

The Pirates

Deutsch



Ein Spiel von Stefan Dorra für 3-5 Personen

Spielziel

In den Hafenvierteln geht es hoch her. So mancher Pirat schaut neidisch auf die Reichtümer der großen Handelsschiffe. Und so werden Pläne geschmiedet, um große Beute zu machen.

Schnell sind die bunten Mannschaften zusammengestellt und die Schiffe ausgewählt, die um ihre Schätze

und Dukaten erleichtert werden sollen.

Doch auch der stärkste Kapitän muss aufpassen, denn jeder Pirat möchte den gerechten Lohn für seine Arbeit. Ist die Beute zu klein und die Heuer zu hoch, zahlt er drauf.

Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Spielmaterial

- **15 Schiffskarten** – zeigen kleine und große Segelschiffe mit unterschiedlich viel Beute – das Ziel der Piraten. Zum Entern werden verschieden große Mannschaften benötigt.

1 bis 2 Schätze, das sind besondere Beutestücke für Käpt'n und Steuermann



Die Geldsumme, die erbeutet wird

Der Lohn für Piraten mit Fragezeichen

Die Mindestgröße der Entermannschaft

- **24 Beutestücke** – Schatztruhe, Rumfass, Leuchter und Dolch gibt es jeweils sechsmal. Sie sind entsprechend ihrem Aufdruck unterschiedlich viel wert.



- **25 Holzscheiben** – in 5 Spielerfarben. Sie stellen die Piraten dar.



- **1 Bogen** – mit 25 Piratenaufklebern in 5 Farben (plus 5 Reserveaufkleber ohne Farbe).

Vor dem ersten Spiel werden die Holz-scheiben entsprechend ihrer Farbe mit je 1 passenden Aufkleber versehen.



Ein Piratenstein des „blauen“ Spielers. Die Zahl zeigt an, wie viel Dukaten er bei einem Beutezug als Lohn bekommt.

- **75 Münzen** – das Spielgeld: 27 Münzen à 1 Dukaten (kupferfarben), 18 Münzen à 5 Dukaten (silberfarben), 30 Münzen à 10 Dukaten (goldfarben).



- **1 Spielanleitung**

Spielvorbereitung

Die Schiffskarten werden verdeckt gemischt und die obersten drei offen in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich die 5 Piraten in der Farbe seiner Wahl und legt sie offen vor sich aus. Darüber hinaus erhält jeder 10 Dukaten.

Das restliche Spielgeld sowie die 24 Beutestücke werden als allgemeiner Vorrat für alle gut sichtbar bereitgelegt.

Bei weniger als 5 Spielern werden die überzähligen Seeräuber aus dem Spiel genommen.



Anmerkung: Es wird zunächst um die 3 aufgedeckten Schiffe gespielt. Erst wenn alle 3 geentert wurden, werden 3 neue Schiffskarten aufgedeckt.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, hat stets zwei Zugmöglichkeiten, von denen er eine auswählt.

■ Piratenzug

■ Schiff entern

Wenn möglich, muss der Spieler einen dieser beiden Züge durchführen. Hat man allerdings im eigenen Spielzug keinen freien Piratenstein zur Verfügung (alle 5 stecken in anderen Stapeln), so führt man in dieser Runde keinen Zug durch.

■ Piratenzug

- Man nimmt sich einen **eigenen Piraten** oder einen **eigenen Piratenstapel** und setzt ihn auf einen **fremden Piraten** oder **Piratenstapel**.
- Der Spieler stellt den **neu gebildeten Stapel vor sich ab** und ist damit der Kapitän dieser Entermannschaft. Ein Piratenstapel gehört dem Spieler, dessen Farbe der oberste Stein zeigt.

Nicht erlaubt:

- Einmal bestehende Stapel dürfen **nicht getrennt** werden.
- Ein **eigener Pirat** oder **Piratenstapel** darf **nicht** auf einen **anderen eigenen Piraten** oder **Stapel** gesetzt werden.
- Ein Zug, der einen Stapel auf eine Höhe von **mehr als 9 Piraten** wachsen lassen würde, ist **nicht** erlaubt.
- Man darf sich die **Werte der verdeckten Piraten** eines Stapel **nicht anschauen**.

Einige erlaubte Züge:



Einige nicht erlaubte Züge:



Einen eigenen Stapel auf einen anderen eigenen Stapel setzen.

Mehr als 9 Piraten im Stapel.

Schiff entern

Ein Schiff kann man nur als Kapitän entern. Dazu setzt man einen **eigenen** Piratenstapel auf eine offen ausliegende Schiffskarte.

Der Piratenstapel muss **mindestens** die geforderte **Anzahl Piraten** aufweisen.

Beute aufteilen

Der Kapitän teilt die Beute auf. Als erstes **sucht er sich eins** der auf der Schiffskarte abgebildeten **Beutestücke** aus und nimmt es sich vom **allgemeinen Vorrat**.

Der Spieler, dem der **zweitoberste** Pirat im Stapel gehört, bekommt das **andere** abgebildete Beutestück aus dem Vorrat. Sollte **kein** zweites Plättchen abgebildet sein (bei kleineren Schiffen), bekommt er **kein** Beutestück.

Der Kapitän nimmt sich nun den angegebenen Geldbetrag aus dem Vorrat. Dann bezahlt er die Mannschaft, die bei diesem Entern dabei war. Er zahlt soviel Dukaten aus, wie auf den **beteiligten Piratensteinen der anderen Spieler** angegeben sind.

Es gibt Piraten, die ein **Fragezeichen** anstelle einer Zahl aufweisen. Sind sie beteiligt, bekommen sie den Betrag ausgezahlt, der auf dem jeweiligen geenterten Schiff neben dem Fragezeichen abgebildet ist.

Nachdem alle beteiligten Piraten ausgezahlt wurden, **erhalten die Spieler ihre Piratensteine zurück** und legen sie wieder offen vor sich aus.

Beute reicht nicht aus

Sollte die Beute **nicht** ausreichen, um **alle fremden** beteiligten Piraten zu bezahlen, muss der Kapitän sein **eigenes Geld** verwenden. Sollte er nicht über genügend Geld verfügen, wird der Fehlbetrag aus dem allgemeinen Vorrat an die anderen Spieler ausbezahlt.

Der Kapitän hat zwar nun kein Geld mehr, seine Beutestücke bleiben aber unangetastet.

Neue Schiffskarten

Die Karte des geenterten Schiffes kommt aus dem Spiel. Ist **das letzte der drei** ausliegenden Schiffe geentert worden, werden **drei neue** Schiffskarten aufgedeckt.



Spieler „Rot“ darf das Schiff entern, weil sein Stapel 5 Piraten umfasst.



Spieler „Rot“ erhält als Kapitän (oberster Stein) die Beute von 22 Dukaten und einen der beiden Schätze, den er sich aussucht. Dann muss er die anderen Piraten ausbezahlen.

Den zweiten Schatz erhält der Steuermann, das ist der zweitoberste Stein im Stapel. Er und alle anderen Piraten erhalten dann Dukaten gemäß ihres Wertes.



„Blau“ erhält den 2. Schatz und gemäß dem Wert seines Piraten 5 Dukaten.



„Gelb“ erhält gemäß dem Wert seines Piraten 2 Dukaten.



„Schwarz“ erhält gemäß dem Wert seines Piraten 5 Dukaten.



„Rot“ behält den Rest der Beute (hier: 10 Dukaten) und seinen gewählten Schatz.



Hätte der gelbe Spieler in diesem Beispiel noch einen weiteren Piratenstein (den mit „?“) im Stapel gehabt, würde er bei diesem Schiff 4 Dukaten mehr bekommen und der Kapitän entsprechend 4 Dukaten weniger.

Anmerkung: Dieses Geld muss nicht zurückgezahlt werden.

Anmerkung: Im ganzen Spiel werden fünfmal jeweils 3 Schiffskarten ausgelegt.

Meuterei

Wenn sich **3 oder mehr Steine** eines Spielers in einem **fremden Stapel** befinden, darf dieser Spieler meutern und dadurch den Kapitän zwingen ein Schiff zu entern.

In dem Spielzug, in dem der **Kapitän** (der Besitzer des betroffenen Stapels) an der Reihe ist, kann der Meuterer ihn auffordern, ein Schiff zu entern. Gibt es **mehrere Schiffe** zur Auswahl, die geentert werden können, entscheidet allein der Kapitän, welches Schiff er entert.

Auch jetzt gilt: Der Piratenstapel muss die erforderliche Anzahl Piraten aufweisen.

Das Entern wird normal abgewickelt. Der Stapel wird aufgelöst und die Piratensteine werden ihren Besitzern zurückgegeben.

Verfügt ein Kapitän über **mehrere Stapel**, bei denen gemeutert wird, wird **nur ein Schiff** geentert. Der Kapitän entscheidet, mit welchem der betroffenen Stapel er entert.



Beispiel: 3 Steine von Spieler „Schwarz“ stecken im Stapel von Spieler „Rot“.

Damit diese Steine nicht zu lange blockiert werden, darf Spieler „Schwarz“ meutern. Sobald „Rot“ an der Reihe ist, fordert „Schwarz“ ihn auf, zu entern.



„Rot“ muss der Aufforderung nachkommen und entscheidet sich das größere Schiff zu entern, obwohl er gerne auf ein noch größeres Schiff mit mehr Beute gewartet hätte.



Spielende

Sobald **alle 15 Schiffe** geentert wurden, endet das Spiel und es kommt zur Wertung. Dabei zählen Dukaten und Beutestücke.

Wer die **meisten Beutestücke einer Sorte** besitzt, bekommt den **aufgedruckten Betrag** in Dukaten ausbezahlt.

Sollten **mehrere Spieler gleich viele Beutestücke** einer Sorte besitzen, **teilen** sie sich den entsprechenden Betrag; eventuelle Restbeträge verfallen.

Spieler, die über Beutestücke verfügen, die ihnen **kein Geld** eingebracht haben, bekommen – als kleinen Trost – **1 Dukaten** für jedes entsprechende Beutestück.

Der Spieler mit dem **meisten Geld** hat gewonnen.



Beispiel: Karin und Nico haben jeweils 2 Schatzkisten erbeutet, Kim und Nina jeweils 1 Kiste. Karin und Nico haben damit die meisten Schatzkisten und teilen sich die 15 Dukaten (beide erhalten jeweils 7 Dukaten). Kim und Nina bekommen je 1 Dukaten für ihre Schatztruhe.



Karin

Nico



Kim



Nina

Weitere Informationen über den Autor finden Sie auf www.dorra-spiele.de.

