



Freibeuter
Hans im Glück, 1998
STOCKHAUSEN Reiner
2 - 4 spelers vanaf 9 jaar
± 60 minuten

We schrijven het jaar 1584. In de Caribische zee kruisen de Spaanse en Engelse vloten elkaar. Ze zijn beladen met goud en zilver, prachtige gewaden en juwelen. Dit betekent natuurlijk een waarlijk paradijs voor de vrijbuiters en kapers. Zij wachten in hun galjoenen om de handelsschepen aan te vallen en een rijke buit te kunnen veroveren.

Om deze rijke buit draait het nu in het spel Freibeuter. De speler zet in zijn beurt ofwel een boot in ofwel entert hij een schip. Als de speler een boot inzet dan ontnemt hij de andere piraten een deel van de buit, als hij een schip entert dan verzekert hij zich van het leeuwendeel van de buit. De beide acties zijn echter onlosmakelijk aan elkaar verbonden. Een geënterd schip zonder boten levert helemaal geen buit op en de boten kunnen niets beginnen als het schip niet werd geënterd.

Materiaal aan boord

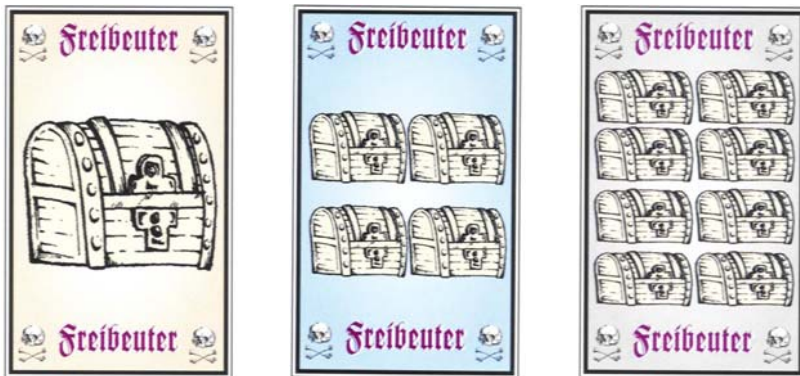
- een speelbord ;
- 100 houten bootjes, telkens 25 bootjes in een andere kleur ;
- 74 zeekaarten : iedere kaart toont één zeeveld op het speelbord ;
- 1 paarsrode boot : de Vliegende Hollander ;
- 14 hollanderkaarten : elke kaart toont een rij of een kolom op het speelbord ;
- 1 stanskarton ;
- 28 schipschijfjes : telkens 7 kaartjes met de waarden : 5/1, 10/2, 15/3 en 20/4 ;
- 4 piratenschatschijfjes ;
- 4 dubbelwaardeschijfjes ;
- 62 schatkistkaarten met een afbeelding van een schatkist ;
- deze spelregels.

Voor het uitvaren

Iedere speler ontvangt de 25 boten van zijn kleur.

Elke speler ontvangt ook schatkistkaarten voor een totale waarde van 20 (1x8, 2x4, 4x1).

Het materiaal wordt op elke speler zijn plaats gelegd.



De stapel met zeekaarten en de stapel met hollanderkaarten worden telkens goed gemengd. Elke speler ontvangt 4 zeekaarten en 1 hollanderkaart.



de zeekaart



de hollanderkaart

De overige kaarten worden verdekt (met de rugzijde omhoog) naast het speelbord in twee stapels gelegd.

De schatkistkaarten en de Vliegende Hollander worden eveneens naast het speelbord gelegd.

Eén speler dient zich te ontfemen over de bank.

De 36 schijfjes (schip, piratenschat en dubbelwaarde) worden goed gemengd. Beginnend in een hoek worden alle snijpunten bedekt met een schijfje. Het schijfje wordt gelegd met de tekening zichtbaar.

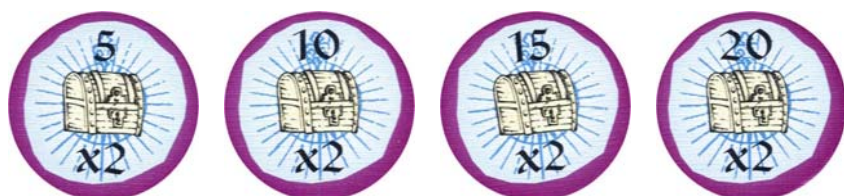
een schip ;



een piratenschat ;



een dubbelwaarde.



De jongste speler begint het spel.

Hoe wordt er buit gemaakt ?

Piraten willen steeds buit maken, dat is ook de reden van hun bestaan. Er wordt altijd buit gemaakt als een schip is geënterd **en** door boten is omsingeld. Als één piraat dit lukt dan is de buit natuurlijk volledig voor hem.

Aangezien de boten worden verplaatst door kaarten en men hoogst waarschijnlijk toch niet alle noodzakelijke kaarten in de hand zal hebben, zal het zeer zelden gebeuren dat één piraat alle buit verovert.

Meestal zullen dus de liefvallige medespelers moeten helpen. Maar zoals het ook in de Caribische zee de gewoonte is, zullen de medespelers voor hun hulp een gedeelte van de buit opeisen. Zo is nu eenmaal het piratenleven. In iedere beurt zal een beslissing moeten worden getroffen : een schip enteren of een boot, soms ook de Vliegende Hollander, plaatsen.

Wie de beste neus heeft voor de juiste actie op het juiste moment, zal dit spel als winnaar kunnen afsluiten.

Op volle zee

Het spel wordt steeds met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, moet één van de 3 mogelijke acties uitvoeren :

- een schip enteren ;
- een boot zetten ;
- de Vliegende Hollander zetten.

Een schip enteren

De speler speelt geen kaart uit.

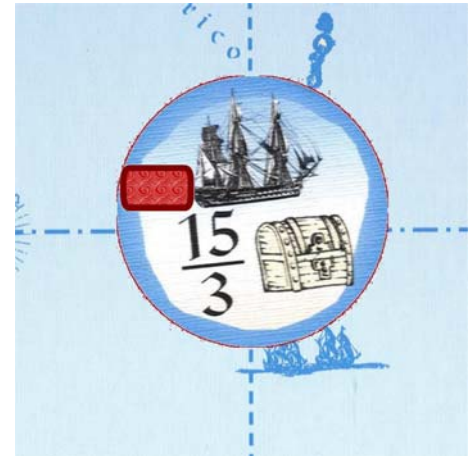
Hij zet één van zijn boten eenvoudig op een schip zijner keuze.

Op die manier wordt een schip geënterd.

Door het enteren alleen gebeurt er nog niets. Slechts wanneer in een volgende beurt dit schip wordt omsingeld, pas dan wordt de buit verdeeld. Op elk schip kan slechts één boot liggen.

Op een piratenschat of op een dubbelwaarde mag geen boot worden gezet.

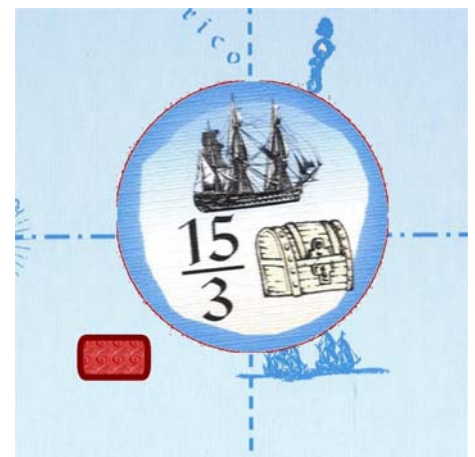
Na deze actie is de volgende speler aan de beurt.



Een boot zetten

De speler kiest één van zijn zeekaarten uit zijn hand en legt deze open naast de aflegstapel. Op het zeeveld dat door deze kaart wordt aangeduid, zet hij nu één van zijn boten. Als het veld leeg is dan is de speler verplicht om één van zijn boten daar te zetten. Als er al een boot ligt, kan hij zijn boot er bij plaatsen of hij kan 2 schatkisten uit de voorraad nemen (zie Zeekaarten op pagina 6).

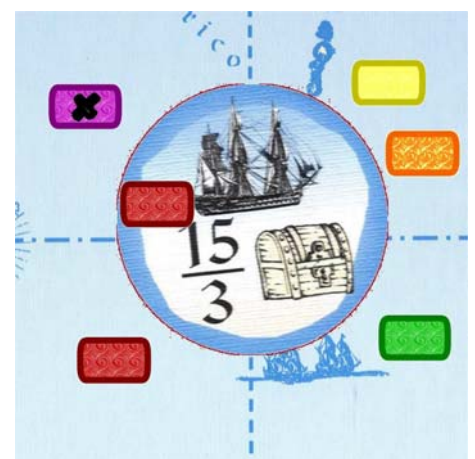
Vervolgens trekt de speler een kaart zodat hij opnieuw 5 kaarten heeft. Hij kan naar eigen goeddunken een zeekaart of een hollanderkaart trekken. In alle geval moet de speler minstens één zeekaart in zijn handen hebben. Als er geen hollanderkaarten meer voorhanden zijn, dan kunnen alleen nog zeekaarten worden genomen. Hierna is de volgende speler aan de beurt.



De Vliegende Hollander zetten

De speler speelt naar eigen goeddunken een hollanderkaart uit en legt deze open naast de aflegstapel van de hollanderkaarten. Op een zeeveld naar eigen keuze in de rij of de kolom die door de kaart wordt aangegeven, zet hij de Vliegende Hollander. De speler kan deze actie enkel uitvoeren als door het plaatsen van de Vliegende Hollander een schip, een piratenschat of een dubbelwaarde wordt omsingeld. Zoniet mag de hollanderkaart niet worden gespeeld.

Aan het einde van de beurt wordt de Vliegende Hollander van het zeeveld genomen en naast het speelbord gelegd. Daarna trekt de speler een zeekaart of een hollanderkaart naar keuze en de volgende speler is aan de beurt.



Wanneer is een schip omsingeld ?

Een schip (of een piratenschat of een dubbelwaarde) is omsingeld wanneer elk van de vier omliggende velden door minstens één boot, eventueel de Vliegende Hollander, is bezet. Zowel schepen die zijn geënterd of worden geënterd als schepen die niet zijn geënterd, kunnen worden omsingeld.

Nu komt de Caribische zee echt in beroering.

Een schip is omsingeld

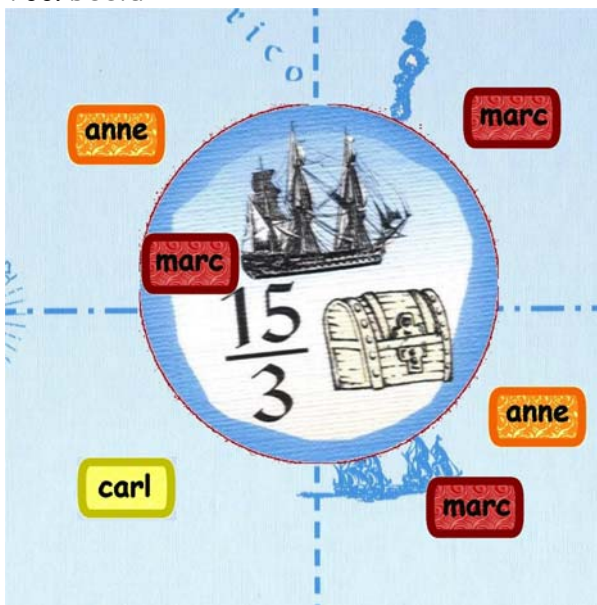
1. Op het omsingelde schip bevindt zich geen boot, dit betekent dat het schip niet is geënterd.

Het schip kan ontkomen en niemand ontvangt buit. Het schip wordt van het speelbord genomen en wordt in de doos gelegd.

2. Op het omsingelde schip bevindt zich wel een boot, dit betekent dat het schip is geënterd.

Nu valt er natuurlijk buit te verdelen. De speler, wiens boot op het schip ligt, behoudt het schip. Als eerste dient hij de medespelers uit te betalen die hem hebben geholpen om het schip te omsingelen. Dit betekent alle medespelers die minstens één boot in de omliggende zeevelden bezitten. Iedere speler ontvangt per boot het aantal schatkisten dat door het onderste getal op het schip wordt aangegeven.

Voorbeeld



Anne heeft een boot gezet. Door deze zet wordt een schip met de waarde $15/3$ omsingeld, dat al door Marc werd geënterd (de boot van Marc ligt dus op het schip).

Marc dient nu uit te betalen : Anne krijgt 6 schatkisten (zij heeft twee boten) en Carl krijgt 3 schatkisten (voor één boot). Deze 9 schatkisten moet Marc uit zijn voorraad nemen. Voor zijn eigen boten hoeft hij natuurlijk niet te betalen.

Na de uitbetaling legt Marc zijn boot, die op het schip ligt, terug bij zijn voorraad. Dan neemt hij het schip en legt het verdekt bij zich. Aan het einde van het spel is dit 15 schatkisten waard.

En nu pas kan Anne, die aan de beurt was, een kaart uitspelen en haar beurt beëindigen.

Als een schip door de Vliegende Hollander wordt omsingeld, wordt er aan de Vliegende Hollander niets uitbetaald. Hij behoort immers niemand toe. De bezitters van de overige boten worden uitbetaald zoals hierboven werd beschreven.

Een piratenschat of een dubbelwaarde is omsingeld

Evenals bij de schepen worden boten in de omliggende velden van piratenschatten en dubbelwaarden gezet. En ook hier geldt dezelfde regel : enkel als een piratenschat of een dubbelwaarde is omsingeld, gebeurt er iets.

Als een piratenschat is omsingeld, wordt hij weggenomen en zichtbaar naast het speelbord gelegd. Iedere speler, die in één van de omliggende velden, een boot bezit ontvangt per boot 2 schatkisten van de bank.

Als een dubbelwaarde is omsingeld, wordt zij eveneens weggenomen en open naast het speelbord gelegd. Aan het einde van het spel verdubbelt het de waarde van de schepen met het zelfde getal.

Aan de uitbetaling tijdens het spel wordt niets gewijzigd als een dubbelwaarde van het speelbord wordt genomen.

Door het zetten van een boot, of eventueel de Vliegende Hollander, kunnen tegelijkertijd meerdere schepen, piratenschatten of dubbelwaardes worden omsingeld.

Komt het tot een uitbetaling dan beslist de speler die de boot of de Vliegende Hollander heeft gezet, de volgorde van de uitbetalingen.

Zeekaarten

Voor de buitenvelden (A1 - A7, G1 - G7, B1, B7, C1, C7, D1, D7, E1, E7, F1 en F7) is er slechts één zeekaart beschikbaar. Voor alle andere velden zijn er steeds 2 zeekaarten. Dat betekent dus dat voor de binnenvelden maximum 2 boten per veld kunnen worden gezet.

Als een speler geen tweede boot wil zetten op een veld legt hij deze kaart zoals gebruikelijk op de aflegstapel. In plaats van een boot te zetten neemt hij 2 schatkisten van de bank. Hij kan dit echter maar doen als op het zeeveld al een boot ligt, het speelt geen rol van wie die boot is.

Piratenkrediet

Piraten zijn onnavolgbaar. Als een speler bij het omsingelen van een boot zijn medespelers niet volledig kan uitbetalen, moet hij van de bank een krediet opnemen.

Aan het einde van het spel moet dit worden terugbetaald, maar helaas wel aan de dubbele waarde.

Voorbeeld

In ons voorbeeld moest Marc 9 schatkisten uitbetalen. We nemen aan dat Marc slechts 2 schatkisten heeft. Hij neemt nu 7 schatkisten uit de bank. Hij heeft nu 9 schatkisten en kan de uitbetaling doen aan Anne en Carl. Dan neemt Marc nogmaals 7 schatkisten uit de bank en legt een boot uit zijn voorraad als merkteken op die 7 schatkisten. De boot dient als merkteken dat hij krediet heeft opgenomen en deze boot geldt ook als een soort van onderpand. De boot kan hij dus niet meer gebruiken. De boot en de schatkisten behoren dus niet toe aan Marc, ze herinneren hem er alleen maar aan dat hij krediet heeft opgenomen en hoe hoog dit krediet was. Aan het einde van het spel trekt Marc de dubbele waarde van dit krediet van zijn buit af.

Het zegefeest

Het spel eindigt onmiddellijk als zich één van de volgende drie situaties voordoet :

- de laatste piratenschat is omsingeld en uitbetaald ;
- een speler wil een zeekaart trekken en de stapel is opgebruikt ;
- een speler heeft in het begin van zijn beurt geen boot meer.

Alle spelers tellen nu hun schatkisten. Daarna draaien ze hun geënterde schepen om en tellen deze waarde bij hun schatkisten (vergeet de dubbelwaardes niet !).

De rijkste speler wint het spel.

Voorbeeld

De dubbelwaardes 10x2 en 15x2 liggen naast het speelbord. Dit betekent dat alle 10/2 schepen de waarde 20 krijgen in plaats van 10 en alle 15/3 schepen krijgen de waarde 30 in plaats van 15.

Anne heeft 36 schatkisten, 2 schepen 5/1, 1 schip 20/4 en 2 schepen 15/3.

Haar volledige buit bedraagt $36 + 10 + 20 + 60 = 126$ schatkisten. Anne wint het spel.

