



6+

2-4

20-30 min

Piratisissimo



Pegasus Spiele

Manfred Ludwig



Manfred Ludwig wurde 1936 in München geboren. Er studierte an der Universität in München und arbeitete ab 1964 als Gymnasiallehrer für Französisch und Sport in Regensburg.

Zum Spieleerfinden kam er vor allem durch seine Kinder. Heute ist er pensioniert, stolzer Großvater von sechs Enkeln, verreist gern und entwickelt auch weiterhin Spiele. Für ihn sollte ein gutes Kinderspiel Möglichkeiten bieten, um taktisch vorgehen zu können.

- 1 Spielplan mit Drehpfeil
- 4 Piratenschiffe (rot, blau, grün, gelb)
- 64 Schätze
- 1 Tornado
- 1 Würfel



Spielmaterial

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegaus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Auf der Suche nach wilden Abenteuern und goldenen Schätzen durchqueren die Piraten das weite Meer. „Schatz ahoi!“, ruft aufgeregt der Kapitän, als er durch sein Fernrohr schaut. Tatsächlich glitzert dort hinten am Strand eine Schatzkiste in der Sonne. „Setzt die Segel! Wir gehen an Land!“. Schnell nimmt das Piratenschiff Kurs auf die Schatzinsel. Doch was ist das! Am Horizont braut sich ein gefährlicher Sturm zusammen! Jetzt heißt es schnell den Schatz aufladen und die Beute in den sicheren Hafen bringen, bevor der Tornado die Insel erreicht.



Vorbereitung



3.



2.



4.



1. Befestigt den Drehpfeil im Kompass des Spielplans und legt den Plan in die Tischmitte.
2. Wählt jeder ein Piratenschiff und stellt es in den farblich passenden Hafen.
3. Füllt alle Schätze in den Vorrat (Schachtelunterteil).
4. Legt den Tornado und den Würfel bereit.

Ziel des Spiels ist es, als erster Pirat mindestens 9 Schätze in den eigenen Hafen zu bringen.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem Schiff war, stellt den Tornado auf eine beliebige Insel und beginnt, indem er würfelt.

Der Würfel zeigt eine Zahl?

Setze dein Schiff um die gewürfelte Augenzahl in Richtung der roten Pfeile vorwärts. Jede Insel zählt als 1 Feld. Es dürfen nie mehr als 2 Schiffe auf einer Insel stehen. Würde dein Schiff auf einer Insel landen, auf der schon 2 Schiffe stehen, dann ziehe dein Schiff vorwärts auf die nächstmögliche freie Insel.

Schätze aufladen

Landest du bei einer **geschlossenen** Schatzkiste, **darfst du so viele Schätze** aus dem Vorrat auf dein Schiff laden, wie die Zahl auf der Kiste anzeigt. Du darfst auch weniger oder gar keine Schätze aufladen, um dein Schiff nicht zu überladen!



Landest du bei einer **offenen** Schatzkiste, weckt der Glanz des Goldes deine Gier. Du **lädst genau 2 Schätze** auf dein Schiff, auch wenn es dadurch kentert.



Landest du auf einer Insel, auf der der Tornado steht, passiert dir nichts. Für ankommende Schiffe ist der Tornado keine Gefahr.

Wann kentert ein Schiff?

Jedes Schiff kann maximal 7 Schätze aufnehmen. Muss dein Schiff **mehr als 7 Schätze** aufnehmen, kentert es. Du musst so viele Schätze zurück in den Vorrat legen, dass nur noch 3 Schätze auf deinem Schiff verbleiben. Dein Schiff darf im nächsten Zug normal weiterziehen.

Piratenräuberei

Endet dein Zug auf einer Insel mit einem anderen Schiff, entfällt das normale Schatzaufladen. Stattdessen darfst du wählen: Entweder es geschieht nichts oder du versuchst Schätze vom anderen Schiff zu räubern. Willst du räubern, drehe den Pfeil im Kompass und schaue dir die Rubine am Kompassrand an (die Tornado-Aktionen spielen hierbei keine Rolle):



Der Kompass zeigt auf ein Feld mit rotem Rubin?

Dann ist deine Räuberei geglückt und du darfst dir bis zu 2 Schätze vom Schiff deines Mitspielers auf dein Schiff laden.



Der Kompass zeigt auf ein Feld ohne Rubin?

Dann hat dein Mitspieler Glück gehabt. Er bleibt dieses Mal verschont und darf seine Schätze behalten.



Nachdem du geräubert hast, endet dein Zug. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Eine Abkürzung benutzen

Willst du unterwegs eine Abkürzung in Richtung eines blauen Pfeils benutzen, kostet dich dies jeweils 1 Schatz von deiner Ladung. Lege diesen zurück in den Vorrat.

Schätze im Hafen abladen

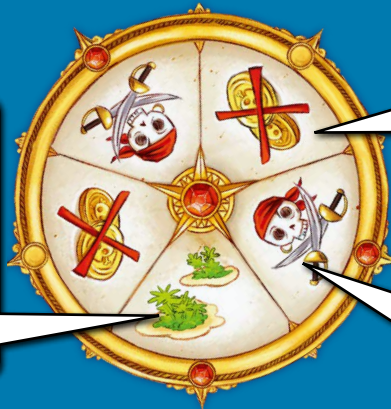
Steuerst du mit deinem beladenen Schiff deinen Hafen an, zählt die Anlegestelle am Steg als 1 Feld. Überzählige Würfelpunkte dürfen verfallen. Im Hafen angekommen, nimm die Schätze von deinem Schiff und lege sie vor dir ab. Dein Zug ist damit beendet. Wenn du wieder an der Reihe bist, segle mit deinem Piratenschiff erneut los, um weitere Schätze zu erbeuten.

Der Würfel zeigt ein Tornado-Symbol?

1. Dann setze dein Schiff zunächst **1 Feld vor** und lade gegebenenfalls Schätze auf bzw. führe eine Piratenräuberei durch.
2. Versetze den Tornado **zwischen 1 und 4 Felder** in Richtung der weißen Pfeile. Landet der Tornado am Ende dieser Bewegung bei 1 oder 2 Schiffen, drehe den Pfeil im Kompass. Führe dann die angezeigte Tornado-Aktion für jedes Schiff, bei dem der Tornado gelandet ist, aus.

Tornado-Aktionen

Versetze jedes betroffene Schiff samt Tornado **um 2 freie Felder** in Richtung der weißen Pfeile. Felder, auf denen bereits andere Schiffe stehen, zählen dabei nicht mit.*



Nimm, falls vorhanden, **bis zu 2 Schätze** von jedem betroffenen Schiff und lege sie zurück in den Vorrat.

Nimm, falls vorhanden, je **1 Schatz** von jedem betroffenen Schiff und lege ihn direkt vor dir ab.

* Die versetzten Schiffe dürfen dabei weder Schätze aufladen noch eine Piratenräuberei durchführen.

Nachdem du die Tornado-Aktion ausgeführt hast, endet dein Zug. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Das Spiel endet, sobald einer von euch **mindestens 9 Schätze** vor sich liegen hat.

Dieser Spieler hat gewonnen.

Spielende

Für jüngere Spieler

Spielen jüngere Kinder mit, könnt ihr das Spiel ohne den Tornado spielen. Würfelt ihr das Tornado-Symbol, setzt ihr das Schiff lediglich um 1 Feld vor und ladet gegebenenfalls Schätze auf bzw. führt eine Piratenräuberei durch. Zudem könnt ihr die Anzahl der Schätze, die man man zum Gewinnen benötigt, reduzieren.



„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!“

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:



3+ Spiele für unsere Kleinsten



4+ Regeln machen Spaß



5+ Das spiele ich schon alleine



6+ Das macht Mama & Papa Spaß

Autor: Manfred Ludwig • Illustration: Anne Pätzke

Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele