

VIGO

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel het hoogste staat op de puntenschaal, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ speelbord
- ⇒ 108 speelkaartjes
- ⇒ 6 schepen in verschillende kleuren met daarbijhorende markeringsstenen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd.
- ⇒ De 108 kaartjes worden geschud en op elk veld op het speelbord wordt verdekt - met de blauwe kant naar boven - neergelegd.
- ⇒ Elke speler kiest zich één schip en bijhorende markeringssteen.
- ⇒ De beginspeler zet zijn schip op een willekeurig veld op het speelbord. Het kaartje dat zich daar bevindt, raapt hij op en legt hij zichtbaar voor zich neer. De andere spelers doen in uurwijzerzin hetzelfde.

Spelverloop

- ⇒ Tijdens zijn beurt kan een speler de volgende acties in de voorgeschreven volgorde doorvoeren. Alleen het bewegen van het schip is verplicht :
 - * Gebeurteniskaartjes uitspelen
 - * Schip bewegen
 - * Kaartje oprapen en eventueel uitspelen
- ⇒ **Gebeurteniskaartjes uitspelen** :
Een speler mag tijdens zijn beurt één eigen gebeurteniskaartje naar keuze uitspelen en de daaropvermelde opdracht uitvoeren. Uitgespeelde kaartjes verdwijnen terug in de doos.
- ⇒ **Schip bewegen** :
Een speler moet tijdens zijn beurt zijn schip verzetten. De regels hiervoor zijn :
 - * beweging 1 tot 6 velden ver ;
 - * uitsluitend rechtlijnige (links, rechts, boven of onder) bewegingen toegestaan
 - * overschrijden of betreden van bezette velden is niet toegestaan
 - * er mag niet buiten het speelbord bewogen wordenVoor hij zijn schip verzet, kondigt de speler luidop in welke richting en hoeveel velden ver hij zijn schip wil bewegen en draait hij zijn schip met de boeg in de correcte richting. Bovendien draait hij alle kaartjes die op de aangekondigde weg liggen om. De verdekt liggende kaartjes worden zichtbaar gelegd, de zichtbaar liggende worden terug verdekt gelegd. Tot slot zet hij zijn schip overeenkomstig veel velden en raapt hij eventueel het kaartje op dat zich nog op het veld bevindt waar hij zijn schip neerzet.
- ⇒ **Kaartjes oprapen en eventueel terug uitspelen** :
Hierbij doen er zich drie mogelijkheden voor
 - * Het opgeraapte kaartje is een **gebeurteniskaartje** : De speler mag het kaartje open voor zich neerleggen zodat hij het tijdens een latere beurt als eerste actie kan inzetten. Indien gewenst mag hij het kaartje ook onmiddellijk uitspelen, ook al heeft hij tijdens het eerste gedeelte van zijn beurt reeds een kaartje uitgespeeld. Uitgespeelde kaartjes verdwijnen terug in de doos.
 - * Het opgeraapte kaartje is een **schatkaart** : De speler mag het kaartje zichtbaar bij zijn voorraad leggen of tesamen met andere kaartjes uit zijn voorraad een (deel van een) schatkist bouwen. Hij kan hij losse stukken samenbrengen of samenliggende stukken terug losmaken van elkaar. Pas als een speler beslist om een volledige schatkist te maken, verdwijnen deze kaartjes uit zijn voorraad en belandt de volledige schatkist in de doos. De regels die gevolgd moeten worden bij het samenstellen van schatkisten en de waarde die ze daardoor krijgen, worden verder uitgelegd. Afhankelijk van de waarde van de schatkist, wordt de waardesteen een aantal velden verder bewogen. De eerst behaalde punten worden samengeteld met de nieuwe punten en worden aan de hand van de markeringssteen weergegeven op de schaal. Indien de totale waarde de 1000 overschrijdt, wordt de markeringssteen op zijn '1000'-kant gelegd.
 - * Het opgeraapte kaartje is het **10de kaartje** : Als een speler zijn 10de kaartje (gebeurtenis en/of schat) opraapt, is hij verplicht om een gebeurteniskaartje uit te spelen of een schatkist te bouwen. Hierdoor vermindert het aantal kaartjes in zijn voorraad terug. Een speler mag op het einde van zijn beurt nooit meer dan 9 kaartjes in zijn bezit hebben. Indien

gewenst mag een speler uit zijn voorraad een kaartje naar keuze terug op een lege plaats op het speelbord leggen. Mocht een speler toch 10 of meer kaartjes in zijn bezit hebben, dan mag de speler die hem daar op betrapt, één kaartje naar keuze uit zijn voorraad nemen en bij de zijne voegen of op een leeg veld op het speelbord leggen.

⇒ **Gebeurteniskaartjes** : Van elk zijn er 6 voorhanden

- * Dolfijn : De speler mag zijn schip op een willekeurig vrij veld zetten. Hij mag het eventueel daarop liggende kaartje echter niet oprapen.
- * Vloedgolf : De speler mag een horizontale of verticale rij van kaartjes op het speelbord omdraaien (verdekt -> zichtbaar, of vice versa). Kaartjes waarop schip staat, mogen niet omgedraaid worden.
- * Piraat : De speler mag uit de voorraad van een speler naar keuze één kaartje wegnemen en dit bij zijn eigen voorraad voegen. Belangrijk : als een piratenkaartje op het einde van het spel niet uitgespeeld werd, kost dit 50 minpunten aan de bezitter ervan.
- * Zeilschip : Dit kaartje mag een speler niet bij zijn voorraad voegen, maar levert hem per stuk 10 bonus-punten op. Het zesde en laatste kaartje levert 60 in plaats van 10 extra punten op. Bovendien eindigt het spel onmiddellijk. Het laatste zeilschip-kaartje mag echter pas van het speelbord genomen worden op voorwaarde dat het zichtbaar op een veld ligt en dat zopas ontdekt werd door een schip. Het omdraaien van zo'n zeilschip-kaartje kan ook gebeuren door het eerst uitspelen van een vloedgolf-kaartje.

⇒ **Waardebepaling** :

Schatkisten kunnen op meerdere manieren gebouwd worden en leveren een variabel aantal punten op.

- * Schatkisten bestaan uit minimaal 4 (2 deksels en 2 bodems) en maximaal 10 delen (2 deksels, 2 bodems en 6 middenstukken) :
 - ⊗ Deksel : links of rechts bovenaan
 - ⊗ Bodem : met of zonder slot links of rechts onderaan
 - ⊗ Midden : boven tussen twee deksels of onder tussen twee bodems
 - ⊗ Sleutels : deze kunnen alleen maar afgegeven worden bij een volledige schatkist en dit op voorwaarde dat er zich voor elke sleutel ook een slot op deze kist bevindt.
- De delen van de schatkisten zijn voorhanden in de 6 kleuren van de schepen. Bij het bouwen van een kist is het echter van geen belang in welke kleur of kleurencombinatie die kist gemaakt wordt. Ook moeten de sleutel en het slot niet noodzakelijk van dezelfde kleur zijn. Gelijke kleuren leveren echter wel extra punten op. Bovendien zijn er ook schatkist-delen in de neutrale kleur bruin. Deze kunnen zich extra schatten (kelk, ketting, kroon, diamant, munt en ring) bevinden. Ook de verschillende schatten kunnen willekeurig met elkaar gecombineerd worden en leveren afhankelijk van de combinatie meer of minder punten op.
- * Waarde van schatkisten :

⊗ Elke deel van de schatkist en elke sleutel in de kleur van de speler	40
⊗ Elke deel van de schatkist en elke sleutel in een andere kleur	20
⊗ Elk deel van de schatkist in een neutrale kleur	10
⊗ Elke combinatie van slot en sleutel in dezelfde kleur (los van de kleur van de speler)	
⊗ Komt dezelfde schat 2 maal voor in één schatkist	x2
⊗ Komt dezelfde schat 3 maal voor in één schatkist	x3
⊗ Komt dezelfde schat 6 maal voor in één schatkist	x6

Mochten er meerdere schatten meermaals voorhanden zijn, dan wordt alleen de schat die het frequents voorkomt gehanteerd om de vermenigvuldigingsfactor te bepalen ! Zijn er 2 even frequent, dan wordt er maar met één rekening gehouden.

Einde van het spel

Zodra de zesde zeilschip-kaart neergelegd wordt, eindigt het spel. De speler die deze kaart neerlegde ontvangt hiervoor 60 bonuspunten. Alle spelers ontvangen nog punten voor de delen van een schatkist die ze nog in hun voorraad hebben liggen nl. per deel in de eigen kleur +20, per deel in een andere kleur +10, elk deel in bruin +5 en elke piratenkaart -50 punten. Aan de hand van deze punten worden de markeringsstenen nog één maal verschoven. De speler die op het einde van het spel de hoogste positie bekleedt op de schaal, wint het spel.

Spelvariant

Tegelijkertijd mogen - op gelijk welk moment van een speler zijn beurt - meerdere gebeurteniskaartjes uitgespeeld worden.