

## PRISE EINBRINGEN

Kommt ein Spieler an die Reihe, so überprüft er zuerst, welche Handelsschiffe er erobert, verteidigt und/oder in Sicherheit gebracht hat und sie somit in Besitz nehmen darf.

1. Erobert werden angegriffene Handelsschiffe, wenn ein Spieler vor seinem Zug  
A) die größte Anzahl Totenköpfe bei einem Schiff liegen hat.  
B) einen Piraten oben liegen hat.
2. Erfolgreich verteidigt wird ein Handelsschiff sofort, wenn man einen Admiral einsetzt.
3. In Sicherheit gebracht werden Handelsschiffe, die eine Runde nicht angegriffen wurden.

Handelsschiffe, die ein Spieler in Sicherheit gebracht hat, werden zusammen mit den auf sie ausgespielten Angriffskarten eingesammelt und verdeckt vor den Spieler gelegt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der verdeckte Aufnahmestapel aufgebraucht ist **und** ein Spieler seine letzte Karte spielt.  
Alle mit den ausliegenden Karten möglichen Eroberungen werden noch gemacht.  
Handelsschiffe, die aufgrund von Pattsituationen von keinem Spieler erobert werden können, bleiben unberücksichtigt.

## WERTUNG

Jeder Spieler zählt die Goldstücke seiner und der von ihm gekaperten Handelsschiffe zusammen.  
Von dieser Summe werden die Goldstücke der Handelsschiffe abgezogen, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand gehalten hat.  
Das Ergebnis ist der Wert seiner Handelsschiffsflotte.

## GEWINNER

Wer die wertvollste Handelsschiffsflotte in seinen Besitz gebracht hat, der gewinnt das Spiel.

(c) AMIGO Spiel + Freizeit GmbH unter Lizenz  
MCMXCII

ce

# PIRAT

Jeder gegen jeden!  
Spieler: 2 - 5

Alter: 10 - 110 Jahre

Inhalt: 66 Karten  
1 Spielanleitung

## Kurze Spielbeschreibung

Versetzen wir uns in eine Zeit, in der es auf den Meeren vor Piraten nur so wimmelte. Handelsschiffe haben es nicht leicht ihre Ware sicher in die Häfen zu bringen. Eigene Handelsschiffe müssen sicher ans Ziel gebracht oder Handelsschiffe der Mitspieler gekapert werden. Die Spieler versuchen ihre Schiffe eine Runde lang unbehelligt durch die See zu schippern oder eine Runde lang den mächtigsten Einfluss auf ein Schiff zu haben.

## SPIELVORBEREITUNG

Ein Schiffsjunge wird ausgewählt, der die Karten mischt und jedem Spieler **6 Karten** austeilt. Die verbleibenden Karten bilden den verdeckten Aufnahmestapel.

## DIE KARTEN



Handelsschiffe



Piratenschiffe



Pirat



Admiral

Es gibt **21 Handelsschiffe**.

Goldstücke geben den Wert einer Schiffsladung an. Je 5 Karten haben einen Wert von 2, 3, 4 und 5 Goldstücken. Eine Schiffsladung ist 6 Goldstücke wert.

Es gibt **40 Piratenschiffe**.

**Totenköpfe** geben die Kampfkraft eines Piratenschiffes an. Es gibt Flaggen mit 1, 2, 3 und 4 Totenköpfen, in "Rot", "Grün", "Gelb" und "Blau". Je Farbe gibt es 2-mal "1 Totenkopf", 3-mal "2 Totenköpfe", 3-mal "3 Totenköpfe" und 2-mal "4 Totenköpfe".

Es gibt **4 Piraten**, je einen in den 4 Farben.

Es gibt **1 Admiral**.

Wird ein Handelsschiff von mehreren Piratenschiffen angegriffen und hat **keiner** der Angreifer die größte Kampfkraft, dann bleiben alle Karten liegen.  
Der Kampf kann von jedem jederzeit weitergeführt werden.

## PATTSITUATION

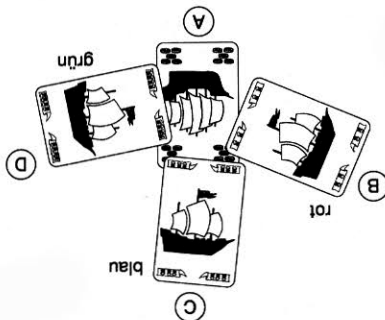
Die Schiffsladung ist dem Spieler sicher. Das Handelsschiff und die Angriffskarten werden eingesammelt und verdeckt vor den Spieler gelegt.  
Wird die **Admiralkarte** ausgespielt, dann verteidigt sie ein eigenes angegriffenes Handelsschiff erfolgreich und der Kampf um das Handelsschiff ist sofort beendet.

## ERFOLGREICHE VERTEIDIGUNG

**Achtung!** Ein Pirat kann ohne ein Piratenschiff nicht entern.

Ein Pirat in gleicher Farbe des Piratenschiffes verstärkt einen begonnenen Angriff. Der Pirat wird dann direkt auf das Handelsschiff gelegt und ist stärker als alle Piratenschiffe. Entern mehrere verschiedene Piraten ein Schiff, dann ist der zuletzt gespielte der stärkste.

## ENTERN



die Handelsschiffskarte und deren Fracht.

Der erste Spieler, der ein Handelsschiff angreift, kann ein Piratenschiff in einer beliebigen Farbe wählen. Spieler, die später in einen Kampf eingreifen, dürfen Farben, die in diesem Kampf schon verwendet wurden, nicht mehr verwenden.  
Ein Spieler kann seinen Angriff auf ein Handelsschiff verstärken, indem er weitere Piratenschiffe (in seiner zuerst gespielten Farbe) ausspielt. Seine Kampfkraft ist dann die Summe der Totenköpfe.

Wer eine Runde lang die größte Kampfkraft auf ein Handelsschiff richtet, der bekommt Piratenschiff zurückerobern.

Ein Spieler kann ein eigenes Handelsschiff durch das Ausspielen von einem Handelsschiff kann von mehreren Spielern angegriffen werden.

Man legt das Piratenschiff, mit dem Schiffsrumpt zu sich, neben das Handelsschiff, das man angreifen will. Die Anzahl der Totenköpfe auf der Flagge ist seine Kampfkraft.

Mit den Piratenschiffen versucht man, in den Besitz von fremden Handelsschiffen zu kommen.

## KAPERN



kapern und in ihren Häfen zu bringen.  
läuern überall, denn die anderen Spieler versuchen Schiffe zu kapern und in ihren Häfen zu bringen.  
Das Handelsschiff muss eine Runde unbehelligt segeln, damit die Schiffsrumpt auf den Spieler zeigt der sie ausgespielt hat.

Wird eine Handelsschiffskarte ausgespielt dann schießt man es auf große Fahrt. Die Karte wird offen auf den Tisch gelegt, so daß der Schiffsrumpt auf den Spieler zeigt der sie ausgespielt hat.

## GROSSE FAHRT

Wird eine Handelsschiffskarte ausgespielt dann schießt man es auf große Fahrt. Die Karte wird offen auf den Tisch gelegt, so daß der Schiffsrumpt auf den Spieler zeigt der sie ausgespielt hat.

Ablegen auf einen Abgestapel in der Tischmitte kann man ein beliebiges Piratenschiff, einen Piraten oder einen Admiral. Handelsschiffe dürfen nicht abgelegt werden.

Wenn der Aufnahmestapel aufgebraucht ist, muß eine Karte ausgespielt oder abgelegt werden.

Ein Spieler kann seine Handkarten aufzustocken indem er eine Karte vom Stapel zieht.

## NACHSCHUB

**Achtung!** Ein Spieler darf in jedem seiner Züge höchstens **eine** Karte ausspielen.

- Wer eine Karte ausspielen will hat folgende Möglichkeiten:
1. Handelsschiffskarte - Große Fahrt
  2. Piratenschiffskarte - Kapern
  3. Piratenkarte - Entern
  4. Admiralkarte - erfolgreiche Verteidigung

eine Karte ziehen (Nachschub) oder eine Karte ausspielen.

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er **entweder**

Spieler zu Spieler.

Es wird ausgelost welcher Spieler beginnt. Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn von

## SPIELABLAUF