



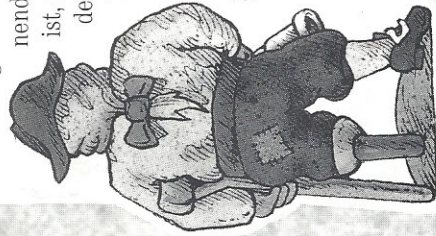
... Einsatz der Maus

Natürlich kann jeder Pirat auch einmal pro Spielrunde seinen Joker einsetzen, denn für eine winzige Maus ist vielleicht noch Platz. Dann plaziert er die Maus auf der erwürfelten Stufe des Schiffes und die ausgewählte Figur kommt in die Gruppe von Mannschaft und Beute zurück.

... die Runde ist zu Ende

Wenn einer der Piraten das Piratenschiff zum Kentern bringt, hat er diese Runde verloren. Kentern bedeutet, daß ein Pirat beim Abstellen seiner Figur eine andere Spielfigur umstößt oder gleich mehrere umfallen. Dieser unvorsichtige Pirat muß dann eines seiner Goldstücke abgeben, indem er es zurück in die Schachtel legt. Wer seine Spielfigur aus Platzgründen nicht mehr abstellen kann, muß ebenfalls ein Goldstück abgeben. Wenn alle Figuren auf das Schiff gebracht wurden ohne daß es

gekentert ist, dann wird es spannend: Wer nun an der Reihe ist, zeigt auf eine Figur, die der Mitspieler vom Schiff holen muß! Selbstverständlich sucht er dabei eine Figur aus, von der er denkt, daß sie das Schiff zum Kentern bringt. Kippt das Schiff, ist die Runde zu Ende, wenn nicht, darf der nächste auf eine Figur zeigen... und so weiter.



... das Spiel ist zu Ende:

Sobald einer der beiden Piraten keine Goldstücke mehr besitzt ist das Spiel zu Ende. Der Pirat, der noch Goldstücke besitzt und es geschafft hat, die Mannschaft und ihre Beute sicher auf das Piratenschiff zu bringen ist siegreicher Piratenanführer und Herrscher der Meere!

Spielregel für drei Piraten (Spieler)

Kapitän Schwarzbart und Captain Kidd, Kapitän Hook

Gespielt wird wie in der oben beschriebenen Regel, allerdings mit folgenden Veränderungen:

Jeder der drei Spieler bekommt jetzt zwei Goldstücke. Alle Spielfiguren, bestehend aus der Mannschaft, den Beutestücken und den zwei Mäusen werden in einer Gruppe vor dem Schiff aufgestellt. Bei drei Spielern sind die Mäuse keine Joker! Sie werden als Teile der Mannschaft behandelt und müssen ebenso auf das schwankende Schiff gebracht werden. Gespielt wird wie in der oben beschriebenen Reihenfolge: **Aussuchen, würfeln, abstellen...**

Also, wer zuerst eine drei würfelt ist Kapitän Schwarzbart. Er sucht für Captain Kidd, der links von ihm sitzt, eine Spielfigur aus und stellt diese vor ihn hin. Nun würfelt Captain Kidd die entsprechende Stufe des Schiffes aus, auf die er diese ausgewählte Figur abstellen muß. Wenn er es geschafft hat, sucht er die Spielfigur für den links neben ihm sitzenden Kapitän Hook aus... und so weiter.



Ein spannendes
Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 3 wilde Piraten
ab 4 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 21196 8
Lizenz: © 1994 Toyster Brinquedos Ltda., Brasil
Illustration: Dietrich Ebert

Inhalt:

- 1 Piratenschiff
(bestehend aus 2 Seitenteilen,
1 großen Mitteldeck, 5 schmalen und
2 halbrunden Deckplanken)
- 18 gestanzte Spielfiguren
(Mannschaft, Beutestücke, Mäuse)
- 18 Aufstellfüße
- 7 Goldstücke (Chips)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



220733

Ravensburger



...die Geschichte:

Zwei wilde Piraten, Kapitän Schwarzbart und Captain Kidd, versuchen ein verlassenes Schiff zu entern. Auf dieses schwankende Schiff wollen beide Piraten die Mannschaft und ihre kostbare Beute bringen. Aber das ist gar nicht so leicht, denn die Wellen und der Sturm machen das Piratenschiff unheimlich kippelig. Da ist Vorsicht geboten, denn sonst kentert das Schiff. Der Pirat, der es schafft das Schiff sicher mit der gesamten Mannschaft und der Beute zu beladen, ist der siegreiche Piratenanführer und Herrscher der Meere!

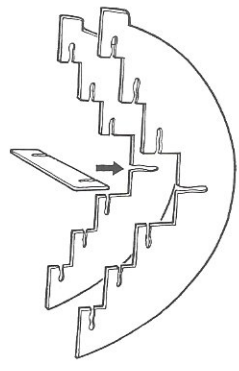
Vor der ersten Spielrunde

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, löst ihr die Spielfiguren, die Goldstücke und die Teile des Piratenschiffs vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Spielfiguren, bestehend aus den Piraten der Mannschaft und ihrer Beute, steckt ihr in die Aufstellfüße. Dann und stellt ihr alle Spielfiguren als Gruppe in die Mitte des Tisches.

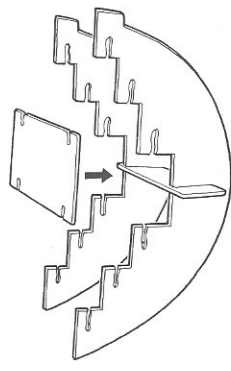
...der Aufbau des Piratenschiffs:

Die beiden großen Teile des Schiffs legt ihr so nebeneinander, daß die Seiten mit Wasser nach außen zeigen. Dann sucht ihr die schmale Deckplanke, auf deren Vorder- und Rückseite nur Holzplanken zu sehen sind. Dieses Verbindungsstück steckt ihr so in die

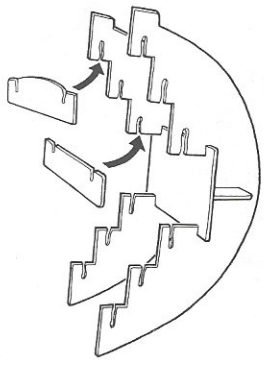
Mitte der beiden Schiffsteile, daß diese fest miteinander verbunden sind.



Dann nehmt ihr das große Mitteldeck mit der Seeräuberkarte und steckt es waagrecht in die Schiffsmitte, sodaß es auf dem gerade eingesteckten Verbindungsstück aufliegt.



Als nächstes nehmt ihr die restlichen schmalen Deckplanken und steckt sie in die vorgesehenen Stufen. So, daß jeweils links und rechts vom Mitteldeck je eine Treppe entsteht. Das Heck und den Bug - das sind die halbrunden Schiffsplanken - steckt ihr in die oberste Stufe.



Achtet immer darauf, daß die Gegenstände, die auf den Holzplanken liegen, sichtbar sind.

Das Schiff stellt ihr nun so neben die Spielfiguren, daß alles für beide Piraten gut erreichbar ist. Endlich, geschafft, und los geht's in die erste Spielrunde:

...das Ziel des Spiels:

Jeder Pirat versucht das Schiff mit der Mannschaft und ihrer Beute zu beladen. Dabei darf das Piratenschiff nicht kentern. Wer das Piratenschiff zum Kentern bringt, verliert ein Goldstück. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Pirat keine Goldstücke mehr hat. Gewinner und damit siegreicher Piratenanführer ist derjenige, der am Ende noch die meisten Goldstücke besitzt.

Spielregel für zwei Piraten (Spieler)

Kapitän Schwarzbart und Captain Kidd

...die Goldstücke und Mäuse

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder der beiden Piraten, drei Goldstücke. Zusätzlich nimmt er sich eine Spielfigur mit der Maus. Die Maus ist ein Joker, der während einer Spielrunde einmal verwendet werden kann.

...die Spielrunde

Einer der beiden Spieler ist Kapitän Schwarzbart, der andere Captain Kidd. Wer zuerst eine drei würfelt ist Kapitän Schwarzbart. Er beginnt und nimmt aus

der Gruppe mit den Spielfiguren eine Figur -Mannschaft oder Beutestück- heraus und stellt diese vor Captain Kidd ab. Also, Kapitän Schwarzbart sucht die Spielfigur aus, die Captain Kidd auf das Schiff stellen muß! Dann würfelt Captain Kidd.

...auf welche Stufe?

Die Augenzahl des Würfels gibt an, auf welche Stufe des Piratenschiffs Captain Kidd die Figur abstellen muß. Zeigt der Würfel eins, ist es die erste Stufe oberhalb des großen Mitteldecks. Zeigt er zwei, so ist es noch eine höher, ist es eine drei, so muß er die Figur auf die halbrunde, oberste Bugplanke stellen. Dabei ist es egal, ob Captain Kidd die Figur auf die rechte oder linke Hälfte des Schiffes abstellt.

Hauptsache, das Schiff kippt nicht! Hat Captain Kidd diese Spielfigur sicher platziert, darf er wiederum aus der Gruppe eine Spielfigur -Mannschaft oder Beutestück- aussuchen und diese vor Kapitän Schwarzbart hinstellen.

Dieser würfelt wieder und versucht die Figur vorsichtig aufs Schiff zu bringen... und so weiter, immer in der Reihenfolge:

Figur aussuchen, würfeln, auf das Schiff stellen...

Wichtig: Die bereits auf dem Schiff stehenden Figuren dürfen nicht umgestellt werden! Das heißt, wenn auf der erwürfelten Stufe schon mehrere Figuren stehen, müßt ihr besonders vorsichtig sein, oder ihr stellt die Figur auf die gegenüberliegende Stufe.

