

Stefan Feld

# Um Rum & Ehre

Die wilde Seeräuberhorde rund um Käpt'n Klabauter, den alle Welt auch als den „roten Korsar“ kennt und fürchtet, hat sich in ihr gut verstecktes Piratennest irgendwo in der Karibik zurückgezogen. Wer ist dabei, wenn es darum geht, wertvolle Schätze zu heben, sich mit der Stadtwache zu messen oder in rauchigen Spelunken die Nacht durchzufeiern? Denn alles, was am Ende zählt, ist Rum und Ehre!

## SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der furchtlosen Freibeuter. Sie ziehen mit dem roten Korsar durch die schummrigen Gassen des Piratennestes. Dabei stoßen sie auf geheimnisvolle Schatzkarten und wertvolle Schatzkisten. Oder sie treffen unterwegs die Stadtwache und messen sich mit ihr. Auch bleiben die verschiedenen Kneipen des Städtchens nicht von der Piratenhorde verschont. Ebenso steht ein Besuch im Laden für Piratenbedarf auf dem Programm, schließlich braucht man immer mal ein neues Holzbein oder eine schicke Augenklappe. Am Ende des Tages ziehen sich die wilden Kerle auf ihr Schiff zurück, doch auch die Suche nach einem Schlafplatz geht nicht ohne Rangelerei vonstatten. All diese Aktivitäten bringen den Spielern Plättchen ein, die verschieden viele Ehrenpunkte wert sind. Wer am Spielende die meisten Ehrenpunkte besitzt, ist Sieger.

## SPIELMATERIAL

- 76 Piraten (je 15 in 5 Farben und 1 Kapitän, der „rote Korsar“)
- 5 Flaggen (eine pro Piraten-Farbe)
- 1 Schiff
- 9 Spielplanteile
- 181 Plättchen (13 „Marker“ (dunkelblau), 1x „Startspieler“ (= rote Flagge), 12x „Rumfass“, 3x 5 „Schlafplatz“, 2x 9 „Stadtwache“, 18x „Rendez-vous“, 20x „Piratenbedarf“, 2x 12 „Schatzkiste“, 30x „Kneipe“, 30x „Schatzkarte“)
- 1 Plättchen-Halter (mit Deckel)
- 15 Goldmünzen
- 1 Würfel

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden. Anschließend werden die 13 dunkelblauen Marker (genau wie in der Abb. unten!) in den Plättchen-Halter eingelegt. Danach werden alle restlichen Plättchen (außer dem Startspieler-Plättchen) und die Goldmünzen an entsprechender Stelle in den Halter einsortiert. Für alle weiteren Spiele können die Plättchen nun im Halter verbleiben. Sie sollten aber - Fach für Fach - vor jedem Spiel neu gemischt werden.

## SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Piraten

Sie geleiten den Kapitän durchs Piratennest und erhalten dadurch Geld, Rum und vor allem viele Plättchen, die ihnen die wichtigen Ehrenpunkte einbringen

Der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten ist Sieger





## SPIELVORBEREITUNG

Die 9 Spielplanteile werden in der Tischmitte zu einem *beliebigen* Spielplan von 3 x 3 Teilen ausgelegt. Dabei ist sowohl ihre Position als auch ihre Ausrichtung *völlig beliebig*, so dass von Spiel zu Spiel immer wieder ein anderes Piratennest entsteht. Das Städtchen zeigt 36 Felder, welche durch Gassen miteinander verbunden sind, die wiederum in mehrere Segmente unterteilt sind.



Der Plättchen-Halter mit den Plättchen und Münzen darin wird an einer Ecke des Spielplans bereitgestellt. Vor dem Halter werden folgende 10 Plättchen *offen* ausgelegt:

- 4 Kneipen-Plättchen
- 2 Schatzkisten-Plättchen (1x mit, 1x ohne Skorpion)
- 4 Schatzkarten-Plättchen

Das Schiff wird an einer anderen Ecke neben den Spielplan gelegt. Unterhalb des Schiffs werden 3 Schlafplatz-Plättchen (je 1x Koje, Hängematte, Taurohle) *offen* ausgelegt.

*Achtung:* Im Spiel zu zweit und zu dritt werden die Taurohlen nicht benutzt; hier liegen also immer nur die 2 anderen Plättchen *offen*.

Jeder Spieler erhält:

- 2 Goldmünzen aus dem Halter
- 10 Piraten und 1 Flagge in der Farbe seiner Wahl

Die Flagge legt er vor sich ab (*hierunter werden im Verlauf des Spiels die gewonnenen Plättchen versteckt*), daneben platziert er die 10 Piraten als Vorrat.

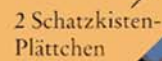
Die restlichen 5 Piraten jedes Spielers werden an einer freien Ecke des Spielplans in einem gemeinsamen Vorrat bereitgestellt, der „Heuerstelle“.

(Bei weniger als 5 Spielern verbleiben die Piraten und die Flagge/n der nicht benötigten Farbe/n in der Schachtel.)

Der Kapitän, der „rote Korsar“, wird auf das Hauptquartier (das Feld mit der roten Piratenflagge auf einem Spielplanteil) gestellt.

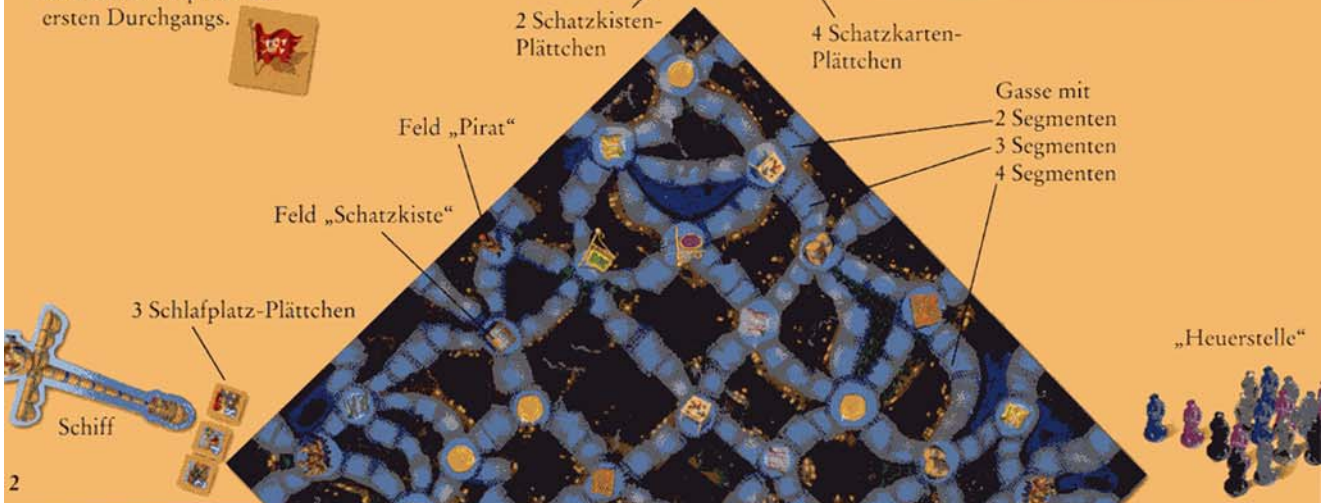


Das Startspieler-Plättchen wird *auf* die Flagge des jüngsten Spielers gelegt. Er ist damit Startspieler des ersten Durchgangs.



Kapitän auf das Hauptquartier stellen

Jüngster Spieler erhält Startspieler-Plättchen



## SPIELVORBEREITUNG

3 x 3 Spielplanteile zu einem *beliebigen* Spielplan auslegen

Halter bereitstellen und davor 10 Plättchen *offen* auslegen:

- 4 Kneipen
- 2 Schatzkisten (1x mit, 1x ohne Skorpion)
- 4 Schatzkarten

Schiff bereitlegen und davor je eine Koje, Hängematte und Taurohle *offen* auslegen

(bei 2 und 3 Spielern keine Taurohlen auslegen)

Jeder Spieler erhält:

- 2 Münzen
- 10 Piraten
- 1 Flagge

Die restlichen 5 Piraten pro Spieler in der „Heuerstelle“ bereitstellen

Kapitän auf das Hauptquartier stellen

Jüngster Spieler erhält Startspieler-Plättchen



## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft, unabhängig von der Spieleranzahl, immer über 5 Durchgänge.\* Jeder Durchgang besteht zunächst aus einer **Aktionsphase** (im Piratennest) und anschließend einer **Rangelei** (auf dem Schiff). Nach dem 5. Durchgang endet das Spiel. Gewinner ist, wer dann die meisten Ehrenpunkte in Form von Plättchen gesammelt hat.

### Die Aktionsphase

In der Aktionsphase bewegen die Spieler den Kapitän durchs Piratennest, indem sie ihre Piraten in an den Kapitän angrenzenden Gassen platzieren. Diese Phase endet, wenn kein Spieler mehr Piraten platzieren kann oder will.

Beginnend mit dem Startspieler, danach reihum im Uhrzeigersinn, *mus*s jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, *eine* der drei folgenden Zugmöglichkeiten ausführen:

- 1) Kapitän bewegen
- 2) rasten
- 3) an Bord gehen

#### 1) Kapitän bewegen

Ein Spieler bewegt den Kapitän entlang einer angrenzenden Gasse auf ein Nachbarfeld, indem er auf *jedem* Segment der Gasse *einen* seiner Piraten platziert. Anschließend kann der Spieler die dort abgebildete Aktion ausführen. (*Die zehn verschiedenen Aktionen werden am Ende dieser Regel ausführlich erklärt.*) Es dürfen *stets* nur *leere* Gassen benutzt werden, also solche, auf denen sich weder eigene noch fremde Piraten befinden.

*Zur Verdeutlichung:* Der Kapitän wird also immer von Feld zu Nachbarfeld bewegt (und steht nie auf einem Gassensegment); die Piraten werden immer nur auf den Gassensegmenten platziert (und stehen nie auf den Feldern).

Danach entscheidet der Spieler, ob er den Kapitän erneut bewegen möchte. Dazu muss er zu *Beginn jeder* weiteren Bewegung genau 1 Münze zahlen (zurück in den Halter). Will oder kann der Spieler das nicht, ist sein Zug beendet (er sagt „Ahoi“), und der nächste Spieler ist an der Reihe.

*Mit anderen Worten:* Ein Spieler darf den Kapitän pro Zug beliebig oft bewegen (natürlich nur, solange seine Piraten und seine Münzen ausreichen), aber nur die erste Bewegung ist kostenlos; jede weitere Bewegung kostet 1 Münze.

## SPIELVERLAUF

### Immer 5 Durchgänge

Pro Durchgang zunächst eine Aktionsphase, dann eine Rangelei

\* Die Schlafplatz-Plättchen dienen indirekt als „Rundenzähler“, da sie für genau 5 Durchgänge ausreichen.

Wer an der Reihe ist, *mus*s eine von drei Aktionen ausführen:

- 1) Kapitän bewegen
- 2) rasten
- 3) an Bord gehen

#### 1) Kapitän bewegen

Der Kapitän wird auf ein Nachbarfeld bewegt, indem die entsprechende Gasse (die frei sein muss) *vollständig* mit eigenen Piraten besetzt wird

Anschließend kann die Aktion auf dem neuen Feld ausgeführt werden

Danach kann der Spieler den Kapitän erneut bewegen; *jede* weitere Bewegung kostet aber eine Münze



1. „Gold“ hat den Kapitän über drei Gassen-segmente auf das Nachbarfeld „Pirat“ bewegt und die entsprechende Aktion ausgeführt.

2. Will er den Kapitän nun weiterbewegen, muss er eine Münze zahlen. Anschließend kann er den Kapitän entweder auf das Nachbarfeld „Münze“ („kostet“ ihm 2 Piraten) oder auf das Nachbarfeld „Kneipe“ bewegen („kostet“ ihm 2 Piraten). Auf das Feld „Rumfässer“ kann er nicht ziehen, da diese Gasse nicht frei ist.

3. Er entschließt sich, zur Kneipe zu ziehen: er gibt eine Münze ab, platziert 2 Piraten in der entsprechenden Gasse und versetzt anschließend den Kapitän auf die Kneipe...



### Dunkle Gassen

Am Rand des Spielplans führen viele Gassen aus dem Piratennest heraus, die so genannten „dunklen Gassen“. Das Benutzen dieser dunklen Gassen geschieht folgendermaßen: Zunächst zahlt der Spieler *eine* Münze, anschließend besetzt er eine freie Nachbargasse des Kapitäns bis zum Spielplanrand *vollständig* mit Piraten (*einschließlich* dem halben Gassensegment). Danach besetzt er eine zweite *beliebige* freie dunkle Gasse ebenfalls mit seinen Piraten (auch hier wieder *einschließlich* dem halben Segment). Abschließend versetzt er den Kapitän entsprechend und kann die Aktion des neuen Feldes ausführen.

*Zur Verdeutlichung:* Die Münze für die dunkle Gasse muss immer *zusätzlich* zu der Münze gezahlt werden, die eine zweite, dritte usw. Bewegung kostet.

*Achtung:* Kann ein Spieler den Kapitän *ausschließlich* nur über dunkle Gassen weiterbewegen, kostet ihn das - im Gegensatz zur freiwilligen Benutzung - *keine extra Münze* (wohl aber kostet die zweite, dritte usw. Bewegung weiterhin 1 Münze).

Gassen, die nach außen führen („dunkle Gassen“), können ebenfalls benutzt werden; kosten eine *zusätzliche Münze* (außer es ist die *einzig*e Bewegungsmöglichkeit, dann kostet es nichts!)

1.

„Blau“ ist an der Reihe. Zunächst bewegt er den Kapitän auf das Feld „Rendez-vous“ und führt die entsprechende Aktion aus.

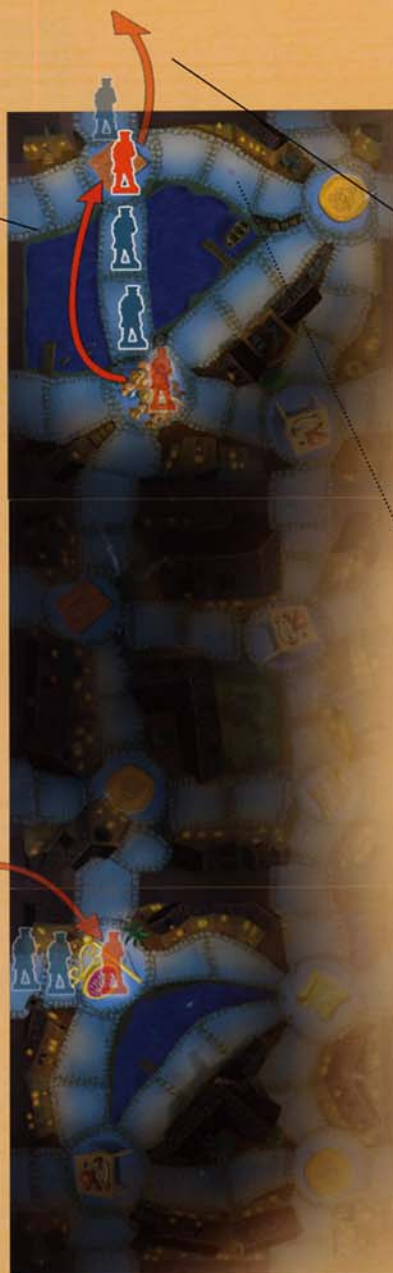
3.

... und 2 weitere auf den beiden Segmenten, die von links zur Kneipe „Frère Jacques“ führen. Schließlich versetzt er den Kapitän auf die Kneipe und führt die Aktion aus...

2.

Anschließend möchte er den Kapitän weiterbewegen, allerdings nicht nach rechts auf das Feld „Münze“, sondern über dunkle Gassen. Er zahlt 2 Münzen (eine für die zweite Bewegung, eine für die dunklen Gassen) und platziert dann einen seiner Piraten auf dem (halben) Gassensegment, das nach oben aus dem Spielplan führt ...

*Achtung:* Wäre die Gasse zum Feld „Münze“ mit Piraten gleich welcher Farbe besetzt gewesen, hätte „Blau“ die dunklen Gassen kostenlos benutzen dürfen (da der Kapitän nur noch aus dem Piratennest herausgezogen werden könnte). In diesem Fall hätte „Blau“ also nicht zwei, sondern nur eine Münze (für die zweite Bewegung) zahlen müssen...





### Sackgassen

Ab und zu kann es vorkommen, dass der Kapitän in eine Sackgasse gerät, also alle Gassen um ihn herum von Piraten besetzt sind. In diesem Fall wird der Kapitän - nachdem das (Sackgassen-)Feld ganz normal ausgeführt wurde - direkt anschließend auf das Münzenfeld des nächst höheren Spielplanteils versetzt (die Münzenfelder sind von 1 bis 9 nummeriert; von Tafel 9 wird der Kapitän auf Tafel 1 versetzt). Sollte dieses neue Münzenfeld auch ein Sackgassenfeld sein, wird der Kapitän erneut auf das nächst höhere Münzenfeld versetzt usw. Von diesem neuen Feld aus beginnt dann die nächste Bewegung des Kapitäns. Die Münze wird nicht ausbezahlt, da es ja das (neue) Start- und nicht Zielfeld des Kapitäns ist.)

Sackgasse: Kapitän auf das Münzenfeld des nächst höheren Spielplanteils versetzen



### 2) rasten

Anstatt den Kapitän zu bewegen, kann ein Spieler in seinem Zug auch eine Rast einlegen, also aussetzen. Dies kostet ihn 1 Münze (zurück in den Halter). Das war sein gesamter Zug, es werden keinerlei Aktionen etc. ausgeführt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Dies macht man normalerweise nur, um ungünstige Felder im Spiel zu vermeiden bzw. um abzuwarten, dass andere vor einem an Bord gehen.

### 2) rasten

nichts tun; kostet 1 Münze

### 3) an Bord gehen

Will oder kann ein Spieler weder den Kapitän bewegen noch rasten, muss er mit allen seinen restlichen Piraten, die noch vor ihm neben seiner Flagge stehen, an Bord gehen. Dazu platziert er diese alle nebeneinander in der obersten freien Reihe (Pfeile auf dem Schiffsmast beachten), beginnend links vom Mast und dann weiter nach außen.

Im Beispiel rechts hat „Gold“ als Erster seine zwei restlichen Piraten platziert, dann „Violett“ drei, „Schwarz“ einen und schließlich „Silber“ zwei. „Blau“ hat seine Piraten alle für die Bewegung des Kapitäns verbraucht und ist deswegen nicht an Bord vertreten.

Hat ein Spieler alle seine Piraten an Bord gebracht, endet damit die Aktionsphase für ihn. Er wird für den Rest dieser Phase übersprungen.

Hat ein Spieler alle seine Piraten für die Bewegung des Kapitäns genutzt, ist für ihn die Aktionsphase ebenfalls beendet. Mangels Piraten kann er nicht mehr an Bord gehen und an der Rangelei um die Schlafplätze teilnehmen.

Hat auch der letzte Spieler die Aktionsphase beendet, kommt es zur Rangelei.

Übrigens: Dieser letzte Spieler kann den Kapitän beliebig häufig hintereinander bewegen, ohne dafür zusätzlich zahlen zu müssen, da er sozusagen immer wieder neu an die Reihe kommt. Die (freiwillige) Benutzung dunkler Gassen kostet aber auch ihn weiterhin eine Münze.)

### 3) an Bord gehen

Alle restlichen Piraten in der obersten freien Reihe neben dem Schiffsmast platzieren





## Die Rangelei

Nun kommt es zum „Showdown“ an Bord. Wer ergattert den besten Schlafplatz, die kuschelige Koje? Und wer findet möglicherweise gar keinen Schlafplatz?

Alle neben dem Schiffsmast stehenden Piraten werden in (senkrechte) *Spalten* (s. ausführliches Beispiel auf der nächsten Seite) aufgeteilt. Jede Spalte entspricht einer Rangelei, bei der die vorhandenen Piraten - von oben nach unten - gegeneinander antreten, aber nur einer wird gewinnen und weiterkommen. Es wird stets mit der *äußersten* Spalte begonnen, dann die nächste usw. Befindet sich in einer Spalte nur ein *einzelner* Pirat, hat er diese Rangelei automatisch gewonnen und sich für die nächste „Rangelrunde“ qualifiziert; er wird umgehend *in seiner Reihe* auf die andere Seite des Mastes versetzt. Nun wird die nächste Spalte betrachtet usw. Befindet sich mehr als ein Pirat in einer Spalte, müssen die betroffenen Spieler den Sieger auswürfeln. Der erste Spieler (das ist der, dessen Pirat in der Spalte am *weitesten oben* steht) beginnt; er würfelt *einmal*. Anschließend würfelt der nächste Spieler von oben *einmal*. Würfelt er eine *gleich hohe oder höhere* Zahl als der erste Spieler, scheidet der Pirat des ersten Spielers aus. Würfelt er *niedriger*, scheidet sein Pirat aus. Dann tritt der nächste Spieler gegen den Würfelwert des Gewinners an; auch er gewinnt mit einem *gleich hohen oder höheren* Wurf bzw. verliert bei einem *niedrigeren* Wurf usw. Der Pirat, der auf diese Weise in der Spalte übrig bleibt, wird für die nächste „Rangelrunde“ *in seiner Reihe* auf die andere Seite des Mastes versetzt. Unterlegene Piraten werden von ihren Besitzern direkt nach ihrer Niederlage zurück in ihren Vorrat neben ihrer Flagge genommen.

Es kommt zur nächsten Rangelei in der nächsten Spalte. Wieder würfelt zunächst der oberste Spieler einmal, dann der nächste Spieler usw. Und wieder wandert der siegreiche Pirat auf die andere Seite des Mastes, wodurch dort eventuell neue Spalten entstehen. Sind auf einer Seite des Mastes alle Rangeleien ausgefochten, wird anschließend auf der anderen Seite auf dieselbe Weise Spalte für Spalte (wieder von außen nach innen) weitergerangelt, wobei auch hierdurch wieder Piraten auf die andere Seite des Mastes wechseln können usw.

Mit jedem Ausscheiden eines Piraten wird es spannender. Der Spieler, dessen Mannschaft als *drittletzte* alle Piraten verloren hat, erhält außer seinem letzten Pirat auch das offen unterhalb des Schiffes liegende Plättchen mit der Taurolle (1 oder 2 Ehrenpunkte). Der *vorletzte* Spieler, der ausscheidet, erhält außer seinem letzten Pirat auch das Plättchen mit der Hängematte (3 bis 5 Ehrenpunkte). Und der Sieger der Rangelei (der Spieler, der als *Letzter* übrig geblieben ist), erhält neben allen seinen verbliebenen Piraten auch das Plättchen mit der Koje (6 bis 8 Ehrenpunkte).

Ein gewonnenes Plättchen wird *unter* die eigene Flagge gelegt. Es ist am Spielende das wert, was auf ihm steht, also 1 bis 8 Ehrenpunkte.

Nachdem die Rangelei vorüber ist, wird wieder je 1 Schlafplatz-Plättchen offen unterhalb des Schiffes für die nächste Rangelei bereitgelegt.

### Hinweise:

- Bei den Rangeleien bitte die besondere Funktion der Rumfässer beachten (s. u., „Die Aktionen“).

- Befinden sich zu *Beginn* einer Rangelei nur 2 Piratenmannschaften an Bord, erhält der Gewinner neben dem Koje-Plättchen auch noch das Taurollen-Plättchen. Das gleiche gilt, falls überhaupt nur eine einzige Piratenmannschaft an Bord gegangen ist; diese gewinnt natürlich kampfflos. Das Hängematten-Plättchen wird in diesem Fall in die Schachtel zurückgelegt. \*



Spalte für Spalte (von außen nach innen!) wird ein Sieger festgestellt

Steht ein Pirat allein, wechselt er kampfflos auf die andere Seite des Mastes

Stehen mehrere Piraten in einer Spalte, würfeln sie gegeneinander:

- der oberste beginnt, dann entsprechend alle anderen
- gleich hohe oder höhere Würfelzahl gewinnt
- unterlegene Piraten gehen zurück in den Vorrat
- Sieger wechselt auf die andere Seite des Mastes

Wurden alle Rangeleien auf einer Seite ausgeführt, wird auf der anderen Seite des Mastes genauso verfahren usw.

Der Spieler, der als *drittletzte* ausscheidet, erhält das Plättchen mit der Taurolle, der *vorletzte* die Hängematte und der *letzte* das Koje-Plättchen

Es werden wieder 3 (bzw. 2) Schlafplatz-Plättchen bereitgelegt

\* Im Spiel zu *dritt* und zu *zweit* erhält der Gewinner immer nur das Koje-Plättchen, unabhängig davon, ob und wie viele Gegner er in einer Rangelei hatte. Zudem geht der *drittletzte* Spieler leer aus.



Beispiel für eine Rangelei:



Diese Schlafplatz-Plättchen liegen aus.

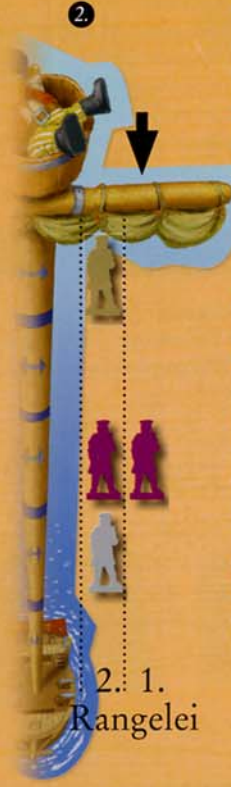


- Die 1. Rangelei (siehe Pfeil) gewinnt Violett kampflös, da kein Gegner in dieser Spalte steht; Violett stellt seinen Pirat auf die andere Seite des Mastes (in dieselbe Reihe).

- In der 2. Rangelei tritt Gold gegen Violett an: Gold würfelt 6, anschließend würfelt Violett 5. Violett gibt sein Rumpf ab und würfelt erneut: wieder 5. Violett darf noch 1x wiederholen: diesmal würfelt er 6. Violett gewinnt und platziert seinen Pirat auf der anderen Seite rechts neben seinem ersten Pirat. (Gold nimmt seinen Pirat zurück in seinen Vorrat.)

- In der 3. Rangelei tritt Gold gegen Blau an. Gold würfelt 6. Blau würfelt 5 und scheidet aus (Pirat zurück in seinen Vorrat). Die 6 von Gold bleibt stehen, dagegen tritt nun Violett an. Er würfelt 6 und scheidet aus (Pirat zurück in seinen Vorrat). Gold stellt seinen Pirat auf die andere Seite des Mastes (in dieselbe Reihe).

- In der 4. Rangelei treten alle 4 Spieler an. Gold beginnt und würfelt 5. Blau würfelt 6 (Gold nimmt seinen Pirat zurück in seinen Vorrat.) Violett würfelt 6 und scheidet aus (Pirat zurück in seinen Vorrat). Silber würfelt 5; er gibt ein Rumpf ab und würfelt erneut: 6. Silber stellt seinen Pirat auf die andere Seite. (Blau nimmt seinen zurück in seinen Vorrat.)



Nach der ersten „Rangelrunde“ sieht es auf der rechten Seite des Mastes so aus:

2 Piraten von Violett, je 1 von Gold und Silber.

- Die 1. Rangelei (siehe Pfeil) gewinnt Violett erneut kampflös, da wieder kein Gegner in der Spalte steht; der Pirat wird auf die linke Mastseite gestellt.

- In der 2. Rangelei tritt Gold gegen Violett an: Gold würfelt 6, Violett würfelt 5 (Violett nimmt seinen Pirat zurück). Silber tritt gegen die 6 von Gold an; er würfelt 6. Silber entschließt sich, sein letztes Rumpf abzugeben. Er würfelt erneut: 5. Natürlich würfelt er noch einmal: 6. Gold gewinnt und platziert seinen Pirat auf der anderen Seite. Silber erhält seinen Pirat zurück und nimmt sich die Taurole (2er).

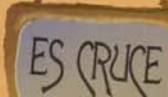


Nach der zweiten „Rangelrunde“ sieht es auf der linken Seite des Mastes so aus:  
je 1 Pirat von Gold und Violett.

- Die letzte Rangelei: Gold würfelt 6. Violett würfelt ebenfalls 6. Gold erhält seinen Pirat zurück und die Hän-gematte (5er). Violett erhält seinen Pirat zurück und die Koje (7er). Die Rangelei ist vorüber; der nächste Durchgang kann beginnen...







ES CRUCE

### Die nächsten Durchgänge

Nach einer Rangelei ist ein Durchgang beendet. Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Durchgang begonnen hat, wird neuer Startspieler. Er erhält das Startspieler-Plättchen und legt es auf seine Flagge. Jeder Spieler nimmt *alle* seine Piraten vom Spielplan und stellt sie wieder vor sich in seinen Vorrat. Der Kapitän verbleibt an Ort und Stelle (er wird also *nicht* zurück auf das Hauptquartier gestellt). Die Spieler erhalten *keine* 2 Münzen.

## SPIELLENDE

Auf diese Weise werden 5 Durchgänge gespielt. Danach zählen die Spieler die Ehrenpunkte ihrer Plättchen (s.u.) zusammen. Münzen und Rumfässer haben hierbei keinen Wert. Wer die meisten Ehrenpunkte besitzt, ist Gewinner.

*Ehre, wem Ehre gebührt!*

Bei Gleichstand entscheidet zwischen diesen Spielern, wer weniger Piraten in der Heuerstelle hat bzw. mehr Rumfässer bzw. mehr Münzen besitzt (in dieser Reihenfolge). Herrscht danach noch immer Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

### Neuer Durchgang:

- der nächste Spieler erhält das Startspieler-Plättchen und beginnt
- die Spieler nehmen alle ihre Piraten vom Spielplan
- der Kapitän verbleibt an Ort und Stelle

## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang

Die Spieler zählen die Ehrenpunkte auf ihren Plättchen zusammen

Wer die meisten Ehrenpunkte hat, ist Sieger

## DIE AKTIONEN

Immer, wenn ein Spieler den Kapitän auf ein Feld bewegt, darf er die entsprechende Aktion *einmal* ausführen. Durch die Aktionen erhält man entweder Goldmünzen, Piraten, Plättchen oder Rumfässer. Die Plättchen bringen am Ende die spielentscheidenden Ehrenpunkte ein.



### Feld „Münze“

Der Spieler nimmt sich *eine* Goldmünze aus dem Halter. Seine Münzen darf jeder Spieler während des gesamten Spiels verdeckt halten.

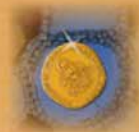
### Feld „Hauptquartier“

Der Spieler darf *alle* eigenen Piraten, die auf *einer* beliebigen Gasse stehen, zurück in seinen eigenen Vorrat vor sich stellen. Er darf auch zwei dunkle Gassen wählen, also zwei beliebige von seinen Piraten besetzte Gassen, die aus dem Piratennest herausführen (*diese zwei dunklen Gassen müssen zuvor nicht in dieser Kombination von dem Spieler genutzt worden sein!*). Ebenso darf er die Gasse wählen, auf der der Kapitän gerade ins Hauptquartier gezogen hat. Leereräumte Gassen dürfen anschließend wieder genutzt werden



## DIE AKTIONEN

Übrigens: Sollten während des Spiels die Goldmünzen ausgehen, werden sie kurzfristig durch geeignetes Material ersetzt. Sollten allerdings Plättchen ausgehen, werden diese nicht ersetzt; in diesem Fall gehen die Spieler leer aus.



+ 1 Münze



Piraten zurück

Alle Piraten einer Gasse bzw. zweier dunkler Gassen in den eigenen Vorrat zurücknehmen



### Feld „Pirat“

Der Spieler nimmt einen eigenen Piraten aus der Heuerstelle und stellt ihn vor sich in seinen Vorrat (er kann ihn *ab sofort* für den Rest des Spiels nutzen). Hat der Spieler keinen Pirat mehr in der Heuerstelle, ist das Feld für ihn bedeutungslos.



### Feld „Piratenbedarf“

„Wo erhalten Piraten eigentlich ihre Holzbeine und Augenklappen her? Ganz einfach, sie kaufen sie im Laden für Piratenbedarf...“  
(20 Plättchen: 4x 5 verschiedene „Waren“ mit je 2 bis 5 Ehrenpunkten)

Der Spieler nimmt das oberste Plättchen vom entsprechenden Stapel im Halter und schaut es sich - geheim - an. Nun hat er zwei Möglichkeiten: *Entweder* behält er das Plättchen (= 2 bis 5 Siegpunkte), d.h. er legt es für den Rest des Spiels zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge. *Oder* er verkauft es weiter, dann schiebt er es verdeckt zurück *unter* den entsprechenden Stapel im Halter und erhält dafür - unabhängig vom Wert des abgegebenen Plättchens - 2 Münzen aus dem Halter.

Zur Verdeutlichung: Ein Spieler darf nur das gerade erhaltene Plättchen weiterverkaufen; Plättchen aus früheren Zügen können nicht mehr verkauft werden.

### Feld „Rendez-vous“

„Was wäre ein Kapitän ohne Piratenbraut? Ohne Liebe und Zuneigung? Nichts als ein rauer Bursche ohne Manieren...“  
(18 Plättchen: je 2x alle anderen Symbole (außer Rendez-vous, Goldmünze und Hauptquartier) mit 4 oder 6 Ehrenpunkten)



Der Spieler nimmt das oberste Rendez-vous-Plättchen vom entsprechenden Stapel im Halter und legt es, nachdem er es sich - geheim - angeschaut hat, *verdeckt auf* seine Flagge. Auf dem Plättchen ist abgebildet, auf welchem Feld sich die Piratenbraut mit dem Kapitän treffen möchte. Der Spieler muss also versuchen, den Kapitän im *Laufe des Spiels* auf ein Feld mit dem entsprechenden Symbol zu bewegen. Schafft er dies, deckt er zum Beweis das Rendez-vous-Plättchen auf und legt es dann zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge (denn erst jetzt ist es erfüllt und die entsprechenden Ehrenpunkte wert).

Besitzt ein Spieler zwei gleiche Rendez-vous-Plättchen, darf er nur *eines* davon aufdecken, wenn er den Kapitän auf ein entsprechendes Feld bewegt.

Zur Verdeutlichung: Es nützt dem Spieler nichts, wenn andere Spieler den Kapitän auf ein passendes Feld bewegen; er muss es selbst aktiv tun. Auch nützt es nichts, auf solch einem Feld zu rasten. Selbstverständlich wird die Aktion des Feldes, das sein Rendez-vous-Plättchen zeigt, normal ausgeführt. War es also beispielsweise ein Feld „Pirat“, nimmt er sich anschließend wie gewohnt einen Pirat aus der Heuerstelle.

### Feld „Schatzkarte“

„Die Piraten sollten möglichst viele Schatzkarten finden, um später, unterwegs auf den sieben Weltmeeren, wertvolle Schätze heben zu können.“  
(30 Plättchen: 10x 3 verschiedene Farben mit je 3 bis 6 Ehrenpunkten)

Bewegt ein Spieler den Kapitän auf ein solches Feld, darf er sich *eines* der 4 *offen* liegenden Plättchen nehmen, wenn es *dieselbe* Farbe zeigt wie das Feld, auf dem der Kapitän steht, und zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge legen. Die offen liegenden Plättchen werden anschließend wieder auf 4 aufgefüllt.

Liegt *kein* passendes Plättchen offen aus, ist das Feld wirkungslos und der Spieler geht leer aus.



+ 1 Pirat  
in eigenen  
Vorrat



+ 1 Waren-Plättchen  
(2 bis 5 Ehrenpunkte  
oder 2 Münzen)

Übrigens: Die Spieler dürfen sich jederzeit ihre Plättchen (auf oder unter ihrer Flagge) anschauen.



+ 1 Rendez-vous-  
Plättchen  
(4 oder 6 Ehrenpunkte)

#### Beispiele:



Der Spieler muss den Kapitän auf eine beliebige der drei Kneipen bewegen.



Der Spieler muss den Kapitän auf eine der beiden gelben Schatzkarten bewegen.



Der Spieler muss den Kapitän auf eine der drei Stadtwachen bewegen.



+ 1 Schatzkarten-Plättchen  
(3 bis 6 Ehrenpunkte)



### Feld „Kneipe“

„Was wäre ein Piratennest ohne düstere Spelunken und rauchige Kneipen? Und was wären solche Kaschemmen ohne feucht-fröhliche Trinkgelage?“  
(30 Plättchen: 10x 3 verschiedene Kneipen mit je 2 bis 5 Ehrenpunkten)

Der Spieler lädt seine Mitspieler zu einem „Trinkgelage“ ein. Zu gewinnen gibt es dabei *alle* Plättchen, die von den 4 offen liegenden zu der entsprechenden Kneipe passen. Liegt kein passendes Plättchen aus, geschieht *nichts*.

Liegt aber wenigstens ein passendes Plättchen offen aus, muss der Spieler am Zug alle seine Mitspieler *reihum im Uhrzeigersinn* einmal befragen, ob sie mittrinken wollen. Wer teilnehmen will, muss eine Münze *an den Spieler am Zug* zahlen; wer das nicht bezahlen kann oder will, muss passen.

Nimmt *keiner* seiner Mitspieler am Gelage teil, darf sich der Spieler am Zug *alle* passenden offenen Kneipen-Plättchen nehmen und zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge legen.

Hat aber wenigstens einer seiner Mitspieler eine Münze an ihn bezahlt, passiert Folgendes: Der Spieler am Zug würfelt als Erster *einmal*: ist die gewürfelte Zahl *höher* als eines der *passenden* offen liegenden Plättchen, darf er sich das Plättchen nehmen; ist sie *gleich oder niedriger*, geht er leer aus. Dann kommt der reihum nächste „Mittrinker“ mit Würfeln an die Reihe usw. Dies geht reihum (durchaus auch über mehrere Runden) so lange weiter, bis die Teilnehmer des Gelages *alle* passenden Plättchen gewonnen haben.

Abschließend werden die offen ausliegenden Plättchen wieder auf 4 aufgefüllt.

#### Hinweise:

- Es dürfen auch Spieler mitmachen, die bereits an Bord gegangen sind.
- Bitte die besondere Funktion der Rumfässer beachten (s. u.).

### Feld „Schatzkiste“

„Was wären Piraten ohne Schatzkisten? Doch Vorsicht beim Öffnen, gefährliche Skorpione lauern darin ...“  
(2 x 12 Plättchen mit bzw. ohne Skorpion (4 bis 6 Plus- oder 2 Minuspunkte))

Der Spieler nimmt sich zunächst das offen liegende Schatzkisten-Plättchen ohne Skorpion und legt es zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge.

Doch *wen sticht der Skorpion beim Öffnen der Kiste?* Beginnend mit dem Spieler am Zug müssen alle Spieler, im Uhrzeigersinn reihum, würfeln. Die Würfelzahlen werden dabei addiert und laut genannt („4 - 9 - 12 - 13 - ...“). Dies geht so lange (durchaus auch über mehrere Runden), bis jemand die „Stichzahl“ auf dem offen liegenden Skorpion-Plättchen (zwischen 10 und 21) mit seinem Wurf erreicht bzw. überschreitet. Dieser arme Tropf wurde leider gestochen und muss sich das Skorpion-Plättchen nehmen. Er legt es zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge. Abschließend wird wieder eine Schatzkiste mit und eine ohne Skorpion aufgedeckt.

#### Hinweise:

- Es müssen alle Spieler teilnehmen (auch die bereits an Bord Gegangenen).
- Bitte die besondere Funktion der Rumfässer beachten (s.u.).

### Feld „Rumfässer“

„Was wären die Piraten ohne Rum? Er ist lecker und gesund und hilft in allen Lebenslagen.“

Der Spieler nimmt sich *zwei* Rumfass-Plättchen aus dem Vorrat und legt sie, für jeden stets gut sichtbar, *auf* seine Flagge. Der Rum bringt folgenden Vorteil beim Würfeln (also bei der Rängelei, in den Kneipen und bei den Schatzkisten): *Nachdem* ein Spieler gewürfelt hat, kann er entscheiden, ein Fass abzugeben, um den Wurf *bis zu zweimal* zu wiederholen. Ist er dann noch immer nicht zufrieden, kann er ein weiteres Fass abgeben und den Wurf erneut (bis zu 2x) wiederholen usw. Es zählt allerdings immer nur der *letzte* Wurf, auch wenn dieser schlechter sein sollte als vorherige.



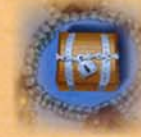
+ alle passenden Kneipen-Plättchen  
(2 bis 5 Ehrenpunkte)

#### Beispiel:



Blau hat den Kapitän auf „Es Cruce“ bewegt, es geht also um das 2er- und das 5er-Plättchen; die beiden 4er-Plättchen werden nicht beachtet.

Schwarz und Gold zahlen ihm je eine Münze. Blau würfelt als Erster: ; nicht genug. Schwarz würfelt ; er legt das 2er-Plättchen unter seine Flagge. Gold würfelt . Blau kommt wieder an die Reihe; erneut würfelt er . Schwarz würfelt . Gold würfelt und legt das 5er-Plättchen unter seine Flagge. Das Gelage ist zu Ende. Hätten weder Schwarz noch Gold eine Münze zahlen wollen oder können, hätte Blau die beiden Plättchen ohne würfeln zu müssen erhalten...



+ 1 Schatzkisten-Plättchen  
(4 bis 6 Ehrenpunkte)

Anschließend reihum würfeln: wer „Stichzahl“ erreicht oder überschreitet, erhält das Skorpion-Plättchen (-2 Ehrenpunkte)

#### Beispiel:

Der Spieler, der beim Würfeln die 12 erreicht oder überschreitet, muss das Plättchen nehmen.



+ 2 Rumfässer

#### Beispiel:

Silber würfelt in einer Kneipe , doch das reicht ihm nicht, da er das 5er-Plättchen möchte. Er gibt ein Fass ab und wiederholt den Wurf: , noch immer nicht genug. Er würfelt erneut: . Nun erhält Silber nicht einmal das ebenfalls noch ausliegende 2er-Plättchen...



## Feld „Stadtwache“

„Immer wieder stoßen die Seeräuber bei ihren Streifzügen durch das Piratennest auf die Stadtwache. Und schon ist das schönste Handgemenge im Gange, das die Seeräuber meistens, aber nicht immer, gewinnen...“

(2x 9 Plättchen mit kleiner (1 bis 3 Punkte) oder großer Wache (4 bis 6 Punkte))

Der Spieler entscheidet, von welchem der beiden entsprechenden Stapel im Halter (kleine oder große Stadtwache) er das oberste Plättchen aufdeckt. Anschließend wird überprüft, ob seine Piratenmannschaft, die noch vor ihm *in seinem Vorrat* steht, stark genug ist, die Stadtwache zu besiegen: Ist die Anzahl seiner Piraten vor sich *größer* als die Zahl auf dem aufgedeckten Plättchen, hat der Spieler gewonnen und legt das Plättchen zu seinen anderen Plättchen *unter* seine Flagge. Ist auf dem Plättchen zudem eine Münze abgebildet (1er- und 2er-Stadtwache), erhält der Spieler diese zusätzlich aus dem Halter.

Ist die Anzahl seiner Piraten vor sich aber *gleich oder kleiner*, hat er verloren. Das Plättchen wird wieder unter den entsprechenden Stapel im Halter geschoben; der Spieler geht leer aus.



1 Stadtwachen-Plättchen aufdecken  
(1 bis 6 Ehrenpunkte)

Beispiel:



Der Spieler muss mindestens 6 Piraten vor sich stehen haben.



Der Spieler muss mindestens 3 Piraten vor sich stehen haben.

## Die Abrechnung der Plättchen am Spielende

Bei vier Plättchen-Arten (Kneipen, Schatzkisten, Stadtwache und Schlafplätze) gilt, dass sie am Ende genau das wert sind, was ihnen aufgedruckt ist (also 1 bis 8 Plus- bzw. 2 Minuspunkte).

Bei drei Plättchen-Arten (Piratenbedarf, Rendez-vous und Schatzkarten) gilt dasselbe, allerdings mit Einschränkungen.

Beispiel für eine Abrechnung:

Kneipen:



= 21 Ehrenpunkte

Schatzkisten:



= 5 Ehrenpunkte

Stadtwache:



= 15 Ehrenpunkte

Schlafplätze:



= 14 Ehrenpunkte

**Piratenbedarf:** Besitzt ein Spieler am Ende dieselbe Ware *mehrfach*, bringt ihm davon nur das *wertvollste* Plättchen Ehrenpunkte ein.



= 8 Ehrenpunkte

Der 3er-Enterhaken ist wertlos.

**Rendez-vous:** *Nicht erfüllte* Rendez-vous-Plättchen (also Plättchen, die noch *auf* den Flaggen liegen) sind wertlos und werden nicht beachtet.



= 10 Ehrenpunkte

Das Rendez-vous-Plättchen „Piratenbedarf“ zählt nicht, da es nicht erfüllt wurde.

**Schatzkarten:** Immer *zwei* gleichfarbig Schatzkarten-Plättchen werden am Ende aneinandergelegt (erst so hat man alle notwendigen Informationen zusammen) und gewertet. Nur solche Pärchen bringen die volle Punktzahl ein; einzelne Schatzkarten-Plättchen sind hingegen *wertlos* und werden nicht beachtet.



= 17 Ehrenpunkte

Das gelbe 3er- und das rosafarbene 5er-Schatzkarten-Plättchen sind wertlos.



## DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit bleiben alle Regeln bestehen, mit folgender Ausnahme:  
An der Rangelei nimmt immer ein dritter, imaginärer Spieler teil (wodurch hier die Regeln für das 3-Personen-Spiel gelten (siehe oben, „Die Rangelei“). Zu Beginn jedes Durchgangs wird einmal gewürfelt. Die Würfelzahl gibt an, wie viele Piraten einer dritten, nicht benutzten Farbe nun nebeneinander in der obersten Reihe links neben dem Mast platziert werden.  
Während einer Rangelei würfelt für den imaginären Spieler dann immer der Spieler, der gerade nicht gegen ihn antreten muss. Sollte der imaginäre Spieler ein Plättchen gewinnen, wird es aus dem Spiel genommen.



## DAS SPIEL ZU ZWEIT

Zu Beginn jedes Durchgangs wird ausgewürfelt, wie viele Piraten einer dritten, unbeteiligten Farbe in der obersten Reihe neben dem Mast platziert werden

Der Autor möchte sich bei den Offenburger-Spiele-Freunden für ihre Geduld und die vielen Anregungen bedanken, insbesondere bei Frieder Benzing, Denis Leonhardt, Roland Lurk und Andreas Zimmermann. Außerdem gilt sein Dank Christoph Toussaint und Michael Schmitt, die ihn mit vielen Ideen unterstützten. Und natürlich dankt er seiner Frau Susanne und seinem Sohn Jonathan, die großen Anteil am Gelingen des Spiels hatten.



Darüber hinaus dankt der Verlag den vielen Testspielern für ihr großes Engagement, besonders: Christine & Peter Dürdoth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Heidi & Matthijs Razenberg, Dominik Wagner sowie den Spielkreisen aus Bödefeld, Göttingen und Grassau.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea  
Postfach 1150  
D-83233 Bernau amChiemsee  
Fon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos



Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2005 Stefan Feld  
© 2006 Ravensburger Spieleverlag



225360