



Piratoons

Regels

In de herberg de «4 Grote Zeeën», zetten verhalen van verbergen schatten, met de hulp van wat bier en rum, de zeelieden aan het dromen. Maar een van die verhalen wekt meer aandacht en ... spanning, dan de andere! Het is de legende van de Pelikaantand die roem en rijkdom belooft aan allen die aan het avontuur deelnemen, en het is een zeerever die het zegt! Huijsingen en piraten, vrouwen en mannen, allen zouden hun leven geven om op het brugdek te worden ingezet. Aan de vooravond van wat het grootste piratenavontuur zou moeten worden, is er geen tijd meer voor onderhandelen, maar wel voor snelle actie en al dan niet eerlijke plantrekkerij om zijn plaats aan boord te verdienen ... en liefst de beste dan nog wel!

Doel van het spel

Met koelbloedigheid en behendigheid stelt u het meest indrukwekkende en snelste schip samen en bouw het ultieme piratenschip.

Een spel van Olivier Grégoire
& Thibaut Quintens.

Geïllustreerd door Amandine Flahaut,
Antoine Petit, Olivier Bogarts
& Nina Clauzel.

www.piratoons.eu

act
in
games

Materiaal & voorbereiding

Materiaal

2 omkeerbare borden
met schatkistbodem (met rand) en schatkistdeksel.

48 uitrustingstegeles:
12 zeiltegeles



36 tegels onderverdeeld in 4 verschillende reeksen:
9 brugdektegeles 9 schietgattegeles



9 patrijspoottegeles

9 kwartierstegeles



24 scheepstegeles:
4 van 1 verdieping
6 van 2 verdiepingen
7 van 3 verdiepingen
7 van 4 verdiepingen



24 bemanningspionnen
van 4 verschillende kleuren



40 dubloenen
(dubbele dukaten)



32 score penningen
(bompenningen) die bommen
afbeelden waarvan 12 van +5
en 20 van +2/-2



1 zandloper van 15 seconden

2 spelershulpen

1 spelregel

4 boegtegeles en
4 achtersteventegeles





Vorbereiding en opstelling

1. Elke speler is een zeerover en kiest 6 bemanningspionnen van dezelfde kleur die hij voor zich in zijn reserve plaatst.
2. Elke zeerover verbindt de boeg- en achtersteventegel die overeenstemmen met zijn bemanning.
3. Elke zeerover krijgt 3 dubloenen. Elke speler kiest of hij zijn persoonlijke voorraad doubloons zichtbaar of verborgen houdt.
4. De resterende dubloenen worden aan de kant geschoven.

5. De scheepstegels worden geschud en met zichtbare zijde naar beneden in een pak opgestapeld naast de schatkist.
6. De uitrustingstegels worden geschud met zichtbare zijde naar beneden en in 6 pakken van 6 tegels opgestapeld naast de schatkist (per spelronde zal een stapel gebruikt worden).

7. De kist wordt geplaatst in het midden van de tafel.

De bommen worden opzij geschoven en worden op het eind van het spel gebruikt bij het optellen van de punten.

De laatste die aan boord van een schip gaat, begint het spel en wordt aangeduid als kapitein voor de eerste spelronde.



Spelverloop

Een spel wordt gespeeld in 8 rondes met 8 stapels uitrustingstegels.

Elke ronde bestaat uit 6 fasen:

1. De bevoorrading van de schatkist
2. Het plunderen van de schat
3. Betaling van de werklozen
4. Het delen van de buit
5. Het opbod
6. Assemblage van het schip en plaatsing van de tegels

Phase 1: Bevoorrading van de schatkist - door de kapitein

1. Plaats het bord met de schatkistbodem in het midden van de spelers



2. Plaats 6 uitrustingstegels (1 stapel) en 3 scheepstegels met zichtbare zijde naar beneden op de corresponderende plaatsen.



3. Sluit de schatkist door middel van het schatkistdeksel.

4. Draai de schatkist om. De tegels liggen nu met zichtbare zijde naar boven, maar blijven verborgen onder het schatkistdeksel.



U bent nu klaar voor de plundering van de schat !

Phase 2: Het plunderen van de schat

1. De kapitein keert de zandloper om, tilt het schatkistdeksel op en legt het ...waar hij maar kan !

Op zijn knieën bijvoorbeeld. Ja, ja, een schatkist openen is geen gemakkelijk klusje!

2. Zodra de schatkist open is, mogen alle spelers tegelijkertijd hun bemanningspionnen plaatsen op de uitrustings- of scheepstegels die ze in de schatkist zouden willen bemachtigen.

3. Vanaf het ogenblik dat de zandloper leeggelopen is, heeft om het even welke speler het recht

om « stop » te roepen waardoor hij de plunderingsfase onmiddellijk stopzet. Geen enkele pion mag dan nog in de schatkist ingezet worden. Zolang niemand « stop » roept, gaat de plundering door. De tijd van de zandloper is dus de minimale duur van de plunderingsfase. Zegt een speler « STOP! » voor dat de zandloper leeg is, dan mag hij tijdens deze beurt geen halt meer toeroepen aan de plundering. De andere spelers mogen verder de kist beroven en enkel één van hen mag dan « STOP! » roepen.

Gedragsregels uitgevaardigd door de J.T.P. (Internationale Code van de Piraterij)

■ Een pion die neergezet is, wordt beschouwd als gespeeld. Het is verboden om :

- hem terug in zijn reserve te plaatsen
- hem op een andere tegel te plaatsen
- hem te herpositioneren op een tegel als hij eraf gevallen is.

■ Een speler mag slechts één hand gebruiken om zijn bemanningspionnen te plaatsen *(de meesten onder jullie hebben toch een haak in de plaats van de andere hand) - Doe de rest van de bemanning geen pijn!*

■ De bemanningspionnen mogen op elkaar gestapeld worden.

■ Het neerzetten met de hand van meerdere bemanningspionnen op verschillende tegels is verboden *(de spelers mogen verschillende bemanningsleden tegelijk op 1 tegel plaatsen maar om een andere tegel te plunderen moeten ze bemanningsleden nemen uit hun voorraad).*

■ Het is verboden om zijn hand te laten hangen boven de schatkist, want dat belemmert het zicht van de andere piraten... *U beschikt toch over een minimum aan erecode, jandorie!*

■ Indien één of meer vijandige bemanningspionnen zich al op een tegel bevinden, kan een speler proberen er de meerderheid te behalen (of de gelijkheid af te dwingen) door het plaatsen van zijn eigen bemanningspionnen. Er kan meermaals een hoger bod gedaan worden.

■ Een onhandige of kwaadaardige zeerover, die een bemanningspion van een tegenstander van een tegel zou wegduwen/doen vallen wordt automatisch uitgesloten voor die spelronde en houdt onmiddellijk op met het inzetten van zijn bemanningspionnen in de plundering. Hij zal noch van het loon van de werkloze noch van het delen van de buit kunnen genieten. *Niemand heeft gezegd dat het gebrek aan tact bij de piraten grenzeloos mocht zijn!*

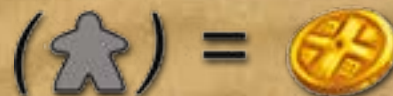
• De weggeduwde/gevallen vijandige bemanningspionnen worden terug op hun oorspronkelijke tegel geplaatst.

• Al de bemanningspionnen van de onhandige zeerover die zich al in de schatkist bevinden, worden genegeerd voor de fase «het delen van de buit» (zie stap 4). *De onhandige zeerover is zich bewust dat hij een verbanning riskeert en zwijgt als dedood zonder te mompelen of zelfs maar een wimper te bewegen. Hij dankt de andere piraten voor hun genade.*

• Een onhandige piraat die zijn eigen bemanningspionnen doet vallen, mag verder spelen, maar de gevallen bemanningspionnen blijven waar ze zijn en zullen worden genegeerd voor het delen van de buit.

Phase 3 : Het betalen van de werklozen

Elke piraat krijgt een dubloen per bemanningspion die hij niet kon of wilde inzetten in de plunderingsfase.



Nota 1: Een pion in de hand van een speler op het einde van plunderingsfase wordt beschouwd als in de reserve zijnde.

Nota 2: Zijn er geen Dubloenen genoeg om iedere speler tijdens de beginfase te betalen ? Iedere speler rondt zijn fortuin af en legt er de helft van in de reserve. Daarna wordt de opdeling gemaakt.

Phase 4 : Het delen van de buit

1. Elke besluiteloze bemanningspion die zich aan het einde van de plunderingsfase tussen twee tegels bevindt (in contact met 2 tegels) of in contact is met de kist telt niet mee. Hij wordt niet meegeteld in de afrekeningen voor het delen van de buit (en ook niet in het betalen van de werklozen).

2. Gelijke aantallen annuleren elkaar. Als een gelijk aantal bemanningspionnen van verschillende spelers zich op dezelfde tegel bevinden, annuleren deze elkaar ... ten voordele van elke andere speler die op deze tegel aanwezig is, zelfs met minder bemanningspionnen.

3. Elke speler ontvangt de tegels waarop hij aanwezig is in de strikte meerderheid is.

4. Alle tegels die niet geplunderd werden, worden op de bodem van de kist gelaten voor de fase van het opbod (zie fase 5).

Voorbeeld: ROOD wint 2 uitrustingstegels (zeiltegel en patrijspoorttegel).

GROEN wint een schietgattegel, een scheepstegel met 1 verdieping en 1 brugdektegel (dankzij een gelijk aantal blauw en rode pionnen).

BLAUW wint de kwartiertegel en de scheepstegel met 3 verdiepingen.

GEEL wint 1 patrijspoorttegel.

GEEL heeft 1 dubloen ontvangen voor de bemanningspionnen die hij niet heeft ingezet in de plundering.



Example: RED wins the tile thanks to the draw between YELLOW and GREEN.



Phase 5: Het opbod

☛ Plaats al de overboord gegooide tegels terug op de schatkistbodem (zie hieronder).

☛ Het is mogelijk dat er in de voorgaande spelronde geen enkele tegel overboord gegooid werd en dat er geen enkele in de schat overblijft na het delen van de buit. Negeer deze fase in dat geval.

☛ Er is maar één opbodronde tijdens welke de spelers kunnen proberen om één enkele tegel te recupereren in de kist.

☛ Het opbieden gebeurt op

Chinese wijze. Elke speler verbergt een aantal dubloenen in zijn hand. Alle spelers strekken hun arm uit boven de schatkist en openen hun hand tegelijkertijd zodat iedereen het aantal ingezette dubloenen van elke speler kan zien.

☛ Een speler die een lege hand opent kan geen enkele tegel winnen.

☛ Gelijke aantallen annuleren elkaar. Anders gezegd, de spelers die hetzelfde aantal dubloenen ingezet hebben als een of

meerdere tegenstanders recupereren geen tegel. In dit geval neemt elke speler zijn ingezette dubloen(en) terug.

☛ De speler die het meeste dubloenen ingezet heeft mag als eerste een tegel kiezen. Hij betaalt die met de ingezette dubloenen.

☛ Daarna is het de beurt aan de tweede speler die het meeste dubloenen ingezet heeft om tussen de overblijvende tegels te kiezen en met zijn inzet te betalen, en zo verder.

☛ Een speler die een opbod gedaan heeft, is verplicht een tegel te nemen en te betalen, zelfs als geen enkele tegel hem nog interessant lijkt.

☛ Als er geen enkele tegel overblijft, neemt de speler zijn dubloenen terug.

Tegel overboord!

De tegels die op de schatkistbodem zijn blijven liggen (die niet tijdens de plundering nog tijdens de bieding zijn genomen) worden overboord gegooid.

De scheepstegels zinken onmiddellijk en worden definitief uit het spel gehaald. Dus, één enkele bieding is mogelijk voor de «schip» tegels.

De uitrustingstegels drijven nu op de rand van de schatkist en zullen aan de schatkist toegevoegd worden aan het begin van de volgende opbodfase.

Phase 6 : Assemblage van het schip en plaatsing van de tegels

☞ Het plaatsen van een uitrustingstegels moet voldoen aan volgende regels :

- Een zeiltegel of brugdektegel op een mast.
- Een brugdektegel op een brugdekpositie.
- patrijspoorttegel op een patrijspoortpositie.
- Een schietgattegel op een schietgatpositie.
- Een kwartiertegel op een kwartierpositie.



☞ Op de mast van een scheepstegel van 1 verdieping, mogen 3 zeilen boven elkaar geplaatst worden. Op de mast van een scheepstegel van 2 verdiepingen, mogen 2 zeilen boven elkaar geplaatst worden. Op de mast van een scheepstegel van 3 verdiepingen, mag slechts een zeil geplaatst worden.

☞ Het is verboden :

- een zeiltegel te plaatsen op een scheepstegel van 4 verdiepingen;
- een brugdektegel te plaatsen op een brugdekpositie als er al een zeiltegel op de mast geplaatst werd.
- een zeiltegel te plaatsen op een mast als er al een brugdektegel op de brugdekpositie aanwezig is (maar u kunt altijd wel de tegels omwisselen).



☞ De uitrustingstegels kunnen ook op elk moment verplaatst worden (namelijk om een ruimte te optimaliseren en plaats te maken voor een zeiltegel of een brugdektegel).

☞ Het assembleren van de scheepstegels : de spelers combineren hun scheepstegels zo goed mogelijk, d.w.z. door te proberen de 2 helften van een zelfde symbool naast elkaar te plaatsen : anker op de 1ste verdieping / windroos op de 2de verdieping / blazen op de 3de verdieping / reddingsboei op de 4de verdieping.

☞ Een gewonnen scheepstegel moet verplicht geïntegreerd worden in het schip van de speler zelfs als het resultaat niet perfect is.

☞ Aan het einde van de biedfase, een uitrustingstegel die nergens op het schip geplaatst kan worden (omdat geen enkele passende positie beschikbaar is) wordt overboord gegooid. De tegel blijft dan drijven tot het volgende opbod.

☞ Alle wijzigingen die de assemblage of de plaatsing van de tegels betreffen, zijn altijd toegelaten tot het einde van het spel.



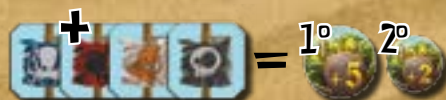
Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd na de achtste spelronde (en na de eventuele laatste opbodsfase). Na aan elke speler de tijd gelaten te hebben om zijn schip te optimaliseren (laatste wijzigingen in de assemblage of de plaatsing van de tegels), worden de punten (bompenningen) uitgedeeld. De zeerover die bij de afrekening het meeste punten telt, is de winnaar. In geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste sets van tegels (zie sectie 4 onderaan). Is het terug gelijkspel beslis in volgorde van 1. Identieke sets van 3 tegels; 2. verschillende sets van 3 tegels; 3. dubbele sets.

Het optellen van de punten

1. Voor elk van de drie volgende elementen, krijgt de winnaar 5 punten en neemt de overeenstemmende bompenning. De tweede krijgt 2 punten. In geval van gelijk spel tussen verschillende spelers krijgen ze allemaal 5 of 2 punten.

• **Het snelste schip** (degene die het meeste zeiltegels bezit) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



• **De rijkste zeerover** (degene die het meeste dubloenen bezit) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



• **Het grootste schip** (degene die het meeste tonnen in het water heeft drijven) krijgt 5 punten, de tweede krijgt 2 punten.



2. Elke correcte connectie brengt 2 punten op. Elke verkeerde connectie kost u 2 punten.

Om het de spelers makkelijker te maken in verband met deze connecties, vindt u op de scheepstegels afbeeldingen van schelpen waarvan de kleuren bij elkaar passen.



3. Voor elk van de volgende elementen, telt u het aantal lege plaatsen op. De speler(s) die de meeste lege plaatsen heeft, verliezen 2 punten (bom -2). *U bent hier niet gekomen om een spookschip te bouwen!*

• Het schip met het grootste aantal lege bovendekken. Een zeil op een mast telt als een uitgerust brugdek.

• Het schip met het grootste aantal lege kanonpoorten.



• Het schip met het grootste aantal lege ramen.



• Het schip met het grootste totaal aan lege onderdelen.



4. De tegelreeksen

• Drie identieke uitrustingstegels brengen 5 punten op.



• Drie verschillende uitrustingstegels maar van eenzelfde soort positie brengen 4 punten op.



• Twee identieke uitrustingstegels brengen 2 punten op.



Nota 1: De zeiltegels worden niet meegeteld in de reeksen; ze tellen enkel mee voor het snelste schip.

Nota 2: Eenzelfde tegel mag niet in twee verschillende combinaties gebruikt worden.

Dankwoord

De auteurs wensen de volgende mensen voor hun steun en aanmoedigingen te danken: : the public at Ludinord Festival, at Brussels Games Festival and at Enjeux. The testers at Lolipop and CNJ. The Mardis Ludiques. The table Food&Games. The Apéros games from Let's Play Together. The testers at Kapow Ltd Comics. The Jette's Gaming Tour. The team from Sentosphère. Erwan Berthou. Vincent Goyat. Marc Sibille. Tanguy Gréban. Etienne, Luc, Damien and Eric. Jeanne, Chloé, Bénédicte and Hugo. José, Jean-Marc and Anne-Françoise. Caroline. Marie and Jules. Yannick and Simon. Loti & Tom. Julie & Paul. Tiffany & Reilly. Kelsey & Henry. Maïlis Quintens and Sarah Fitton. The Tricot-Mapessa's family. Jean-Jacques Laduron. Pauline Marcel. Igor Davin and the students at Axe Sud school. Jean-Marc Richir. Julian Malgat, Yoann Laurent and Alain Ollier. Zonder hen had het Piratoons-avontuur nooit van wal kunnen steken.