

# Das Vermächtnis des CAPTAIN HOOK

Ein taktisches Abenteuerspiel für 3—6 Piraten ab 8 Jahren

von Gerhard Kodys

PIATNIK-Spiel Nr. 6445

© 1987 by PIATNIK, Wien  
printed in Austria



### Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 1 Windrose
- 1 Würfel
- 20 Schiffsteine (2 weiße, 3 grüne, 3 blaue, 4 rote, 4 gelbe, 4 orange)
- 51 Ladungssteine, mit unterschiedlichen Werten bedruckt (5 weiße, 8 grüne, 8 blaue, 10 rote, 10 gelbe, 10 orange)
- 40 große Chips (5er Dublonen)
- 60 kleine Chips (1er Dublonen)

### Vorgeschichte:

Die Winde und Sitten sind rau in der Karibik. Im 17. Jahrhundert hat der berühmte Seeräuber Captain Hook mit seinen Kaperschiffen die Meere unsicher gemacht. Nach seinem Tod ist ein Streit unter seinen Piratenführern ausgebrochen. Jeder versucht den Großteil des in verschiedenen Häfen gelagerten Waren-Schatzes des alten Seeräubers an sich zu bringen. Dabei rauben die Piraten einander immer wieder „exotische Waren“ (Waren von weit entfernten Häfen), um sie dann möglichst gewinnbringend verkaufen zu können. Wer schließlich die meisten Dublonen besitzt, ist drauf und dran, die Nachfolge von Captain Hook anzutreten.

Die sechs Piratenführer sind:

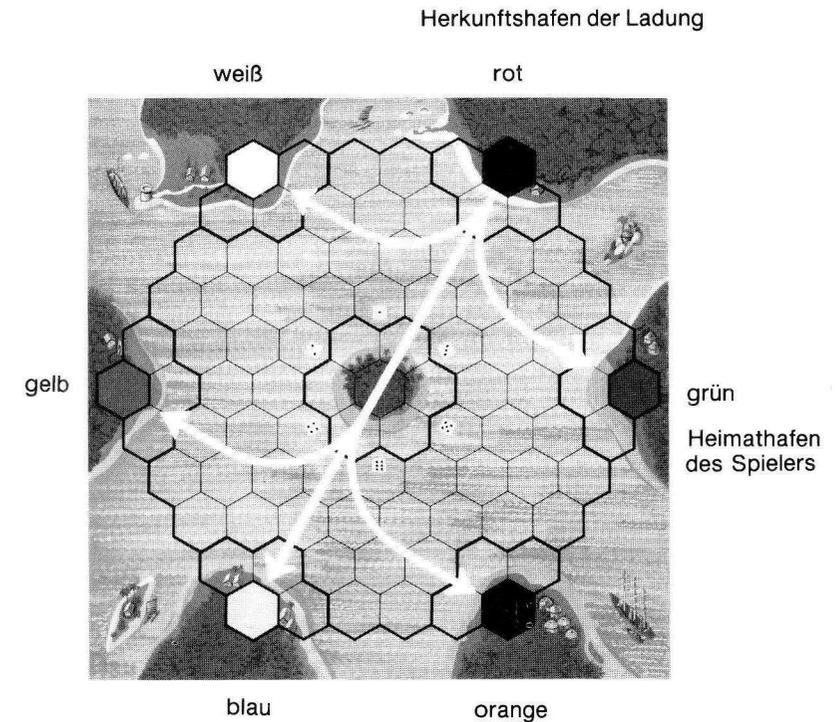
- der wilde Rotbart
- der gelbe Kaperfahrer
- der orange Seeteufel
- der blaue Freibeuter
- der grüne Plünderer
- der weiße Korsar

### Aufstellung:

Die Spieler erhalten gleichfarbige Schiffe und Ladungen nach folgender Aufstellung:

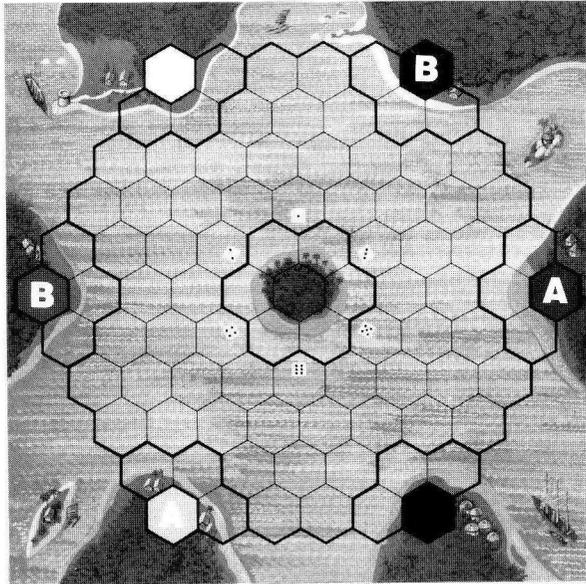
Spieleranzahl	Anzahl der Schiffe pro Spieler	Zahl der Ladungen	Werte der Ladungen
3	4 (rot, gelb, orange)	10	von 1 bis 10
4	3 (grün, rot, blau, gelb)	8	von 1 bis 8
5	2 (grün, rot, blau, gelb, orange)	6	von 1 bis 6
6	2 (alle Farben)	5	von 1 bis 5

Die sechs farbigen Eckfelder des Spielplanes kennzeichnen nur den jeweiligen Hafenbereich und sind keine Spielfelder. Als Hafengebiete werden die drei davor befindlichen rot umrandeten Felder bezeichnet.



### Spielende:

Es wird solange gespielt, bis nur mehr 6 unverkaufte Ladungen übrig bleiben. Dabei spielt es keine Rolle, wessen Ladungen noch übrig bleiben. Wer bei Spielende die meisten Dublonen besitzt, gewinnt.



**Achtung:** Der Preis einer Ladung wird durch den Herkunftshafen und den Wert der Ladung (aufgedruckte Zahl) bestimmt. Eine gekaperte Ladung darf nicht im Heimathafen des Spielers und nicht im Herkunftshafen der Ladung verkauft werden.

**Beispiel 3:**

Der grüne Spieler kann für die rote Ladung mit dem Wert 5 folgende Verkaufspreise erzielen:

im weißen Hafen	5 Dublonen
im orangen und gelben Hafen	10 Dublonen
im blauen Hafen	15 Dublonen

**Anmerkung:** Rote Waren dürfen im grünen Hafen um den einfachen Wert verkauft werden. Da in unserem Beispiel der **grüne** Spieler eine rote Ware geladen hat, ist sie im **grünen** Hafen nicht verkäuflich.

Alle Schiffe jedes Spielers werden auf die Hafenfelder des gleichfarbigen Hafens gestellt.

**Achtung:** Bei 3 Spielern findet ein Schiff im eigenen Hafen keinen Platz, da jeder Spieler 4 Schiffe erhält, es aber nur 3 Hafenfelder gibt. Das vierte Schiff wird auf das mittlere Feld des gegenüberliegenden Hafens gestellt (für rot wäre das z. B. blau) und startet von dort als Kaperschiff.

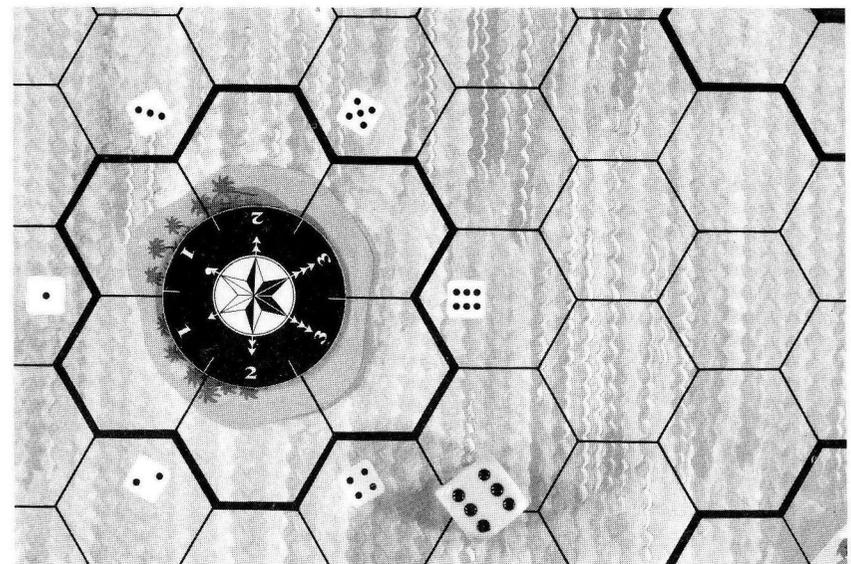
Die Spieler stellen ihre Ladungssteine so vor sich auf, daß die übrigen Spieler die Werte nicht einsehen können. Die Windrose wird in die Mitte des Spielplans, auf die Insel, gelegt.

**Spielablauf:**

Als erstes wird ein Bankhalter bestimmt. (Dieser zahlt die Dublonen beim Verkauf von Waren an die jeweiligen Spieler aus.) Am Anfang haben alle Piraten keine Dublonen.

Zu Beginn der ersten Runde würfelt der erste Spieler die Stellung der Windrose aus. **Jede Runde** dauert so lange, bis der Spieler, der die Windrose gedreht hat, ein **zweites Mal** an der Reihe war. Nun würfelt sein linker Nachbar die neue Stellung der Windrose aus und beginnt damit die neue Runde.

Die Windrose gibt an, wie weit **alle Spieler** in dieser Runde ziehen können. Sie wird mit der Gabel der schwarzen Pfeile in Richtung der gewürfelten Zahl gedreht.



**Beispiel 1**

### Beispiel 1:

Es wurde „Sechs“ gewürfelt. Die Windrose wird nun so gedreht, daß der Mittelpunkt der beiden schwarzen Pfeile — die Gabel — in Richtung der Zahl „Sechs“ am Spielbrett zeigt.

### Zugmöglichkeiten der Schiffe:

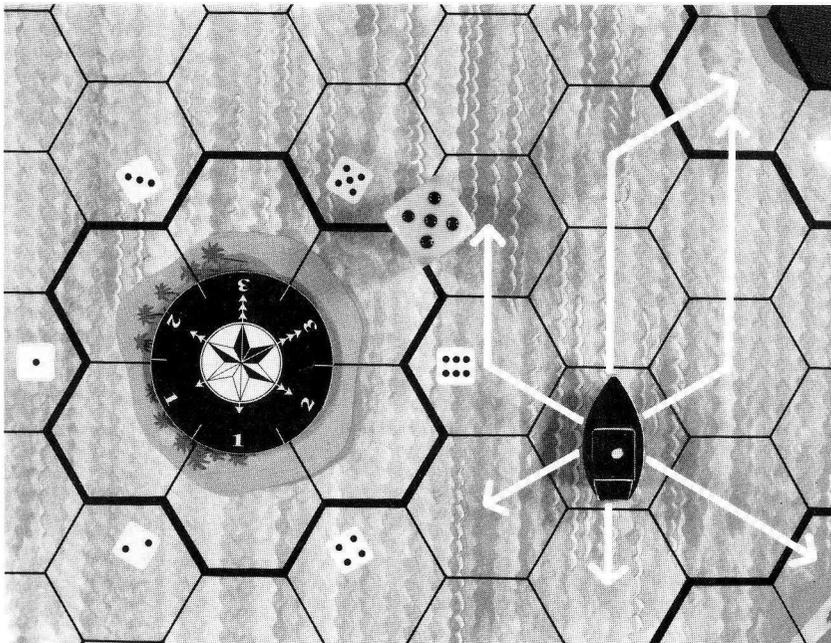
In Richtung der **schwarzen Pfeile** kann **3** Felder weit gezogen werden.

In Richtung der **schwarz-weißen Pfeile** kann **2** Felder weit gezogen werden.

In Richtung der **weißen Pfeile** kann **1** Feld weit gezogen werden. Jeder Zug muß **voll** ausgefahren werden, und man darf keine Schiffe überspringen. Während eines Zuges ist ein **Richtungswechsel** erlaubt.

### Beispiel 2:

Es wurde „Fünf“ gewürfelt. Im Beispiel 2 sind nur einige Zugmöglichkeiten angegeben: Wie zu sehen ist, bestimmt das **erste Feld**, auf das gezogen wird, ob man ein, zwei oder drei Felder weit fahren darf.



Jeder Spieler entscheidet, ob er seine Schiffe beladen (= Frachtschiff) oder unbeladen (= Kaperschiff) auf die Reise schickt. Reihum ziehen die Spieler mit beliebig vielen eigenen Schiffen entsprechend den Zugmöglichkeiten, die durch die Windrose vorgegeben sind. Es kann auch mit einem oder mehreren Schiffen ausgesetzt werden. Die **Hafen-** und **Inselfelder** (rot umrandet) dürfen **nicht befahren** werden, d. h. es darf nicht über sie hinweggezogen werden. Auf solchen Feldern kann man **nur landen** und in einem späteren Zug wegfahren. Allerdings ist man dort vor gegnerischen Angriffen geschützt.

### Seegefecht:

Zieht ein Spieler mit einem unbeladenen Schiff (= Kaperschiff) auf das Feld eines anderen Schiffes, kommt es zu einem Seegefecht.

**Achtung:** Nur Kaperschiffe dürfen andere Schiffe angreifen. Auch der Angriffszug muß **voll** ausgefahren werden. Direkt aus dem Hafen, bzw. von der Insel aus, darf nicht angegriffen werden.

Der Angreifer und der Verteidiger würfeln und der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Kaperschiff; bei zwei Kaperschiffen muß weiter gewürfelt werden, bis ein Sieger feststeht. Der Sieger erhält die Ladung (falls vorhanden), der Verlierer wurde versenkt. Das Schiff wird aus dem Spiel genommen und im nächsten Zug als „neues“ Schiff wieder in den Heimathafen gesetzt. Sind im Heimathafen alle Felder besetzt, kann das Schiff erst nach Freiwerden eines Hafenfeldes eingesetzt werden.

Konnte ein Kaperschiff eine Ladung erbeuten, gilt es als Frachtschiff und kann keine Schiffe mehr angreifen. — Nur unbeladene Schiffe können gegnerische Schiffe angreifen!

### Verkaufspreise:

Sobald der Hafen, in dem verkauft werden soll, erreicht ist, wird die Ware beiseite gelegt und der Gegenwert in Dublonen ausbezahlt:

In den mit A. bezeichneten Häfen erhält man den 1fachen Wert der Ladung.

In den mit B. bezeichneten Häfen erhält man den 2fachen Wert der Ladung.

Im mit C. bezeichneten Hafen erhält man den 3fachen Wert der Ladung.