

Piraten ett sjöröbarspel

Familjespel för 2-4 deltagare från 8 år

Innehåll

Spelplan

- 4 st skepp med segel och master
- 5 diamanter
- 5 rubiner
- 5 pärlor
- 5 guldtackor
- 5 romfat
- 28 chanskort
- 38 manskapskort

Förberedelser

Montera masterna med segel på varje skepp. Varje spelare väljer hemmahamn och skepp i samma färg. Amsterdams och Venedigs är handelshamnar och används inte av någon som hemmahamn.

Lägg alla skatterna på Skattkamarön. Blanda chanskortet och lägg dem med baksidan uppåt i rutan på spelplanen. Blanda manskapskortet och dela ut 5 kort till varje spelare.

Lägg två manskapskort ur leken vända uppåt på fälten som markerats "Manskapskort och skatter till salu" i Venedigs och Amsterdams hamnar. Vid mindre än fyra spelare, läggs två manskapskort med baksidan uppåt vid varje hamn som ej är tagen som hemmahamn.

Resterande manskapskort läggs med baksidan nedåt på Piratön.

Skatterna har följande värde:

Diamanter och rubiner	5 poäng
Guldtackor	4 poäng
Pärlor	3 poäng
Romfat	2 poäng

Lägg ihop värdena av manskapskortet i de obesatta hamnarna. Vad siffran än blir måste den höjas till åtta genom att skatter från Skattkamarön placeras på manskapskortet. Lämpligast är att använda skatter av högsta möjliga valörer.

T ex två manskapskort med siffran 2 respektive 1 ger 3 och från Skattkamarön tar man lämpligast då en diamant eller rubin.

Skeppens förflyttning

Antalet rutor som en spelare får flytta för varje omgång avgörs av manskapskortet som spelaren har. T ex om dessa tillsammans ger 10 får spelaren flytta sitt skepp valfritt mellan 1-10 rutor.

Spelarna får endast anlöpa eller lämna en hamn i en av de tre riktningar som pilarna visar.

Varje förflyttning med skepp görs i en rät linje antingen vågrätt, lodrätt eller diagonalt.

Varje gång en spelare har flyttat sitt skepp måste han låta fören peka åt det håll som han vid nästa omgång har för avsikt att segla mot.

Ett skepp måste flyttas varje gång spelaren står i tur utom när skeppet befinner sig i hemmahamn. Att ändra riktning genom att vända fören efter avslutad omgång räknas som ett drag (gäller dock ej i hamn).

Mer än två skepp får aldrig vara på samma ruta samtidigt (undantag: angrepp) men två eller flera skepp får samtidigt ligga i samma hamn.

Spelare utan manskapskort får endast flytta en ruta per omgång i valfri riktning.

Spelets gång

Den spelare som har delat ut korten börjar spelet och övriga spelare har att välja mellan

- att segla mot Skattkamarön efter ett chanskort (se 1)
- att anlöpa en valfri hamn för att göra affärer (se 2)
- att angripa en motståndare (se 3)

1. Skattkamarön

När ett skepp kommer till en ruta utmed Skattkamaröns kust, drar spelaren det översta chanskortet och visar det för medspelarna. Anvisningarna följs och kortet läggs tillbaka underst i högen om inget annat anges.

En spelare som kommer till Skattkamarön får fortsätta att dra chanskort varje omgång genom att stanna på rutor intill kusten, t ex genom att vrida skeppet på samma ruta eller att segla utmed Skattkamaröns kust.

Mer än två skatter får inget skepp ta från Skattkamarön utan att dessemellan ha anlöpt hamn.

Skatten eller skatterna läggs i båten och kan bytas eller säljas i valfri hamn.

2. Handel i andra hamnar

I en och samma omgång kan ett skepp vid in- och utsegling handla genom att utväxla kort eller skatter. Manskaps- eller chanskort kan bytas mot andra kort eller

skatter i hamnen. Skatter på skeppet kan bytas mot kort eller annan skatt.

Således kan kort och skatter bytas mot varandra på valfritt sätt, men de måste alltid ha lika värde.

3. Angrepp

För att kunna angripa måste spelaren föra sitt skepp in på den ruta där motståndarens skepp finns. Skeppet får riktas åt valfritt håll. Den som angriper säger då "attack" och spelarna utväxlar manskapskort för att fastställa kampvärdet. Kampvärdet avgörs genom att man räknar fram värdena av respektive manskapskort. T ex: Om man har 6 röda poäng och 4 svarta poäng eller 4 röda poäng och 6 svarta poäng är kampvärdet 2 poäng. Om en spelare har kort endast i en färg är kampvärdet lika med kortens sammanlagda poäng.

Den spelare som har det högsta kampvärdet har vunnit angreppet och kräver av förloraren att

- få alla skatter på förlorarens skepp. Vinnaren får ej ha mer än två skatter ombord, överskjutande och lämpligast då de av lägsta värde läggs tillbaka på Skattkamarön eller
- högst två manskapskort. Färg och värde avgörs av förloraren.

När angreppet är över skall den som förlorat flytta sitt skepp i valfri riktning oavsett om han står i tur eller ej. Detta fria drag får t ex användas till ett besök på Skattkamarön då chanskort skall tas. Under detta drag får förloraren ej angripa någon annan spelare.

Om kampen slutar oavgjord har båda spelarna rätt till samma fria drag.

Chanskort

Den spelare som drar chanskort nr 1 måste oavsett andra skepp föra sitt skepp till femte rutan från Skattkamarön och ställa skeppet vinkelrätt mot kusten utan hänsyn till vilken riktning skeppet hade dessförinnan. Om skeppet står på en ruta i ett hörn av Skattkamarön räknas de fem rutor diagonalt från det hörnet. Spelaren måste nu rikta skeppet åt det håll som han har för avsikt att segla nästa gång han står i tur.

Ett skepp som kommit ur kurs till Mud Bay eller Cliff Creek (kort nr 3 och 4) får segla åt valfritt håll vid nästa omgång. Spelare som drar chanskort nr 7 kan inte följa instruktionen på kortet om skeppet ligger med samma avstånd till två andra skepp.

Manskap som förloras genom angrepp eller enligt chanskort (utom nr 2 och 22) får ej tas från hemmahamnen utan endast från korten som spelaren har på hand.

Använda manskapskort läggs med baksidan nedåt underst i högen på Piratön.

Flatön

Manskap och skatter på Flatön kan tas av alla som kommer till ön.

Säkerhetszonen

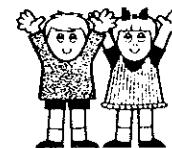
Skatt som ligger i en hamns säkerhetszon får ej delta i handel eller bytesaffär. I säkerhetszonen får det finnas högst tre skatter av samma slag. Om det finns tre skatter av samma slag i säkerhetszonen får inte överskjutande skatt läggas i annan hamns säkerhetszon.

Kontroll av motspelarens manövrar

Efter att ha flyttat och innan det är nästa spelares tur kan varje motståndare kontrollera den föregående spelarens seglingsstyrka. Seglingsstyrkan fastställs genom att räkna ihop siffrorna på baksidan av korten. Om spelaren har flyttat fler rutor än han får lov förlorar han samtliga sina manskapskort till Piratön.

Vem vinner?

Den spelare som med sitt skepp i hemmahamn har samlat ihop skatter till ett värde av 20 poäng vinner spelet.



1989
© AB Alga