

TORTUGA

1667



TORTUGA 1667

Overzicht spelregels

De spelers worden verdeeld over het Britse of Franse team piraten. Bij een spel met een oneven aantal spelers is er ook een Nederlandse piraat. Je begint het spel steeds op de Flying Dutchman of de Jolly Roger, maar niet alle spelers uit hetzelfde team hoeven op hetzelfde schip te starten. Tijdens het spel worden Vote-kaarten gebruikt om deel te nemen aan Aanvallen en zo schatten van de Spanish Galleon te plunderen, om Mouterij te plegen en zelfzuchtige kapiteins te verbannen of om Gevechten te leveren om de schatten van Tortuga te veroveren.

Spelers kunnen ook hun tegenstanders verplichten hun Gebeurteniskaarten te laten zien of onthullen en zo het eigen team te versterken en de tegenpartij te schaden. **Zodra de Spanish Armada-kaart wordt onthuld, wint de Franse of Britse bemanning met de meeste schatkisten in hun ruim of op hun schatkvakken op Tortuga.** Bij een gelijkspel met een oneven aantal spelers, wint de speler met de Nederlandse Loyalty-kaart altijd.



In dit voorbeeld zou het Franse team winnen als de Spanish Armada-kaart wordt onthuld. Zij hebben 5 schatten in totaal (3 op de Jolly Roger, 2 op Tortuga), terwijl de Britten er slechts 3 hebben (2 op de Flying Dutchman, 1 op de Jolly Roger).

Het spel klaarzetten

1. Leg de speelmat centraal op de tafel. Plaats het oranje explosiefiche naast de speelmat.
2. Neem het benodigde aantal **Loyalty-kaarten** (volgens onderstaande tabel). Schud en deel 1 kaart gedekt aan elke speler. Iedere speler bekijkt zijn eigen Loyalty-kaart en legt deze gedekt voor zich. Deze kaart geeft aan bij welk team je hoort, laat deze kaart niet zien tot het einde van het spel.

Aantal spelers	Brits	Frans	Nederlands
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Schud de **Vote-kaarten** en deel er 3 gedekt aan elke speler. Een speler mag steeds zijn eigen kaarten bekijken. Laat je kaarten nooit zien aan de andere spelers, tenzij ze gebruikt worden tijdens een stemronde. Maak een gedekte stapel van de overgebleven Vote-kaarten.
4. De **Gebeurteniskaarten** hebben het Tortuga 1667-logo op de achterzijde. Kies 3 van de 6 met een ster gemarkeerde Gebeurteniskaarten. Als je Tortuga 1667 voor het eerst speelt, kies deze dan willekeurig. Meer ervaren spelers kunnen ook na overleg de Gebeurteniskaarten kiezen. Leg de 3 overgebleven gebeurteniskaarten met een ster terug in de doos; deze worden verder niet gebruikt tijdens dit spel.

Opmerking: Verwijder bij een spel met 2 of 3 spelers alle Albacross-kaarten uit de gebeurtenissenstapel. We raden ook af om Facade- of Cabin Fever-kaarten te gebruiken.

Houd de Spanish Armada-kaart apart en schud alle andere gebeurteniskaarten (inclusief de 3 gekozen gebeurteniskaarten met een ster). Leg ze gedekt op een stapel. Leg de Spanish Armada-kaart onderaan de stapel. Trek de bovenste 5 kaarten van de gebeurtenissenstapel en leg ze in een gedekte rij naast de speelmat op de plaats waar 1-5 staat aangegeven.

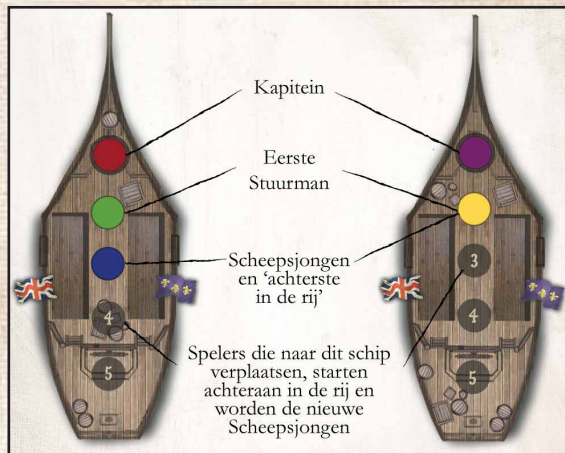
5. Iedere speler kiest een **Brethren of the Coast**-kaart en legt deze voor zich. Neem de pionnen die bij de Brethren of the Coastkaarten van de spelers horen, doe ze in de buidel en stop terug in de doos. Laat een speler ze in de buidel door elkaar schudden. Haal vervolgens één voor één en zonder te kijken, 1 pion uit de buidel en plaats deze afwisselend, van boven naar onder, op de schepen (Flying Dutchman en Jolly Roger). De eerste pion is de kapitein van de Flying Dutchman, de tweede de kapitein van de Jolly Roger, de derde is de Eerste Stuurman op de Flying Dutchman, enzovoort. Bij een oneven aantal pionnen wordt de laatste pion geplaatst op de laatste plek van de Flying Dutchman. De pion van een speler komt overeen met de pion die op zijn/haar Brethren of the Coast-kaart staat.

6. Leg 4 **schatkisten** op de Spanish Galleon. Leg ook 1 schatkisten op elk van de beide schatkvakken op Tortuga. Geef ten slotte elke kapitein 1 schatkist. Eerst legt de kapitein van de Flying Dutchman zijn schatkist in een van de ruimen van zijn schip, daarna doet de kapitein van de Jolly Roger hetzelfde voor zijn schip. Tijdens het spel zullen extra schatkisten in de ruimen worden gelegd. Het aantal schatkisten per ruim is oneindig en de kisten worden op elkaar gestapeld indien de voorziene plaats volledig is bezet.

7. De kapitein van de Jolly Roger is als eerste aan de beurt, daarna verloopt het spel met de klok mee.

Spelinstructies

Tijdens het spel zullen de pionnen van de spelers regelmatig verplaatsen. Wanneer jouw pion zich op de voorkant van een schip bevindt, ben je op dat moment **Kapitein** van dat schip. Staat je pion op de tweede plaats, dan ben je de **Eerste Stuurman**. Wanneer je pion helemaal achteraan staat, ongeacht het aantal pionnen op het schip, dan ben je de **Scheepsjongen**. Het is mogelijk om zowel Eerste Stuurman als Scheepsjongen te zijn (als je bijvoorbeeld de tweede in de rij bent op een schip met slechts 2 pionnen) of om tegelijkertijd Kapitein als Scheepsjongen te zijn (als je de enige speler op het schip bent). Er mogen nooit meer dan 5 pionnen op een schip aanwezig zijn. Wanneer jouw pion het hoogste staat op Tortuga, ben je **Gouverneur van Tortuga**.



Een speler mag tijdens zijn beurt een van de onderstaande acties uitvoeren (zie pagina 5-6). Voor een actie wordt uitgevoerd, kondigt een speler steeds aan welke actie hij/zij zal uitvoeren. Spelers krijgen slechts 1 actie per beurt, maar indien je de Kapitein, Eerste Stuurman, Scheepsjongen of Gouverneur van Tortuga bent, heb je de keuze om een van de 'Alle spelers'-acties uit te voeren of een actie verbonden aan de plaats waar je je bevindt. Het overzicht van deze acties vind je op de ommezijde van de Brethren of the Coast-kaarten. (Opmerking: bij een spel met 2 spelers, mag elke speler 2 acties per beurt uitvoeren).



Je bent nu klaar om te spelen!

Mogelijke acties

Tijdens hun beurt voeren spelers een van de onderstaande acties uit.

Alle spelers

Bekijk 2 gebeurteniskaarten

Kies uit de rij op tafel 2 van de 5 gebeurteniskaarten. Bekijk deze in het geheim en leg ze daarna gedekt terug op hun **originele posities**.

Onthul 1 gebeurteniskaarten

Draai 1 van de 5 gebeurteniskaarten op tafel om. Toon deze kaart aan alle spelers en voer het effect uit. Vervang daarna deze kaart door de bovenste kaart van de gebeurtenissenstapel.

Wijs 2 gebeurteniskaarten aan. Kies 1 speler om één van de beide kaarten te onthullen.

De aangeduide speler onthult zonder te kijken één van de beide aangewezen kaarten en lost het effect op. De andere gebeurteniskaart blijft gedekt. Vervang de onthulde kaart door een nieuwe kaart van de gebeurtenissenstapel.

Verplaats je pion naar of van een roeiboot

Verplaats je pion van een schip of Tortuga naar een aangrenzende roeiboot. Of verplaats je pion van de roeiboot naar Tortuga of het aangrenzende schip. Zet je pion hierbij onderaan in de rij.

Kapitein

Aanval uitvoeren

Bij een succesvolle aanval neemt de kapitein een schatkist uit het Spanish Galleon. Wanneer er geen schatkisten meer aanwezig zijn, mag je bij een succesvolle aanval 1 schatkist van het andere schip nemen. Zie hoofdstuk 'Vote-kaarten' voor meer details.

Verban een bemanningslid

Stuur een andere pion van jouw schip naar Tortuga. De kapitein mag zichzelf niet verbannen.

Eerste Stuurman

Roep op tot muiterij

Een geslaagde muiterij verbant jouw kapitein naar Tortuga. Zie hoofdstuk 'Vote-kaarten' voor meer details.

Scheepsjongen

Verplaats schatten

Verplaats 1 schatkist van het Britse naar het Franse ruim, of omgekeerd. Deze schatkist moet hiervoor in een van beide ruimen aanwezig zijn.

Gouverneur van Tortuga

Start een gevecht

Bij een gevecht worden er 2 schatkisten op Tortuga geplaatst in één van elke schatkistvakken op het eiland. Zie hoofdstuk 'Vote-kaarten' voor meer details.

Vote-kaarten

Aanval, Mouterij en Gevecht zijn verschillende types Vote-kaarten. Wanneer wordt opgeroepen tot een stemronde, legt iedere speler die aan de stemronde deelneemt, 1 van hun Vote-kaarten gedekt in het midden van de tafel. **Voor elke Vote-kaart wordt ook de bovenste kaart van de stapel Vote-kaarten gedekt in het midden gelegd.** Alle gespeelde Vote-kaarten worden geschud en onthuld om het resultaat van de stemronde te bepalen.

Schud na de stemronde alle gespeelde Vote-kaarten en leg ze onderaan de stapel Vote-kaarten. Elke speler die deelnam aan de stemronde, trekt een nieuwe Vote-kaart.

Aanval

De kapitein van een schip kan als actie een 'Aanval uitvoeren'. Ook als de kapitein de enige aanwezige speler is op een schip, kan hij deze actie uitvoeren. Enkel de spelers op het aanvallende schip kunnen deelnemen aan de stemronde.

Bij een aanval is enkel de bovenste sectie van de Vote-kaart van kracht. Hierop staan kanonnen, toortsen of water. Elk water blust een toorts. Wanneer er minstens 1 kanon en minstens 1 ongebluste toorts worden onthuld, verplaatst de kapitein 1 schatkist per combinatie van de Spanish Galleon naar een van de ruimen in zijn/haar schip. Wanneer er geen schatkisten meer beschikbaar zijn op de Spanish Galleon, mag de kapitein 1 schatkist van het schip van de tegenstander (de Flying Dutchman of Jolly Roger) nemen en in één van zijn ruimen bergen.

Voorbeeld 1: Er worden 2 kanonnen, 1 toorts en 1 water onthuld. De aanval mislukt, want het water blust de toorts, zodat er geen ongebluste toortsen meer overblijven.

Voorbeeld 2: Er worden 1 kanon, 2 toortsen en 1 water onthuld. De aanval is succesvol, want er is minstens 1 kanon en slechts één van de beide toortsen werd geblust door het water.

Voorbeeld 3: Er worden 2 kanonnen en 2 toortsen onthuld. De aanval is succesvol, maar er mag slechts 1 schatkist worden verplaatst.



Gevecht

De Gouverneur van Tortuga mag als actie een Gevecht starten. Als de Gouverneur als enige speler aanwezig is op het eiland kan hij dit nog steeds doen. Enkel spelers die zich op Tortuga bevinden, mogen deelnemen aan de stemronde.

Enkel de middelste sectie van de Vote-kaart is van belang tijdens een gevecht en bevat een Britse of Franse vlag. Als de meerderheid van de gespeelde Vote-kaarten een Britse vlag heeft, worden beide schatkisten op Tortuga in het Britse vak geplaatst. Wanneer de meerderheid Franse vlaggen zijn, worden beide schatkisten in het Franse vak geplaatst. In het geval van een gelijkspel wordt er 1 schatkist in elk vak geplaatst. Beide schatkisten blijven altijd op Tortuga, maar kunnen verplaatst worden tussen vakken tijdens toekomstige gevechten.



Mouterij

De eerste stuurman van een schip mag als actie een Mouterij uitvoeren. Alle spelers op dat schip, behalve de kapitein, mogen deelnemen aan de stemronde.

Enkel de onderste sectie van de Vote-kaart is van belang tijdens een Mouterij en bevat een schedel of een roer. Als de meerderheid van de gespeelde Vote-kaarten een schedel heeft, wordt de kapitein van het schip verbannen naar Tortuga. Wanneer de meerderheid een roer heeft of er sprake is van een gelijk aantal, gebeurt er niets.



Twee van de Vote-kaarten hebben twee symbolen in elke sectie. Elk van de symbolen telt mee bij de stemronde.

Voorbeeld: tijdens een Gevecht worden twee Vote-kaarten onthuld. Een van de kaarten heeft 1 Britse vlag en de andere speciale Votekaart heeft 2 Franse vlaggen. In dit geval wint het Franse team.

Verbannen worden & Tortuga

Tijdens het spel kun je naar Tortuga worden verbannen. Als je je op een schip bevindt en wordt verbannen, wordt je pion onderaan de rij op Tortuga gezet. Pionnen die onder je stonden op het schip schuiven één positie omhoog om de plek van jouw pion op te vullen. Wanneer de kapitein wordt verbannen, wordt de eerste stuurman de nieuwe kapitein, enzovoort. Indien iedereen van een schip is verbannen, blijven de schatkisten die op dat schip aanwezig zijn, in het ruim liggen. Deze schatkisten tellen nog steeds mee voor het totale aantal schatten van een bemanning! Wanneer een speler aan boord gaat van een leeg schip wordt hij/zij de kapitein van dat schip.

Als je naar Tortuga wordt verbannen, wordt je pion achter in de rij op Tortuga geplaatst. Voorbeeld: als er zich niemand op Tortuga bevindt, is 'achter in de rij' de plaats van de Gouverneur. Als er op Tortuga al 2 pionnen staan, is 'achter in de rij' de derde plaats.

Als je al op Tortuga bent en wordt verbannen, gebeuren twee dingen: ten eerste wordt je pion onderaan op Tortuga geplaatst en pionnen die onder je stonden, schuiven 1 plek omhoog. Ook kiest een tegenspeler één van je Vote-kaarten en legt deze onder de stapel Vote-kaarten. De rest van het spel speel je met een Vote-kaart minder. Als je meerdere malen wordt verbannen terwijl je op Tortuga bent, verlies je meerdere Vote-kaarten. Als je al je Vote-kaarten bent kwijtgespeeld, mag je nog steeds een stemronde starten, maar niet langer deelnemen.

Roeiboten

Om je pion van Tortuga naar een schip of van een schip naar Tortuga te verplaatsen, kost dit een speler twee verplaatsingsacties: één van Tortuga naar een roeiboot en nog één van de roeiboot naar een schip (idem als een speler van een schip naar Tortuga wil verplaatsen). Als een roeiboot bezet is door een pion, kan er geen tweede pion worden bijgeplaatst. Een speler wiens pion zich in een roeiboot bevindt, neemt niet deel aan de stemrondes. De speler in de roeiboot kan wel andere acties uitvoeren (bv. gebeurteniskaarten bekijken en onthullen) om zo te voorkomen dat andere pionnen de roeiboot bezetten. Een speler die wordt verbannen terwijl hij/zij zich in een roeiboot bevindt, plaatst zijn/haar pion weer achteraan in de rij op Tortuga.

Einde van het spel

Zodra de stapel gebeurteniskaarten op is en de enige niet onthulde gebeurteniskaarten de 5 gedekte zijn, schud je deze kaarten en plaatst ze opnieuw in een gedekte rij. De Spanish Armada-kaart zal een van deze 5 kaarten zijn en kaarten die onthuld worden, zullen niet langer worden vervangen.

Zodra de Spanish Armada-kaart onthuld wordt wint het team met de meeste schatten onmiddellijk het spel. Dit team wint, onafhankelijk van waar je pion zich bevindt bij het eind van het spel.

Bij een gelijkspel met een oneven aantal spelers, wint de Nederlandse speler zodra de Spanish Armada-kaart onthuld wordt.

Bij een gelijkspel met een even aantal spelers, verwijder de Spanish Armada-kaart zodra deze onthuld wordt. Schud vervolgens alle afgelegde en gedekte gebeurteniskaarten om een nieuwe stapel gebeurteniskaarten te vormen. Neem hierbij niet de kaarten mee die op dit moment bij een speler liggen. Dit zijn kaarten als de Albatros, kapersbrief of een schatkist. Leg 5 nieuwe gebeurteniskaarten in een rij en speel verder. Het eerste team dat vervolgens de overhand krijgt, wint het spel.

Belangrijke spel informatie & strategieën

Tortuga 1667 draait om kennis en communicatie. Zomaar een gebeurteniskaart onthullen kan een negatief gevolg hebben voor je team. Het is dus in je eigen belang dat je een actie gebruikt om de kaarten te bekijken of om te vertrouwen op de informatie die je van je teamgenoten krijgt. Je kunt ook de kennis van je team gebruiken om de tegenstander te dwingen een (voor hun) negatieve kaart te onthullen. Als jouw team voor staat kan het in het voordeel van je team zijn om snel door de stapel gebeurteniskaarten heen te gaan. Op deze manier kun je namelijk snel zorgen dat het spel beëindigd wordt voor de tegenstander je weer inhaalt.

Een groot deel van het spel draait om het goed omgaan met de Vote-kaarten in je hand, let goed op dat je niet blijft zitten met een kaart waar je niks mee kunt. Bij een aanval kun je samenwerken of juist de tegenstander misleiden over wie een kanon speelt, wie een toorts speelt, enzovoorts. In de stapel Vote-kaarten bevinden zich 30% kanonnen, 30% water en 40% toortssen.

Spelers mogen ten allen tijden de stapel met afgelegde kaarten inzien. Een speler mag bijhouden waar gebeurteniskaarten zich bevinden (Tortuga 1667 is immers geen geheugenspel!). Het is aan te raden om met andere spelers te communiceren over waar bepaalde

geburteniskaarten zich bevinden. Spelers mogen dit echter niet geheim doen; briefjes doorgeven, fluisteren of digitaal een berichtje sturen is dus niet toegestaan. Alle communicatie dient open te gebeuren. Zodra een actie genoemd is, gebeurteniskaarten aangewezen zijn, een Vote-kaart gespeeld is of een pion losgelaten is, mag hier niet meer op teruggekomen worden (tenzij hiervoor huisregels zijn opgesteld).

Hieronder staat wat extra uitleg over elke gebeurteniskaart en extra optionele regels voor ervaren spelers. Je kunt beginnen met spelen en de rest lezen zodra dit nodig is. Onthoud, zodra de Spanish Armada-kaart onthuld is, wint het team met de meeste schatkisten!

Geburteniskaarten

In onderstaande beschrijvingen omvat 'alle spelers' ook de actieve speler. 'Andere spelers' refereert nooit naar de huidige speler. Alle effecten moeten worden uitgevoerd zodra ze worden onthuld.

Hulpvaardige kaarten (6)

Letter of Marque (Kaperbrief) (3)

De speler die deze brief onthult, verplaatst een speler van Tortuga of een roeiboot naar de onderste positie op een schip naar keuze. Deze actie mag ook bewaard worden en later uitgevoerd worden. Om deze actie later uit te voeren, kost dat een complete beurt. In een 2-speler spel krijg je 2 acties per beurt, om de actie van de Letter of Marque uit te voeren kost het altijd 1 actie, ongeacht of deze gelijk wordt uitgevoerd of bewaard is.

Pistol (Pistool) (3)

De speler die deze kaart trekt, wijst een andere speler aan. Deze wordt verbannen. Deze actie kan niet worden bewaard als een toekomstige actie.

Schadelijke kaarten (6)

Albatross (Albatros) (3)

De speler die deze kaart onthult, houdt deze kaart voor zich voor de rest van het spel. Zodra een schip 2 Albatrossen aan boord heeft, worden alle spelers op dat schip verbannen naar Tortuga. Voorbeeld: de Eerste Stuurman heeft op enig moment in het spel een Albatross onthuld en deze voor zich geplaatst. Zodra iemand op het schip waar de Eerste Stuurman zich bevindt een Albatross onthult, wordt iedereen op dat schip (inclusief de spelers zonder Albatross-kaart) verbannen naar Tortuga. Als je als speler 2 Albatross-kaarten voor je hebt liggen en je

gaat aan boord van een schip, wordt iedereen (inclusief de speler die aan boord ging) onmiddellijk naar Tortuga verbannen. Je bent op dat moment een soort wandelende bom. Albatross-kaarten hebben geen effect op Tortuga. Wanneer meer dan 1 speler tegelijk naar Tortuga verbannen wordt als effect van een Albatross-kaart, draait hun rang om (de laagst geplaatste pion op het schip wordt de hoogst geplaatste pion op Tortuga).

Black Spot (Zwarte Plek) (3)

De speler die deze kaart onthult, wordt verbannen.

Schatkaarten (3)

De speler die een schatkaart onthult, geeft deze aan een andere speler. De nieuwe eigenaar van de kaart mag deze op elk moment in het spel spelen, ook al is het niet zijn beurt en dit kost hem dan ook geen actie. Een speler mag oneindig veel schatkaarten krijgen, bezitten of spelen. In een spel met 2-3 spelers moeten getoonde schatkaarten nog steeds aan een andere speler worden doorgegeven.

Atlantis (1)

De speler die deze kaart toont, mag zijn pion meteen op een ander schip achteraan de rij zetten. Dit moet echter wel gedaan worden voor een speler aan zijn beurt begint! Zodra een speler de actie van zijn beurt benoemt, is het te laat en mag Atlantis niet gespeeld worden bij deze beurt. Het spelen van Atlantis kost geen actie. Atlantis mag niet gebruikt worden om van Tortuga of een roeiboot naar een schip te verplaatsen. Leg deze kaart af na gebruik.

El Dorado (1)

De eigenaar trekt onmiddellijk een extra Vote-kaart. Deze speler mag 2 Vote-kaarten spelen bij een volgende stemronde naar keuze. Een speler die een El Dorado-kaart krijgt, kan ervoor kiezen deze kaart niet meteen te spelen om zo meerdere Vote-kaarten te verzamelen. Leg El Dorado af nadat twee Vote-kaarten worden gespeeld.

Fountain of Youth (Bron van de eeuwige Jeugd) (1)

De eigenaar van deze schatkaart kan deze spelen om het effect van Black Spot, Pistol, verbanning door zijn kapitein tegen te gaan of een succesvolle muiterij tegen te gaan. Als deze kaart wordt gebruikt om een verbanning door een kapitein tegen te gaan, telt dit als diens actie. Leg deze kaart af na gebruik.

Sterkaarten (3 in elke speelronde)

Black Powder (Buskruit)

De onthuller plaatst het explosiefiche op een van beide roeiboten. Die roeiboot mag de rest van het spel niet meer

gebruikt worden. In het geval dat een speler zich op de gekozen roeiboot bevindt, wordt deze verbannen naar Tortuga. De enige manier om zonder roeiboot naar een schip te komen, is door Letter of Marque of Atlantis te gebruiken.

Cabin Fever (Claustrofobie)

De speler die deze kaart onthult, kiest 1 andere speler. De Loyalty-kaarten van beide spelers worden geschud en teruggegeven aan beide spelers. Beide spelers mogen hun nieuwe kaart bekijken.

Crow's Nest (Kraaiennest)

De speler die deze kaart speelt plaatst alle Vote-kaarten van 1 andere speler op de stapel Vote-kaarten. Vervolgens zoekt de speler die deze kaart onthult nieuwe Vote-kaarten uit de stapel om de kaarten te vervangen die zojuist in de stapel zijn geplaatst. Schud de stapel Vote-kaarten nadat er nieuwe kaarten zijn uitgezocht. Let op dat er een zelfde aantal kaarten wordt teruggegeven als is afgenomen.

Eight Bells (Wisselen van de wacht)

Alle pionnen op de boot of het eiland van de speler die deze kaart onthult, worden in de buidel gedaan en één voor één uit de buidel getrokken en teruggeplaatst op de boot of het eiland. Deze kaart heeft geen effect wanneer de speler die deze kaart onthult alleen is of zich op een roeiboot bevindt.

Façade (Uiterlijke schijn)

De speler die deze kaart onthult, ruilt de positie van zijn pion met de speler aan zijn rechterzijde.

Pirate Code (Piratencode)

De speler die deze kaart onthult, plaatst deze voor zich. Hij mag niet deelnemen aan de volgende twee stemronden. De speler mag echter nog wel een stemronde starten als hij hier de mogelijkheid voor heeft. Wanneer de speler als enige aanwezig is in een stemronde, wordt er nog steeds een Vote-kaart van de stapel Vote-kaarten bij de stemronde gevoegd. Leg deze kaart af nadat de speler aan twee stemronden niet heeft deelgenomen. Draai de kaart 90 graden om aan te geven dat je niet hebt deelgenomen aan de eerste stemronde.

Scurvy (Scheurbuik)

Alle spelers op hetzelfde schip of eiland als degene die scheurbuik speelt, verliezen hun volgende beurt. Dit geldt ook voor de speler die scheurbuik speelt! Wanneer een speler door een actie van het schip of eiland af wordt verplaatst, is deze nog steeds zijn beurt kwijt. Spelers mogen nog steeds meedoen met een Gevecht, Mouterij of

Aanval die door een andere speler wordt gestart. Bij een spel met 2 spelers verliezen de getroffen spelers beide acties van hun volgende beurt.

Stormy Seas (Storm op zee)

Alle schatkisten op het schip of eiland van de speler die de kaart onthult, worden teruggezet op het Spanish Galleon wanneer de onthuller zich op een schip bevindt of naar de startposities op Tortuga wanneer de speler zich op Tortuga bevindt. Kapiteins kunnen elkaar niet aanvallen tot de schat van het Spaanse Galjoen weg is. Deze kaart heeft geen effect wanneer de onthuller zich op een schip zonder schatkisten of een roeiboot bevindt.

Einde van het spel (1)

Spanish Armada (Spaanse Vloot)

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer de Spanish Armada-kaart wordt onthuld. Wanneer deze kaart als laatste over is gebleven mogen spelers geen acties spelen om kaarten te bekijken of andere spelers te dwingen een kaart te onthullen.

Aanvullende regels

Voor een **langer en chaotischer spel**, kunnen spelers ervoor kiezen om 4-8 gebeurteniskaarten met een ster in de gebeurtenissenstapel te stoppen in plaats van het gebruikelijke aantal van 3.

Om een **korter spel** te spelen, kunnen een aantal gebeurteniskaarten van de gebeurtenissenstapel worden afgenomen en weggelegd. Hoe meer kaarten worden verwijderd, hoe korter het spel zal zijn. Daarbij komt dat niemand weet welke kaart nog steeds beschikbaar is. Een andere mogelijkheid is een stopwatch of zandloper te gebruiken. Geef elke speler 30 seconden om hun actie uit te voeren. Lukt dit niet, moeten ze als actie 2 van hun gebeurteniskaarten bekijken.

Om het spel **meer strategie en diepgang** te geven, kunnen alle spelers met hun Loyalty-kaarten open spelen. Een variant hierop is om 1 Britse Loyalty-kaart en 1 Franse Loyalty-kaart open uit te delen en de rest gedekt.

Voor een **snel en hilarisch gekkenwerkspel** stop je bij het opzetten van het spel alle 8 de sterkaarten in de gebeurtenissenstapel. Tijdens het spelen mogen spelers hun gebeurteniskaarten niet bekijken, wat van elke onthulde kaart een verrassing maakt.

Om **spelers meteen tegen elkaar op te zetten**, kunnen er tijdens het opzetten van het spel 1 schatkist op elk van de schatkistvakken op Tortuga, 3 in het Britse ruim op de Flying Dutchman en 3 in het Franse ruim op de Jolly Roger worden gelegd. Deel de pionnen willekeurig uit nadat de Loyalty-kaarten zijn uitgedeeld. Elke speler zet meteen na het ontvangen van zijn pion, deze op een plaats naar keuze op een van de schepen of Tortuga. Nadat alle pionnen zijn uitgedeeld, wordt de pion het dichtste bij de voorzijde van het schip de kapitein. Alle andere pionnen schuiven op naar voren om de lege plaatsen te vullen.

Geschiedenis van Tortuga

Île de la Tortue, beter bekend onder de Spaanse naam Tortuga, is een eiland in de Caribische Zee en was een belangrijke vestiging tijdens de piraterij in de 17e eeuw. Britse, Franse en Nederlandse piraten leefden er samen en vormden illegale overheden, beter bekend onder de naam Brethren of the Coast (Broeders van de Kust). Beschermd en verrijkt door de Broeders, groeide Tortuga uit tot een broeiplaats van herbergen, gokplaatsen en prostitutie. Veel van de piraten op Tortuga deden actief mee aan de schermutselingen, als kapers (vaak met schriftelijke toestemming van hun land). Velen verkozen dit semi-legaal leven als kaper boven de illegale piraterij. Loyaliteit aan het eigen land werd steeds brozer en veel piraten balanceerden tussen patriotisme en rebellie.

De Flying Dutchman & de Jolly Roger

Gezien veel van de piraten in Tortuga 1667 een verzameling all-star piraten zijn, kozen we ervoor hen all-star schepen te geven. De Flying Dutchman (of Vliegende Hollander) is een spookschip dat volgens legendes voor eeuwig in de omgeving van Kaap de Goede Hoop rondvaart. 400 jaar lang beweerden piraten en scheepslui het schip gezien te hebben. De Jolly Roger is de naam van de befaamde piratenvlag en bestaat uit een wit doodshoofd met gekruiste witte botten op een zwarte achtergrond, maar in principe had iedere piraat met een eigen schip zijn eigen vlag, vaak een variatie op de Jolly Roger.

Henry Morgan

Sir Henry Morgan was één van de meest succesvolle boekaniers van de 17e eeuw en veroverde in Engelse dienst een grote buit op het Spaanse Rijk. Met Tortuga als uitvalsbasis plunderde hij talloze Spaanse dorpen en schepen. Morgan bleef trouw aan zijn Britse afkomst en werd zelfs

geridderd door Koning Charles II en tot luitenant-gouverneur van Jamaica benoemd.

Charlotte de Berry

Charlotte werd ontvoerd en gedwongen de kapitein van een handelsschip te huwen. Ze overtuigde de bemanning te muiten, onthoofde haar echtgenoot en werd kapitein van het schip. Volgens sommigen is ze een fictieve figuur, gebaseerd op Edward Lloyds 'Geschiedenis van de piraterij'; anderen beweren dat ze de meeste beruchte vrouwelijke kapitein van de Caraïben was.

Johnson the Terror

Daniel Johnson was een zeehandelaar die werd gevangen door een Spaans oorlogsschip en verkocht als slaaf. Hij ontsnapte en vluchtte naar Tortuga, waar hij intekende als kaper en samen met Henry Morgan Panama aanviel. Zijn wraaklust gaf hem de naam 'Johnson the Terror'. Op zijn hoofd was ooit een beloning van \$ 25.000 uitgezet door de Spanjaarden.

Francois L'Ollonais

Francois is waarschijnlijk de meest bekende Franse piraat. Hij plunderde vanuit Tortuga vele Spaanse schepen en steden en stond bekend voor zijn voorliefde voor martelingen en geweld. Deze expedities leverden hem ook de bijnaam 'gesel der Spanjaarden' op. Zo at hij ooit het hart van een van zijn gevangenen op. Ironisch genoeg werd hij in 1667 gevangengenomen en opgegeten door kannibalen in Panama.

Anne Dieu-le-Veut

Anne werd als crimineel vanuit Frankrijk naar Tortuga verbannen. Op dat moment was ze al twee maal weduwe, tot ze de beruchte boekanier Laurens de Graaf dwong met haar te huwen. Hoewel het doorgaans ongeluk bracht vrouwen aan boord van een schip te hebben, vocht Anne jarenlang naast hem. Naar verluidt zouden Anne en Laurens zich na hun piratenleven uiteindelijk met hun kinderen in Louisiana gevestigd hebben.

Bertrand D'Ogeron

Bertrand vocht voor de Franse West-Indische Compagnie, die d'Ogeron aanstelden als nieuwe gouverneur. Hij was dit van 1665 tot 1673. Hij bood hoge beloningen om Spaanse schepen en dorpen aan te vallen. Tortuga floreerde onder zijn bewind doordat hij een samenwerking tussen de Fransen, Britten en Nederlanders tegen de Spanjaarden aanmoedigde.

Rock Braziliano (Rock de Braziliaan)

Rock de Braziliaan groeide op tijdens de Nederlandse overheersingen in Brazilië. Hij was wreed, impulsief en had een totaal gebrek aan zelfbeheersing. Hij bevoer de wateren van de Caribische Zee van 1654 tot zijn verdwijning in 1671. Hij begon zijn piratenleven als muiters in Port Royal en leefde van het plunderen van Spaanse schepen, samen met Henry Morgan en François L'Ollonais. Bovenal had hij een hekel aan alles wat Spaans was. Toen een groepje Spanjaarden hem niet wilde vertellen waar zij een aantal zwijnen hielden, liet hij hen levend roosteren aan het spit.

Lawrence Prince (Laurens de Graaf)

Laurens de Graaf was een Nederlandse piraat die aan het einde van de 17e eeuw in de Caraïbische Zee opereerde als Britse boekanier. Nadat hij Granada plunderde, werd hij door Henry Morgan gerecruteerd als officier. Later werd hij grootgrondbezitter in Jamaica, vooraleer in 1715 naar Engeland terug te keren.

Bartholomew Portugues

Bartholomeus staat in de scheepvaartgeschiedenis beschreven als de meest succesvolle kaper en was vooral actief langs de Nieuw-Spaanse kust van 1666 tot 1669. Er wordt bewezen dat Bartholomew en Morgan de originele schrijvers zijn van de zogenaamde piratencode. Nadat hij gevangen werd genomen in de buurt van Cuba, ontsnapte hij met enkel een mes, liet zich naar de kust drijven op wijnflessen, baande zich 120 mijl door het oerwoud, nam een nieuwe bemanning aan en kaapte het schip dat hem aanvankelijk gevangen had genomen.



Credits

Spelregels en spelverloop: Travis Hancock
Grafisch ontwerp: Holly Hancock
Illustraties: Sarah Keele

Dank

Aan alle playtesters, vooral Ben & Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slaugh, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David and Rebecca Carlson, Daniel and Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared and Clorissa Jensen, the Board Game Designers Guild of Utah, and our Fall 2016 and Winter 2017 BYU intern teams.

Het was een eer door jullie in de rug te worden gestoken.

Dank

Aan alle Kickstarterbackers die Tortuga 1667 tot leven brachten. Speciale dank aan Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher, and Yannick Verrydt.

Dank

Aan vertalers Kristof Brodeoux en Max Maes om deze spelregels in het Nederlands beschikbaar te maken.

Wil je meer informatie over
Tortuga 1667 en de Dark Cities serie,
surf naar www.facadegames.com

Dark Cities

Vol. I

Welkom op Tortuga!

We schrijven 1667. Als meedogenloze piraat maak je met je bemanning de Caribische zee onveilig. Vlakbij hebben jij en je bemanning een Spaans galjoen opgemerkt. Jullie zijn vastberaden deze te plunderen van al haar schatten. Wat je hen echter niet hebt verteld, is dat je niet van plan bent ook maar één enkele dubloen te delen. Loyaal aan je geboorteland, hoop je daar met de opbrengst van de schat een nieuw bestaan te kunnen opbouwen. Enkele van je getrouwen willen je helpen om de verraderlijke bemanningsleden achter te laten op Tortuga. Achter je rug hoor je gefluister over muiterij. Met hun pistolen binnen handbereik, weet je dat je beter niemand kunt vertrouwen ...

Facade Games

www.facadegames.com