



# HOOK!

Ein treffliches Kartenspiel  
für 3-6 Piraten und Matrosen  
ab 8 Jahren



## EINLEITUNG

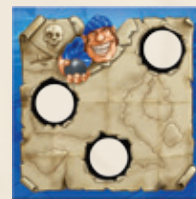
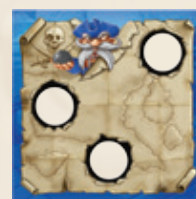
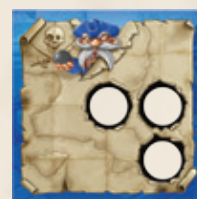
Wenn mal wieder Flaute herrscht und die Schiffe der Piraten regungslos im Wasser liegen, vertreiben sich Piraten und Matrosen die Zeit mit einem lustigen und an Bord beliebten Spiel: Man beschießt einander mit Kanonenkugeln, nimmt sich vor dem schwarzen Piraten in Acht und versucht zugleich, die meisten Papageien zu fangen. Fässer und die leeren Käfige der Vögel dienen als Deckung, ein Schluck Rum aus der Buddel lässt zwischenzeitlich die Schmerzen eines Treffers durch eine Kanonenkugel vergessen. Denn egal wie viele blaue Flecken und Beulen man hinnehmen muss, am Ende zählt nur, der Pirat oder Matrose mit den meisten Papageien zu sein!

## SPIELMATERIAL



### 6 Trefferkarten

3 Piraten und 3 Matrosen. Jede Trefferkarte zeigt einen Piraten oder einen Matrosen in einer von 3 Farben. Auf den 9 Kanonenkugel-Feldern platziert ihr im Laufe des Spiels Kanonenkugel-Plättchen, mit denen ihr eure erhaltenen Treffer anzeigt. (Auf der anderen Seite der Karte seht ihr euren Piraten/Matrosen in voller Pracht. Wenn ihr diese Seite verwendet, solltet ihr die Kanonenkugel-Plättchen in einem ähnlichen wie auf der anderen Seite vorgegebenen Raster ablegen, damit euer Trefferstatus immer leicht überblickbar bleibt.)



### 18 Visierplättchen

Jedem der 3 Piraten und 3 Matrosen sind 3 Visierplättchen zugeordnet, jeweils mit 3 runden Ausstanzungen in unterschiedlicher Anordnung. Drückt vor eurer ersten Partie vorsichtig die runden Ausstanzungen aus den Visierplättchen (Bitte aufbewahren, ihr benötigt sie gleich!), damit ihr mit den Visierplättchen die Symbole auf den Zielkarten anvisieren könnt. Die Visierplättchen liegen immer so auf dem Tisch, dass ihr die Seite mit eurem Piraten/Matrosen seht.



### 96 Zielkarten

Um die darauf abgebildeten Symbole geht es in HOOK.



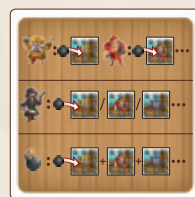
### 1 Kompasskarte

Sie dient zur Anzeige des Spielers, der das Startkommando für die aktuelle Runde gibt.



### 54 Kanonenkugel-Plättchen

Die runden Ausstanzungen der Visierplättchen dienen zur Anzeige eurer erhaltenen Treffer.



### 5 Übersichtskarten

Auf diesen wird die Bedeutung der Symbole der Zielkarten zusammengefasst.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

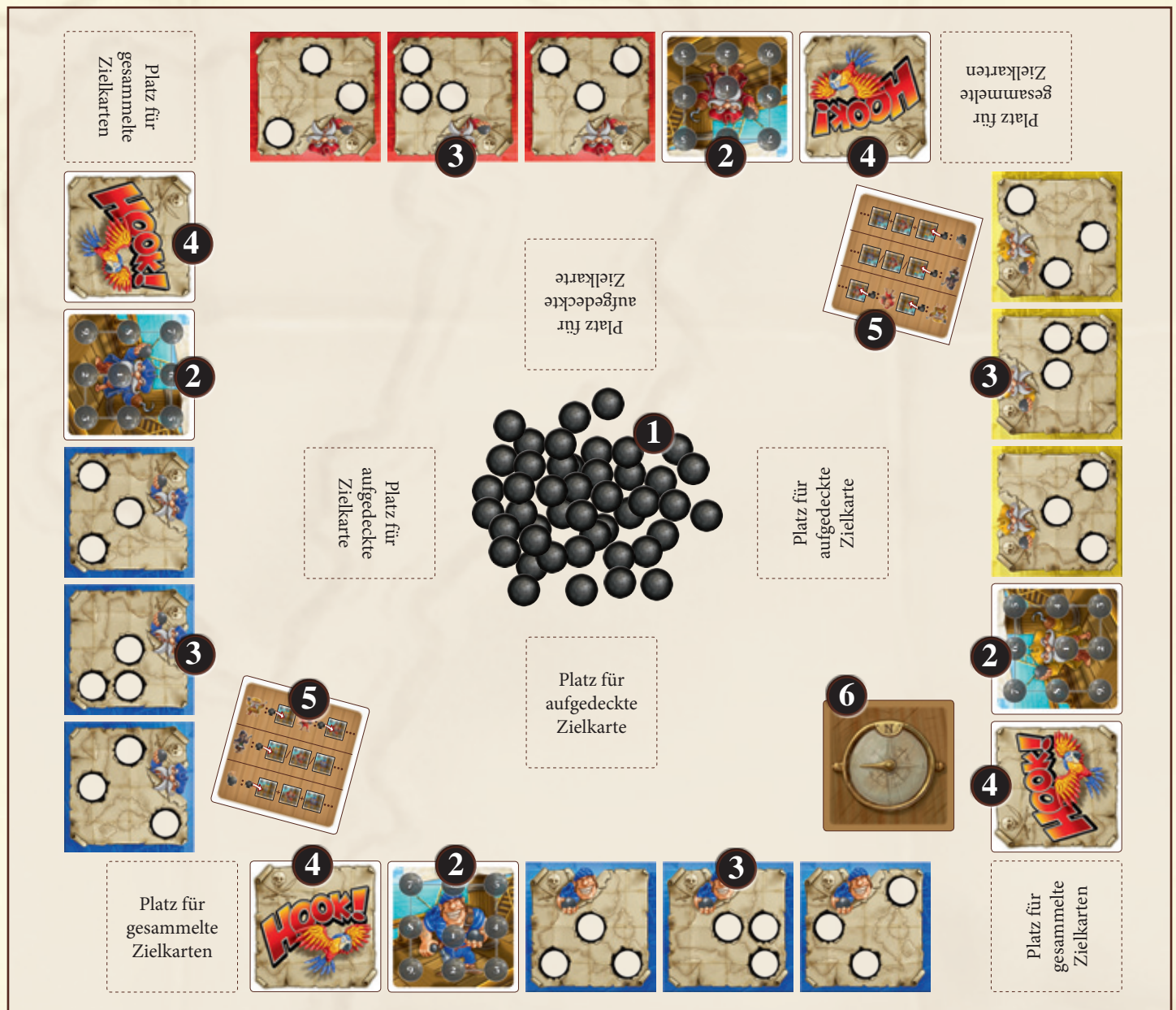


# SPIELZIEL

Ihr seid ein Pirat oder ein Matrose und versucht, jede Runde mit einem eurer 3 Visierplättchen möglichst viele Papageien zu fangen, andere Piraten und Matrosen zu treffen, euch hinter Fässern oder mit Käfigen vor Treffern zu schützen oder mit einem Schluck aus der Buddel Rum eure Schmerzen vergessen zu machen. Wer zu häufig getroffen wird, scheidet vorzeitig aus. Von den übrigen Mitstreitern gewinnt der, der die meisten Papageien fangen konnte.

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt zunächst die Kanonenkugel-Plättchen in die Tischmitte.
- 2 Verteilt dann an jeden Spieler zufällig je 1 Trefferkarte, die jeder am besten mit der Seite mit den 9 Kanonenkugel-Feldern vor sich auslegt. Legt die nicht verwendeten Trefferkarten zurück in die Schachtel.
- 3 Nehmt euch entsprechend eurer Figur und Farbe die 3 dazugehörigen Visierplättchen. Legt diese nebeneinander rechts von eurer Trefferkarte ab.
- 4 Mischt die Zielkarten, verteilt diese gleichmäßig an alle Spieler (jeder Spieler muss dieselbe Anzahl an Karten bekommen) und legt sie als verdeckten Stapel links von eurer Trefferkarte ab. (Legt bei 5 Spielern die eine überzählige Karte zurück in die Schachtel.)
- 5 Legt in den ersten Partien zwischen 2 Spieler jeweils 1 Übersichtskarte.
- 6 Gebt abschließend dem Spieler mit der schlechtesten Orientierung die Kompasskarte.



## Alleine oder gemeinsam?

Normalerweise spielt jeder gegen jeden. Spielt ihr zu viert oder zu sechst, könnt ihr auch in Teams (Farb-Teams oder Piraten gegen Matrosen) spielen. In der Teamversion zählt ihr bei Spielende die Papageien aller nicht ausgeschiedenen Teammitglieder zusammen, am Spielablauf selbst ändert sich aber nichts.

# SPIELABLAUF

Der Spieler mit der Kompasskarte vor sich beginnt mit dem Startkommando „Auf die Planken, fertig, los“ die Runde. Nach dem Startkommando führt ihr alle **gleichzeitig** eure Aktion durch. Bedenkt: Schnelligkeit ist nicht alles, aber der frühe Pirat/Matrose fängt den Papagei ...

## Eure Aktion läuft wie folgt ab:

- 1 Nehmt noch vor dem Startkommando die oberste Karte vom Stapel eurer verdeckten Zielkarten in die Hand, ohne sie anzuschauen.
- 2 Dreht nach dem Startkommando gleichzeitig die Karten um und platziert sie so vor euch in der Tischmitte, dass sie (so etwas Ähnliches wie) einen Kreis um die Kanonenkugel-Plättchen bilden. Jeder Spieler muss die Symbole aller aufgedeckten Zielkarten sehen können.
- 3 Überlegt nun, welches eurer 3 Visierplättchen ihr in welcher Ausrichtung auf welche Zielkarte legen wollt und tut dies dann, bevor euch ein anderer Spieler zuvorkommt. Beachtet dabei folgende Punkte:
  - a **Berührt – geführt.** Entscheidet euch, welches Visierplättchen ihr nutzen wollt. Sobald ihr eines in die Hand nehmt (berühren genügt), müsst ihr dieses auch legen, selbst wenn es zu eurem Nachteil ist.
  - b **Was liegt, das liegt.** Ihr dürft für ein besseres Anvisieren der gewünschten Symbole das Visierplättchen ein paar Zentimeter oberhalb der Zielkarte drehen. (Dabei dürft ihr aber eure Mitspieler nicht hindern, schneller ein Visierplättchen auf diese Zielkarte zu legen.) Sobald euer Plättchen auf einer Zielkarte liegt, dürft ihr es nicht mehr zurücknehmen oder drehen.



Visierplättchen liegt um 45° verdreht auf Zielkarte

Visierplättchen liegt um 1 Reihe versetzt auf Zielkarte

- c Legt das Visierplättchen **deckungsgleich** auf eine beliebige Zielkarte. (Nicht richtig liegende Visierplättchen müssen vor der Auswertung entsprechend zurecht gerückt werden.) Auf jeder Zielkarte darf nur 1 Visierplättchen liegen.

Wertet nun die einzelnen Zielkarten aus. Beginnt mit der Zielkarte, die unter dem Visierplättchen des das Startkommando gebenden Spielers liegt. Setzt die Auswertung mit dem Visierplättchen des jeweils im Uhrzeigersinn nächsten Spielers fort. Jeder von euch führt entsprechend der folgenden Übersicht alle (maximal 3) Symbole in beliebiger Reihenfolge aus, die in den runden Ausstanzungen seines Visierplättchens sichtbar sind.



**Piraten/Matrosen:** Du hast getroffen! Für jedes sichtbare Symbol eines Piraten/Matrosen muss der getroffene Spieler 1 Kanonenkugel-Plättchen nehmen und auf seine Trefferkarte legen. Zur besseren Übersicht platziert die Kanonenkugel-Plättchen auf den Kanonenkugel-Feldern, beginnend mit dem Feld mit der 9. Legt ein Plättchen immer auf das Feld mit der

größten, noch nicht abgedeckten Zahl. Die größte somit sichtbare Zahl gibt euch an, wie oft ein Spieler noch getroffen werden muss, bis er ausscheidet.

Du kannst dich selbstverständlich auch selbst treffen. (Kanonenkugeln sind schwer und können einem entsprechend leicht aus der Hand und auf den eigenen Fuß fallen ...)

Muss ein Spieler ein neuntes Kanonenkugel-Plättchen nehmen und deckt dadurch das Kanonenkugel-Feld mit der Ziffer 1 ab, scheidet er nach Auswertung seiner Zielkarte aus dem Spiel aus (und zieht sich beleidigt in seine Kajüte zurück). Er legt alle seine gesammelten Zielkarten sowie seine restlichen verdeckten Zielkarten zurück in die Schachtel.





**Schwarzer Pirat:** Niemand ist vor ihm sicher, nur kurzfristig kann man ihn auf seine Seite ziehen. Du darfst einen Mitspieler auswählen, den du triffst. Dieser muss sich ein Kanonenkugel-Plättchen nehmen und auf seine Trefferkarte legen.



**Fass oder Käfig:** Hinter einem Fass lässt sich bestens in Deckung gehen. Und ein Käfig ist immer zur Hand, um ihn schützend vor sich zu halten. In dieser Runde kannst du von keinem Mitspieler getroffen werden. Vor dem Missgeschick, sich eine Kanonenkugel auf den eigenen Fuß fallen zu lassen, schützt jedoch auch kein Fass und kein Käfig. Vor den Folgen von Bomben bieten Fass und Käfig ebenfalls keinen Schutz. Ein Fass oder ein Käfig hindern dich jedoch nicht daran, deine Mitspieler zu treffen.



**Bombe:** Bumm! Das bekommt jeder zu spüren! Bei diesem Symbol erhält jeder Spieler (auch der, der dieses Visierplättchen gelegt hat) 1 Treffer (und nimmt sich ein Kanonenkugel-Plättchen); ein Fass oder ein Käfig bieten keinen Schutz vor ihr. Die Zielkarte kommt am Ende der Runde zurück in die Schachtel, auch wenn ein Papagei sichtbar ist.



**Buddel Rum:** Diese lässt den ein oder anderen Schmerz vergessen. Lege pro Buddel Rum 1 Kanonenkugel-Plättchen von deiner Trefferkarte (wenn vorhanden) zurück in die Tischmitte. **Sonderfall:** Würde ein Spieler durch einen Treffer ausscheiden, obwohl er gleich noch einen Leben erhaltenden Schluck aus der Buddel Rum zu sich nehmen könnte (begründet in der Spielerreihenfolge), scheidet er nicht aus. Berücksichtigt deshalb noch zu wertende Buddel Rum, bevor ein Spieler ausscheidet.



**Papagei:** Das Statussymbol, das Piraten und Matrosen so gerne sammeln. Ist ein Papagei sichtbar, darfst du dir diese Zielkarte am Ende der Runde nehmen und in einem offenen Stapel links neben dem verdeckten Stapel deiner Zielkarten sammeln. (Nur die oberste Karte ist jeweils sichtbar.) Bei Spielende zählen alle auf dieser Zielkarte abgebildeten Papageien.

**Tipps für eine schnellere Auswertung:** Für eine schnellere Auswertung könnt ihr auch alle Symbole gleichzeitig auswerten und dabei Treffer und Buddel Rum gegenrechnen. Nur bei der Auswertung mehrerer Symbole Schwarzer Pirat müsst ihr die Spielerreihenfolge berücksichtigen.

Nehmt euch die Zielkarte nach der Auswertung, falls ihr einen Papagei erwischt habt. Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel. Nehmt eure Visierplättchen zurück, sodass ihr für die nächste Runde wieder alle 3 Plättchen zur Auswahl habt. Reicht die Kompasskarte an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter; er eröffnet mit dem Startkommando eine neue Runde.

Der blaue Pirat verursacht durch die Bombe bei allen Spielern, auch bei sich selbst, 1 Trefferpunkt; er muss aufgrund der Bombe die Zielkarte trotz der Papageien am Ende der Auswertung in die Schachtel zurücklegen.

Dem gelben Matrosen gelingt beim roten Piraten kein Treffer, da dieser sich hinter einem Fass versteckt. Deshalb nutzt er den schwarzen Piraten, um dem blauen Piraten einen Treffer zuzufügen. Ein blauer Matrose spielt nicht mit und bleibt unberücksichtigt.

Der rote Pirat würde aufgrund der Bombe aus dem Spiel ausscheiden – er hätte 9 Treffer kassiert; da er aber gerade noch rechtzeitig 2 Schlucke aus der Buddel Rum nimmt, darf er in Summe 1 Kanonenkugel-Plättchen von seiner Trefferkarte entfernen.



## SPIELEND

Das Spiel kann auf zweierlei Arten enden:

- Alle bis auf einen Spieler oder ein Team (bzw. was davon übrig geblieben ist) sind ausgeschieden. Dieser Spieler bzw. dieses Team hat gewonnen. (Auch ein ausgeschiedenes Teammitglied darf sich als Sieger fühlen, vielleicht ein bisschen weniger, aber es hat zumindest vollen Körpereinsatz gezeigt ...) Anmerkung: Sollte der seltene Fall eintreten, dass die letzten im Spiel befindlichen Spieler gleichzeitig ausscheiden, müsst ihr nach kurzer Versorgung eurer geschundenen Körper zu einer Entscheidungspartie antreten ...
- Ihr habt die letzte Karte eurer Stapel verdeckter Zielkarten gespielt. Alle nicht ausgeschiedenen Spieler zählen nun sämtliche Papageien auf allen von ihnen gesammelten Zielkarten zusammen. Der Spieler oder das Team mit den meisten gefangenen Papageien gewinnt dieses Spiel. (Für ausgeschiedene Teammitglieder gilt das Gleiche wie links.) Bei einem Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Parteien diejenige, die mehr Zielkarten gesammelt hat. Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## IMPRESSUM

**Autor:** Marco Teubner · **Illustration:** Dennis Lohausen · **Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier · **Lizenzgeber:** Projekt Spiel Pegasus Spiele dankt Stefan Malz, Grzegorz Kobiela und Daniela Reh. Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. **Klarstellung:** Beim Entwickeln und Gestalten dieses Spiels sind keine Papageien zu Schaden gekommen. Ein Schluck aus der Buddel Rum ist nur etwas für Piraten.

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



Pegasus Spiele