

# TREASURE ISLAND

Eine Schatzsuche für 2-5 Piraten ab 10 Jahren von Marc Paquien

## Spielübersicht

In **Treasure Island** werdet ihr zu Schatzjägern in einer offenen Spielwelt. Einer von euch stellt Long John Silver dar. Er wurde von seiner meuternden Crew gefangen genommen, da nur er weiß, wo der Schatz versteckt ist! Die anderen Spieler stellen Piraten dar, Mitglieder von Silvers Crew. Alle haben nur eins im Sinn: Long Johns Schatz zu finden. Dazu müssen sie Long John Silver ausfragen und an vielen Stellen der Insel graben. Long John Silver dagegen versucht, die Spieler in die Irre zu führen, und wartet nur auf die Gelegenheit zur Flucht, um sich den Schatz zu sichern, bevor ihn die Meuterer bekommen können!

## Spielziel

**Long John Silver** muss entkommen und seinen Schatz vor den Piraten bergen!  
Jeder **Pirat** will der Erste sein, der Long John Silvers Schatz findet!



Der alte Ben wird euch durch die Anleitung führen und euch wertvolle Hinweise liefern.

Auszug aus dem Roman  
„Die Schatzinsel“

Mir dämmert da was in meinem alten Schädel, bemerkte Silver. Hier ist der Kompass; dort ist der Zinken der Skelettinsel, der wie'n Zahn vorspringt. Peilt doch mal die Richtung an diesen Knochen entlang.  
Es geschah. Der Leichnam zeigte genau in Richtung der Insel, und auf dem Kompass war Ost-Süd-Ost bei Ost abzulesen.“



## Impressum

**Autor:** Marc Paquien

**Illustrator:** Vincent Dutrait

**DEUTSCHE AUSGABE:**

**Grafik-Design und Übersetzung:** Michael Kröhnert

**Realisation:** Sebastian Hein



**Pegasus Spiele**

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Matagot.

©2019 Matagot SAS, 96, rue Miromesnil, 75008 Paris, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

\*Vor eurer ersten Partie müsst ihr je eine Seite der 4 Zugfolgemarkter mit den mitgelieferten Stickern bekleben. Achtet unbedingt auf die richtige Zuordnung zwischen Sticker und Farbe des Zugfolgemarkters (siehe Abb. rechts).



## Spielmaterial

5 Sichtschirme  
(beidseitig bedruckt)



4 Zugfolgemarkter\*

5 Spielfiguren

### ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

4 Mini-Inselpläne  
& 4 Notizplättchen  
(doppelseitig)



4 Charakterbögen

2 Mini-Maßstäbe

1 Maßstab

je 1 Schablone  
(für die Große &  
die Kleine Suche)

1 Zirkel

5 abwischbare  
Filzschreiber

1 großer & 1 kleiner Kompass

8 Kompass-Hinweise

11 Gebiets-Hinweise

7 normale  
Hinweise

11 Schwarzer-Fleck-Hinweise

8 Informationsplättchen  
(2x „Bluff“, 6x „Wahrheit“)

1 Kalendertafel  
(Vorderseite 2 bzw. 4 Spieler,  
Rückseite 3 bzw. 5 Spieler)

1 Inselplan  
(doppelseitig)

1 Truhe

6 Truhenplättchen  
(3x „Gegenstand“,  
3x „Information“)  
& 1 Schatzplättchen

1 Mini-Inselplan  
für Long John Silver  
(doppelseitig)

# Der Inselplan



Beachtet, dass Osten im Spielmaterial als E (East) angegeben ist.



1 tiefes Gewässer (gesperrte Zone)



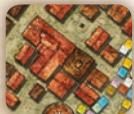
2 Berge (gesperrte Zone)



3 Vulkan (gesperrte Zone)



4 Tempelruine



5 Bauten (Siedlungen, Hütten, Schiffe, Straßen)



6 Ruinen (insgesamt 2)



7 Ausgangsort eines Piraten



8 Türme (schwarz, insgesamt 8)



9 Wälder



10 Bäume



11 flaches Gewässer



12 Seen



13 Gebietsgrenzen



14 Tempel (blau, nur Zierde)



15 Felsen (nur Zierde)



16 Strände (nur Zierde)



17 Fundamente (nur Zierde)

## Spiel Aufbau

- 1 Legt den Inselplan in die Mitte eurer Spielfläche. Entscheidet euch, mit welcher Seite ihr spielen möchtet. Beide Seiten sind inhaltlich identisch und unterscheiden sich lediglich optisch. Ihr solltet eure farbigen Filzstiftfarben darauf gut erkennen können (siehe Vorbereitung, Punkt 6).
- 2 Legt die Kalendertafel im Süden der Insel an den Inselplan an, mit der Seite nach oben, die zur Spieleranzahl passt (**2/4 Spieler** oder **3/5 Spieler**).
- 3 Mischt die normalen Hinweise, die Schwarzer-Fleck-Hinweise und die Kompass-Hinweise getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel neben den Inselplan.
- 4 Legt den Zirkel, die beiden Such-Schablonen, den Maßstab und die beiden Kompassse sowie einen Mini-Maßstab in Griffweite bereit.



Bei eurem ersten Spiel sollte der Erfahrenste eurer Crew in die Rolle Long John Silvers schlüpfen.

- 5 Wählt einen Spieler, der Long John Silver spielen wird; er muss südlich vom Inselplan sitzen, vor der Kalendertafel. Als Long John Silver führst du folgende Schritte durch:

- ☞ Nimm dir den schwarzen Filzstift und die Truhe.
- ☞ Platziere die schwarze Spielfigur und 2 Informationsplättchen „Bluff“ auf der Kalendertafel; die Spielfigur kommt auf Tag 4 und die Plättchen auf Tag 2 und Tag 10 (bei 2/4 Spielern) bzw. Tag 2 und Tag 9 (bei 3/5 Spielern).
- ☞ Stelle den Sichtschirm von Long John vor dir auf und verbirg dahinter:
  - deinen Mini-Inselplan und 1 Mini-Maßstab,
  - die 6 Informationsplättchen „Wahrheit“,
  - die 11 Gebiets-Hinweise,
  - die 6 Truhenplättchen und das Schatzplättchen.

- 6 Der oder die übrigen Spieler spielen Piraten. Als Pirat nimmst du dir:
  - ☞ 1 Sichtschirm des von dir gewünschten Charakters,
  - ☞ 1 zur Sichtschirmfarbe passenden Charakterbogen,
  - ☞ 1 zur Sichtschirmfarbe passende Spielfigur,
  - ☞ 1 zur Sichtschirmfarbe passenden Zugfolgemarken,
  - ☞ 1 Mini-Inselplan, den du mit der zum Inselplan passenden Seite nach oben hinter deinen Sichtschirm legst,
  - ☞ 1 Notizplättchen.

Spielt ihr zu **zweit**, nimmt sich der Pirat **zusätzlich 2 weitere Spielfiguren** seiner Wahl. Spielt ihr zu **dritt**, nimmt sich jeder Pirat **zusätzlich 1 weitere Spielfigur** seiner Wahl. (*Hinweis: Nur die Figuren, kein weiteres Material.*)

- ☞ Schließlich nehmt ihr euch die Filzstifte in den Farben eurer Spielfiguren.

- 7 Der Spieler rechts von Long John legt seinen Zugfolgemarken auf das Schädelfeld direkt links von Tag 1 der Kalendertafel. Anschließend folgen die anderen Piraten gegen den Uhrzeigersinn und legen ihren Zugfolgemarken auf das jeweils nächste freie Schädelfeld links davon.



# Vorbereitung

## A) AUSGANGSORTE DER PIRATEN

Jeder Pirat stellt seine Spielfigur(en) auf deren Ausgangsort(e) und malt einen Kreis über die gestrichelte Linie des jeweiligen Ausgangsorts.



Der Ausgangsort jedes Piraten ist auf der Rückseite seines Sichtschirms angegeben und stimmt farblich mit der Spielfigur überein.



## B) DEN SCHATZ VERGRABEN

Sobald alle Spielfiguren auf ihren Ausgangsorten stehen, versteckt Long John Silver den Schatz.

Dazu legt er einen Ort fest, indem er ein schwarzes Kreuz auf seinem Mini-Inselpfan einzeichnet.

Er darf einen beliebigen Ort der Insel wählen, außer:



Um ein effektives Versteck des Schatzes wählen zu können, sollte Long John Silver die Seiten 10 und 11 dieser Spielanleitung bereits kennen.

- ✘ innerhalb der „2 Meilen-Zonen“ um die Ausgangsorte der Piraten,
- ✘ in gesperrten Zonen, die mit einer roten Linie umgeben sind,
- ✘ auf einer weiß gestrichelten Grenzlinie.



Der Schatz liegt im Wald. Dieser Ort ist erlaubt.



Der Schatz liegt in den Bergen. Dieser Ort ist verboten.



Der Schatz liegt zwischen Wald und Bergen. Dieser Ort ist verboten.

## C) GEBIETS-HINWEISE

Long John Silver legt den Gebiets-Hinweis verdeckt beiseite, der das Gebiet zeigt, in dem er den Schatz versteckt hat.

Long John Silver mischt die übrigen Gebiets-Hinweise verdeckt, zieht den obersten, sieht ihn sich an und gibt ihn dem Spieler links von ihm. Diesen Vorgang wiederholt er bei den folgenden Spielern so oft, bis jeder Pirat 1 Gebiets-Hinweis erhalten hat. (Hinweis: Spielst du mehrere Spielfiguren, gibt dir Long John dennoch nur 1 Gebiets-Hinweis.)

**WICHTIG:** Der Gebiets-Hinweis, der den Ort des Schatzes zeigt, wird niemals unter die übrigen Gebiets-Hinweise gemischt. Long John Silver darf ihn ausschließlich dann nutzen, wenn er sich entscheidet, ein Informationsplättchen „Bluff“ zusammen mit dem normalen Hinweis „Manuskript“ zu spielen (siehe Seite 10).

## D) NORMALE UND KOMPASS-HINWEISE

Long John Silver zieht 3 normale Hinweise und so viele Kompass-Hinweise, wie Piraten mitspielen + 3 und legt alle übrigen Kompass-Hinweise in die Spielschachtel zurück.



## Spielablauf

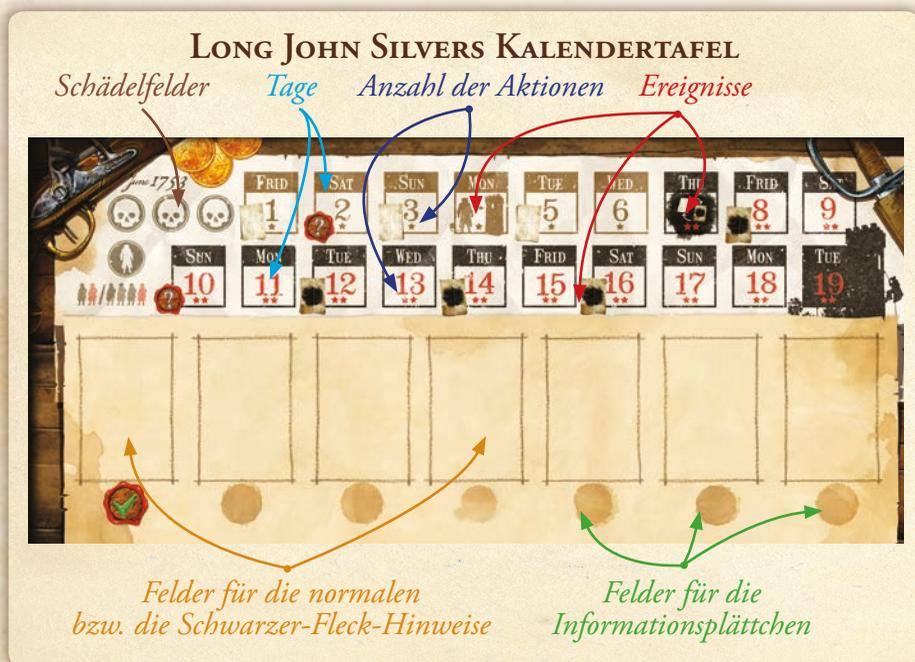
Eine Partie Treasure Island verläuft über eine Anzahl Züge (Tage), bis ein Spieler (ein Pirat oder Long John Silver) den Schatz gefunden hat.

Long John Silver und die Piraten spielen auf unterschiedliche Weise:

- ✦ Long John Silver aktualisiert die Kalendertafel und führt die Kalenderereignisse aus. Außerdem antwortet er, wenn ein Pirat eine Suchaktion ausführt und ihn fragt, ob der Schatz gefunden wurde.
- ✦ An jedem Tag führt ein anderer Pirat 1 oder 2 Aktionen aus (nur beim Spiel zu zweit ist es immer derselbe Pirat). Die Anzahl an Aktionen gibt der Kalender durch die Anzahl der Sterne an diesem Tag an.

Ein Tag besteht aus den folgenden 3 Schritten:

- 1) Kalender aktualisieren (*Long John Silver*),
- 2) Kalenderereignis, falls anwendbar (*Long John Silver*),
- 3) 1 bzw. 2 Aktionen ausführen (*der jeweilige Pirat*).



### 1) KALENDER AKTUALISIEREN

Long John Silver bewegt den hintersten Zugfolgemarken auf den nächsten freien Tag. Dann sagt er dem betreffenden Piraten, dass dieser seine Aktion(en) vorbereiten soll.



### 2) KALENDEREREIGNIS

Wenn der Zugfolgemarken auf einen Tag mit Ereignis gesetzt wird, **muss** Long John Silver dieses Ereignis ausführen, bevor der Pirat seine Aktion(en) ausführt.

Abhängig von der Art des Kalenderereignisses gelten für Long John Silver folgende Regeln:



#### Normaler Hinweis

Long John Silver wählt 1 seiner 3 normalen Hinweise und spielt ihn aus (*siehe Seite 10*).



#### Informationsplättchen „Bluff“

Long John Silver nimmt sich das Informationsplättchen „Bluff“, das er später beim Ausspielen eines normalen oder Schwarzer-Fleck-Hinweises nutzen kann.

#### Gefängnis

Der Pirat, dessen Zugfolgemarken auf dem Tag mit dem Gefängnis-Ereignis liegt, wählt 1 der 8 schwarzen Türme auf dem Inselplan und setzt Long John Silvers Spielfigur darauf.



Die Spieler dürfen sich beraten, auf welchen die Spielfigur gesetzt werden soll, die endgültige Entscheidung liegt jedoch beim aktiven Piraten.



#### Der Schwarze Fleck

Long John Silver wirft seine normalen Hinweise ab und zieht dann 3 Schwarzer-Fleck-Hinweise.



#### Schwarzer-Fleck-Hinweises

Long John Silver wählt 1 seiner 3 Schwarzer-Fleck-Hinweise und spielt ihn aus (*siehe Seite 10*).



#### Flucht

Long John Silver entkommt! Jetzt beginnt die Endphase des Spiels und Long John Silver versucht ebenfalls, den Schatz zu heben (*siehe Seite 11*).

Silver wurde rundheraus beschuldigt, ein doppeltes Spiel zu treiben – einen eigenen Friedenspakt für sich herauszuschinden – und die Interessen seiner Verbündeten und Opfer zu opfern; also mit einem Wort warf man ihm ganz genau das vor, was er wirklich tat. Dies schien mir so offenkundig, dass ich mir keine Weise vorstellen konnte, wie er ihre Wut besänftigen könnte. Aber er war allen anderen weit überlegen, und sein Sieg in der letzten Nacht hatte ihm wieder grossen Einfluss über ihre Gemüter verliehen. Er schalt sie Dummköpfe und grösstmögliche Esel, sagte, es sei notwendig, dass ich mit dem Doktor spräche, fuchtelte mit der Karte vor ihren Gesichtern herum und fragte sie, ob sie es wagen würden, den Vertrag an demselben Tage zu brechen, an dem sie auf Schatzsuche gehen sollten.“

### 3) 1 BZW. 2 AKTIONEN AUSFÜHREN

In deinem Zug führst du 1 oder 2 Aktionen – vorgegeben durch die Anzahl der Sterne an dem Tag, auf dem dein Zugfolgemarkert liegt – aus. Für jede deiner Aktionen musst du aus folgenden 2 Aktionsarten wählen:

- A) Normale Aktionen,
- B) Spezialaktionen.

Dabei darfst du dieselbe Aktion 2x wählen. Die meisten Aktionen führst du mit deiner Spielfigur aus.

*Im Spiel zu zweit oder zu dritt:*

Wähle 1 deiner Spielfiguren aus. Führst du 2 Aktionen mit einer Spielfigur aus, musst du für beide Aktionen dieselbe Spielfigur wählen.

#### A) Normale Aktion

Es gibt 3 unterschiedliche normale Aktionen:

- Bewegung zu Pferd,
- Bewegung zu Fuß & 1 Kleine Suche,
- 1 Große Suche.

#### • Bewegung zu Pferd



Mit einer Bewegung zu Pferd darfst du deine Spielfigur bis zu 6 Meilen weit bewegen.

Nimm den Maßstab und ziehe eine Linie auf dem Inselplan, beginnend beim Ausgangsort deiner Figur (dem Kreuz). Beachte folgende Regeln:

- ⚡ Der Maßstab darf beim Zeichnen der Linie nicht bewegt werden.
- ⚡ **Es ist nicht erlaubt, durch gesperrte Zonen zu ziehen oder darin zu enden** (also die Zonen, die von einer roten Linie umgeben sind).

Hast du die Linie fertig gezeichnet, markiere ihr Ende mit einem Kreuz, deinem neuen Ausgangsort. Stelle deine Spielfigur auf dieses neue Kreuz.

#### • Bewegung zu Fuß & 1 Kleine Suche



Die während der Partie gezeichneten Linien dürfen nie weggewischt werden, wenn nicht anders angegeben. Alle Bewegungen müssen eingezeichnet werden, denn sie dienen als Grundlage für mehrere Hinweise.



Führe 1 Bewegung zu Fuß und 1 Kleine Suche in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

#### - Bewegung zu Fuß

Eine Bewegung zu Fuß verläuft wie die Bewegung zu Pferd, jedoch nur bis zu 3 Meilen weit.

#### - Kleine Suche

Mit dieser Aktion kannst du nach dem Schatz suchen, indem du die Schablone für die Kleine Suche nutzt. Lege dazu die kleine Schablone so auf den Inselplan, dass das Kreuz, welches den aktuellen Ort deiner Spielfigur markiert, innerhalb der Schablone sichtbar ist. *Hinweis: Die Schablone darf in eine gesperrte Zone hineinragen. Bedenke jedoch, dass sich dort niemals der Schatz befinden wird.*

Dann zeichnest du einen Kreis innerhalb der Schablone und fragst Long John Silver, ob sich der Schatz innerhalb dieses Kreises befindet.



Long John Silver muss die Wahrheit sagen und gibt, je nach tatsächlicher Situation, eine der 3 folgenden Antworten:

#### ⚡ Der Kreis enthält oder berührt den Ort des Schatzes:

**Der Schatz wurde gefunden.** Long John Silver legt das Schatzplättchen in die Truhe und übergibt sie dir. Du hast das Spiel gewonnen. In Zweifelsfällen gilt der Schatz als gefunden.

#### ⚡ Der Kreis enthält den Ort des Schatzes nicht:

**A) Der Schatz wurde nicht gefunden** und Long John Silver sagt einfach, dass die Suche erfolglos war.

**B) Der Schatz wurde nicht gefunden**, doch Long John Silver entscheidet sich, dir ein Truhenplättchen zu übergeben, womit er 1 seiner Hinweise mit Truhensymbol freischaltet. Er legt 1 seiner Truhenplättchen in die Truhe und übergibt sie dir! Nimm dir das Plättchen, sieh es dir an, ohne es den anderen Spielern zu zeigen, und gib die Truhe zurück an Long John Silver (siehe Truhenplättchen auf Seite 11).

#### • Große Suche



Eine Aktion Große Suche verläuft wie die Kleine Suche, verwende jedoch die große Schablone.



Die während der Partie gezeichneten Kreise dürfen nie weggewischt werden. Alle Suchen müssen eingezeichnet werden, denn sie erinnern an bereits durchsuchte Gebiete und sie sind Grundlage für einige der Hinweise.

## B) Spezialaktion

Jeder Pirat besitzt seine eigenen Spezialaktionen, die auf seinem Sichtschirm gezeigt sind.

Die Anzahl der Ankreuz-Kästchen neben der Spezialaktion zeigt, wie oft diese während eines Spiels eingesetzt werden kann. Wenn du eine Spezialaktion nutzt, musst du 1 zugehöriges freies Kästchen auf deinem Charakterbogen ankreuzen. Sobald alle Kästchen einer deiner Aktionen angekreuzt sind, steht sie dir für dieses Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Spezialaktionen mit einem „Unendlichkeitssymbol“ können beliebig oft genutzt werden, gelten aber bei jeder Nutzung als Aktion.

### • Kompass

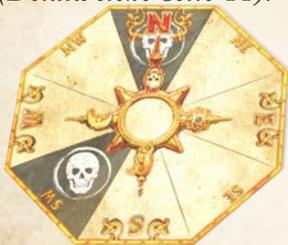


Long John Silver muss dir eine geheime Information zum Ort des Schatzes geben.

Dazu legst du den großen Kompass um deine Spielfigur und richtest ihn auf dem Inselplan nach Norden aus.

Long John Silver wählt 1 Kompass-Hinweis aus seiner Hand und übergibt ihn dir. Dieser muss der Wahrheit entsprechen (*der Schatz kann somit nicht in den beiden hervorgehobenen Richtungen liegen*). Du darfst den Hinweis weder zeigen noch darüber sprechen und behältst ihn hinter deinem Sichtschirm. Du kannst den kleinen Kompass nutzen, um diese Information auf deinem Mini-Inselplan einzuzichnen.

Die 2 Flächen mit Schädel geben an, dass der Schatz nicht in diesen beiden Richtungen liegen kann (Details siehe Seite 11).



### • Bestätigung



Du darfst dir die Vorderseite eines der Informationsplättchen ansehen, das von Long John Silver auf die Kalendertafel ausgespielt wurde (siehe Seite 10).

Du darfst dieses Plättchen den anderen Piraten nicht zeigen, darfst aber darüber sprechen, was du gesehen hast (dabei darfst du lügen).

### • Voller Galopp



Deine Spielfigur darf sich zu einer beliebigen Stelle des Inselplans bewegen, außer in gesperrte Zonen.

Du zeichnest ein Kreuz an dieser Stelle der Insel ein, um deinen neuen Ausgangsort anzuzeigen.

Du ziehst keine Linie von deinem bisherigen Ausgangsort zum neuen Ausgangsort. Dann stellst du deine Spielfigur auf den neuen Ausgangsort.

### • Spezialfähigkeit

Jeder Pirat besitzt mindestens 1 Spezialfähigkeit, die hier beschrieben wird:



#### King George



Anne darf ihr Äffchen King George einsetzen, um ein entferntes Gebiet zu durchsuchen: Es führt 1 Kleine Suche an einer beliebigen Stelle des Inselplans aus. Dies ist eine Aktion.



#### Fernrohr



Olivier kann sein Fernrohr nutzen, um 1 Gebiet aus der Ferne zu durchsuchen: Er führt 1 Große Suche an einer beliebigen Stelle des Inselplans aus. Dies ist eine Aktion.

#### Vollblüter



Wenn Olivier die Aktion „Bewegung zu Pferd“ ausführt, darf er sich 2x um bis zu 6 Meilen bewegen. Diese Spezialfähigkeit ist unbegrenzt.



#### Fortune



Wenn Jim die Aktion „Große Suche“ ausführt, zeichnet er mithilfe seines Hundes Fortune den Kreis nicht innen, sondern außen um die Schablone der Großen Suche. Diese Spezialfähigkeit ist unbegrenzt.



#### Uralte Schriftrollen



Charlotte erhält 2 zufällige, zusätzliche Gebiets-Hinweise. Dies ist eine Aktion.



**Wichtig:** Wenn ihr zu zweit oder dritt spielt, darf ein Pirat, wenn er möchte, die Spezialfähigkeiten seines gewählten Charakters mit seiner für den Zug benutzten Spielfigur ausführen, egal welche Farbe sie hat.

## Long John Silvers Flucht

Sobald ein Zugfolgemarker auf das Fluchtfeld der Kalendertafel gelegt wird, entkommt Long John Silver aus seiner Zelle.

Ab sofort wird die Kalendertafel nicht mehr genutzt und die Spieler spielen im Uhrzeigersinn, beginnend bei Long John Silver. Long John Silver darf lediglich Bewegungen zu Pferd ausführen (bis zu 6 Meilen). Die Piraten haben je 2 Aktionen pro Zug bis zum Ende des Spiels. Die Suchen der Piraten muss Long John Silver nach wie vor beantworten.

Wenn es Long John Silver gelingt, seine Spielfigur auf den Ort des Schatzes zu stellen, bevor ein Pirat diesen gefunden hat, gewinnt Long John Silver!



Um das Spiel als Long John Silver zu gewinnen, brauchst du eine Menge Geschick und Willensstärke. Halte durch, alter Seebär!

## Die einzelnen Zonen der Schatzinsel



ROT: gesperrte Zonen   GRÜN: Wälder & Bäume   BLAU: Süßwasser & Seen   GRAU: Siedlungen, Straßen, Schiffe & Ruinen

# Long John Silvers Hinweise

Long John Silver stehen unterschiedliche Arten von Hinweisen zur Verfügung, die er den Piraten je nach Situation geben wird.

Einige dieser Hinweise erfordern es, ihre Information direkt auf den Inselplan einzuzichnen.

In solchen Fällen darf Long John Silver (und nur er!) diese Hinweise auf den Inselplan einzeichnen.

**WICHTIG:** Den Piraten muss bewusst sein, dass der Schatz auch direkt an der Grenze eines solchen Hinweises liegen kann.



**Wichtig:** Hat Long John Silver Zweifel bei einem Hinweis, den er geben soll, darf er die Piraten auffordern, ihre Augen zu schließen, um die Information direkt auf dem Inselplan zu überprüfen.

## 1) NORMALE HINWEISE, SCHWARZER-FLECK-HINWEISE UND INFORMATIONSPLÄTTCHEN

Wenn Long John Silver einen normalen oder einen Schwarzer-Fleck-Hinweis ausspielt, geht er folgendermaßen vor:

- A) er legt 1 normalen oder 1 Schwarzer-Fleck-Hinweis auf den Kalender,
- B) er zeichnet die Information auf dem Inselplan ein (falls nötig),
- C) er legt ein Informationsplättchen,
- D) er zieht 1 neuen Hinweis derselben Art.

### A) Normalen oder Schwarzer-Fleck-Hinweis auf die Kalendertafel legen

Normale oder Schwarzer-Fleck-Hinweise werden offen von links nach rechts auf die dafür vorgesehenen Felder der Kalendertafel ausgespielt und liefern allen Piraten Informationen zur Lage des Schatzes.

Illustration

Name des Hinweises

Effekt des Hinweises

Truhensymbol

Anmerkung



### B) Information auf dem Inselplan einzeichnen

Long John zeichnet die meisten der normalen und Schwarzer-Fleck-Hinweise mithilfe diverser Zeichenutensilien direkt auf den Inselplan. (Welches Utensil für einen Hinweis genutzt werden soll, ist auf Seite 12 als Symbol gezeigt.)



Long John Silver spielt den Schwarzer-Fleck-Hinweis „Entfernung“ aus. Er wählt 1 Spielfigur auf dem Inselplan und sagt an, dass diese Figur 5 bis 8 Meilen vom Schatz entfernt steht. Dann überträgt er diese Information mithilfe des Zirkels auf den Inselplan.

Einige Hinweise tragen ein Truhensymbol unten links und sind für Long John Silver vorteilhafter. Für jeden Hinweis mit Truhensymbol, den Long John Silver ausspielen möchte, muss er jedoch zuvor ein Truhenplättchen an einen Piraten gegeben haben (siehe Truhenplättchen auf Seite 7 und 11).



Falls Long John Silver 3 Hinweise mit Truhensymbolen auf der Hand haben sollte, kann er diese den Piraten zeigen, sie wieder in den Stapel der Hinweise einmischen und 3 neue Hinweise ziehen.

### C) Ein Informationsplättchen ausspielen

Nach dem Ausspielen eines normalen oder Schwarzer-Fleck-Hinweises muss Long John Silver 1 Informationsplättchen seiner Wahl **verdeckt** unterhalb dieses Hinweises ablegen. Es gibt 2 Arten von Informationsplättchen: die Information „Bluff“ und die Information „Wahrheit“.

Wenn er ein Informationsplättchen „Wahrheit“ wählt, muss der gegebene Hinweis korrekt sein, Long John Silver darf dann nicht lügen. Hat sich ein Pirat das Informationsplättchen angesehen, sollte er diesen Hinweis also immer bei der Schatzsuche berücksichtigen.

Wenn er ein Informationsplättchen „Bluff“ wählt, kann der gegebene Hinweis korrekt oder falsch sein. Dieses Informationsplättchen gibt den Piraten somit keinen direkten, offensichtlichen Hinweis.

Da es aber nur 2 Informationsplättchen „Bluff“ im Spiel gibt, die zu 2 unterschiedlichen Zeitpunkten ins Spiel kommen, können die Piraten dadurch Rückschlüsse auf die Informationsplättchen unterhalb der anderen Hinweise ziehen.

Rückseite



Vorderseite



Bluff

Wahrheit



Zu Spielbeginn besitzt Long John Silver lediglich Informationsplättchen „Wahrheit“. Der erste normale Hinweis, den er gibt, ist also automatisch wahr. Für den ersten Hinweis muss er kein Informationsplättchen legen, da es bereits offen auf die Kalendertafel gedruckt ist. Im weiteren Spielverlauf wird er durch die Kalenderereignisse 2 „Bluff“-Plättchen erhalten. Bereits dem zweiten Hinweis könntet ihr also an der Aufrichtigkeit Silvers zweifeln!

#### D) Einen neuen Hinweis derselben Art ziehen

Long John Silver zieht einen normalen oder einen Schwarzer-Fleck-Hinweis, abhängig davon, welchen Hinweis er gerade ausgespielt hat.

#### 2) KOMPASS-HINWEISE

Kompass-Hinweise liefern den Piraten 2 Richtungen, in denen der Schatz **nicht** versteckt sein kann. Long John Silver gibt Kompass-Hinweise, wenn ein Spieler eine Kompass-Spezialaktion ausführt (siehe Seite 8).



Die 2 Flächen mit Schädel geben an, dass der Schatz nicht in diesen beiden Richtungen liegen kann.

#### 3) GEBIETS-HINWEISE

Jeder Gebiets-Hinweis erlaubt es den Spielern, eines der 11 Gebiete für die Schatzsuche **auszuschließen**. Ein Pirat hält seinen Gebiets-Hinweis geheim, er zeigt ihn den anderen Piraten nicht.

Die schwarze Fläche mit Schädel gibt an, dass der Schatz nicht in diesem Gebiet sein kann.



Long John Silver kann sich auf seinem Mini-Inselplan notieren, welchen Hinweis er wem gegeben hat, indem er sich dessen Initialen notiert.



Die Mini-Inselpläne dienen als Merkhilfe. Es empfiehlt sich, auf ihnen die erhaltenen Informationen sowie die bestätigten Informationen einzuzeichnen. Die auf dem Schatzinselplan vorgenommenen Messungen haben immer Vorrang vor denen des Mini-Inselplans.

- Mir schien, du sagtest, dass du die Regeln kennst, antwortete Silver voller Verachtung. Jedenfalls, wenn du sie nicht kennst, ich kenne sie; und ich bleibe hier – und ich bin immer noch euer Käpt'n, klar? – bis ihr mit euren Beschwerden rausrückt, und ich sag' euch in der Zwischenzeit, dass euer schwarzer Fleck keinen Zwieback wert ist. Dann werden wir weitersehen.

- Oh, antwortete George, mach' dir bloss keine Sorgen: wir sind alle anständig, das sind wir. Oh, wir durchschauen dich durch und durch, John Silver: du spielst'n doppeltes Spiel mit uns und ihnen, das ist es!

#### 4) TRUHENPLÄTTCHEN & DER SCHATZ

Wann immer ein Pirat eine erfolglose Suche durchführt, kann Long John diesem Piraten ein Truhenplättchen geben (siehe Seite 7). Tut er dies, streicht er das entsprechende Plättchen auf seinem Mini-Inselplan ab.

Es gibt 2 Arten von Truhenplättchen:

- ☞ Gegenstandsplättchen, die dem Piraten im aktuellen oder einem späteren Zug 1 zusätzliche Aktion erlauben und dann abgeworfen werden,
- ☞ Informationsplättchen, die dem Piraten geheime Informationen über die Lage des Schatzes liefern.

Gegenstandsplättchen



Informationsplättchen

Pro Truhenplättchen, das Long John Silver auf diese Weise abgegeben hat, darf er immer dann, wenn er einen normalen oder Schwarzer-Fleck-Hinweis ausspielen muss, einen Hinweis mit Truhensymbol (links unten auf der Karte) ausspielen. Hinweise mit Truhensymbol sind für Long John Silver meistens vorteilhafter, weil sie weniger konkrete Anhaltspunkte für die Piraten liefern.

# Normale Hinweise & Schwarzer-Fleck-Hinweise

**Spieler:** Dieser Begriff bezieht sich sowohl auf Long John Silver als auch die Piraten.

**Spielfigur:** Dieser Begriff bezieht sich auf die Spielfiguren von Long John Silver und der Piraten.

Beachtet, dass die Spielfigur von Long John Silver bei Spielbeginn noch nicht auf dem Inselplan steht und daher nicht ausgewählt werden kann.



## LOCKVOGEL

SUCHE DIE SPIELFIGUR AUS, DIE DEN SCHATZ AM NÄCHSTEN IST, SOWIE 1 WEITERE SPIELFIGUR DEINER WAHL. SAGE, DASS 1 DIESER BEIDEN FIGUREN DEM SCHATZ AM NÄCHSTEN IST. SAGE NICHT, WELCHE.



## BLEIBT AUF KURS

2 ODER 4 SPIELER: WÄHLE 1 SPIELFIGUR  
3 ODER 5 SPIELER: WÄHLE 2 SPIELFIGUREN  
GIB FÜR JEDE GEWÄHLTE FIGUR AN, OB DER SCHATZ NÖRDLICH ODER SÜDLICH VON IHR LIEGT.

Zeichne bei der Position der gewählten Figuren eine Linie der gewählten Richtung ein.



## WEITER UMKREIS

WÄHLE 1 SPIELFIGUR INNERHALB VON 8 MEILEN ENTFERNUNG ZUM SCHATZ. SOLLTE DAS UNMÖGLICH SEIN, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne einen Kreis mit 8 Meilen Radius um diese Spielfigur ein.



## NOCH EIN PAAR MEILEN

WÄHLE 1 SPIELFIGUR, DIE WEITER ALS 6 MEILEN VOM SCHATZ ENTFERNT IST. SOLLTE DAS UNMÖGLICH SEIN, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne einen Kreis mit 6 Meilen Radius um diese Spielfigur ein.



## SEXTANT

LEGE DEN GROßEN KOMPASS MITTIG UND NACH NORDEN AUSGERICHTET AUF DIE POSITION 1 SPIELFIGUR DEINER WAHL. GIB 3 RICHTUNGEN AN. DER SCHATZ LIEGT IN EINER DAVON.

Nutze den großen Kompass und zeichne die Richtungen ein.



## MANUSKRIFT

GIB DEN PIRATEN 2 ZUSÄTZLICHE GEBIETS-HINWEISE DEINER WAHL.

Lege diese Gebiets-Hinweise auf diesen Hinweis. Wenn du das Informationsplättchen „Bluff“ ausspielst, darfst du auch den Gebiets-Hinweis ausspielen, der das Gebiet mit dem Schatz zeigt.



## HÖHENLAGE

WÄHLE 1 DIESER 3 AUSSAGEN:  
DER SCHATZ LIEGT WEITER ENTFERNT ALS:  
• 4 MEILEN VOM VULKAN  
• 2 MEILEN VON TIEFEM WASSER  
• 5 MEILEN VON DER TEMPELRUINE

Zeichne die Strichpunktlinie nach, die in der angegebenen Entfernung um das gewählte Areal liegt.



## GESTÄNDNIS

JEDER PIRAT DARF DIR 1 FRAGE STELLEN, DIE DURCH JA ODER NEIN BEANTWORTET WERDEN KANN.  
WÄHLE 1 FRAGE AUS, WIEDERHOLE SIE UND BEANTWORTE SIE LAUT.

Spieler das Informationsplättchen aus, nachdem du geantwortet hast.



## WO GEHT'S LANG?

WÄHLE 2 SPIELFIGUREN (AUßER DIE FIGUR VON LONG JOHN SILVER). SAGE BEI JEDER, OB SIE BEI IHRER LETZTEN BEWEGUNG IHRE ENTFERNUNG ZUM SCHATZ VERGRÖßERT ODER VERRINGERT HAT.

Du darfst auch eine Spielfigur wählen, welche die Spezialaktion Voller Galopp als ihren letzten Zug genutzt hatte.



## PAPAGEI

2 ODER 3 PIRATEN:  
ZEIGE ALLEN PIRATEN 2 ZUSÄTZLICHE, ZUFÄLIGE GEBIETS-HINWEISE.

4 ODER 5 PIRATEN:  
JEDER PIRAT ZEIGT SEINEN GEBIETS-HINWEIS SEINEN BEIDEN SITZNACHBARN. (CHARLOTTE ZEIGT NUR 1 IHRE HINWEISE.)

Lege ein Informationsplättchen „Wahrheit“ offen unter diesen Hinweis.



## KOMPASS

LEGE DEN GROßEN KOMPASS MITTIG UND NACH NORDEN AUSGERICHTET AUF DIE POSITION EINER SPIELFIGUR DEINER WAHL. GIB 2 RICHTUNGEN AN. DER SCHATZ LIEGT IN EINER DAVON.

Nutze den großen Kompass und zeichne die Richtungen ein.



## ILLUSION

SUCHE 1 SPIELFIGUR AUS, DIE WENIGER ALS 4 MEILEN VOM SCHATZ ENTFERNT IST, SOWIE 1 WEITERE SPIELFIGUR DEINER WAHL. SAGE NICHT, WELCHE DAVON WENIGER ALS 4 MEILEN VOM SCHATZ ENTFERNT IST. SOLLTE DAS UNMÖGLICH SEIN, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne einen Kreis mit dem Radius 4 Meilen um beide Figuren ein.



## DIREKT UNTER DEINER NASE

ZEIGE AUF DIE SPIELFIGUR, DIE AM NÄCHSTEN AM SCHATZ VORBEIGEGANGEN IST.

Dabei gelten ausschließlich die gezeichneten Bewegungslinien und Kreuze.

Berücksichtige Suchkreise dabei nicht.



## INSTINKT

SAGE, OB DER SCHATZ INNERHALB VON 1 MEILE ABSTAND ZU IRGEND EINEM SUCHKREIS LIEGT ODER NICHT.

Sollte der Schatz exakt 1 Meile von irgendeinem Suchkreis entfernt liegen, gilt er als innerhalb von 1 Meile Entfernung.



## BERMUDA-DREIECK

ZEIGE AUF 2 SCHWARZE TÜRME UND 1 SPIELFIGUR, DIE EIN DREIECK ERGEBEN, INNERHALB DESSEN SICH DER SCHATZ BEFINDET.

WENN DAS UNMÖGLICH IST, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne das Dreieck ein.



## NAH DRAN

NENNE 1 SPIELFIGUR, DIE DERZEIT WENIGER ALS 6 MEILEN VOM SCHATZ ENTFERNT IST. SOLLTE DAS UNMÖGLICH SEIN, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne einen Kreis mit dem Radius 6 Meilen um diese Figur ein.

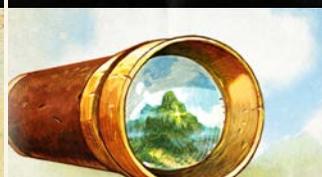


## AUSSCHLUSS

NENNE 2 ZONEN-ARTEN, IN DENEN DER SCHATZ NICHT LIEGT:

- FLACHES WASSER & SEEN
- BAUTEN & RUINEN
- WÄLDER & BÄUME

Bei Unklarheit nutze die Karte auf Seite 11 der Spielanleitung.



## ENTFERNUNG

WÄHLE 1 SPIELFIGUR. NENNE DEN ABSTAND DIESER SPIELFIGUR ZUM SCHATZ:

- 4 BIS 7 / 5 BIS 8 / 7 BIS 9 MEILEN.

SOLLTE DAS UNMÖGLICH SEIN, SAGE ES DEN PIRATEN.

Zeichne die 2 entsprechenden Radien um diese Spielfigur.

## Truhenplättchen

Führe 1 zusätzliche Bewegung von 7 Meilen in deinem Zug aus.



Führe 1 zusätzliche Aktion deiner Wahl in deinem Zug aus.



Führe 1 zusätzliche Kleine Suche in deinem Zug aus.



Der Schatz liegt westlich von der aktuellen Position der Spielfigur, welche die Suche ausgeführt hat.



Der Schatz liegt östlich von der aktuellen Position der Spielfigur, welche die Suche ausgeführt hat.



Der Schatz ist nicht in dem Gebiet, in dem die Spielfigur die Suche ausgeführt hat.

