

Spelregels - De Reis van Kapitein [naam]

Doel van het Spel

Beleef een episch piratenavontuur waarin jij, Kapitein [naam], keuzes maakt die bepalen of je een legende wordt... of ten onder gaat in de woeste zeeën.

1. Het Verhaal

- Het spel begint met een verhaal waarin jij de hoofdrol speelt.
- Je start alleen op een klein schip, klaar om uit te varen.
- Onderweg ontmoet je nieuwe bemanningsleden, upgrade je je schip, en trotseer je gevaren.

2. Jouw Rol

- Jij bent Kapitein [naam].
- Je reageert telkens op wat de verteller (de piraten-orakel) zegt.
- Je keuzes bepalen hoe het verhaal verdergaat.

3. Keuzemomenten

- Het verhaal stopt op belangrijke momenten.
- Jij maakt dan een keuze: wat doe je? Waar ga je heen? Wie vertrouw je?
- Je keuzes mogen creatief en open zijn - je hoeft geen keuzemenu te volgen.

4. Gevechten

- Als er een gevecht ontstaat, krijg je keuzes zoals:
 - Aanvallen of verdedigen
 - Vluchten of onderhandelen
 - Een speciale actie uitvoeren

Spelregels - De Reis van Kapitein [naam]

- Het orakel vertelt wat er gebeurt op basis van jouw keuze.

5. Onduidelijke Antwoorden

- Als je antwoord niet duidelijk genoeg is, vraagt het orakel om verduidelijking.
- Geef dan een concretere keuze of uitleg.

6. Overleven of Vergaan

- Niet elk avontuur eindigt goed.
- Het orakel beslist aan het eind of je het hebt overleefd... of gezonken bent met je schip.
- Dan eindigt het verhaal - tenzij je een nieuw avontuur wilt beginnen.

7. Nieuwe Avonturen

- Elk spel kan anders verlopen.
- Je kan telkens een nieuw verhaal beginnen, met nieuwe keuzes, crewleden en vijanden.