

PIRATENINSEL

T.Nr.75523



PIRATENINSEL

Vor langer, langer Zeit wurde auf einer tropischen Insel ein Schatz versteckt. Irgendwann einmal tauchte dann eine Landkarte auf, die jedoch so ungenau ist, daß der Schatz an einer von sechs möglichen Stellen vergraben sein kann. Jeder Spieler kennt diese Karte (den Spielplan) und versucht nun, als Kapitän eines Piratenschiffes den Schatz zu entdecken. Die Piraten haben es nicht leicht: Auf der Insel herrscht ein Fieber, Sturm und Nebel erschweren das Vordringen, und aus dem Inneren des Vulkans tönt ein dumpfes Grummeln. Schließlich ist von den anderen - rivalisierenden - Piraten, die sich auf der Insel befinden, auch keine Hilfe zu erwarten; eher das Gegenteil . . .

PIRATENINSEL ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren. Es eignet sich am besten für drei Spieler.

Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Piraten den Schatz an Bord ihres Schiffes bringen, egal ob er eigenhändig gefunden oder einer anderen Bande geraubt wurde.

1. Spielmaterial

Pirateninsel enthält:

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 24 Piraten; 6 je Farbe
- 4 Schiffe; 1 je Farbe
- 1 Sturmkarte
- 6 Schatztruhen gleicher Farbe, davon eine besonders markiert
- 1 Spielregel

2. Spielvorbereitung und -beginn

Vor der Verteilung der Schatztruhen werden alle sorgfältig gemischt, so daß kein Spieler in der Lage ist, sich diejenige mit dem Schatz zu merken. Sie ist mit einem farbigen Punkt am Boden gekennzeichnet.

Jeweils eine Schatztruhe wird in jeden der sechs Sektoren um den Vulkan in der Mitte des Spielplans gestellt. Die betreffenden Felder sind so numeriert, daß eine Zuordnung der Schatztruhen mittels eines Würfelwurfs erfolgen kann.

Wird für den Sektor 1 zum Beispiel eine »4« gewürfelt, muß die Truhe in Feld 14 aufgestellt werden. Anschließend wählt sich jeder Spieler eine Piratenbande und das farblich dazupassende Schiff aus, legt beides aber noch nicht auf den Spielplan. Das Spiel beginnt derjenige Spieler, der die höchste Augenzahl auf einem Würfel erreicht.

Er wirft zwei Würfel. Erreicht er eine »7« oder ein höheres Ergebnis, darf er sein Schiff in einen Hafen hinein bewegen. Im Uhrzeigersinn folgen nun die anderen Spieler. Ein Schiff darf zu Beginn des Spieles nur in einen unbesetzten Hafen hinein bewegt werden.

3. Gliederung einer Spielrunde

Im Verlauf einer Spielrunde darf jeder Spieler einen Spielzug durchführen. Dieser setzt sich zusammen aus:

- Bewegungsphase
- Ereignisphase (muß nicht immer vorkommen)
- Kampfphase (freiwillig)

4. Bewegung

Nachdem das Schiff eines Spielers einen Hafen erreicht hat, würfelt er in der darauffolgenden Spielrunde mit zwei Würfeln. Das Resultat sind die Bewegungspunkte (BP), die seiner Piratenbande in diesem Spielzug zur Verfügung stehen (Siehe aber auch Paschwürfe)

Bewegungspunkte können benutzt werden, um Schiffe in einen anderen Hafen zu bewegen. Piraten aus- oder einsteigen zu lassen, Piraten auf der Insel zu bewegen oder den Schatz an Bord zu laden. Eine beliebige Kombination dieser Möglichkeiten ist erlaubt

Die einzelnen Bewegungsarten verursachen folgende BP-Kosten:

Schiff in anderen Hafen bewegen	8 BP
Aus- oder Einsteigen (ohne Schatz)	6 BP/Pirat
Sumpffeld	2 BP/Pirat
Hügelfeld	2 BP/Pirat
Bergfeld	* 3 BP/Pirat
Ebene	1 BP/Pirat
Festung	1 BP/Pirat
Fluß überschreiten	+ 1 BP/Pirat
Schatz an Bord laden	(siehe 12.)

Beispiel: Ein Spieler hat eine »11 gewürfelt und bewegt einen Piraten ohne Schatz aus dem Schiff heraus (6 Punkte). Der gleiche Pirat geht jetzt noch ein Feld weiter in die Ebene hinein (1 Punkt). Ein anderer Pirat seiner Bande durchquert ein Bergfeld und betritt anschließend ein Ebene-Feld (3+1=4 BP) Damit hat der Spieler 11 BP verbraucht.

Ein Pirat, der den Schatz trägt, zahlt immer die doppelte Anzahl der oben angegebenen BP. Ausnahme: Flußüberschreiten (+ 1). Nicht mehr als 7 BP können für einen einzelnen Piraten ausgegeben werden, es sei denn, er trägt die Schatzkiste. Dann darf er maximal 9 Punkte ausgeben.

Ein Spieler muß nicht alle BP verbrauchen. Nicht ausgegebene BP können aber nicht »gespart« werden, sondern verfallen am Ende des Spielzugs automatisch.

Nicht mehr als ein Pirat darf seine Bewegung im gleichen Feld beenden. In der Bewegung befindliche Piraten dürfen jedoch durch von eigenen Piraten besetzte Felder hindurchziehen. Von gegnerischen Piraten besetzte Felder dürfen nie betreten werden. Der Krater im Zentrum der Karle ist nicht betretbar. Seen dürfen nicht betreten werden.

5. Paschwürfe

Würfelt ein Spieler bei der Ermittlung der Bewegungspunkte einen Pasch, darf er die Punktzahl nicht für die Bewegung seiner Piraten oder des Schiffes verwenden. Statt dessen tritt eines der folgenden Ereignisse ein (Ereignisphase):

Pasch 6: **Neue Rekruten.** Befindet sich einer der eigenen Piraten in der Totenkiste (s.u.), darf der Spieler ihn wieder zurück ins Spiel bringen. Der neue Rekrut wird entweder auf das eigene Schiff, in eine unbesetzte Festung oder in ein unbesetztes, gegnerisches Schiff gesetzt.

Pasch 5: **Sturm auf See.** Alle Schiffe müssen im Hafen liegenbleiben. Ein- oder Aussteigen sowie Aufladen des Schatzes sind nicht erlaubt. Zur Erinnerung an dieses Ereignis wird die Sturmkarte auf den Spielplan gelegt. Beim nächsten Pasch ist der Sturm vorüber, es sei denn, es wird erneut Pasch 5 gewürfelt.

Pasch 4: **Schiff versetzen.** Der Spieler darf sein Schiff in einen Hafen bewegen, in dem sich bereits ein gegnerisches Schiff befindet. Dazu muß aber die eigene Besatzung zahlenmäßig größer sein als die des gegnerischen Schiffes. Das Schiff des Gegners kann dann mit der kompletten Besatzung zusammen in einen anderen, unbesetzten Hafen versetzt werden. Sollte das gegnerische Schiff unbesetzt sein, kann der Spieler auch die Kontrolle über das Schiff gewinnen, indem er mindestens einen Piraten seiner Schiffsbesatzung darauf plaziert.

Pasch 3: **Nebel.** Ein eigener Pirat verläuft sich auf der Insel. Der Spieler links vom am Zug befindlichen Spieler kann einen Piraten aus dessen Bande in beliebiger Richtung unter Beachtung der Bewegungsregeln um bis zu drei Felder versetzen.

Pasch 2: **Vulkanausbruch.** Der Spieler muß einen Würfel werfen, um festzustellen, welcher Sektor (1 -6) vom Ausbruch betroffen ist. Alle sich in diesem Sektor aufhaltenden Piraten laufen Gefahr, von der Lava verschlungen zu werden und ihren Weg in die Totenkiste anzutreten (siehe Rettungswürfe).

Pasch 1: **Fieber.** Alle Piraten des am Zug befindlichen Spielers laufen Gefahr, einem tödlichen Fieber zu erliegen, insbesondere dann, wenn sie sich gerade in einem Sumpffeld befinden (siehe: Rettungswürfe).

6. Rettungswürfe

Piraten, die Gefahr laufen, von der Lava verschlungen oder vom Fieber dahingestreckt zu werden, haben eine Chance, ihrem Schicksal zu entinnen: Der betreuende Spieler gibt an, in welcher Reihenfolge er für seine Piraten den Rettungswurf durchführen will. Sodann wirft er zwei Würfel. Abhängig von der Situation, in der sich der Pirat befindet, müssen unterschiedlich hohe Ergebnisse erreicht werden, um einen Erfolg zu erzielen. Falls der Wurf erfolglos bleibt, wird der betreffende Pirat in die Totenkiste gelegt, andernfalls setzt er das Spiel unbeschadet fort.

	erforderliches Würfelergebnis
Vulkanausbruch	
Pirat im direkt an den Krater angrenzenden Feld:	9 +
Pirat ein Feld weit vom Krater entfernt:	8 +
Pirat zwei Felder weit vom Krater entfernt:	7+
Alle Piraten auf nicht nummerierten Feldern sind sicher.	
Fieber	
erforderliches Würfelergebnis	
Pirat in einem Sumpffeld:	7+
Pirat in einem an ein Sumpffeld angrenzenden Feld:	6+
Pirat in einem sonstigen Feld im Innern der Insel:	5+
Pirat in einem Küstenfeld:	4+
Pirat an Bord eines Schiffes:	3+
Nur die Piraten des Spielers, der den Pasch geworfen hat, sind betroffen.	

7. Kämpfe

Jeder Pirat, der sich auf der Insel befindet, kann während eines Spielzugs in der Kampfphase einen gegnerischen Piraten angreifen. Nach beendeter Bewegungs- oder Ereignisphase teilt der am Zug befindliche Spieler mit, welche(n) gegnerischen Piraten er angreifen will. Um einen Kampf auszutragen, muß sich mindestens ein eigener Pirat in einem Feld befinden, das an ein von einem gegnerischen Piraten besetztes Feld angrenzt. Mehrere Piraten können gemeinsam einen Angriff durchführen, aber nur ein gegnerischer Pirat kann das Opfer eines Angriffs sein. Um das Resultat des Kampfes herauszufinden, wirft der am Zug befindliche Spieler (Angreifer) zwei Würfel. Der andere Spieler wird hier Verteidiger genannt.

Kampfergebnis	Würfelergebnis
Verteidiger ist umgekommen (Totenkiste)	11 oder mehr
Verteidiger ist geschlagen und flieht. Der Angreifer kann ihn fünf Felder weit in beliebiger Richtung vom Kampffeld weg bewegen.	9-10
Nichts passiert	5- 8
Fehlschlag. Ein angreifender Pirat ist umgekommen. Er wandert in die Totenkiste. Der Verteidiger wählt aus, welcher Pirat getötet worden ist.	4 oder weniger

Achtung: Sollte ein Verteidiger von allen sechs Seiten mit Angreifern umgeben sein oder hat er aufgrund nicht betretbarer Felder (Vulkan, See) keinen Rückzugsweg frei, kommt er bei jedem erfolgreichen Angriff um (9 oder mehr). Fliehende Piraten, die eine Schatztruhe bei sich trugen, lassen diese im Kampffeld zurück. Der Angreifer kann einen seiner angreifenden Piraten bei erfolgreichem Kampf das verlassene Feld einnehmen lassen (und einen eventuell liegengebliebenen Schatz aufnehmen lassen). Dem Verteidiger ist dies nicht erlaubt, wenn der Angriff als Fehlschlag endet.

Die Anzahl der angreifenden Piraten spielt eine entscheidende Rolle, wenn der Ausgang des Kampfes ermittelt werden soll. Zum Würfelresultat der oben erwähnten zwei Würfel werden folgende Bonuspunkte addiert:

1 Pirat:	keine Bonuspunkte
2 Piraten:	+1 Würfelpunkt
3 oder 4 Piraten:	+2 Würfelpunkte
5 oder 6 Piraten:	+3 Würfelpunkte

Befindet sich der Verteidiger in einer guten Verteidigungsposition, bringt dies Minuspunkte für das Würfelresultat ein:

Verteidigerin Feld mit Festung:	-3
Verteidiger in Bergfeld:	-2
Verteidiger wird von Piraten ausschließlich über einen Fluß hinweg angegriffen:	-1
Alle infragekommenden Minuspunkte werden zusammengezählt.	

Beispiel: Ein Spieler greift mit zwei Piraten einen gegnerischen Piraten an, der sich hinter einem Fluß in einer Festung befindet. Das Ergebnis der beiden Würfel ist 9. Ein Punkt wird jetzt addiert (2 Piraten). Anschließend werden 4 Punkte abgezogen (Feld mit Festung hinter einem Fluß). Daraus ergibt sich ein Resultat von $9+1-4=6$. Aus der Kampflabelle ist nun zu entnehmen, daß keine der beiden Parteien in Mitleidenschaft gezogen werden.

8. Totenkiste

Alle umgekommenen Piraten verlassen sofort das Spielfeld und werden auf das Feld mit der Piratenflagge gelegt. Es spielt keine Rolle, wodurch die Piraten ihr Leben lassen mußten.

9. Schiffe

Schiffe dürfen sich nur in den zehn als Häfen gekennzeichneten Feldern auf dem Spielplan aufhalten. Um ein Schiff aus einem Hafen in einen beliebigen anderen, allerdings unbesetzten zu bewegen, muß sich mindestens ein eigener Pirat an Bord befinden. Schiffe können nicht angegriffen werden; aber Piraten an Bord eines Schiffes können gegnerische Piraten in einem an das Hafensymbol angrenzenden Feld angreifen.

10. Landeplätze

Die zehn Landeplätze sind durch einen Totenschädel oder eine Festung gekennzeichnet und liegen stets neben einem Hafensymbol. Nur über einen Landeplatz können Piraten an Land oder zurück an Bord gehen. Der Schatz kann nur von einem Landeplatz aus auf ein Schiff gebracht werden.

11. Entdecken des Schatzes

Nur in einer der sechs am Hang des Vulkans plazierten Truhen befinde! sich ein Schatz. Jedesmal, wenn ein Spieler ein Feld mit einer Truhe betritt, nimmt er sie an sich und prüft, ohne daß die anderen Spieler es sehen, ob sie den Schatz enthält. Er weiß nun, ob der Schatz an dieser Stelle zu finden ist und steckt die Truhe auf die Spielfigur. Befindet sich der Schatz in der geprüften Truhe, kann er sie im nächsten Zug von seinem Piraten mitnehmen lassen oder sie wieder ins Feld zurückstellen und den Piraten daraus hinaus bewegen oder schließlich den Piraten samt Truhe auf dem Feld stehenlassen. Dadurch ist es ihm möglich, seine Gegenspieler in die Irre zu führen und auf eine günstigere Gelegenheit zu warten, den Schatz an sich zu nehmen,

Enthält die Truhe nicht den Schatz, muß er sie im betreffenden Feld zurücklassen.

Der mit der Truhe ausgerüstete Pirat hat nun die wichtige Aufgabe, sie möglichst schnell und sicher an Bord eines eigenen Schiffes zu bringen. Dabei ist zu beachten, daß ein mit der Truhe beladener Pirat immer die doppelte Anzahl an Bewegungspunkten pro betretenem Feld ausgeben muß, aber sich nur 9 BP weit bewegen darf.

12. Einladen des Schatzes

Ist es einem Spieler gelungen, den Schatz mit Hilfe eines Piraten sicher zum Landeplatz eines eigenen Schiffes zu transportieren, kann er im nächsten Spielzug an Bord gebracht werden, wenn sich mindestens ein eigener Pirat im Feld mit dem Landeplatz befindet.

Das Einladen des Schatzes kostet eine Anzahl von BP:

normaler Landeplatz:	9 BP
Landeplatz mit Festung:	8 BP

Der Schatz kann nicht eingeladen werden, wenn gerade ein Sturm herrscht oder wenn sich ein gegnerischer Pirat in einem an den Landeplatz angrenzenden Feld befindet. Wer es schafft, den Schatz an Bord zu bringen, ist der Gewinner, auch wenn nicht alle Piraten an Bord des Schiffes sind.