

PIRAT

von
Reiner Knizia

Aus
dem Hause
UNO

JEDER GEGEN JEDEN!



**AMIGO
SPIELE**

Pirat

Amigo, 1992

KNIZIA Reiner

02 - 05 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Inhoud

- 66 speelkaarten ;
- 1 handleiding.

Inleiding en spelvoorbereiding

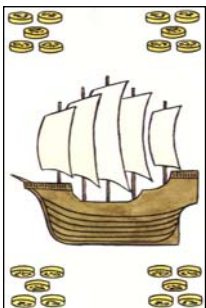
Dit spel brengt ons terug in de tijd toen de wereldzeeën nog wemelden van de piraten. Voor de handelsschepen was het bijna onmogelijk om hun kostbare waren veilig aan land te brengen en zonder averij een haven binnen te varen.

De spelers proberen enerzijds hun eigen handelsschip veilig binnen te loodsen en trachten anderzijds de schepen van de tegenstanders in de handen van de piraten te drijven.

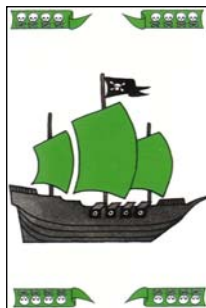
De opdracht van een speler bestaat erin om zijn schip een ronde lang te vrijwaren van aanvallen en de controle over zijn schip te houden.

Er wordt een scheepsjongen aangeduid (bijvoorbeeld de jongste speler) die elke speler 6 kaarten geeft. De overblijvende kaarten worden verdekt op een stapeltje gelegd.

De kaarten



handelsschip



piratenschip



piraat



admiraal

- Er zijn 21 handelsschepen. Het aantal goudstukken geeft de waarde aan. Er zijn telkens vijf schepen met 2, 3, 4 en 5 goudstukken en één schip met 6 goudstukken.
- Er zijn 40 piratenschepen. Het aantal doodskoppen (1, 2, 3 of 4) in 4 kleuren (rood, geel, groen en blauw) geeft de strijdkracht weer. Per kleur zijn er 2 schepen met 1 doodskop, 3 schepen met 2 doodskoppen, 3 schepen met 3 doodskoppen en 2 schepen met 4 doodskoppen.
- Er zijn 4 piraten : in elk van de vier kleuren één.
- Er is 1 admiraal.

Spelverloop

Nadat werd bepaald welke speler begint, volgen de ander spelers met de klok mee.

De speler die aan de beurt is, mag ofwel één kaart uitspelen ofwel één kaart bijnemen.

De speler die een kaart uitspeelt, heeft de volgende mogelijkheden :

- 1. een handelsschip = grote vaart ;
- 2. een piratenschip = kapen ;
- 3. een piraat = enteren ;
- 4. een admiraal = succesvolle verdediging.

Een ronde eindigt nadat alle spelers één kaart hebben uitgespeeld of bijgenomen.

Een kaart bijnemen

Een speler mag één kaart nemen van de stapel. Indien de stapel is opgebruikt, moet een speler een kaart uitspelen of een kaart gewoon afleggen op de aflegstapel.

Alle kaarten kunnen worden afgelegd behalve de handelsschipkaarten want deze mogen niet worden afgelegd.

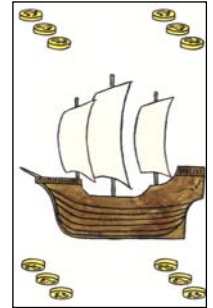
Een kaart uitspelen

Grote vaart

Als een speler een handelsschipkaart uitspeelt door de kaart zichtbaar en met de scheepsromp naar zich toe gekeerd, voor zich af te leggen, stuurt hij een schip op reis.

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.



Kapen

Spelers trachten aan de hand van piratenschipkaarten de handelsschepen van andere spelers te kapen. Om dit te doen, legt een speler zijn piratenschipkaart, met de romp naar zich toegekeerd, naast het handelsschip dat hij wil aanvallen. Het aantal doodskoppen dat afgebeeld staat op het piratenschip geeft zijn strijdkracht weer.

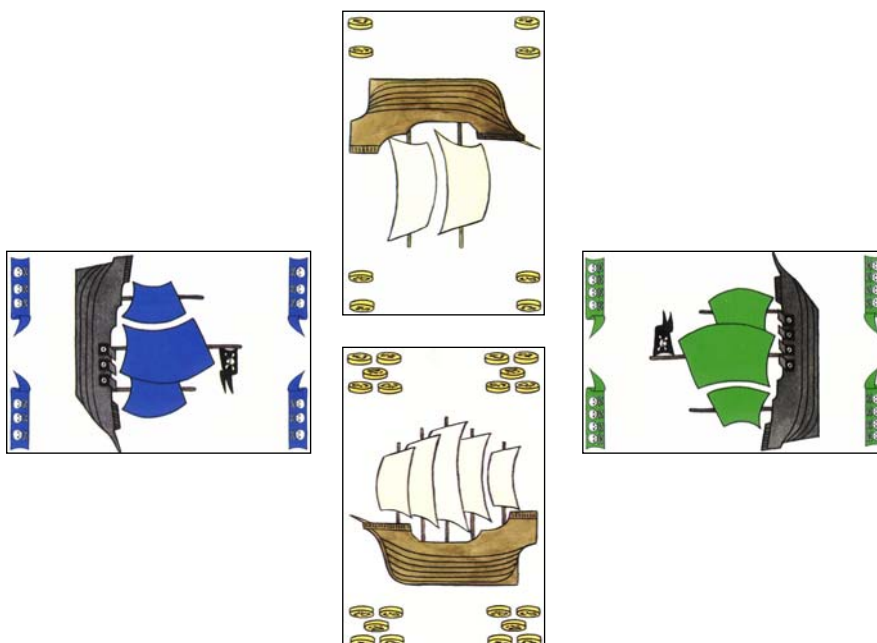
Een handelsschip kan door meerdere piratenschepen tegelijkertijd worden aangevallen.

De eigenaar van een handelsschip kan zijn schip heroveren door op zijn beurt een piratenschipkaart uit te spelen.

De speler die op het einde van een ronde de grootste strijdkracht heeft gericht op een bepaald handelsschip, ontvangt de handelsschipkaart en de kostbare lading.

De eerste speler die een handelsschip aanvalt en een piratenschipkaart 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 de eerst uitgespeelde piratenschipkaart.

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.



Enteren

Een piratenkaart in dezelfde kleur als het aanvallende piratenschip, versterkt de kracht van de aanval. 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.

Belangrijk : een piraat kan een schip niet enteren als het schip niet eerst werd gekaapt met een piratenschip in dezelfde kleur.

Admiraalskaart

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.

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 tafel liggen en de strijd kan op gelijk moment worden verder gezet tot er één piraat de sterkste is.

Ladingen binnenhalen

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

- 1. Hij verovert handelsschepen als hij vóór zijn beurt ofwel de sterkste strijdkracht heeft bij een handelsschip (het grootste totaal aan doodskoppen) of als zijn piratenkaart bovenaan ligt.
- 2. Een verdediging is succesvol als een speler zijn admiraal heeft ingezet.
- 3. Schepen die tijdens een ronde niet werden aangevallen, worden in veiligheid gebracht.

Deze handelsschepen worden samen met de eventuele aanvalskaarten 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 speelt. 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 handelsschipkaarten die de speler nog in zijn handen heeft.

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