Speltesters~~: Mons Johnson, Matt Place, Scott Larabee, Carrie Clayburn, Mike Donais, Brandon Bozzi, Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel, Jesse Decker, Alan Comer, Brian Campbell, Cal Moore, Brady Dommermuth, Jennifer Clarke Wilkes, Devin Low, Rob Heinsoo, Henry Stern, Brian Tinsman, Charlie Pirato, Robert Gutschera, Bill Slavicsek, and Bill Rose

Thanks to Peter Archer, Paul Bazakas, Tyler Bielman, Linda Cox, Martin Durham, Jeff Grubb, Brian Hart, Rachel Kirkman, Mary Kirchoff, Kim Lundstrom, and Laura Veasey.

Nederlandse vertaling: Sacha Husken_

In opdracht van PS-Games. www.ps-games.nl

VOOR VRAGEN:

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Email: custserv@hasbro.co.uk

avalonhill.com

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707. Sword & Skull, Wizards of the Coast, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill and its logo and the Hasbro logo are trademarks of Hasbro, Inc. © denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. Color of parts may vary from those pictured.

PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. DICE AND PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.

30096879000001 EN