

Spielregeln



6-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



15 Min

Inhalt:

1 Würfelbrett, 12 Würfel, 4 Piratenfiguren, 1 Spielbrett mit Schatzkarte.

Ziel des Spiels:

Der erste Pirat sein, der den Schatz erreicht.

Vorbereitung des Spiels:

Das Würfelbrett wird in die Mitte des Tisches in gleichem Abstand zu allen Spielern gelegt. Das Spielbrett wird daneben gelegt. (Es muss für alle gut sichtbar sein) Jeder Spieler wählt eine Figur, die er auf das Startfeld des Spielbretts mit der Schatzkarte stellt, und erhält Würfel, die er vor sich legt:

- **bei 2 Spielern:** 6 Würfel pro Spieler
- **bei 3 Spielern:** 4 Würfel pro Spieler
- **bei 4 Spielern:** 3 Würfel pro Spieler

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen Würfel auf das Würfelbrett wirft. Der nächste Spieler macht es dem ersten nach und so weiter... Die Würfel werden nacheinander auf das Würfelbrett geworfen. Die Spieler schauen sich die Würfel nach jedem Wurf aufmerksam an und versuchen, Folgen zu erkennen.

Der erste Spieler, der eine Folge mit mindestens 3 identischen Symbolen oder 3 identischen Farben erkennt, muss den Namen der Folge laut und deutlich nennen (Totenkopf, Säbel, Kokospalme, Diamant, Schiff, Pistole, Schwarz, Rot, Grün, Blau, Gelb, Lila) Wenn ein Spieler 2 Serien erkennt, muss er „2“ sagen und dann sofort die 2 Folgen nennen.

(Anmerkung: Es kann 2 Folgen mit nur 5 Würfeln geben)

- Wenn die Angabe richtig ist, nimmt er die Würfel der Folge(n), die er genannt hat, und behält sie vor sich mit seinen anderen Würfeln.
- Dann rückt er seine Figur auf dem Spielbrett um die gleiche Anzahl der Felder wie die genannte(n) Folge(n) vor. (Bsp.: Bei 2 genannten Folgen rückt der Spieler die Figur

um 2 Felder vor).

Dann geht das Spiel weiter und er wirft erneut 1 Würfel.

- Wenn der Spieler einen Fehler gemacht hat (wenn mindestens ein Teil dessen, was er angegeben hat, falsch ist), geht er mit seiner Figur auf dem Spielfeld genauso viele Felder wie genannte Folgen zurück.

(Wenn seine Figur jedoch immer noch auf dem Startfeld ist, bewegt er sich nicht.)

Dann geht das Spiel weiter und der nächste Spieler wirft 1 Würfel.

Anmerkung: Im seltenen Fall, dass ein Spieler 3 Folgen nennt, verfährt er auf die gleiche Weise. In diesem Fall rückt er um 3 Felder vor (oder zurück).

Sonderfälle:

Kokospalmen-Folge: Wenn ein Spieler eine Kokospalmen-Folge nennt, rückt er mit seiner Figur um 3 Felder vor.

Totenkopf-Folge: Wenn ein Spieler eine Totenkopf-Folge nennt, rückt er mit seiner Figur um ein Feld vor und rückt die Figuren aller anderen Spieler um ein Feld zurück.

Anmerkung 1: Nur der Spieler, der als Erster eine Folge nennt, kann mit seiner Figur vorrücken oder zurückgehen. Wenn eine weitere Folge sichtbar ist, müssen die anderen Spieler warten, bis ein neuer Würfel geworfen wird, um sie zu nennen.

Anmerkung 2: Wenn 2 (oder mehr) Spieler gleichzeitig eine Folge nennen, ist keine der beiden Benennungen gültig und der nächste Spieler ist an der Reihe. Im Streitfall kann man jedoch einen anderen Spieler als Schiedsrichter auswählen.

Anmerkung 3:

- Wenn bei einem Wurf ein anderer Würfel auf eine andere Seite fällt, wird das erhaltene Ergebnis beibehalten.
- Wenn ein Würfel „brennt“ (ob es der Würfel ist, der gerade gespielt wurde, oder ein anderer, der bereits auf dem Würfelbrett liegt), muss der Spieler, der gerade gespielt hat, das Brett leicht bewegen, damit dieser auf eine Seite fällt.

Anmerkung 4: Wenn ein Spieler, der an der Reihe ist, keinen Würfel mehr zu spielen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann dennoch weitere Folgen nennen. Wenn kein Würfel mehr übrig ist (das bedeutet, dass die 12 Würfel auf dem Würfelbrett liegen), werden alle Würfel unter den Spielern wie beim Start der Partie aufgeteilt.

Wer gewinnt?

Der erste Spieler, der den Schatz erreicht, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Grégory Kirsbaum und Alexandre Sanders