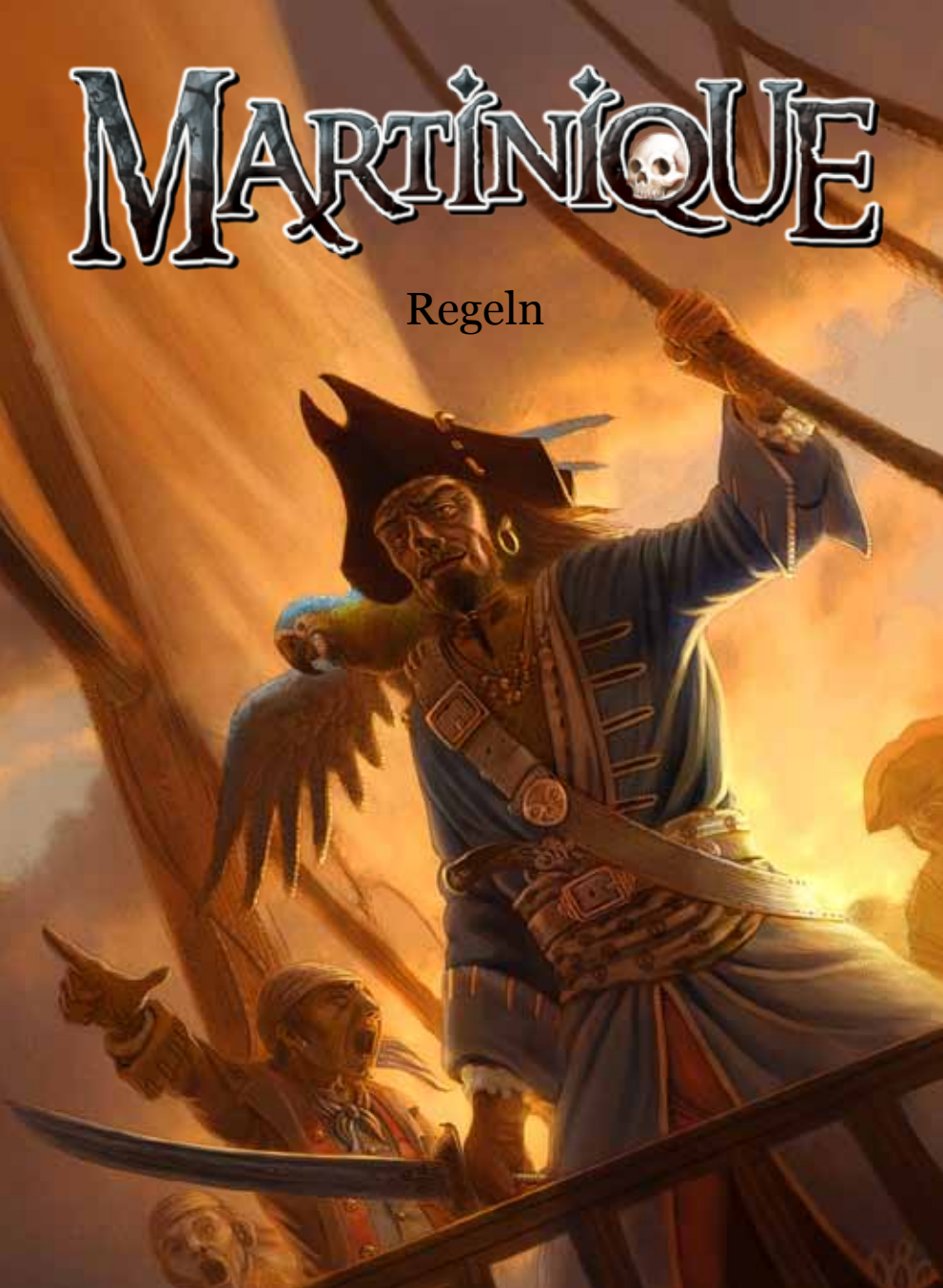


MARTINIQUE

Regeln



MARTINIQUE

EMANUELE ORNELLA

Spieler: 2 - Dauer: 30 min. - Alter: 10+

DIE LEGENDE

Laut einer alten Legende soll ein großer Piratenschatz auf der Insel Martinique vergraben sein. Piraten sollen verschiedene Handelsschiffe angegriffen, ihre Ladung gestohlen und die Schiffe vermutlich versenkt haben. Anschließend sollen sie die gestohlenen Juwelen, Waren und Münzen auf die Insel gebracht haben, um diesen Schatz dort zu vergraben. Viele haben versucht, den Schatz zu finden, aber niemand war bis heute erfolgreich.

Du bist Kapitän eines Piratenschiffs mit dem Ziel Martinique. Am Morgen wird der Anker gesetzt, und du brichst mit deinen vier treuesten Piraten in einem Ruderboot zur Insel auf, um den verlorenen Schatz zu finden. Wird Du das Rätsel lösen und dich in der illustren Reihe großer Piraten und Herrscher über die sieben Meere verewigen?

INHALT

- 1 Spielbrett
- 8 Piraten (4 in rot, 4 in Schwarz)
- 1 Stoffbeutel
- 96 Fundstückplättchen
- 16 Landkartenplättchen (8 Buchstaben und 8 Zahlen)
- 3 Jokerplättchen
- 2 Zählsteine (1 in rot, 1 in Schwarz)





Das Spielbrett sieht folgendermaßen aus:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Die Insel Martinique | 5. Eine Zählleiste für jeden Spieler |
| 2. Koordinaten | 6. Drei kleine Schätze |
| 3. Kneipe "The Hook" | 7. Der verlorene Schatz |
| 4. Ein Frachtraum für jeden Spieler | 8. Barhocker |

ZIEL

Jeder Spieler ist Kapitän eines Piratenschiffs mit dem Ziel Martinique, um dort den verlorenen Schatz zu finden. Der Spieler, der es schafft, den verlorenen Schatz zu bergen, gewinnt und sein Name wird in die illustre Reihe großer Piraten aufgenommen.

Wenn der verlorene Schatz nicht gefunden wird, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, und die Legende lebt weiter...

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches, so dass ein Frachtraum vor jedem Spieler liegt.

Teile die Landkartenplättchen in zwei verdeckte Stapel: einen mit Buchstaben und einen mit Zahlen.

Mische beide Stapel und nimm je ein Plättchen, ohne es anzuschauen und lege es verdeckt auf den verlorenen Schatz auf dem Spielbrett. Diese zwei Plättchen bilden die Koordinaten des verlorenen Schatzes.

Nimm ein weiteres Plättchen von jedem Stapel und lege beide verdeckt in der Kneipe “The Hook” ab.

Lege drei Jokerplättchen in die Kneipe “The Hook”

Mische alle übrigen Landkartenplättchen und lege sie verdeckt auf das Feld mit der Schatzkarte auf dem Spielplan.

Lege alle Fundstückplättchen in den Stoffbeutel und mische sie. Anschließend ziehst du Fundstückplättchen aus dem Beutel und legst sie zufällig und offen auf die leeren Felder der Insel (ohne die Felder der Kneipe “The Hook”, denn dort werden keine Fundstückplättchen platziert).

Ziehe Fundstückplättchen aus dem Beutel und bilde daraus die drei kleinen Schätze. Die Anzahl der Plättchen, die auf jedem kleinen Schatz platziert werden entspricht der Größe des Schatzes. Das bedeutet, dass 2 Plättchen auf den kleinsten Schatz gelegt werden, 3 auf den nächsten und 4 Plättchen auf den größten Schatz.

Lege den Beutel mit den übrigen Plättchen neben das Spielbrett. Diese Plättchen werden später benötigt, um die kleinen Schätze aufzufüllen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt die entsprechenden vier Piraten und Zählsteine zu sich.

Der schwarze Spieler beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus zwei Phasen:

I – Sonnenaufgang

Die Piraten bewegen sich über die Insel, um Informationen über die Lage des Schatzes zu finden und verstauen Fundstücke in ihren Frachtraum.

II – Sonnenuntergang

Die Piraten graben nach dem Schatz.



I – SONNENAUFGANG

Jeder Spieler ist einmal an der Reihe.

Wenn er am Zug ist, wählt der Spieler eine der folgenden Aktionen:

1. einen Piraten einsetzen; oder
2. einen Piraten bewegen.

1. EINEN PIRATEN EINSETZEN

Der Spieler platziert einen Piraten am Strand (auf jedes beliebige Feld am Rand der Insel).

Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.

2. EINEN PIRATEN BEWEGEN

Hinweis: Ein Spieler kann nur dann einen Piraten bewegen, wenn er mindestens drei Piraten auf dem Spielplan hat! Der letzte Pirat kann in jeder späteren Runde eingesetzt werden.

A. BEWEGEN

Der Spieler bewegt einen seiner Piraten auf dem Spielbrett über die Insel. Die mögliche Anzahl der Schritte wird durch die Zahl auf dem Plättchen angezeigt auf dem der Pirat zu Beginn seines Zuges gestanden hat. Der Pirat muss die vorgegebene Zahl auf dem Plättchen genau nutzen und darf das Plättchen kein weiteres Mal während seines Zuges betreten.



Regeln für das Bewegen der Piraten:

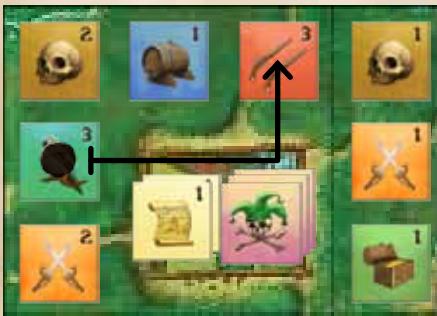
- Ein Pirat kann nur horizontal und/oder vertikal bewegt werden.
- Ein Pirat kann über leere Felder bewegt werden. Jedes Feld bedeutet einen Schritt.
- Ein Pirat kann durch die Kneipe "The Hook" bewegt werden. Jedes Feld bedeutet einen Schritt.
- Ein Pirat darf seinen Spielzug nicht auf einem durch ein schon besetztes Feld beenden.
- Ein Pirat kann dennoch durch ein besetztes Feld hindurchziehen. Gehört der Pirat deinem Gegner, darfst du eines seiner verdeckten Landkartenplättchen aufdecken (wenn er eines hat). Das Plättchen bleibt für das restliche Spiel aufgedeckt vor ihm liegen.



Nur horizontale und/oder vertikale Bewegungen



Jedes leere Feld kostet einen Schritt.



Jedes Feld in "The Hook" kostet einen Schritt.



Durch besetzte Felder gezogen? Decke ein Landkartenplättchen auf!

Spielzug darf nicht auf einem besetzten Feld enden

B. SAMMELN

Der Spieler nimmt ein Fundstück oder Landkartenplättchen, auf dem der Pirat zu Beginn seiner Bewegung stand und legt dieses Plättchen in seinen persönlichen Vorrat vor sich ab.

- Die Fundstückplättchen werden offen in den persönlichen Vorrat der Spieler gelegt. Diese Plättchen werden für das Sammeln von kleinen Schätzen benötigt.
- Die Landkartenplättchen enthalten Informationen über die Lage des verlorenen Schatzes. Die Spieler legen diese Plättchen verdeckt vor sich ab, so dass der Gegner diese wichtigen Informationen nicht sehen kann. Die Spieler dürfen jederzeit auf die geheimen Informationen unter den Plättchen in ihrem persönlichen Vorrat schauen.

Hinweis: Es gibt alle Zahlen und Buchstaben der Koordinaten nur ein einziges Mal auf den Landkartenplättchen. Durch das Sammeln der Informationen auf den Plättchen auf dem Spielplan, können die Spieler Rückschlüsse darauf ziehen, welche Plättchen nicht auf dem Spielplan sind und damit die Koordinaten des verlorenen Schatzes bestimmen.

C. ENDE DES BEWEGUNGSZUGES

Wenn die Bewegung eines Piraten auf einem Feld mit Fundstück- oder Landkartenplättchen endet, bleibt er auf diesem Plättchen stehen.

Wenn die Bewegung eines Piraten auf einem leeren Feld (ohne Plättchen) endet, wird der Pirat auf den ersten leeren Barhocker in der Kneipe gesetzt.

Wenn die Bewegung eines Piraten in "The Hook" endet, wird der Pirat auf den ersten leeren Barhocker in der Kneipe gesetzt. Er erhält zusätzlich, falls noch vorhanden, ein Bonusplättchen aus "The Hook":

- entweder ein Jokerplättchen, welches der Spieler für jedes Fundstück bei der Aktion "Beladen des Frachtraumes" verwenden kann, oder
- ein Landkartenplättchen, welches dem Spieler weitere Informationen über die Lage des verlorenen Schatzes gibt. Dieses legt er verdeckt vor sich ab.



D. BELADEN DES FRACHTRAUMS

Nach dem Ende des Bewegungszuges prüft der Spieler, ob er kleine Schätze in seinen Frachtraum laden kann. Hat ein Spieler dieselbe Kombination an Fundstückplättchen vor sich wie auf einem der drei kleinen Schätze abgebildet, muss er folgende Schritte ausführen:

1. Der Spieler entfernt die in Frage kommenden Plättchen aus seinem persönlichen Vorrat und legt sie neben das Spielbrett.
2. Er nimmt die Plättchen des kleinen Schatzes und legt sie in seinen Frachtraum als einen verdeckten Stapel. Jeder kleine Schatz wird zu einem neuen Stapel.
3. Um den kleinen Schatz wieder aufzufüllen, werden genauso viele Fundstückplättchen aus dem Beutel nachgezogen.

Hinweis:

- nur die Symbole auf den Fundstückplättchen sind von Bedeutung, wenn die kleinen Schätze in den Frachtraum geladen werden. Die Zahl auf dem Plättchen spielt keine Rolle.
- hat ein Spieler die Wahl zwischen zwei kleinen Schätzen, darf er entscheiden, welchen Schatz er in seinen Frachtraum laden will.
- Ein Jokerplättchen kann jederzeit während des Spiels genutzt werden. Das Plättchen muss demzufolge nicht sofort genutzt werden.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.



Phase I – Sonnenaufgang endet sofort, wenn alle Piraten in der Kneipe sitzen. Anschließend beginnt sofort Phase II – Sonnenuntergang.

II – SONNENUNTERGANG

Diese Phase beginnt, sobald alle 8 Piraten auf einem Barhocker in der Kneipe sitzen. Alle übriggebliebenen Plättchen auf der Insel werden entfernt. Achtet darauf, dass die Informationen auf den Landkartenplättchen nicht gesehen werden können.

Diese Phase besteht aus den folgenden Schritten:

1. NACH DEM SCHATZ GRABEN

Die Spielerreihenfolge wird durch die Position der Piraten auf den Barhockern der Kneipe bestimmt. Der Pirat auf dem ersten Hocker beginnt, es folgt der Pirat auf dem zweiten Hocker usw.

Der aktive Spieler setzt seinen Pirat auf das Feld, auf dem er den verlorenen Schatz vermutet. Die Runde endet, wenn alle 8 Piraten auf der Insel stehen.

Hinweis:

Es ist möglich, dass ein Spieler mehrmals hintereinander an der Reihe ist.

Wichtig:

Ein Spieler kann die Koordinaten des verlorenen Schatzes mit Hilfe aller Informationen, die er während des Spieles erhalten hat, bestimmen: Durch seine eigenen Landkartenplättchen, die aufgedeckten Landkartenplättchen des Gegners, sowie durch die Position der Piraten des Gegners.



2. AUFDECKEN DES ORTES DES VERLORENEN SCHATZES

Wenn alle Piraten auf der Insel platziert wurden, werden die Koordinaten des verlorenen Schatzes enthüllt, indem die Landkartenplättchen auf dem verlorenen Schatz umgedreht werden.

Der Spieler, der einen seiner Piraten auf dem richtigen Feld platziert hat, gewinnt das Spiel! Sein Name wird in die illustre Reihe großer Piraten und Herrscher über die sieben Meere aufgenommen und die Welt muss dies zur Kenntnis nehmen.

Hat kein Spieler einen Piraten auf den Koordinaten des Schatzes, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

3. SIEGPUNKTE

Überspringe diesen Schritt, wenn der Schatz gefunden wurde. Der Sieger ist schon bekannt!

Siegpunkte werden folgendermaßen ermittelt:

- Der Spieler mit der meisten Ladung (Anzahl Stapel) im Frachtraum erhält 2 Punkte;
- Für jedes Fundstückplättchen im Frachtraum erhält der Spieler die auf dem Plättchen angegebenen Siegpunkte;
- Für jedes Set mit zwei identischen Fundstückplättchen im persönlichen Vorrat erhält der Spieler 2 Punkte. Die Zahl auf den Plättchen spielt keine Rolle.

Markiert die Gesamtzahl jedes Spielers mit den Zählsteinen auf der Zählleiste.

Wenn beide Spieler gleich viele Siegpunkte haben, gewinnt der Spieler mit der größeren Ladung (Anzahl Stapel) das Spiel. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es keinen Sieger.

SPIELVARIANTEN

DER VERLORENE SCHATZ

Im Basisspiel gewinnt automatisch der Spieler, der den verlorenen Schatz findet, egal, wie viele Siegpunkte er gesammelt hat.

Die Spieler können sich auch dafür entscheiden, für das Auffinden des verlorenen Schatzes 20 Siegpunkte zu vergeben.

In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Herrscht hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der größten Ladung (Anzahl Stapel) in seinem Frachtraum. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es keinen Sieger.

ANZAHL DER PIRATEN, DIE EIN SPIELER SETZEN MUSS

Im Basisspiel muss ein Spieler erst 3 Piraten auf die Insel setzen, bevor die Piraten über die Insel bewegt werden dürfen. Die Anzahl kann verändert werden. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit der Anzahl der Piraten, die ein Spieler setzen muss.

DANKSAGUNG

Ein besonderer Dank geht an: Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Andrea “Liga” Ligabue & Club TreEmme, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely und Tom Powers, sowie allen Testspielern bei Faidutti’s gathering, 2008 Buckeye Games Fest und Board Game Geek.Con (BGG.CON) 2008.



Autor: Emanuele Ornella

Illustrator: Arnaud Demaegd

Grafik Design: Stefano Susini

QWG Redaktion: Johan Kuipers and Jonny de Vries

Bearbeitung und Layout der Regel: Jeroen Hollander

Deutsche Regel: Kathrin und Andreas Ronge



www.qwggames.nl
info@qwggames.nl

