



Ein turbulentes Würfel-Drehspiel

Für 2 – 4 Piraten ab 4 Jahren

Autoren: Helmut Marx. Barbara Schyns

Illustration: Reiner Stolte

Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Vier Piratenbanden treiben immer wieder viel Schabernack - auch auf der Bootspartie, die zur Insel führen soll. Da heißt es aufgepasst: Schwupps, schon ist ein Pirat über Bord gegangen. Untiefen und Boote mit plötzlich auftretendem Leck erschweren den Weg ...

Inhalt

- 1 zweiteiliger Spielplan
- 1 Insel aus Holz
- 8 Holzboote
- 32 Piratenfiguren aus Holz
- 12 Holzstäbchen
- 1 Würfel

Ziel des Spiels

Wer schafft es als Erster, drei seiner Piraten auf die Insel zu bringen?

Vorbereitung

Nachdem ihr alle Spielmaterialien aus der Schachtel genommen habt, brecht ihr vorsichtig die Boote und die Kreise aus den Spielplänen aus. Dann legt ihr die beiden Spielpläne übereinander in die Schachtel, sodass der runde Plan oben liegt. Die runde Insel aus Holz steckt ihr oben auf die Mitte des runden Spielplans. Anschließend werden die Holzboote in die Ausstanzungen des Spielplans gesteckt.

Jeder Spieler nimmt Holzstäbchen einer Farbe und steckt sie in die Boote. Spielt ihr zu dritt oder viert, sucht sich jeder zwei Boote. Dabei muss ein Boot auf dem äußeren und eins auf dem inneren Bootskreis liegen. Spielt ihr zu zweit, darf jeder Spieler drei Boote auswählen

und markieren. Dabei dürfen nicht alle drei Boote auf einem Kreis liegen.

Jeder Spieler nimmt die Piraten in seiner Farbe und stellt sie auf die Ecke des Spielplans, die dieselbe Farbe hat (stellt z.B. die roten Piraten auf die rote Ecke).

Die Drehscheibe wird so gestellt, dass einer der Sterne in dem Griffloch zu sehen ist, z.B. der schwarze Stern auf dem grünen Feld. Wenn dieser Stern später wieder im Griffloch erscheint, habt ihr die Scheibe einmal herumgedreht und eine Runde ist beendet. Nun wird noch der Würfel bereitgelegt und es kann losgehen!

Das Spiel beginnt

Jeder Spieler nimmt einen seiner Piraten und setzt ihn in eins seiner Boote. Dabei wählst du aus, in welches deiner Boote du die Figur setzen willst. Du hast die ganze Runde über immer nur einen Piraten im Boot sitzen. Der jüngste Pirat beginnt und würfelt einmal.

Spielverlauf

Je nach gewürfelter Zahl schiebt der Spieler die Drehscheibe langsam entsprechend der Farbpunkte im Uhrzeigersinn weiter. Die Führungsnase und das Loch sind dem Spieler dabei behilflich. Würfelst du zum Beispiel eine Eins, verschiebst du die Scheibe so weit, dass der nächste Farbpunkt im Griffloch zu sehen ist. Vorsicht, während des Vorwärtsziehens kann es passieren, dass Piraten in den Untiefen versinken!

Der Plan wird weitergedreht. Sitzen noch alle Piraten in ihren Booten?

1. Keiner der Piraten ist über Bord gegangen. Alle haben Glück gehabt.
2. Einer oder mehrere Piraten sind in die stürmische See gefallen. Diese Spieler haben leider ihren Piraten verloren - es gibt aber während der Runde noch die Möglichkeit, einen neuen Piraten ins Boot zu holen.

Ende des Spielzugs

Alle Spieler, die ihren Piraten noch im Boot sitzen haben, entscheiden nun: Wechselt der eigene Pirat in das andere Boot der eigenen Farbe oder bleibt er lieber sitzen? Auf beiden Kreisen drohen die Untiefen, allerdings zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Jeder Spieler

wägt vor jeder Runde ab, ob sein Pirat sicher sitzen oder lieber in das andere Boot wechseln soll.

Spielen zwei Spieler mit, so kannst du wählen, ob der Pirat sitzen bleibt oder in eins der beiden anderen Boote wechselt.

Wenn dein Pirat ins Wasser gefallen ist, hast du keine Spielfigur, um sie umzusetzen.

Zum Schluss wird noch der Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wie kann ich einen neuen Piraten ins Boot setzen?

Sobald dein Pirat ins Wasser gefallen ist, hast du während der Runde noch eine Möglichkeit, wieder einen Piraten ins Boot zu bekommen. Achte darauf, wo die Drehscheibe am Ende eines Spielzugs zum Stehen kommt.

Hat der farbige Punkt auf der Innenseite der Drehscheibe dieselbe Farbe wie der Punkt außen (sind zum Beispiel beide Punkte, die sich gegenüberliegen, rot), kannst du einen neuen Piraten ins Boot setzen. Dies gilt auch, wenn du nicht an der Reihe bist.

Sollten die Punkte gleich am Ende der Runde, in der dein Pirat ins Wasser gefallen ist, farblich übereinstimmen, hast du Glück gehabt. Dann darfst du gleich wieder einen Piraten ins Boot setzen.

Ende einer Spielrunde

Sobald die Drehscheibe einmal herumgedreht wurde, d.h. wenn der Stern des grünen Feldes wieder im Griffloch zu sehen ist, ist eine Runde beendet. Wer jetzt einen Piraten im Boot sitzen hat, darf diesen auf die Insel in der Mitte setzen. Dabei ist es unerheblich, ob der Pirat von Anfang an im Boot saß oder erst später hineingesetzt wurde.

Die nächste Runde beginnt

Neue Runde, neues Piraten-Glück!
Die nächste Runde beginnt und jeder Spieler setzt wieder einen Piraten in eins seiner Boote.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler drei seiner Piraten auf die Insel gesetzt hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

Variante

Um das Spiel noch abwechslungsreicher zu gestalten, könnt ihr am Ende einer Runde, nachdem die Piraten auf die Insel gesetzt wurden, mit den Holzstäben andere Boote markieren. Dann geht die Fahrt durch die Untiefen weiter ...

Art. Nr.: 697310