



# Freibeuter



## Entern, kapern, Beute machen

Ein Beutezug für 2-4 Piraten ab 9 Jahre von Reiner Stockhausen



Seekarte



Holländerkarte



Schiff: Wert 15



Piratenlager



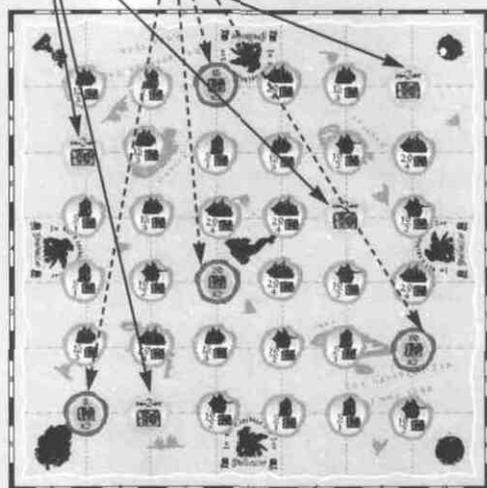
Doppelter Wert



8 Schatzkisten

z.B. Piratenlager

z.B. Doppelter Wert



### An Bord:

- Spielplan
- 100 Holzboote: Je 25 Boote in 4 Farben
- 74 Seekarten: Jede Karte zeigt ein Seefeld auf dem Spielplan
- 1 Fliegender Holländer: Rotes Holzboot
- 14 Holländerkarten: Jede Karte zeigt eine Reihe oder eine Spalte auf dem Spielplan
- 1 Stanzbogen:
  - 28 Schiffe: Je 7 mit den Werten 5/1, 10/2, 15/3 und 20/4
  - 4 Piratenlager
  - 4 Doppelte Werte
- 62 Karten: Die Schatzkisten
- Spielregel

### Vor dem Auslaufen:

Jeder Spieler nimmt sich die 25 Boote einer Farbe, sowie Schatzkisten im Wert von 20 und legt alles an seinen Platz. Die 88 Karten werden in die 74 Seekarten und die 14 Holländerkarten getrennt. Jeder Stapel wird gemischt und an jeden Spieler verdeckt 4 Seekarten und 1 Holländerkarte ausgeteilt. Die übrigen See- und Holländerkarten werden mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt.

Die Schatzkisten und der Fliegende Holländer werden ebenfalls neben den Spielplan gelegt. Ein Spieler sollte die Schatzkisten (Kasse) verwalten. Alle 36 Plättchen (Schiffe, Piratenlager und Doppelte Werte) werden verdeckt gemischt (am besten auf dem Tisch kräftig umrühren). Dann wird, in einer Ecke beginnend, jeder Schnittpunkt auf dem Spielplan mit einem Plättchen belegt. Die Plättchen werden offen hingelegt. Der jüngste Spieler beginnt.

### So wird Beute gemacht:

Piraten wollen Beute machen. Dazu sind sie da. Beute gibt es immer dann, wenn ein Schiff geentert und von Booten eingekreist ist. Schafft dies ein Pirat alleine, gehört ihm die ganze Beute. Da die Boote aber mit Hilfe von Karten gesetzt werden, und man nicht immer die richtigen auf der Hand hat, gelingt dies selten. Meistens müssen die lieben Mitspieler helfen. Und da auch in der Karibik nichts umsonst ist, verlangen sie für ihre Hilfe einen Teil dieser Beute. So ist das Piratenleben. In jedem Zug muß eine Entscheidung getroffen werden: Ein Schiff entern, oder ein Boot, manchmal auch den Fliegenden Holländer setzen. Wer hier den besten Riecher für die richtige Aktion zum richtigen Zeitpunkt hat, wird das Spiel als Sieger beenden.

Jeder Spieler erhält:



20 Schatzkisten



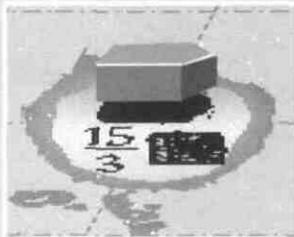
4 Seekarten + 1 Holländerkarte



25 Boote einer Farbe

# Freibeuter

Eine dieser 3 Aktionen muß durchgeführt werden:

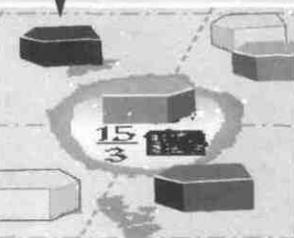


Ein Schiff entern



Eine Seekarte ausspielen, und ein Boot setzen

Fliegender Holländer



Eine Holländerkarte ausspielen, und den Fliegenden Holländer setzen



## Auf hoher See:

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn reihum. Der Spieler, der an der Reihe ist, muß eine der drei möglichen Aktionen durchführen:

- ♦ Ein Schiff entern oder
- ♦ Ein Boot setzen oder
- ♦ Den Fliegenden Holländer setzen

### ♦ Ein Schiff entern:

Der Spieler spielt keine Karte aus. Er setzt einfach eines seiner Boote auf ein Schiff seiner Wahl. Damit hat er dieses Schiff geentert.

Durch das Entern allein passiert noch nichts.

Erst wenn das geenterte Schiff in einem späteren Zug eingekreist ist, wird die Beute verteilt. Auf jedem Schiff darf nur ein Boot liegen. Auf ein Piratenlager oder auf einen Doppelten Wert darf kein Boot gesetzt werden. Nach dieser Aktion ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

### ♦ Ein Boot setzen:

Der Spieler wählt eine Seekarte aus seiner Hand und legt sie offen auf den Ablagestapel, der neben den Seekarten gebildet wird. Auf das Seefeld, das die Karte angibt, setzt er eines seiner Boote. Ist das Feld leer, muß er sein Boot setzen. Liegt dort bereits ein Boot, kann er seines dazu setzen oder sich 2 Schatzkisten aus der Kasse nehmen (siehe Seekarten, Seite 3).

Anschließend zieht der Spieler eine Karte nach. Er kann wahlweise eine Seekarte oder eine Holländerkarte nachziehen. Allerdings muß jeder Spieler immer mindestens eine Seekarte auf der Hand haben. Gibt es keine Holländerkarten mehr, können nur noch Seekarten nachgezogen werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### ♦ Den Fliegenden Holländer setzen:

Der Spieler wählt eine Holländerkarte aus seiner Hand und legt sie offen auf den zweiten Ablagestapel, der neben den Holländerkarten gebildet wird. Auf ein Seefeld seiner Wahl in der Reihe oder Spalte, die die Holländerkarte angibt, setzt er den Fliegenden Holländer.

Der Spieler kann diese Aktion jedoch nur dann ausführen, wenn durch das Setzen des Fliegenden Holländers ein Schiff (oder ein Piratenlager oder ein Doppelter Wert) eingekreist wird.

Sonst darf eine Holländerkarte nicht gespielt werden!

Am Ende des Zuges wird der fliegende Holländer wieder vom Seefeld genommen und neben den Spielplan gelegt.

Dann zieht der Spieler wahlweise eine See- oder Holländerkarte nach, und der nächste ist an der Reihe.

## Wann ist ein Schiff eingekreist?

Ein Schiff (oder ein Piratenlager oder ein Doppelter Wert) ist eingekreist, wenn jedes der vier umliegenden Seefelder mit mindestens einem Boot, bzw. dem Fliegenden Holländer, besetzt ist. Es können sowohl Schiffe, die geentert wurden, als auch solche, die nicht geentert wurden, eingekreist werden.

Nun gerät die karibische See in Aufruhr.

## Ein Schiff ist eingekreist:

♦ Auf dem eingekreisten Schiff liegt kein Boot, d. h. es wurde nicht geentert: Das Schiff entkommt, niemand erhält Beute. Das Schiff wird vom Spielplan genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

♦ Auf dem eingekreisten Schiff liegt ein Boot, d. h. es wurde geentert: Nun gibt es Beute. Der Spieler, dem das Boot auf dem Schiff gehört, erhält das Schiff. Zuerst muß er aber die Mitspieler auszahlen, die ihm geholfen haben, das Schiff einzukreisen. Das sind alle, die mindestens ein Boot in einem der umliegenden Seefelder besitzen. Jeder erhält von ihm pro Boot die untere Zahl an Schatzkisten, die auf dem Schiff vermerkt ist.

Beispiel: Birgit hat gerade ihr Boot gesetzt. Damit wird ein Schiff (15/3) eingekreist, das zuvor von Volker geentert wurde (sein Boot liegt auf dem Schiff). Volker zahlt aus: An Birgit 6 (für 2 Boote) und an Dieter 3 Schatzkisten (für 1 Boot). Die 9 Schatzkisten muß er von seinem Vorrat nehmen. Für seine eigenen Boote muß er natürlich nichts bezahlen. Nach der Auszahlung legt Volker sein Boot, das auf dem Schiff liegt, zu seinen übrigen Booten im Vorrat. Dann nimmt er das Schiff und legt es verdeckt vor sich hin. Am Schluß des Spiels ist es 15 Schatzkisten wert. Erst jetzt kann Birgit, die ja am Zug war, eine Karte nachziehen und ihren Zug beenden. Wurde ein Schiff durch den Fliegenden Holländer eingekreist, so braucht der Fliegende Holländer nicht ausbezahlt werden. Er gehört ja niemandem. Die Besitzer der übrigen Boote werden wie üblich ausbezahlt.

## Ein Piratenlager oder ein Doppelter Wert ist eingekreist:

Genauso wie um Schiffe herum werden Boote in die umliegenden Seefelder von Piratenlagern und Doppelten Werten gesetzt. Und auch hier gilt: Erst wenn ein Piratenlager oder ein Doppelter Wert eingekreist ist, passiert etwas.

Ist ein Piratenlager eingekreist, wird es weggenommen und offen neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler, der in den umliegenden Seefeldern Boote besitzt, erhält pro Boot zwei Schatzkisten aus der Kasse. Ist ein Doppelter Wert eingekreist, wird er ebenfalls weggenommen und offen neben den Spielplan gelegt. Er verdoppelt am Ende des Spiels den Wert aller Schiffe mit der gleichen Zahl. An der Auszahlung während des Spiels ändert sich nichts, wenn ein Doppelter Wert vom Spielplan genommen wird. Durch das Setzen eines Bootes, bzw. des Fliegenden Holländers, können gleichzeitig mehrere Schiffe, Doppelte Werte oder Piratenlager eingekreist werden. Kommt es dabei zu Auszahlungen, entscheidet der Spieler, der das Boot oder den Fliegenden Holländer gesetzt hat, über die Reihenfolge der Auszahlungen (siehe Piratenkredit, Seite 4).

## Seekarten:

Für die äußeren Felder (A1 - A7, G1 - G7, B1, B7, C1, C7, D1, D7, E1, E7, F1 und F7) gibt es je eine Seekarte. Für alle übrigen Felder gibt es je zwei Seekarten. Das bedeutet, daß auf die inneren Seefelder bis zu zwei Boote pro Feld gesetzt werden können. Will ein Spieler auf ein solches Seefeld kein zweites Boot setzen, so legt er die Seekarte wie üblich auf den Ablagestapel. Anstatt das Boot zu setzen, nimmt er sich 2 Schatzkisten aus der Kasse. Er darf dies aber nur dann machen, wenn auf dem Seefeld bereits ein Boot liegt, egal wem es gehört.

### Scheitern

Von Birgit gesetzt

Das Schiff, das von Volker geentert wurde, ist eingekreist.

Für Volker: Schiff - Wert 15

Für jedes Boot von Birgit und Dieter je 3 Schatzkisten

Zuletzt gesetztes Boot

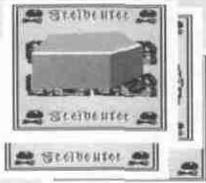
Doppelter Wert und Piratenlager werden offen neben den Spielplan gelegt

Zum Beispiel das Feld F4:

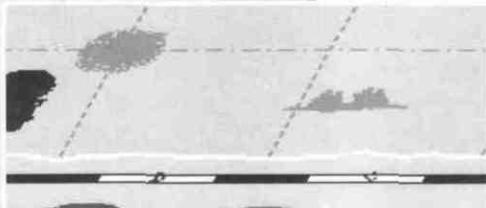
Entweder sein Boot dazu setzen, oder das Boot nicht setzen und 2 Schatzkisten aus der Kasse nehmen

# Freibeuter

Zur Erinnerung, daß Volker Kredit genommen hat.



Beispiel: Abrechnung Birgit



30 Schatzkisten + 30 Schatzkisten = 60



5 Schatzkisten + 5 Schatzkisten + 20 Schatzkisten



36 Schatzkisten

Summe: 126 Schatzkisten



## Piratenkredit:

Piraten sind unnachgiebig. Kann ein Spieler nach dem Einkreisen seine Mitspieler nicht vollständig auszahlen, so muß er von der Kasse Kredit nehmen. Am Schluß des Spiels wird der Kredit zurückgezahlt – und zwar in doppelter Höhe.

**Beispiel:** In unserem vorhergehenden Beispiel mußte Volker 9 Schatzkisten auszahlen. Nehmen wir an, daß er nur noch 2 vor sich liegen hat.

Er nimmt sich 7 Schatzkisten aus der Kasse. Nun hat er 9 und zahlt Birgit und Dieter aus.

Dann nimmt er sich noch einmal 7 Schatzkisten aus der Kasse und legt eines seiner Boote vom Vorrat darauf. Dieses Boot dient als Speicher für alle Kredite von Volker und steht ihm während des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Die Schatzkisten unter dem Boot gehören natürlich nicht Volker, sie erinnern ihn nur an die Höhe seiner Schulden. Am Ende des Spiels zieht Volker die doppelte Menge der Schatzkisten unter dem Boot von seiner gesamten Beute ab.

## Die Siegesfeier:

Das Spiel endet sofort, wenn einer der drei folgenden Fälle eintritt:

- Das letzte Piratenlager ist eingekreist und ausbezahlt worden.
- Ein Spieler will eine Seekarte ziehen, und der Stapel ist aufgebraucht.
- Ein Spieler hat zu Beginn seines Zuges kein Boot mehr vor sich.

Alle Spieler zählen nun ihre Schatzkisten. Dann drehen sie ihre geenterten Schiffe um und addieren deren Werte zu den Schatzkisten (Doppelte Werte nicht vergessen!). Der reichste Spieler hat gewonnen.

**Beispiel:** Die Doppelten Werte 10x2 und 15x2 liegen neben dem Spielplan. Das heißt, alle 10/2 Schiffe haben den Wert 20 statt 10 und alle 15/3 Schiffe den Wert 30 statt 15. Birgit hat 36 Schatzkisten sowie 2 Schiffe 5/1, 1 Schiff 20/4 und 2 Schiffe 15/3 an ihrem Platz liegen. Ihre gesamte Beute beträgt 126 Schatzkisten.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gunthart von Chiari, Barbara Hornung, Birgit Irgang, Tina Köther, Alex Martel, Werner Müller, Karl-Heinz Schmiel, Andreas und Karen Seyfarth, Andreas Trieb und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung für seine wertvolle Mitarbeit.

© 1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: [glueck@cubenet.de](mailto:glueck@cubenet.de) oder per Post:

Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München, Fax 089/302 336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.hans-im-glueck.de>