

*1603 is het jaar van onze Heer. De Uskok Heer van de oorlog Radoslav stierf zopas tijdens een jacht uit jaloezie. Alle Uskok kapiteins, jij inbegrepen, werden bijeengeroepen in het ondoordringbaar Uskok fort van Nehaj om de volgende Heer van de oorlog onder hen te kiezen. Terwijl donkere stormwolken opdoemden boven het fort en de noordwesten wind meedogenloos tegen de muren bonkte, konden de kapiteins bij nachtval niet tot een overeenkomst komen. Hoewel ze allen machtig waren, had geen enkele zichzelf tegen de andere bewezen en een nieuwe Heer van de oorlog kon niet gekozen worden. Om middernacht beëindigde de oude zeehond Stipe het debat met een vuursteen schot en sprak: "Volgens eeuwen oude wet, als we om middernacht geen overeenkomst hebben, zal de eerste onder ons die het komende jaar 25 Uskok schepen met buit vult de nieuwe Heer van de oorlog worden." Zo had hij gesproken en zo zou het gebeuren.
En jij? Nog altijd hier? Waar wacht je nog op?! Hijs de zeilen naar een nieuw avontuur en wordt de nieuwe Uskok Heer van de oorlog!*

INLEIDING

De spelers nemen de rol van een Uskok kapitein op. Iedere kapitein zal proberen binnen het jaar 25 Uskok schepen met een buit te vullen. De meest gewiekste kapitein krijgt de "Heer van de oorlog" titel.

ONDERDELEN

40 Buitkaarten,
16 Gebeurtenissen,
1 Reservekaart,
1 Richtingskaart,
En deze spelregels.

BUITKAARTEN

De buitkaarten zijn onderverdeeld in 4 groepen namelijk voedsel, hout, wapens en goud. Deze zijn ook nog onderverdeeld volgens de kleur van hun kader namelijk zwarte (wapens en goud) en witte (voedsel en hout) kaarten.

Groepen

Iedere groep bevat kaarten met waarde van 1 tot 9 en één speciale kaart (informatie) gemarkeerd x2. De informatiekaarten hebben geen waarde maar verdubbelen de waarde van de andere buitkaarten van dezelfde groep in de vloot van de speler. Informatiekaarten zijn de enige kaarten die te allen tijde kunnen afgelegd worden. Andere buitkaarten kunnen enkel door gebeurtenissen afgelegd worden.

Spelers mogen slechts één buitkaart tijdens hun beurt spelen.

GEBEURTENISSEN

Deze zijn allemaal grijs gekleurd en bevatten tekst met de uitleg over hun invloed op het spel. Gebeurtenissen mogen te allen tijde gespeeld worden en tellen niet als een beurt voor de speler in een bepaalde ronde.

RESERVEKAARTEN

Je kunt deze kaarten gebruiken indien je een andere kaart verloren hebt of indien je een nieuwe gebeurtenis wenst toe te voegen aan het spel. Noteer het gewenste effect op een reservekaart en voeg die toe aan het spel.

RICHTINGSKAART (enkel in de tweede editie van Uskoci)

Met deze kaart wordt het huidige seizoen in het spel aangegeven. In de strategische versie van het spel geeft deze kaart ook de speelrichting aan.

SPELVOORBEREIDING

- (1) Schud de stapel kaarten en geef elke speler er 4.
- (2) Leg de stapel met resterende kaarten gedekt op tafel zodat iedere speler er aan kan.
- (3) Voorzie tevens een plaats naast de trekstapel voor de aflegstapel.
- (4) Zorg ervoor dat iedere speler voldoende plaats heeft om **zijn vloot met buitkaarten** te kunnen leggen.

Kies willekeurig een startspeler.

SPELVERLOOP

De startspeler begint het spel, en zijn beurt, door de bovenste kaart van de trekstapel te nemen. Daarna mag hij één buitkaart spelen. Het spelen van een buitkaart is niet verplicht. Op het einde van de beurt meldt de speler de totale buitwaarde in zijn vloot. Indien de speler op dat moment meer dan 5 kaarten in zijn hand heeft, moet hij tot 5 afleggen. Hierna begint de beurt van de volgende speler. Het doel van het spel is om een vloot te hebben met een exacte waarde van 25 punten.

Buitkaarten spelen

Tijdens zijn beurt mag de speler één buitkaart spelen. Deze kaart wordt uit de hand van de speler open voor zich neergelegd waarna deze kaart tot zijn vloot behoort. De vloot mag buitkaarten uit verschillende groepen bevatten. Een speler mag nooit een buitkaart spelen als hierdoor de waarde van zijn vloot boven de 25 punten gaat.

Gebeurtenissen spelen

Spelers mogen te allen tijde gebeurtenissen spelen, zelfs tijdens de beurt van een andere speler. De speler moet alleen “Stop!” **roepen** en de gebeurtenis open op tafel voor zich neerleggen zodat alle spelers deze kunnen zien. Hierdoor wordt het spel gepauzeerd totdat het effect van de gebeurtenis (aangegeven op de kaart) volledig uitgevoerd is.

Tenzij de kaart het anders aangeeft, wordt de gebeurtenis afgelegd nadat het effect ervan is uitgevoerd. Hierna gaat het spel terug verder.

Gebeurtenissen hebben enkel invloed op de kaarten die een speler op hand heeft als dat op de gebeurteniskaart vermeld staat.

Als een speler eerst een gebeurtenis in zijn beurt speelt, mag hij nadien nog steeds een buitkaart spelen.

Uitzonderlijke gevallen

- De gebeurtenissen “Will of God/Gods wil” en “Fortress Nehaj/Fort Nehaj” zijn de enige kaarten die als reactie op een gespeelde maar nog niet uitgevoerde gebeurtenis mogen gespeeld worden.
- Indien de tekst op de gebeurtenis vraagt een kaart open te leggen, neemt de speler de bovenste kaart van de trekstapel en legt deze open op de aflegstapel. De groep of kleur van deze kaart zal een effect hebben op de manier waarop de gebeurtenis wordt uitgevoerd.
- Het uitvoeren van een gebeurtenis mag de waarde van de vloot ook niet over de 25 doen stijgen.

Kaarten afleggen

“Een kaart afleggen” gebeurt door deze open op de aflegstapel te leggen.

Een kaart kan om verschillende redenen worden afgelegd:

- De tekst op de gebeurtenis vraagt een aantal kaarten af te leggen.
- De eigenaar van een informatiekaart, een speciale buitkaart gemarkeerd x2, wenst deze uit zijn vloot te verwijderen.
- Op het einde van zijn beurt mag een speler maar 5 kaarten op hand hebben, de rest moet hij afleggen.

Einde van het spel

Van zodra één van de spelers een vloot met waarde 25 heeft, stopt het spel. Deze speler telt luidop van 5 tot 0.

Tijdens dit tellen kunnen andere spelers proberen hem te stoppen door gebeurtenissen te spelen. Als door de gespeelde gebeurtenis de waarde van zijn vloot niet onder de 25 punten komt, telt de eigenaar opnieuw luidop van 5 tot 0. Het aftellen wordt dus niet verder gezet maar herhaald.

Als de waarde van de vloot wel onder de 25 punten komt, is er nog geen winnaar op dat moment en wordt het spel gewoon verder gezet.

Als de waarde van de vloot niet onder de 25 punten komt, wint de eigenaar en wordt hij de nieuwe Heer van de oorlog.

Indien er meerdere spelers tegelijkertijd een vloot van 25 punten verzamelen en niemand stopt ze tijdens hun aftellen, winnen ze allemaal.

Seizoenen

Het spel bevat een speciale kaart met een pijl. Deze wordt samen met de spelregels, waarop de 4 seizoenen – lente, zomer, herfst en winter – gedrukt staan, gebruikt. Bij het begin van het spel worden de seizoenen afgedekt zodat enkel de lente zichtbaar is. Van zodra de trekstapel leeg is, wordt de pijl verplaatst zodat nu ook de zomer zichtbaar

is. Neem de aflegstapel, schud deze en leg deze gedekt als nieuwe trekstapel. Het spel gaat verder. Elke keer de trekstapel leeg is, wordt dit herhaald en wordt de pijl verplaatst waardoor er een volgend seizoen zichtbaar wordt. Indien er op het einde van de winter, wanneer de speler die de laatste kaart van de trekstapel genomen heeft zijn beurt beëindigd, geen enkele speler Heer van de oorlog geworden is, eindigt het spel. De mogelijke winnaar is de speler met de meeste totale puntenwaarde in zijn vloot. Andere spelers mogen dit voorkomen. Als ze de puntenwaarde van zijn vloot verlagen, kan de speler met de meeste totale puntenwaarde in zijn vloot winnen. Ga hiermee verder totdat er een Heer van de oorlog is.

Als je liever een korter spel speelt, kan je overeenkomen dat op het einde van de lente, zomer of herfst het spel eindigt.

DE STRATEGISCHE VERSIE

In de strategische versie verloopt het spel over een welbepaald aantal ronden. Tijdens een ronde speelt iedere speler in volgorde, beginnend bij de matroos.

BELANGRIJK: In deze versie nemen de spelers geen kaart bij het begin van hun beurt.

In de eerste ronde van het spel krijgt iedere speler 4 kaarten.

Het verloop van een ronde

Aan het begin van iedere ronde wordt de matroos bepaald, dat is de speler met de minste puntenwaarde in zijn vloot. Indien er twee spelers beiden de laagste puntenwaarde hebben, worden zij genegeerd en wordt de volgende speler met de laagste puntenwaarde de matroos. Indien alle vloten dezelfde puntenwaarde hebben, wordt de matroos willekeurig gekozen.

De matroos legt de spelregels voor zich neer, legt de richtingkaart op het desbetreffende seizoen en draait dit alles samen naar de eerste speler aan zijn linker- of rechterkant met de minst waardevolle vloot. Als hun puntenwaardes gelijk zijn, kiest de matroos de richting waarnaar de pijl wijst. Alle spelers leggen nu hun kaarten gedekt voor zich neer. De matroos neemt evenveel kaarten als er spelers zijn van de trekstapel en kiest er één van die hij bij zijn eigen kaarten voegt. Hij geeft de rest van de getrokken kaarten aan de volgende speler volgens de richting van de pijl. Iedere speler herhaalt dit op zijn beurt totdat alle spelers een kaart hebben. Alle spelers nemen nu hun gedekte kaarten op hand. De matroos start zijn beurt, en dus ook de ronde. De spelers spelen om beurt volgens de richting van de pijl. Van zodra alle spelers hun beurt hebben gespeeld, start er een nieuwe ronde en wordt er opnieuw een matroos gekozen.