

# Karibik

Durch gefährliche Gewässer



Michail Antonow

Jens-Peter Schliemann



Karibik

Doorheen verraderlijke wateren

Winning Moves, 2004

ANTONOW Michail & SCHLIEMANN Jens-Peter

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

## Spelidee

De Caraïbische Zee in de 18de eeuw. In de havensteden werden waardevolle schatten ingezameld - deze schatten hebben de spelers op het oog.

Iedere speler tracht de manschappen van de zes op zee varende vrijbuitersschepen om te kopen zodat deze voor hem zoveel mogelijk schatkisten uit de havensteden - of van andere schepen - wegkapen en ze vervolgens naar zijn schuilplaats brengen. Iedere speler beschikt over drie van deze schuilplaatsen die zijn kleur hebben.

In een spel met twee of drie spelers gelden de schuilplaatsen van de niet gebruikte kleuren als neutrale zeevelden.

In elke ronde wint de speler die het bevel draagt over het schip met de hoogste rumkaart. Hij mag het schip in zijn voordeel laten zeilen om op die manier zo veel mogelijk schatkisten te veroveren.

## Spelmateriaal

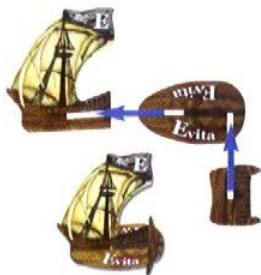
⇒ 35 munten (dublonen)



⇒ 16 schatkisten



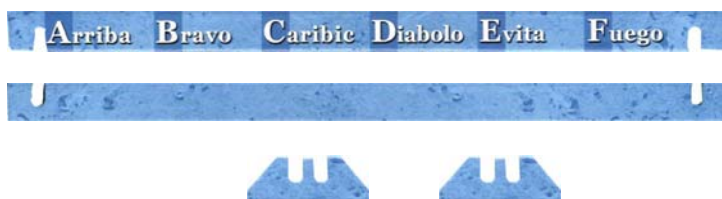
⇒ 6 piratenschepen die voor het eerste spel moeten worden in elkaar geknutseld



⇒ 4 x 7 omkoopkaarten



⇒ 4 kaartenhouders die voor het eerste spel moeten worden in elkaar geknutseld



⇒ speelbord



# Vorbereidingen

Iedere speler krijgt in de kleur van zijn keuze 7 omkoopkaarten en een kaartenhouder, die hij zo voor zich plaatst dat hij de scheepsnamen kan lezen.

De 16 schatkisten worden geschud en 6 ervan worden zichtbaar gelegd en met de waarde naar boven op de aangegeven stad gelegd. De overige schatkisten komen verdekt per twee rechts boven op het speelbord te liggen.

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

⇒ goud = 10.000 dublonen

⇒ zilver = 5.000 dublonen

⇒ koper = 1.000 dublonen

De 6 piratenschepen worden in willekeurige volgorde verdeeld over de 6 zeevelden die het symbool met het schip dragen.



De schepen behoren toe aan geen enkele speler en dus moeten de manschappen ervan in elke ronde opnieuw worden omgekocht en voor de eigen strategie gewonnen worden.

Voor elke overval op een stad en voor elke veilig in zijn schuilplaats gebrachte schatkist krijgt de speler dublonen uitbetaald. De speler die aan het einde van het spel de meeste dublonen heeft vergaard, wint het spel.

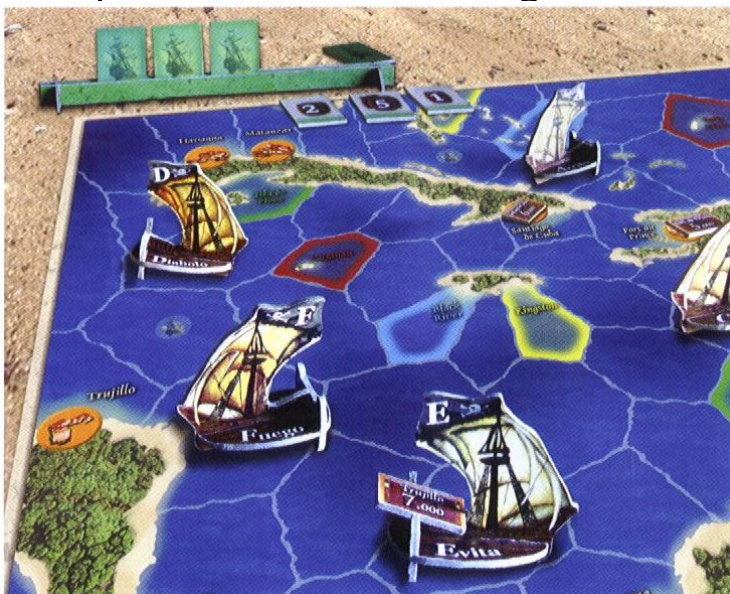
## Zo wordt er gespeeld

### Scheepsmanschappen omkopen



Iedere speler heeft 6 rumkaarten met 0 tot 5 vaten en één diefkaart (-1). Aan het begin van de ronde zet iedere speler telkens één van deze 7 kaarten in op een schip. Deze kaarten steekt hij op zijn kaartenhouder achter de overeenkomstige scheepsnamen zonder dat de medespelers dit kunnen zien. De zevende kaart wordt verdekt naast de kaartenhouder gelegd - als bijkomend bod bij een gelijke stand. Zodra alle spelers hun strategie bepaald hebben, laten ze dit weten en daarna kunnen de kaarten niet meer veranderd worden.

### Schepen in alfabetische volgorde verzetten



Iedere speler toont nu de kaart die hij op het schip Arriba heeft ingezet en hij legt deze zichtbaar voor iedereen neer voor zijn kaartenhouder.

Wie de meeste vaten geboden heeft, verplaatst onmiddellijk de Arriba en wel zo veel posities als het aantal vaten dat hij had ingezet op het schip. Maar elke diefkaart (-1) die door een medespeler ingezet werd, vermindert het aantal vaten - en dus ook het aantal stappen - met één. Per vat wordt het schip naar een aangrenzend veld verzet.

Het aantal stappen moet niet volledig opgebruikt worden.

Op een zeeveld mag zich slechts één schip bevinden. Rond bezette velden moeten worden rondgevaren. Alle schuilplaatsen mogen betreden worden en schepen kunnen er ook blijven stilstaan. Wanneer de **Arriba** verzet is, tonen de spelers hun bod voor de **Bravo** en de speler met het hoogste bod verplaatst het schip, dan is de **Caribic** aan de beurt, daarna de **Diabolo**, vervolgens de **Evita** en ten slotte de **Fuego**.

### Gelijke stand bij een schip

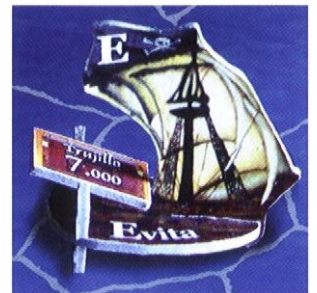
Werd het hoogste bod voor een schip door meerdere spelers geboden, dan wordt er extra geboden. Iedere speler die bij de gelijke stand betrokken is, moet beslissen of hij zijn 7de kaart extra wil inzetten. De betrokken spelers leggen hun kaart verdekt of open onder de hand en heffen vervolgens gelijktijdig hun hand op. De speler met het hoogste bijkomende bod wint en mag het schip nu verzetten maar slechts overeenkomstig het aantal vaten dat oorspronkelijk werd geboden. De bijkomende rumvaten tellen dus niet maar de bijkomend ingezette diefkaarten verminderen wel het aantal zetten telkens met één.

Heeft niemand extra geboden of ontstaat er weer een gelijke stand, dan wordt dit schip in deze ronde niet verplaatst. Niet omgedraaide 7de kaarten kunnen nog voor de volgende schepen van deze ronde ingezet worden.

### Schatkisten veroveren

Zo mogelijk tracht de actieve speler tijdens zijn beurt **een stad te overvallen** om een schatkist op te laden of een schatkist van een ander schip **te roven** om van schip naar schip **te ruilen** of **door te geven** of om een schatkist in zijn schuilplaats **in veiligheid** te brengen.

Elk schip mag telkens slechts met één schatkist beladen worden, die steeds met de zichtbare waarde op het hek van het schip geplaatst wordt. Deze acties kunnen in willekeurige volgorde uitgevoerd worden (en ook zonder dat het schip voorafgaand verzet wordt).



#### Overval

Het actieve schip neemt op een zeeveld met een havenstad diens volle schatkist mee. Daarvoor krijgt de actieve speler onmiddellijk 2.000 dublonen.

#### Roof

Het actieve schip rooft vanaf een aangrenzend veld de schatkist van het naburige schip.

#### Ruil

Het actieve schip ruilt de eigen schatkist met de schatkist van een schip op een aangrenzend veld.

#### Overhandiging

Het actieve schip overhandigt zijn schatkist aan een schip op een aangrenzend veld.

### In veiligheid brengen

Het actieve schip kan een schatkist in veiligheid brengen wanneer het

- door een schuilplaats vaart en de schatkist op dat moment wordt afgeladen,
- een schuilplaats bereikt, er blijft staan en de schatkist wordt afgeladen,
- de schatkist overhandigt aan een schip dat in de schuilplaats staat.

In al deze gevallen krijgt de eigenaar van de schuilplaats (normaal gesproken is dit de actieve speler, maar dit is niet verplicht) het aantal dublonen dat vermeld staat op de schatkist (4.000 - 8.000 dublonen). De schatkist wordt nadien verdekt op de bijhorende stad geplaatst als teken dat daar niets meer te halen valt.

**Belangrijk:** Een schatkist mag niet overboord geworpen worden! De verzamelde dublonen moeten tijdens het spel voor alle medespelers zichtbaar en telbaar zijn.

## De volgende rondes

Zodra de zes schepen allemaal verzet werden, eindigt de ronde. Na iedere ronde wordt een stapel van twee schatkisten uit de voorraad bovenaan rechts op het speelbord omgedraaid en op de aangeduide steden gelegd tot na vijf rondes alle schatkisten in het spel zijn.

Bluefields 5.000	Caracas 7.000	Cartagena 6.000	Guayaña 5.000	Havanna 8.000	Limón 4.000
Maracaibo 4.000	Margarita 4.000	Matanzas 5.000	Port au Prince 5.000	Puerto Bello 8.000	Santiago de Cuba 6.000
San Juan 6.000	Santo Domingo 7.000	Trinidad 4.000	Trujillo 7.000		

Iedere speler neemt zijn omkoopkaarten opnieuw in de hand en een nieuwe ronde begint. De schepen vervolgen telkens hun weg vanaf hun laatste standplaats.

## Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt wanneer een speler minstens

⇒ 62.000 dublonen (2 spelers)

⇒ 41.000 dublonen (3 spelers)

⇒ 31.000 dublonen (4 spelers)

heeft verzameld.

Bereikt of overtreft een speler dit bedrag, dan wordt de lopende ronde nog afgespeeld. De rijkste speler wint dan het spel.

