



# Piratoons

AN DIE SCHIFFE,  
FERTIG, LOS!



## Spielregel

In der Schänke zu den „Vier Weltmeeren“, wo Rum und Met in Strömen fließen, geben sich Piraten ihren Tagträumen hin und lauschen Geschichten von längst vergessenen Schätzen. Heute ist die Anspannung groß, denn eine Geschichte hat die Piraten besonders in ihren Bann gezogen. Merkt auf, Piraten: die Legende der „Pelikanzunge“ verspricht jedem, der dort anheuert, endlosen Reichtum und Ruhm! Söldner und Piraten, Männer und Frauen, sie alle würden ihr Leben lassen für einen Platz auf diesem Schiff. Heute ist der Vorabend dessen, was das größte Piratenabenteuer aller Zeiten zu werden verspricht! Dies ist nicht die Zeit für langwierige Überlegungen!

Die Spieler wetteifern um den letzten Platz auf der Pelikanzunge. Nur wer das eindrucksvollste Schiff baut, wird diesen Platz gewinnen und die Weltmeere an Bord der Pelikanzunge erkunden.

## Credits

Ein Spiel von Olivier Grégoire und Thibaut Quintens.

Illustration: Amandine Flahaut, Antoine Petit, Olivier Bogarts & Nina Clauzel.

### DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Anja Rekeszus

Layout & Grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Thomas Kramer

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Jasmin Ickes, Stefan Ausschill und Patrick Holtkamp



Heidelberger  
Spieleverlag



# Spielmaterial

- 2 beidseitig bedruckte Truhenplatten:  
ein Truhenboden (mit Seitenwänden) und ein Truhendeckel

- 48 Ausrüstungsteile:

12 Segelteile



36 Anbauteile, unterteilt in 4 Kategorien:

9 Deckteile



9 Schießlukenteile



9 Bullaugenteile



9 Quartiersteile



- 24 Schiffsteile:

4 x 1-stöckige Teile, 6 x 2-stöckige Teile, 7 x 3-stöckige Teile,  
7 x 4-stöckige Teile



- 24 Crewsteine:  
in 4 unterschiedlichen Farben



- 40 Dublonen



- 32 mit Bomben bedruckte Punktemarker:  
12 Marker im Wert von +5 und 20 Marker im Wert von +2/-2



- 1 Sanduhr (15 Sekunden)    4 Bug- und 4 Heckteile

- 2 Übersichtstafeln    1 Spielregel



# Spielbau

1. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Piraten und wählt sechs Crewsteine einer Farbe, die er vor sich in seinen Vorrat legt.
2. Jeder Pirat verbindet das Bug- und Heckteil des Schiffs, das die Farbe seiner Crew trägt.
3. Jeder Pirat erhält 3 Dublonen. Jeder Spieler darf selbst entscheiden, ob sein persönlicher Dublonenvorrat für die anderen Spieler sichtbar sein soll oder nicht.
4. Die übrigen Dublonen werden neben die Truhe gelegt.
5. Die Schiffsteile werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Truhe gelegt.
6. Die Ausrüstungsteile werden gemischt und in 8 Stapeln mit je 6 Ausrüstungsteilen verdeckt neben die Truhe gelegt (pro Runde wird ein Stapel verbraucht).
7. Die Truhe wird in der Mitte des Spielbereichs platziert.
8. Die Punktemarker werden vorerst beiseite gelegt – diese werden erst am Ende für die Punktwertung gebraucht.
9. Derjenige Spieler, der als letztes auf einem Schiff war, wird für die erste Runde zum Kapitän ernannt und darf beginnen. Die Rolle des Kapitäns wird jede Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben.



# Spielablauf

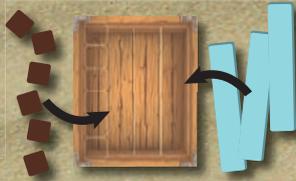
Ein Spiel besteht aus 8 Runden, eine Runde für jeden bereitgelegten Ausrüstungsstapel. Jede Runde ist in 6 Phasen unterteilt:

- |                                   |                        |
|-----------------------------------|------------------------|
| 1. Füllen der Schatztruhe         | 4. Verteilen der Beute |
| 2. Plündern der Schatztruhe       | 5. Auktionsphase       |
| 3. Bezahlen arbeitsloser Matrosen | 6. Anbau der Teile     |

## Phase 1: Füllen der Schatztruhe

- wird vom Kapitän ausgeführt

1. Der Truhengboden wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt.
2. Die 6 Ausrüstungsteile (1 Stapel) und 3 Schiffsteile werden verdeckt auf die entsprechenden Felder gelegt.



3. Die Truhe wird mit dem Truhendeckel verschlossen.



4. Der Kapitän dreht die Truhe um. Die Bildseiten der darin enthaltenen Teile zeigen jetzt nach oben, werden aber noch von der Truhendecke verborgen.



Jetzt kann das Plündern beginnen!

## Phase 2: Plündern der Schatztruhe

1. Der Kapitän dreht die Sanduhr um, entfernt die oben liegende Truhendecke und räumt diese so schnell wie möglich aus dem Weg. Er kann sie hierfür beispielsweise auf seinen Schoß legen. Ob ja, Truhendeckel kann eine knifflige Angelegenheit sein!
2. Sobald die Truhe geöffnet und die Ausrüstungs- und Schiffsteile freigelegt wurden, dürfen alle Spieler gleichzeitig ihre Crewsteine auf den Teilen platzieren.
3. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, ist es jedem Spieler erlaubt, „Stop!“ zu rufen und die Runde damit sofort zu beenden. Ab jetzt dürfen keine Crewsteine

mehr platziert werden. Ruft keiner der Spieler nach Ablauf der Sanduhr „Stop!“, geht das Plündern weiter, bis einer dies tut. Die Sanduhr markiert also die Minimal- und nicht die Maximaldauer der Plünderungsphase.

Sollte ein Spieler vor Ablauf der Sanduhr „Stop!“ rufen, gilt dies nicht, und es ist ihm für diese Runde nicht mehr erlaubt, das Plündern zu beenden. Die laufende Plünderung wird fortgesetzt, aber nur einer der anderen Spieler darf jetzt noch „Stop!“ rufen.

## Ehrenhaftes Verhalten gemäß des IPT (Internationaler Piraten Codex)

☐ Nachdem ein Crewstein auf einem Teil platziert wurde, darf er nicht mehr bewegt werden. Es ist verboten, den Crewstein:

- zurück in den eigenen Vorrat zu legen
- auf ein anderes Teil zu bewegen
- zurück auf ein Teil zu legen, nachdem er von dort heruntergefallen ist

☐ Piraten dürfen nur eine Hand benutzen, um ihre Crewsteine zu platzieren.

*Die meisten von euch haben ja sowieso nur die eine Hand, plus einen Haken – gebt Acht auf eure Sitznachbarn!*

☐ Die eigenen Crewsteine dürfen auch auf gegnerische Crewsteine gestapelt werden.

☐ Es ist verboten, mehrere Crewsteine auf einmal in die Hand zu nehmen und sie damit auf mehreren Teilen zu platzieren. Es ist erlaubt, mehrere Crewsteine auf einem einzelnen Teil abzulegen – um ein neues

zu plündern, muss der Spieler allerdings zurück in seinen Vorrat greifen.

☐ Es ist verboten, mit der Hand über der Truhe zu verharren. Das verhindert, dass die anderen Piraten ihren Inhalt erkennen können. *Ihr habt doch einen Funken Ehre in euch, bei Neptuns Seepocken!*

☐ Sollten sich auf einem Teil Crewsteine eines gegnerischen Piraten befinden, darf ein anderer Pirat versuchen, durch das Platzieren seiner eigenen Steine die Mehrheit auf diesem Teil zu gewinnen (oder einen Gleichstand zu erzwingen). Die Spieler dürfen sich so oft überbieten, wie sie möchten.

☐ Jeder tollpatschige oder böswillige Pirat, der durch sein Handeln einen oder mehrere Crewsteine eines gegnerischen Piraten von einem Teil herunterstößt, wird sofort von der laufenden Plünderung ausgeschlossen und darf keine Crewsteine

mehr platzieren. Er wird weder bei der Bezahlung arbeitsloser Matrosen noch bei der Verteilung der Beute berücksichtigt. *Auch die Großzügigkeit eines Piraten hat ihre Grenzen!*

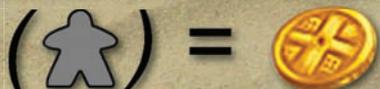
• Die heruntergestoßenen Crewsteine des gegnerischen Piraten werden vom ihm sofort auf das jeweilige Teil zurückgestellt.

• Keiner der Crewsteine des tollpatschigen Piraten wird bei der „Verteilung der Beute“ berücksichtigt (siehe Phase 4).

*Der tollpatschige Pirat weiß, dass er nur knapp an der Verbannung vorbeigesegelt ist, und murrst dabei nicht, sondern dankt vielmehr den anderen Piraten für ihre Gnade.*

• Ein tollpatschiger Pirat, der seine eigenen Crewsteine herunterstößt, darf hingegen weiterspielen. Seine umgestoßenen Crewsteine werden liegen gelassen, zählen jedoch nicht bei der Verteilung der Beute.

## Phase 3: Bezahlen arbeitsloser Matrosen



Jeder Spieler erhält für jeden Crewstein, den er in der Plünderungsphase nicht platziert hat, eine Dublone.

Anmerkung 1: Steine, die am Ende der Plünderungsphase in der Hand eines Spielers lagen, zählen zu seinem Vorrat.

Anmerkung 2: Sind nicht genügend Dublonen vorhanden, um die arbeitslosen Matrosen aller Spieler zu bezahlen, muss jeder Spieler – vor dem Verteilen der Dublonen – die Hälfte seines Dublonenvorrats abgeben (es wird zu seinen Gunsten abgerundet). Erst jetzt werden die arbeitslosen Matrosen der einzelnen Spieler bezahlt.

## Phase 4: Verteilen der Beute

1. Jeder Crewstein, der sich auf mehreren Teilen befindet oder die Truhe berührt, ist ungültig und wird bei der Verteilung der Beute (und bei der Bezahlung arbeitsloser Matrosen) nicht gezählt.
2. Gleichstände heben sich gegenseitig auf. Wenn zwei Spieler dieselbe Anzahl an Crewsteinen auf einem Teil platziert haben, verlieren beide den Anspruch darauf. Nach dem Entfernen aller am Gleichstand beteiligten Crewsteine gewinnt der Spieler, welcher die meisten Crewsteine auf dem Teil platziert hat.
3. Jeder Spieler nimmt sich diejenigen Teile, auf denen seine Crewsteine die Mehrheit besitzen.
4. Diejenigen Teile, die nicht geplündert wurden, werden für die Auktionsphase in der Truhe gelassen (siehe Phase 5).

**BEISPIEL 1:** ROT gewinnt das Bullaugenteil aufgrund des Gleichstands zwischen GELB und GRÜN.



**BEISPIEL 2:** ROT gewinnt 2 Ausrüstungsteile: 1 Segelteil und das Bullaugenteil mit den Schätzen darin.

GRÜN gewinnt das 1-stöckige Schiffsteil, das Schießlukenteil sowie das Deckteil (wegen des Gleichstands zwischen Rot und Blau).

BLAU gewinnt das 3-stöckige Schiffsteil und das Quartiersteil. GELB gewinnt das Bullaugenteil mit dem Piraten darin. GELB gewinnt 2 Dublonen für seine Crewsteine, die nicht an der Plünderung teilgenommen haben. Das 4-stöckige Schiffsteil gewinnt niemand, da nach dem Entfernen aller am Gleichstand beteiligten Crewmitglieder keine weiteren auf dem Schiffsteil vorhanden sind. Das Schiffsteil wird für die Auktionsphase in der Truhe gelassen.



## Phase 5: Auktionsphase

☛ Alle Teile, die in den vorigen Runden über Bord geworfen wurden, werden in die Truhe gelegt (siehe unten).

☛ Es ist möglich, dass bisher kein Teil über Bord geworfen wurde und keine Teile am Ende der Phase „Verteilen der Beute“ übrig geblieben sind. In diesem Fall wird die Auktionsphase übersprungen.

☛ In jeder Auktionsphase dürfen die Spieler nur eins der in der Truhe befindlichen Teile ersteigern.

☛ Für die Auktion bietet jeder Spieler eine von ihm festgelegte Anzahl Dublonen versteckt in seiner Faust. Alle Spieler strecken ihre Faust vor sich aus und geben dann gleichzeitig den Inhalt preis.

☛ Ein Spieler, der keine Dublonen in seiner Faust hält, kann keine Teile gewinnen. *Der hat wohl nur geblufft!*

☛ Gleichstände heben sich gegenseitig auf. Das heißt, dass zwei oder mehr Spieler, die dieselbe Anzahl an Dublonen bieten, keine Teile gewinnen können. Die gebotenen Dublonen wandern in diesem Fall in die jeweiligen Vorräte zurück.

☛ Derjenige Spieler, der hiernach die meisten Dublonen geboten hat, darf sich ein in der Truhe verbliebenes Teil aussuchen und bezahlt dafür die von ihm gebotenen Dublonen.

☛ Als nächstes darf sich der Spieler, der die zweithöchste Menge an Dublonen geboten hat, ein Teil aussuchen und

die gebotenen Dublonen dafür bezahlen, anschließend der mit der dritthöchsten Menge und so weiter.

☛ Bietet ein Spieler mindestens 1 Münze bei einer Auktion und ist an keinem Gleichstand beteiligt, muss er eines der vorhandenen Teile nehmen, vorausgesetzt es befindet sich noch mindestens eins in der Truhe. Dies trifft auch zu, wenn das von ihm gewünschte Teil nicht mehr dort liegt.

☛ Sind keine Teile mehr in der Truhe vorhanden, legen alle Spieler, die hiernach an der Reihe gewesen wären, einfach ihre Dublonen zurück in ihren Vorrat.

### Teil über Bord!

Alle Teile, die nach der Plünderungs- und der Auktionsphase übrig bleiben, werden über Bord geworfen.

Die Schiffsteile versinken sofort und sind für den Rest des Spiels verloren.

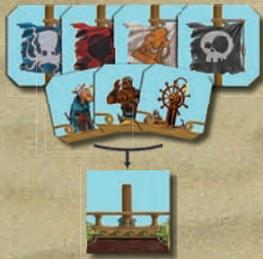
Die Ausrüstungsteile treiben jetzt am Rand der Truhe und werden zu Beginn einer neuen Auktionsphase den neuen Teilen hinzugefügt.



# Phase 6: Anbau der Teile

Der Anbau eines Ausrüstungsteils unterliegt folgenden Regeln:

Ein Segel- oder Deckteil auf einem Deckfeld mit Mast.



Ein Deckteil auf einem Deckfeld.



Ein Bullaugenteil auf einem Bullaugenfeld.



Ein Schießlukenteil auf einem Schießlukettenfeld.



Ein Quartiersteil auf einem Quartiersfeld.



Bis zu 3 Segelteile dürfen auf einem 1-stöckigen Schiffsteil übereinander platziert werden, bis zu 2 Segelteile auf einem 2-stöckigen Schiffsteil und nur ein Segelteil auf einem 3-stöckigen Schiffsteil.

Es ist verboten:

- ein Segelteil auf einem 4-stöckigen Schiffsteil zu platzieren. *Da ist doch sowieso kein Mast!*
- ein Deckteil auf einem Deckfeld mit Mast zu platzieren, wenn bereits ein Segelteil auf dem Mast platziert wurde.
- ein Segelteil auf einem Mast zu platzieren, wenn ein Deckteil bereits das Deckfeld einnimmt.

Ein Spieler darf jederzeit die Anordnung seiner Teile ändern (beispielsweise, um Masten oder Deckfelder für den Anbau von entsprechenden Ausrüstungsteilen verfügbar zu machen).

Ein Ausrüstungsteil, das an kein Schiffsteil angebaut werden kann (weil kein entsprechendes Feld vorhanden ist), wird über Bord geworfen. Dort wird es bis zur nächsten Auktion sichtbar im Wasser treiben.

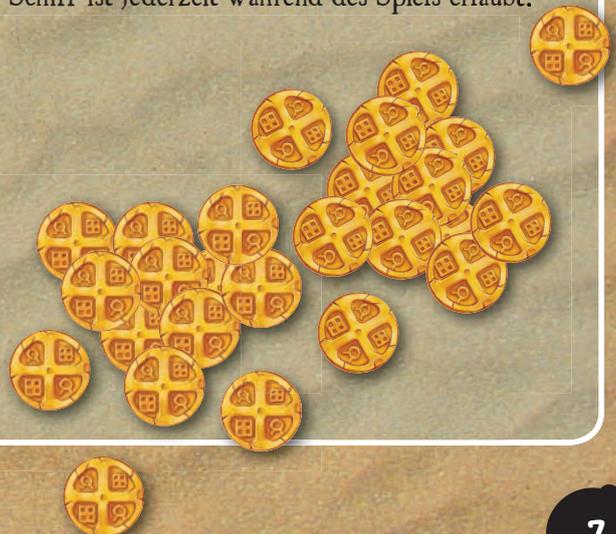


Verbindung von Schiffsteilen: Die Spieler müssen ihre Schiffsteile so geschickt wie möglich miteinander verbinden. Sie müssen also versuchen, die auf jedem Stockwerk vorhandenen Symbole zu vervollständigen: Den Anker auf dem ersten Stockwerk, die Kompassrose auf dem zweiten, das Wappen auf dem dritten und den Rettungsring auf dem vierten Stockwerk. Die Muscheln an der Wasseroberfläche erleichtern es, eine richtige Schiffsverbindung zu erkennen.



Wenn ein Spieler ein Schiffsteil gewinnt, muss er es an sein Schiff anbauen, auch wenn die Symbole nicht zueinander passen. *Doch keine Panik, vielleicht kann er seine Schiffsteile zu einem späteren Zeitpunkt umordnen und eine vollständige Kombination erreichen!*

Das Umordnen oder Ersetzen von Teilen auf dem eigenen Schiff ist jederzeit während des Spiels erlaubt.



# Spielende

Das Spiel endet nach der achten Runde (nach dem Ende der letzten Auktionsphase). Nachdem jeder Spieler genügend Zeit hatte, um sein Schiff zu optimieren (um letzte Änderungen an der Verbindung oder Platzierung von Teilen vorzunehmen, beispielsweise), werden die Punkte der Spieler mit Hilfe der Bombenmarker zusammengezählt. Der Pirat mit den meisten Punkten nach der finalen Wertung gewinnt das Spiel und

geht als Legende in die Geschichte der Piraterie ein! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten korrekten Schiffsverbindungen. Sollte dann immer noch ein Gleichstand bestehen, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die wenigsten leeren Felder auf seinem Schiff hat. Besteht auch dort ein Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der am meisten Dublonen besitzt.

## Punktewertung

### 1. SCHNELLER, REICHER, GRÖßER

Bei der Verleihung der folgenden Titel erhält der Spieler mit der Mehrheit der betreffenden Spielelemente 5 Punkte und nimmt sich einen entsprechenden Bombenmarker. Der in der Anzahl nachfolgende Spieler erhält 2 Punkte, alle anderen Spieler erhalten keine Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler die entsprechende Punktzahl.

☞ **Das schnellste Schiff** (mit den meisten Segelteilen) erhält 5 Punkte, der Zweitplatzierte 2 Punkte.



☞ **Der reichste Pirat** (mit den meisten Dublonen) erhält 5 Punkte, der Zweitplatzierte 2 Punkte.



☞ **Das größte Schiff** (mit den meisten Fässern im Wasser) erhält 5 Punkte, der Zweitplatzierte 2 Punkte.



### 2. KORREKTE SCHIFFSVERBINDUNGEN

Jede korrekte Verbindung zwischen Schiffsteilen ist 2 Punkte wert. Jede inkorrekte Verbindung zwischen Schiffsteilen ist -2 Punkte wert.

Um schnell feststellen zu können, ob eine Verbindung korrekt ist, können die Muscheln am Rumpf des Schiffs zurate gezogen werden: Haben beide Muschelhälften dieselbe Farbe, ist die Verbindung korrekt, trifft dies nicht zu, ist sie inkorrekt.



### 3. LEERE FELDER

Für jedes der folgenden 5 Spielelemente werden die dazu passenden, nicht besetzten Felder gezählt. Die Spieler mit den meisten leeren Feldern erhalten -2 Punkte.

*Ihr sollt schließlich kein Geisterschiff bauen!*

• **Die meisten leeren Deckfelder.**

Ein Segelteil auf einem Mast zählt als ein besetztes Deckfeld.



• **Die meisten leeren Quartiersteile.**



• **Die meisten leeren Schießlukenfelder.**



• **Die meisten leeren Bullaugenfelder.**



• **Die meisten zusammengezählten leeren Felder.**



### 4. ANBAUTEILE-SETS

☞ Die Spieler erhalten 5 Punkte für jedes vollständige, aus 3 gleichen Anbauteilen bestehende Set.



☞ Die Spieler erhalten 4 Punkte für jedes aus 3 unterschiedlichen Anbauteilen bestehende Set. Die Anbauteile müssen zu dem gleichen Feldtyp gehören (bspw. Deckteile).



☞ Die Spieler erhalten 2 Punkte für jedes Paar gleicher Anbauteile.



**Anmerkung 1:** Die Segelteile zählen nicht zu den Sets, sondern werden nur für die Kür des schnellsten Schiffs in Betracht gezogen.

**Anmerkung 2:** Jedes Anbauteil darf nur für eines der aufgezählten Sets gewertet werden.

**DIE AUTOREN BEDANKEN SICH HERZLICH BEI:** dem Publikum beim Ludinord Festival, beim Brussels Games Festival und bei der Enjeux. Den Mardis Ludiques. Den Spieltestern von Lolipop und CNJ. La Table Food & Games, Brüssel. Den Aperos-Spielen von Let's Play Together. Den Spieltestern von Kapow Ltd. Comics. Jetté's Gaming Tour. Dem Team von Sentosphere. Erwan Berthou. Vincent Goyat. Marc Sibille. Tanguy Greban. Etienne, Luc, Damien und Eric. Jeanne, Chloé, Bénédicte und Hugo. José, Jean-Marc und Anne-Françoise. Caroline. Marie und Jules. Yannick und Simon. Loti & Tom. Julie & Paul. Tiffany & Reilly, Kelsey & Henry. Mailis Quintens und Sarah Fitton. Der Familie von Tricot-Mapessa. Jean-Jacques Laduron. Pauline Marcel. Igor Davin und den Studenten der Axe Sud Schule. Jean-Marc Richir. Julian Malgat, Yann Laurent und Alain Ollier für ihre unschätzbare Unterstützung und ihre Ermutigungen, ohne die das Piratoons-Abenteuer nie den Hafen hätte verlassen können.