

SPELVERLOOP & ACTIES

Iedere ronde spelen alle spelers hun beurt. Acties worden in volgorde gespeeld zoals op de referentiekaart.

1: NEEM INKOMSTEN

Neem per gouverneur één dukaat en commandeur 

Aan het begin van **je beurt**, iedere beurt weer, ontvang je inkomsten van je gouverneurs en commandeurs.

Neem per gouverneur één dukaat, zie voorbeeld 1. Per commandeur kun je iedere eigen vloot in die haven één [+1] verhogen, zie voorbeeld 1.

Tijdens de eerste speelronde kun je geen inkomsten krijgen, omdat je nog geen gouverneurs of commandeurs bezit.

Draai de eerste beurt nog geen tegels om voor storm, etc!

2: LAAD & VERPLAATS

Laad goederen of , *verplaats of neem* 

De **volgorde** waarin vloten gespeeld worden kies je zelf, met uitzondering van de pakketboot; speel deze altijd als laatste vloot of vloten. Een vloot wordt altijd als geheel gespeeld, dus alle schepen binnen die vloot.

2.1 SPLITSSEN & SAMENVOEGEN

Je mag vloten in havens in deze fase reorganiseren. Splitsen mag zowel in als buiten een haven en kost één extra dukaat per nieuwe vloot. Vloten samenvoegen mag alleen in een haven en je krijgt geen dukaten terug. Zie voorbeeld 2.

2.2 LADEN & PAKHUIZEN

In een haven laad je goederen vanaf pakhuizen. Plaats de goederen op de scheepkaart. Zie voorbeeld 3a. Verschillende goederen zijn toegestaan per schip of vloot. Later in het spel kunnen jij of andere spelers pakhuizen gebouwd hebben. Je mag van eigen pakhuizen, algemene pakhuizen, en (met toestemming) pakhuizen van andere spelers goederen pakken. Zie voorbeeld 3b.

2.3 VERPLAATSSEN

Je mag schepen zo ver verplaatsen als het minst capabele schip in de vloot kan. Vanaf **"half vanaf # schade"** mag dat schip slechts de helft verplaatsen (één vanuit havens) en **alleen in havens gerepareerd worden**. Er is geen limiet aan het aantal vloten op een veld. Zie voorbeeld 4.

2.4 MUITERIJ ()

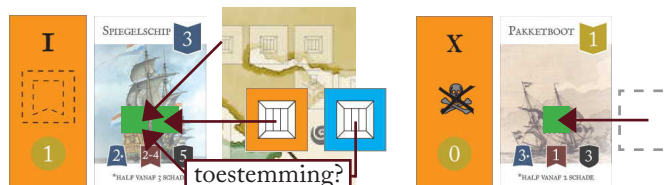
Schepen zonder goederen krijgen **muitertijfiches**; plaats iedere beurt muiltijfiches voor iedere niet gevulde plek, zie voorbeeld 5. Wanneer je een vloot **deels verplaatst** zonder dat je vertraagd wordt door schade en/of muiltijerij neem je daarvoor ook muiltijfiches. Zie voorbeeld 5.



Voorbeeld 1: Oranje heeft gouverneurs in Batavia en Galle en krijgt deze beurt **twee dukaten**. Blauw heeft een commandeur in Deshima. Blauw kan vloten **in Deshima** direct één verhogen, behalve de pakketbootvloten.

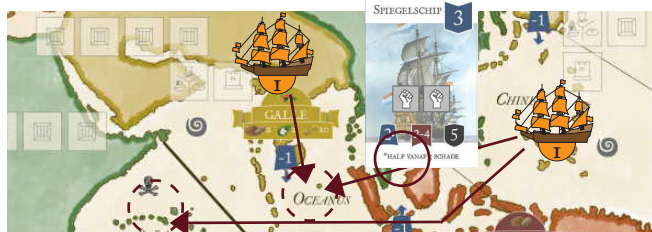


Voorbeeld 2: Bij splitsen (boven) betaal je **één dukaat** voor iedere nieuwe vloot die je aanmaakt. Kopieer gevechtserfaring naar de nieuwe vloot. Bij samenvoegen krijg je je dukaat niet "terug", houd de hoogste gevechtserfaring.



Voorbeeld 3a: Je laadt twee goederenstenen op je spiegelretourschip (links). Je **pakketboot** (rechts) neemt bij vertrek uit de haven één goed van die haven uit de **voorraad**.

Voorbeeld 3b: Wanneer andere spelers (hier blauw) pakhuizen gebouwd hebben, mag je met **toestemming** goederen nemen uit deze (de andere speler, blauw, mag hier een vergoeding voor vragen en hierover onderhandelen).



Voorbeeld 4: Verplaats één veld vanuit haven, twee op open zee of één bij **schade en/of muiltijerij** méér dan "half vanaf #".



Voorbeeld 5: Plaats iedere beurt muiltijfiches op niet gevulde schepen of schepen die je bewust deels verplaatst.

3: LEVEREN EN VECHTEN

In haven, val aan of verdedig en leveren goederen

Het leveren van goederen kan alleen in havens. Gevechten vinden ook alleen plaats in havens. Piraten kunnen alleen vechten op de velden met een piratenicoon of wanneer een vloot in hun piratennest komt.

3.1 LEVEREN

Wanneer er **geén andere spelers of landen in een haven** zijn, mag je direct goederen leveren wanneer de haven deze aanneemt. Ontvang het aantal dukaten per goederensteen. Gouden munten zijn 5 dukaten waard, zilveren munten 1 dukaat. Leg geleverde goederen terug in de voorraad. Zie voorbeeld 6.

Je mag niet te leveren goederen dumpen in een haven, deze gaan terug naar de voorraad. Je kunt ook met een vloot naar een haven waar je niet kunt leveren. Hier kun je dan eventueel schepen bijbouwen en/of goederen laden. Zie voorbeeld 7.

3.1.1 AANKOMST PAKKETBOOT

Wanneer een pakketboot aankomt in een haven waar de goedere niet vandaan komt, vul je de voorraad daar direct naar wens (deels of volledig) aan. Zie voorbeeld 8. Wanneer er niet genoeg goederenstenen zijn, zie de laatste alinea van "Pakhuis" op pagina 4 voor de verdeling van stenen.

3.2 GEVECHT

Wanneer er **wél andere spelers en/of landen in een haven** zijn, of wanneer je je op een **veld met actieve piraten** bevindt, kan er een gevecht plaatsvinden. Wanneer één of meerdere partijen een gevecht **wil(len)**, kies jij de volgorde.

Beide spelers kiezen een strategiekaart en leggen deze gedekt voor zich neer. Zie voorbeeld 9. Wanneer beide spelers gekozen hebben, draai de kaarten open en bepaal welke speler het gevecht begint:

1: hoger strategieniveau is altijd beslissend (+3 > +2 > +1 > +0)

2: bij gelijke strategieniveaus beslist het effect

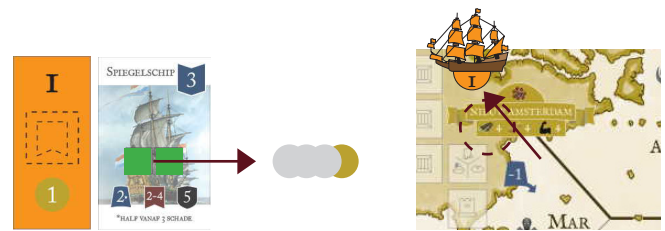
3: indien onbeslist begint de speler die aan de beurt is

Iedere speler verdeelt na beide effecten uitgevoerd te hebben de aangerichte schade over hun eigen schepen.

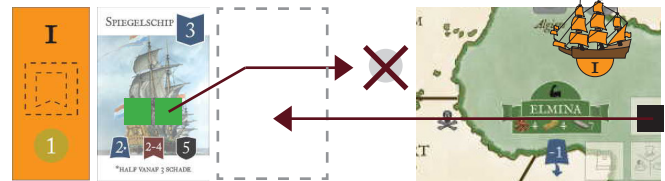
Verhoog de betrokken vloten met +1 en verplaats (Zie voorbeeld 9c) eventueel je markeersteen op het gevechtsstrategiebord, of wanneer je een nieuw niveau hebt behaald, plaats daar een steen. Zie voorbeeld 9b.

Na een gevecht mag je nog leveren en bouwen, tenzij er later in het spel landen zijn in deze haven (zie 3.2.2).

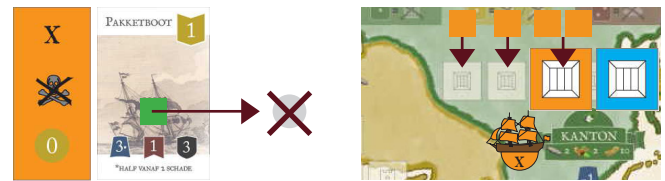
- Vloten met +0 mogen alleen +0 strategieën gebruiken
- Vloten met +1 mogen +0 & +1 schijven gebruiken
- Vloten met +2 mogen +0, +1 & +2 schijven gebruiken
- Vloten met +3 mogen alle schijven gebruiken



Voorbeeld 6: Nieuw-Amsterdam neemt suiker aan, je krijgt vier dukaten per steen, dus totaal acht dukaten.



Voorbeeld 7: In Elmina wordt geen suiker gekocht, maar je kunt hier wel een schip kopen en de volgende beurt deze laden met arbeiders. Let op welke speler eerder mag laden!



Voorbeeld 8: Je komt aan in Kanton. De suiker aan boord geldt niet als goedere en lever je aan de voorraad zonder vergoeding. Je mag **kiezen** welke pakhuizen je aanvult en kiest er hier voor om het blauwe pakhuis niet aan te vullen.



Voorbeeld 9: Jij (oranje) komt aan in Mauritsstad. Hier is al een speler (blauw). Wanneer jij of blauw ervoor kiezen om te vechten, kies je beide een strategiekaart. In het begin van het spel gebruik je alleen de strategieschijf "+0". Kies één van de drie kaarten: "Melee & Enter", "Ram & Enter" of "Vlucht".

Wanneer jij Ram & Enter kiest en blauw Melee & Enter kiest, wint Ram & Enter (blauw omcirkeld hierboven). Ervanuitgaande dat beide een spiegelretourschip hebben neem je allebei twee schade (rood omcirkeld hiernaast).

Voorbeeld 9b (vervolg): Beide spelers verhogen hun vloten naar +1 (zie rechts). Plaats dan één markeersteen op één van de vier velden op het nieuwe niveau, zoals op de schijf "+1" (rechtsonder). Het volgende gevecht kan deze vloot kiezen uit "+1 Vlucht" en alle strategieën uit de +0 schijf. Wanneer "Vlucht" gespeeld wordt wint deze vloot dan van vloten die geen gevechtservaring hebben en dus aan strategieën uit de +0 schijf gebonden zijn (zie "**hoger strategieniveau is altijd beslissend**" links).

Voorbeeld 9c (vervolg): Na een volgend gevecht met deze vloot verhoog je de vloot naar +2, plaats je een steen op een veld op de +2 schijf én mag je een steen op een lagere schijf verplaatsen, bijvoorbeeld de steen in de +1 schijf naar "Kiellinie".

Let op: Maximaal één steen per spelerskleur per schijf.

3.2.1 PIRATEN

Wanneer een vloot op of over een veld met een  komt in een actief piratengebied, kies je ervoor om (gedeeltelijk) goederen af te staan óf het gevecht aan te gaan (één goederensteen voor ieder oog van de piratendobbelsteen).

Kom je vanuit hetzelfde piratengebied, sla piraten over.

Wanneer je alleen goederen afstaat, telt dit niet als gevecht en verhoog je je vloot dus niet. Zie voorbeeld 10a.

Ga je het gevecht aan of heb je niet genoeg goederen om af te staan, kies een strategiekaart. Trek daarna een strategietegel van het piratendek. Piraten vallen alléén aan wanneer hun aantal ogen, vermenigvuldigd met hun agressie, hoger is dan de kracht van jouw vloot **zonder** de bonus van gevechtservaring. Zie voorbeeld 10b.

Wanneer je naar het piratennest verplaatst, trek een tegel en gebruik alleen het effect. De agressie is niet relevant.

Wanneer het tot een gevecht komt: bepaal wie het gevecht begint volgens de **drie criteria op de linkerpagina**.

Wanneer je piraten verslaat (twee schade per oog) en/of schepen op ze verovert (neem een fluytschip), verminder je de betreffende dobbelsteen één oog. Zie voorbeeld 10b.

Leg de piratenkaart daarna open af op de aflegstapel. Wanneer de trekstapel leeg is, schud de aflegstapel en plaats deze gedekt als trekstapel. Haal de schade van piraten weg na het gevecht; zij repareren direct.

Pakketboten zijn immuun voor piratenaanvallen.

3.2.2 LANDEN

Landen hebben altijd voorrang bij gevechten en verdedigen dus (eventueel) geallieerde compagnieën. Kies een strategiekaart. Het land speelt de strategie die overeenkomt met de gevechtservaring die ze hebben (buitenkant van de strategieschijven), bepaal wie het gevecht begint. Zie voorbeeld 11. Verlaag de dobbelsteen per zes schade.

Na een gevecht mag je in deze beurt nog goederen leveren en bouwen in deze haven, behalve wanneer deze onder controle van landen is.

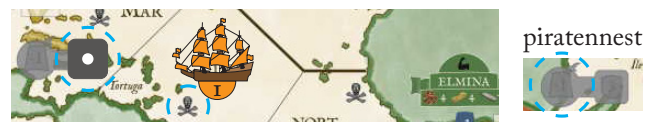
3.2.3 VERLOREN SCHEPEN

Krijgt een schip evenveel of meer schade dan zijn kracht, dan gaat deze verloren (ook als offer met de strategiekaart "Branders"). Je krijgt dan dukaten voor het verloren gaan (als verzekering of investering), en voor verloren goederenstenen: $\frac{(\text{afstand tot oorsprong}) \times \text{aantal goederenstenen}}{3}$

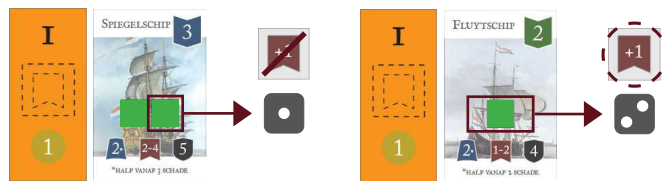
Gevechtservaringtegels van vergane vloeten bewaar je apart. Deze tellen bij iedere telling als punten. Zie voorbeeld 12.

Schepen die verloren gaan door muiterij (als beslissende klap) gaan naar piraten, in de volgende volgorde (Zie voorbeeld 13).

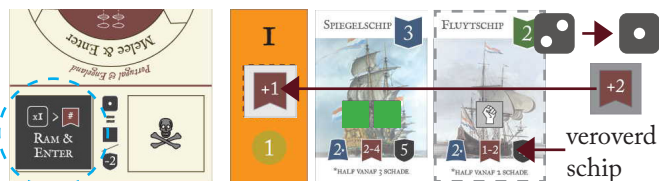
Wanneer je je laatste schip verliest, mag je de volgende beurt bouwen in één haven naar keuze, inclusief Kaap de Goede Hoop.



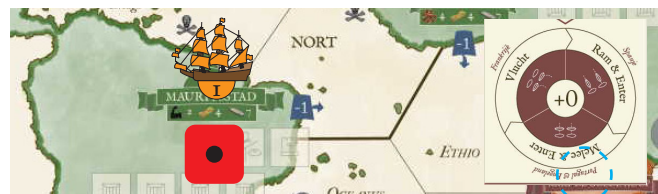
Voorbeeld 10: Je komt op een veld met een  in een actief piratengebied (blauw omcirkeld). Je kunt ervoor kiezen om goederen af te staan (voorbeeld 10a) of te vechten (voorbeeld 10b).



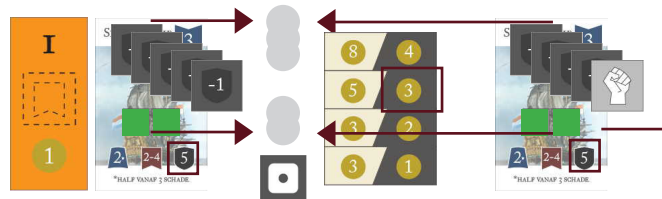
Voorbeeld 10a (vervolg): Om een gevecht te voorkomen kun je per oog één goederensteen afstaan. In het rechter geval vallen piraten dan nog steeds aan met één schip, maar vindt er waarschijnlijk een gevecht plaats om +1 te krijgen.



Voorbeeld 10b (vervolg): Kies een strategiekaart, trek vervolgens een strategietegel (blauw omcirkeld). Per drie schade die je aanricht, verminder de ogen van de piraat en verhoog je gevechtservaring (bijvoorbeeld +1 naar +2). Verover je een schip door "Melee & Enter" of "Ram & Enter", dan krijg je er een fluytschip bij én gevechtservaring.



Voorbeeld 11: Je komt aan in Mauritsstad, waar Portugal al is. Wanneer Portugal nog geen +1/+2/+3 heeft, kiezen zij automatisch "Melee & Enter".



Voorbeeld 12: Je spiegelretourschip (links) neemt hooguit vijf schade op. Leg het terug in de voorraad, neem de verzekerde waarde (drie dukaten) en een "verloren schepen fiche" . Met de aanname dat je drie velden van de oorsprong was krijg je voor de goederen $(3 \times 2 = 6) / 3 = 2$ dukaten. Verloren schepen door muiterij en/of schade (rechts) verhogen de piraten volgens onderstaande kaart.



Voorbeeld 13: Verloren schepen door muiterij gaan naar Tortuga (grijs), Algiers (blauw) of Île-Sainte-Marie (goud).

4: KOPEN & HERSTELLEN

Koop per haven maximaal één schip en twee gebouwen, herstel munterij (gratis bij leveren) en schade

4.1 VLOTEN EN SCHEPEN

Bouw schepen (eventueel in een nieuwe vloot voor één dukaat) in havens waar je vloten of gouverneurs hebt. Koop maximaal één schip per beurt per haven. Zie voorbeeld 14.

Een vloot bestaat altijd uit minimaal één schip. Vloten X en XI mogen elk uit maximaal één pakketboot bestaan. Zie voorbeeld 15. Speel ze altijd na de vloten I t/m V.

Je kunt schepen en bevelhebbers niet verkopen. Je kunt ze wel verlaten in een haven; deze schepen gaan terug naar de voorraad; je krijgt dan geen verzekering/investering.

4.2 GEBOUWEN

Je kunt pakhuizen, bestuurders en forten kopen wanneer de haven daar een leeg vak voor heeft én je je met een vloot of gouverneur in die haven bevindt. Je kunt ze niet verkopen. Zie voorbeeld 16.

4.2.1 PAKHUIS

Een pakhuis kan meerdere goederenstenen bewaren. Iedere haven heeft vier pakhuisvelden. Een pakhuis kost twee dukaten, kan niet vechten en neemt maximaal twee schade.

Bij aanbouw vul direct dit pakhuis of pakhuizen aan: voor ieder spelers' pakhuis één steen meer bij aanvullen; alleen pakhuizen van spelers worden met meer stenen aangevuld. Zie voorbeeld 18.

Wanneer een pakhuis van een speler wordt vernietigd gaan de goederen naar de voorraad en worden er twee schadefiches geplaatst op dit pakhuisveld. Deze tegels kunnen afgekocht worden (één dukaat per fiche) en gelden niet als een ontwikkeling. Zie voorbeeld 19.

Wanneer er niet genoeg stenen in de voorraad liggen:

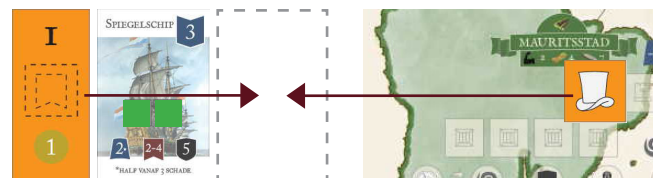
goederen worden verdeeld door de speler die een bestuurder heeft in deze haven. Is dit niet het geval, dan worden alle pakhuizen gelijk aangevuld, waarna spelers in beurtvolgorde de overgebleven stenen verdelen.

4.2.2 BESTUURDERS

Bestuurders bestaan uit gouverneurs, directeuren en commandeurs. Deze mogen allemaal bouwen.

De aanstelling kost vijf dukaten en vereist minimaal één eigen pakhuis. De functie veranderen kost vijf dukaten; dit mag alleen in de eigen beurt en telt als één aanbouw in die haven. Zie voorbeeld 20.

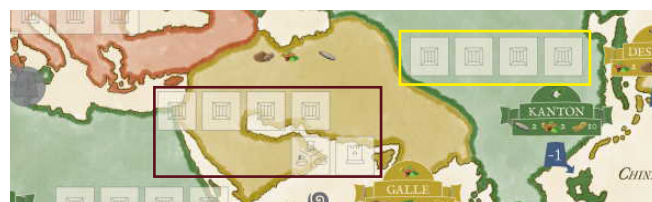
Bestuurders kunnen niet aanvallen en verdedigen, nemen geen schade op, maar kunnen wel overgenomen worden. Zie voorbeeld 20. In alle havens, behalve Kaap, Kanton en Amsterdam, kan één bestuurder actief zijn.



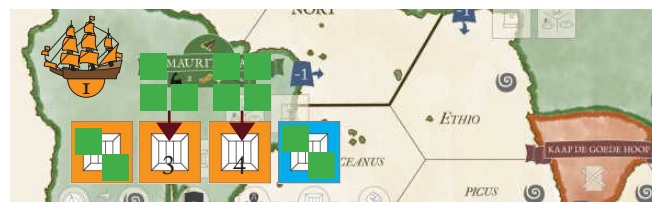
Voorbeeld 14: Naast aanwezige vloten mogen bestuurders (gouverneurs, directeurs en commandeurs) ook bouwen en schepen kopen en vloten aanmaken.



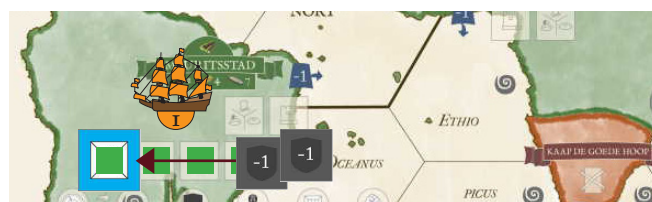
Voorbeeld 15: Pakketboten mogen alleen in vloten X en XI gebouwd worden en varen altijd alleen. Ze worden niet aangevallen door piraten en hun vloot kost geen extra geld.



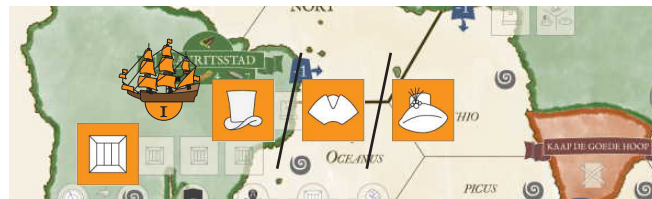
Voorbeeld 16: Vrije velden voor pakhuizen, bestuurders en forten (rood). **Let op: in Amsterdam en Kanton (geel) kun je geen bestuurders en forten bouwen.**



Voorbeeld 18: Wanneer je nu een pakhuis bouwt levert de aanbouw van elk pakhuis daar een goedersteen meer op. Bij aanbouw wordt het derde pakhuis (3) nu met drie stenen aangevuld, het vierde pakhuis (4) met vier stenen.



Voorbeeld 19: Je vernietigt Blauw's pakhuis. Plaats twee schadefiches (-1). Deze moeten eerst hersteld worden voordat er een pakhuis of goederen op geplaatst kan worden. De goederensteen gaat naar de voorraad.



Voorbeeld 20: Stel een bestuurder aan voor vijf dukaten (pakhuis mag in dezelfde beurt gekocht zijn). Vanaf de volgende ronde kun je deze voor vijf dukaten veranderen.

Voorbeeld 20b: Wanneer er geen eigen vloot of fort van Oranje in Mauritsstad is, zou Blauw deze bestuurder kunnen overnemen voor tien dukaten.

Er zijn drie soorten bestuurders:

GOUVERNEUR



Je bepaalt of andere spelers mogen bouwen in die haven én je krijgt één dukaat aan het begin van je beurt. Zie voorbeeld 21.

COMMANDEUR



Al je eigen vloten in de haven van je commandeur mogen +1 tegel per beurt verhogen aan het begin van je beurt. Zie voorbeeld 22.

DIRECTEUR



Je krijgt per drie winst één dukaat. Wanneer een andere speler levert krijgen beide spelers één dukaat per drie winst, naar boven afgerond. Zie voorbeeld 23.

OVERNEMEN BESTUURDER

Het overnemen van een bestuurder vereist **geen** eigen pakhuis in die haven, maar telt **wel** als een aanbouw. De overgenomen bestuurder behoudt dezelfde functie. Een bestuurder kan overgenomen worden door betaling van tien dukaten (aan de voorraad) wanneer er geen fort en/of schepen van de eigenaar van de bestuurder in deze haven zijn. Zie voorbeeld 20b onderaan de vorige pagina.

4.2.3 FORT



Forten zijn een extra verdedigingslinie in havens. Een fort vereist bij aankoop een eigen bestuurder in die haven (mag in dezelfde beurt gekocht zijn), en kan niet direct aanvallen in de beurt van de eigenaar (wel in de beurt van een volgende speler). Zie voorbeeld 24.

Een fort kost 12 dukaten, neemt maximaal 12 schade op en veroorzaakt in een gevecht twaalf schade minus de eigen schade. Zie voorbeeld 25. In Amsterdam en Kanton kun je geen fort bouwen; in alle andere havens kan maximaal één fort gebouwd worden.

4.3 REPAREREN EN HERSTELLEN

Repareren van schade of het herstellen van muiterij kan op open zee of in een haven.

4.3.1 OP OPEN ZEE

Schade aan schepen repareren mag je in jouw beurt doen op zee **tot de limiet "half vanaf" onderaan de kaart**. Elke punt schade en/of muiterij herstellen kost één dukaat. Zie voorbeeld 26.

4.3.2 IN HAVEN

Schade aan pakhuizen en forten mag je herstellen in jouw beurt, zonder een vloot in die haven te hebben. Repareren kost geen ontwikkeling.

Schepen voorbij de limiet "half vanaf" kun je alléén repareren in een haven. Mouterij herstellen kan gratis in een haven als je goederen levert. Zie voorbeeld 26.



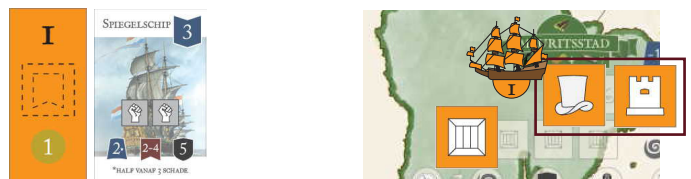
Voorbeeld 21: Wanneer Blauw in deze haven komt zorgt de Gouverneur van Oranje er voor dat Blauw toestemming nodig heeft voor het bouwen van schepen of pakhuizen.



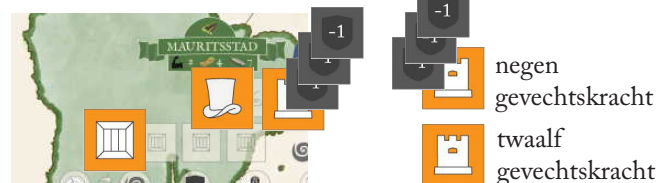
Voorbeeld 22: Wanneer je een Commandeur hebt in deze haven kun je vloten in deze haven iedere beurt verhogen met één gevechtserfaring.



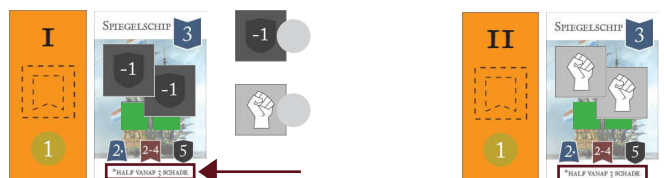
Voorbeeld 23: Lever je zelf aan deze haven, dan krijg je één dukaat extra per 3 dukaten winst. Lever je acht, dan krijg je er drie dukaten bij. Wanneer een andere speler levert krijg zowel jijzelf als de andere speler één extra dukaat per 3 dukaten winst.



Voorbeeld 24: Alleen wanneer je een bestuurder (maakt niet uit welke) in een haven bezit kun je een fort bouwen.



Voorbeeld 25: Wanneer een fort schade neemt plaats je de schadefiches op het fort. Het fort in dit voorbeeld zou nu nog $12 - 3 = 9$ schade doen.



Voorbeeld 26: Op open zee mag je maximaal zoveel schade en/of muiterij herstellen als de "half vanaf" op de scheepkaart. Het herstellen van zowel muiterij als schade kost één dukaat per fiche.

Voorbeeld 26b: Heb je meer schade en/of muiterij dan "half vanaf #" en minder dan de weerstand van je schip, dan mag je alleen het schip herstellen in een haven (inclusief Kaap de Goede Hoop). De schepen in dit voorbeeld hebben goederen die ze kunnen leveren en mogen hun muiterij dus gratis weghalen in een haven.

5: ONDERZOEK

Koop maximaal één ontwikkelingskaart

Je mag elke beurt maximaal één ontwikkelingskaart kopen, maar moet daarvoor voldoen aan de eisen op de kaart. Zie voorbeeld 27.

De functie van de kaart geldt alleen voor de eigenaar van de kaart. De functies mogen pas in de volgende beurt gebruikt worden en gelden voor de rest van het spel.

De niveau 1 kaarten hebben cumulatieve effecten, behalve de Houtzaagmolen. Je mag niet twee dezelfde kaarten hebben, maar wel bijvoorbeeld een Telmachine 1 en Telmachine 2. Zie voorbeelden 27, 28, 29 en 30.

5.1 NIVEAU 3 KAARTEN

Kaarten van niveau 3 hebben naast een combinatie van eisen ook een effect bij de eindtelling. **Iedere speler mag slechts één niveau 3 kaart gebruiken voor deze extra telling.** Zie voorbeeld 30 en 31.

Handboek Tactiek: plaats direct drie extra (witte of zwarte) markeerstenen op het strategiebord. Deze mag je na een gevecht of Spiegelgevechten actie verplaatsen.

Sextant: één extra veld verplaatsen, maar alleen vanaf open zee; dus niet vanuit een haven of piratennest.

Droogdok: repareren kost de helft in havens, afgerond naar boven (voor de totale reparatiekosten). 1 schade per schip voor drie schepen in dezelfde haven kost dan twee dukaten. 1 schade per schip voor drie schepen in drie verschillende havens kost drie dukaten zoals normaal.

Handelscourant: je mag per haven, en zonder ervoor te betalen, maximaal vier stenen uit de voorraad nemen in plaats van uit de pakhuizen.

Premiejager: je krijgt direct vijf dukaten wanneer piraten één oog verminderd worden (vermenigvuldigd voor meerdere ogen).

6: VOLGENDE RONDE

Wanneer alle spelers hun beurt gespeeld hebben, beweeg de kalendermarkesteen één jaartal omhoog.

Wanneer je op de kalendertegel een jaartal afgerond hebt met het scoresymbool , werp je een dobbelsteen om te bepalen of er een telling plaatsvindt. Je mag ervoor kiezen om de worp te verhogen met het aantal verliestegels dat je hebt. Zie voorbeeld 32.

Resulteert de worp of het verhogen in een zes, plaats de tellingstegel; er wordt er direct een telling gedaan. Tel de punten van alle spelers. Zie “8.3 Puntentelling” onderaan pagina 8. **Vriendschaps/controletegels uit eerdere ronden gaan nu terug naar de voorraad.**

Nu begint de volgende ronde (zie volgende pagina).

DISCIPLINE	1	2
Bezit één lineschip OF heb een commandeur in dienst.		
EEN MINDER VAN ONRUSTTEGELS		

Voorbeeld 27: Je mag iedere beurt een ontwikkelingskaart kopen. In dit geval moet je een lineschip of commandeur hebben en twee dukaten betalen. Je mag in een spel van drie of meer spelers maar één unieke kaart hebben, maar bijvoorbeeld wel twee telmachines van verschillende niveaus zoals hieronder omkaderd.

TELMACHINE	1	2	HOUTZAAGMOLEN	1	HOUTZAAGMOLEN	2
Bezit één pakketboot en daarnaast één pakhuys in twee havens OF heb een directeur in dienst.			Bezit minimaal vijf schepen OF heb een gouverneur in dienst.		Bezit minimaal zeven schepen OF heb twee gouverneurs in dienst.	
EXTRA PER VIJF DUKATEN WINST			EEN DUKAAT KORTING PER SCHIP		BOUW EEN EXTRA SCHIP PER HAVEN	

Voorbeeld 28: Telmachines geven één dukaat extra per vijf dukaten die je verdient met leveren, naar boven afgerond over de hele levering. Kreeg je bijvoorbeeld acht dukaten, dan krijg je twee dukaten extra.

Met een Houtzaagmolen betaal je één dukaat minder per schip of mag je een schip extra bouwen per haven.

DONDERGLAS	1	ZEEVAARTSCHOOL	2	DISCIPLINE	1	HORTUS BOTANICUS	2
Bezit vloten in drie regio's OF heb vloten in zowel de huidige storm-regio als de verwachte regio.		Bezit ieder type schip OF heb vloten in zowel de huidige storm-regio als de verwachte regio.		Bezit één lineschip OF heb een commandeur in dienst.		Bezit één vloot in vier havens OF heb een gouverneur én een directeur in dienst.	
TWEE SCHADE MINDER VAN STORM		TWEE SCHADE MINDER VAN STORM		EEN MINDER VAN ONRUSTTEGELS		TWEE MINDER VAN ONRUSTTEGELS	

Voorbeeld 29: Donderglas en zeevaartschool geven ieder twee schade minder van stormen, dit kan dus oplopen naar vier schade minder voor de maximale stormkracht plus de schade van een stormicoon.

Bij Discipline en Hortus botanicus neem je één minder onrust **per vloot**. (dus niet per schip)

SPIEGELGEVECHTEN	1	SPIEGELGEVECHTEN	2	HANDBOEK TACTIEK	3
Bezit twee schepen in iedere vloot (behalve pakketboten) OF heb een commandeur in dienst.		Bezit drie schepen in iedere vloot (behalve pakketboten) OF heb twee commandeurs in dienst.		Bezit vier lineschepen EN twee commandeurs. <i>Eén punt extra per lineschip en commandeur.</i>	
VLOOT 14 OF SCHIJF 4 VOOR		VLOOT 14 OF SCHIJF 4 VOOR		PLAATS DIRECT DRIE EXTRA	

Voorbeeld 30: Spiegelgevechten kan één keer per beurt gespeeld worden; dek het dan af met 

Handboek Tactiek: plaats de drie witte of zwarte stenen van het strategiebord op strategieën van het niveau dat je hebt. Je hebt dan drie extra strategieën.

SEXTANT	3	DROOGDOK	3	HANDELS COURANT	3	PREMIJAGER	3
Bezit vloten op vier niet aangrenzende velden op zee. <i>Eén punt voor ieder veld met een eigen vloot.</i>		Bezit minimaal twaalf schepen. <i>Eén punt extra voor iedere twee schepen zonder schade.</i>		Bezit twee pakketboten, pakhuizen in zes havens EN een directeur. <i>Eén punt extra per zes dukaten.</i>		Bezit twee van de drie typen bestuurders. <i>Drie punten per loez piratenveld.</i>	
EXTRA VANAF OPEN ZEE		REPAREREN KOST DE HELPT IN HAVEN		LAAD PER HAVEN 4 UIT VOORRAAD		5 DUKATEN PER VERMINDERDE	

Voorbeeld 31: Niveau 3 ontwikkelingskaarten scoren ook bij de eindtelling, met de volgende opmerkingen:

Sextant: vloten op één veld tellen dus maar één keer.

Droogdok: het maakt niet uit in welke vloot.

Handelscourant: naar boven afgerond, dus 4 dukaten rond af naar één punt.



Voorbeeld 32: Wanneer je drie verloren-schepen-fiches hebt, kun je bij een telling een worp van drie verhogen naar een zes om een telling te activeren. Spelers mogen collectief verliestegels inbrengen.

6.1 VERWACHTING

Verplaats de stormregiotegel van “verwachting” naar actief (zie voorbeeld 33). Draai een tegel om voor de verwachte stormregio, stormschade, piraten, goederen en muiterij en verplaats deze naar de velden links. Alleen de afgelegde tegels (links) mogen tijdens het spel worden ingezien.

6.2 STORMEN

Alle schepen in de actieve regio (inclusief havens) krijgen dat aantal schade, plus één extra schade als zij zich op een veld met een  bevinden. Zie voorbeeld 34.

6.3 PIRATEN

Indien er een regio vermeld wordt, verhoog de dobbelsteen in die regio met één oog. Wanneer de dobbelsteen al op zes ogen staat wordt deze niet meer verhoogd. Zie voorbeeld 35.

Wanneer er Fransen (blauwe dobbelsteen) zijn wordt deze dobbelsteen eerst verminderd. Zie “Landen” halverwege op pagina 2 van dit document.

6.4 AANVULLING VOORRAAD

Indien er havens vermeld worden, vul zowel pakhuizen van spelers en/of algemene pakhuizen in de betreffende havens aan. Zie voorbeeld 35.

6.5 MUTTERIJ

Iedere speler neemt voor iedere vloot één muiterijsfiche per aantal schepen vermeld op de tegel. Zie voorbeeld 36.

Wanneer alle ronden van een kalender gespeeld zijn volgt er een nieuwe kalender.

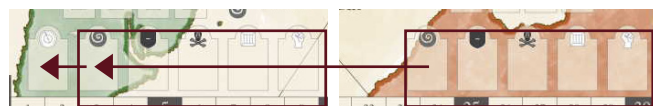
7. NIEUWE KALENDER

Ieder kalenderbord heeft een aantal ronden. Wanneer er na deze ronden nog geen telling is geweest, voer dan nu de telling uit. Zie “8.3 Puntentelling” onderaan pagina 8.

Na de laatste ronde wordt er een nieuw kalenderbord geplaatst. Zie voorbeeld 37. Plaats dan ook de ontwikkelingskaarten die hierbij horen (bij de tweede kalenderbord de niveau 2 kaarten, bij de derde de niveau 3 kaarten).

Haal niet gekochte ontwikkelingskaarten van de vorige ronde uit het spel, schud alle tegels voor storm, piraten, voorraden en muiterij, **behalve de stormregiotegels**; schud deze alleen wanneer deze allemaal gespeeld zijn. Zie voorbeeld 38.

Na de derde kalender volledig gespeeld te hebben eindigt het spel en wordt de eindtelling uitgevoerd. Tel nu ook de extra punten van ontwikkelingskaarten niveau 3 (tel maximaal één kaart per speler).



Voorbeeld 33: Draai van ieder van de stapels rechts een tegel open en verplaats deze naar de velden links.

	OCEANUS CHINEN	MAR DI INDIA	MAR DEL NORT	MARE ATLANTICUM	OCEANUS ETHIOPICUS	
-3	-2	-1	-1	-1	-0	-0

Voorbeeld 34: Alle vloten die zich in de regio **én verbonden havens** bevinden krijgen het aantal stormschade op de tegel plus één schade voor een .

Voorbeeld 35: Verhoog piraten met één oog of vul alle pakhuizen in havens aan indien op de tegel vermeld.

--	--	--	--	--	--	--

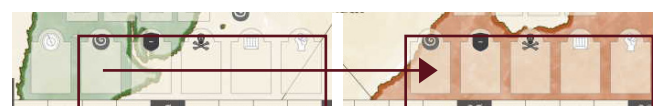
Voorbeeld 36: Muiterij verdelen gebeurt per vloot voor het aantal schepen in die vloot. Bij de tweede tegel (rood omlijnd) houdt dit in dat je één muiterij moet verdelen over alle vloten met tenminste twee schepen. Bij vier schepen krijg je twee muiterij, bij zes schepen drie, etc.

Bij de vierde tegel (blauw omlijnd) houdt dit in dat je één muiterij moet verdelen binnen iedere vloot met tenminste drie schepen, bij zes schepen twee muiterij, etc.

Voorbeeld 37: Plaats de kalendertegel 2/3 op 1/3, of 3/3 op 2/3.

Plaats de stapels ontwikkelingskaarten (niveau 2 voor 2/3. Verwijder niet gekochte kaarten. Plaats de stapels ontwikkelingskaarten (niveau 3 voor 3/3.

↗ 2/3 & ☐	↗ 2/3 & ☐	↗ ☐
1652	1717	1782
1639	1704	1769
1626	1691	1756
1613	1678	1743
1600	1665	1730
1/3	2/3	3/3



Voorbeeld 38: Leg de tegels na het schudden weer gedekt terug. Bij alle tegels (behalve die van de stormregio) blijven afhankelijk van het spelersaantal tegels blind liggen.

8. TELLING



Aan het einde van een kalender of wanneer het symbool telling bij het jaartal staat en de worp (na verhogen door een speler) resulteert in een zes, wordt er onmiddellijk een telling uitgevoerd. Tel de punten van alle spelers zoals in het document **Spelopzet & Telling, pagina 4**.

8.1 VOLGORDE

De beurtvolgordekaarten worden nu opnieuw verdeeld; de speler met de minste punten start nu als eerst (indien gelijk, wie het laatst aan de beurt was begint eerder), de speler met de meeste punten als laatst. Zie voorbeeld 39.

8.2 LANDEN

Na de telling mogen spelers in de nieuwe speelvolgorde, voor iedere vijf punten die deze achter staat op de speler met de meeste punten, één oog plaatsen van een natie naar keuze in een haven naar keuze (met uitzondering van Kaap de Goede Hoop). Landen mogen niet in dezelfde haven geplaatst worden. Zie voorbeeld 40.

Engeland en Spanje kunnen bepaalde bestuurders verwijderen, Portugal kan per oog een pakhuist verwijderen. Frankrijk kan op een piratennest deze verminderen met één oog per oog.

8.2.1 PLAATSEN EN CONTROLEFICHE

Wanneer je als eerste een land plaatst krijgt je het controlefiche. Je neemt een alliantiefiche van een al geplaatste natie als je tenminste één oog mag plaatsen en een andere speler de controlefiche daarvan bezit. Zie voorbeeld 41.

8.2.2 GEPLAATST & ONGECLAIMD

Landen die al geplaatst zijn en niet opnieuw geclaimd zijn blijven op het bord. Geplaatste landen mogen alleen verplaatst worden als ze nog niet gekozen zijn in de huidige telronde, en alleen als de speler minimaal dat aantal ogen mag plaatsen. Zie voorbeeld 42.

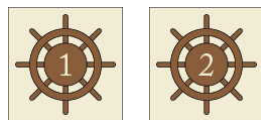
8.2.3 UITVOEREN EFFECT EN AANVAL

De speler (in speelvolgorde) met het controlefiche voert eventuele aanvallen uit in de volgorde die hij wil met de landenspecifieke strategie. Wanneer landen spiegelschepen of lineschepen overnemen, verhoog de dobbelsteen met dat aantal schepen. Wanneer een speler schepen overneemt, neem lineschepen. Verhoog de gevechtserfaring met +1.

Wanneer je een effect uit kunt voeren (bijvoorbeeld voor iedere twee ogen een gouverneur overnemen), kies je zelf of je eerst het effect uitvoert of eerst aanvalt.

8.2.4 BEZETTE HAVENS

Havens met niet-geallieerde landen moeten eerst bevrijd worden voordat de speler pakhuizen of bestuurders kan gebruiken. Pakhuizen kunnen wel worden bijgevuld, ook van niet-geallieerde spelers.



Let op! Op het bord staat een printfout; Spanje hoort (ook) pas bij twee ogen een gouverneur of directeur te verwijderen.

Voorbeeld 39: Oranje begon het spel en heeft nu 14 punten. Blauw begon als tweede en heeft nu 9 punten. Blauw krijgt nu de "1", oranje de "2".



Voorbeeld 40: Blauw stond tweede met een achterstand van vijf of meer punten (voorbeeld 39). Blauw kiest ervoor om de dobbelsteen Spanje (geel) te plaatsen. Bij twee ogen zou Blauw een gouverneur of directeur mogen weghalen van Mauritsstad.



Voorbeeld 41: controlefiche (zonder schuddende handen) of alliantiefiche (zoals hierboven).



Voorbeeld 42: Engeland was al eerder geplaatst; deze dobbelsteen blijft liggen. Iedere bezette haven door andere naties moet eerst bevrijd worden.

8.3 PUNTENTELLING

Bij iedere telling beginnen alle spelers op 0 punten.

- 1) één punt voor iedere drie dukaten.
- 2) punten voor pakhuizen, bestuurders en forten.
- 3) punten voor schepen, ontwikkelingskaarten en gevechtserfaringfiches van vloten.
- 4) punten voor goederen op schepen:
$$\frac{(\text{afstand tot oorsprong}) \times \text{aantal goederenstenen}}{3}$$
- 5) per schade- en mouterijfiche één punt aftrek.

EINDTELLING

Iedere speler kan hier nog de extra punten krijgen van één niveau 3 ontwikkelingskaart. Ieder schip die geen goederensteen zou kunnen laden de volgende ronde krijgt één mouterijfiche voor iedere goederensteen.

Wanneer het totaal aantal punten aan het einde van het spel nog steeds gelijk is, is het aantal dukaten beslissend. Indien gelijk wint de speler die het laatst begon aan de laatste ronde.