

# Corsaro Irrfahrt im Piratenmeer

Stranded in pirate waters Aux mains des pirates Zwerftocht over de Piratenzee



**SONDERPREIS  
KINDERSPIEL**

3513

Spielregel – Playing rules –  
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

# CORSARO – Irrfahrt im Piratenmeer

Ein kooperatives Spiel für 2 bis 4 Spieler mit mehreren Ausbaustufen:

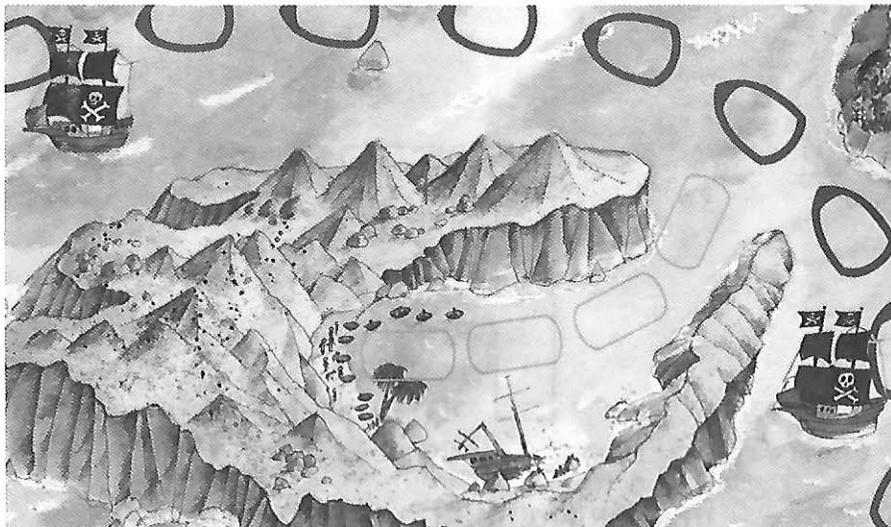
- Das **Grundspiel** (Einsteigespiel) ist schon für Fünfjährige geeignet.
- Das **Familienspiel** bringt Spaß und Spannung für Spieler ab 8 Jahren.

**Spieldauer:** Ca. 30 Minuten

## Die Geschichte zum Spiel (die Tabaijana-Story)

Nachdem die schöne, fruchtbare Insel Tabaijana im blauen, südlichen Ozean von einem Vulkanausbruch zerstört worden war, mußten die Tabaijaner auf Schiffen und Booten fliehen. Sechs Kinder und ein weißhaariger Käpten waren die letzten, die auf einem Schiff das offene Meer erreichten. (Diese Geschichte gehört zu dem Spiel „Tabaijana – Flucht von der Feuerinsel“, das 1990 im Verlag Herder erschienen ist).

Ziel ihrer Flucht war die Insel Santaijana. Zuerst war das Wetter ruhig und der Wind ideal zum Segeln. Doch plötzlich rasten drohende schwarze Wolken übers Meer. „Das sieht nach einem echten Orkan aus“, meinte der alte Käpten mit besorgtem Blick. So war es dann auch. Sintflutartiger Regen prasselte nieder. Heftige Windstöße türmten haushohe Wellenberge auf. Das Schiff ächzte und stöhnte in allen Fugen. Plötzlich durchbrach ein schwerer Schlag das Heulen des Orkans. Alles stürzte durcheinander. Das Schiff war kurz vor den Klippen einer unfruchtbaren, nackten Insel auf ein Riff aufgelaufen und saß fest. Es war schwer beschädigt.



## ● Befreiung

Der Ablauf ist der gleiche wie beim Grundspiel – mit einer Ausnahme: Es muß von einem der Spieler, die an der Befreiungsaktion beteiligt sind, ein Vorratskärtchen abgegeben werden; von demjenigen, der die Aktion durchführt oder von dem, der befreit wird. Haben beide keinen Vorrat mehr, darf auch keine Befreiungsaktion stattfinden.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Boote aus dem Spiel sind (entweder in Sicherheit oder auf der Pirateninsel). Ihr alle seid Sieger, wenn Ihr bei 4 Spielern **10 Boote** gerettet habt, bzw. bei 2 oder 3 Spielern **11 Boote**.

## Noch eine weitere Schwierigkeit

Ein Boot, das auf einem Feld stehenbleibt, das ein Piratenschiff zeigt, gilt als gefangen und kommt auf die Pirateninsel.

Zum Schluß verraten wir Euch noch die schwierigste Version: Hier ist das Befreien **nicht** erlaubt. Hier dürft Ihr bei 4 Personen 4 Boote verlieren und bei 2 oder 3 Personen 2 Boote. Aber auch in dieser Version kann man mit Glück und Taktik alle Boote in Sicherheit bringen!

**Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

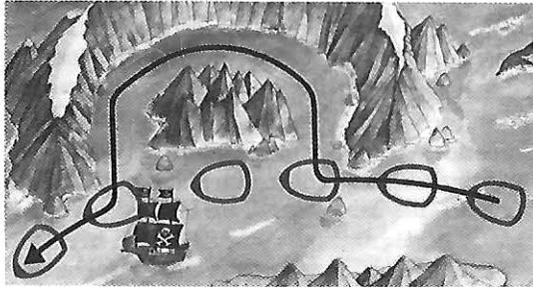
Ein weiteres Spiel von Wolfgang Kramer im Verlag Herder:  
TABAIJANA – Flucht von der Feuerinsel (Bestenliste 1990)

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit **beiden** Würfeln. Mit einem zieht er sein Boot, mit dem anderen zieht er eines der beiden Piratenschiffe. Er darf wählen, ob er zuerst sein Boot oder zuerst das Piratenschiff zieht. Die Spieler dürfen sich gegenseitig beraten, welches der beste Zug ist. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

## Ziehen der Boote

- Die Boote werden nur **vorwärts** gezogen. Die blauen Felder geben mit ihrer Spitze die Zugrichtung an.
- Die Boote dürfen sich gegenseitig überholen.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Boote stehen.
- Auf den orangefarbenen Feldern sind die Boote vor den Piratenschiffen sicher.



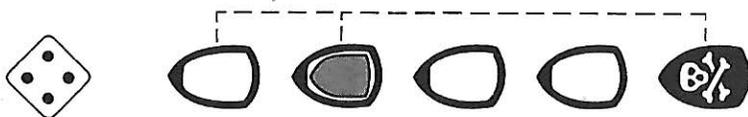
**Beachte:** Es besteht Zugzwang. Ihr dürft keine Würfelpunkte verfallen lassen. Ausnahme: Siehe „GERETTET“.

## Ziehen der Piratenschiffe

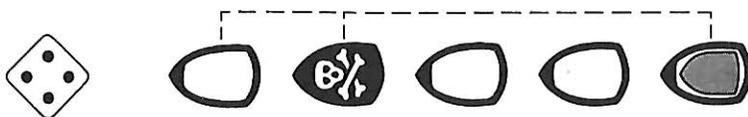
Die Piratenschiffe werden nur **vorwärts** gezogen und dürfen sich nur auf den **blauen** Feldern bewegen. Die Piraten dürfen sich ein- und überholen.

## Gefangennahme

Ein Boot wird von den Piraten gefangen und sofort auf die Pirateninsel (auf dem Spielplan rechts unten) gestellt, wenn:



- Ein Pirat **auf** oder **über** ein Feld zieht, auf dem ein Boot steht.



- Ein Boot **auf** oder **über** ein Feld zieht, auf dem ein Pirat steht.

**Beachte:** Ein Pirat kann in einem Zug mehrere Boote fangen. Wer sein Boot verloren hat, darf mit einem beliebigen anderen Boot ziehen.

## Befreiung

Ein auf der Pirateninsel gefangenes Boot wird wieder befreit, wenn es einem Spieler gelingt, sein Boot **direkt** auf eines der beiden **Floßfelder** zu ziehen. Er nimmt dann **ein** Boot (ein eigenes oder fremdes) von der Pirateninsel und stellt es auch auf das Floßfeld. Ab sofort darf der Besitzer des befreiten Bootes wieder mit seinem eigenen Boot ziehen.



**Beachte:** Nur beim **Draufziehen** auf das Floßfeld ist eine Befreiung möglich.

## Gerettet

Ein Boot ist gerettet, wenn es **direkt** auf eines der beiden **grünen** Felder zieht. Es wird dann sofort in den Hafen von „Santajana“ gestellt und macht die Zielfelder wieder frei.

Wird eine zu hohe Zahl gewürfelt, darf das Boot nicht ins Ziel. Nur in diesem einen Fall darf es stehen bleiben oder muß am Ziel vorbeifahren und nochmals eine Runde drehen.

**Wer sein Boot im Ziel hat, darf mit jedem beliebigen Boot ziehen.**

## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn **alle** Boote aus dem Spiel sind, entweder haben sie das Ziel erreicht, oder sie sind auf der Pirateninsel gefangen.

Wenn es Euch gelungen ist, **alle** Boote sicher nach Hause zu bringen, dann habt Ihr alle gewonnen. Herzlichen Glückwunsch.

## Schwierigkeitsgrad des Spiels

Wem das Spiel in der Grundstufe zu schwierig ist, der spielt nur mit **einem** Piratenschiff.

Wer den Schwierigkeitsgrad jedoch steigern möchte, der spielt mit zwei Piratenschiffen und **zwei** oder gar **drei** eigenen Booten. Die Regeln bleiben die gleichen. Wer an der Reihe ist, darf wählen, welches von seinen Booten er ziehen will. Es dürfen alle unterwegs sein. Das Ziel ist das gleiche: Alle Boote müssen in Sicherheit gebracht werden.

► Wer den Schwierigkeitsgrad noch weiter steigern möchte, der spielt nach den Regeln des **Familienspiels**.

## Spielregeln für das Familienspiel ab 8 Jahren

### Spielziel

12 Schiffbrüchige mit wenig Vorräten müssen vor dem „Schwarzen Piraten“ gerettet werden. Jeder Schiffbrüchige besitzt ein kleines Boot und muß damit den sicheren Hafen von „Santajana“ (eines der beiden grünen Felder) erreichen. Um zu gewinnen, müßt Ihr

bei 2 oder 3 Spielern mindestens 11 Boote ins Ziel bringen,  
bei 4 Spielern mindestens 10 Boote ins Ziel bringen.

### Spielvorbereitungen

- Die **3 Piratenschiffe** werden auf die Felder mit den Piratenschiffen gestellt.
- Alle **12 Boote** werden auf den Startplatz gestellt (= Felseninsel in der Spielplanmitte). Jeder Spieler besitzt 3 gleichfarbige Boote.  
Bei 3 Spielern gibt es 3 neutrale Boote und bei 2 Spielern hat jeder 2 Farben und damit 6 Boote.
- Jeder Spieler erhält **5 Vorratskärtchen** und legt sie vor sich auf den Tisch.

### Spielablauf

Die Regeln des Grundspiels sind grundsätzlich gültig. Hinzu kommen folgende Erweiterungen bzw. Änderungen:

- Jeder zieht seine eigenen Boote. Erst wenn man keine mehr hat, werden die neutralen Boote gezogen, und erst danach dürfen die Boote der Mitspieler bewegt werden.  
Bei 2 Spielern dürfen die Boote der zweiten eigenen Farbe erst dann bewegt werden, wenn alle Boote der ersten Farbe aus dem Spiel sind.
- Das **Ziehen der Piratenschiffe** wird schwieriger: Die Piraten dürfen sich **nicht** ein- oder überholen!
- **Vorratskärtchen**  
Der Vorrat ist knapp. Wer Umwege fährt (= orangefarbene Felder), muß einmal pro Umweg ein Vorratskärtchen abgeben. Wer keinen Vorrat mehr hat, darf keine sicheren Wege aufsuchen.  
Wer auf oder über ein Feld zieht, auf dem das Boot eines Mitspielers steht, darf diesem ein Vorratskärtchen geben oder von ihm nehmen.  
Die orangefarbenen Felder beim Start kosten natürlich keinen Vorrat.

Als der Sturm nachließ, begannen die Kinder und der Käpten, ihre Vorräte auf die Insel zu schaffen. Sie waren kaum fertig, als das Heck des Schiffs mit einem Ruck ins Meer absackte. Nach diesem Schrecken erkundeten sie die Insel und entdeckten dabei fünf weitere Tabaijaner, die sich schwimmend hierher retten konnten. Jetzt waren sie also zu zwölf!

Auf der Insel konnten sie aber nicht bleiben. Deshalb sammelten sie alle Planken ein und zimmerten daraus 12 kleine Boote, die gerade so groß waren, um eine Person und einige Vorräte aufzunehmen. Der alte Käpten erklärte allen, in welche Richtung sie paddeln müßten, um den sicheren Hafen von „Santajana“ zu erreichen. „Und vergeßt nicht“, warnte er, „der ‚Schwarze Pirat‘ hat hier in der Nähe sein Hauptquartier. Seine Kaperschiffe sind ständig unterwegs und wer von den Piraten gefangen wird, muß auf der Pirateninsel Schwerstarbeit leisten. Also paßt gut auf.“

So paddelten nach und nach alle los. Und bald saß ihnen der „Schwarze Pirat“ mit seinen Piratenschiffen im Nacken. Um sicher nach „Santajana“ zu kommen, brauchen die Tabaijaner Eure Hilfe!

### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Boote (Spielfiguren)  
je 3 in 4 versch. Farben
- 3 schwarze Piratenschiffe
- 20 Vorratskärtchen
- 2 Würfel

## Spielregeln für das Grundspiel ab 5 Jahren

### Spielziel

Als Schiffbrüchiger besitzt jeder Spieler **1 Boot** in einer Farbe und muß versuchen, von der Insel in der Spielplanmitte den Hafen von „Santajana“ zu erreichen (= eines der beiden grünen Felder).

Der „Schwarze Pirat“ jagt mit **2 Piratenschiffen** hinter den Booten her, um sie zu fangen.

Das Ziel für die Spieler ist es, **alle** Boote sicher nach „Santajana“ zu bringen.

### Spielvorbereitungen

- **2 schwarze Piratenschiffe** werden auf zwei der drei Spielplanfelder mit den Piratenschiffen gestellt. Eines dieser Felder bleibt leer. Diese Felder haben während des Spiels keine besondere Bedeutung.
- Jeder Spieler wählt sich **1 Boot** in einer (vom anderen Spieler verschiedenen) Farbe und stellt es auf den Startplatz (= Felseninsel in der Spielplanmitte).  
Alle übrigen Boote und die Vorratskärtchen werden nicht benötigt.