

---

---

# PIRATENSPIEL

## Spielregel

### **Die Vorgeschichte**

In den Tagen, als es noch richtige Piraten gab, sollen sich irgendwo in der hintersten Ecke der Weltmeere die damals 5 berühmtesten und erfolgreichsten Piraten zu einer mehrtägigen Wettfahrt getroffen haben, um den Kühnsten und Besten unter ihnen zu finden. Dieser sollte als Belohnung eine große Schatzkiste, den Piratenschatz, erhalten. Dazu setzten sich die fünf vor jeder Wettfahrt zu einem vergnüglichen und spannenden Kartenspielchen zusammen, bei dem sie die günstigsten Winde und Wellenverhältnisse ausspielten, um anschließend in See zu stechen.

Weshalb sollen wir uns eigentlich das Vergnügen, das sich die fünf damals gemacht haben, nicht auch gönnen?

---

## Piratenspiel

---

Ein Verfolgungsspiel mit Kartenglück für 3 - 5 Personen ab 8 Jahren

Autor: Jürgen P.K. Grunau  
Design: Tilman Michalski

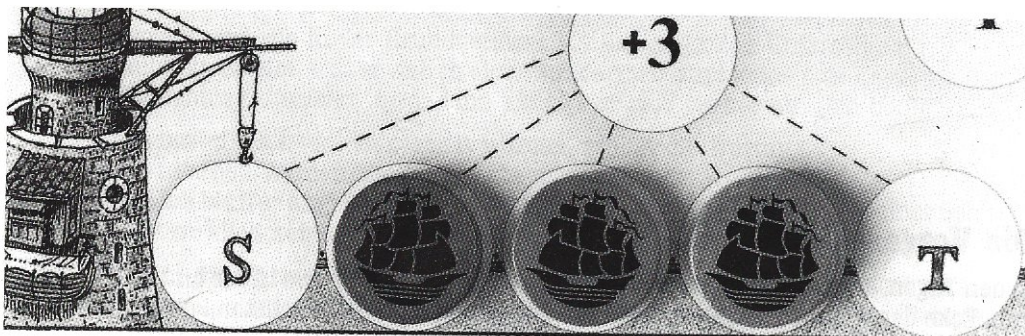
Inhalt: 1 Spielplan  
5 Segelschiff-Spielsteine  
1 schwarzer Kompaßstein  
36 Spielkarten

### Ziel des Spiels

Sieger und damit Gewinner des Piratenspiels ist der Spieler, der als erster mit seinem Schiff die Pirateninsel in der Mitte des Spielplans erreicht. Dazu gehört neben etwas Glück vor allem viel Erfolg beim Kartenspiel.

Bevor die Segel gesetzt werden, sind noch einige Vorbereitungen notwendig:

Jeder Spieler wählt sich seinen Segelschiff-Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld (Abb.). Der schwarze **Kompaßstein** wird auf die **Windrose** gelegt. Er zeigt im laufenden Spiel die jeweils gültige **Trumpffarbe**.



### Jetzt aber hinein ins Spiel

Der älteste Spieler (=der Geber) mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig verdeckt reihum (bei 5 Spielern muß vor Spielbeginn die gelbe 1 aussortiert werden). Der links vom Geber sitzende Spieler darf, nachdem er sich **3 Karten angeschaut** hat, den **Trumpf** ansagen. Der schwarze **Kompaßstein** wird danach auf die entsprechende Farbe auf der **Windrose** gestellt. Er zeigt für die **laufende Runde** die **Trumpffarbe** an.

## Und endlich geht's los!

Für jeden **Stich**, den ein Spieler macht, darf er sein Piratenschiff **um 1 Feld** vorwärtsziehen. Wie das genau funktioniert, steht unter „Die Wettfahrt“.

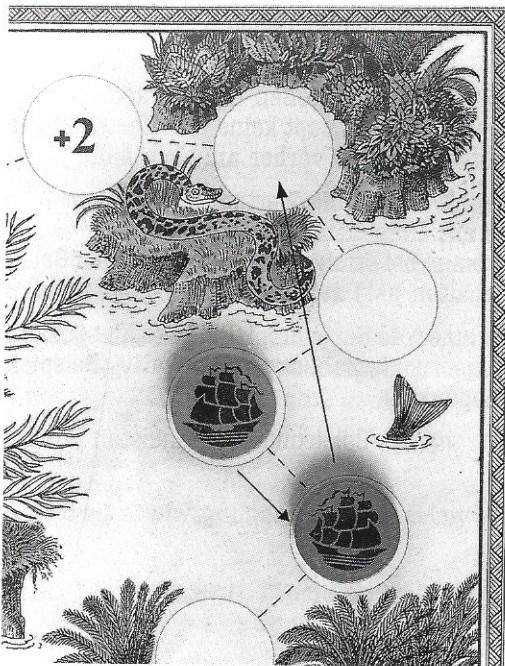
Der Spieler, der die Trumpffarbe bestimmt hat, spielt als erster offen beliebig eine Karte aus. Alle Mitspieler müssen versuchen, **dieselbe Farbe** auszuspielen. Es wird also bedient.

Wer von der geforderten Farbe die höchste Zahl gelegt hat, bekommt den Stich. Ganz einfach!

Kann die geforderte Farbe nicht bedient werden, dann **muß die Trumpffarbe** ausgespielt werden. In diesem Fall bekommt derjenige den Stich, der den höchsten Trumpf ausgespielt hat.

Wenn ein Spieler weder die geforderte Farbe noch einen Trumpf hat, dann kann er eine **beliebige Karte** ausspielen, hat dann aber keine Chance auf den Stich.

Die Spieler legen die Stiche **voneinander getrennt** vor sich auf den Tisch.



## Die Wettfahrt

Nachdem das Kartenspiel beendet ist, setzt der Spieler, der den Trumpf angesagt hat, sein Piratenschiff vom Startfeld weg auf dem kürzesten Weg **um so viele Felder vor, wie er Stiche gemacht hat**.

Danach machen im Uhrzeigersinn die Mitspieler dasselbe.

Kommt ein Spieler mit seinem Piratenschiff dadurch auf ein bereits besetztes Feld, wirft er die dort stehende Figur auf die zuletzt passierte Insel zurück (Abb.).

---

---

**Achtung:** Bis zur ersten Insel, also **auf den ersten acht Spielfeldern, wird nicht geschlagen** und zurückgeworfen.

Sind alle Figuren gezogen, ist die erste Etappe der Wettfahrt gesegelt und schon geht's in die nächste Runde.

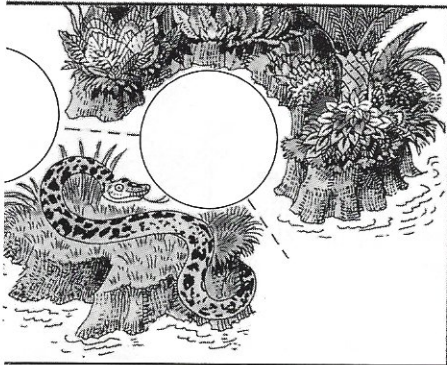
Dieses Mal ist der Spieler, der zuvor den Trumpf angesagt hat, der Geber. Sein linker Nachbar sagt den Trumpf an. Das Spielchen läuft jetzt immer nach demselben Muster ab:

- Karten mischen
- Karten ausgeben
- Trumpf bestimmen
- Karte ausspielen
- Anzahl der Stiche zählen
- Piratenschiffe versetzen
- Gegnerische Schiffe verdrängen.

Für unsere schlitzohrigen Piraten haben wir uns noch

### **Die Sonderfelder**

ausgedacht. Kommt eine Spielfigur direkt auf ein Sonderfeld, bedeutet dies:



#### **Insel-Ruheplatz**

Du hast einen gesicherten Ankerplatz gefunden. Hier kannst du, evtl. gemeinsam mit deinen Konkurrenten, schön friedlich Proviant aufnehmen.

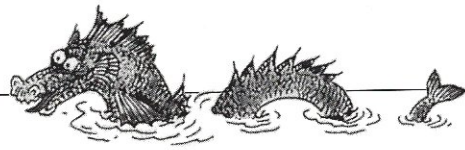
**Auf den Insel-Ruheplätzen kann nicht geschlagen werden.**

**-3**

#### **Zurück**

Der heftige Gegenwind treibt dich um die angegebenen Felder zurück.

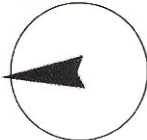
---



**+2**

### **Vorwärts**

Die Strömung ist günstig. Du treibst um die angegebene Zahl der Felder vorwärts.



### **Umweg**

Wenn dein Spielstein genau auf diesem Feld landet, mußt du den längeren Weg rund um die Insel segeln.

MINDESTENS  
**3**  
STICHE

### **Mindestens**

Diese gefährliche Klippe kannst du nur umsegeln, wenn du in einer Runde **mindestens 3 Stiche** machst. Ziehe deinen Stein anschließend um die Zahl der Stiche, die du gemacht hast.

HÖCHSTENS  
**3**  
STICHE

### **Höchstens**

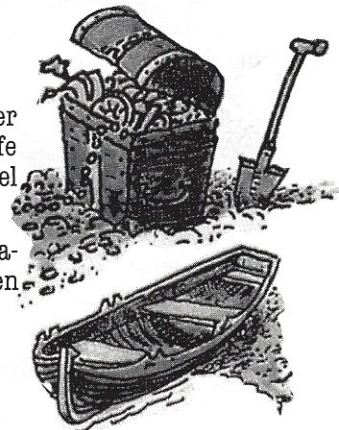
Durchs seichte Wasser mußt du langsam und vorsichtig segeln. Dies gelingt dir, wenn du **höchstens 3 Stiche** in einer Runde machst. Ziehe anschließend die entsprechende Felderzahl.

Gelangt ein Spieler durch ein Sonderfeld auf ein weiteres Sonderfeld, so hat dies Gültigkeit.

### **Ende des Spiels**

Nach vielen steifen Brisen gewinnt der Pirat, der als erster die Schatzinsel erreicht. Sollten 2 oder mehrere Schiffe gleichzeitig anlanden, hat derjenige gewonnen, der das Ziel mit möglichst genauer Stichzahl erreicht hat.

Gibt's dann immer noch mehrere Sieger, klopfen sich die Piraten gegenseitig auf die Schulter und teilen sich den Schatz.



Für alle, die zwischendurch mit den Spielkarten mal ein anderes Spielchen wagen wollen, gibt's auf der nächsten Seite 2 Vorschläge. Diesmal ohne Spielplan.



### **Variante I: Piratenpoker**

Ziel des Spiels ist es, sich möglichst viele Punkte zu erspielen.

Wie in der Grundregel beschrieben, werden die Karten gemischt und verteilt (bei 5 Spielern wird die blaue Karte mit dem Wert 1 aussortiert). Der Spieler links vom Geber gibt die Trumpffarbe an. Gespielt wird ebenfalls nach den Grundregeln.

Nachdem alle Karten ausgespielt sind, kommt es zur Piratenwertung:

Dabei zählt jeder Spieler die Zahlen aller Stiche, die er gemacht hat, zusammen und notiert sie auf einem gemeinsamen Block. Die roten Karten sind beim Piratenpoker besonders wichtig: Diese Punkte **zählen immer doppelt!**

Wer sich in einer Runde keine roten Karten mit Piratenmütze erspielen konnte, hat Pech gehabt. Er bekommt dafür **20 Minuspunkte**. Die restlichen Karten zählen als Pluspunkte.

Wer nach einer vereinbarten Zeit oder Anzahl von Runden die meisten Punkte gewonnen hat, ist der **Piratenpoker-König**.

### **Variante II: Piraten-Bluff**

Bei diesem Spielchen gewinnt wieder derjenige, der die meisten Punkte scheffeln konnte.

Gespielt wird wie in der Grundversion. Mit einem großen Unterschied: Glaubt ein Spieler, daß er sich in einer Runde überhaupt keine rote Karte mit der Piratenmütze erspielen wird, dann kündigt er dies vorher an: „Ich bluffe“.

Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, erfolgt die Wertung:

Alle 4 Farben werden als Pluspunkte mit einfachem Wert gezählt.

Wer „**Ich bluffe**“ angekündigt hat, bekommt bei Erfolg (d.h. wenn er in einer Spielrunde wirklich keine roten Karten erhalten hat) **zusätzlich 30 Pluspunkte**.

Wer sich jedoch trotz der Ankündigung eine rote Karte erspielte, bekommt zusätzlich Minuspunkte. Dabei zählt jede aufgedruckte Zahl **doppelt negativ** (Beispiel: Für die rote Karte 5 gibt es 10 Minuspunkte).

Wer sich nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte erspielt hat, ist der **Oberpirat**.

Wir wünschen euch nun mindestens so viel Spaß und Spannung, wie es die 5 Piraten hatten!