



# CAPTAIN SILVER

Ein schnelles Fühlspiel über eine turbulente Schatzsuche  
von Wolfgang Dirscherl und Manfred Reindl  
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.



## SPIELZIEL

**Piraten ahoi!** Captain Silver stellt euch eine piratenstarke Aufgabe: ihr spielt immer gleichzeitig und versucht möglichst schnell die gesuchten Gegenstände in euren Piratenbeuteln zu erfüllen. Hat ein Spieler einen passenden Gegenstand erfüllt, zieht er ihn schnell aus seinem Beutel und legt ihn auf dem Spielplan ab. Für richtig abgelegte Gegenstände bekommt der Spieler wertvolle Goldmünzen oder darf mit seinem Piratenschiff in Richtung Schatzinsel segeln, um dort kostbare Schätze zu bergen. Aber Achtung: falsch gezogene Gegenstände kommen auf die Vulkaninsel und müssen teuer ausgelöst werden. Welcher Nachwuchspirat besitzt das richtige „Gespür“ und hat nach drei Spielrunden die wertvollsten Schätze gesammelt?

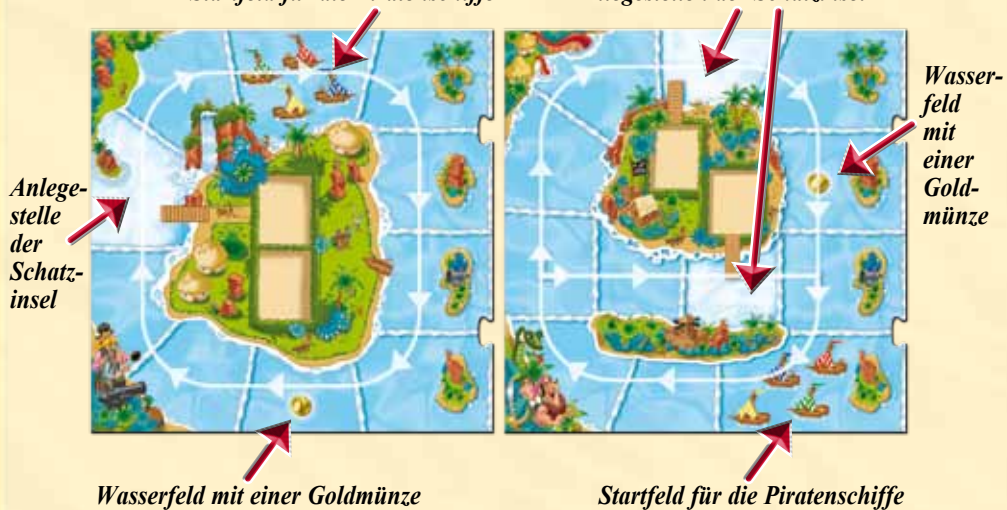


## SPIELMATERIAL UND AUFBAU

### 1 doppelseitiger Schatzinsel-Spielplan

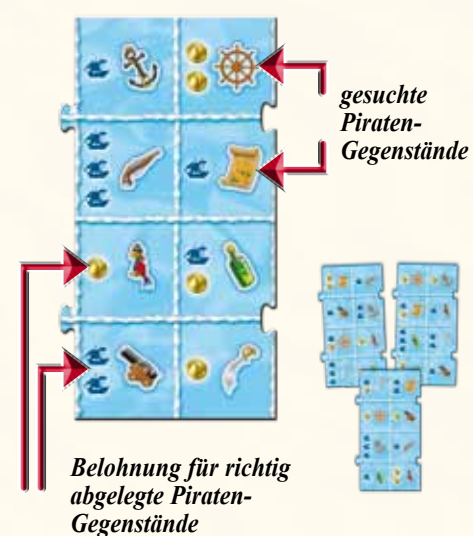
Startfeld für die Piratenschiffe

Anlegestellen der Schatzinsel

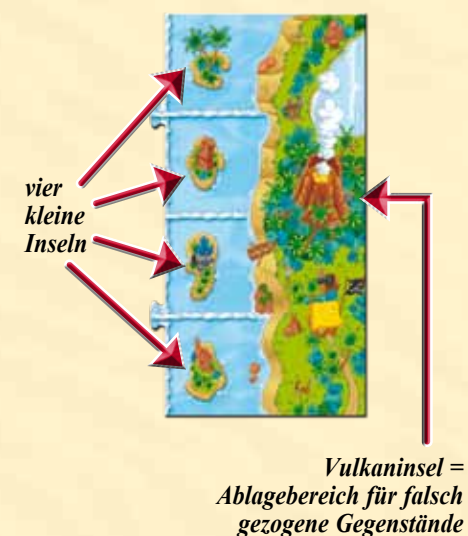


!!! Die weißen Pfeile geben die erlaubte Zugrichtung der Schiffe vor!

### 4 doppelseitige Meer-Spielpläne



### 1 Vulkaninsel-Spielplan



### 10 Schatztruhen



### 64 Piraten-Gegenstände – je zweimal 8 Gegenstände pro Spielerfarbe



### 4 Piratenschiffe mit Standfüßchen – je 1 Schiff pro Spieler



### 4 Insel-Karten



### 4 Piratenbeutel – je 1 Beutel pro Spieler



### 5 Vulkan-Karten



### 38 Goldmünzen 26x 12x

### 1 Spielregel



- 1) Baut aus den sechs Spielplänen die große **Piratenwelt** zusammen:

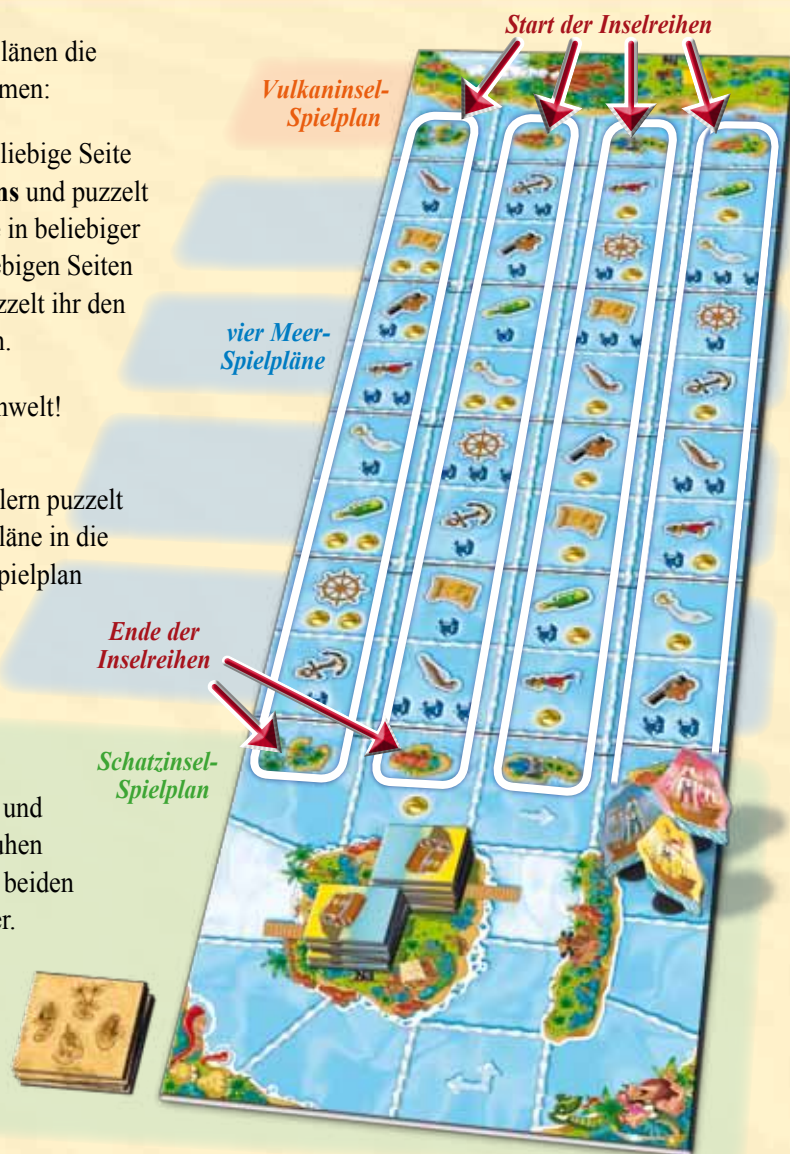
Wählt gemeinsam eine beliebige Seite des **Schatzinsel-Spielplans** und puzzelt die **vier Meer-Spielpläne** in beliebiger Reihenfolge und mit beliebigen Seiten daran. Zum Abschluss puzzelt ihr den **Vulkaninsel-Spielplan** an.

Fertig ist die große Piratenwelt!

**!!! Achtung:** Bei zwei Spielern puzzelt ihr nur drei Meer-Spielpläne in die Piratenwelt. Ein Meer-Spielplan kommt aus dem Spiel.

- 2) Mischt die **Schatztruhen** und legt jeweils fünf Schatztruhen verdeckt gestapelt auf die beiden Schatztruhen-Ablagefelder.

Mischt die **Insel-Karten** und legt sie verdeckt gestapelt neben die Piratenwelt.



- 3) Mischt die **Vulkan-Karten** und legt drei Karten verdeckt gestapelt neben die Piratenwelt. Die beiden restlichen Vulkan-Karten kommen verdeckt aus dem Spiel.

Sortiert die **Goldmünzen** und haltet sie als allgemeinen Vorrat bereit.

- 4) Jeder Spieler erhält einen **Piratenbeutel**, drei **Goldmünzen**, ein **Piratenschiff** sowie die **16 Piraten-Gegenstände** seiner Farbe. Die Schiffe kommen auf das Startfeld des Schatzinsel-Spielplans. Die Gegenstände gibt jeder in seinen Beutel.



**Tipp von Captain Silver:**

- ➔ Setzt euch möglichst an die langen Seiten der Piratenwelt, damit ihr alle Felder zum Ablegen der Gegenstände gut erreichen könnt!
- ➔ Vor dem ersten Spiel sollte jeder einmal testen, wie sich die unterschiedlichen Gegenstände im Beutel anfühlen.



## SPIELABLAUF

Das Spiel geht insgesamt über drei Spielrunden. Während einer Runde spielen alle immer gleichzeitig und suchen nach passenden Piraten-Gegenständen! Jeder Spieler nimmt seinen Piratenbeutel in die Hand und schüttelt ihn nochmals kräftig. Sobald alle Spieler bereit sind, ruft ihr gemeinsam das Startsignal „Piraten ahoi!“ und schon beginnt die erste Runde!

Ihr versucht jetzt alle gleichzeitig und so schnell wie möglich, die gesuchten Gegenstände der vier Inselreihen aus euren Beuteln zu erfüllen und auf dem Spielplan abzulegen. Jede Reihe beginnt beim ersten Feld neben den kleinen Inseln, die vor der Vulkaninsel liegen.

Sobald ein Spieler denkt, dass er einen passenden Gegenstand erfühlt hat, zieht er diesen aus seinem Beutel und sieht ihn sich an. Ist es ein gesuchter Gegenstand, legt er ihn schnell auf das freie Feld. Ab sofort dürfen alle Spieler in dieser Reihe den nächsten gesuchten Gegenstand ablegen.



Auf diese vier Felder dürfen am Start der Runde die Piraten-Gegenstände gelegt werden.



Auf diese vier Felder dürfen aktuell die Piraten-Gegenstände gelegt werden.



## Wichtige Regeln:

- Alle Spieler suchen immer gleichzeitig und möglichst schnell nach passenden Gegenständen in ihren Beuteln.
- Auf jedem Feld darf immer nur ein Gegenstand liegen.
- Beim Ablegen der Gegenstände dürft ihr keine Felder überspringen.



- Gezogene Gegenstände dürft ihr nicht wieder in den Beutel werfen. Passt ein gezogener Gegenstand einmal nicht, muss der Spieler ihn auf die Vulkaninsel legen (z.B. auch, wenn ein Mitspieler einen Gegenstand schneller auf ein passendes Feld abgelegt hat).
- Ihr dürft immer nur mit einer Hand nach Gegenständen fühlen.
- Während des Spiels dürft ihr natürlich nicht in eure Beutel sehen!

## Ende der Spielrunde:

Hat ein Spieler den letzten Gegenstand in einer der vier Reihen abgelegt, ruft er „Piraten-Stopp!“ und die Runde ist beendet. Die Mitspieler dürfen einen bereits gezogenen Gegenstand noch ablegen. Anschließend legt jeder Spieler seinen Beutel vor sich und die Auswertung dieser Runde findet statt.

Nacheinander wertet ihr nun die vier Insel-Reihen und alle abgelegten Gegenstände. Deckt dazu die oberste Inselkarte auf. Bei dieser Reihe beginnt ihr mit der Auswertung. Jetzt kontrolliert ihr alle Gegenstände dieser Reihe, beginnend beim ersten Feld. Jeder ausgewertete Gegenstand kommt danach sofort zum jeweiligen Spieler zurück.



→ Für einen **falsch abgelegten Gegenstand** muss der Spieler eine Goldmünze in den allgemeinen Vorrat abgeben.



**!!! Achtung:** Besitzt ein Spieler keine Goldmünze mehr, kann er natürlich auch keine Münze abgeben. Dieser Fall kommt aber bestimmt nur ganz selten vor!

→ Für jeden **richtig abgelegten Gegenstand** bekommt der jeweilige Spieler eine **Belohnung**, je nachdem welche Symbole auf dem Feld abgebildet sind:



### Goldmünze(n):

Der Spieler erhält die abgebildete Anzahl an Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab.



### Piratenschiff(e):

Der Spieler darf sein Piratenschiff entsprechend viele Felder auf dem Schatzinsel-Spielplan im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen. Auf jedem Spielplanfeld dürfen mehrere Schiffe gleichzeitig stehen.

## Besondere Spielplanfelder:

### • Goldmünzenfeld

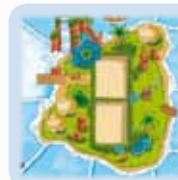


Zieht ein Spieler mit seinem Schiff **auf oder über ein Wasserfeld mit einer Goldmünze**, erhält der Spieler sofort eine Goldmünze aus dem allgemeinen Vorrat.

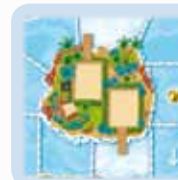
### • Anlegestelle



Zieht ein Spieler mit seinem Schiff **auf oder über eine Anlegestelle**, erhält der Spieler sofort eine Schatztruhe. Je nach Schatzinsel-Spielplan darf sich der Spieler von folgendem Stapel eine Schatztruhe aussuchen:



Der Spieler darf sich seine Schatztruhe aus einem beliebigen Schatztruhen-Stapel aussuchen!



Obere Anlegestelle = oberer Schatztruhen-Stapel  
Untere Anlegestelle = unterer Schatztruhen-Stapel

Dazu nimmt sich der Spieler den jeweiligen Schatztruhen-Stapel, sieht sich alle Schatztruhen geheim an und sucht sich eine davon aus. Die gewählte Schatztruhe legt er verdeckt vor sich ab. Die restlichen Schatztruhen kommen danach wieder verdeckt gestapelt auf ihren Platz auf der Schatzinsel zurück.

Anschließend deckt ihr die nächste Insel-Karte auf und wertet diese Reihe.



**Hinweis:** Ein ausführliches Beispiel einer Wertung findet ihr auf Seite 4.

## Die Vulkan-Karten:

Nachdem ihr alle Gegenstände der vier Insel-Reihen gewertet habt, folgt die Wertung der Vulkaninsel. Dazu **deckt** ihr die **oberste Vulkan-Karte auf**. Für jeden Gegenstand auf der Vulkaninsel, der auch auf der Vulkan-Karte zu sehen ist, muss der jeweilige Spieler eine Goldmünze in den allgemeinen Vorrat abgeben. Die Vulkan-Karte kommt anschließend aus dem Spiel.



*Im Beispiel müssen die Spieler für folgende Gegenstände auf der Vulkaninsel jeweils eine Goldmünze abgeben: Flaschenpost, Steuerrad, Papagei, Schatzkarte, Anker.*

**!!! Wichtig:** Für die Gegenstände Kanone, Pistole und Säbel müssen die Spieler keine Goldmünze abgeben.



## Zweite und dritte Spielrunde:

Jeder Spieler nimmt alle Gegenstände seiner Farbe zu sich zurück und gibt sie in seinen Beutel. Mischt die vier Insel-Karten und legt sie wieder verdeckt neben die Piratenwelt. Die Schiffe bleiben auf ihren Feldern stehen. Gemeinsam ruft ihr erneut das Startsignal „Piraten ahoi!“ und schon beginnt die nächste Spielrunde.

Die zweite und dritte Runde spielt ihr entsprechend dem Spielprinzip der ersten Runde.



## SPIELE NDE

Das Spiel endet nach Auswertung der dritten Spielrunde (= nachdem die letzte Vulkan-Karte aufgedeckt und gewertet wurde). Jeder Spieler zählt jetzt seine erspielten Punkte: dazu rechnet ihr die Werte eurer gesammelten Schatztruhen und Goldmünzen zusammen. Ältere Spieler können beim Berechnen der Punkte gerne helfen.

Wer insgesamt die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



*Beispiel:*

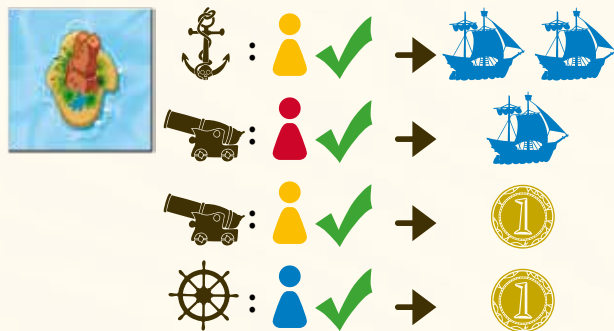
*Simon hat insgesamt 17 Goldmünzen vor sich liegen. Außerdem hat er zwei Schatztruhen mit den Werten 5 und 3 ergattert. Bei den Schatztruhen hat er somit 8 Punkte gesammelt. Simon hat insgesamt 25 Punkte erspielt (17+8=25).*



## BEISPIELWERTUNG



### 1. Insel-Karte:



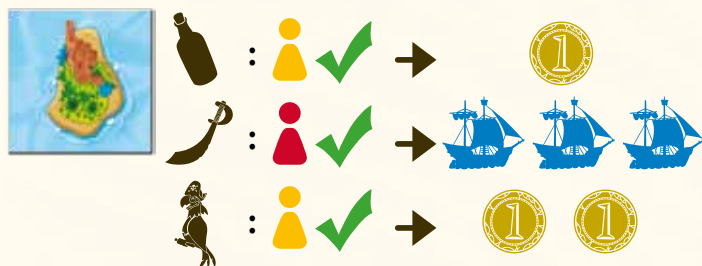
### 3. Insel-Karte:



### 4. Insel-Karte:



### 2. Insel-Karte:



### Vulkan-Karte:



### Zwischenergebnis nach der 1. Spielrunde:

- : 9 Goldmünzen\*
- : 4 Goldmünzen\* + 1 Schatztruhe
- : 8 Goldmünzen\*

\*Inkl. der 3 Goldmünzen vom Spielbeginn.

