

Alexander Pfister



PORT ROYAL



SIEGER 2013
SPIELEAUTOREN-
WETTBEWERB*



Pegasus Spiele

Port Royal
Pegasus, 2014
Alexander PFISTER
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten



PORT ROYAL

Een pittig kaartspelletje voor 2 tot 5 spelers.

Spelidee

In de haven van Port Royal bruist het van het leven en de spelers hopen om de transactie van hun leven te kunnen verwezenlijken. Riskeer echter niet te veel want anders kan men zonder lading achterblijven. Maak ook geen vergissingen bij het investeren van de winsten want het is broodnodig om zich te verzekeren van de gunst van de gouverneurs en de admiraals en op tijd de juiste personen aan te werven. Alleen op deze manier kan men de eigen invloed verbeteren en zich op een succesvolle expeditie verheugen.

Spelmateriaal

120 speelkaarten, waarvan:

60 personen (vele personen liggen klaar, hebben uiteenlopende kosten om te worden ingehuurd en leveren passende invloedspunten)



6 expeditieopdrachten



4 belastingverhogingen



50 schepen, telkens 10 per kleur



Spelvoorbereiding

Speelt men met minder dan 5 spelers, wordt eerst de expeditieopdracht voor het spel met 5 terug in de doos gelegd (deze rugzijde heeft als enige kaart geen goudmunt). Speelt men met vijf, leg dan deze expeditieopdracht open in het midden van de tafel.

Mix daarna alle kaarten zeer grondig en vorm hiermee een **verdekte** voorraadstapel. Laat eraanstaats plaats voor een toekomstige aflegstapel.

Deel aan iedere speler 3 kaarten uit. De spelers leggen die verdekt (met de goudmunt naar boven) voor zich neer in hun vitrine.

Opmerking bij de speelkaarten

Op de voorzijde van de kaarten zijn schepen, personen, belastingverhogingen en expeditieopdrachten afgebeeld, op de rugzijde is telkens 1 munt te zien. Telkens wanneer iemand 1 of meer munten ontvangt, neemt hij van de voorraadstapel het betreffende aantal kaarten en legt die, zonder de voorzijde te bekijken, voor zich neer. Het aantal munten dat elke speler heeft, moet steeds goed zichtbaar zijn.



Doel van het spel

De spelers proberen met schepen geld te verdienen en met dit geld personen in te huren die hen duurzame voordelen in het spel zullen opleveren. Als extra ontvangt men voor personen maar ook voor vervulde expeditieopdrachten, invloeds punten die beslissend kunnen zijn voor de overwinning bij een partijtje 'Port Royal'.

Spelverloop

De speler die als laatste een haven heeft bezocht, begint het spel. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, is telkens 1 speler de **actieve** speler. Deze voert **2 fases** na elkaar uit, waarbij fase 2 somtijds kan wegvallen. Als er een fase 2 is, mogen na de actieve speler om de beurt ook alle andere medespelers deze fase uitvoeren. Pas daarna wordt er gewisseld van actieve speler. De 2 fases zijn:

1. Ontdekken

Kaarten van de voorraadstapel blootleggen in de havenvitrine.

2. Handelen & inhuren

Kaarten uit de havenvitrine nemen.

1. Ontdekken

De actieve speler moet eerst de **bovenste kaart** van de voorraadstapel **blootleggen** en met deze kaart opent hij de **havenvitrine** in het midden van de tafel. Daarna moet hij beslissen of hij een volgende kaart wil blootleggen. Dit mag hij zolang herhalen tot hij geen volgende kaart meer wil blootleggen en hiermee fase 2 begint of op basis van een tweede kleuridentiek schip (zie verder) zijn beurt moet afbreken. De volgende 4 kaarttypes zijn aanwezig:

- ▶ **personen**
- ▶ **schepen**
- ▶ **expeditieopdrachten**
- ▶ **belastingverhogingen**

Toont de kaart een **persoon**, komt deze in de **havenvitrine**. Elke persoon heeft een specifieke capaciteit. Deze capaciteit wordt bovenaan de kaart getoond. Rechts ernaast zijn op een wapenschild de invloeds punten aangeduid. Aan het einde van de handleiding vindt men een overzicht van alle capaciteiten.

Toont de kaart een **schip**, mag de actieve speler deze als toekomstige geldbron in de **havenvitrine** leggen. Als alternatief mag hij het schip **afweren** om het zo op de aflegstapel te leggen. Hiervoor moet hij 1 of meer matrozen en/of piraten in zijn vitrine hebben. Om een schip te kunnen afweren, moet het aantal **sabels** van deze personen gelijk of hoger zijn dan het aantal sabels op het zonet blootgelegde schip. Lukt dit, mag de speler het schip op de aflegstapel leggen. Lukt dit niet, kan hij het schip niet afweren en moet het schip in de havenvitrine leggen.

Men kan steeds alleen het zonet blootgelegde schip afweren. Een schip met een doodshoofdsymbool kan niet worden afgeweerd.

De sabels van een persoon worden niet opgebruikt. Ze kunnen zo dikwijls men wil in een speelbeurt worden ingezet.



Marc wil de vloot met 2 sabels afweren. Omdat zijn matroos 1 en zijn piraat 2 sabels heeft (3 sabels in totaal), lukt hij erin om de vloot af te weren. Hij legt de vloot op de aflegstapel.

Toont de kaart een **expeditieopdracht**, komt ze bovenaan de havenvitrine in een **gescheiden vitrine**. Een expeditieopdracht blijft daar zolang liggen tot een speler deze in zijn speelbeurt vervult.

Hiervoor moet hij **personen** uit zijn vitrine met de op de expeditieopdracht **gevraagde capaciteiten** op de **aflegstapel** leggen. Hij plaatst dan de expeditieopdracht in zijn vitrine en neemt het aantal aangegeven munten van de voorraadstapel. Hij mag dit te allen tijde in zijn speelbeurt doen. Het is toegelaten meerdere expeditieopdrachten te vervullen.



Anne kan de expeditieopdracht met 2 kruisen vervullen. Zij legt hiervoor haar priester en haar vrouwenloper op de aflegstapel en neemt de expeditieopdracht. Zij ontvangt extra 2 munten (kaarten van de voorraadstapel).

Toont de kaart een **belastingverhoging**, moeten alle spelers met **12 of meer munten** in hun vitrine onmiddellijk de **afgeronde helft** van hun vermogen afgeven (bij het bezit van 12 of 13 munten moeten er 6 worden afgegeven).

Aansluitend ontvangt, afhankelijk van de belastingverhoging, de speler met de **meeste sabels** in zijn vitrine of de speler met de **minste invloeds punten 1 munt**. Bij een gelijke stand (ook wanneer nog geen enkele speler een persoon met sabels heeft ingehuurd of geen enkele speler invloeds punten bezit) ontvangen alle spelers die bij deze gelijke stand zijn betrokken, 1 munt.

Daarna gaat de kaart op de aflegstapel en de actieve speler zet zijn speelbeurt verder.



Hier ontvangt de speler met de minste invloeds punten 1 munt.



Hier ontvangt de speler met de meeste sabels 1 munt.

Na elke blootgelegde kaart kan de actieve speler fase 1 'Ontdekken' beëindigen en overgaan naar fase 2 'Handelen & inhuren'.

Legt hij echter een **schip af met een identieke kleur** die al in de havenvitrine ligt en die hij **niet kan afweren**, heeft hij te veel geriskeerd en moet nu de totale **havenvitrine** op de **aflegstapel** leggen (open neergelegde expeditieopdrachten blijven in de gescheiden vitrine liggen). Hij mag nu fase 2 'Handelen & inhuren' niet uitvoeren.

Zowel de actieve speler alsook alle andere medespelers ontvangen echter voor elke grapjas in hun vitrine 1 munt.

De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) wordt nu de actieve speler en begint met fase 1 'Ontdekken' in zijn speelbeurt.

Als de voorraadstapel in de loop van het spel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.

2. Handelen & inhuren

In deze fase mag de actieve speler **1-3** kaarten, daarna ook de andere spelers telkens 1 kaart uit de havenvitrine nemen. Hoeveel kaarten de actieve speler mag nemen, hangt af van het aantal verschillend gekleurde schepen in de havenvitrine:

- bij **0-3** verschillend gekleurde schepen, 1 kaart uit de havenvitrine
- bij **4** verschillend gekleurde schepen, 2 kaarten uit de havenvitrine
- bij **5** verschillend gekleurde schepen, 3 kaarten uit de havenvitrine

De kaarten worden één voor één genomen. Dit betekent dat het voordeel van een zonet genomen kaart meteen kan worden benut.

Handelen

De speler neemt **1 schip** uit de havenvitrine, legt dit op de aflegstapel en **ontvangt** hiervoor het **aantal munten** dat bovenaan de kaart is aangegeven.



Carl neemt de vloot uit de havenvitrine, legt die op de aflegstapel en ontvangt hiervoor 2 munten (kaarten van de voorraadstapel).

Voorbeeld: Anne is aan de beurt. Zij heeft in fase 1 'Ontdekken' 5 kaarten blootgelegd. Vier van deze kaarten waren verschillend gekleurde schepen, daarom mag zij 2 kaarten uit de havenvitrine nemen. Om te beginnen neemt zij 1 schip en ontvangt 2 munten. Daarna geeft zij meteen het geld uit om 1 persoon in te huren. Van de resterende vitrine zoekt nu Marc 1 kaart uit. Hij neemt de munten van een schip en betaalt Anne 1 munt. Nadat iedereen aan de beurt is geweest, worden de overige kaarten op de aflegstapel gelegd.

Inhuren

Als de actieve speler **1 persoon wil inhuren**, betaalt hij het aantal **munten** dat onderaan de kaart is aangegeven (hij legt die op de aflegstapel). De **persoon** plaatst hij in **zijn vitrine**. Vanaf dat moment en dit voor de resterende duur van het spel kan hij de **capaciteit** van deze persoon benutten (details vindt men achteraan).



Anne huurt een matroos in. Hiervoor legt zij 3 munten op de aflegstapel en de matroos in haar vitrine.

Nadat de actieve speler **1 of meerdere kaarten** heeft genomen, kunnen nu om de beurt alle andere spelers **precies 1 kaart** volgens dezelfde regels uit de havenvitrine nemen. Een speler die 1 kaart neemt, moet echter **als extra 1 munt aan de actieve speler betalen**. Neemt men een schip mag deze munt ook voortspruiten uit de inkomsten van dit schip.

Nadat alle spelers de kans hebben gehad om kaarten uit de havenvitrine te nemen, worden de resterende kaarten van de havenvitrine op de aflegstapel gelegd. Het kan uiteraard ook gebeuren dat de havenvitrine is opgebruikt vooraleer alle spelers de mogelijkheid hebben gehad een kaart te nemen.

De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) wordt nu de actieve speler en begint opnieuw met fase 1 'Ontdekken' in zijn speelbeurt.

Einde van het spel

Het **einde van het spel wordt ingeleid** zodra 1 speler **minstens 12 invloedspunten** (via personen en/of expeditieopdrachten) heeft bereikt. De lopende ronde wordt nog tot het einde gespeeld. De speler rechts van de startspeler is de laatste actieve speler van deze partij.

Winnaar is de speler die de **meeste invloedspunten** heeft verzameld. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste munten bezit. Is er dan nog een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

Einde van het spel: VARIANT

Het **einde van het spel wordt ingeleid** zodra 1 speler **minstens 12 invloedspunten** heeft bereikt **en** minstens **1 vervulde expeditieopdracht** heeft. Ook hier wordt de lopende ronde nog tot het einde gespeeld.

Winnaar is de speler die de **meeste invloedspunten** heeft verzameld **en minstens 1 expeditieopdracht** heeft vervuld. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste munten bezit. Is er dan nog een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

De capaciteiten van de personen

De capaciteiten van de personen worden in het bovenste deel van de kaart aangegeven, de invloedspunten in het wapenschild rechts ernaast. Wanneer men aan de beurt is, mag men zowel als actieve speler maar ook als niet actieve speler de personen in zijn vitrine benutten. Heeft men bepaalde personen meermaals in de eigen vitrine, wordt de capaciteit opgeteld. Wie bij wijze van voorbeeld 2 vrouwen in zijn vitrine heeft, ontvangt desbetreffend personen 2 munten voordeliger.

Priester / Kapitein / Kolonist (telkens 5x) Vrouwenloper (3x)



Om een expeditieopdracht te vervullen, moeten deze personen afgegeven worden. De achtergrond voor deze capaciteiten is op deze kaarten donker. De vrouwenloper is een joker en kan in plaats van een priester, kapitein of kolonist worden afgegeven.

Handelaar (per kleur 2x)



Matroos (10x) / Piraat (3x)



De speler ontvangt per handelaar van de genomen scheepskleur in zijn vitrine 1 munt extra.

Met de afgebeelde sabels kunnen schepen worden afgeweerd (zie fase 'Ontdekken').

Admiraal (6x)



De speler die bij het 'Handelen & inhuren' aan de beurt komt en een havenvitrine van minstens 5 kaarten heeft liggen, ontvangt onmiddellijk per admiraal in zijn vitrine 2 munten.

Grapjas (5x)



De speler die bij het 'Handelen & inhuren' aan de beurt komt als niet actieve speler en een lege havenvitrine heeft, ontvangt onmiddellijk per grapjas in zijn vitrine 1 munt. Als er geen fase 'Handelen & inhuren' plaatsvindt, ontvangen alle spelers per grapjas in hun eigen vitrine 1 munt.

Gouverneur (4x)



De speler die bij het 'Handelen & inhuren' aan de beurt komt, mag per gouverneur in de eigen vitrine 1 kaart meer uit de havenvitrine nemen. Als niet actieve speler moet men (zoals gewoonlijk) voor elke kaart 1 munt aan de actieve speler betalen.

Vrouw (4x)



Per vrouw in de eigen vitrine wordt de kostprijs voor het inhuren van een persoon met 1 munt verminderd (de kostprijs kan nooit onder 0 zakken).

Impressum

Autor: Alexander Pfister

Illustration: Klemens Franz

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider
und Klemens Franz

Realisation: Klaus Ottmaier

Port Royal war unter dem Namen „Händler der Karibik“ der Siegertitel des Spieleautoren-Wettbewerbs 2013 der Wiener Spiele Akademie in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Spiele Museum.
www.spielen.at

Pegasus Spiele bedankt sich beim Österreichischen Spielmuseum.



© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
21 april 2014

