

ES

E

DE

ES

ES

PIRATES 'N' DICE

AGE 7-99



ES

L

SE

DA

U



PIRATES 'N' DICE



x 6



x 50



x 6



x 5

Contenu **E** Contents **DE** Inhalt **ES** Contenido **Contento**
Conteúdo **L** inhoud **SE** innehåll **DA** indhold **U** Игровой набор



Spielziel: Die Spieler versuchen sich ein Schatz besser unter Piraten aufteilen als mit einem Rollenspiel. Wer gewinnen will, muss 10 Goldstücke anhäufen, indem er erfolgreich Aufgaben meistert oder auf Erfolg oder Scheitern der anderen Spieler wettet.

SPIELVORBEREITUNG:

Die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Die 50 Aufgabenkarten werden gemischt und offen in der Tischmitte ausgelegt.

Jeder Spieler wählt einen Piraten und das zugehörige Schiff aus. Er legt die Karten vor sich mit der unbeschädigten Seite der Piratenkarte. Schatzkarte nicht verdecken nach oben.

SPIELAUFLAUF:

Die Spieler spielen reihum.



Für ein noch authentischeres Erlebnis können ihr euch ruhig auch als Piraten verkleiden mit Hut, Augenklappe oder anderen Accessoires.

Der Spieler, der den Ausruf „o-ho-ho“ am lautesten darbieten kann, wird in der ersten Runde Kapitän. Die anderen Spieler sind Matrosen.



Ablauf einer Spielrunde:

Der Kapitän nimmt die Würfel in die Hand: Das Abenteuer kann beginnen.

Der zum Kapitän bestimmte Spieler nimmt so viele Würfel wie auf der oben auf dem Stapel liegenden Aufgabenkarte angegeben.

Die Matrosen wettet ihr auf einen Sieg eures Kapitäns.

Die Matrosen verwenden ihre Schiffskarten, um alle gleichzeitig entweder auf einen Erfolg oder ein Scheitern des Kapitäns zu setzen.

Kartenseite mit einem unter vollen Segeln fahrenden Schiff: Ihr glaubt an den Erfolg eures Kapitäns.

Kartenseite mit einem sinkenden Schiff: Ihr wettet auf ein Scheitern eures Kapitäns.



Der Kapitän stellt sich der Aufgabe: Hochspannung an Bord!

Der Kapitän darf maximal dreimal würfeln, um die Aufgabe zu schaffen. Für den ersten Wurf müssen alle Würfel genutzt werden. Bei den folgenden Würfeln darf er entscheiden, welche Würfel er verwendet.



Am besten zählt ihr die Würfel laut mit, um euch einfacher merken zu können, wie viele noch übrig sind.

Wenn der Kapitän triumphieren oder mit leeren Händen von dannen ziehen

Wenn der Kapitän die Aufgabe geschafft hat, erhält er 3 Karten. Er nimmt die obersten Aufgabenkarten vom Stapel und legt sie mit der Seite Goldmine nach oben vor sich.

Wenn der Kapitän die Aufgabe nicht geschafft hat, erhält er nichts.

Jeder Matrose, der entsprechend auf Erfolg oder Scheitern des Kapitäns gesetzt hat, bekommt 1 Karte vom Stapel der Aufgabenkarten und legt sie mit der Seite Goldmine nach oben vor sich.

Wenn der Kapitän seine Aufgabe nicht geschafft hat und keiner der Matrosen richtig gewettet hat, wird die Aufgabenkarte beiseitegelegt.

Unabhängig davon, wer die Wunde gewonnen oder verloren hat, nimmt nun der Spieler links vom Kapitän dessen Wunde ein.



Die Schatzkarte: euer letzter Wurf

Ein einziges Mal im Spiel könnt ihr eure Schatzkarte ausspielen, indem ihr die vor euch liegende Wundenkarte umdreht, so dass die Seite mit der verissener Schatzkarte sichtbar wird. Diese Aktion erlaubt es euch ein zusätzliches Mal zu würfeln.

Die Aufgabenkarten

Die Quadrate auf den Aufgabenkarten geben an, wie viele Würfel der Kapitän verwenden und welche Kombination er erreichen muss.

Um eine Aufgabe zu schaffen, muss der Spieler eine passende Kombination würfeln. Das kann festgelegte Augenrollen oder bestimmte Kombinationen beinhalten:

 Nicht vergessen: Legt vor dem Würfeln so viele Würfel beiseite, wie Quadrate mit rotem auf der Aufgabenkarte sind. Diese Würfel werden für die aktuelle Aufgabe nicht verwendet.

 Würfelrolle mit Wunde: Jeder Wunde, den ihr würfelt, ist ein Joker, der für ein beliebiges Quadrat verwendet werden kann.

 Quadrate mit Augenrollen: Ihr müsst die angegebene Augenrollen würfeln.

 Quadrate mit Wunde: Für jedes dieser Quadrate müsst ihr einen Wunde würfeln.

 Quadrate gleicher Farbe: Die Würfel müssen dieselbe Augenrollen haben.

 Quadrate unterschiedlicher Farbe: Die Würfel müssen unterschiedliche Augenrollen haben.

 Quadrate mit Fragezeichen: Die Würfel können eine beliebige Augenrollen haben, gleich oder unterschiedlich.