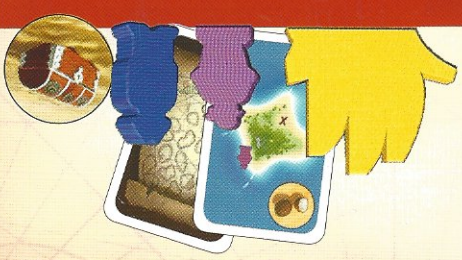


CARTAGENA DIE GOLDINSEL

Spielmaterial
Spieldee
Spielvorbereitung



Spielmaterial:

1 Spielplan

4 Kapitänsfiguren in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb



4 Schiffsfiguren in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb



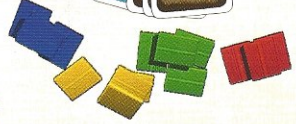
64 Piratenkarten, je 16 in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb



16 Piratenfiguren, je 4 in den Farben Schwarz, Weiß, Violett und Natur



28 Buddelrechte, je 7 in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb



12 Inselkarten



4 Reliktkarten



12 Schatztruhen-Plättchen



27 Münzen mit den Werten 1 (17 x) und 3 (10 x)



1 Spielregel

Spieldee:

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kapitänen. Sie haben ein Gerücht über eine sagenumwobene Goldinsel gehört. Sie versuchen zunächst im Piratennest möglichst viele Informationen (Inselkarten) zu sammeln, Piraten anzuhören und Buddel-

rechte zu erwerben. Wenn ein Kapitän meint, gut ausgerüstet zu sein, kann er in See stechen und sich auf die Suche nach der Goldinsel begeben. Wer sie als Erster findet, hat gute Chancen diesen Piraten-Wettlauf zu gewinnen!



Spielvorbereitung:

(Vor dem ersten Spiel müssen die Schatztruhen-Plättchen und die Münzen aus dem Stanzblech sehr vorsichtig herausgedrückt werden.)

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Das Beispiel zeigt den Aufbau bei 3 Spielern:



Die **12 Inselkarten** werden gemischt und verdeckt auf das Ablagefeld gelegt.

Die **Inselkarte** wird ver-

deckt gezogen und beim Kalmar zur Hälfte unter den Plan geschoben. Das ist

die Goldinsel!

Wichtig: Kein Spieler darf wissen, welche

Karte das ist! Eine Münze mit dem

Wert 3 wird auf die

Goldinsel gelegt.

Die **4 Reliktarten**

werden als

offener Stapel auf

die untere Vulkaninsel (Ablagefeld)

gelegt.

Je nach Spieleranzahl werden

2-4 Piraten in jeder Farbe

auf die gleichfarbigen Häuser

im Piratennest gestellt.

- Bei 2 Spielern 2 Piraten

- pro Farbe

- Bei 3 Spielern 3 Piraten pro Farbe

- Bei 4 Spielern 4 Piraten pro Farbe

Die **12 Schatztruhen-Plättchen** wer-

den gut gemischt und verdeckt auf die

Kreuze der Schatzinseln gelegt.

Die **Münzen** kommen als Vorrat

neben den Plan. Sie werden erst am

Ende des Spiels benötigt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

Die beiden Figuren **Kapitän**

und **Schiff**. Der Kapitän wird

in das Piratennest auf das Feld

mit dem Leuchtturm gestellt.

Das Schiff kommt in den Häfen

an eine freie Mole.

Die **16 Piratenkarten**.

Er mischt sie, legt sie als Stapel

verdeckt vor sich ab und

nimmt 4 Karten auf die Hand.

Die **Buddelrechte**.

Das Buddelrecht mit dem Wert

7 wird offen auf die obere Vulkaninsel

gelegt.

Die restlichen Buddelrechte

werden gemischt.

Ein zufällig ausgewähltes

Buddelrecht verbleibt bei

dem Spieler, die restlichen

werden verdeckt als Vorrat

in die Mitte des Piratennestes

(auch übereinander) gelegt.

Dabei werden fast alle Dächer

der Häuser abgedeckt.

Eine **Inselkarte** vom Stapel.

Diese sollte sich der Spieler gut

einprägen, da sie ihm wieder

gestohlen werden kann. Insel-

karten und Buddelrechte wer-

den verdeckt gehalten!

(Bei 2 oder 3 Spielern kommt

das nicht verwendete Material

zurück in die Schachtel.)

Der jüngste Spieler beginnt das

Spiel.



DIE CARTAGENA GOLDINSEL

Eine raffinierte Goldsuche
für 2-4 Kapitäne ab 10 Jahren

Spielziel:

Jeder Kapitän versucht am Ende des Spiels das meiste Gold zu besitzen. Dieses findet man in den Schatztruhen auf den Inseln. Gold bekommt man

Spielverlauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, macht folgende Handlungen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Karte ausspielen, Figur bewegen

(Muss)

2. Karte ausspielen, Eigenschaft nutzen

(Kann)

3. Kartenhand auf vier ergänzen

(Muss)

Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

1. Karte ausspielen, Figur bewegen

Der Spieler muss eine seiner Handkarten ausspielen um seine Figur (Kapitän oder Schiff) zu bewegen. Die Zugweite wird durch die Zahl in der Flagge bestimmt. Der Spieler darf keine Bewegungspunkte verfallen lassen. Wird eine Karte mit dem Symbol "Leuchtturm" gespielt, zieht die Figur sofort zum Hafen (Kapitän auf Leuchtturm, Schiff an einen freien Molenplatz). Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.



Variante

Siegbedingung

Spielverlauf

Spielziel

Autor: Rüdiger Dorn



außerdem für gefundene Relikte und für die Eroberung der Goldinsel. Allerdings: Nur wer die Goldinsel gefunden hat, kann das Spiel gewinnen!

Der Kapitän im Piratennest

Mit der Kapitänfigur darf nur gezogen werden, wenn das eigene Schiff im Hafen liegt. Im Piratennest wird im oder gegen den Uhrzeigersinn gezogen. Der Spieler entscheidet jedes Mal neu, welche Richtung sein Kapitän einschlägt.

Jedes Feld darf während eines Zuges nur einmal besucht werden. Auf den meisten Feldern erfolgt anschließend eine Aktion. (→ Aktionen im Piratennest)

Das Schiff auf dem Meer

Mit der Schiffsfigur darf nur gezogen werden, wenn der eigene Kapitän auf dem Leuchtturmfeld steht. Die Schiffsfigur wird entlang der gestrichelten Linien von Insel zu Insel gezogen, wobei jede Insel als ein Bewegungsfeld zählt. Über jede Linie darf während eines Zuges nur einmal gezogen werden!

Eine Bewegung von Land aufs Wasser oder umgekehrt ist ohne Punktverlust möglich. Der Spieler zieht seinen Kapitän bzw. sein Schiff bis zum Leuchtturm/Hafenfeld und setzt dann seine Bewegung mit der dort wartenden eigenen Figur fort.



Der Spieler zieht die oberste Inselkarte vom Stapel, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Dadurch weiß der Spieler, welche Insel nicht die Goldinsel ist. **Tipp:** Der Spieler sollte sich seine Inselkarten gut einprägen, da sie ihm wieder gestohlen werden können.



Der Spieler nimmt aus dem Vorrat ein Budelrecht in seiner Farbe, schaut es sich an und legt es vor sich ab. Der Spieler nimmt einen Pirat in der abgebildeten Farbe vom Plan und stellt ihn vor sich ab. **Achtung:** Es gibt ein **Piratenlimit**. Ein Spieler darf max. 3 Piraten vor sich stehen haben!



Der Spieler nimmt aus dem Vorrat ein Budelrecht in seiner Farbe, schaut es sich an und legt es vor sich ab.



Aktionen im Piratennest:

Beispiel: Der Spieler steht mit seinem Kapitän auf dem Feld, auf dem er einen schwarzen Pirat bekommen hat. Er spielt eine Karte mit dem Wert 5. Er zieht mit seinem Kapitän 2 Felder zum Hafen (Leuchtturm), lässt seine Kapitänfigur dort stehen und zieht anschließend noch mit seinem Schiff 3 Felder (Inseln) weiter. Ausgespielte Karten werden offen abgelegt und bilden einen Ablagestapel. Sollte der Piratenkartenstapel einmal aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Ziehstapel.



Voraussetzung: Der Stapel mit den Inselkarten ist aufgebraucht und der Kapitän zieht auf ein Feld mit Inselkarten-Symbol. Der Spieler darf **eine** Inselkarte von einem beliebigen Mitspieler ziehen. Sein Kapitän muss nicht auf demselben Feld wie der Kapitän dieses Mitspielers stehen.

Raub (2. Möglichkeit):

Der Spieler darf **eine** verdeckte Inselkarte von einem Mitspieler stehlen. Dazu muss die Figur des Spielers (Kapitän bzw. Schiff) auf demselben Feld wie die Figur dieses Mitspielers stehen.



Raub (1. Möglichkeit):

Die Eigenschaften bedeuten im Einzelnen:

2. Karte ausspielen, Eigenschaft nutzen
Nach der Bewegung kann der Spieler noch eine zweite Handkarte spielen, um deren Eigenschaft zu nutzen. Eine zweite Bewegung ist nicht möglich!



Hier ist keine Aktion möglich, aber man darf (wenn man möchte) aufs Meer hinaus fahren!

Der Spieler pokert. Er deckt die oberste Piratenkarte von seinem Stapel auf (oben rechts) abgebildet, hat der Spieler gewonnen und bekommt eines seiner Budelrechte **und** einen beliebigen Pirat (Limit von 3 beachten!).



Ist auf der Karte kein Pokersymbol, erhält der Spieler nichts! Wenn im Vorrat keine Budelrechte und/oder Piraten mehr liegen, können die entsprechenden Figuren auch nicht mehr gewonnen werden.

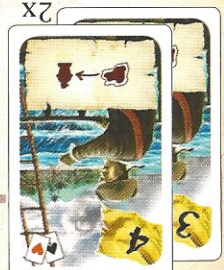


Doppelraub: Der Doppelraub funktioniert wie der Raub (1. oder 2. Möglichkeit). Es werden aber **eine oder zwei** Inselkarten gestohlen.

1x

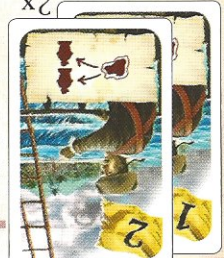
Hellseherin:

Der Spieler schaut sich heimlich den Wert eines Schatzruhen-Plättchens an und legt dieses anschließend wieder verdeckt zurück.



Pirat: Der Spieler nimmt sich **einen** Pirat (falls vorhanden) von der Insel, an der sein Schiff anker, und stellt ihn vor sich ab. (Piratenlimit beachten!)

2x



Doppel-Pirat: Der Spieler nimmt sich **einen oder zwei** Piraten (falls vorhanden) von der Insel, an der sein Schiff liegt, und stellt sie vor sich ab. (Piratenlimit beachten!)

2x

Denkmal:

Der Spieler darf die bei einem Mitspieler offen liegende Piratenkarte nutzen.



1x

Landgang - Schatzinsel:

Das Schiff des Spielers befindet sich an einer Schatzinsel (Insel mit Schatztruhe). Der Spieler setzt einen Pirat in der abgebildeten Farbe (oder zwei Piraten in beliebigen Farben) aus seinem Vorrat auf die Insel **und** legt zusätzlich eines seiner vor ihm liegenden Buddelrechte verdeckt dort ab. Sollten sich auf der Insel schon Buddelrechte befinden,

wird ein neues Buddelrecht immer oben auf die anderen Buddelrechte gelegt. **Wichtig:** Auf jeder Schatzinsel darf nur ein Buddelrecht pro Spieler liegen!



6x

Landgang - Vulkaninsel:

Das Schiff des Spielers befindet sich an einer Vulkaninsel. Der Spieler setzt einen **beliebigen** Pirat aus seinem Vorrat auf der Vulkaninsel ab. Anschließend nimmt er sich dafür entsprechend der Insel, an der sein Schiff anker, entweder **a)** sein Buddelrecht mit dem Wert 7, welches er verdeckt vor sich ablegt **oder b)** eine dort liegende Reliktkarte seiner Wahl. Ab sofort hat der Spieler einen Vorteil.

Die Bedeutung der vier Reliktkarten:



Der Spieler darf bei jedem Landgang auf eine Schatzinsel die Farbe des Piraten außer Acht lassen, d.h. einen Pirat in einer beliebigen Farbe auf die Insel setzen.



Der Spieler darf die Bewegung seiner Figur (Kapitän oder Schiff) immer um 1 verlängern.



Der Spieler darf von jetzt an seine Kartenhand immer auf fünf ergänzen.



Der Spieler darf immer zu Beginn seines Zuges eine oder zwei Piratenkarten aus seiner Hand ablegen und die gleiche Anzahl Karten nachziehen.

→ Kein Spieler darf mehr als eine Reliktkarte besitzen.

3. Kartenhand auf vier ergänzen

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine oder zwei Karten nach, bis er wieder vier auf der Hand

hält. (Ausnahme: Eine der Reliktkarten erlaubt das Ergänzen der Kartenhand auf fünf.)

Spielexperte und Siegbedingung:



Sobald ein Spieler sein sechstes Buddelrecht auf einer Insel platziert hat, sind alle anderen Spieler noch genau einmal am Zug. Dann wird abgerechnet. Für eine bessere Übersichtlichkeit räumt man zunächst die Piraten, die auf den Inseln stehen, weg. Sie werden jetzt nicht mehr benötigt. Dann werden die Inseln in folgender Reihenfolge abgerechnet:

- Schatztruhen von Inseln, auf denen kein Buddelrecht liegt, werden in die Schachtel gelegt.
- Schatztruhen von Inseln, auf denen nur ein Buddelrecht liegt, werden dem Spieler dieses Buddelrechts gegeben. (Das Buddelrecht muss noch liegen bleiben.)
- Schatztruhen von Inseln, auf denen mehrere Buddelrechte liegen, werden an den Spieler vergeben, dessen Buddelrecht den höchsten Wert hat. Dazu werden die Buddelrechte aufgedeckt. Bei Gleichstand ist das zuerst gelegte (unterste) Buddelrecht besser. Alle anderen Spieler, die mit Buddelrechten auf dieser Insel vertreten waren, bekommen Goldmünzen aus dem Vorrat. Der Zweitplatzierte bekommt 1 Goldmünze weniger, der Drittplatzierte 2 Goldmünzen weniger, der Viertplatzierte 3 Goldmünzen weniger als auf der Schatztruhe abgebildet. (Auch hier bleiben

Wer ein etwas einfacheres Spiel bevorzugt, entscheidet zu Beginn, dass sich die Spieler Notizen über ihren Kenntnisstand der Inselkarten und Schatztruhen-Plättchen machen dürfen. Allerdings liegt dem Spiel das dafür benötigte Schreibmaterial nicht bei!

Variante:

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der auf der Goldinsel das höhere Buddelrecht liegen hat.

Schatztruhen 10

Goldmünzen + 4

Reliktkarte $\frac{16}{+2}$

Beispiel:

Alle Spieler, die die Goldinsel entdeckt haben, addieren die Werte ihrer Schatztruhen und Goldmünzen und den Wert ihrer Reliktkarte.

derrecht gesetzt hat, scheidet aus.

- Zum Schluss, nachdem alle Inseln abgerechnet die Buddelrechte zunächst noch liegen.)
- Kalmar) aufgedeckt. Das ist die Goldinsel. Jetzt bekommt der Spieler, der auf der Goldinsel das höchste Buddelrecht platziert hat, noch die 3er-Münze der Goldinsel (bei Gleichstand gilt obige Regel!). Weitere Münzen werden hierbei nicht verteilt. Wer auf der Goldinsel kein Buddelrecht gesetzt hat, scheidet aus.

© 2008 Winning Moves.
Alle Rechte vorbehalten.
Winning Moves Deutschland GmbH
Lindemannstraße 13, 40237 Düsseldorf
www.winning-moves.de