

EIN SPIEL VON JEPPE NORSKER

BERMUDA PIRATES



AB 7 JAHREN
2 BIS 4 SPIELER
20 MINUTEN

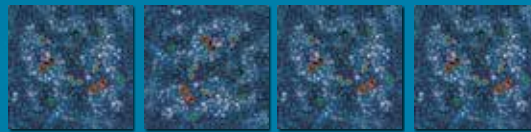
Die abenteuerlustigen Piraten haben große Ziele: Sie wollen auf einer abgelegenen Insel im gefürchteten Bermudadreieck versteckte Schätze heben. Kannst du die anderen Piraten überlisten und dein Boot durch unbekannte Gewässer und vorbei an verborgenen Strudeln steuern, um als Erster die Schätze nach Hause zu bringen?

SPIELMATERIAL

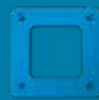
1 Spielplan



4 Unterteile (mit je 5 verborgenen Metallscheiben)



1 Mittelstück



4 magnetische Boote



4 Fahnen



12 Bojen



24 Schätze



SPIELVORBEREITUNG

4

Auf jedem vorstehenden Stift in der Mitte wird jeweils eine Fahne befestigt.

5

6 Schätze jeder Farbe werden zur jeweils passenden Fahne auf die mittlere Insel gelegt.

6

Jeder Spieler erhält ein Boot, dessen Farbe zu seiner Startinsel passt.

3

Der Spielplan wird so auf das Mittelstück gelegt, dass die 4 Unterteile überdeckt werden.

2

Die 4 Unterteile werden jeweils auf einen Stift des Mittelstücks gesetzt. **HINWEIS:** Wenn die Unterteile immer anders zusammengesetzt werden, kann der Spielaufbau variiert werden.

1

Das Mittelstück wird in die Tischmitte gelegt.

7

Jeder Spieler bekommt einen Satz Bojen. Die Anzahl der Bojen ist je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad unterschiedlich:
einfach - 3 Bojen
mittelschwer - 2 Bojen
schwer - 1 Boje
sehr schwer - keine Bojen

8

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster einen Schatz in jeder der 4 Schatzfarben zu seiner Startinsel zu bringen.

SPIELABLAUF

Die Spieler segeln im Bermudadreieck, um Schätze zu heben und nach Hause zu bringen. Vorsicht: An einigen Stellen im Meer befinden sich gefährliche Strudel (Metallscheiben im Spielplan). Kommt eines der Boote (alle mit Magneten versehen) einem Strudel zu nah, so wird es hineingezogen – und alle Schätze, die sich im Laderaum befinden, gehen über Bord! Damit die Spieler in späteren Zügen genau wissen, wo gefährliche Strudel lauern, können sie diese mit ihren Bojen markieren.

SPIELZUG

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Das Boot Richtung Schatzinsel bewegen, um einen Schatz aufzunehmen (oder einen im Meer verlorenen Schatz anzu steuern).
2. Wenn alle Strudel umschifft sind und das Boot an der Schatzinsel anlegt: Boot mit einem Schatz beladen.
3. Zur Startinsel zurückkehren, um den Schatz in Sicherheit zu bringen, ODER die Fahrt fortsetzen, um weitere Schätze zu sammeln.
4. Wenn gewünscht: Eine eigene Boje auf dem Spielplan platzieren, versetzen oder entfernen.

HINWEIS: Am Ende eines Spielzugs befindet sich das Boot des Spielers immer bei seiner Startinsel.

DAS BOOT BEWEGEN

Der Spieler darf nur einen einzigen Finger und NUR AM HINTEREN TEIL DES BOOTS einsetzen, um sein Boot anzustoßen oder zu wenden. Boote dürfen nicht über Hindernisse wie andere Inseln oder Schiffswracks fahren, können aber problemlos über die auf dem Plan aufgedruckten Meerestiere segeln. Die Fahrt beginnt immer auf der eigenen Startinsel. Der Spieler stößt sein Boot

an, bis eins der drei folgenden Ereignisse eintritt:

1. Das Boot gerät in einen verborgenen Strudel (Magnet hält das Boot auf dem Plan fest).
2. Das Boot läuft auf Grund, weil es über ein Hindernis gesegelt ist, oder fährt über den Rand des Spielplans hinaus.
3. Das Boot kehrt mit einem oder mehreren Schätzen sicher zur Startinsel des Spielers zurück.

Sobald eines dieser Ereignisse eintritt, endet der Spielzug und der Spieler stellt sein Boot auf seine Startinsel.

WIE EIN BOOT BEWEGT WIRD



DAS BOOT BELADEN

Hat ein Spieler die Strudel umfahren und eine Anlegestelle auf der Schatzinsel erreicht, lädt er EINEN der Schätze, die sich in diesem Bereich der Insel befinden, auf sein Boot.

Berührt der Spieler einen Schatz, der im Meer über Bord gegangen war, darf er ihn auf sein Boot laden. **Der Spieler darf keinen Schatz einer Farbe aufnehmen, die er bereits an Bord seines Boots oder auf seiner Startinsel liegen hat.**

Fällt beim Bewegen des Boots ein Schatz über Bord, ist er verloren. Der Spieler kann ihn wieder aufnehmen, falls er ihn mit seinem Boot berührt. Der verlorene Schatz kann auch von einem anderen Spieler eingesammelt werden, der ihn in seinem Zug erreicht. Fällt ein Schatz vom Spielplan herunter, wird er wieder auf den farblich passenden Bereich der Schatzinsel gelegt.



WIE SCHÄTZE AUFGESAMMELT WERDEN



STRUDEL

Wird das Boot eines Spielers in einen Strudel hineingezogen, ist die Bootsbewegung beendet. Über Bord gegangene Schätze sind verloren und können von jedem Spieler während seines Zugs aufgenommen werden. Fällt ein Schatz vom Spielplan herunter oder landet auf der Schatzinsel, beziehungsweise einem Hindernis, wird er wieder auf den farblich passenden Bereich der Schatzinsel gelegt. Auch Schätze, die auf dem Boot des Spielers liegen geblieben sind, werden zurück auf die Schatzinsel gelegt. Landet ein Schatz auf der Startinsel eines Spielers, hat er Glück gehabt und kann diesen Schatz behalten.



EIN BOOT GERÄT IN EINEN STRUDEL

DIE FAHRT FORTSETZEN

Nachdem der Spieler einen Schatz auf sein Boot geladen hat, kann er beschließen, zu seiner Startinsel zurückzukehren, um ihn in Sicherheit zu bringen; danach endet sein Zug. Alternativ kann der Spieler seine Fahrt fortsetzen, um weitere Schätze einzusammeln, bevor er zu seiner Startinsel zurückkehrt.

BOJEN

Nachdem ein Spieler die Bewegung seines Boots beendet hat, kann er eine Boje seiner Farbe nutzen. Mit einer Boje kann der Spieler einen gefährlichen Strudel markieren oder seine Mitspieler überlisten, indem er die Boje an einer sicheren Stelle platziert. **Der Spieler kann eine Boje an einer beliebigen Stelle im Wasser einsetzen** – mit einer Ausnahme: Es ist nicht erlaubt, eine Boje so zu platzieren, dass sie eine Anlegestelle auf der Schatzinsel oder den Zugang zu einer Startinsel blockiert. Ein Spieler darf auch eine seiner bereits eingesetzten Bojen an eine andere Stelle auf dem Spielplan versetzen. Alternativ ist es erlaubt, eine eigene Boje vom Spielplan zu **entfernen**.



UNZULÄSSIGE PLATZIERUNG VON BOJEN



HINWEISE:

- Ein Spieler darf in seinem Spielzug lediglich eine einzige seiner Bojen platzieren, versetzen oder entfernen.
- Bojen können auch verwendet werden, um Unterschiede in der Spielerfahrung auszugleichen: So können Kinder beispielsweise mehr Bojen erhalten als erwachsene Spieler.

ENDE DER PARTIE

Hat ein Spieler einen Schatz jeder Farbe auf seine Startinsel gebracht, wird das Ende der Partie eingeläutet. Die Spielrunde wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Der Spieler mit dem kompletten Satz an



Schätzen hat gewonnen. Sollten mehrere Spieler einen kompletten Satz haben, gewinnen sie gemeinsam.

VARIANTE: „SCHATZRAUB“ (NUR FÜR FORTGESCHRITTENE)

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster 8 Punkte zu erreichen. Ein Satz aus 4 Schätzen (1 Schatz pro Farbe) ist 6 Punkte wert, einzelne Schätze bringen 1 Punkt ein.

SPIELABLAUF

Schätze auf der Startinsel eines Spielers können in der Variante „Schatzraub“ von anderen Spielern gestohlen werden, falls diese die fremde Startinsel erreichen!

Hat ein Spieler einen kompletten Satz aus vier verschiedenfarbigen Schätzen beisammen, werden diese Schätze von seiner Insel entfernt und vor den Spieler auf den Tisch gelegt. Diese 4 Schätze können nun nicht mehr gestohlen werden.

Erreicht der aktive Spieler die Startinsel eines Mitspielers, darf er bis zu zwei Schätze unterschiedlicher Farben stehlen. Schätze, die über Bord gehen oder auf einem Hindernis landen, werden aus dem Spiel genommen.

HINWEIS: Am Ende seines Zugs nimmt der Spieler sein Boot vom Spielplan, damit andere Spieler die Möglichkeit haben, Schätze von seiner Startinsel zu stehlen.

ENDE DER PARTIE

Sobald eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt, wird das Ende der Partie eingeläutet:

- Ein Spieler erreicht 8 Punkte.
- Es liegen nur noch weniger als 6 Schätze auf der Schatzinsel.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt, bevor gewertet wird. Bei einem Gleichstand hat derjenige der daran beteiligten Spieler gewonnen, der mehr Schätze hat. Herrscht auch hier ein Gleichstand, gewinnen die betreffenden Spieler gemeinsam.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Jeppe Norsker
Design: Crazy Games 3D &
Alain Dion, HUCH!
Deutsche Redaktion: Simon Hopp

© 2019 FoxMind Group Ltd
FoxMind Group Ltd.
5530 St-Patrick, unit 1104
Montreal, Quebec, H4E 1A8
CANADA

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Kleine Teile. Erststückungsgefahr.

HUCH!

GAME BY: JEPPE NORSKER

BERMUDA PIRATES

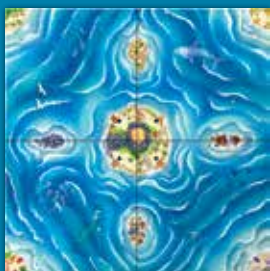


AGES 7+
2-4 PLAYERS
20 MINUTES

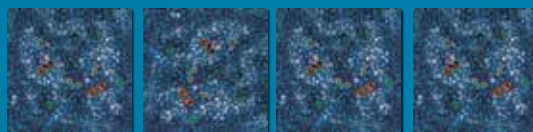
Several adventurous pirates have set their sights on buried treasures concealed on a secret island in the dreaded Bermuda Triangle. Can you outwit the other pirates by navigating your boat through hidden whirlpools to bring back the treasures?

COMPONENTS

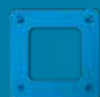
Gameboard



4 Underboards (each contains 5 hidden metal disks)



Center piece



4 Magnetic boats



4 Flags



12 Buoys



24 Treasures



SET UP

- 1 Place the Center piece in the middle of the table.
- 2 Insert the 4 Underboards into each pin of the Center piece.
NOTE: Shuffle the Underboards for a different game set up each time.
- 3 Align the Gameboard over the Center piece's pins to cover the 4 Underboards.
- 4 Attach a Flag to each protruding pin of the Center piece.
- 5 Place 6 treasures of each color on the center island matching the colored Flags.
- 6 Each player receives a boat matching the color of their island base.
- 7 Each player receives a set of Buoys. The number of Buoys decides the chosen difficulty level:
Easy - 3 buoys
Moderate - 2 buoys
Difficult - 1 buoy
Very Difficult - No buoys
- 8 The youngest player starts, and the game proceeds clockwise.



OBJECT OF THE GAME

Be the first player to bring one treasure of each color (4 colors) back to your base.

PLAYING BERMUDA PIRATES

Players sail the Bermuda Triangle to collect and bring back treasures to their home base. The gameboard contains spots under which metal disks are concealed. If a boat sails too close, it will be sucked into a whirlpool. If the boat is loaded with treasures, they will fly overboard! To help with follow up trips, players may use one buoy per turn to indicate danger zones.

GAME TURNS

On their turn, the player performs the following actions in order:

1. Push their boat towards the center island to collect a treasure or towards a treasure lost at sea.
2. Load their boat if they avoided whirlpool traps.
3. Head back to their base to claim the treasure or continue their journey to collect additional treasures.
4. Place, move or remove one of their buoys on the board.

NOTE: A turn always ends with the player's boat back at their base.

PUSHING A BOAT

The player must use one finger to push or turn their boat **from the back only**. Boats may not cross obstacles such as other islands or shipwrecks, but can safely pass over marine creatures.

Always starting from their base, the player pushes their boat until one of 3 events occur:

1. Their boat gets caught by a hidden whirlpool.
2. Their boat runs aground on an obstacle by sailing over it or their boat falls off the board.
3. Their boat returns safely to the player's home base with 1 or more treasures.

When one of these events occur, the player places their boat at its starting base and their turn ends.



HOW TO PUSH A BOAT

LOADING THE BOAT WITH TREASURES

When the player avoids the whirlpools and reaches a dock on the center island, they load their boat with **ONE** of the treasures located on that section of the island.

When the player touches a treasure lost at sea, the player may place it onto their boat. **The player cannot pick up a treasure of the same color as they have already on their boat or have already brought back to their base.**

If a treasure falls off the boat while it is being pushed, the treasure is lost at sea. The player can retrieve this treasure if they touch it with their boat. The lost treasure can be collected by anyone else who can reach it on their turn. If the treasure falls off the board, it is placed back on the center island with its corresponding color.



2 WAYS TO COLLECT TREASURES



WHIRLPOOLS

When a player's boat is pulled into a whirlpool, this part of their turn ends. Any treasures floating in the water are lost at sea and any player may collect them on their turn.

Treasures that fly off the gameboard, or either land on the center island or other obstacles, are returned to their starting location on the center island. Treasures that remain on a player's boat are also returned.

If a treasure lands on any player's base, that player just got lucky and they keep that treasure as if they had collected it.



CONTINUING THE VOYAGE

Once a player loads their boat with a treasure, they may decide to return to their base to secure it for the rest of the game and end their turn. They can also choose to continue their voyage and collect other treasures before heading back.

BUOYS

Once a player has finished moving their boat, they can use one of their matching color buoys. Players can use buoys to mark dangerous whirlpools or they can try to trick their opponents by placing decoy buoys in a safe spot.

Players can place their buoy on any water location on the board with one exception.

A buoy cannot be placed in a way that blocks another player's access to a dock or that blocks them leaving their base.

They can also move one of their previously placed buoys to a different spot on the gameboard.

Alternatively, they can remove one of their buoys from the gameboard.



BAD PLACEMENTS OF BUOYS



NOTES:

- Players may only place, move or remove 1 of their buoys per turn.
- Players may use buoys as a game-leveling feature where young players get to use more buoys than older ones.

GAME END

When a player has collected one of each treasure on their home base, the end of the game is triggered. Remaining players finish their turn before the game ends. The player with the complete set of treasures is the winner. If more than one player ends the game with a complete set of treasures, all tied players win.



TREASURE PLUNDER VARIANT (ADVANCED)

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to reach **8 points**. A set of **4 treasures** (1 of each color) is worth **6 points**. Individual treasures are worth **1 point**.

HOW TO PLAY

Treasures left on a player's base can **NOW** be stolen by other players if they reach the player's dock! If a player completes a set of treasures, the 4 colored treasures are removed from the

base and placed beside the player. This set cannot be stolen by other players.

When reaching an opponent's base, the active player can steal up to two treasures of different colors.

Any treasures that fly off the board or land on an obstacle are removed from the game.

NOTE: At the end of their turn, players remove their boat from the board to allow other players to steal treasures from their base.

GAME END

The end of the game can be triggered in two ways:

- When a player reaches 8 points.
- When there are less than 6 treasures remaining on the center island.

All remaining players finish their turn before the scoring phase. If there is a tie, the player with the highest number of treasure sets wins. If the tie remains, all tied players win.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Author: Jeppe Norsker
Design: Crazy Games 3D &
Alain Dion, HUCH!
Product manager: Simon Hopp

© 2019 FoxMind Group Ltd
FoxMind Group Ltd.
5530 St-Patrick, unit 1104
Montreal, Quebec, H4E 1A8
CANADA

Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Not suitable for children under 3 years.
Small parts. Choking hazard.

HUCH!
HUCH!

UN JEU DE: JEPPE NORSKER

BERMUDA PIRATES

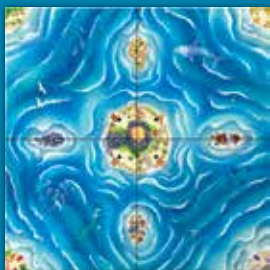


ÂGES 7+
2-4 JOUEURS
20 MINUTES

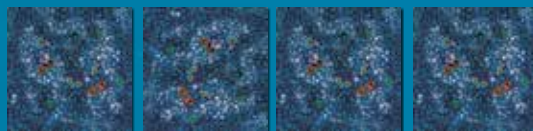
Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors enfouis sur une île secrète du redouté triangle des Bermudes. Déjouez-vous les pirates adverses en naviguant votre bateau au travers des tourbillons cachés pour rapporter les trésors?

CONTENU

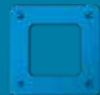
Plateau de jeu



4 Sous plateaux (avec 5 disques métalliques cachés chacun)



Pièce centrale



4 Bateaux magnétiques



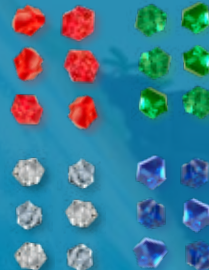
4 Drapeaux



12 bouées



24 Trésors



MISE EN PLACE

4

Placez les drapeaux sur les embouts de la pièce centrale pour fixer le plateau en place.

5

Placez 6 trésors de chaque couleur sur les emplacements correspondant aux drapeaux.

6

Chaque joueur reçoit un bateau dont la couleur s'agence avec l'île au coin du plateau.

3

Insérez le plateau de jeu sur la pièce centrale et les sous plateaux.

2

Insérez un sous plateau sur chaque embout de la pièce centrale.
NOTE: Mélangez et tournez les sous plateaux pour assurer une nouvelle partie à chaque fois.

1

Placez la pièce centrale au centre de la table.

7

Chaque joueur reçoit un ensemble de bouées. Le nombre de bouées reçues dépend du niveau de difficulté:
Facile - 3 bouées
Modéré - 2 bouées
Difficile - 1 bouée
Très Difficile - 0 bouée

8

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule en sens horaire.



OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à rapporter un ensemble de trésors (4 couleurs) à votre base.

JOUER À BERMUDA PIRATES

Les joueurs naviguent dans le dangereux triangle des Bermudes et tentent de rapporter des trésors à leur base. Sous le plateau de jeu se trouve des tourbillons cachés (disques métalliques) que les joueurs doivent éviter. Si les joueurs naviguent trop près des tourbillons, leur bateau sera pris au piège et leurs trésors seront propulsés par-dessus bord. Les bateaux ne peuvent traverser des obstacles tels que des îles ou des épaves, mais peuvent naviguer sur les animaux marins. Pour s'aider dans leurs voyages, les joueurs peuvent utiliser une bouée par tour pour indiquer les zones de danger à éviter.

TOUR DE JEU

À son tour, un joueur effectue les actions dans l'ordre suivant :

1. Pousser son bateau pour atteindre l'île centrale pour récupérer des trésors ou vers des trésors perdus dans l'océan.
2. Charger son bateau s'il a réussi à éviter les tourbillons.
3. Retourner à sa base et sauvegarder ses trésors ou continuer son voyage pour récupérer des trésors additionnels.
4. Placer, déplacer ou enlever une de ses bouées sur le plateau.

NOTE : le tour d'un joueur se termine toujours avec son bateau de retour à la base.

POUSSER LEUR BATEAU

Le joueur utilise un doigt pour faire avancer ou tourner son bateau en le poussant par l'arrière.

En partant de sa base, le joueur pousse son bateau jusqu'à ce qu'un des 3 événements suivants se produise :

1. Son bateau est piégé par un tourbillon;
2. Son bateau traverse un obstacle ou tombe hors du plateau;
3. Son bateau retourne à la base (point de départ) avec 1 ou plusieurs trésors.

Si l'un de ces événements survient, le joueur place son bateau à sa base et son tour prend fin.

COMMENT POUSSER SON BATEAU



CHARGER LEUR BATEAU

Lorsqu'un joueur évite les tourbillons et atteint un des quais de l'île centrale, il peut charger son bateau **D'UN TRÉSOR** de la couleur correspondant au drapeau associé au quai.

Lorsqu'un joueur touche un trésor perdu dans l'océan, il peut récupérer le trésor et le placer sur son bateau.

Le joueur ne peut pas récupérer un trésor d'une couleur qu'il a sur son bateau ou qu'il a déjà obtenu lors de tours précédents.



Si un trésor tombe dans l'eau alors que le bateau est en déplacement, le trésor est perdu dans l'océan. Le joueur peut récupérer le trésor perdu en le touchant avec son bateau. Le trésor peut être récupéré par un joueur adverse lors de son tour. Lorsqu'un trésor sort à l'extérieur du plateau, il est placé à son emplacement initial sur l'île centrale.



sortent du plateau ou tombent sur un obstacle sont retournés à leur emplacement initial. Les trésors qui sont restés sur le bateau piégé sont aussi retournés.

Si un trésor tombe sur la base d'un joueur, ce dernier est chanceux et peut garder le trésor.

BATEAU PIÉGÉ PAR UN TOURBILLON



2 FAÇONS DE RÉCUPÉRER DES TRÉSORS



POUR SUIVRE LE VOYAGE

Lorsqu'un joueur charge son bateau avec un trésor, il peut décider de retourner à sa base pour sécuriser son gain et terminer son tour. Il peut également choisir de poursuivre son voyage et récolter des trésors supplémentaires.

TOURBILLONS

Si le bateau d'un joueur est piégé par un tourbillon, cette phase de son tour prend fin. Si le bateau transportait des trésors, ils sont tous perdus.

Les trésors flottant dans l'océan demeurent sur place et deviennent disponibles pour les joueurs. Les trésors qui

LES BOUÉES

Lorsqu'un joueur a terminé le déplacement de son bateau, il peut utiliser une de ses bouées. Les bouées servent à identifier les dangereux tourbillons ou à duper les joueurs adverses lorsque placés en lieu sécuritaire.

Un joueur peut placer sa bouée à n'importe quel endroit du plateau à une exception près. Une bouée ne peut être placée de façon à bloquer l'accès d'un joueur à un quai ou pour l'empêcher de quitter sa base.

Il peut également déplacer une bouée à un endroit différent du plateau ou enlever une de ses bouées.

NOTES:

- Le joueur peut utiliser une de ses bouées par tour.

- Le joueur peut utiliser les bouées de façon à niveler la difficulté du jeu selon l'expérience des joueurs (plus de bouées pour des enfants plus jeunes).



MAUVAIS PLACEMENTS DE BOUÉES

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a récupéré 1 trésor de chaque couleur, la partie prend fin. Les joueurs restants terminent le tour en cours. Le joueur avec un ensemble complet de trésors est le gagnant. Si plus d'un joueur finit la partie avec un ensemble de trésors, les joueurs à égalité gagnent la partie.



GAGNER LA PARTIE

PILLAGE DE TRÉSORS (VARIANTE AVANCÉE)

OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à remporter **8 points**. Les ensembles de 4 trésors de couleurs différentes valent **6 points**. Les trésors individuels valent **1 point**.

COMMENT JOUER À LA VERSION AVANCÉE

Les trésors sur la base d'un joueur peuvent **DORÉNAVANT** être volés par les autres joueurs s'ils atteignent sa base! Au moment où un joueur complète un ensemble de 4 trésors, il enlève les trésors de sa base et les place devant lui. Cet ensemble de trésors ne peut pas être volé par les autres joueurs.

Un joueur qui atteint l'île d'un adversaire peut voler un total de deux trésors de couleurs différentes. Dans la variante avancée, les trésors qui sortent du plateau ou atterrissent sur un obstacle sont retirés du jeu.

NOTE: à la fin de son tour, le joueur retire son bateau du plateau pour permettre aux autres joueurs de voler les trésors sur sa base.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie peut être déclenchée de deux façons :

- Lorsqu'un joueur obtient 8 points.
- Lorsqu'il reste moins de 6 trésors au centre de l'île.

Les joueurs terminent leur tour avant de comptabiliser les points. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'ensembles de trésors gagne. Si l'égalité demeure, les joueurs à égalité l'emportent.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur: Jeppe Norsker
Design: Crazy Games 3D &
Alain Dion, HUCH!
Rédaction: Simon Hopp

© 2019 FoxMind Group Ltd
FoxMind Group Ltd.
5530 St-Patrick, unit 1104
Montreal, Quebec, H4E 1A8
CANADA

Distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

HUCH!

EEN SPEL VAN JEPPE NORSKER

BERMUDA PIRATES

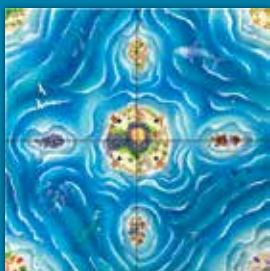


VANAF 7 JAAR
2 - 4 PERSONEN
20 MINUUT

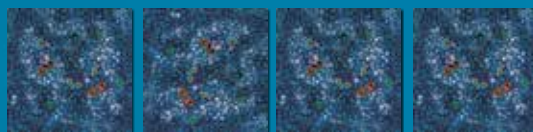
Enkele op avontuur beluste piraten gaan op zoek naar begraven schatten op een geheim eiland in de gevreesde Bermudadriehoek. Ben jij de andere piraten te slim af? Kun jij je boot door de verborgen draaikolken sturen en de schat mee naar huis nemen?

INHOUD

1 speelbord



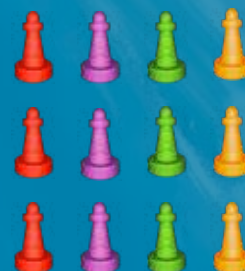
4 onderborden (elk onderbord bevat 5 verborgen metalen schijven)



4 vlaggen



12 boeien



24 schatten



1 middenstuk



4 magnetische boten



VOORBEREIDING

4

Maak aan elke pin van het middenstuk een vlag vast.

5

Plaats 6 schatten van elke kleur op het centrale eiland, passend bij de kleuren van de vlaggen.

6

Elke speler krijgt een boot in de kleur van zijn basiseiland.

3

Plaats het speelbord zo op de pinnen van het middenstuk dat de 4 onderborden bedekt zijn.

2

Steek de 4 onderborden op de 4 pinnen van het middenstuk. **LET OP:** schud de onderborden elke keer om een nieuwe speelvariant te krijgen.

1

Plaats het middenstuk in het midden van de tafel.

7

Elke speler krijgt een set boeien. Het aantal boeien bepaalt de moeilijkheidsgraad van het spel:
makkelijk - 3 boeien
gemiddeld - 2 boeien
moeilijk - 1 boei
heel moeilijk - geen boeien

8

De jongste speler begint. Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld.



DOEL VAN HET SPEL

Breng als eerste één schat van elke kleur (4 kleuren) naar je basiseiland.

HET SPEL BERMUDA PIRATES

De spelers zeilen rond de Bermudadriehoek en verzamelen schatten, die ze terug naar hun basiseiland brengen. Het speelbord bevat punten waaronder metalen schijven verborgen liggen. Als een boot daar te dichtbij komt, wordt deze in een draaikolk getrokken. Als de boot met schatten is beladen, gaan deze overboord! Om de volgende reizen iets makkelijker te maken, mogen de spelers per beurt een boei gebruiken om de gevaarlijke zones te markeren.

BEURTEN

De speler die aan de beurt is, voert in de aangegeven volgorde de volgende acties uit:

1. Duw je boot vooruit naar het centrale eiland om een schat te halen of probeer een op zee verloren schat te raken.
2. Laad je boot als je de draaikolken hebt kunnen ontwijken.
3. Keer terug naar je basiseiland en hou je schat, of zet je reis voort om nog meer schatten te verzamelen.
4. Plaats een van je boeien op het speelbord, of verplaats of verwijder een boei die je al eerder hebt geplaatst.

LET OP: als een beurt eindigt, moet de boot van de speler weer terug bij hun basiseiland zijn.

EEN BOOT VERPLAATSEN

De speler moet zijn boot met behulp van één vinger van achteren vooruit duwen of keren. Boten mogen niet over obstakels zoals andere eilanden of scheepswrakken heen zeilen, maar over zeedieren kunnen ze veilig heen zeilen. De speler begint altijd bij zijn basiseiland en duwt zijn boot tot één van de volgende 3 dingen gebeurt:

1. De boot wordt in een verborgen draaikolk getrokken.
2. De boot loopt aan de grond door over een obstakel heen te zeilen of de boot valt van het speelbord.
3. De boot keert met 1 of meer schatten aan boord veilig terug naar het basiseiland van de speler.

Als een van die dingen gebeurt, plaatst de speler zijn boot op zijn basiseiland en is zijn beurt voorbij.

ZO DUW JE EEN BOOT



DE BOOT MET SCHATTEN BELADEN

Als de speler de draaikolken weet te ontwijken en een dok op het centrale eiland bereikt, kan hij EEN van de schatten op dit deel van het eiland in zijn boot laden.

Als de speler een schat raakt die op zee verloren is, mag de speler deze in zijn boot laden. **De speler mag geen schatten van een kleur verzamelen die hij al op zijn boot of op zijn basiseiland heeft.**

Als bij het duwen van een boot een schat overboord gaat, is deze schat op zee verloren. De speler kan de schat terughalen door deze met zijn boot te raken. De verloren schat kan door iedereen worden opgehaald die de schat tijdens zijn beurt kan bereiken. Als een schat van het speelbord valt, gaat deze terug naar het centrale eiland van de bijbehorende kleur.



2 MANIEREN OM SCHATTEN TE VERZAMELEN



DRAAIKOLKEN

Als de boot van een speler in een draaikolk wordt getrokken, is dit gedeelte van zijn beurt voorbij. Schatten die op het water drijven, zijn op zee verloren; iedere speler mag deze tijdens zijn beurt ophalen.

Schatten die van het speelbord vallen of op het centrale eiland of op een ander obstakel terechtkomen, gaan terug naar hun startpositie op het centrale eiland. Schatten die op de boot van een speler blijven liggen, gaan er ook terug.

Als een schat op het basiseiland van een speler terechtkomt, heeft deze speler gewoon geluk gehad en mag de schat houden alsof hij deze zelf had verzameld.

EEN BOOT WORDT IN EEN DRAAIKOLK GETROKKEN



DOORGAAN MET DE REIS

Als een speler een schat in zijn boot heeft geladen, kan hij ervoor kiezen naar zijn basiseiland terug te keren en op die manier de schat voor het hele spel veilig te stellen; dan is de beurt van deze speler voorbij. De speler kan evengoed beslissen zijn reis voort te zetten en nog meer schatten te verzamelen voor hij terugreist.

BOEIEN

Als een speler zijn boot heeft verplaatst, kan hij een van zijn boeien in de bijbehorende kleur gebruiken. Met hun boeien kunnen de spelers gevaarlijke draaikolken markeren, maar ze kunnen ook de tegenspelers foppen door een boei juist op een veilige plek te plaatsen. De spelers kunnen de boeien op een willekeurige plek op het water plaatsen – op een uitzondering na. Je mag de boeien niet zo plaatsen dat een andere speler een dok niet kan bereiken of zijn basiseiland niet kan verlaten. De speler die aan de beurt is, mag ook een van de boeien die hij al heeft geplaatst op het speelbord verplaatsen of een van zijn boeien van het speelbord verwijderen.



FOUT GEPLAATSTE BOEIEN



LET OP:

- De spelers mogen per beurt slechts 1 van hun boeien plaatsen, verplaatsen of verwijderen.
- De spelers mogen de boeien ook gebruiken om het speel evenwichtiger te maken door de jongere spelers meer boeien te laten gebruiken dan de oudere spelers.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler een schat van elke kleur naar zijn basiseiland heeft gebracht, wordt het einde van het spel ingeluid. De overige spelers maken hun beurt af en dan is het spel voorbij. De speler die een volledige set schatten heeft verzameld, is de winnaar. Als meerdere spelers een volledige set hebben verzameld, winnen alle spelers die een gelijke stand hebben.

ZO WIN JE HET SPEL



VARIANT SCHATTEN PLUNDEREN (GEVORDERD)

DOEL VAN HET SPEL

Behaal als eerste 8 punten. Een set van 4 schatten (1 van elke kleur) levert 6 punten op. Losse schatten zijn 1 punt waard.

HET SPEL ZELF

Schatten die op het basiseiland van een speler achterblijven, kunnen NU door andere spelers worden gestolen, als zij het dok van de speler bereiken!

Als een speler een volledige set schatten heeft verzameld, worden de schatten in de 4 kleuren van het basiseiland verwijderd en naast de speler geplaatst. Deze set kan niet door andere spelers gestolen worden.

Als de actieve speler het basiseiland van een medespeler bereikt, kan hij maximaal twee schatten van verschillende kleuren stelen.

Alle schatten die van het speelbord vliegen of op een obstakel terechtkomen, worden uit het spel verwijderd.

LET OP: aan het einde van hun beurt verwijderen de spelers hun boot van het speelbord zodat andere spelers de schatten van hun basiseiland kunnen stelen.

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt op twee manieren ingeluid:

- Als een speler 8 punten bereikt.
- Als op het centrale eiland minder dan 6 schatten over zijn.

Alle overige spelers maken hun beurt af, waarna de puntentelling begint. In het geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste sets van 4 schatten. Als er nog altijd een gelijke stand is, winnen alle betrokken spelers.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur: Jeppe Norsker
Design: Crazy Games 3D &
Alain Dion, HUCH!
Redactie: Simon Hopp

© 2019 FoxMind Group Ltd
FoxMind Group Ltd.
5530 St-Patrick, unit 1104
Montreal, Quebec, H4E 1A8
CANADA

Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg
DUITSLAND

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

HUCH!