



SPIELANLEITUNG



x4



60-90 MIN

AHOI IHR LANDRATTEN!

Wilde Meere, Gold und stinkende Halunken. Wer wird der erste Pirat, der mit allen vier Schatzkartenteilen die geheime Schatzinsel erreicht? Segle über die gefährlichen Meere, lande auf mysteriösen Inseln, kämpfe gegen andere Piraten und hol dir den Schatz!

Doch Vorsicht: Das Meer ist launisch, die Konkurrenz skrupellos, und Poseidon höchstpersönlich mischt sich ab und zu ein.



SCHWARZMARKT-KARTE



LANDEREIGNIS-KARTE



SEEEREIGNIS-KARTE



BEUTE-KARTE

INHALT:

- 1x Spielbrett
- 4x Schiffe (in 4 verschiedenen Farben)
- 1x Würfel
- 40 Token (farblich sortiert)
- 70x Landereignis-Karten
- 50x Seeereignis-Karten
- Beute-Karten:
 - 50x Gold-Karten
 - 32x Schatzkartenteile
 - 25x Sonderkarten
- Schwarzmarkt-Karten:
 - 5x "Kaputter Kompass"
 - 5x "Opfergabe"
 - 5x "Poseidons Zorn"
- 4x Preisübersichtskarten für den Schwarzmarkt
- 4x Persona-Karten (dein persönliches Piratenprofil)



SPIELVORBEREITUNG

Breitet das Spielbrett in der Mitte des Tisches aus – bereit, um in See zu stechen! Jeder Pirat wählt sein stolzes Schiff und stellt es in die farblich passende Startbucht, von wo aus die große Reise beginnt.

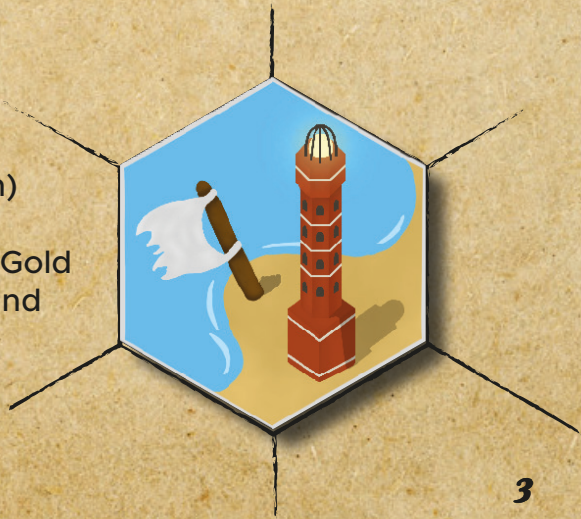
Dann rüstet sich jeder Freibeuter mit seiner Ausrüstung:

- Mindestens 6 Token in der eigenen Farbe
- 1x Personakarte mit einzigartigem Seemanns-Charakter.

Jetzt werden die Kartenstapel vorbereitet und verdeckt neben dem Spielbrett ausgelegt – ordentlich sortiert versteht sich, wir sind ja schließlich organisierte Gesetzlose:

- Landereigniskarten
- Seeereigniskarten
- Beutekarten (bestehend aus Gold, Schatzkartenteilen und Sonderkarten)

Piraten-Tipp: Es empfiehlt sich mit 20 Gold zu spielen um das Spiel aufregender und schneller zu machen.





ZIEL DES SPIELS - SCHATZ ODER SCHANDE!

Dein Ziel? Werde der erste Pirat, der vier verschiedene Teile der legendären Schatzkarte findet und damit die sagenumwobene Schatzinsel erreicht. Schaffst du das, ist der Schatz dein – Ruhm, Reichtum und endloser Rum.

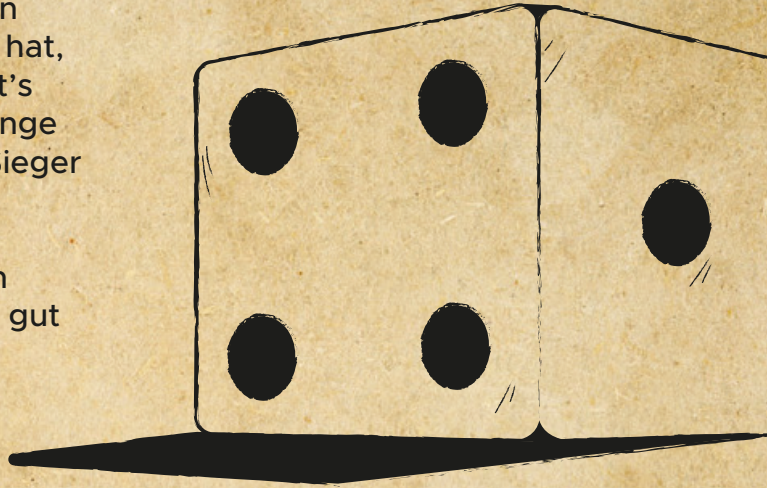
Doch Obacht, Matrose! Jeder Schatzkartenteil muss offen vor dir ausgelegt werden – so sieht jeder, wie dicht du dem Triumph bist... und kann entsprechend gemein handeln. Wirst du auf deinem Weg gekentert, verlierst du einen Schatzteil – Platsch! Ab damit zurück in den Beutekartentapel, gut durchgemischt. Die Jagd beginnt für dich von Neuem.



WER DARF ANFANGEN? – DER HÖCHSTE WURF ZÄHLT!

Alle Piraten werfen einmal den Würfel. Wer die höchste Zahl hat, setzt als Erster die Segel. Gibt's ein Unentschieden, wird so lange neu gewürfelt, bis ein klarer Sieger feststeht.

Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt – brav wie auf einem gut geführten Piratenschiff.



DEIN ZUG - WAS EIN ECHTER PIRAT TUN MUSS

Würfeln! Setze die Segel und bewege dein Schiff entsprechend der geworfenen Augenzahl (jede Zahl = 1 Feld). Der Kurs ist gesetzt, der Wind steht günstig – oder auch nicht!

Je nachdem, auf welchem Feld du landest, wird Folgendes aktiviert:

LANDEREIGNISFELD (MIT HAFEN)

Du kannst dieses Feld nur über ein Hafen-Feld erreichen. Wenn du hier landest, begibst du dich auf ein aufregendes Abenteuer! Ziehe eine Landereigniskarte und führe die Aktion darauf aus.

Am Ende deines Zugs platzierst du einen deiner Eroberungs-Token auf diesem Feld. Du kannst dieses Feld erst wieder betreten, wenn dein Token entfernt wurde. Sollte ein anderer Spieler den Hafen erreichen, darf er seinen eigenen Eroberungs-Token auf das Feld legen – dein Token wird dabei zurückgegeben.

Hinweis:

Eroberungs-Token verhindern, dass Spieler dasselbe Ereignisfeld mehrfach direkt hintereinander nutzen können und fördern die Bewegung auf dem Spielfeld.





SEEFELD

Du bist frei wie der Wind und segelst, wohin du willst – doch Obacht, Matrose: Wer zu lange auf hoher See treibt, ruft das Unheil herbei!

Am Ende jeder vollständigen Runde – also nachdem alle Spieler einmal am Zug waren – wird eine Seeereigniskarte gezogen, wenn sich mindestens ein Spieler auf einem Seefeld befindet. Diese Karte betrifft alle, die sich zu diesem Zeitpunkt auf See befinden – und die Ereignisse sind selten harmlos. Von Sturm bis Sirene kann alles dabei sein!

Kurz gesagt: Die See ist launisch. Segle klug – oder geh unter!

GEFÄNGNIS

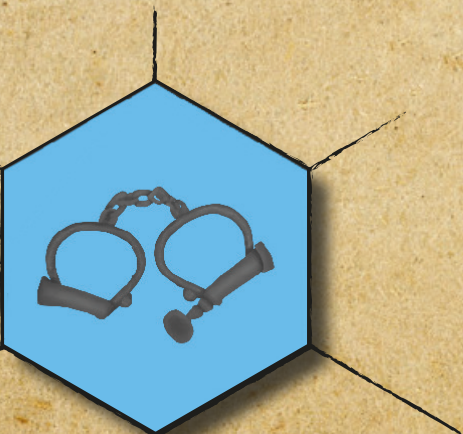
Gefängnis

Wenn du von den Behörden oder den Schergen eines anderen Piraten erwischt wirst (z. B. durch ein Ereignis oder eine Karte), endet deine Reise hier – im berühmten Piratenknast.

Befreiung:

Zu Beginn deines nächsten Zugs hast du zwei Möglichkeiten:

- **Zahle 2 Gold, um dich freizukaufen.** Du darfst dann ganz normal würfeln und deinen Zug wie gewohnt fortsetzen.
- **Versuche dein Glück:** Du darfst bis zu dreimal würfeln. Würfelst du eine 6, bist du frei und darfst sofort würfeln und deinen Zug machen.
- **Schaffst du keine 6, musst du diesen Zug aussetzen** – wirst aber in der nächsten Runde automatisch freigelassen und spielst wieder ganz normal mit.



SCHWARZMARKT (ÜBER HAFEN ERREICHBAR)

Ein Ort für geheime Deals und schmutzige Tricks!
Hier kannst du dein Gold gegenmächtige Gegenstände eintauschen. Verstehe dich auf Handel, wenn du den Piratenkrieg gewinnen willst!

Kein Token notwendig. Einfach anlegen, handeln und abtauchen – als Pirat musst du clever sein!



PREISLISTE

2 GOLD:

KAPUTTER KOMPASS

WÄHLE EINEN SPIELER UND ER HAT -2 AUF SEINEN NÄCHSTEN WURF. DIE NAVIGATION WIRD SCHWIERIGER, AYE!

3 GOLD: OPFERGABE

ALLE MITSPIELER MÜSSEN DIR EINE BEUTEKARTE IHRER WAHL GEBEN - FALLS SIE EINE HABEN.

5 GOLD: POSEIDONS ZORN

EIN SPIELER DEINER WAHL KENTERT SOFORT, EGAL WO ER SICH BEFINDET! ER WIRD AUF EIN BELIEBIGES DER VIER STARTFELDER VERSETZT, VERLIERT EINE SCHATZKARTE UND BEGINNT VON DORT AUS.

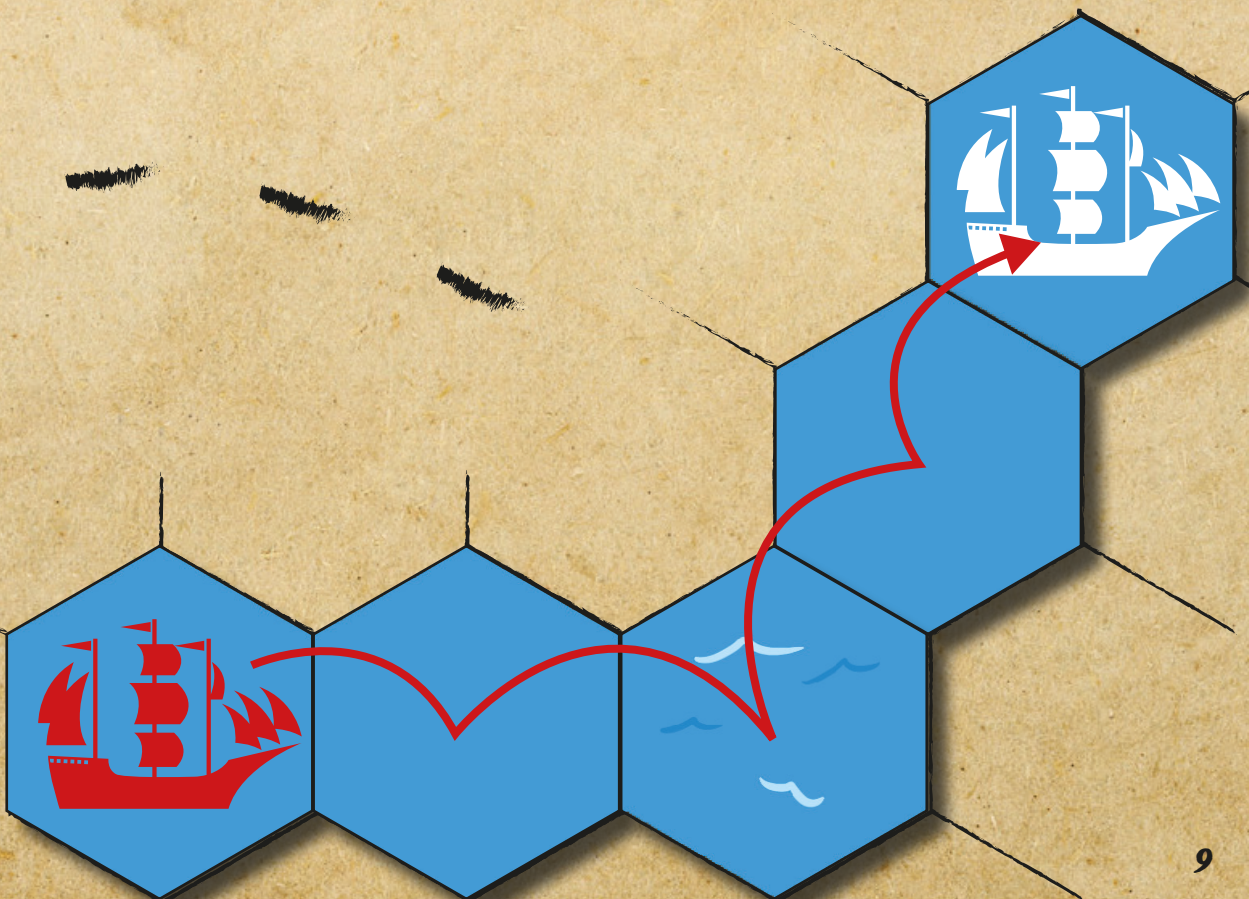
SEESCHLACHTEN – KLAR ZUM ENTERN!

Achtung, Pirat – du hast ein gegnerisches Schiff auf See oder beim Anlegen geortet! Es wird Zeit, die Kanonen zu laden und den Entermesser zu schwingen!

So funktioniert die Seeschlacht:

Ziehst du in deinem Zug auf dasselbe Feld wie ein anderer Spieler, beginnt dein Angriff in der Seeschlacht.

1. Beide Spieler würfeln gegeneinander. Du als Angreifer forderst deinen Gegenüber heraus.
2. Gewinnst du den Wurf (höhere Augenzahl), kentert dein Gegner! Er zieht sich in eine Piratenbucht seiner Wahl zurück und muss eine Schatzkarte zurück in den Stapel mischen – sein Reichtum sinkt dahin.
3. Verlierst du den Wurf, passiert dir nichts – du bleibst unversehrt, kehrst aber auf das Feld zurück, auf dem du vor dem Angriff standest. Keine Karte geht verloren.



BEUTE-KARTEN REGELN

Beutekarten sind der **wahre Schatz** eines Piraten – und jeder Pirat weiß, wie wichtig es ist, sie richtig zu nutzen!

Hier die wichtigsten Regeln, damit du immer einen Schritt voraus bist:



GOLD

Dein hart erkämpftes **Zahlungsmittel!** Gold kannst du beim Schwarzmarkt gegen mächtige Marktkarten eintauschen. Es ist dein Schlüssel zu schmutzigen Tricks und unlauteren Handlungen.



SCHATZKARTEN

Diese Karten musst du **offen vor dir auslegen** – schließlich soll jeder sehen, wie dicht du dem sagenumwobenen Schatz auf den Fersen bist!

Aber Vorsicht:

Der Weg zum Reichtum ist tückisch. Ein Schatzkartenteil kann dir nicht nur beim Kentern in einer Seeschlacht verloren gehen – auch bestimmte Ereignisse, fiese Sonderkarten oder gemeine Spielzüge anderer Piraten können dir deine wertvolle Beute entreißen. Wenn du ein Schatzkartenteil verlierst, wird es verdeckt in den Beutekartenstapel zurückgemischt – und die Jagd beginnt von Neuem.

SONDERKARTEN

Diese Karten behältst du **geheim** und setzt sie taktisch ein, wenn du sie am meisten brauchst!
Nur du weißt, wann du deinen Gegner mit einer cleveren Überraschung schocken kannst!

Beute-Verlust-Regel:

Wenn du gezwungen wirst, Beute abzugeben oder zu verlieren, kann es jede Karte sein – selbst ein wertvolles Schatzkartenteil! Mische alle Karten gut durch und lasse deinen Gegner eine ziehen – er weiß nie, welche Karte er bekommen wird!



Meisterhafte Navigation

SONDERKARTEN (AUS DEM BEUTEKARTEN-STAPEL)

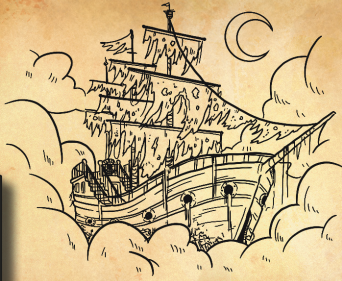
Sonderkarten sind deine **Geheimwaffen** – du kannst sie heimlich halten. Hier sind die cleveren Karten, mit denen du das Spiel aufmischen kannst, sie müssen nach Benutzung allerdings in den Ziehstapel zurück.



Freibrief

FREIBRIEF

Egal, ob du gefangen wirst oder nicht – diese Karte sichert dir Immunität. Du segelst weiter, als ob nichts gewesen wäre!



Fliegender Holländer

FLIEGENDER HOLLÄNDER

Teleportiere dich auf eines der vier gleichnamigen gekennzeichneten Felder! Ideal für eine schnelle Flucht oder um deinen Gegner zu überlisten. Wer den Holländer ruft, reist mit dem Nebel ... und verschwindet spurlos.



Wind in den Segeln

WIND IN DEN SEGELN

Du hast Rückenwind! Diese Karte gibt dir +2 auf deinen nächsten Wurf – als ob der Wind in deinen Segeln das Schicksal begünstigt!



Steuerabgabe

STEUERABGABE

Ein Mitspieler zieht eine Beute? Zack – **schnapp dir die Karte!** Aber nur eine Karte pro Beute-Ziehung, keine Wildwest-Mentalität hier! Solltest Ihr gleichzeitig Anspruch erheben, wird gewürfelt. Es gewinnt die höhere Augenzahl.



Brandschatzen

BRANDSCHATZEN

Spiele diese Karte **direkt vor einer Seeschlacht**. Wenn du gewinnst, darfst du dem Verlierer die **Schatzkarte** nehmen die er durchs Kentern verloren hätte. So geht Piraterie!



Meisterhafte Navigation

MEISTERHAFFE NAVIGATION

Du navigierst durch die Klippen wie ein Kapitän, der die See besser kennt als sein eigenes Schiff. Nutze diese Karte, um die **gefährlichen Klippen zu umschiffen**, die sonst nicht befahrbar sind.



Parley

PARLEY

Wenn du in eine **Seeschlacht** verwickelt wirst, kannst du diese Karte spielen und **entkommst der Auseinandersetzung** ohne einen Kratzer! Der Angreifer muss wieder zu seinem Feld zurück wo er diesen Zug gestartet hat.



Meuterei

MEUTEREI

Wähle einen Mitspieler und seine Crew wird sich gegen ihn wenden – **im nächsten Zug muss er aussetzen**. Die Meuterei hat zugeschlagen!

SPIELLENDE - WER DEN SCHATZ HEBT, GEWINNT!

Schafft es ein Pirat, seine **vier Schatzkartenteile** zu vereinen und sicher die **Schatzinsel** zu erreichen, ist das **Spiel sofort beendet**. Der Sieger darf sich nun **König der Piraten** nennen und mit seinem erbeuteten Reichtum und Ruhm angeben, während die anderen nur das enttäuschte Plätschern ihrer gescheiterten Versuche hören.

Setzt also die Segel, Halunken, und **plündert, erobert und kämpft**, was das Zeug hält - **der Schatz wartet** auf den tapfersten und listigsten Piraten unter euch!





UR-PIRATEN UND SPIEL-ENTWICKLER*INNEN:

Lara Pipus, Jakob Jarzina, Denise Lüftenegger, Philipp Pöllitzer,
Sarah Schalkhammer, Lukas Kiesewetter

3D DRUCK:

Marcus Fiala