

# PIRATENATTACKE

AKTIONSGELADENES  
PIRATENSCHIFFE VERSENKEN

## Über das Spiel:

In die Welt der berühmten Piraten des 17ten Jahrhunderts eintauchen und in der sagenumwobenen Karibik auf offener See kämpfen. Mit schwerstem Geschütz und strategischem Geschick den Gegner versenken.

## Ziel des Spiels :

Die Piratenkapitäne versuchen die gegnerische Flotte zu versenken.

## Inhalt :

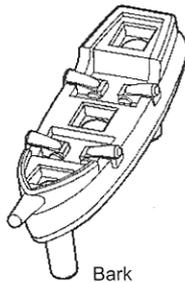
- 1 Piratenschiff Spielkonsole
- 2 Flotten je mit 5 Schiffen
- 68 rote Marker (zur Treffer Markierung)
- 200 weiße Marker (zur Fehlschuss Markierung)
- 34 Segel (in die Deck-Löcher einzustecken)
- 4 x Schrapnell Marker (zur Markierung von Schrapnell Einschlägen)
- 4 x Teleskop Marker (zur Markierung von Teleskop Richtpunkten)

## Jede Flotte besteht aus:

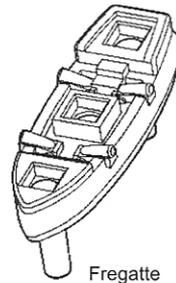
- 1 Flaggschiff (5 Löcher)
- 1 Galeone (4 Löcher)
- 1 Fregatte (3 Löcher)
- 1 Bark (3 Löcher)
- 1 Brigg (2 Löcher)



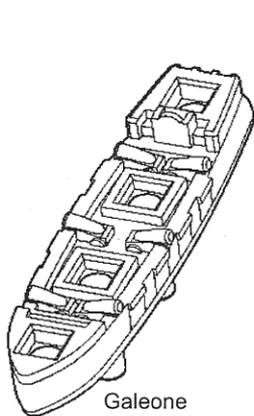
Brigg



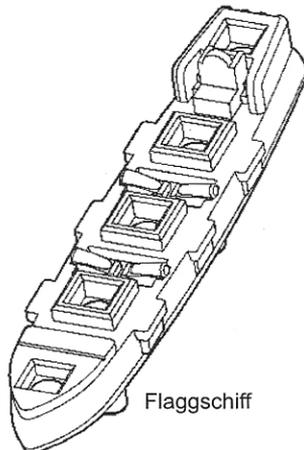
Bark



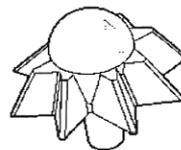
Fregatte



Galeone



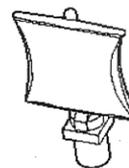
Flaggschiff



Schrapnell Marker



Teleskop Marker



Segel

## Vorbereitung

Die Kapitäne sitzen sich gegenüber. Die Spielkonsole öffnen und so aufstellen, dass die waagerechte Spielfläche vom Gegner nicht eingesehen werden kann.

Jeder Kapitän platziert die 5 Schiffe seiner Flotte nach einer Positionierung seiner Wahl verdeckt auf der waagerechten Spielfläche seiner Seite, wobei die Schiffe sich nicht berühren dürfen. Danach werden die Segel in die Deck-Löcher gesteckt.

## Spielverlauf:

Der jüngste Kapitän beginnt. Er wählt eine Koordinate die mit den Buchstaben A – J und den Zahlen 1 – 10 definiert ist (z.B. C7) und benennt sie dem gegnerischen Kapitän als Zielpunkt auf dem er einen Teil eines gegnerischen Schiffes vermutet. Die Benennung zählt als Schuss.

### **Der entgegengesetzte Kapitän bestätigt danach:**

#### **A: Dass eines seiner / ihrer Schiffe getroffen ist**

- Der attackierende Kapitän steckt einen roten Marker in die entsprechende Koordinate auf seiner Seite des senkrechten Teils der Spielkonsole.
- Der verteidigende Kapitän ersetzt auf dem getroffenen Teil des Schiffes das Segel durch einen roten Marker.
- Der attackierende Kapitän darf solange weiter schießen bis er einen Fehlschuss hat.
- Wenn alle Koordinaten eines Schiffes getroffen sind, kündigt der verteidigende Kapitän an, dass das Schiff gesunken ist und benennt dieses.

#### **B: Dass keines seiner / ihrer Schiffe getroffen ist.**

- Der attackierende Kapitän steckt einen weißen Marker in die entsprechende Koordinate auf seiner Seite des senkrechten Teils der Spielkonsole. Dies zur Erinnerung, dass er hier bereits einen Fehlschuss getätigt hat.
- Nun ist der verteidigende Kapitän an der Reihe zu attackieren.

## Spielende:

Wer als Erster alle feindlichen Schiffe versenkt hat, ist der Sieger.

## Waffengattungen:

**Die Kanone:** Die Standardwaffe der Piratenkapitäne ist die Kanone mit der Eisenkugeln verschossen werden. Diese richten nur auf der angepeilten Zielkoordinate Schaden an.

Darüber hinaus stehen den Kapitänen noch folgende Waffen und Hilfsmittel zur Verfügung

**1. Das Krähennest Teleskop:** Wie funktioniert es? Nachdem der attackierende Kapitän eine Koordinate benannt hat, kündigt er „Teleskop“ an. Der verteidigende Kapitän muss nun aufdecken, welche seiner Schiffe sich teilweise oder ganz auf der vom attackierenden Kapitän benannten Koordinate **sowie den 8 umliegenden Feldern** befinden. Wo genau die Schiffe positioniert sind muss er nicht mitteilen – lediglich **dass** sie sich in diesem Bereich befinden. Wer diese Informationen klug nutzt, hat eine große Chance das Spiel zu gewinnen.

Das Teleskop darf nur einmal pro Spielrunde benutzt werden und zählt wie ein Schuss mit der Kanone. Die Teleskop Marker dienen zum markieren der Teleskop Richtpunkte.

**2. Das Schrapnell:** Das Schrapnell ist die mächtigste Waffe im Arsenal des Kapitäns. Nachdem der attackierende Kapitän eine Koordinate benannt hat, kündigt er „Schrapnell“ an.

Das Schrapnell verursacht Treffer auf der vom attackierenden Kapitän benannten Koordinate **sowie auf den 8 umliegenden Feldern**. Jeder Kapitän hat nur ein Schrapnell, d.h. er kann es nur einmal in jedem Spiel benutzen.