

Piraten-Abenteuer

Eine aufregende Verfolgungsjagd
von Wolfgang Kramer

Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



Spielmaterial

- 20 Proviantkärtchen
- 12 Boote
 - 3x Gelb
 - 3x Lila
 - 3x Grün
 - 3x Rot
- 3 Piratenschiffe
- 2 Würfel
- 1 Spielplan



Proviantkärtchen



Boote

Würfel



Spielidee

Ihr seid mit euren Booten von eurer Heimatinsel aufgebrochen, um einen herrlichen Tag auf See zu verbringen, als euch ein starker Sturm zwingt, auf der Abenteuerinsel Schutz zu suchen.

Als der Sturm sich gelegt hat und ihr eure Bootsahrt fortsetzen wollt, überrascht euch der Schwarze Pirat mit seinen Piratenschiffen. Es beginnt eine aufregende Verfolgungsjagd rund um die Abenteuerinsel.

Wird einer von euch von den Piraten gefangen, wird er hinter der Pirateninsel auf das große Piratenschiff



Spielplan



Piratenschiffe

verschleppt und muss dort das Deck schrubben. Doch ihr seid mutig und könnt eure Freunde wieder befreien.

Nur wenn es euch gemeinsam gelingt, die Piratenschiffe auszutricksen, erreicht ihr den sicheren Heimathafen und habt das Spiel gemeinsam gewonnen.

Wenn ihr dieses kleine Abenteuer erfolgreich überstanden habt, dann lasst euch von den Varianten für erfahrene Seebären und dem großen Abenteuer herausfordern.

Frei nach dem Motto: „Alle für einen und einer für alle!“



Spielvorbereitung für das kleine Abenteuer

Der Spielplan kommt in die Tischmitte.

Zwei Piratenschiffe stellt ihr auf Felder, neben denen ein **Piratenschiff** abgebildet ist. Das dritte Feld mit der Piratenschiffabbildung bleibt leer. Im weiteren Spielablauf haben diese drei Felder keine besondere Bedeutung mehr.

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich **ein** entsprechendes Boot. Die Boote werden auf die Abenteuerinsel in der Spielplanmitte gestellt.

Alle übrigen Boote, das dritte Piratenschiff und die Proviantkärtchen bleiben in der Schachtel.

Die beiden Würfel werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Spielablauf

Wer am Zug ist, würfelt mit beiden Würfeln und entscheidet, welchen Würfel er für sein Boot und welchen Würfel er für eines der beiden Piratenschiffe benutzt. Er entscheidet auch, ob er zuerst sein Boot zieht oder zuerst das Piratenschiff.

Ihr dürft euch natürlich gegenseitig beraten. Aber wer am Zug ist, hat die letzte Entscheidung.

Boote ziehen

Die Boote starten auf dem ersten Feld in der Bucht der Abenteuerinsel. Ihr zieht eure Boote ausschließlich vorwärts. Die Felder geben euch mit ihrer Spitze die Zugrichtung an. Eure Boote dürfen sich gegenseitig überholen und auch zusammen auf einem Feld stehen.

Wichtig: Ihr dürft keine gewürfelten Punkte verfallen lassen. Eine Ausnahme findet ihr im Kapitel „Gerettet“.

Spielaufbau für vier Spieler:



Auf den helleren Feldern der beiden Verstecke sind eure Boote vor den Piratenschiffen sicher.



Piratenschiffe ziehen und Boote fangen

Auch die Piratenschiffe werden nur vorwärts gezogen. Sie dürfen sich überholen und auch zusammen auf einem Feld stehen. **Nur in die Verstecke dürfen sie nicht.**



Zieht ein Piratenschiff auf oder über ein Feld, auf dem eines eurer Boote steht, ist es gefangen und wird auf die Pirateninsel gestellt.



Muss ein Boot auf oder über ein Feld gezogen werden, auf dem ein Piratenschiff steht, ist es ebenfalls gefangen und wird auf die Pirateninsel gestellt.

Wichtig: Ein Piratenschiff kann in einem Zug auch mehrere Boote fangen.

Die Pirateninsel und Boote befreien

Steht ein Boot auf der Pirateninsel, darf der Spieler, dem es gehört, bis zu seiner Befreiung solange mit einem beliebigen anderen Boot seiner Mitspieler ziehen.

Gefangene Boote werden befreit, indem ein Spieler ein Boot auf eines der beiden Felder mit Rettungsring zieht.



Befreite Boote werden zu diesem Boot gestellt. Der Besitzer eines befreiten Bootes darf wieder mit seinem eigenen Boot ziehen, wenn er am Zug ist.

Gerettet

Ein Boot ist gerettet, wenn es mit **genauer** Punktzahl auf eines der beiden grünen Zielfelder im Heimathafen gezogen wird. Danach wird das Boot sofort von dem Feld auf die Insel gestellt, damit die Zielfelder für nachfolgende Boote wieder frei sind.



Ist die Punktzahl zu hoch, darf ein Boot **nicht** auf eines der beiden Zielfelder ziehen. In diesem Fall lässt der Spieler einen Würfel verfallen und sein Boot stehen oder er zieht am Heimathafen vorbei und dreht eine weitere Runde um die Abenteuerinsel. In jedem Fall zieht er aber das Piratenschiff mit dem anderen Würfel.

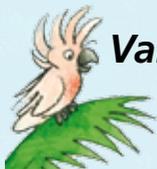
Wichtig: Wer sein Boot im Ziel hat, bleibt weiter im Spiel und darf mit jedem beliebigen anderen Boot ziehen.



Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn keines eurer Boote mehr auf einem blauen oder hellblauen Feld steht. Ist es euch gelungen, alle Boote in den Heimathafen zu bringen, habt ihr gemeinsam gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

War jedoch der Schwarze Pirat schneller und hält mindestens ein Boot auf der Pirateninsel gefangen, dann habt ihr leider gemeinsam verloren. Versucht es einfach noch einmal, diesmal schafft ihr es bestimmt!



Variante für erfahrene Seefahrer

Es ist eine größere Herausforderung für euch, gegen die Piraten zu gewinnen, wenn ihr mit **zwei oder drei gleichfarbigen Booten pro Spieler** spielt. Wer am Zug ist, darf wählen, welches seiner Boote er ziehen möchte. Regeln und Spielablauf bleiben gleich. Auch das Ziel ist das gleiche: Alle Boote müssen im Heimathafen ankommen.



Variante für das große Abenteuer

Wenn ihr euch noch mehr herausfordern lassen wollt, dann spielt nach den folgenden Regeln:

- Diesmal sind **alle Boote und alle drei Piratenschiffe** im Spiel. Jeder von euch hat **drei Boote** in einer Farbe.
- Bei **zwei Spielern hat jeder zwei Farben**.
- Bei **drei Spielern ist eine Farbe neutral** und die Boote dürfen von jedem Spieler gezogen werden.
- Jeder Spieler erhält fünf Proviantkärtchen (bei zwei Spielern je 10 Kärtchen).
- Alle zwölf Boote müssen den Heimathafen erreichen!

Der **Spielablauf** bleibt wie beim kleinen Abenteuer, allerdings mit folgenden Erweiterungen:

- Ihr zieht eure **eigenen Boote**. Wer kein eigenes Boot zur Verfügung hat, zieht ein neutrales Boot. Ist dies nicht möglich, zieht ihr ein Boot eines Mitspielers.
- Bei zwei Spielern darf ein Boot der eigenen zweiten Farbe erst dann gezogen werden, wenn alle Boote der ersten Farbe im Heimathafen oder auf der Pirateninsel sind.
- Die **Piratenschiffe** dürfen **sich nicht überholen und nicht zu mehreren auf einem Feld stehen**. Kann ein Piratenschiff deshalb nicht ziehen, muss mit einem anderen Piratenschiff gezogen werden.
- Wer mit seinem Boot in ein **Versteck** zieht, muss ein **Proviantkärtchen abgeben** und aus dem Spiel nehmen. Wer keinen Proviant mehr hat, darf kein Versteck benutzen.
- Wer auf oder über ein Feld zieht, auf dem ein Boot eines Mitspielers steht, kann ihm ein Proviantkärtchen geben oder von ihm erhalten.
- Ein Boot kann nur von der Pirateninsel befreit werden, wenn einer der beiden Spieler, die an der Befreiung beteiligt sind, ein Proviantkärtchen aus dem Spiel nimmt.
- Wer sein eigenes Boot befreit, oder wenn ein neutrales Boot an der Befreiung beteiligt ist, wird kein Proviant aus dem Spiel genommen.

Kennt ihr schon diese -Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de