

# Piratenschatz

FÜR 2 SPIELER:

INHALT:

1 Taschenspiel

4 magnetisierte Spielsteine

## ZIEL DES SPIELS

**ALS PIRAT:** 7 Goldmünzen gefunden zu haben, ehe die Küstenwacht seine Yacht versenkt hat.

**ALS KÜSTENWACHT:** 7 Treffer erzielt und damit die Yacht des Piraten versenkt zu haben, ehe er die 7 Goldmünzen gefunden hat.

## VORBEREITUNG DES SPIELS:

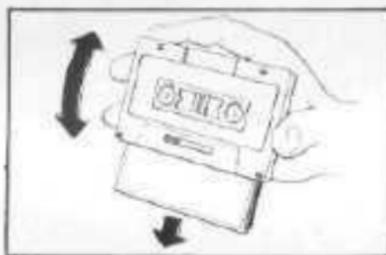


1

Abb. 1

### 1. HERAUSNEHMEN DER MAGNETISIERTEN SPIELSTEINE:

Mit dem Daumen die Abdeckung nach hinten schieben. Spielfiguren herausschütteln. Abdeckung zum Verschließen wieder nach vorne ziehen.



2

Abb. 2

### 2. BEREITMACHEN DES SPIELFELDES:

Mit ein paar kurzen Schwüngen des Handgelenks das Spielfeld ausklappen.

### 3. AUFSTELLEN DER SPIELSTEINE:

Der Pirat spielt mit den roten, die Küstenwacht mit den blauen Spielsteinen.

**DIE SCHIFFE:** Beide Spieler setzen jeweils einen ihrer Spielsteine auf die farblich passenden Kreis-Felder (Start-Kreise) auf der Seekarte.

**WERTUNGS-STEINE:** Die beiden anderen Spielsteine werden auf das jeweils farblich passende "S" oben bzw. unten auf der Karte gesetzt. Diese sind die Zähl- bzw. Wertungs-Steine, die den jeweiligen Stand des Spiels markieren. Sie zeigen an, wieviele Goldmünzen der Pirat bereits eingesammelt hat, oder wieviele Treffer die Küstenwacht bereits erzielt hat.



3

Abb.

### 4. DREHEN DER DREHSCHIEBE:

Der Hebel wird so weit als möglich geschoben und wieder losgelassen. **ANMERKUNG:** Bleibt der Pfeil nach einer Drehung auf einer Linie stehen, muß die Drehscheibe erneut betätigt werden.

## UND JETZT GEHT'S LOS:

Der Pirat fängt immer an.

### DER ZUG DES PIRATEN:

Er dreht die Drehscheibe und setzt seine Yacht um so viele Punkte auf der Seekarte weiter, wie Drehscheibe A anzeigt. Ziel ist es, auf einem Gold-Punkt zu landen, Goldmünzen einzusammeln und so zu ziehen, daß die Yacht nicht in Feuerreichweite des Schnellbootes der Küstenwacht gelangt. Danach ist der Durchgang beendet, es sei denn, ein Gold-Punkt würde erreicht.

**DAS IST BEI DEN ZÜGEN ZU BEACHTEN:**

- Die Züge gehen von Punkt zu Punkt horizontal und vertikal entlang der weißen Linie, diagonal entlang der roten Linie.
- Immer muß die volle Anzeige der Drehscheibe A gesetzt werden. **AUSNAHME:** Auf einem Gold-Punkt muß man nicht mit genauer Augenzahl landen.
- In demselben Durchgang darf der Pirat seine Yacht auf dieselben Punkte vor- oder zurückziehen. **AUSNAHME:** Er darf nicht auf einen Gold-Punkt zurück, ehe er nicht einen anderen Gold-Punkt angelaufen ist.
- Er darf nicht einen Punkt überspringen oder auf ihm landen, wenn der Gegenspieler dort steht.
- Die farbigen Start-Felder sind für den Piraten wie normale weiße Punkte anzusehen.

**GOLD-PUNKTE:** Zieht der Pirat mit seiner Yacht auf einen Gold-Punkt, betätigt er erneut die Drehscheibe und tut folgendes:

- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf einen Gold-Punkt, ist der Pirat fündig geworden! Der Zähl-Stein wird auf den nächsten Goldbarren weitergesetzt. Damit ist der Durchgang beendet.
- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf ein weißes Feld, ist der Pirat nicht fündig geworden. Der Zähl-Stein bleibt wo er ist, und der Durchgang ist beendet.

## DIE ZÜGE DER KÜSTENWACHT:

Die Drehscheibe wird betätigt. Das Schnellboot wird um so viele Punkte auf der Seekarte weitergezogen, wie die Drehscheibe A anzeigt. Ziel ist es, die Piratenyacht zu jagen und in Feuerreichweite zu ihr zu gelangen. Danach ist der Durchgang beendet, es sei denn, das Schnellboot käme in Feuerreichweite.

### DAS IST BEI DEN ZÜGEN ZU BEACHTEN:

- Die Züge gehen von Punkt zu Punkt horizontal und vertikal **AUSSCHLIESSLICH** entlang der weißen Linie. Die Küstenwacht darf **NICHT** entlang der roten Linie ziehen!
- Immer muß die volle Anzeige der Drehscheibe A gesetzt werden.
- In demselben Durchgang darf der Küstenwachtspieler sein Schnellboot auf dieselben Punkte vor- oder zurückziehen.
- Gold-Punkte und die Start-Punkte sind für die Küstenwacht normale weiße Punkte.

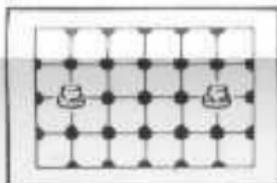
### DAS ABFEUERN VON SCHÜSSEN --- TREFFER UND FEHLSCHÜSSE:

Befinden sich nicht mehr als 4 Felder (das sind 3 Punkte) in gerader Linie zwischen Schnellboot und Piratenyacht, befindet sich die Küstenwacht in Feuerreichweite.

**4**

Abb.

INNERHALB  
FEUERREICHWEITE

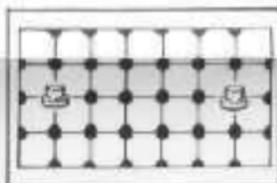


4 Felder Abstand in  
gerader Linie

**5**

Abb.

AUSSERHALB  
FEUERREICHWEITE

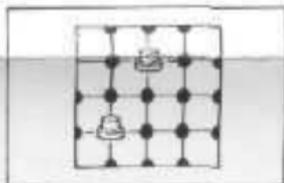


In gerader Linie, aber  
5 Felder Abstand

**6**

Abb.

AUSSERHALB  
FEUERREICHWEITE

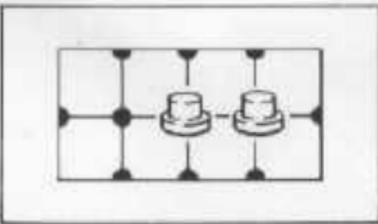


2 Felder Abstand,  
aber nicht in gerader  
Linie

**SO WERDEN SCHÜSSE ABGEFEUERT:** Pro Durchgang darf **NUR EINMAL** gefeuert werden. Schüsse dürfen **NICHT** entlang der diagonalen roten Linie abgefeuert werden. Zum Schießen wird die Drehscheibe betätigt und folgendes getan:

- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf eine Anzahl von Kanonenkugeln (schwarze Punkte), deren Anzahl gleich groß oder größer ist als die Zahl der Felder zwischen Schnellboot und Yacht, wird ein Treffer erzielt. Der Zähl-Stein wird auf die nächste Position geschoben.
- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf eine Anzahl von Kanonenkugeln, deren Anzahl kleiner ist als die Zahl der Felder zwischen Schnellboot und Yacht, ist es ein Fehlschuß. Der Schnellboot-Zähl-Stein bleibt, wo er ist.

### BEISPIELE:

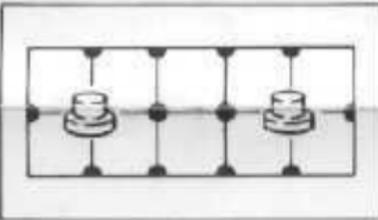


**7**

#### TREFFER:

Abb.

Das Schnellboot ist 1 Feld entfernt von der Yacht und hat eine Kanonenkugel zu einem Treffer bekommen.



**8**

#### FEHLSCHUSS!

Abb.

Das Schnellboot ist 3 Felder entfernt von der Yacht und hat zwei Kanonenkugeln bekommen - Fehlschuß!

## GEWINNER DES SPIELS

**PIRATENYACHT:** Wenn der Zähl-Stein auf den 7. Goldbarren gezogen wird, ehe die Küstenwacht die Yacht versenkt hat, gewinnt der Pirat das Spiel.

**KÜSTENWACHT:** Wenn der Zähl-Stein auf den 7. Treffer gezogen wird, ehe der Pirat die 7 Goldmünzen gesammelt hat, ist die Piratenyacht versenkt, und die Küstenwacht gewinnt das Spiel.