



Spannendes Würfelspiel für 2 bis 4 Piraten  
ab 5 Jahren

Autor / Konzeption: Ingeborg Ahrenkiel  
Redaktionelle Mitarbeit: Angelika Au,  
Imke Kretzmann, Kristian Peetz  
Illustration: Imke Kretzmann

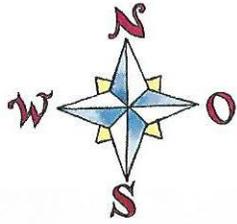
© Innovakids GmbH  
Postfach 301066 · 70450 Stuttgart  
Germany  
games@innovakids.net

CE



Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten  
nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen  
verschluckbarer Kleinteile.

232180



**Sieger ist ...**

... wer mit dem Schatz und genauer Augenzahl  
sicher in seine Piratenbucht vor Anker geht.

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch Innovakids!



Die Truhen mit den Schätzen werden gemischt und so auf den Inseln verteilt, dass der abgebildete Schatz dort verdeckt abgelegt ist.

Die Spieler wählen ihre Piratenschiffe (Rot, Gelb, Grün, Blau), stecken die Schiffe in die Aufstellfüßchen und stellen diese auf ihr Farbfeld (Piratenbucht) ab. Kein Spieler weiß jetzt, welcher Schatz sich wo verbirgt.



## Spielverlauf

Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Pirat beginnt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl segeln die Piraten von ihrem Farbfeld los. Sie entscheiden vorher, in welche Richtung sie segeln wollen, alle Himmelsrichtungen sind möglich. Würfelt der Spieler eine Sechs, so darf er noch einmal würfeln.

Die Inseln müssen nicht mit genauer Augenzahl betreten werden. Der Rest der Würfelzahl verfällt. Wer eine Schatzinsel betritt, darf heimlich unter die Truhe sehen.

Liegt dort **sein** gesuchter Schatz, nimmt er die Truhe an sich und zeigt sie zusammen mit seiner Schatzkarte als Beweis den Mitspielern. Er darf den Schatz in den Schlitz seines Segels stecken und versucht nun, auf dem schnellsten Weg zurück zu seinem Startfeld zu segeln. Findet er aber auf der Insel einen anderen als seinen Schatz, so muss er ihn zurücklassen, ohne dass ihn die anderen Mitspieler gesehen haben. Für ihn geht die Suche weiter zur nächsten Insel.

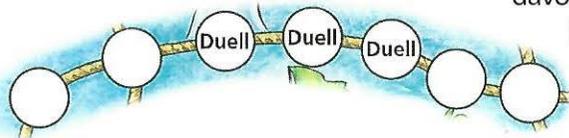


## Piraten-Duell

Piraten kämpfen gerne, deshalb findet ein Piratenduell immer statt, ob mit oder ohne Schatz auf dem Piratenschiff.

Begegnen sich zwei Piraten auf demselben Feld oder auf dem Feld unmittelbar davor oder dahinter, müssen sie sich in einem Duell beweisen.

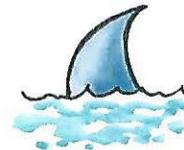
Der Pirat, der die Duellfelder erreicht und dort auf ein Pira-



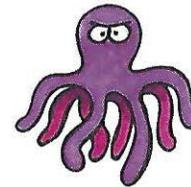
tenschiff trifft, beginnt mit dem Würfeln. Es wird abwechselnd gewürfelt. Sieger ist der Pirat, der als Erster die Sechs würfelt. Der Verlierer muss sein Schiff wieder zurück aufs Startfeld setzen. Hat er einen Schatz an Bord, muss er den Schatz auf einer Insel ablegen, wo noch kein Schatz versteckt ist. Für den Verlierer beginnt die Schatzsuche wieder von vorn. Der Gewinner des Piratenduells segelt weiter.



## Die Felder und ihre Bedeutung



Der Pirat gerät in einen gefährlichen **Haischwarm**. Hier darf der Pirat noch einmal würfeln, um der Gefahr zu entkommen.



Der achtarmige **Riesenkralke** umschlingt das Schiff. Erst wenn der Pirat eine Sechs würfelt, gibt er es wieder frei.



Die **Piratenflagge** verbreitet Angst und Schrecken. Der Pirat setzt eine Runde aus.



Die **Welle** schiebt das Schiff des Piraten nach freier Wahl zwei Felder vor oder zurück.

## Für zwei Spieler

Hier zieht jeder Pirat gleich **zwei** Schatzkarten und geht auf Schatzsuche. Wer den ersten Schatz geborgen hat und sicher in die Piratenbucht zurückgesegelt ist, sticht ein zweites Mal in See. Jetzt gilt es, den zweiten Schatz zu bergen und auch diesen sicher in die Piratenbucht zu bringen. Alle Spielregeln bleiben sonst wie gehabt.



### Sieger ist ...

... wer zweimal in See gestochen ist und zwei Schätze mit genauer Augenzahl sicher in seine Piratenbucht zurückgebracht hat.

## Spielvariante B (2–4 Spieler) (1 x Schatz, 3 x Stinkstiefel)

Bei dieser spannenden Schatzjagd-Variante ist nur auf einer der geheimnisvollen Inseln ein Schatz verborgen. Alle anderen Schätze wurden bereits von den Piraten geraubt.



### Ablauf

Drei Truhen mit Schätzen werden aus dem Spiel genommen. Im Spiel bleiben nur eine Truhe mit Schatzabbildung und drei Truhen mit Stinkstiefeln. Die vier Truhen werden verdeckt auf die vier Inseln verteilt.

Die Schatzkarten werden für diese Variante nicht benötigt. Alle anderen Regeln bleiben wie zuvor beschrieben.

Findet einer der Piraten den „echten“ Schatz, so versucht er, den Schatz auf schnellstem Weg in seine Piratenbucht (Farbfeld) zu bringen. Aber

jetzt beginnt eine abenteuerliche Jagd, denn auch die anderen Piraten wollen den Schatz erbeuten.

Die Regeln der Duelle bleiben wie gehabt. Der Gewinner des Duells nimmt den Schatz an sich und versucht, sein Schiff nun seinerseits so rasch wie möglich in seine Piratenbucht zu bringen. Nur dort ist er vor den Verfolgern sicher.

### Inhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren (Piratenschiffe)
- 4 Aufstellfüßchen aus Kunststoff
- 7 Truhen (4 x mit Schätzen,  
3 x mit Stinkstiefeln für Spielvariante B)
- 4 Schatzkarten



*Der alte Pirat Käpt'n Krummbart hatte jedem seiner vier Erben (Spieler) ein Piratenschiff hinterlassen. Damit sollten sie lossegeln, um die Schätze zu bergen, die er auf vier Inseln versteckt hatte. Nur konnte ihnen der Käpt'n nicht mehr sagen, auf welcher der Inseln sie **ihren** Schatz finden würden. So stechen die jungen Piraten in See, um den für sie bestimmten Schatz zu suchen. Doch unterwegs lauern viele Gefahren. Da gibt es Monsterwellen, Haie und Riesenkraken. Eine abenteuerliche Seefahrt beginnt, und nur einer wird es schaffen, seinen Schatz als Erster in Sicherheit zu bringen. Setzt die Segel, lichtet den Anker, Leinen los und auf geht's ... Kurs – Schatzinsel!*

## Ziel und Hintergrund des Spiels

Die jungen Piraten gehen mit einer geheimen Schatzkarte auf die Suche nach den verborgenen Schätzen. Dabei wägen sie ab, wie sie Gefahren am besten umgehen können und am schnellsten zum Ziel gelangen. Mit diesem Spiel trainieren die Piraten ihr Gedächtnis und lernen strategisches Denken. Ziel ist, als Erster mit dem Schatz und genauer Augenzahl sicher in seine Piratenbucht (Startfeld) zurück zu segeln.



## Vorbereitung

Die vier Schatzkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich hin. Die Abbildung auf der gezogenen Schatzkarte soll nur ihm allein zeigen, nach welchem Schatz er im Spielverlauf suchen muss.