

PIRATEN PLANKEN & PISSETEN

Spielanleitung

Das Spiel kann beginnen, wenn ...

- das Schiff komplett aufgebaut ist,
- jeder Spieler über eine Powerplanke seiner Farbe verfügt,
- die Klammer neben der Zahl „12“ sitzt und
- die Piraten auf den Planken verteilt sind sowie
- die Schatzkisten an Deck stehen und
- die Schätze im Stoffbeutel sind.

Kurzfassung

Der jüngste Spieler ist der Startspieler, er beginnt. Die anderen Spieler folgen danach im Uhrzeigersinn. Gespielt werden mehrere Durchgänge.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug bis zu 5 seiner Bewegungspunkte verbrauchen.

Wird ein Bewegungspunkt verbraucht, muss der Spieler die Klammer an seiner Powerplanke um ein Feld nach unten setzen, auf das Feld mit der nächstniedrigeren Zahl.



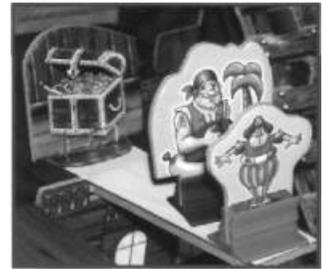
- I. Bewegungspunkte werden verbraucht durch
 - A) das Springen eigener Piraten von Planke zu Planke und
 - B) durch Zurückklettern eines ins Wassergefallenen Piraten an Deck.



2. Sind alle Bewegungspunkte eines Spielers verbraucht (die Klammer an der Planke steht beim Wert 0/1), so darf dieser Spieler ab sofort pro Zug nur noch 1 Bewegungspunkt verbrauchen. Sobald ein zweiter Spieler seine Klammer auf den Wert 0/1 gesetzt hat, endet der Durchgang sofort.



3. Stehen zwei Klammern auf dem untersten Wert, folgt sofort eine Wertung. Bei einer Wertung können nur die Piraten Schätze erhalten, die auf einer Planke stehen, hinter der eine Schatzkiste steht.



- Steht hinter einer Planke eine große Schatzkiste, so darf der Besitzer des größten Piraten auf der Planke in den Beutel greifen und einen Schatz ziehen.
- Steht hinter einer Planke eine kleine Schatzkiste, so darf der Besitzer des kleinsten Piraten auf der Planke in den Beutel greifen und einen Schatz ziehen.
- Aber: Gibt es auf einer Planke zwei gleich große Piraten, die für einen Schatz in Frage kommen, so gehen diese beiden leer aus - den Schatz darf dann der Besitzer des dritten Piraten auf der Planke ziehen.

4. Nach der Wertung folgt ein neuer Durchgang (Klammern auf 12 Bewegungspunkte, Schatzkisten verschieben usw.).
5. Das Spiel endet, wenn alle Schätze aus dem Beutel gezogen wurden. Es gewinnt, wer die meisten Schätze erobert hat.

Zum Kennenlernen des Spieles empfehlen wir, mit 12 Schätzen (= 6 Schatzpaare) zu spielen. Für ein längeres Spiel spielt man je nach Wunsch mit 16, 20 oder 24 Schätzen.

Die Spielregeln im Für 3 bis 4 Spieler

Bewegungspunkte verbrauchen

- Ist ein Spieler an der Reihe, so darf er in seinem Spielzug bis 5 Bewegungspunkte verbrauchen.
- Es besteht Zugzwang, das heißt, der Spieler muss mindestens einen seiner Piraten bewegen.

- Der Spieler darf die Bewegungspunkte, die er verbrauchen will, auf einen, mehrere oder alle seine fünf Piraten verteilen.
- Für jeden Bewegungspunkt, den ein Spieler verbraucht, muss er die Klammer an seiner Powerplanke um ein Feld nach unten setzen, auf das Feld mit der nächstniedrigeren Zahl.

Von Planke zu Planke springen

- Das Springen eines eigenen Piraten von einer Planke zu einer benachbarten Planke kostet einen Bewegungspunkt.
- Das Springen um Bug oder Heck auf die andere Seite des Schiffes kostet auch nur einen Bewegungspunkt, obwohl die Abstände zwischen den Planken hier größer sind.
- Jeder Pirat darf innerhalb eines Spielzuges nur einmal bewegt werden. Dabei darf er im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden.
- Wird ein Pirat bewegt, so darf die einmal eingeschlagene Richtung nicht gewechselt werden. Die Richtung darf erst gewechselt werden, wenn der Pirat erneut bewegt wird (im nächsten Spielzug des Spielers).



- Beendet ein Pirat seine Bewegung auf einer Planke, auf der bereits andere Piraten stehen, so muss der Neuankömmling immer **hinter** diesen Piraten abgestellt werden, niemals ganz vorne an die Kante.



Planke voll - mehr als drei Piraten

- Stehen auf einer Planke drei Piraten und ein vierter Pirat beendet auf dieser Planke seine Bewegung, so wird der vorderste Pirat ins Wasser geschubst.
- Der „nasse“ Pirat wird sofort auf die Insel gesetzt (das heißt, er schwimmt automatisch dort hin).
- Wichtig: Dies gilt nur, wenn der Pirat seine Bewegung auf dieser Planke beendet. Zieht ein Pirat weiter auf eine andere Planke, so fällt der Vorderste nicht ins Wasser.



Piraten auf das Schiff zurückbringen

- Ist ein Spieler an der Reihe, so darf er jederzeit eigene Piraten, die auf der Insel stehen, zurück auf das Schiff bringen. Das kostet pro Pirat zwei Bewegungspunkte:

- o Der Pirat klettert über die Leiter am Heck auf das Deck - das kostet einen Bewegungspunkt.
- o Der Pirat muss aber weiterziehen auf eine der beiden Planken am Heck (rechts oder links). Das kostet einen weiteren Punkt.



- Natürlich darf der Pirat auch noch weiterziehen, jede Planke kostet dann ganz normal einen Bewegungspunkt.

Eine Powerplanke auf 0/1

- Hat ein Spieler alle seine Bewegungspunkte verbraucht, so sitzt die Klammer an seiner Powerplanke auf dem untersten Feld - dem mit dem Wert 0/1.
- Das heißt, der Spieler darf, wenn er wieder an die Reihe kommt, nur noch einen Bewegungspunkt verbrauchen. Das gilt so lange, bis es zu einer Wertung kommt.



Zwei Powerplanken auf 0/1: Wertung

- Sobald die Powerplanke eines zweiten Spielers auf dem untersten Feld steht (0/1), kommt es sofort zu einer Wertung.
- Der laufende Durchgang ist damit beendet.

Wertung

Kommt es zu einer Wertung, so haben alle Spieler die Chance auf den Gewinn eines Schatzes, deren Piraten auf den Planken stehen, hinter denen sich Schatzkisten befinden.

- **Große Schatzkiste hinter der Planke.**

Der Spieler, dem der größte Pirat gehört, darf in den Beutel greifen und verdeckt einen Schatz ziehen.

Gibt es aber zwei größte Piraten, so gilt das als Unentschieden - jetzt darf der Besitzer des dritten Piraten (falls es auf dieser Planke einen dritten gibt) einen Schatz ziehen.



- Kleine Schatzkiste hinter der Planke.

Der Spieler, dem der kleinste Pirat gehört, darf in den Beutel greifen und verdeckt einen Schatz ziehen.



Gibt es aber zwei kleinste Piraten, so gilt das als Unentschieden -- jetzt darf der Besitzer des dritten Piraten (auf dieser Planke) einen Schatz ziehen.



Sollten zufällig alle drei Piraten auf einer Planke gleich groß sein, so gehen alle drei leer aus. Das gilt auch, wenn auf einer Planke zwei Piraten stehen, die gleich groß sind, aber kein dritter Pirat.

Schätze ziehen

Als Erster einen Schatz aus dem Beutel ziehen darf der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat; das ist derjenige, der als Zweiter die Klammer an seine Powerplanke auf 0/1 gesetzt hat. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

- Wer an der Reihe ist, greift in den Beutel, tastet die Schätze ab. Dann zieht er einen davon und legt ihn offen vor sich ab.
- Hat ein Spieler mehrere siegreiche Piraten, so darf er für jeden von ihnen einen Schatz ziehen. Der Spieler darf alle diese Schätze auf einmal ziehen, er muss nicht warten, bis er erneut an der Reihe ist
- Ist am Ende des Spiels der Beutel leer, obwohl noch Schätze gezogen werden dürften, so gehen die entsprechenden Spieler leer aus.

Doppelte Schätze?

Wer einen Schatz aus dem Beutel zieht, den er bereits vor sich liegen hat, muss diesen doppelten Schatz an den Spieler geben, der die wenigsten Schätze besitzt. Haben mehrere Spieler gleich wenig Schätze, so darf sich der Spieler aussuchen, wem er den Schatz geben will.

Nächster Durchgang

; Mit der Verteilung der Schätze aus dem Beutel ist der Durchgang beendet und der Nächste folgt.

Alle Schatzkisten werden im Uhrzeigersinn um jeweils 2 Planken versetzt.

- Alle Spieler setzen die Klammer an ihrer Powerplanke wieder auf den höchsten Wert 12.
- Die Piraten verbleiben alle auf ihren Plätzen (Planken bzw. Insel).

Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn alle Schätze aus dem Beutel an die Spieler verteilt sind. Es gewinnt, wer die meisten Schätze eingesammelt hat.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Schätze, so wird unter diesen der Sieger wie folgt ermittelt:

Reihum legen die Spieler einen Schatz nach dem anderen auf den Tisch. Jeder Spieler versucht, die längste Reihe zu legen.

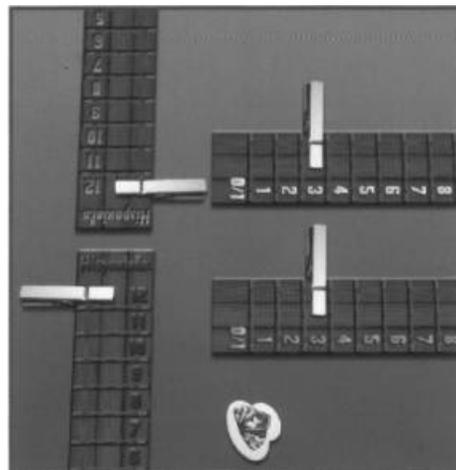
Das heißt, jeder Spieler legt seine Schätze so nebeneinander aus, dass eine möglichst lange Reihe entsteht. Einzige Bedingung: Die Schätze müssen sich berühren.

Wer die längste Reihe erzielt, ist der Gewinner.

Regeln für 2 Spieler

Das Spiel kann beginnen, wenn ...

- das Schiff komplett aufgebaut ist,
- jeder Spieler zwei Spielerfarben gewählt hat und über die zwei Powerplanken seiner Farben verfügt,
- bei einer Powerplanke die Klammer neben der Zahl „12“ sitzt und
- bei der anderen neben der Zahl „3“ (die Zugzähler-Planke),
- die 10 Piraten jedes Spielers auf die Planken verteilt sind sowie
- die Schatzkisten an Deck stehen,
- die Schätze im Stoffbeutel sind und
- der Startspieler durch Platzierung eines Schatzes bestimmt ist.



Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Nach den bekannten Regeln bewegt er seinen Piraten und zieht die Bewegungspunkte auf seiner Powerplanke ab.

Hat der Spieler seinen Zug beendet, gibt er das laut bekannt. Er setzt seine Klammer an der Zugzähler-Planke auf den nächstniedrigeren Wert und schiebt den Schatz zur Zugzähler-Planke seines Mitspielers hinüber.

Jetzt ist der Mitspieler mit seinem Zug an der Reihe. Das Spiel wird so fortgesetzt, bis die Klammern bei beiden Powerplanken auf 0/1 stehen. Dann kommt es zu einer Wertung. Ansonsten erfolgt die Wertung dann, wenn beide Spieler dreimal an der Reihe waren - wenn also die Klammern an beiden Zugzähler-Planken auf 0/1 stehen.

Zieht ein Spieler einen Schatz aus dem Beutel, den er schon einmal vor sich liegen hat, so bekommt ihn der andere Spieler nicht. Stattdessen wird der Schatz aus dem Spiel genommen.

Nach der Wertung beginnt ein neuer Durchgang. Die Klammern werden zurück auf ihre Ausgangspositionen gesetzt (Powerplanke auf 12, Zugzähler-Planke auf 3).

Die Rolle des Startspielers wechselt von Durchgang zu Durchgang - immer nach einer Wertung. Wenn also A den letzten Durchgang eröffnet hat, dann ist jetzt B der Startspieler.

Das Spiel gewinnt der Spieler, der nach einer Wertung 7 (oder mehr) Schätze besitzt (im Kennenlernspiel reichen schon 6 Schätze).

Haben beide Spieler gleich viele Schätze, so entscheidet die entsprechende Regel aus der Version für 3-4 Spieler.

Der Autor

Kai Haferkamp, geb. 1967, lebt in Osnabrück und beschäftigt sich bereits seit einigen Jahren mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Seinen Schwerpunkt hat der Rechtsanwalt bislang bei Kinderspielen und der Umsetzung von Literaturvorlagen gesetzt. Im Kosmos Verlag ist von ihm unter anderem die liebevolle, spielerische Umsetzung des Buches „Der Kleine Prinz“ erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Illustration

Tanja Donner

Jürgen Zimmermann (Piraten)

Gestaltung

Fine Tuning/www.fine-tuning.de

© 2004 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 69 64 36

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.