

van Günter Cornett (Co-Auteur Volker Schäfer)

Inhoud

[kiddregel.pdf](#) (470 kb)

Algemene regels

Loyal Captain voor 2 spelers vanaf 10 jaar

De andere piraat insluiten is nog niet zo eenvoudig...

Quedah Merchant voor 2 spelers vanaf 9 jaar

De aanval begint van achter – met tactisch gemanoeuvreren en dobbelgeluk

Madagas kar voor 2-3 spelers vanaf 10 jaar

Wilde bendes zwerven over het dek en worden steeds groter en sterker.

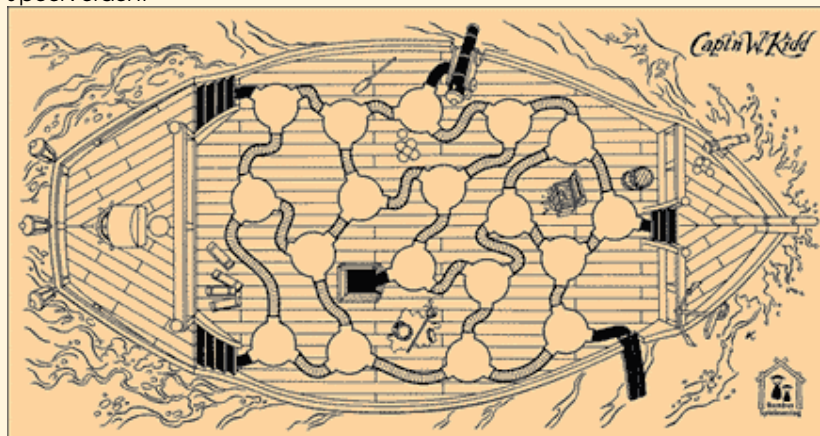
Spelmateriaal

- **24 Speelstenen:**
 - 21 Piraten (7 per kleur)
 - 3 Piratenvlaggen (zijn alleen voor het spel 'Madagas kar' nodig.)



Voor het eerste spel moeten de stickers op de speelstenen geplakt worden. De piratenvlaggen komen op de zwarte stenen.

- **1 Spelbord.** Hierop bevinden zich 18 met elkaar verbonden speelvelden:



12 van deze velden zijn telkens met 3 andere velden verbonden. De

- **1 Dobbelsteen** met de getallen 1-3
(Alleen voor het spel Quedah Merchant nodig)

Algemene Regels

Het inzetten van speelstenen:

Een speelsteen komt in het spel als deze op 1 van de 6 startvelden wordt ingezet. De steen wordt op een zodanige manier geplaatst, dat de onderkant van de piratensticker (zijn benen = de achterkant van de steen) richting het zwarte pad ligt en de achtergrond-afbeelding op de steen de 2 paden van het veld voortzet.

Beweging:

Een speelsteen kan vanuit een veld in 1 van 2 mogelijke richtingen voorwaarts bewegen, maar kan nooit achteruit. Omdraaien op een veld is eveneens niet toegestaan. Op het doelveld wordt de piraat zo geplaatst, dat de achterkant op het veld ligt waar de piraat vandaan kwam.



Het kan dat een speelsteen in de loop van het spel opnieuw op een startveld komt. In dit geval mag hij het spel niet verlaten en heeft hij dus maar 1 bewegingsoptie.

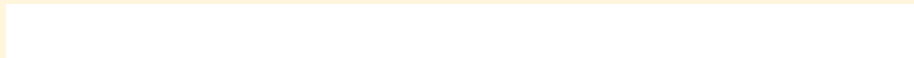
[top](#)

Loyal Captain

Capt'n W. Kidd weigert de „Loyal Captain“ te kapen, omdat deze onder de Britse vlag vaart. De bemanning probeert te muiten, maar zonder resultaat

De Regels in het kort:

1. Elke speler ontvangt 7 stenen van zijn kleur.
2. De Spelers verplaatsen om de beurt 1 van hun speelstenen (nieuw inzetten of 1 veld bewegen).
3. Speelstenen of groepen speelstenen die aan alle kanten door speelstenen van de tegenstander zijn ingesloten zijn geslagen en worden uit het spel genomen. Een speelsteen bedreigt een andere speelsteen als deze in de volgende beurt op hetzelfde veld zou kunnen stappen.



Taktische aanwijzingen en regeluitleg

Bij 2: Aan het begin van het spel moet kan men het beste zoveel mogelijk speelstenen in het spel brengen, omdat een sterkere aanwezigheid op het bord meer bewegingsmogelijkheden biedt en mogelijkheden om te slaan. Hierbij moet men wel oppassen dat stenen elkaar niet insluiten.

Aan het einde van het spel kan het wel een groot voordeel zijn als men nog 1 (of 2) speelstenen kan inzetten.

Het bewegen van een speelsteen moet altijd voorwaarts verlopen. Op het volgende veld wordt de speelsteen geplaatst dat de achterkant naar het veld wijst waar de speelsteen vandaan komt. Omdat het verboden is op een veld te draaien, kan de speelsteen dus niet gelijk terugkeren naar het veld waarvandaan deze vandaan komt.

Een speelsteen mag niet worden geplaatst op een al bezet veld.

Bij 3: Geslagen worden door een omsingeling.

Als een speelsteen is ingesloten door 3 stenen van de tegenstander die het veld van de doelsteen kunnen bereiken in de volgende beurt, dan is de steen geslagen. Bevindt een steen zich op een startveld, dan kan deze door 2 stenen al ingesloten zijn. Geslagen stenen worden uit het spel genomen.

Groepen speelstenen kunnen geslagen worden als op alle aansluitende velden van deze groep zich stenen van de tegenstander bevinden en geen enkele van deze stenen zich met de achterzijde naar de groep gericht heeft staan. 1 vrij veld of 1 speelsteen met de achterzijde naar de groep gericht is voldoende om niet geslagen te worden. Dus, laat, net zoals in het klassieke spel GO, gaten vallen binnenin de groep ter verdediging. Omdat nieuwe speelstenen niet zomaar overal op het bord ingezet mogen worden is 1 open veld in de groep vaak al voldoende om efficiënt te kunnen verdedigen.

Aan de andere kant is een speler ook regelmatig gedwongen zijn veilige positie op te geven, omdat in elke beurt 1 speelsteen bewogen moet worden (of een nieuwe steen ingezet moet worden).

Een andere mogelijkheid om te verdedigen is een speelsteen achter een steen van de tegenstander te plaatsen. Zolang deze met zijn rug naar de steen toestaat, kan deze niet geslagen worden. Let wel op, dat het spel ook verloren wordt als je geen van je stenen meer kan bewegen.

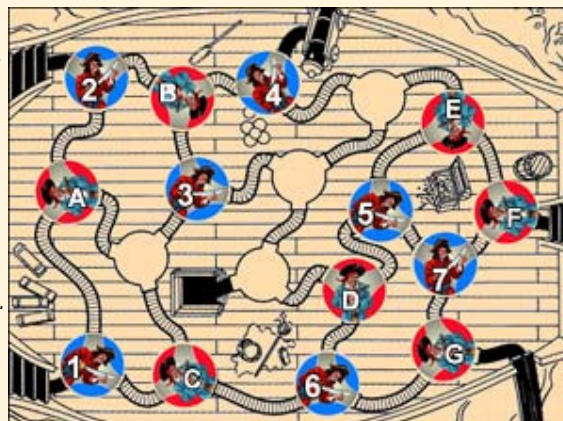
1 wordt door C en A geslagen.

B wordt door 2,3 en 4 geslagen.

5 en 7 worden als Groep door D, E, F en G geslagen

E en F worden niet geslagen, omdat naast E een vrij veld is.

2 wordt niet geslagen, omdat B met de rug naar 2 gericht staat.



Om dezelfde reden wordt G niet door 7 bedreigd en wordt 6 niet door C en D bedreigd.

Zet men een speelsteen in op een veld dat door 2 stenen van de tegenstander bedreigd wordt, dan is deze steen onmiddellijk geslagen. Uitzondering: Dor het inzetten van de nieuwe steen wordt 1 van de 2 stenen van de tegenstander

Quedah Merchant

Enkele dagen na de kaping van de ,Quedah Merchant' blijkt dat het om een Brits schip gaat. Capt'n W. Kidd wil het teruggeven; zijn bemanning probeert dat te verhinderen.

Spelmateriaal:

Elke speler ontvangt de 7 speelstenen van zijn kleur. Daarnaast is de dobbelsteen nodig.

Begin van het spel:

De spelers zetten een speelsteen op een vrij startveld naar keuze.

Spelbeurt:

Om de beurt gooien de spelers de dobbelsteen en bewegen een eigen speelsteen een aantal vakjes, zoals aangegeven op de dobbelsteen (1-3). Alle vakjes moeten gelopen worden. Er mag niet over andere stenen heen bewogen worden. Telkens als een speler een speelsteen van een startveld verzet, plaatst hij een nieuwe steen op een startveld naar keuze (totdat al zijn speelstenen gespeeld zijn).

Vijandelijke Piraten vangen:

Men kan een vijandelijke piraat vangen als men het veld waarop deze speelsteen staat van achter benaderd en precies (met het geworpen aantal ogen) op dat veld uitkomt. De speelsteen blijft op dat veld op de speelsteen van de tegenstander staan. Deze piraat is gevangen en mag niet meer verplaatst worden..

De onderliggende steen wordt meebewogen als de bovenliggende steen door zijn bezitter verplaatst wordt. Een speelsteen die al 1 piraat gevangen heeft, mag geen andere piraten vangen.

Men mag nooit een speelsteen bovenop een andere eigen speelsteen plaatsen.

Eigen Piraten bevrijden:

Beweegt men van achter op een speelsteen van een tegenstander die een eigen speelfiguur gevangen heeft, dan worden de rollen omgedraaid. De gevangen steen wordt bevrijd en de steen van de tegenstander wordt in zijn plaats gevangen.

De vrijgekomen speelsteen wordt op van beide velden voor de steen geplaatst, als deze vrij is. Als op 1 van de velden een speelfiguur van de tegenstander staat die van achter bereikt kan worden, dan kan deze onmiddellijk gevangen genomen worden (en indien mogelijk ook een speelfiguur daarmee bevrijden).

Zijn beide uitvalsvelden bezet met speelstenen van de tegenstander die met de

tegenstander geplaatst worden.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, als

- a. 7 speelstenen (onafhankelijk van kleur) gevangen zijn, of
- b. een Speler geen speelstenen meer kan bewegen

De winnaar:

In geval a) wint de speler die de meeste speelstenen gevangen heeft, in geval b) de speler die de laatste beurt heeft kunnen voltooien.

Taktische Tips:

Belangrijker dan het vangen speelstenen is om ze te blokkeren. Wordt een speelsteen op een startveld geblokkeerd, kan deze speler geen nieuwe stenen inzetten, want dat is pas toegestaan als een steen een startveld verlaat.

[top](#)

Madagaskar

Voor de kust van Madagaskar loopt het uit op muiterij. Een groot gedeelte van a bemanning loopt over naar zijn oude rivaal Robert Culliford.

Speelmateriaal:

Elke speler ontvangt de 7 speelstenen van zijn kleur (met 3 spelers krijgt ieder 6 speelstenen). De drie zwarte piratenvlaggen worden naast het spelbord klaar gelegd.

Begin van het spel:

Om de beurt plaatsen de spelers een speelsteen op een vrij startveld, totdat alle startvelden bezet zijn.

Spelbeurt:

Wie aan de beurt is heeft de keus om een speelsteen te bewegen of op een vrij startveld wil inzetten. Is geen van beide opties mogelijk, dan moet hij passen.

Vijandelijke Piraten vangen:

Men kan een vijandelijke piraat vangen als men het veld waarop deze speelsteen staat van achter benaderd. De onderste speelsteen is nu gevangen

of torens te vangen.

Men mag nooit eigen speelstenen vangen.

Bewegen:

Het aantal vakjes dat een toren van speelstenen mag bewegen is gelijk aan het aantal stenen in de toren. Een toren die bijvoorbeeld uit 3 stenen bestaat, moet dus elke beurt precies 3 vakjes bewegen.

In het verdere spelverloop kunnen de torens nog behoorlijk hoger worden. Als de toren 6 stenen bereikt, is het zinvoller de onderste 5 stenen te vervangen door een piratenvlag-steen. Het aantal vakjes dat bewogen moet worden verandert hierdoor niet.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als een speler alle speelstenen van de tegenstander heeft gevangen. Deze speler is de winnaar. Is het, op grond van bewegingsvrijheid, niet mogelijk alle speelstenen te vangen dan eindigt het spel onbeslist.

Het spel eindigt ook onbeslist als dezelfde positie driemaal herhaald wordt.

Taktische Tips:

Openings fase:

De eerste piraat die zijn startveld verlaat wordt onmiddellijk bedreigd door de piraat die op dat zelfde startveld nieuw ingezet wordt. Als deze speelsteen daarna beweegt, is het voor de eerste steen onmogelijk voldoende afstand te nemen. Het is daarom verstandig deze piraat in een doodlopend gedeelte te bewegen, waar achtervolging onaantrekkelijk is. Als de achtervolger toch achter de steen aan gaat, wordt de kans groter dat hijzelf ook gevangen wordt.

Hoge Torens:

Hoge torens kunnen grote afstanden afleggen als de weg open is. In het begin zijn veel paden echter geblokkeerd, dus vormen de torens makkelijke en aantrekkelijke doelen. Tegen het einde van het spel is een hoge toren, in het algemeen, wel nodig om de overwinning te behalen.