

# Piratisssimo

Welches Piratenschiff bringt zuerst zehn Schätze in den sicheren Hafen?

Ein stürmisch-spannendes Familienspiel für 2-4 schatzsuchende Piraten. Mit 2 Spielvarianten.

**Autor:** Manfred Ludwig

**Illustrationen:** Barbara Kinzebach

**Inhalt:**

- 1 Spielplan,
- 4 Schiffe aus Holz,
- 1 Würfel,
- 64 Schätze,
- 1 Wirbelsturm-Stein,
- 1 Windrad,
- 1 Säckchen,
- 1 Spielanleitung



## Die Geschichte

Sicher habt ihr alle schon einmal von wilden Schatzräubern gehört, die vor vielen Jahren die Meere der Welt durchsegelt haben, immer auf der Suche nach vergrabenen Goldschätzen. Todsicher liegen heute noch, vor allem auf der einen oder anderen einsamen Südseeinsel, alte Schätze von unermesslichem Wert vergraben.

Werdet zu mutigen Kapitänen, um die sagenhaften Schätze zu finden und die nicht ganz ungefährlichen Abenteuer zu bestehen! Schiff ahoi!

## Vorbereitung

Vor Beginn des Spiels wird das Windrad in der vorgesehenen Ausstattung befestigt.

Jeder Spieler wählt eine der vier Farben für seinen Hafen aus und stellt das gleichfarbige Schiff auf das Startfeld in seinem Hafen (siehe Abbildung oben).

Die Schätze werden in das Säckchen geschüttet und zusammen mit dem Würfel und dem Wirbelsturm-Stein neben dem Spielplan bereitgestellt.

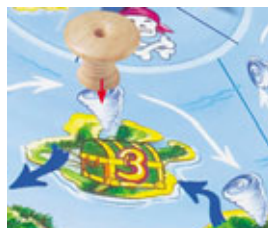


## Ziel des Spiels

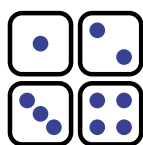
Der Kapitän, der als erster mindestens zehn Schätze in seinen heimatlichen Hafen bringen konnte, gewinnt.

## Spielverlauf

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Beginnen darf der Spieler, der zuletzt auf einem Boot war. Er setzt den Wirbelsturm-Stein auf ein Wirbelsturm-Feld seiner Wahl. Während des Spiels wird sich der Wirbelsturm-Stein von hier aus in Pfeilrichtung entlang der weißen Pfeile bewegen. Nun würfelt dieser Startspieler.



## Der Würfel zeigt eine Zahl



Zeigt der Würfel **eine Zahl**, so bewegt ihr euer Schiff um die entsprechende Anzahl von Inseln (Feldern) vorwärts. Der kleine blaue Pfeil an den Inseln gibt an, in **welche Richtung das Schiff weitersegelt**. Auf einer Insel ist Platz für zwei Schiffe. Ist eine Insel schon mit zwei Schiffen besetzt, muss euer Schiff auf die nächste freie Insel gesetzt werden.

## Auf Inseln treffen

Landen eure Schiffe auf einer Insel, gelten folgende Regeln:

Auf den Inseln mit einer **grünen Schatzkiste** könnt ihr entscheiden, wie viele Schätze ihr auf euer Schiff laden möchtet. Es dürfen allerdings höchstens so viele sein, wie die Zahl auf der Insel angibt. Ihr dürft natürlich auch ganz darauf verzichten, Schätze mitzunehmen, um euer Schiff nicht zu überladen. Und jeder weitere hier ankommende Kapitän darf sich erneut vom Schatz bedienen.



Auf den Inseln mit einer **roten Schatzkiste** werdet ihr von den Reichtümern so geblendet, dass ihr nicht mehr vernünftig denken könnt. Deshalb **müsst** ihr hier **zwei Schätze** auf euer Schiff laden.

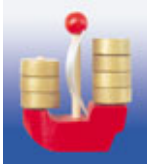


Die **neutralen Inseln** bergen leider keine Schätze. Treffen hier zwei Schiffe aufeinander, sind Auseinandersetzungen nicht auszuschließen. Der **zuletzt ankommende Spieler** hat die Möglichkeit, **bis zu zwei Schätze** dem Konkurrenten abzunehmen und auf sein Schiff zu verladen, kann aber auch **bis zu zwei Schätze** an den Konkurrenten abgeben und diesen dadurch eventuell überladen. Oder er verzichtet ganz auf einen Austausch.



Wenn euer Schiff auf eine Insel kommt, an der **bereits der Wirbelsturm steht**, dürft ihr, je nach Art der Insel, Aktionen durchführen, wie sie oben beschrieben wurden. Der Wirbelsturm hat für ein ankommendes Schiff **keine Auswirkungen**.





Zum Beladen der Schiffe werden die Schätze einfach auf die Masten gesteckt, dabei kann das Schiff insgesamt mit **maximal sieben Schätzen** beladen werden. Deshalb muss sorgfältig geplant und spekuliert werden! Wenn euer Schiff **mehr als sieben Schätze** aufnehmen muss, kentert es, und die gesamte Ladung versinkt in den Tiefen des Meeres. Alle Schätze kommen zurück in's Säckchen. Das betroffene Schiff muss dann von der Insel aus weitersegeln, an der es gekentert ist, hat aber unterwegs erneut die Möglichkeit, Schätze zu sammeln.

Der Hafen stellt ein eigenes Feld des Spielplanes dar. Nur das jeweils farbgleiche Schiff darf in den Hafen segeln, überzählige Würfelpunkte dürfen dabei verfallen.



Kehrt euer Schiff mit sieben oder weniger Schätzen in den Heimathafen zurück, könnt ihr sie entladen und in die Vertiefungen legen. Sobald ihr wieder am Zug seid, startet euer Schiff erneut vom Hafen aus, um weitere Schätze zu suchen. So lange, bis einer der Spieler zehn Schätze sein Eigen nennt.



Zeigt der Würfel den **Wirbelsturm**, dann müssen alle folgenden Aktionen nacheinander in der beschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

Der Spieler darf als erstes **sein Schiff auf die nächste Insel in Pfeilrichtung versetzen** und je nach Art der erreichten Insel

Aktionen, wie unter dem Kapitel „Auf Inseln treffen“ beschrieben, durchführen. Er kann auf diesen Zug aber auch verzichten.



Als nächstes wird der Wirbelsturm-Stein **entgegen dem Uhrzeigersinn** versetzt:

- bei **zwei Spielern** zwischen **einem und fünf Felder** weit,
- bei **drei Spielern** zwischen **einem und vier Felder** weit,
- bei **vier Spielern** zwischen **einem und drei Felder** weit.

Ihr könnt jedoch auch auf das Versetzen des Wirbelsturms verzichten.

Kommt der Wirbelsturm **unmittelbar an einer Insel** zu stehen, auf der sich Schiffe (mit oder ohne Ladung) befinden, setzt der Spieler, der den Wirbelsturm-Stein bewegte, das Windrad im Zentrum des Spielplans in Bewegung. Eine Spitze des Windrades ist markiert und zeigt an, was passiert, wenn Schiffe mit dem Wirbelsturm zusammentreffen.

Alle Aktionen, die durch den Wirbelsturm angestoßen werden, führt der Spieler aus, der am Zug ist und den Wirbelsturm-Stein versetzt hat. Er bewegt also unter Umständen auch Schiffe seiner Mitspieler, nimmt ihnen Schätze weg oder verteilt Schätze an die Mitspieler!



Die betroffenen Schiffe haben Glück gehabt: der Wirbelsturm war nicht so stark. Die **Schätze gehen zwar nicht verloren**, aber der Wirbelsturm hat die Schiffe **auf die nächste Insel** versetzt. Dort dürfen, je nach Art der Insel, gegebenenfalls gleich noch Schätze aufgenommen werden (siehe Kapitel „Auf Inseln treffen“). Es kann auch passieren, dass ein Schiff dadurch nicht in den Hafen abbiegen kann und eine zusätzliche Runde segeln muss, oder dass das Schiff überladen wird.

## Schiffe beladen

## Schätze in den Hafen bringen

## Der Würfel zeigt den Wirbelsturm

1. Das eigene Schiff versetzen

2. Den Wirbelsturm-Stein versetzen

a) Der Wirbelsturm trifft auf ein oder zwei Schiffe

## Achtung!

b) Der Wirbelsturm trifft kein Schiff

## Ende des Spiels

VARIANTE  
für jüngere  
Mitspieler

VARIANTE  
für ältere  
Mitspieler



Oh Schreck! Der Wirbelsturm hat den Schiffen an der betroffenen Insel schwer zugesetzt und viele Schätze im Meer verteilt. Jeder betroffene Kapitän muss **an alle übrigen Mitspieler einen Schatz** abgeben, die diese auf ihr Schiff laden müssen! Wenn nicht so viele Schätze auf den geschädigten Schiffen vorrätig sind, darf der betroffene Spieler aussuchen, wer einen Schatz erhält. Bekommt ein Mitspieler, dessen Schiff sich gerade im Hafen befindet einen Schatz, darf dieser gleich dort deponiert werden. Erhält ein Spieler einen Schatz, dessen Schiff sich auf der Insel direkt vor dem eigenen Hafen befindet, darf der Spieler nicht direkt in den Hafen zurückkehren, sondern muss erst die komplette Runde fahren, bevor der Schatz in den Hafen gebracht werden darf.



Prima! Euer Mann im Ausguck hat den nahenden Wirbelsturm früh erkannt, so dass das Schiff rechtzeitig den heimathlichen Hafen anlaufen konnte! Versetzt also die betroffenen Schiffe **in den jeweiligen Heimathafen**. Konntet ihr schon Schätze sammeln, dürfen diese nun abgeladen werden. Wenn erforderlich, könnt ihr erneut auf Expedition gehen.



Der Wirbelsturm hat die Schiffe an der betroffenen Insel erwischt und **zwei Schätze** ins Meer gespült. Jedem betroffenen Schiff werden zwei Schätze abgenommen (soweit bereits vorhanden) und in das **Säckchen** zurückgelegt.



Kommt der Wirbelsturm unmittelbar vor einer Insel zu stehen, auf der sich **kein Schiff** befindet, geschieht nichts. Nun ist der nächste Spieler am Zug.

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler mindestens zehn Schätze in seinen Heimathafen bringen konnte. Wenn der Sieger das Ziel erreicht hat, können die Mitspieler natürlich noch um die weiteren Plätze spielen.

Spielen jüngere Kinder mit, kann man das Spiel auch ohne den Wirbelsturm-Stein spielen. Zeigt der Würfel dann das Wirbelsturmzeichen, wird das betroffene Schiff lediglich um eine Insel im Uhrzeigersinn versetzt. Das Windrad wird in diesem Fall gar nicht benötigt. Weiterhin kann die Anzahl der Schätze vermindert werden, die zum Gewinn des Spieles nötig sind.

Diese Variante eignet sich besonders, wenn sich ältere Spieler an der Schatzjagd beteiligen, da der Wirbelsturm nun in beliebiger Richtung wandern darf und somit „gefährlicher“ wird.

Sobald der Würfel das **Symbol mit dem Wirbelsturm** zeigt, wird der Wirbelsturm in **beliebiger** Richtung versetzt, Richtungswechsel bei ein und demselben Zug sind aber nicht erlaubt. Die Anzahl der Züge ist auch bei dieser Variante abhängig von der Anzahl der Spieler, siehe Kapitel „Wirbelsturm-Stein versetzen“.

**Und nun: Schiff ahoi und ein glückliches Händchen bei der Suche nach den wertvollen Schätzen mit Piratissimo, dem Super-Schatzräuber-Spiel!**

Selecta Spielzeug AG  
Postfach 47 · 83531 Edling  
Telefon: +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0  
Telefax: +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40  
www.selecta-spielzeug.de

© 2005 Selecta Spielzeug AG