



...oder was macht ein Seeräuber eigentlich, wenn er in Rente geht?

© 2020

Ein Merkspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren
Spieldauer 10-20 Minuten

Einleitung:

Der legendäre „Super-Pirat“ Störteeder und seine Mannschaft sind ins Alter gekommen und möchten sich nach langen Jahren der Raubzüge nun endlich zur Ruhe setzen. Da der König die Piratenrente aber schon vor vielen Jahren abgeschafft hat, muss der Pirat sich besinnen, wo er die ganzen in seiner Laufbahn erbeuteten Schätze vergraben hat. Er grübelt und überlegt, will sich aber nicht mehr so recht an die genauen Plätze erinnern. Nur gut, dass er alle seine Schatzkisten auf ein und derselben Insel versteckt hat – da kann es doch gar nicht so schwierig sein, die Reichtümer wiederzufinden. Er macht sich also mit seiner Crew noch einmal zu seiner Schatzinsel auf. Da die Beute so reichlich war, dass sie sicher für die ganze Mannschaft ausreichen wird, bestimmt er, dass jedes Mitglied der Piratenbande alle gefundenen Schätze für sich behalten darf. Da Piraten aber immer auch für ein Glücksspiel zu haben sind, können sie ihre Mitstreiter herausfordern, um sie beim Kartenspiel um ihre ehrlich erworbenen Schätze zu bringen. Das lassen sich waschechte Piraten natürlich nicht zweimal sagen und stürzen sich in ein letztes gemeinsames großes Abenteuer...

Spielmaterial:

- 1 Inselfeld mit 7 Orten – jeder Ort hat ein besonderes Erkennungsmerkmal
- 1 Spielfigur „Piratenbande“, die allen Spielern gehört
- 35 Schatzkarten – jeweils 5 in 7 verschiedenen Farben: Rubin (rot), Smaragd (grün), Saphir (blau), Gold (gelb), Silbermünze (grau), Perle (weiß), schwarze Perle (schwarz)
- 7 Schatzkistenkarten
- 1 Würfel mit den Augenzahlen 1-3
- 8 Klabaufmannkarten für Variante
- 5 Verstecksteine für Variante

Ziel des Spieles:

Bei Spielende die meisten Schätze angehäuft zu haben.

Vorbereitung:

Das Spielfeld wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Schatzkarten werden gut gemischt. Neben jedem Schatzort werden verdeckt 5 Schatzkarten gestapelt. Auf jeden dieser Stapel wird oben eine Schatzkistenkarte gelegt. Die Spielfigur wird auf einen beliebigen Ort gestellt. Der Würfel wird bereitgelegt. Siehe Bild.



Ablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

Würfeln und Piratenbande ziehen:

Der Spieler am Zug würfelt und bewegt die Spielfigur so viele Orte weiter, wie gewürfelt wurde. Dabei kann er sich aussuchen in welche Richtung er zieht. Die Schatzsymbole, die an den Orten aufgedruckt sind, haben im Grundspiel keine Bedeutung.

Suche nach Schätzen:

Am Ort, an dem die Spielfigur angekommen ist, geht man nun auf Schatzsuche. Dazu sagt man zuerst eine Farbe an, die man in diesem Versteck vermutet. Dann nimmt man den Schatzkartenstapel von diesem Ort, fächert ihn so auf, dass die Mitspieler die Schätze nicht sehen können und nimmt alle Karten der angesagten Farbe heraus, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Wer die letzte Schatzkarte eines Ortes nimmt, bekommt immer auch noch die Schatzkistenkarte dazu.

Alle gewonnenen Karten legt man verdeckt vor sich ab.

Man sollte sich die verbliebenen Karten des Ortes gut einprägen, damit man später weiß, welche Farben man ansagen muss, wenn man wieder auf diesem Ort landet.

Sollten sich am aktuellen Ort keine Schatzkarten mehr befinden, darf man die Schatzkarten eines beliebigen Ortes anschauen ohne dass man einen Schatz nehmen darf.

Spielende und Abrechnung:

Sobald sich an 3 Orten keine Schatzkarten mehr befinden endet das Spiel sofort. Alle Spieler zählen die Anzahl ihrer Schätze auf ihren Karten. Der Spieler mit den meisten Schätzen ist der Sieger. Bestimmt reichen die Reichtümer aber auch für die anderen Piraten um ihren Ruhestand genießen zu können.



Spielen nur Kinder, die noch nicht zählen können, dann ermittelt man den Sieger so: Alle Spieler legen ihre Karten an eine gemeinsame Linie an. Das kann z. B. die Tischkante oder eine Linie aus übrigen Karten

sein – siehe Bild. Jeder legt seine gesammelten Karten so versetzt aufeinander, dass sich die abgebildeten Schätze aneinanderreihen. Hierfür ist auf jeder Karte eine Anlegemarke aufgedruckt. Die nächste Karte wird immer so angelegt, dass der Kartenrand genau auf dem Strich der Anlegemarke liegt. Der Pfeil wird durch die nächste Karte verdeckt. Der Pfeil auf der letzten Karte zeigt an, wer am meisten Schätze gesammelt hat.

Zusätzliche optionale Elemente:

Wenn das Spiel in der Grundversion von jedem gut verstanden ist, dann kann man schrittweise folgende Elemente hinzufügen:

1. Weitere Aktionsmöglichkeiten:

Anstatt nach Schätzen zu suchen kann man am Ort, wo die Spielfigur steht, auch eine der beiden folgenden Aktionen wählen:

1a) Kartenspiel:

Auf allen Orten der Insel ist auch eine Schatzsorte abgebildet. Man kann immer nur um die Schatzsorte spielen, die am Ort abgebildet ist, an dem sich die Spielfigur gerade befindet. Möchte man ein Kartenspiel mit einem Mitspieler wagen, dann muss man **mindestens einen Schatz dieser Farbe selbst besitzen**. Man sucht sich einen Mitspieler aus. Beide Spieler tauschen alle entsprechenden Schatzkarten, die sie besitzen, verdeckt miteinander aus. Die Mitspieler sollten möglichst nicht mitbekommen, wer nun mehr Schätze ergattert hat. **darum sollte man es auch vermeiden durch Gefühlsausbrüche darauf hinzuweisen, ob das Geschäft gut oder schlecht war.** Ein Beispiel: Alex zieht nach dem Würfeln die Spielfigur auf das Feld mit dem Walskelett. Auf diesem Feld ist es möglich um weiße Perlen zu spielen. Da Alex mindestens eine weiße Perle hat, darf er ein Spiel wagen. Er wählt Muggi als Gegner. Nun nimmt Alex alle seine Karten mit weißen Perlen und legt sie verdeckt vor Muggi. Muggi nimmt ebenfalls alle ihre Karten mit weißen Perlen und legt sie vor Alex ab. Danach sieht sich jeder Spieler die vor ihm liegenden Karten an und legt sie zu seinen anderen. Man sollte also immer auch aufpassen, von welcher Schatzart die Mitspieler viele Karten einsammeln, damit man beim Kartenspiel Gegner aussuchen kann, die vermutlich mehr Schätze der entsprechenden Art besitzen.

1b) Karte fordern:

Man darf sich einen Spieler aussuchen, der einem eine Karte in der Schatzsorte des Ortes geben muss, auf dem die Spielfigur steht. Hat der Ausgewählte mehrere Karten dieser Art, dann darf er sich aussuchen, welche er abgibt. Sollte er keine Karte der Schatzsorte haben, geht man leer aus.

2. Spiel mit den Verstecksteinen

Jeder Spieler bekommt bei Spielbeginn einen Versteckstein. Zusätzlich zu den Aktionsmöglichkeiten „Schätze suchen“, „Kartenspiel“ und „Karte fordern“ gibt es nun noch eine vierte: Anstatt nach dem Würfeln die Spielfigur zu bewegen und eine der anderen Aktionen durchzuführen, lässt man die Figur an ihrem Ort stehen und legt eine seiner Schatzkarten verdeckt unter seinen Versteckstein. Diese ist dadurch gesichert und kann von keinem Mitspieler mehr durch „Kartenspiel“ oder „Karte fordern“ ergattert werden. Auch wenn man einen anderen Spieler zu einem Kartenspiel herausfordert, zählt eine versteckte Karte nicht zu den eigenen Schätzen. Unter jedem Versteckstein dürfen beliebig viele Karten liegen, aber pro Runde darf nur eine Karte drunter gelegt werden.

3. Spiel mit den Klabautermannkarten

Hinweis: Damit man beim Spiel mit dem Klabautermann nicht durcheinanderkommt, wer grad dran ist, sollte der Würfel immer beim Spieler liegen, der gerade am Zug ist.

3a) Pakt mit dem Klabautermann:

Bei Spielbeginn werden die 7 Klabautermannkarten, die Orte zeigen verdeckt aufeinandergelegt. Auf diesen Stapel legt man offen die Deckkarte damit man sieht, dass dies der Klabauterstapel ist. Der jüngste Pirat schließt einen Pakt mit dem Klabautermann und ist der erste Klabauterspieler. Er bekommt den Klabauterstapel und sucht sich einen



Ort aus, an dem er den Klabautermann verstecken möchte. Die Klabautermannkarte, die den entsprechenden Ort zeigt, sortiert er im Stapel nach vorn. Dann legt er den Klabauterstapel verdeckt vor sich ab. Die Karte mit dem gewählten Ort ist also ganz unten im Stapel. Wenn der Stapel umgedreht wird, bekommt man den Ort zu sehen, an dem sich der Klabautermann befindet. Der Klabauterspieler darf jederzeit nachsehen an welchem Ort er den Klabautermann versteckt hat. Immer, wenn der Klabauterspieler selbst am Zug ist, darf er den Klabautermann an einen anderen Ort verstecken. Immer, wenn er das macht, muss er das seinen Mitspielern sagen.

3b) Der Klabaubermann tritt in Aktion:

Sollte ein Spieler auf den Ort ziehen, an dem sich der Klabaubermann befindet, dann muss der Klabauberspieler dies ansagen und den Klabauberstapel umdrehen, um zu beweisen, dass der Klabaubermann wirklich dort ist. Dann zieht der Klabauberspieler die Spielfigur auf einen beliebigen Ort (er kann sie auch stehen lassen) und darf den Schatzkartenstapel dort durchschauen, von welcher Farbe am meisten Schätze vorhanden sind. Erst danach sagt er, welche Farbe er haben möchte, nimmt alle Karten dieser Farbe heraus und legt sie vor sich ab. Anschließend wird der Spieler am Zug neuer Klabauberspieler. Dazu legt er den Klabauberstapel mit dem von ihm neu gewählten Klabaubermannversteck als unterste Karte vor sich ab. Danach endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.



© Biber Spiele 2020 – Regelversion 20-10-10

Spielidee, Illustrationen und Umsetzung: Rudi Biber

Herstellung und Vertrieb:



Rudolf Biber

Kapellenstr. 9

91809 Wellheim – Gammersfeld

www.biber-spiele.de

biber-spiele@t-online.de