

Big Pirate

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



x 3



x 7



x 13

Schaffen es die Schiffsjungen, den Schatz von Big Pirate zu stehlen, bevor dieser sie einholt?

Alter : 5 bis 9 Jahre
Anzahl der Spieler : 2 bis 4
Dauer : 15 Minuten



Inhalt:

1 Piratenfigur, 3 Schiffsjungen-Figuren, 3 Truhen,
1 Spielbrett, 7 Kokospalmen / Verstecke, 1 großer Piratenwürfel,
1 kleiner Schiffsjungen-Würfel, 9 Kokospalmen-Karten, 4 Papageien-Karten.

Ziel des Spieles:

Für die Schiffsjungen: eine Truhe aus den Schätzen in der Piratengrotte nehmen und sie bis zum Boot bringen, ohne vom Piraten eingeholt zu werden.

Für den Piraten: alle Schiffsjungen einholen, bevor einer von ihnen an sein Ziel kommt.

Spielvorbereitung:

Festlegung des Spielers, der der Pirat ist: Wenn mehrere Spieler den Piraten spielen wollen, wird mit Hilfe des Piratenwürfels entschieden: derjenige, der die höchste Punktzahl würfelt, ist der Pirat.

Die anderen Spieler wählen eine Schiffsjungen-Figur.

Stellen Sie die 7 Kokospalmen/Verstecke auf die Felder des Spielbretts, die hierfür vorgesehen sind und an den dunkelsten Feldern des Spielbretts liegen.

Setzen Sie die Schiffsjungen auf das Boots-Feld des Spielbretts.

Setzen Sie den Piraten und die Truhen auf das Feld Grotte.

An die Schiffsjungen-Spieler auszuteilende Karten:

- Bei 3 Schiffsjungen: jeder Schiffsjunge erhält 3 Kokospalmen-Karten und 1 Papageien-Karte,
- Bei 2 Schiffsjungen: jeder Schiffsjunge erhält 4 Kokospalmen-Karten und 2 Papageien-Karten,
- Bei 1 einzigen Schiffsjungen: er erhält 5 Kokospalmen-Karten und 3 Papageien-Karten.



Ablauf des Spiels:

Der Schiffsjungen-Spieler links vom Piraten-Spieler beginnt: Er würfelt mit dem kleinen Würfel und rückt mit seiner Figur die entsprechende Anzahl Felder vor. Bei mehreren Schiffsjungen verfahren die anderen Schiffsjungen im Uhrzeigersinn auf die gleiche Art und Weise, wenn sie an der Reihe sind. Dann ist der Piraten-Spieler an der Reihe: Er würfelt mit dem schwarzen Würfel und lässt den Piraten um die entsprechende Anzahl Felder vorrücken.

Nach dieser kompletten ersten Runde beginnt eine zweite Runde und so weiter.

Vorrücken der Figuren:

- **Die Schiffsjungen** können sich vor oder zurück bewegen, aber nach jedem Würfeln nur in eine Richtung. Ein Schiffsjunge kann eine Truhe mit sich nehmen, indem er einfach auf das Feld Grotte geht (Er kann nur eine Truhe auf einmal mitnehmen).
- **Der Pirat** kann nur nach vorne vorrücken, keinesfalls kann er sich wieder zurück bewegen. (Zur Orientierung: der Hut des Piraten muss stets in Laufrichtung des Piraten zeigen).

Gelingt es dem Piraten, einen Schiffsjungen zu fangen (dafür muss er mit der gewürfelten Augenzahl direkt auf das Feld kommen, auf dem sich der Schiffsjunge befindet oder ihn überholen), dann nimmt er die Figur weg und für den Schiffsjungen ist damit das Spiel zu Ende.

Um dem Piraten zu entkommen, kann der Schiffsjunge:

- **Eine Papageien-Karte verwenden:**

Diese Karte verdoppelt die gewürfelte Punktzahl. Der Spieler gibt dem Piraten-Spieler eine Papageien-Karte. Wenn er zum Beispiel 3 würfelt, rückt er mit seiner Figur 2×3 Felder = 6 Felder vor.

- **Sich hinter einer Kokospalme verstecken:**

- Wenn ein Schiffsjungen-Spieler vor oder auf ein Kokospalmen-Feld kommt (dunkelste Felder auf dem Brett), kann er „Versteck“ rufen und seinen Schiffsjungen hinter die Kokospalme stellen.
- Wenn sich die Figur eines Schiffsjungen vor dem Würfeln schon auf einem Kokospalmen-Feld befindet (ohne versteckt zu sein), kann der Spieler „Versteck“ rufen und seine Figur hinter die Kokospalme stellen, darf in diesem Fall aber nicht würfeln.
- Wenn eine Schiffsjungen-Figur versteckt und wieder mit Würfeln an der Reihe ist, kann der Schiffsjunge:
- **Versteckt bleiben:** er muss dann eine seiner **Kokospalmen-Karten** verwenden und sie dem Piraten-Spieler geben; in diesem Fall würfelt der entsprechende Spieler nicht.
- **Aus dem Versteck kommen** und würfeln. In diesem Fall rückt der Spieler mit seinem Schiffsjungen vor und zählt dabei das Kokospalmen-Feld mit (wenn der Spieler eine 1 würfelt, stellt er seine Figur auf das Kokospalmen-Feld).

Wenn der Schiffsjungen-Spieler keine Kokospalmen-Karte mehr hat, muss er zwingend aus seinem Versteck kommen. Aber Vorsicht: wenn der Pirat sich auf dem Versteckfeld befindet, fängt dieser den Schiffsjungen, sobald dieser aus seinem Versteck kommt, und lässt ihn somit ausscheiden.

- **Seine Truhe aufgeben:** Wenn ein Schiffsjunge an der Reihe ist, kann er vorrücken, aber seine Truhe auf dem Feld, auf dem er sich zuvor befand, zurücklassen. So zwingt er den Piraten, auf diesem Feld Halt zu machen und die Truhe dann wieder in die Grotte zurückzubringen.

Wer gewinnt?

- **Sobald es einem Schiffsjungen** gelungen ist, mit einer Truhe zum Schiff zurückzukehren, wird er zum Sieger des Spiels erklärt.

Achtung! Um auf das Boots-Feld zurückkehren zu können, müssen die Schiffsjungen die genaue Punktezahl würfeln.

- **Gelingt es dem Piraten**, alle Schiffsjungen einzufangen, hat er die Partie gewonnen.