

Ein schnelles Würfelspiel zum Segeln und Plündern für 1 bis 4 Spieler.

Schatz in Sicht!

Segel mit deiner Galeonenflotte zu den Düsterinseln, wo die besten Piratenschätze aller Zeiten vergraben liegen. Mit einem geschickten Wurf der Seeräuberknochen (Landratten nennen sie „Würfel“) entsendest du deine Schiffe auf See. Schaffst du es bis zu einer Insel, bekommst du allein dafür schon einen Bonus. Aber das Beste ist der Schatz! Wenn du ihn gefunden hast, bring ihn zurück zum Hafen und geh erneut auf Beutezug. Der erste Pirat, der mit drei Schätzen zurückkehrt, wird als „Schrecken der sieben Weltmeere“ bekannt! Hurr!

Inhalt:



24 Schiffe in 4
Farben



4 Obermaat-Figuren



4 Spielerkarten



12 Schätze



6 Knochen (Würfel)

Spielanleitung
in vier Sprachen

Vorbereitung:

Jeder Spieler nimmt sich eine Karte, sechs Schiffe und einen Obermaat einer Farbe. Die Schiffe werden auf die sechs Hafenfelder gegenüber den sechs Inseln gelegt. Die Würfel und Schätze werden in der Mitte des Tisches bereitgelegt, sodass alle Spieler daran kommen. Es beginnt der Spieler, der am besten einen Piraten imitieren und „HARR!“ sagen kann. Alternativ können auch alle Spieler würfeln und der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, geht er die Spielschritte 1 bis 5 nacheinander durch.



1) MIT DEN KNOCHEN KLAPPERN

Der Spieler würfelt mit 4 Würfeln. Liegt auf Insel 1 oder Insel 6 ein Schiff von ihm, würfelt er mit 5 Würfeln. Liegen auf beiden Inseln (Insel 1 und Insel 6) seine Schiffe, würfelt er mit allen 6 Würfeln.



2) NACHLADEN UND WEITERKLAPPERN

Der Spieler darf mit beliebig vielen der eben geworfenen Würfel noch mal würfeln. Er darf einmal neu würfeln, wenn er kein Schiff auf Insel 3 oder Insel 4 hat. Er darf zweimal neu würfeln, wenn eines seiner Schiffe auf Insel 3 oder Insel 4 liegt, und dreimal, wenn seine Schiffe auf beiden Inseln liegen. Er muss allerdings nicht neu würfeln, wenn er nicht möchte.

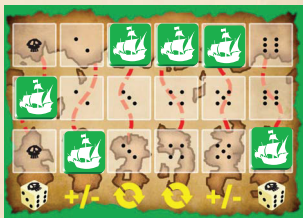


3) SEESTRASSE WECHSELN

(nur Schiffe auf Insel 2 und Insel 5)

Hat der Spieler ein Schiff auf Insel 2 oder Insel 5, darf er einen Würfel ändern, indem er zur Augenzahl 1 dazurechnet oder 1 abzieht. Hat der Spieler auf beiden Inseln Schiffe liegen, darf er zweimal die Augenzahl wechseln – entweder bei zwei verschiedenen Würfeln oder zweimal bei demselben Würfel.

Der Spieler darf sich aussuchen, ob er die Augenzahl wechseln möchte. (Siehe Beispiel 1.)



Beispiel 1: Grün hat 2 Einsen, 2 Vieren und 1 Fünf gewürfelt. Da er ein Schiff auf Insel 2 hat, darf er von der Fünf 1 abziehen. So erhält er 3 Vieren.





4) SEGELN UND PLÜNDERN

Wenn zwei oder drei Würfel dieselbe Augenzahl zeigen, darf der Spieler mit einem Schiff segeln (es bewegen). Durch die Augenzahl wird bestimmt, welches Schiff segelt. Bei zwei gleichen Würfeln segelt das Schiff ein Feld in Richtung Insel (Hafenfeld auf Seefeld oder Seefeld auf Insel). Bei drei gleichen Würfeln segelt das Schiff direkt auf die Insel, egal, ob es von einem Hafenfeld oder einem Seefeld kommt. (Siehe Beispiel 2.)



Beispiel 2: Grün hat 2 Einsen und 3 Vieren. Er bewegt Schiff 1 ein Feld und Schiff 4 zwei Felder.



Wenn der Spieler drei gleiche Würfel erhält und sich sein Schiff von Beginn des Zuges an auf der Insel befindet, darf er plündern. Er erhält einen Schatz aus dem Vorrat und setzt sein Plünderschiff zurück in den Hafen. (Siehe Beispiel 3.)

Beispiel 3: Rot hat 3 Dreien erhalten und ihr Schiff befindet sich auf Insel 3. Sie plündert die Insel, nimmt einen Schatz und setzt Schiff 3 wieder in den Hafen.



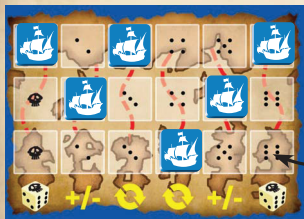
Wenn die Würfelergebnisse es zulassen, darf ein Spieler in seinem Zug mehrmals segeln und plündern. Dabei kann jeder Würfel nur einmal pro Zug verwendet werden. Jedes Würfelpaar oder Würfeltrio ermöglicht also jeweils nur eine Aktion.

5) OBERMAAT – KUNDSCHAFTER, DIEB oder VERTEIDIGER



Kundschafter: Wenn ein Spieler beim Würfeln Pech hatte und weder segeln noch plündern darf, kann er seinen Obermaat als Kundschafter auf eine der Inseln schicken. Dazu setzt er seinen Obermaat auf eine Insel ohne Schiff. Wenn der Spieler das nächste Mal am Zug ist, kann er den Bonus der Insel nutzen (zusätzlicher Würfel, eins dazurechnen oder abziehen, noch mal neu würfeln), als wäre sein Schiff vor Ort. Unabhängig davon, ob der Spieler diesen Bonus dann nutzt oder nicht, wird der Obermaat am Ende des Zuges von der Insel entfernt. (Siehe Beispiel 4.)

Dieb: Alternativ kann der Spieler seinen Obermaat auch als Dieb einsetzen, damit dieser versucht, einen Schatz von einem anderen Spieler zu stehlen. Dazu setzt er seinen Obermaat neben einen Schatz eines anderen Spielers. (Siehe Beispiel 5.) (Hinweis: Spieler, die weniger Schätze haben als der Dieb, dürfen nicht bestohlen werden.)



Beispiel 4: Blau hatte kein Glück mit den Würfeln und kann weder segeln noch plündern. Sie setzt ihren Obermaat auf Insel 6, damit sie in ihrem nächsten Zug mit fünf Würfeln würfeln darf.



Erhält der Spieler bei seinem nächsten Zug drei gleiche Würfel mit beliebiger Augenzahl, stiehlt er den Schatz, neben dem sich sein Obermaat befindet. (Hinweis: Der Spieler darf die drei Würfel benutzen, um den Schatz zu stehlen, oder er darf mit ihnen segeln oder plündern. Jeder Würfel kann pro Zug nur für eine Aktion verwendet werden.) Erhält der Spieler keine drei gleichen Würfel, kehrt sein Obermaat mit leeren Händen zu ihm zurück.



Beispiel 5: Rot hatte kein Glück mit den Würfeln und kann weder segeln noch plündern. Sie nutzt ihren Obermaat als Dieb und setzt ihn auf den Schatz von Blau.

Wenn Rot bei ihrem nächsten Zug drei gleiche Würfel erhält, darf sie mit diesen Würfeln den Schatz von Blau stehlen.



Verteidiger: Wenn ein Schatz des Spielers, der an der Reihe ist, von einem Obermaat eines anderen Spielers besetzt ist, und die Würfel ihn weder segeln noch plündern lassen, gibt es eine dritte Einsatzmöglichkeit für seinen Obermaat: Der Obermaat kann als Verteidiger auftreten und den Obermaat des anderen Spielers von seinem Schatz vertreiben. Macht der Spieler von dieser Option Gebrauch, kann er seinen Obermaat in diesem Zug nicht mehr als Kundschafter oder Dieb einsetzen. (Siehe Beispiel 6.)



Beispiel 6: Blau hatte kein Glück mit den Würfeln und kann weder segeln noch plündern. Sie nutzt ihren Obermaat als Verteidiger und vertreibt den Obermaat von Rot.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Schätze erbeutet hat. Bevor festgestellt wird, wer gewonnen hat, muss die aktuelle Runde beendet werden, damit jeder Spieler dieselbe Anzahl an Zügen hatte.

Hat ein Spieler drei Schätze, gewinnt er das Spiel.

Haben mehrere Spieler drei Schätze, bestimmen die Segelpunkte über den Gewinner: 3 Segelpunkte für jedes Schiff auf einer Insel, 1 Segelpunkt für jedes Schiff auf einem Seefeld und 0 Segelpunkte für ein Schiff im Hafen. (Siehe Beispiel 7.)



- (0) *Beispiel 7: Rot hat zwei Schiffe auf einer Insel (Seestraße 1 und Seestraße 5) und ein Schiff auf See (Seestraße 4). Also hat sie*
- (1) *3 + 3 + 1 = 7 Segelpunkte.*
- (3)

Es ist auch möglich, mit vier Schätzen zu gewinnen, wenn ein Spieler in seinem letzten Zug zwei Schätze bekommt. Hat am Ende der Runde nur ein Spieler vier Schätze, gewinnt er das Spiel. Haben mehrere Spieler vier Schätze, bestimmen die Segelpunkte über den Gewinner.

Regelvarianten

Familienfreundliche Variante:
Damit es beim Spielen mit der Familie nicht allzu rau zugeht, lassen Sie die Obermaat-Optionen „Dieb“ und „Verteidiger“ weg. In dieser Variante kann der Obermaat nur als Kundschafter eingesetzt werden.

Variante für ruchlose Piraten:
Der Obermaat kann von jedem Spieler einen Schatz stehlen, egal, wie wenig Schätze dieser Spieler hat.

Partyvariante:
Mit einem zweiten „Buccaneer Bones“ können bis zu acht Spieler gleichzeitig spielen.

Variante für Einzelspieler:

Versuchen Sie in so wenig Zügen wie möglich, drei Schätze zu erbeuten. Nehmen Sie sich bei jedem neu begonnenen Zug eines der Schiffe, die nicht im Spiel sind, um die Anzahl der benötigten Züge zu zählen.

12 und mehr Züge:	Landratte
10 bis 11 Züge:	Kabinenjunge
9 Züge:	Vollmatrose
8 Züge:	Obermaat
7 Züge:	Ein dreifaches Hoch auf unseren neuen Kapitän!
6 Züge:	Der König der Piraten!
5 Züge:	Blackbeard selbst hätte es nicht besser machen können!

Es ist möglich, die drei Schätze in nur vier Zügen zu erbeuten. Das wäre allerdings so außergewöhnlich, dass wir unbedingt davon erfahren müssen. Erzählen Sie uns, wie Sie es geschafft haben!

Spielautor:

Kris Gould

Illustrator:

Mike Raabe

Deutsche Übersetzung:

Judith Brenner

<http://www.octocont.de>

Wattsalpoag Games
1275 12th Ave. NW, Suite 8
Issaquah, WA 98027
USA

www.wattsalpoag.com

The logo for Wattsalpoag features the brand name in a bold, black, sans-serif font with a white outline. The letters 'a' and 'o' are stylized with a purple and green gradient. A large, curved purple swoosh underlines the text, and a green swoosh is positioned behind the 'o'.

Made in China.
© 2013 Wattsalpoag LLC