

ROVERS

VAN DE NOORDZEE

INLEIDING

Rovers van de Noordzee speelt zich af in het tijdperk van de Vikingen. De spelers zijn krijgers die indruk proberen te maken op de hoofdman door argeloze nederzettingen te overvallen. Er is roem te behalen in de strijd, zelfs al val je in de handen van de Walkuren! Stel een bemanning samen, sla voorraden in en reis naar het noorden om nederzettingen te plunderen. Maak daarbij goud, ijzer en vee buit. Verzamel je krijgers, het is tijd om te gaan plunderen!

SPELMATERIAAL



1. Leg het speelbord in het midden van de tafel.
 2. Schud alle 76 dorpelingkaarten. Leg de kaarten in een gedekte stapel naast het speelbord. Dit is de trekstapel met dorpelingen. Reserveer ook ruimte voor een aflegstapel.
 3. Schud alle 16 offertegels en leg ze in een gedekte stapel naast het speelbord. Neem de bovenste 3 tegels en leg deze op de velden rechtsonder op het speelbord (*rechts van het langhuis*).
 4. Stop alle Walkuren en alle buit (goud, ijzer en vee) in de zwarte zak. Schud de inhoud van de zak. Trek daarna willekeurig het aangegeven aantal (*groen symbool*  *linksboven van elk plunderveld*) uit de zak en leg dit op dat plunderveld. Neem, als alle plundervelden op deze manier gevuld zijn, de overgebleven Walkuren en buit uit de zak en leg deze naast het speelbord in een algemene voorraad.
- Opmerking:** Plundervelden zijn de transparante rechthoekige velden over elke nederzetting (havens, buitenposten, kloosters en forten).
5. Plaats de aangegeven witte en grijze vikingen op de plundervelden (*vikingensymbool rechtsboven van elk plunderveld*). Plaats een zwarte viking op het veld bij de volgende gebouwen in het dorp: poortgebouw, raadhuis en schatkamer (*gebouwen met een blauw kaartsymbool* ).
 6. Leg alle munten en proviand in de algemene voorraad naast het speelbord. Leg daar ook de dobbelstenen.
 7. Elke speler ontvangt 2 munten, 1 zwarte viking en de schipkaart in zijn spelerskleur (*de kant met 50 OP niet zichtbaar*).
 8. Elke speler legt zijn scorestenen op de drie "0"-velden op de sporen aan de rand van het speelbord: wapenuitrustings- , Walkuren-  en overwinningsspuutenspoor .
 9. Leg de zwarte zak en de niet-gebruikte schipkaarten, scorestenen en zwarte vikingen terug in de doos. Deze worden niet gebruikt in het spel.
 10. Geef elke speler 5 dorpelingkaarten van de trekstapel. **Elke speler kiest hieruit 3 kaarten en neemt die op hand.** De overige kaarten worden gedekt onder de trekstapel met dorpelingkaarten gelegd.
 11. Elke speler gooit beide dobbelstenen. Degene met het hoogste resultaat begint het spel.



Algemene voorraad

De voorraad met goederen (munten, proviand en buit) is beperkt tot wat er op dat moment in de voorraad ligt.

Stapel offertegels

Schud de offertegels en leg deze in een gedekte stapel. Als deze stapel op is, eindigt het spel. Door offers te brengen aan de hoofdman kun je overwinningsspuutenspunten scoren. Hiervoor moeten spelers verschillende combinaties van buit en munten verzamelen. Dit is aangegeven op elke offertegel.

Spelersvoorraad

Een speler mag aan het einde van zijn beurt nooit meer dan 8 munten, 8 proviand en 8 handkaarten hebben. Tijdens een beurt kan men deze limiet overschrijden. Er is geen beperking aan de hoeveelheid buit die een speler mag hebben.

Trekstapel dorpelingkaarten

Als de laatste kaart van de stapel genomen is, worden de kaarten op de aflegstapel geschud en in een nieuwe gedekte trekstapel gelegd.



Probeer indruk te maken op de hoofdmans door aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten (OP) te hebben. Overwinningspunten worden voornamelijk behaald door nederzettingen te plunderen, buit te veroveren en offers aan de hoofdmans te brengen. Het spel eindigt als er of nog slechts 1 plunderveld bij de forten beschikbaar is, of er geen Walkuren meer op het bord liggen of alle offers zijn gebracht.

SPELVERLOOP

Het spel bevat een belangrijk concept. Onthoud dit goed:

Een speler start en eindigt zijn beurt altijd met één viking in zijn persoonlijke voorraad.

- Elke speler begint zijn beurt met één viking.
- In zijn beurt plaatst de speler zijn viking (1) op het bord om een actie uit te voeren.
- Daarna neemt de speler een andere viking (2) van het bord en voert daarmee een tweede actie uit.
- Dit geldt altijd, onafhankelijk van welke acties men verricht.



Het spel wordt gespeeld in beurten. De spelers zijn na elkaar, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. In zijn beurt kan een speler kiezen tussen in het dorp **werken** of een nederzetting **overvallen**. Het spel gaat door tot aan minstens één van de drie voorwaarden voor het einde van het spel is voldaan (zie “Einde van het spel”, blz. 6).

Werken

Een goede bemanning en voldoende proviand zijn van vitaal belang voor een succesvolle overval. Voordat je op rooftocht gaat, is het dus nodig om bemanning in te huren en voorraden aan te leggen.

Aan de onderkant van het bord is het dorp afgebeeld. Daar zijn acht gebouwen met verschillende acties (zie blz. 8 voor een beschrijving van de verschillende gebouwen en acties).

In zijn beurt plaatst de speler de viking uit zijn persoonlijke voorraad op het vikingveld bij een beschikbaar gebouw. Een gebouw is beschikbaar als er geen viking op het veld bij dat gebouw staat. Daarna mag de speler de actie bij dat gebouw uitvoeren. Merk op dat er drie verschillende kleuren vikingen zijn. In sommige gevallen bepaalt de kleur van de viking de actie bij het gebouw.

Na het plaatsen van de viking en het (eventueel) uitvoeren van de actie bij het gebouw neemt de speler een viking van een ander gebouw. Daarna mag de speler de actie bij dat gebouw uitvoeren. De van het bord genomen viking legt de speler in zijn persoonlijke voorraad. Deze gaat hij in zijn volgende beurt weer inzetten.

Voorbeeld: De startspeler besluit zijn viking op de molen te plaatsen en krijgt 1 proviand. Deze pakt hij uit de algemene voorraad en legt hij in zijn persoonlijke voorraad. Daarna besluit hij de viking bij het poortgebouw te nemen. Hij trekt twee dorpelingkaarten van de trekstapel en voegt die toe aan zijn hand.

- Een speler kan niet de viking van het bord nemen, die hij in dezelfde beurt geplaatst heeft.
- Een speler mag een viking plaatsen of van het bord nemen zonder de actie bij dat gebouw uit te voeren.
- Een speler kan een actie bij een gebouw slechts eenmaal uitvoeren per beurt (met uitzondering van het effect van bepaalde gespeelde dorpelingkaarten).

Na het nemen van de nieuwe viking en het (eventueel) uitvoeren van de actie is de beurt voorbij. De volgende speler is nu aan de beurt en kan ook weer kiezen tussen werken of overvallen.

Overvallen

Als een speler eenmaal voldoende bemanning heeft ingehuurd en voldoende proviand heeft ingeslagen kan hij ervoor kiezen een overval te doen.

Op het bord zijn nederzettingen (havens, buitenposten, kloosters en forten) afgebeeld. Om deze te kunnen overvallen moet aan drie voorwaarden worden voldaan. De speler moet het volgende bezitten:

1. een bemanning die groot genoeg is ;
2. voldoende proviand  (en goud , bij het overvallen van een klooster of fort);
3. de vereiste kleur viking. 

Elke nederzetting heeft een verschillende combinatie van voorwaarden.

Voorbeeld: Om dit klooster te overvallen moet je minimaal 3 ingehuurde bemanningsleden, 3 proviand, 1 goud en ofwel een grijze of een witte viking hebben.



Doorloop de volgende stappen in onderstaande volgorde bij het overvallen van een nederzetting:

Opmerking: Negeer stap 3 bij het overvallen van havens (deze scoren altijd 1 OP).

1. Plaats een viking op één van de vikingvelden bij de nederzetting (deze blijft daar gedurende de rest van het spel staan).
2. Betaal de vereiste hoeveelheid proviand en goud aan de voorraad.
3. Gooi de benodigde dobbelstenen ( /  ) en tel het resultaat op bij je aanvalskracht. Bepaal daarna hoeveel OP je scoort.
4. Scoor extra OP vanwege bepaalde ingehuurde bemanningsleden.
5. Neem de nieuwe viking en de buit. Leg deze in je persoonlijke voorraad.
6. Voer Walkuren-acties uit.

Opmerking: de stappen 3-6 worden uitgelegd op blz. 5 (Overvallen scoren).

Na het nemen van de nieuwe viking en de buit en het uitvoeren van de Walkuren-acties is de beurt voorbij. De volgende speler is nu aan de beurt en kan ook weer kiezen tussen werken of overvallen.

Voorbeeld: De speler besluit om zijn grijze viking te plaatsen bij het klooster, dat hierboven is afgebeeld. Allereerst controleert hij of hij minstens 3 ingehuurde bemanningsleden bezit. Dat is zo, dus betaalt hij de vereiste 3 proviand en 1 goud aan de algemene voorraad. Vervolgens gooit hij twee dobbelstenen en telt deze bij zijn aanvalskracht op om het aantal te verdienen OP te bepalen. Daarna neemt hij de nieuwe viking samen met de buit van het bord en legt deze in zijn persoonlijke voorraad.

Gescoorde OP vanwege een overval worden direct geteld door de scoresteen van de speler op het overwinningsspuutenspoor dat aantal velden vooruit te plaatsen.

Als een speler 50 OP behaalt, dan draait hij zijn schipkaart om zodat de zijde met 50 OP zichtbaar wordt. Hij plaatst zijn scoresteen op het "0"-veld en gaat verder zoals gebruikelijk. De totale score bedraagt nu 50 plus de score op het overwinningsspuutenspoor.

Er zijn drie verschillende manieren om OP te scoren tijdens een overval:

1. aanvalskracht
2. ingehuurde bemanning
3. buit en Walkuren

1. Aanvalskracht

Elke nederzetting (met uitzondering van havens) biedt 2 of 3 niveaus overwinningpunten . Deze zijn gekoppeld aan een bepaald niveau van aanvalskracht .

Voorbeeld: Bij het hiernaast afgebeelde klooster scoort een speler 4 OP als hij minstens 12 aanvalskracht heeft. Heeft hij 20 of meer aanvalskracht, dan scoort hij 6 OP. Als hij overigens minder dan 12 heeft, dan scoort hij geen OP voor zijn aanvalskracht.



De aanvalskracht van een speler wordt als volgt berekend:

$$\text{AANVALSKRACHT} = \text{GEGOOIDE DOBBELSTENEN} + \text{KRACHT BEMANNINGSLEDEN} + \text{ACTIES BEMANNINGSLEDEN} + \text{WAPENUITRUSTING}$$

1. gegooide dobbelstenen (het te gooien aantal is aangegeven bij de nederzetting; niet van toepassing bij havens);
2. kracht van ingehuurde bemanningsleden (getoond in de linkerbovenhoek van het ingehuurde bemanningslid);
3. acties van ingehuurde bemanningsleden (getoond in de linkerbenedenhoek van het ingehuurde bemanningslid): sommige bemanningsleden geven extra aanvalskracht bij het overvallen van bepaalde nederzettingen;
4. wapenuitrusting: deze kan worden gekocht bij de wapensmid voor ijzer of munten. Tijdens een overval wordt de wapenuitrusting nooit uitgegeven; ze biedt een constante toegevoegde aanvalskracht aan de ingehuurde bemanning van een speler.

2. Ingehuurde bemanning

Sommige bemanningsleden scoren extra OP voor het overvallen van bepaalde nederzettingen. Deze OP zijn additioneel aan de OP voor aanvalskracht (zelfs als die geen OP opleverde) en worden op dezelfde manier op het overwinningspuntenspoor verwerkt.

3. Buit en Walkuren

Na het scoren van OP voor aanvalskracht en ingehuurde bemanningsleden, neemt de speler de nieuwe viking en buit van het bord. De speler moet één van de beschikbare sets met buit bij de overvallen nederzetting nemen en in zijn persoonlijke voorraad leggen.

Buit

Nadat alle sets met buit van een nederzetting genomen zijn, kan deze niet meer overvallen worden (er zijn daar dan ook geen beschikbare velden voor vikingen meer).

Buit is aan het einde van het spel OP waard: goud  = 1 OP ijzer  = 1 OP 2 vee   = 1 OP

Buit kan tijdens het spel ook worden gebruikt om andere overvallen mogelijk te maken of om extra OP te scoren.

Walkuren

Sommige overvallen kunnen naast buit ook één of meer Walkuren  opleveren. Hoewel het nemen van Walkuren uitmondt in de dood van ingehuurde bemanningsleden, biedt dit ook een manier om overwinningpunten te scoren.

Wanneer Walkuren genomen worden, dient de speler de volgende stappen te volgen:

1. Voor elke genomen Walkure verliest de speler een ingehuurd bemanningslid naar keuze (leg de kaart op de aflegstapel). Sommige ingehuurde bemanningsleden geven de speler een extra actie als ze gedood worden tijdens

een overval. Deze actie wordt direct uitgevoerd. Als een speler meer Walkuren neemt dan het aantal ingehuurde bemanningsleden dat hij heeft, dan kunnen de boventallige Walkuren niet opgeëist worden voor verdere score. De extra Walkuren worden zonder actie uit te voeren teruggelegd in de algemene voorraad (*de speler gaat hier voor niet omhoog op het Walkurenspoor, zie 2*).

2. De speler verplaatst zijn scoresteen op het Walkurenspoor  1 veld omhoog voor elke Walkure die tijdens de overval genomen is. Aan het einde van het spel krijgt de speler overwinningspunten voor het totale aantal Walkuren dat hij genomen heeft tijdens het spel. Een speler kan meer dan 7 Walkuren (met verlies van bemanning) nemen, maar kan er maximaal slechts 7 scoren (voor 15 OP) aan het einde van het spel.
3. De speler legt daarna alle genomen Walkuren in de algemene voorraad.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het einde van het spel kan op drie manieren worden ingeluid:

1. Er is slechts één set met buit beschikbaar in één van de forten (vijf van de zes plundervelden bij de forten zijn geplunderd).
2. De stapel offertegels is leeg.
3. Er liggen geen Walkuren meer op het bord.

Zodra aan één van deze voorwaarden is voldaan, maakt de speler die aan de beurt is zijn beurt zoals gebruikelijk af. Daarna heeft elke speler nog een laatste beurt voordat het spel eindigt, inclusief de speler die één van de eindvoorwaarden bewerkstelligde.

Daarna volgt de eindtelling. De spelers krijgen punten voor:

 Walkuren: Elke speler scoort OP op basis van hoe hoog zijn scoresteen op het Walkurenspoor staat. Het te verkrijgen aantal overwinningspunten staat aan de rechterzijde van dit spoor.

 Wapenuitrusting: Elke speler scoort OP op basis van hoe hoog zijn scoresteen op het wapenuitrustingspoor staat. Het te verkrijgen aantal overwinningspunten staat aan de rechterzijde van dit spoor.

 Offertegels: Elke speler draait zijn verzamelde offertegels open en scoort de daarop aangegeven OP.

 Ingehuurde bemanningsleden: Sommige bemanningsleden scoren OP zoals op de kaart is aangegeven.

 Buit: Elke speler scoort OP voor de buit in zijn persoonlijke voorraad.

1 goud = 1 OP

1 ijzer = 1 OP

2 vee = 1 OP (1 vee = 0 OP!)

De speler met in totaal de meeste overwinningspunten wint het spel. In geval van een gelijkspel, is de speler met de hoogste positie op het Walkurenspoor de winnaar. Indien er nog steeds sprake is van een gelijkspel, wint de speler met de hoogste positie op het wapenuitrustingspoor.

Algemeen:

- “Indien gedood...”: Deze acties worden alleen geactiveerd als de speler Walkuren neemt. Gedood worden door de Wreker activeert de actie dus niet.
- “Betaal 1 minder...”: Dit kan resulteren in het feit dat een speler geen munten, goud of proviand betaalt wanneer hij een actie uitvoert.

Bevoorraden – bemanningslidactie: “Ontvang 1 extra proviand bij de molen.”

Dit geldt alleen als een speler proviand neemt, niet als hij goud neemt.

Boogschutter – raadhuisactie: “Wissel de viking van een tegenstander om met één viking uit het dorp.”

Dit moet een legale plaatsing zijn. Als de tegenstander een zwarte viking heeft, kan die niet geplaatst worden op de wapensmid of het langhuis (*aangezien die grijze of witte vikingen vereisen*).

Grafdelver – raadhuisactie: “Wissel 1 ingehuurd bemanningslid om met een kaart op hand.”

Dit betreft de huidige speler die aan de beurt is en zijn ingehuurde bemanning. Het gekozen bemanningslid wordt teruggenomen op hand. Daarna huurt de speler een ander bemanningslid uit zijn hand, zonder te betalen.

Huurling – raadhuisactie: “Ontvang van elke speler 1 munt of 1 proviand.”

De getroffen spelers beslissen wat ze geven, niet de aanvaller. Als ze geen munten hebben moeten ze proviand geven (*hetzelfde geldt als ze geen proviand hebben*). Als ze geen van beide hebben, dan gebeurt er niets.

Koopman – raadhuisactie: “Gebruik de actie bij een gebouw naar keuze alsof jouw viking daar staat.”

De kleur van de viking die je plaatst bij of neemt van het raadhuis is bepalend voor de actie die je kunt uitvoeren. Als je een zwarte viking gebruikt, dan kun je NIET de actie van de wapensmid of het langhuis kiezen (*aangezien die grijze of witte vikingen vereisen*). Ook is de kleur bepalend voor de opbrengst van de actie die je kunt uitvoeren bij de molen of de zilversmid.

Steenhouwer – raadhuisactie: “Betaal 1 wapenuitrusting en ontvang 1 ijzer.”

De speler zet zijn scoresteen op het wapenuitrustingsspoor een veld omlaag en neemt 1 ijzer uit de algemene voorraad.

Verkenner – raadhuisactie: “Ruil een gelijk aantal kaarten met een tegenstander.”

De speler die de kaart speelt kiest een tegenstander en zegt hoeveel kaarten hij wil ruilen. Beide spelers kiezen hun kaarten in het geheim en ruilen ze daarna met elkaar.

Wijsgeer – raadhuisactie: “Leg alle 3 offertegels onder op de offertegelstapel.”

Op deze manier kun je de huidige offertegels vervangen. Leg ze onder op de offertegelstapel. Trek daarna de bovenste 3 offertegels van de stapel om ze te vervangen.

Wreker – bemanningslidactie: “Indien gedood, kies een tegenstander die ook een bemanningslid verliest.”

De getroffen speler bepaalt welk bemanningslid dat is, niet de aanvaller.

Spelontwerp: Shem Phillips
Illustraties: Mihajlo Dimitrievski
Grafisch ontwerp: Shem Phillips
Nederlandse vertaling: Peter Oud
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2015 Garphill Games
www.garphill.com



© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



Poortgebouw: Trek 2 dorplingkaarten van de trekstapel en neem deze op hand.

De speler mag maximaal 8 kaarten op hand hebben aan het einde van zijn beurt. Als een speler aan het einde van zijn beurt meer dan 8 kaarten op hand heeft, moet hij de boventallige kaarten afleggen.



Raadhuis: Speel 1 kaart uit je hand. Leg de gespeelde kaart op de aflegstapel en voer de aangegeven actie direct uit. De raadhuisactie is rechtsonder op elke kaart aangegeven.



Schatkamer: Leg 1 kaart uit je hand af en ontvang 2 munten OF leg 2 kaarten uit je hand af en ontvang 1 goud. Leg de kaarten op de aflegstapel. Neem het goud en de munten uit de algemene voorraad.



Barakken: Huur een nieuw bemanningslid in.

Kies een kaart uit je hand en betaal de benodigde munten (aangegeven aan de linkerkant van de kaart). Leg de kaart als ingehuurd bemanningslid open voor je neer. Je kunt nooit meer dan 5 ingehuurde bemanningsleden hebben. Je mag echter vóórdat je een nieuw bemanningslid inhuurt een eerder ingehuurd bemanningslid op de aflegstapel leggen. In je bemanning kunnen dezelfde bemanningsleden voorkomen.



Wapensmid: Betaal 1 ijzer en ontvang 2 wapenuitrustingen, of betaal 2 munten en ontvang 1 wapenuitrusting. Leg het betaalde ijzer en de munten in de algemene voorraad. Verplaats daarna je scoresteen op het wapenuitrustingsspoor 1 of 2 plaatsen omhoog. Je kunt niet meer dan 10 wapenuitrustingen verwerven.



Molen: Ontvang proviand of goud.

Met een zwarte viking krijg je 1 proviand, met een grijze viking 2 proviand en met een witte viking krijg je 2 proviand of 1 goud. Neem deze uit de algemene voorraad.



Zilversmid: Ontvang munten.

Met een zwarte viking krijg je 3 munten en met een grijze of een witte viking krijg je 2 munten. Neem deze uit de algemene voorraad.



Langhuis: Kies 1 van deze 2 acties:

1. Betaal 1 vee aan en ontvang 2 proviand uit de algemene voorraad.
2. Offer goederen aan de hoofzman. Betaal de buit en/of munten die op de gewenste offertegel zijn aangegeven aan de algemene voorraad. Neem daarna de offertegel en leg die gedekt voor je neer. Leg daarna een nieuwe offertegel van de offertegelstapel open op het vrijgekomen veld. De spelers scoren OP voor verzamelde offertegels aan het einde van het spel.



 overwinningpunten (OP)

 aanvalskracht

 Walkure

 goud

 ijzer } buit

 vee

 te gooien dobbelste(n) bij een overval



Veld voor viking: Sommige velden hebben kleurbeperkingen (aangegeven door gekleurde vikingen). Alleen die vikingen zijn daar toegestaan. Op velden zonder afgebeelde viking is elke kleur toegestaan.

 handkaart

 bemanningslidkaart

 offertegel



OP

benodigde
buit en/of
munten

aanvalskracht

kosten (munten)

naam



bemanningslid-
actie raadhuis-
actie