



Korsar
Nürnberger Spielkarten &
Heidelberger Spieleverlag, 2002
KNIZIA Reiner
2 - 8 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Inleiding

Verplaats u terug in de tijd toen de zeeën nog krioelden van vrijbuiters, kapers en zeerovers.

De handelsschepen hadden het in deze tijd niet gemakkelijk om hun handelswaaren aan de man te brengen.

Stuur uw handelsschepen op grote vaart en kaap de schepen van uw tegenstanders.

Spelvoorbereiding

Eén speler schudt de kaarten zeer grondig en geef aan iedere speler 6 kaarten. De overige kaarten worden als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

De kaarten

Er zijn 25 handelsschepen. De goudstukken geven de waarde aan van de scheepslading.

De handelsschepen hebben een totale waarde van 100 goudstukken, die op de volgende wijze tussen de schepen zijn verdeeld :

- 5 handelsschepen met 2 goudstukken ;
- 6 handelsschepen met 3 goudstukken ;
- 5 handelsschepen met 4 goudstukken ;
- 5 handelsschepen met 5 goudstukken ;
- 2 handelsschepen met 6 goudstukken ;
- 1 handelsschip met 7 goudstukken ;
- 1 handelsschip met 8 goudstukken.

Er zijn 48 piratenschepen, telkens 12 piratenschepen in 4 verschillende kleuren.

Het aantal doodskoppen geeft de gevechtssterkte aan van de piratenschepen.

In elke kleur zijn er piratenschepen met de volgende gevechtssterkte :

- 2 piratenschepen met 1 doodskop ;
- 4 piratenschepen met 2 doodskoppen ;
- 4 piratenschepen met 3 doodskoppen ;
- 2 piratenschepen met 4 doodskoppen.

Er zijn 4 piratenkapiteins in de vier verschillende kleuren en 1 admiraal.



de piratenkapiteins



de admiraal



de piratenschepen



de handelsschepen

Spelverloop

In een spel met 2 - 5 spelers, speelt iedere speler voor zich alleen.

In een spel met 6 - 8 spelers (en naar keuze ook bij een spel met 4 spelers) treden piratenteams met telkens 2 spelers tegen elkaar aan.

Eerst worden de spelregels uitgelegd voor het enkelspel. De spelregels voor het partnerspel volgen aan het einde van de handleiding.

Iedereen tegen iedereen

Er wordt eerst bepaald (geloot) welke speler het spel begint. Daarna verloopt het spel steeds om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt komt, moet normaal gesproken :

- ofwel een kaart trekken ;
- ofwel een kaart uitspelen.

Een kaart trekken

Een speler trekt een kaart van de voorraadstapel en neemt de kaart in de hand.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, kunnen er geen kaarten meer worden getrokken. De speler die dan geen kaart wil uitspelen, moet één van zijn handkaarten open afleggen en uit het spel verwijderen. Handelsschepen mogen echter niet worden afgeworpen.

Een handelsschip spelen

Als een speler een handelsschip speelt, dan zendt hij het schip op de grote vaart. Hij speelt de kaart uit zijn hand en legt deze kaart open voor zich neer. Het handelsschip wordt zo neergelegd dat de scheepsromp naar de speler wijst die de kaart heeft uitgespeeld.

Om de lading veilig terug thuis te krijgen, moet het schip één ronde lang zeilen zonder dat het wordt gekaapt of geënterd. Gevaren loeren overal en de medespelers azen immers op de lading en zullen het schip trachten te kapen of te enteren.

Een piratenschip spelen

Spelers trachten aan de hand van piratenschipkaarten de handelsschepen van andere spelers te kapen en in bezit te nemen. Om dit te doen, legt een speler zijn piratenschip zo af dat de bovenkant van het piratenschip het handelsschip raakt dat hij wil aanvallen en dat de romp van het piratenschip naar de speler is toegekeerd die de kaart heeft gespeeld.

Een handelsschip kan door meerdere piratenschepen tegelijkertijd worden aangevallen. De eigenaar van een handelsschip kan zijn schip heroveren door op zijn beurt een eigen piratenschip uit te spelen. Het aantal doodskoppen dat staat afgebeeld op het piratenschip geeft de gevechtssterkte of de strijdkracht weer.

Ook nu tracht de aanvaller om een volledige ronde de grootste strijdkracht op het schip te richten en op die manier het schip te veroveren en de kostbare lading in te pikken.

De eerste speler die een handelsschip aanvalt en een piratenschip uitspeelt, mag een kleur naar keuze kiezen. Spelers die zich later nog in de strijd willen gooien en hetzelfde handelsschip willen aanvallen, mogen dit niet meer doen in de kleur van het eerst uitgespeelde piratenschip.

Een speler kan zijn strijdkracht achteraf nog verhogen door extra piratenschepen in zijn eerst uitgespeelde kleur uit te spelen. Zijn strijdkracht wordt dan bepaald door de som van het aantal doodskoppen op zijn uitgespeelde kaarten.

Een piratenkapitein of een admiraal spelen

Met een piratenkapitein kan de speler een eerder begonnen aanval op een handelsschip versterken. De piratenkapitein moet van dezelfde kleur zijn als zijn eerder gespeelde piratenschip.

Een piraat is sterker dan alle andere piratenschepen en wordt bovenop de handelsschipkaart gelegd. Enteren meerdere piraten een handelsschip, dan is de piraat die als laatste de aanval inzette de sterkste.

De admiraal kan zoals een piratenkapitein worden uitgespeeld, maar wel enkel op eigen handelsschepen. Als deze kaart wordt uitgespeeld, verdedigt de eigenaar zich succesvol tegen de aanval van de piraten. De strijd om het handelsschip is onmiddellijk voorbij en de scheepslading is veilig voor de speler. Het betrokken handelsschip en de aanvallers (piratenschepen en piraten) worden opgeraapt en verdekt voor de eigenaar van het schip gelegd.

Belangrijk : Een piratenkapitein kan maar worden gespeeld als de speler vooraf een piratenschip heeft gespeeld. De admiraal daarentegen kan door de speler van het handelsschip worden gespeeld zonder dat het handelsschip werd aangevallen.

Patsituatie

Indien een handelsschip wordt aangevallen door meerdere piratenschepen maar geen enkele aanvaller behaalt de meerderheid in de strijdkracht, dan ontstaat een patsituatie. De uitgespeelde kaarten blijven zichtbaar op de tafel liggen en de strijd kan op gelijk moment worden verder gezet tot er één piraat de sterkste is.

Handelsschepen winnen en ladingen binnenhalen

Als een speler aan de beurt is, controleert hij eerst welke handelsschepen hij heeft veroverd en welke hij succesvol heeft verdedigd en/of in veiligheid gebracht.

- 1. Hij verovert handelsschepen als hij vóór zijn beurt ofwel de sterkste strijdkracht heeft bij een handelsschip (het grootste totaal aan doodskoppen heeft) of als zijn piratenkaart of zijn admiraalkaart bovenaan ligt.
- 2. Eigen handelsschepen die een ronde lang niet werden aangevallen, worden in veiligheid gebracht.

Deze handelsschepen worden samen met de eventuele aanvalskarten verzameld en verdekt voor de speler neergelegd.

Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd van zodra de stapel van de kaarten is opgebruikt **en** een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld. Alle handelsschepen met nog zichtbaar liggende aanvallen worden veroverd. Handelsschepen die zijn betrokken in een patsituatie blijven gewoon op tafel liggen.

Elke speler telt de goudstukken samen die op de door hem verzamelde handelsschepen staan afgebeeld. Daarvan worden de goudstukken afgetrokken van de handelsschepen die de speler nog in zijn handen heeft.

De speler die het grootste aantal goudstukken overhoudt, wint het spel.

Het partnerspel

In een spel met 6 of 8 spelers (en naar keuze ook bij een spel met 4 spelers) worden er piratenteams gevormd met 2 spelers. De twee spelers die naast elkaar zitten gaan een partnerschap aan. Elke speler beschikt over zijn eigen handkaarten, die tussen de partners niet mogen worden geruild. De partners mogen mekaars kaarten wel kennen om zo een bepaalde strategie te kunnen uitdokteren.

De beide partners voeren in de loop van het spel, als ze aan de beurt zijn, een actie uit na elkaar (een kaart trekken of een kaart spelen). De beide partners kunnen een handelsschip niet onafhankelijk van elkaar aanvallen, zij treden op als één partij. Als één van de partners een handelsschip aanvalt dan kan de andere partner de aanval later enkel nog versterken met dezelfde kleur.

Enkel de eerste speler van het team gaat bij het begin van zijn beurt na of hij handelsschepen heeft veroverd. De tweede speler kan dus de kaart die zijn partner zonet heeft gespeeld niet benutten om onmiddellijk een verovering binnen te halen.

Het spel eindigt als de voorraadstapel is opgebruikt en de beide spelers van een piratenteam geen kaarten meer bezitten. De speler die aan het einde van het spel geen eigen kaarten meer heeft, past voor de resterende duur van het spel. Alle handelsschepen met nog zichtbaar liggende aanvallen worden veroverd.

Elk piratenteam telt aan het einde van het spel de goudstukken samen die op de door hen verzamelde handelsschepen staan afgebeeld. Daarvan worden de goudstukken afgetrokken van de handelsschepen die het piratenteam nog in zijn handen heeft.

Het team met het grootste aantal goudstukken wint het spel.