

Flessen rum

Drink één fles rum en alles gaat goed. Maar drink er meer en je verliest je heldere ideeën waarvoor je bestraft wordt.

1 fles geeft je 2 schatpunten. Maar voor elke extra fles speel je 1 punt kwijt.

Als je 5 of 6 flessen verzamelt, verlies je geen extra punt.

Vervloekte maskers

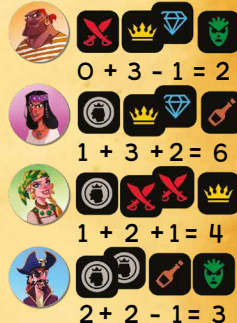
Een vreemde vloek ligt op deze maskers:



*Neem een masker of twee,
en de goden doen niet mee.
Neem er drie of meer
en het geluk staat voor de deur.*

Het verzamelen van 1 of 2 vervloekte maskers brengt ongeluk en je verliest 1 of 2 schatpunten. Maar verzamel er 3 of 4 en het geluk lacht je toe. Je wint 5 of 9 punten. 5 of 6 maskers leveren je geen extra punt op.

Na het tellen van je schatpunten, zet je pion om de beurt het aantal overeenkomstige punten vooruit op de weg aangegeven op de Rijkdomkaart. Er kunnen zich meerdere pionnen op hetzelfde vak bevinden.



Nieuwe ronde

Na het toewijzen van de schatpunten, neem je fiches, sluit de kist en schud deze. Geef de sleutelfiche aan de volgende persoon. Hij of zij wordt vervolgens de kapitein van de nieuwe ronde. Open de kist om een nieuwe ronde te starten en start met de stap 'Onthoud de buit'.

Speel zoveel ronden na elkaar naargelang het aantal piraten die aan het spel meedoen.

Einde van het spel

Met 2 of 4 piraten, het spel eindigt aan het einde van de 4e ronde.

Met 3 piraten, het spel eindigt aan het einde van de 3e ronde.

De piraat die het meeste schatpunten heeft verzameld is de winnaar van het spel!
In geval van een gelijkspel, delen deze spelers de overwinning.



Inleiding

Je bent er eindelijk in geslaagd om de legendarische schat van Black Lemon in handen te krijgen! Om de buit te verdelen, moet je de oude piratentraditie uit 3 stappen volgen: de inhoud van de kist onthouden, plannen hoe de buit verdeeld zal worden en vervolgens jouw gewenste voorwerpen nemen. Als je een goed geheugen hebt en de slimste van de bende bent, kan je misschien wel de meeste waardevolle voorwerpen in je bezit krijgen!

Doel van het spel

Onthoud de inhoud van de kist om het grootste deel van de buit te krijgen en het grootste aantal schatpunten te winnen.

Opstelling

1. Haal alle onderdelen, uitgezonderd de 16 dobbelstenen uit de kist. Sluit vervolgens de kist.

2. Leg het Roosterbord en de Rijkdomkaart naast de kist.

3. Geef aan elke piraat 1 Perkamentkaart, 1 Papegaaipion en de Piraatfiches van één kleur.

Voor een spel met 2 piraten, geef elke speler 6 fiches.

Voor een spel met 3 piraten, geef elke speler 5 fiches.

Voor een spel met 4 piraten, geef elke speler 4 fiches.

Niet gebruikte fiches en pionnen worden aan de kant gelegd en nemen niet aan het spel deel.

4. Plaats je papegaaipion op de Bootruimte dat op de weg van de Rijkdomkaart is afgebeeld.

De persoon die als laatste een piratenfilm heeft gezien is de kapitein en krijgt de Sleutelfiche die hij/zij voor hem/haar op tafel legt.



Voorbeeld van voorbereiding voor 4 piraten.



Spelmateriaal

- ◆ 1 speldoos met 16 Waardevolle voorwerpen-dobbelstenen Dit is de Kist.
- ◆ 1 Roosterbord
- ◆ 24 Piratenfiches (6 van elke kleur)
- ◆ 1 Sleutelfiche
- ◆ 4 Papegaaipionnen (1 van elke kleur)
- ◆ 4 Perkamentkaarten
- ◆ 1 Rijkdomkaart
- ◆ 1 Zandloper van 30 seconden

Spelverloop

Het spel wordt in meerdere ronden gespeeld, die elk uit 3 stappen bestaan. Voordat deze 3 stappen worden uitgevoerd, schud met de kist waarin de dobbelstenen zich bevinden. Als er een of meerdere dobbelstenen niet in een vak zitten, schud lichtjes met de kist zodat ze allen mooi in een vak komen te zitten. Plaats de kist opnieuw op de tafel. Opgelet! Plaats de kist in dezelfde richting als het Roosterbord. **Zorg dat de positie van het Kompassymbool op de kist overeenstemt met deze op het bord.**

1. Onthoud de buit

2. Plan hoe de buit te verdelen

3. Verzamel de buit

1. Onthoud de buit

Open de kist zodat de dobbelstenen voor alle spelers zichtbaar zijn en draai de zandloper om. Je hebt 30 seconden om de inhoud van de kist te onthouden. Wanneer alle zand is doorgelopen, sluit de kist.

2. Plan hoe de buit te verdelen

Om de beurt, startend bij de kapitein en vervolgens met de klok mee, plaats een van je fiches op een leeg vak van het rooster dat overeenstemt met een voorwerp die je uit de kist wilt nemen. Je kan geen fiche plaatsen op een vak dat reeds is ingenomen of een reeds aanwezige fiche verplaatsen.

Speel vervolgens om de beurt totdat al je fiches op het rooster zijn geplaatst.

3. Verzamel de buit

Open de kist. Neem om de beurt de dobbelstenen uit de vakken die met de posities van je fiches op het rooster overeenstemmen. **Zorg dat de zijden van de dobbelstenen niet worden gewijzigd.**

Tel vervolgens je schatpunten op de volgende manier met behulp van je perkament:

Kronen en juwelen

1 kroon in combinatie met 1 juweel geeft je 3 schatpunten.

Als je geen combinatie hebt, dan zal elke kroon of juweel je 1 punt geven. Je kunt in dezelfde ronde meerdere paren verzamelen.

Paren van zwaarden

Het eerste paar zwaarden levert niets op. Twee paar zwaarden geven je 2 schatpunten. Elk volgend paar verdubbelt de reeds verkregen punten. 5 of 6 paar zwaarden leveren je geen extra punt op.

Zilverstukken

Elk zilverstuk geeft je 1 schatpunt. Dit is tevens het geval wanneer je 5 of 6 stukken verzamelt.

