The Dutch East Indies

EXPANSION

THE RULE BOOK

ADVENTURES ON THE HIGH SEAS

THE DUTCH EAST INDIES

ADVENTURES ON THE HIGH SEAS

This first expansion for The Dutch East Indies is made up of six individual modules. They are designed so that you can play with any number of modules. You pick and choose which modules to include in your game. However, when adding modules that add extra expenses (the forts and the crew), we recommend that you also add the treasures and settlements modules to make sure players have enough gold to pay for the forts and/or crew. Adding all modules to the game makes it more strategic. This expansion works with both Basic and Deluxe editions of the core game.

COMPONENTS

8 FORTS (4 PLAYER, 4 WILD)

4 REEFS

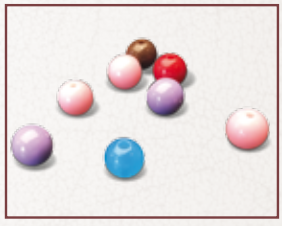
4 NEW PLAYER BOARDS

12 CREW CARDS

8 TREASURE CARDS

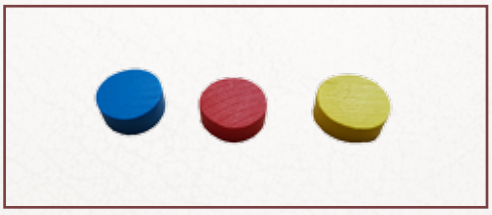
16 EVENT CARDS

8 SETTLEMENTS



20 BEADS

18 FORT MARKERS



12 CANNON, RANGE, DAMAGE UPGRADES

8 MINI MEEPLES

1 KRAKEN MEEPLE

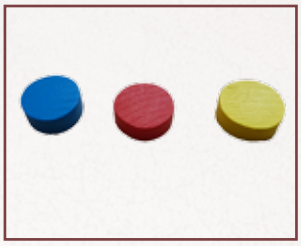
Based on feedback from the core game, we updated the player boards. We recommend always using the new boards, even when playing without this expansion. The updated player boards do not show the flow of the battles anymore, but they do show the new actions you can do with this expansion.

1. FORTS

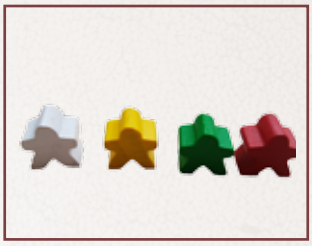
THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

8 FORTS (4 PLAYER, 4 WILD)

18 FORT MARKERS



12 CANNON, RANGE, DAMAGE UPGRADES



8 MINI MEEPLES

In the core game, your spices are safe once you have unloaded these at your home port. Not anymore! Players can now try to steal spices from any players' home island! This module can be split into two pieces. You can use either sub-module or play with both.

FORTS ON HOME ISLANDS

During set-up, each player places a fort tile on one of their two spaces on their home island. Each fort has three properties; cannon, range and damage. The number of cannons works in the same way as for the ships. The range of a ship is always 1 (it can only hit a neighbouring square), but forts can have a range greater than 1. The damage a ship does is listed in the rules for the core game (players usually steal rather than do damage, but pirates deal 1 or 2 damage to a ship). When a ship takes damage, it has to downgrade a property (sail, cannon, hold). Forts can deal more than 1 damage.

During set-up, place a cube on each of these positions on the forts of the players:

5 cannons
2 range
1 damage

You can upgrade your fort by buying these upgrades at Market Island. When you do, pay the costs as listed below and put a colored disc in your ship. This disc can be stolen by other players in the same way as spices can. When they win a battle against your ship, they can decide to steal the disc instead of a spice. When your ship arrives at your fort with the disc, return the disc to Market Island and upgrade the corresponding property by moving the cube.

Costs for buying a fort upgrade at Market Island:

Cannon upgrade – 2 gold
Range upgrade – 5 gold
Damage upgrade – 3 gold

Players are now allowed to enter the home port of another player. When doing so, they can decide to attack the fort on this island in order to try to steal a spice. These rules apply for attacking or defending a home island:
When a player attacks a home island, the defending player can defend with its fort, but not with any ships also in range.

Attacker and defender both roll a D6 and add the value of their cannons (either of the attacking ship or the defending fort) to the result of the roll. If the attacker wins or ties, he steals a spice. If the defender wins, the fort deals damage equal to its damage value to the ship. The player who owns the fort can also choose to attack any ship in range when it's their turn. If the fort has a range of 2, and the ship is 2 spaces from the fort, the fort automatically wins the battle as a ship always only has an attack range of 1 square. If the ship is adjacent to the fort, the ship can defend itself and the battle works as described above. But this time, if the attacker loses (in this case the player controlling the fort), he takes 1 damage to his fort. The defender can't choose to steal a spice in this case. When the fort wins the battle, it deals its damage to the ship as usual. If the player controlling the fort also has ships in range, it can declare a separate battle to also fight the enemies' ship with its ship.
Whilst in their own home harbor players are safe from attack by pirates or other players, however, they can still attack other players. This does not count for players docked in another players home harbor.

FORTS ON WILD ISLANDS

During set-up, place two forts on the map. You can check out www.keepexploringgames.com/downloads for suggested setups. They will act as wild islands but are guarded by a fort. No cards will ever be placed on these islands, and when playing with the other modules, no crew cards can be gotten from these islands, but settlements can be built here.

For basic rules for forts, please refer to the 'Forts on home island' sub-module. At the start of the game, place a cube on these values on the wild forts:

6 cannons
1 range
1 damage

At the start of the game, wild islands are owned by the pirates. They attack when you get in range, just like when you would get in range of a pirate ship. If you lose the battle, you take the forts' damage to your ship (1 at the start of the game).When you win a battle against a wild fort, you acquire it! Change the cannon value to 4 (regardless of what it was before) and place one of your mini meeples on the fort. You control the fort just like you control your home fort and you can attack other players when their ships are in range and it is your turn. You can also upgrade this fort as you can your home fort. You can temporarily store crates, gold or spices on an island with a fort, but you will lose the control over these goods when another player takes the fort. Regarding wild forts, these rules also apply:

- *If you attack a fort, even when it's owned by the pirates, you win on a tie.*
- *If you lose against a wild fort, you are allowed to finish your movement when applicable.*
- *A fort, even when owned by the pirates will only attack when you sail by it in your turn.*
- *Your reward for winning a battle against a wild fort is always that you will reset the cannons to 4 and own the fort. If there are any spices or other goods on the island, you can take these with the load action as normal.*

2. EVENTS

THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

Life on the high seas is quite adventurous and unpredictable, which is now represented by the new event cards.

16 EVENT CARDS

KRAKEN MEEPLE

During set-up, shuffle all event cards through the deck of trade cards. When using this module, add one extra card to each island that gets (a) card(s). So if a suggested set-up from the core game tells you to place 2 cards on an island, you place 3 cards on the island when playing with the event module.

Some events are positive, others are negative. Some affect only the player who drew the card, others affect more or all players. When you draw an event card, immediately read it out loud and apply its effects. When you finish with dealing with the event, discard it in a separate discard pile. It will not be reshuffled into the deck when all islands run out of cards.

After you draw and deal with an event, you always draw another card from that deck. If that is an event too, you deal with it and draw another card, until you draw a trade card (or a treasure card when playing with the treasure module) or the deck is empty.

Note: you are only safe in the harbor of a wild island when there is at least one card on the island. In the core game, you can always check the last trade card safely as you don't have to execute it. When playing with this module, when there is only one card left on an island you could draw an event you need to deal with, after which the island is empty and pirates or other players could attack you.

3. CREW

THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

When there are cards left on a wild island, locals are busy with trading and other things. Once a wild island becomes empty, locals get bored and might offer their services in exchange for gold.

12 CREW CARDS

20 BEADS

During set-up, shuffle the 12 crew cards and make a face-down deck of these cards next to the game board.
When you are in the harbor of a wild island without any cards on it, you can see if there is someone on the island that offers any services you are interested in. Draw the top card from the crew deck and look at it. It shows the costs of hiring the crew member, as well as the services they provide. If you don't hire them, shuffle the card back into the crew deck. If you decide to hire them, pay the crew member with the gold you have on that ship (place it back in the general supply, you need to have this gold with you on that ship) and place the crew member in front of you. Place a bead on this card, and the same colored wooden bead in the ship so that you know which of your ships the crew member is on. Their effects only apply to the ship the crew member is on.

If you own the Standard edition of the core game, simply put the bead in the ship. If you own the Deluxe edition, place it on one of the masts!

You can transfer crew members just as you would transfer other goods, ship to ship, or through a harbor you own. There can be up to 2 crew members on one ship at any time. Players can't steal crew members from each other.
If a players' ship with (at least) one crew member on it is involved in any battle (with a pirate ship, another players' ship, or any fort when playing with the fort module), when the battle is resolved, roll a D6 for each crew member on your ship. If you roll a 1, your crew member has been killed in the battle. Shuffle the card back into the crew deck. Whenever you have to take damage, instead of downgrading a property, you can also decide to kill a crew member on that ship. When you do, shuffle the card back into the crew deck.

4. SETTLEMENTS

THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

During set-up, hand each player their two settlements.

When there are cards left on a wild island, locals are busy with trading and other things. Once a wild island becomes empty, you can pay the locals to help produce goods.

8 SETTLEMENTS

As a new action, when you are in the harbor of a wild island without any cards on it, you can pay the locals 3 gold. When you do, place a settlement on the island. It has two functions:

- When you start your turn, after dealing with the pirates, you may place one crate from the general supply on each of your settlements, with a maximum of 5 crates per settlement at a time. If there are already 5 crates on a settlement, don't place another crate on it. You can pick these crates up at any time. Other players cannot attack your settlement or steal any crates from it. When you've picked up crates with one of your ships and fewer than 5 crates remain, you can resume placing one crate per turn on it to a maximum of 5.
- You have regained protection from pirates and other players at the harbor(s) at this island. You can't attack other players either when in any harbor on an island with your settlement. Other players don't have protection from pirates/players when they visit a harbor on a wild island with another player's settlement.

5. REEFS

THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

While some things that happen can't be predicted (as simulated by the event module), with the use of the maps you have, you know where the shallow reefs are located. However, you never know exactly how shallow these waters are, and sometimes you really need to sail somewhere in order to avoid pirates or other countries' ships. Will it be worth the risk of getting stuck? That's up to you.

4 REEFS

During set-up, place the two reefs on the board. You can check out www.keepexploringgames.com/downloads for suggested setups. For all purposes, a reef counts as a normal water square. However, any players' ship sailing over it needs to immediately roll a D6. On a 1 or 2, the ship gets stuck, and any movement left is void. Next turn, the ship needs to roll the D6 again. And when rolling a 1 or 2, it stays stuck. So only sail through a reef when you really need to!
There is an upside to reefs, as pirates also get stuck on a reef. When a pirate sails onto a reef it doesn't immediately roll a die. Instead, it is busy navigating, and will not attack any ships that might be in range. On the next turn, it does roll a D6, and on a 1 or 2, it remains stuck on the reef. As long as a pirate ship is on a reef tile, it won't attack anyone.

6. TREASURES

THIS MODULE USES THESE COMPONENTS:

Even though you are an honest merchant and definitely not a pirate, you do visit a lot of pirate-infested harbors. Sometimes you can't help but hear about buried treasure...

8 TREASURE CARDS

During set-up, shuffle all treasure cards through the deck of trade cards. When you draw a treasure card, you get the number of coins listed on it, without paying anything. You can choose to not grab the gold on it (yet), for example when it is the last card on a wild island and you do not wish to give up your protection from the pirates and other players.

Be sure to include the treasure module when you include the forts and/or crew modules.

THE DUTCH EAST INDIES

ADVENTURES ON THE HIGH SEAS

Deze eerste uitbreiding voor The Dutch East Indies bestaat uit 6 individuele modules. Deze zijn zo ontworpen dat je naar eigen wens kunt kiezen welke modules je wel en niet in je spel wilt opnemen. Bij het toevoegen van modules die extra goud kosten (de forten en de bemanning), raden we je echter ook aan de modules schatten en nederzettingen toe te voegen om ervoor te zorgen dat spelers genoeg goud hebben om te betalen voor de forten en/of bemanning. Het toevoegen van alle modules aan het spel maakt het meer strategisch. Deze uitbreiding werkt met zowel met de Standaard- als Deluxe-edities van het basisspel.

ONDERDELEN

8 FORTEN (4 VOOR DE SPELERS, 4 ONAFHANKELIJKE)

4 RIFTEGELS

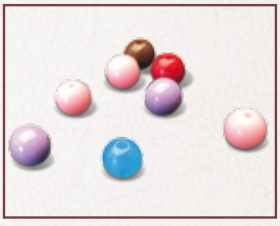
4 NIEUWE SPELERSBORDEN

12 BEMANNINGSKAARTEN

8 SCHATKAARTEN

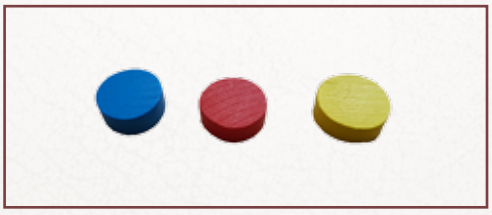
16 GEBEURTENISKAARTEN

8 NEDERZETTINGEN



20 KRALEN

18 FORT MARKERS (HOUTEN BLOKJES)



12 KANON - BEREIK - EN SCHADEVERBETERINGEN (HOUTEN SCHIJFES)

8 MINI MEEPLES

1 KRAKEN MEEPLE

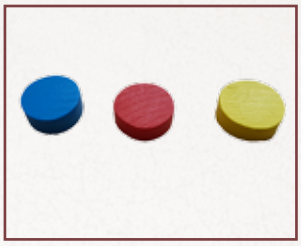
Op basis van feedback uit het basisspel hebben we de spelersborden bijgewerkt. We raden je aan altijd deze nieuwe borden te gebruiken, zelfs als je zonder deze uitbreiding speelt. Dan kun je de achterkant gebruiken, met alleen de acties van het basisspel. De bijgewerkte spelersborden laten de veldslagen niet meer zien, maar tonen wel de nieuwe acties die je met deze uitbreiding kunt doen.

1. FORTEN

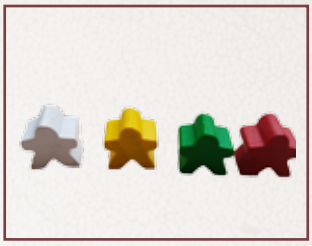
VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

8 FORTEN (4 VOOR DE SPELERS, 4 ONAFHANKELIJKE)

18 FORT MARKERS (HOUTENBLOKJES)



12 KANON - BEREIK - EN SCHADE VERBETERINGEN (HOUTEN SCHIJFJES)



8 MINI MEEPLES

In het basisspel zijn je specerijen veilig nadat je ze hebt uitgeladen op je thuishaven. Nu niet meer! Spelers kunnen proberen specerijen van het thuiseiland van elke speler te stelen! Deze module kan in twee delen worden opgesplitst. Je kunt een afzonderlijke sub module gebruiken of met beide spelen.

FORTEN OP HET THUISEILAND

Tijdens de opstelling plaatst elke speler een forttegel op een van de twee velden op hun thuiseiland. Elk fort heeft drie eigenschappen; kanonnen, bereik en schade. Het aantal kanonnen werkt op dezelfde manier als voor de schepen. Het bereik van een schip is altijd 1 (het kan alleen een aangrenzend vierkant raken), maar forten kunnen een bereik groter dan 1 hebben. De schade die een schip doet wordt weergegeven in de regels voor het basisspel (spelers stelen meestal in plaats van schade aan te richten , maar piraten richten 1 of 2 schade aan aan een schip). Wanneer een schip schade oploopt, moet het een eigenschap verlagen (zeil, kanon of ruim). Een fort kan meer dan 1 schade aanrichten.

Tijdens de opstelling plaats je een fort marker op deze posities op je thuisfort:

5 kanonnen
2 bereik
1 schade

Je kunt je fort verbeteren door op het markteiland verbeteringen te kopen. Wanneer je dat doet, betaal je de kosten zoals hieronder vermeld en plaats je een gekleurde schijf in je schip. Deze schijven kunnen op dezelfde manier door andere spelers worden gestolen als specerijen. Als ze een gevecht tegen je schip winnen, kunnen ze beslissen om de verbetering te stelen in plaats van een specerij. Wanneer je schip aankomt op je fort met de schijf, leg je de schijf terug op het markteiland en verhoog je de bijbehorende eigenschap door het markeringsblokje te verplaatsen.

Kosten voor het kopen van een fort-upgrade op het markteiland:

Kanonnen - 2 goud
Bereik - 5 goud
Schade - 3 goud

Spelers mogen nu de thuishaven van een andere speler invaren. Als ze dat doen, kunnen ze besluiten het fort op dit eiland

aan te vallen om te proberen een specerij te stelen. Deze regels zijn van toepassing op het aanvallen of verdedigen van een thuiseiland:
Wanneer een speler een thuiseiland aanvalt, kan de verdedigende speler zich verdedigen met zijn fort, maar niet met schepen die ook binnen bereik zijn. Aanvaller en verdediger rollen allebei een D6 en tellen de waarde van hun kanonnen (van het aanvallende schip of het verdedigende fort) op bij het aantal ogen van de worp. Als de aanvaller wint of gelijk scoort, steelt hij een specerij. Als de verdediger wint, loopt het schip schade op gelijk aan de schade-waarde van het fort. De speler die het fort bezit, kan er tijdens zijn beurt ook voor kiezen om een schip dat binnen bereik is aan te vallen. Als het fort een bereik van 2 of meer heeft en het schip 2 of meer velden van het fort vandaan is, wint het fort automatisch de strijd omdat een schip altijd maar een aanvalsbereik van 1 vierkant heeft. Als het schip in een aan het fort grenzend vak is, kan het schip zichzelf verdedigen en werkt de strijd zoals hierboven beschreven. Nu is het zo dat als de aanvaller verliest (in dit geval de speler die het fort bestuurt), hij 1 schade aan zijn fort oploopt. De verdediger kan er in dit geval niet voor kiezen om een specerij te stelen. Wanneer het fort de strijd wint, maakt het schade aan het schip. Als de speler die het fort beheert ook schepen binnen bereik heeft, kan het hierna een aanval op de vijand doen met deze schepen. In de haven van hun eigen thuiseiland zijn schepen veilig voor een aanval van piraten of andere spelers, maar zij kunnen wel het schip van een andere speler aanvallen. Dit geldt niet wanneer men in de thuishaven van een tegenstander ligt.

FORTEN OP ONAFHANKELIJKE EILANDEN

Plaats tijdens de opstelling twee forten op de kaart. Je kunt www.keepexploringgames.com/downloads bekijken voor een voorbeeld. Ze zullen fungeren als onafhankelijke eilanden maar worden bewaakt door een fort. Er worden nooit kaarten op deze eilanden geplaatst en wanneer met de andere modules wordt gespeeld, kunnen er geen bemanningskaarten van deze eilanden worden verkregen, maar nederzettingen kunnen hier wel worden gebouwd.

Voor basisregels voor forten verwijzen we naar de deelmodule 'Forten op het thuiseiland'. Zet aan het begin van het spel een kubus op deze waarden op de onafhankelijke forten:

6 kanonnen
1 bereik
1 schade

Aan het begin van het spel zijn onafhankelijke eilanden in het bezit van de piraten. Ze vallen aan als je binnen bereik komt, net als wanneer je binnen het bereik van een piratenschip zou komen. Als je de strijd verliest, neem je schade aan je schip. Als je een gevecht tegen een onafhankelijk fort wint, kun je het overnemen! Verander de kanonwaarde in 4 (ongeacht wat het eerst was) en plaats een van je mini-meeples op het fort. Je beheert het fort zoals je je thuisfort beheert en je kunt andere spelers aanvallen wanneer hun schepen tijdens jouw beurt binnen bereik zijn. Je kunt dit fort ook verbeteren zoals je dat met je thuisfort kunt. Je kunt kisten, goud of specerijen tijdelijk op een eiland met een fort opslaan, maar je verliest de controle over deze goederen wanneer een andere speler het fort neemt. Wat onafhankelijke forten betreft, zijn deze regels ook van toepassing:

- *Als je een fort aanvalt, ook wanneer het eigendom is van de piraten, win je bij gelijkspel.*
- *Als je verliest van een onafhankelijk fort, mag je je verplaatsing voortzetten wanneer dat van toepassing is.*
- *Een fort, zelfs als het eigendom is van de piraten, zal alleen aanvallen als je er op jouw beurt voorbij vaart.*
- *Je beloning voor het winnen van een veldslag tegen een onafhankelijk fort is altijd dat je de kanonnen terug naar 4 zet en het fort over neemt. Als er specerijen of andere goederen op het eiland zijn, kun je deze met de laadactie opnemen.*

2. ONVERWACHTE GEBEURTENISSEN

VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

Het leven op volle zee is behoorlijk avontuurlijk en onvoorspelbaar, wat nu wordt weergegeven door de nieuwe gebeurtenis kaarten.

16 GEBEURTENIS KAARTEN

KRAKEN MEEPLE

Schuif tijdens de opstelling alle gebeurteniskaarten door de stapel handelskaarten. Leg bij het gebruik van deze module een extra kaart op elk eiland dat (een) kaart(en) krijgt. Dus als een voorgestelde opstelling uit het basisspel aangeeft dat een eiland 2 kaarten krijgt, leg je 3 kaarten op het eiland tijdens het spelen met de module Onverwachte Gebeurtenissen. Sommige gebeurtenissen zijn positief, anderen zijn negatief. Sommige hebben alleen betrekking op de speler die de kaart heeft getrokken, anderen hebben invloed op meer of alle spelers. Als je een gebeurtenis trekt, lees deze dan meteen hardop en pas de effecten toe. Als je klaar bent met het afhandelen van de gebeurtenis, leg je de kaart op een aparte aflegstapel. Het wordt niet opnieuw in het spel gebracht wanneer alle eilanden geen kaarten meer hebben. Nadat je de gebeurtenis hebt afgehandeld, trek je altijd nog een kaart. Als dat ook een gebeurtenis is handel je ook deze af en trek je een andere kaart, totdat je een handelskaart trekt (of een schatkaart wanneer je ook de schatmodule speelt) of het eiland leeg is. Let op! Je bent alleen veilig in de haven van een onafhankelijk eiland wanneer er ten minste één kaart op het eiland ligt. In het basisspel kun je altijd veilig de laatste handelskaart controleren, omdat je deze niet hoeft uit te voeren. Als je met deze module speelt en er is nog maar één kaart op een eiland, dan kun je een gebeurtenis trekken, na het afhandelen hiervan is het eiland leeg en kunnen piraten of andere spelers je aanvallen.

3. BEMANNING

VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

Wanneer er nog kaarten op een onafhankelijk eiland zijn, is de lokale bevolking druk bezig met handel en andere dingen. Zodra een onafhankelijk eiland leeg raakt, raakt de bevolking verveeld en kunnen ze hun diensten aanbieden in ruil voor goud.

12 BEMANNINGSKAARTEN

20 KRALEN

Schud tijdens de opstelling de 12 bemanningskaarten en leg deze als gedekte stapel naast het spelbord.
Als je in de haven van een onafhankelijk eiland bent zonder kaarten, kun je kijken of er iemand op het eiland is die diensten aanbiedt waarin je bent geïnteresseerd. Trek de bovenste kaart van de bemmanningsstapel en kijk ernaar. Het toont de kosten van het inhuren van het bemanningslid, evenals de diensten die zij leveren. Als je ze niet aanneemt, schud je de kaart terug in de stapel. Als je besluit om ze in te huren, betaal je het bemanningslid met het goud dat je op dat schip hebt (plaats het terug in de algemene voorraad) en leg de kaart voor je. Plaats een kraal op deze kaart en een kraal in dezelfde kleur in het schip zodat je weet op welk van je schepen het bemanningslid vaart. Hun effecten zijn alleen van toepassing op het schip waar het bemanningslid aan boord is.

Als je de standaarduitvoering van het basisspel bezit, leg je de kraal in het schip. Als je de Deluxe-uitvoering bezit, plaats je deze op een van de masten!

Je kunt bemanningsleden overplaatsen net zoals je andere goederen zou overplaatsen, van schip naar schip of via een haven waarvan je de eigenaar bent. Er kunnen op elk moment maximaal 2 bemanningsleden op één schip zijn. Spelers kunnen geen bemanningsleden van elkaar stelen.
Wanneer het schip van een speler met (minstens) een bemanningslid betrokken is bij een gevecht (met een piratenschip, een ander spelersschip of een fort tijdens het spelen met de fort-module), rol dan als het gevecht is opgelost een D6 voor elk bemanningslid op je schip. Wanneer je een 1 gooit is je bemanningslid gestorven in de strijd. Schud zijn kaart terug in de stapel en leg de kraal terug in de voorraad. Wanneer je schade oploopt als gevolg van een gevecht, kun je in plaats van een waarde te verlagen besluiten een bemanningslid op dat schip te laten sterven. Ook dan verwijder je de kraal uit je schip en schud je de kaart terug in de stapel.

4. NEDERZETTINGEN

VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

Tijdens het opstellen geef je iedere speler hun twee nederzettingen

Wanneer er nog kaarten op een onafhankelijk eiland zijn, is de lokale bevolking druk bezig met handel en andere dingen. Zodra een onafhankelijk eiland leeg raakt kun je de lokale bevolking betalen om goederen te produceren.

8 NEDERZETTINGEN

Wanneer je in de haven van een onafhankelijk eiland zonder kaarten bent, kun je de lokale bevolking 3 goud betalen. Wanneer je dat doet, plaats je een nederzetting op het eiland. Deze heeft twee functies:
• Wanneer je aan de beurt bent mag je, na het verplaatsen van de piraten, op elk van je nederzettingen één krat uit de algemene voorraad leggen, tot een maximum van 5 kratten per nederzetting. Je kunt deze kratten op elk moment met je schip ophalen. Andere spelers kunnen je nederzetting niet aanvallen en er geen kratten van stelen. Nadat je met één van je schepen kratten hebt opgehaald en er minder dan 5 kratten overblijven kun je het plaatsen van de kratten in de volgende beurt weer hervatten.
• Je bent op dit eiland weer beschermd tegen piraten en andere spelers in de haven(s) van dit eiland. Je kunt andere spelers niet aanvallen in een haven op een eiland met jouw nederzetting. Spelers hebben geen bescherming tegen piraten/spelers wanneer ze een haven bezoeken op een onafhankelijk eiland met een nederzetting van een andere speler.

5. RIFFEN

VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

Hoewel niet alle dingen die gebeuren kunnen worden voorspeld (zoals ondervonden bij het spelen met de module Onverwachte Gebeurtenissen), weet je met behulp van je zeekaarten waar de ondiepe riffen zich bevinden. Je weet echter nooit precies hoe ondiep deze wateren zijn, en soms moet je echt ergens heen varen om piraten of schepen van andere landen te vermijden. Is het het risico vast te lopen waard? Daarover moet je zelf beslissen.

4 RIFTEGELS

Plaats tijdens de opstelling de twee riffen op het bord. Je kunt www.keepexploringgames.com/downloads bekijken voor een voorbeeld. Een rif geldt als een normaal watervierkant. De speler wiens schip erover vaart, moet echter onmiddellijk een D6 werpen. Op een 1 of 2 komt het schip vast te zitten en elke beweging die overblijft gaat verloren. In de volgende beurt moet de speler voor dit schip de D6 opnieuw werpen. Bij een 1 of een 2 blijft dit schip nog steeds steken. Vaar dus alleen over een rif als het echt moet!

Er zijn ook positieve aspecten aan deze module, want ook piraten komen hier op vast te zitten. Wanneer een piraat op een rif vaart, werpt hij niet onmiddellijk een dobbelsteen. In plaats daarvan is het bezig met navigeren en zal het schepen binnen bereik negeren. Bij de volgende beurt gooit de speler voor deze piraat de D6, bij een 1 of 2 blijft het vastzitten op het rif. Zolang een piratenschip op een rif tegel staat, zal het niemand aanvallen.

6. SCHATTEN

VOOR DEZE MODULE HEB JE DE VOLGENDE ONDERDELEN NODIG:

Ook al ben je een eerlijke handelaar en zeker geen piraat, je bezoekt wel veel door piraten bezochte havens. Zo vang je wel eens iets op over een begraven schat...

8 SCHATKAARTEN

Schud alle schatkaarten tijdens de opstelling door de stapel handelskaarten. Als je een schatkaart trekt, krijg je het aantal munten dat er op staat zonder dat je iets hoeft te betalen. Je kunt ervoor kiezen om het goud (nog) niet te pakken, bijvoorbeeld wanneer je ruim vol is, of wanneer het de laatste kaart op een onafhankelijk eiland is en je niet wilt afzien van de bescherming tegen piraten en andere spelers.

Zorg ervoor dat je de schatmodule gebruikt wanneer je de forten en/of bemanningsmodules opneemt in je spel.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Are coins/crates/spices considered to have an infinite supply?

No. If the general supply (= the locals) runs out of coins, crates or a particular spice at any time, then they are considered to be sold out at the moment and until a player returns one of these items to the locals by means of any kind of trading, that item is sold out and can't be handed out to a player. If a trading card shows at least 1 item that is still available, that trade can still be executed without the sold out item(s).

Does the '3' coin take in 1 space or 3 spaces in my cargo hold?

3. Fur all purposes, a '3' coin counts like three coins of '1'. If a player needs to drop a coin overboard or to another player or wants to trade or spend one coin and he has only got a '3' coin on board, he can change it with the bank, his own supply or another players supply for three '1' coins and get rid of one '1' coin. The only purpose of the '3' coin is to reduce the number of coins needed in the game.

Deluxe edition – One anchor in the middle of the islands of Straalheide and Rozenburg?

This is a graphical mistake that somehow ended up in only the Deluxe edition. There are supposed to be two anchoring points on both sides of the beach. Please see the examples of how the Deluxe edition looks (left) and how the Standard edition looks like (right). Please treat these islands like they have two anchoring points.

Standard edition – Should the ships fit the box when assembled?

Yes, but it can be a bit of a puzzle. If you alter the insert or get rid of it completely, the ships fit in the box easily without having to assemble and disassemble them every time you would like to play the game.

Deluxe edition – The sail(s) of my ship(s) are bent, what do I do?

The plastic ships came out really well, but some of the sails and poles can be a little crooked. No worries, you can easily fix this yourself. Just have some warm water (around 40 degrees Celsius, do not use boiling water!) and pour it over the ship for around 10-15 seconds, then carefully adjust the poles/sails to the upright position. If you happen to break one of the sails, or it arrives broken, just send us an e-mail and we'll send replacements a.s.a.p.

Veelgestelde Vragen

Hoort de voorraad munten/kratten/specerijen oneindig te zijn?

Nee. Als de voorraad (van de locals) geen munten, kratten of een soort specerij heeft dan zijn deze op dit moment uitverkocht totdat een speler deze weer terug in de voorraad brengt door een bepaalde vorm van ruilen of kopen. Een uitverkocht item kan niet worden gekocht of geruild, maar een handelskaart waarop tenminste één voorradig item staat kan wel worden uitgevoerd, echter zonder het uitverkochte item.

Neemt de '3' munt één of drie plekken in in het ruim?

3. Voor alle definities telt een '3' munt als drie losse munten van '1'. Als een speler een munt overboord moet gooien, aan een andere speler moet geven of wil ruilen of uitgeven en hij heeft alleen een '3' munt aan boord dan mag hij deze eerst ruilen voor drie munten van '1' met zijn eigen voorraad, die van de bank of van een andere speler.

Deluxe editie: Er is een anker in het midden van de eilanden Straalheide en Rozenburg?

Door een grafische fout zit alleen in de Deluxe editie van het basisspel een ankerpunt in het midden van deze eilanden (zoals aan de linkerkant op dit voorbeeld). Er hoort er een ankerpunt aan beide vakjes van het strand te staan, zoals te zien op onderstaand voorbeeld aan de rechterkant. Speel met deze eilanden alsof je op beide delen van het strand kunt aanmeren.delen van het strand kunt aanmeren.

Standaard editie: Horen de boten in de doos te passen als ze in elkaar gezet zijn?

Ja, maar dit kan een beetje een puzzel zijn. Het helpt om de insert aan te passen of helemaal te verwijderen. De schepen passen dan in elkaar gezet in de doos zodat je ze niet steeds hoeft te (de)monteren.

Deluxe editie: Er is een zeil van mijn schip gebogen, wat nu?

De plastic schepen kunnen soms last hebben van zeilen en masten die enigszins gebogen zijn. Dit is eenvoudig te verhelpen door het schip 10-15 seconden onder warm water (rond de 40 graden, gebruik geen kokend water!) te houden, en daarna de zeilen voorzichtig terug in vorm te buigen. Mocht je hierbij een mast breken, of het spel kwam al met een gebroken mast, stuur ons dan even een mailtje en dan sturen we je een nieuw schip op.

The Dutch East Indies

EXPANSION

ADVENTURES ON THE HIGH SEAS

CREDITS

Game Design / Spelontwerp: **Martin Looij**

Project Manager: **Martin Looij**

Artwork: **Shaz Yong**

Graphics / Grafisch ontwerp: **Christos Zabaras**

Dutch translation /Nederlandse vertaling: **Kirsten van der Klei**

Production / Productie: **Whatz Games**

©Keep Exploring Games 2019. All rights reserved. / Alle rechten voorbehouden.

KEEP EXPLORING GAMES