

# Störtebeker

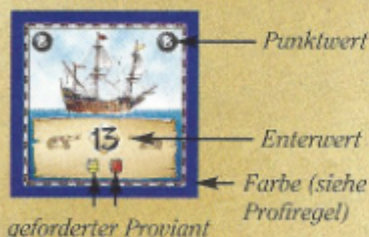
Die Jagd nach fetter Beute!

Ein beinhartes Würfelspiel für 2-4 Seebären ab 10 Jahren von Thorsten Löpmann & Andreas Wetter

Klaus Störtebeker war der Rote Korsar der Nordseeküste. Bevor er und seine Vitalienbrüder am 21. Oktober 1401 auf dem Grasbrook in Hamburg geköpft wurden, haben sie sechs Jahre lang die deutschen Küsten unsicher gemacht. Nachdem die Handelsschiffahrt zwischen England, Flandern und Helgoland dadurch empfindliche Einbußen hinnehmen musste, hat die Stadt Hamburg eine Flotte ausgesandt, um den Piraten das Handwerk zu legen.

## Material:

- 30 Tafeln mit Handelsschiffen in 5 Farben



- 66 Aktionskarten:
- 10 Piratenkarten
- 3 x Wert 4
- 3 x Wert 3
- 4 x Wert 2



- 56 Proviantkarten in 6 Farben, davon 10 mit Piratensymbol (Wert 1):

- 13 x Wasser
- 10 x Bohnen
- 10 x Zwieback
- 8 x Fleisch
- 8 x Rum
- 7 x Bananen



- 2 Augenwürfel



- 2 Farbwürfel



- 1 Wertungstafel



- 8 Markierungsscheiben in 2 Größen



## Spielziel

In der Rolle von Störtebeker und seinen Kumpanen haben die Spieler die Aufgabe, möglichst viele Handelsschiffe zu entern und so wertvolle Siegpunkte zu erzielen.

## Vorbereitung

- Alle Stanzteile werden vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Tafeln mit den Handelsschiffen werden verdeckt gemischt. Anschließend werden 4 offen auf den Tisch gelegt. Sie werden mit so viel Zwischenraum auf dem Tisch verteilt, dass jeder Spieler an einer Seite seine Aktionskarten anlegen kann. Aus den restlichen Schiffen wird die Nachhut gebildet. Die Nachhut besteht aus der folgenden Anzahl:

- 2 Spieler: 12 Schiffe
- 3 Spieler: 15 Schiffe
- 4 Spieler: 18 Schiffe

Die oberste Tafel wird aufgedeckt, so dass man sieht, welches Schiff als nächstes ins Spiel kommt. Übrige Tafeln kommen verdeckt zurück in die Schachtel und werden für dieses Spiel nicht benötigt.

- Die Aktionskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand. Der Rest bildet den verdeckten



Nachziehstapel.

- Jeder Spieler erhält zwei Markierungsscheiben seiner Farbe. Die große Scheibe legt jeder offen vor sich ab, damit die anderen Spieler auch wissen, wer welche Farbe spielt. Die kleinere Scheibe wird auf das entsprechende Schiff der Wertungstafel gestellt.
- Startspieler ist der Spieler, dessen Schiff auf der Wertungstafel am weitesten oben liegt (in der Regel ist das der gelbe Spieler).

### Spielablauf Grundspiel

Das Spiel läuft in den folgenden 6 Phasen ab. Wer an der Reihe ist, spielt alle Phasen nacheinander durch, erst danach kommt der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler an die Reihe.

1. Aktionskarten ausspielen
2. Breitseite abfeuern
3. Schiffe entern
4. Gegenschlag
5. Wertung durchführen
6. Karten nachziehen

#### 1. Aktionskarten ausspielen

Wer an der Reihe ist, muss **genau 3 Karten** ausspielen, hat jedoch verschiedene Möglichkeiten, die er in dieser Reihenfolge spielen muss:

- **Auslegen:** Er spielt bis zu 3 Karten an die ausliegenden Schiffe. Dabei dürfen sowohl Proviant- als auch Piratenkarten gelegt werden. Manche Proviantkarten tragen ein Piratensymbol. Liegt eine solche Karte an einem Schiff, ist bereits ein Pirat mit dem Wert 1 im Einsatz. Karten darf man an ein einzelnes Schiff legen oder auf mehrere Schiffe verteilen.

Proviantkarten werden offen an die Schiffe gelegt. Es darf nur der auf dem Schiff abgebildete Proviant gelegt werden (gilt sowohl für die Sorte als auch für die Anzahl).

Piratenkarten (Werte 2-4) werden verdeckt gelegt. **Ein Spieler darf nie mehr Piraten- als Proviantkarten an einem Schiff liegen haben.**

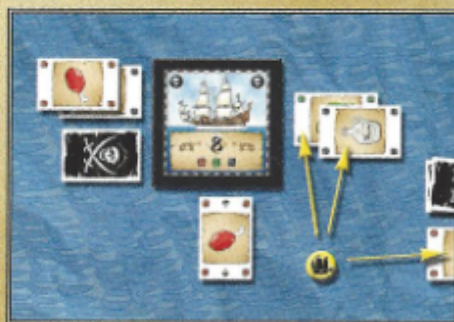
- **Tausch:** Er wirft 2 bzw. 3 Karten auf den Ablagestapel und sucht sich sofort 1 bzw. 2 Karten vom Ablagestapel heraus und legt sie offen vor sich ab. Es ist auch möglich, Karten ersatzlos abzuwerfen.
- **Breitseite:** Er wirft 1 Karte auf den Ablagestapel und feuert eine „Breitseite“ (s. nächster Absatz) ab. Pro Runde darf er nur eine Breitseite abfeuern.

#### 2. Breitseite abfeuern

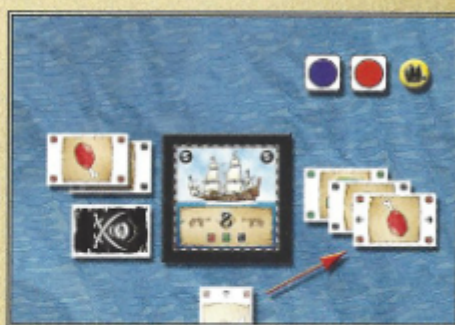
Durch das Ausspielen einer beliebigen Aktionskarte, die auf den Ablagestapel gelegt wird, feuert der Spieler eine Breitseite ab und kann so vielleicht Proviant von Mitspielern vernichten oder umladen.

Er wählt ein Schiff aus, an dem bereits eigener Proviant anliegt, und würfelt mit beiden Farbwürfeln. Zeigt der Farbwürfel Proviant an, den ein oder mehrere Mitspieler ausgelegt haben, nimmt der Angreifer pro Würfel 1 Proviant, also maximal 2 Karten.

Haben mehrere Gegner diesen Proviant ausliegen, muss er sich entscheiden, von wem er Proviant nimmt. Hat er in seiner eigenen Auslage noch Platz für diesen Proviant, legt er die erbeutete(n) Karte(n) dazu. Hat er keinen oder nur noch Platz für 1 Karte, kommen die nicht eingesetzten Karten auf den Ablagestapel. Hat der Angreifer Farben gewürfelt, für die kein Proviant vorhanden ist, ging der Schuss ins Leere und niemand verliert Proviant.



☛ hat die beiden Proviantkarten Rum (schwarz) und Bohnen (grün) auf seiner Seite an das Schiff gelegt. Eine weitere Aktionskarte legt er auf den Ablagestapel, um eine Breitseite abzufeuern ...



... ☛ würfelt rot und blau. Blau verfällt, denn es liegt keine Proviantkarte Wasser am Schiff aus. Da beide Gegenspieler Fleisch ausliegen hatten, entscheidet er sich für die einzelne Fleisch-Karte, um sich den Proviant mit dem Piratensymbol zu sichern. Nun hat er alle 3 Proviantkarten ausliegen, die nötig sind, um das Schiff zu entern ...

### 3. Schiffe entern

In dieser Phase kann der Spieler alle Schiffe angreifen, für die er die benötigten Proviantkarten bereits angelegt hat. **In seinem ersten Zug zu Beginn der Partie darf kein Spieler ein Schiff entern!**

Der Spieler bestimmt, welches Schiff er entern will und deckt seine eventuell anliegenden Piratenkarten auf. Anschließend würfelt er mit beiden Zahlenwürfeln und addiert zu der Summe die ausliegenden Piraten dazu. Nun können 2 Situationen eintreten:

a) **Der Wert ist niedriger als der Enterwert:** Der Versuch ist fehlgeschlagen, und der Spieler muss nun Proviant abgeben. Hierzu würfelt er mit beiden Farbwürfeln. Pro gewürfelter Farbe muss er 1 entsprechende Proviantkarte auf den Ablagestapel legen. Durch den Verlust ist es möglich, dass man auch Piratenkarten verliert (zur Erinnerung: Man darf nicht mehr Piraten- als Proviantkarten an einem Schiff liegen haben). Hat er nur Farben gewürfelt, die nicht anliegen, hat er Glück gehabt und verliert keine Karten.

b) **Das Ergebnis ist gleich oder höher:** Das Schiff wurde geentert, und der Spieler führt eine Wertung durch, falls kein Mitspieler einen „Gegenschlag“ (s. nächster Absatz) erfolgreich abschließt.

### 4. Gegenschlag

Jeder Spieler, der Proviant an dem geenterten Schiff liegen hat, kann nun ebenfalls versuchen, das Schiff zu entern. Es beginnt der linke Nachbar. Ist sein Proviant noch nicht komplett, muss der Spieler die fehlenden Karten ergänzen. Dabei dürfen ebenfalls maximal 3 Karten gelegt werden. **Neue Piratenkarten dürfen allerdings keine mehr angelegt werden.**

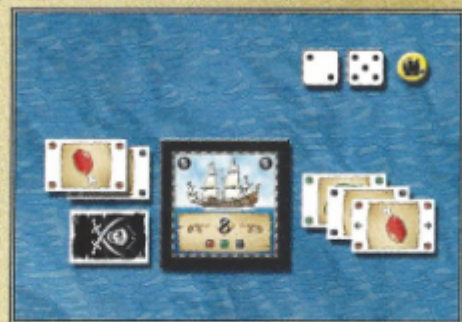
Anschließend würfelt der Spieler mit beiden Zahlenwürfeln, addiert eventuelle Piratenkarten dazu und vergleicht sein Ergebnis mit dem bisherigen Gewinner. Ist der Wert höher, erhält er das Schiff zugesprochen. Haben mehrere Spieler einen Gegenschlag durchgeführt, gewinnt derjenige, der das beste Ergebnis zuerst erzielt.

Die beim Gegenschlag ausgespielten Proviantkarten dürfen erst im nächsten Zug dieses Spielers ergänzt werden.

### 5. Wertung durchführen

Der Spieler, der das Schiff geentert hat, legt es offen vor sich ab (die Mitspieler dürfen jederzeit Einblick in seine Auslage nehmen). Alle Aktionskarten, die um das Schiff gruppiert waren, kommen auf den Ablagestapel. Der Spieler rückt seine Markierungsscheibe auf der Wertungstafel um den Enterwert des Schiffes vorwärts. Sollte ein Spieler mehr als 44 Punkte erreichen, zählt er einfach bei der „1“ weiter.

Nachdem alle Enterversuche abgeschlossen sind, wird die offene neue Schiffstafel auf den freien Platz gelegt. Vom verdeckten Stapel wird 1 neues Schiff aufgedeckt. Wurde in einem Zug mehr als 1 Schiff geentert, werden auch entsprechend mehr neue Schiffe ins Spiel gebracht.



... würfelt mit den beiden Zahlenwürfeln und erzielt 7 Punkte. Dazu zählt er seinen Piraten auf der Proviantkarte Fleisch hinzu und erzielt einen Wert von 8 Punkten, womit er genau den Enterwert des schwarzen Schiffs erreicht. Das Schiff wäre somit geentert, aber ...



... ruft „Gegenschlag“ und legt die fehlende Proviantkarte Bohnen dazu. Er würfelt mit den Zahlenwürfeln eine 6 und deckt seinen 4er-Piraten auf, womit er auf 10 Punkte kommt. Damit übertrifft er und darf das schwarze Schiff an sich nehmen, da kein anderer Spieler eine Gegenschlag ausführen kann. Nun führt er die Wertung durch ...



... rückt für das Entern des schwarzen Schiffs 5 Punkte auf der Wertungsleiste vor.

## 6. Aktionskarten nachziehen

Hat ein Spieler durch Tausch (Phase 1) offene Karten vor sich liegen, nimmt er sie nun auf die Hand. Anschließend ergänzt er seine Handkarten wieder auf 6 Stück.

Ist der Nachziehstapel leer, werden die abgelegten Karten gut gemischt, bevor der neue Nachziehstapel gebildet wird.

## Spielende und Sieger

Wird die letzte Schiffstafel der Nachhut ins Spiel gelegt, rückt das Ende der Partie nahe. Sobald nun ein weiteres Schiff geentert wird, endet die Partie, nachdem der rechte Nachbar des Startspielers seinen Zug beendet hat. Sieger ist der Spieler mit den meisten Wertungspunkten auf dem Tableau. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Schiffe geentert hat.

## Spielablauf Profispiel

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

### 1. Bonuspunkte

Hat ein Spieler 3 oder mehr gleichfarbige Schiffe geentert, so erhält er hierfür einen Farbbonus. Er erhält so viele Punkte, wie sein wertvollstes Schiff dieser Farbe aufweist. Oft wird das Spiel durch den Farbbonus entschieden. Hier heißt es also aufpassen, welche Mitspieler bereits welche Farben gesammelt haben.

### 2. Nachhut

Die Zahl der offen liegenden Karten der Nachhut erhöht sich auf 3 Karten, die in einer Reihe ausgelegt werden und auch so nacheinander ins Spiel kommen. So kann man im Hinblick auf die Bonuspunkte besser planen.

3. Mit einem fehlgeschlagenen Enterversuch endet für den Spieler, der am Zug ist, auch die Möglichkeit, weitere Schiffe zu entern.

4. Mit einem erfolgreichen Gegenschlag endet für den Spieler, der am Zug ist, auch die Möglichkeit, weitere Schiffe zu entern.

### 5. Zweipersonenspiel

Im Spiel zu zweit wird nur mit 3 offen ausliegenden Schiffen gespielt. Dadurch wird die Konfrontation zwischen den Spielern erhöht.



● erhält für seine Schiffe 39 Punkte + einen Bonus von 9 Punkten für die gelben Schiffe



Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich die Autoren und der Verlag bei Frank Lepperhoff, Gerd Hebbinghaus, Marcel-Andre Casasola Merkle, Carmen Willeke, Silke Rottländer, Gudrun & Jörg Kortmann, Kerstin Löpmann, Reiner Kehrmann, Susanne Schmelz, Mario Wojciak, dem offenen Spielertreff der Spielzeit in Bergisch-Gladbach und allen Testern in Bödefeld unter der Leitung von Michael Schramm.



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München

Fax: 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.hans-im-glueck.de>