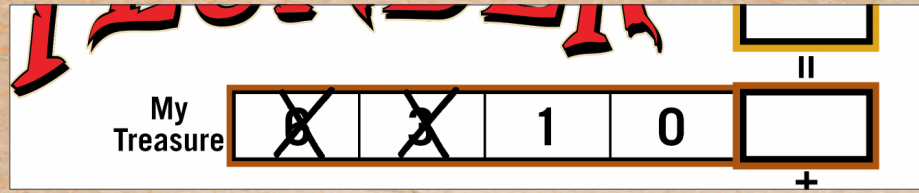


De speler die zijn schat verloren heeft, past de punten aan op zijn "My Treasure" rij van zijn oplossingsrooster. Elke keer er iemand zijn schat steelt, doorkruist hij punten. Eerst de 6, dan de 3 en tenslotte de 1.



Nadat alle bemanningskaarten aan bod zijn gekomen, zij het correct of niet correct, tellen de spelers de punten van al de gestolen schatten op plus eventueel resterende eigen schatten. Diegene met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijke stand, wint de piraat die als eerste een schat vond.

**Devildog Drake**

**PLUNDER**

Final Treasure: 7

My Treasure: 6, 3, 1, 0, 1

Stolen Treasure: 3, 0, 1, 2, 0, 6

TOTALS: 6

## CREDITS

Auteur: Jonathan Franklin  
 Ontwikkelaars: Frank DiLorenzo en Aaron Medvick  
 Opmaak: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop  
 Illustraties: Mike Perry  
 Graphisch ontwerp: Jenn Vargas en Greg Johns  
 Nederlandse vertaling: Nico Delobelle en Arne De Cnodder

www.RnRgames.com  
 ©2013 R&R Games, all rights reserved



# PLUNDER™

Begraaf je goud, vind de schat, steel deze als eerste!

Voor 2 tot 6 spelers, leeftijd 10+, 30-45 minuten

## OVERZICHT:

De piratenkapiteins zijn samengekomen in hun favoriete café om op te scheppen over hun laatste plunderingen. Niet echt verrassend, heeft elk van hen hun schat op een geheime locatie begraven. Drie zaken verbergen de locatie van elke schat: het eiland waarop ze ligt, de markering waar ze ergens in de buurt te vinden is en de val die ze beschermt. Tussen pot en pint krijgen en geven de kapiteins af en toe hints prijs waar hun schat te vinden is. In het geheim sturen ze hun bemanningsleden op pad om de schatten van de andere piraten op te graven om zo nog meer buit te hebben.

**DOEL:** Steel schatten van andere kapiteins en hoop dat de jouwe verborgen blijven.

## INHOUD:

**36 uitwisbare bemanningskaarten**  
 (6 van elke kleur)



**schatkist**



**54 hintkaarten**

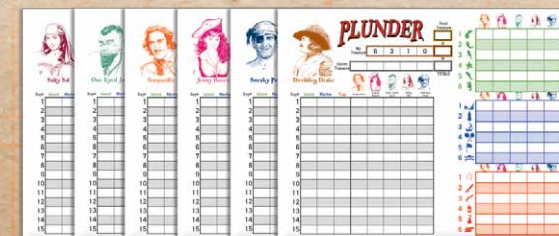
18 elk van eiland (groen)  
 markering (blauw) en val (rood)



**18 landkaartkaarten**



**6 uitwisbare oplossingsroosters**



**6 uitwisbare stiften**



## VOORBEREIDING

Elke kapitein kiest een piraat, neemt evenveel bemanningskaarten als er spelers zijn en neemt het oplossingsrooster van zijn piraat. Plaats jouw bemanningskaarten in een stapel voor je zodat alle spelers kunnen zien welke piratenkapitein je tijdens het spel bent. Plaats de schatkist in het midden van de tafel en verwijder het deksel zodat de kist openstaat.

Deel een eiland, markering en val landkaartkaart gedekt aan elke speler. Deze kaarten geven aan waar de schat van elke piraat verborgen zit. Er zijn geen dubbele kaarten, wat betekent dat jouw eiland, markering en val landkaartkaart niet ook nog bij een andere speler kunnen zijn. Plaats de rest van de landkaartkaarten gedekt in de doos zonder er naar te kijken. Jouw landkaartkaarten blijven gedekt liggen tot de waardering.

Leg de hintkaarten op kleur in drie gedekte trekstapels in het midden van de tafel.

Kies één van jullie, schurftige honden, op een manier die je wenst om het spel te beginnen.

## HOE TE SPELEN

De actieve speler draait de bovenste kaart van elk van de drie hintkaartenstapels open. Deze speler heeft dan de keuze om één extra kaart van één van de stapels open te draaien om één van de drie hintkaarten te vervangen. Eens de speler een hintkaart veranderd heeft of geopteerd heeft om bij de eerste drie kaarten te blijven, kondigt de speler de drie gespeelde kaarten aan. Elke andere speler, in speelvolgorde, moet nu één van volgende antwoorden geven:

“Aye!”

Indien van die speler één of meer geheime landkaartkaarten overeenkomen met de open hintkaarten.

“Nay!”

Indien er van die speler geen geheime landkaartkaarten overeenkomen met de open hintkaarten.

**OPMERKING:** de actieve speler zegt geen “Aye” of “Nay”. Eens alle andere spelers geantwoord hebben, eindigt de beurt van de actieve speler en is het de beurt van de linkerbuur.

Open hintkaarten blijven open liggen in drie aflegstapels. Indien een stapel is uitgeput en er geen nieuwe kaarten kunnen opgedraaid worden, kies je één kaart uit de aflegstapel als de hint voor die stapel.

## HET OPLOSSINGSROOSTER GEBRUIKEN

Elke beurt is een dag op de linkerkant van het rooster. Als de drie hints open liggen, duidt elke speler ze aan op hun linkse rooster onder eiland, markering en val.

Devildog Drake								
Day#	Island	Marker	Trap	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
1	6	2	3	Y	N	N	Y	N

Noteer dan een Y of N onder elke piraat om hun antwoord te noteren.

Het rechterrooster wordt gebruikt om aan te geven welke kaarten dat je denkt dat een andere piraat al dan niet heeft. Bijvoorbeeld, als je denkt dat Sneaky Pete z'n schat niet op walvis- of zeesterreneiland heeft, plaats dan een X in deze vakjes. Indien je denkt dat ze verstopt zit op papegaai-eiland, zet er dan een O.

1				
2				X
3				O
4				X
5				
6				

## SCHATTEN OPGRAVEN

Op elk moment, wanneer je denkt de exacte locatie van een schat van een andere piraat te hebben gevonden, neem je één van je bemanningskaarten. Omcirkel het eiland, de markering en de val die je denkt dat correct zijn. Gooi je bemanningslid met het antwoord gedekt in de schatkist. Hou er rekening mee dat eens je een bemanningslid op pad stuurt om te graven, ze niet kunnen terugkeren uit de schatkist. En indien je meerdere keren een bemanningskaart gebruikt om een bemanningslid naar dezelfde locatie te sturen, je enkel een schat kan ontvangen met de eerste. Enkel je eerste correcte gok levert je een schat op.

## SPELEINDE & WAARDERING

Nadat iedereen al z'n bemanningskaarten gebruikt heeft of als er 15 dagen zijn gepasseerd, eindigt het spel. Gebruik het scorerooster om je totale score te berekenen. Elke piratenschat is 6 punten waard indien geen enkele andere piraat de schat vindt, dus je begint met de zes punten (aangegeven met de 6 in de “My Treasure” rij. Draai de schatkist om zodat de kaarten een open stapel vormen. Overloop de bemanningskaarten één voor één en vorm een aflegstapel. Behoud wel de oorspronkelijke volgorde (dit is handig indien het spel eindigt op een gelijkspel). Indien geen enkele piraat een overeenkomstige set landkaartkaarten heeft, wordt er geen schat uitgedeeld en ga je verder met de volgende bemanningskaart.

Indien een gok correct is, dan moet die piraat zijn drie landkaartkaarten openleggen. De speler die zijn bemanningslid er als eerste naartoe stuurde, steelt 3 schatpunten en noteert dit bij de corresponderende piraat in de “Stolen Treasure” rij. De tweede speler die deze locatie correct heeft, krijgt 2 schatpunten en de derde krijgt nog 1 schatpunt. Alle anderen krijgen niets, dus is er geen buit meer voor hen.

Stolen Treasure	3	0	1	2	0	+
TOTALS						
Trap						
	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete	