

D



Alter: 7 - 99



Anzahl Spieler: 2 - 4



Inhalt: 1 Spielbrett mit den 5 abgebildeten Trumpfkarten + 1 Schatzkiste von Captain Hook + 52 Karten (davon 5 Trümpfe) + 78 Spielchips (12 Diamanten, 12 Rubine, 12 Saphire, 12 Smaragde, 30 Goldstücke).



Ziel des Spiels: Der Spieler mit der größten Beute sein.



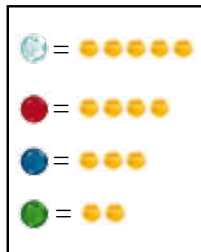
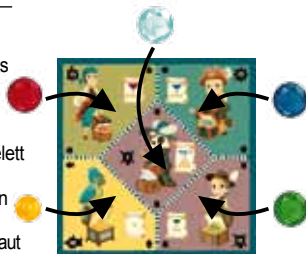
Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält 19 Spielchips: 3 Diamanten + 3 Rubine + 3 Saphire + 3 Smaragde + 7 Goldstücke. Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt und Captain Hooks Schatzkiste in die Mitte des Spielbretts. Jeder Spieler legt seinen Einsatz auf das Spielbrett oder in die Schatzkiste.

- 1 Diamant oder etwas Gleichwertiges auf das Skelett (Karte Nr. 7) der "Totenkopf"-Familie.
- 1 Rubin oder etwas Gleichwertiges auf den Piraten (Karte Nr. 13) der "Mit vollen Segeln"-Familie.
- 1 Saphir oder etwas Gleichwertiges auf die Piraten braut (Karte Nr. 12) der "An die Ruder"-Familie.
- 1 Smaragd oder etwas Gleichwertiges auf den Elefanten (Karte Nr. 11) der "Totenkopf"-Familie.
- 1 Goldstück auf den Papageien (Karte Nr. 10) der "Kanonenkugel"-Familie.

Der Geber teilt jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Karten aus. Die Anzahl der ausgeteilten Karten hängt von der Anzahl der Spieler ab.

- Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 22 Karten.
- Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 15 Karten.
- Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 12 Karten.

Die anderen Karten werden verdeckt beiseite gelegt. Sie werden im nächsten Spiel wieder verwendet.



Spielablauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Karten werden auf einen gemeinsamen Stoß gelegt. Der Spieler links vom Geber beginnt, seine Karten nach aufsteigendem Wert abzulegen (ohne dabei die Folge zu unterbrechen) und **ohne die "Familie" der Karten zu berücksichtigen**. Er muss nicht bei 1 anfangen.

Beispiel: Wenn ein Spieler eine 4, eine 5, eine 7 und eine 3 hat, kann er zuerst seine 3 ablegen, dann seine 4 und seine 5, kann aber nicht mit der 7 weitermachen, da ihm die 6 fehlt.

Wenn der Spieler keine Karten mehr an die Folge anlegen kann, ist der nächste Spieler an der Reihe, der an diese Folge anlegen muss (in unserem Beispiel muss er zuerst eine 6 legen). Wenn er nicht spielen kann, muss der nächsten Spieler an die Folge anlegen und so weiter. Wenn keiner der Spieler in dieser Runde spielen konnte, beginnt der letzte Spieler, der eine Karte gelegt hat, mit einer neuen Folge.

Tipp: Der Spieler beginnt aus eigenem Interesse mit einer Karte, die ihm die längstmögliche Folge gewährleistet.

Sonderfall:

- Wenn ein Spieler eine Piratenkarte Nr. 13 legt, beginnt er mit einer Karte seiner Wahl eine neue Folge.

- **"Trumpfkarte":** Wenn ein Spieler während einer Runde eine der Karten, die auf dem Spielbrett abgebildet sind, ausspielt, kündigt er diese Karte z. B. mit "Pirat nimmt" an und nimmt sich die Spielchips von dem Feld, das der Karte entspricht. Wenn er vergisst, diesen Zug anzukündigen, ist der Einsatz für ihn verloren und er bleibt bis zur nächsten Runde dort.

- **"Großes Entern":** Wenn ein Spieler bei der ersten Runde alle seine Karten ablegen kann, beginnt das "große Entern". Er darf alle Einsätze auf dem Spielbrett einsammeln (egal ob er im Besitz der auf dem Spielbrett abgebildeten Karten war oder nicht).

Hinweis 1: Die nicht eingesammelten Spielchips auf dem Spielbrett bleiben dort und werden zum Einsatz der nächsten Runde hinzu addiert.

Hinweis 2: Ein Spieler, der keinen Einsatz mehr machen kann, scheidet aus.

Rundenende: Die Runde endet, wenn einer der Spieler alle seine Karten abgelegt hat. Die anderen Spieler geben ihm dann 1 «Goldstück» für jede Karte, die sie noch auf der Hand haben. Danach beginnt eine neue Runde, außer die Spieler wollen das Spiel beenden. In diesem Fall zählen die Spieler den Wert ihrer Spielchips zusammen und der Spieler mit der größten Beute hat das Spiel gewonnen.