KÄPT'N UND PIRAT

SPIELREGELN

EINFÜHRUNG :

Handelsschiffe auf großer Fahrt, und Sie sind Kapitän. Sie segeln auf allen Weltmeeren, steuern Häfen an, um Waren einzukaufen und sie mit Gewinn wieder an den Mann zu bringen. Stürme werfen Sie auf den Strand, bei einer Schlägerei können Sie total ausgeraubt werden und, wenn das Schicksal es böse mit Ihnen meint, begegnen Sie dem Piratenschiff. Dann allerdings ist das Spiel für Sie aus.

Ihr Ziel muß darum sein, so schnell wie möglich sehr viel Geld zu verdienen, damit Sie Ihre Konkurrenten aus dem Weg schlagen können, um selbst in den Besitz des Piratenschiffes zu kommen. Nur sein Besitz ermöglicht es, das Spiel zu gewinnen.

Und nun AHOI und viel Glück auf die Reise!

Das Spiel besteht aus :

1 Spielbrett
6 farbigen Schonern als Spielfiguren
1 schwarzen Piratenschiff
2 Würfeln

Warenbons (in verschiedenen Farben und von verschiedenem Wert) für :

Gold
Holz
Getreide
Wolle
Stoffe
Früchte

12 Sturmkarten
12 Streitkarten (s. unten)
12 Große-Fahrt-Karten
Spielgeld.

Bedeutung der Streitkarten :

1 Ein wütender Blick
2 Ein drohender Blick
3 Eine Backpfeife
4 Zwei Backpfeifen
5 Ein Blaues Auge
6 Zwei blaue Augen
7 Ein Tritt in den Hintern
8 Zwei Tritte in den Hintern
9 Ein Kinnhaken - Dir dröhnt der Kopf
10 Ein Kinnhaken - Du siehst nur noch Sterne
11 Ein Kinnhaken - Du hörst einen Engel singen
12 Ein Kinnhaken - Du hörst den ganzen Engelchor.

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Einer der Mitspieler übernimmt die Rolle des Bankiers. Er kann ohne Einschränkung wie alle anderen am Spiel teilnehmen, nur muß er selbstverständlich seine Funktion als Bankier von seiner Funktion als Mitspieler getrennt halten.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Mitspieler vom Bankier :

1. Einen Betrag von 3 Millionen Dukaten in Scheinen, die sein Barvermögen darstellen.
2. Eines der farbigen Schiffe (das schwarze ist das Piratenschiff und wird zurückbehalten). (Sollten weniger als 6 Personen mitspielen, bleiben die überzähligen Schiffe aus dem Spiel).
3. Die Karten (Sturm, Streit, Große Fahrt) werden zusammen gemischt und der Reihe nach an die Spieler ausgegeben, bis alle Karten verteilt sind. (Bei 5 Spielern bleibt die Streitkarte »Ein wütender Blick« aus dem Spiel). Die Karten müssen verdeckt gehalten werden. Während der ersten Spielrunde werden die Karten nicht benutzt. (Siehe unten).

   Wenn die Spieler eine kürzere Partie zu spielen wünschen, ist das auf sehr einfache Weise zu bewerkstelligen :
   Bei 3, 5 und 6 Teilnehmern lässt man die Streitkarten »Ein wütender Blick«, »Ein drohender Blick«, 2 Sturmkarten und zwei Karten »Große Fahrt« aus dem Spiel. Bei 4 Teilnehmern lässt man dieselben Streitkarten, 3 Sturmkarten und 3 Karten »Große Fahrt« weg.

AUSGANGSPOSITION - ERSTE SPIELRUNDE

Durch Würfeln wird ermittelt, wer mit dem Spiel beginnt. Der erste Spieler setzt seinen Schoner in der Zone 11 (die Zonen sind durch dünne weiße Linien voneinander getrennt) auf einen der Häfen (Marseille, Dakar, New York). Er kann den Hafen frei wählen, mit Ausnahme des durch ein großes weißes Rechteck gekennzeichneten Platzes (Gibraltar).

Der zweite Spieler verfährt ebenso in der Zone 22 usw...

Daraufhin kann jeder in dem Hafen, in dem er sich befindet, seinen ersten Wareneinkauf tätigen. Dabei muß er sich nach den folgenden Einkaufsregeln richten, die während der ganzen Partie gelten.

Anmerkung : Anfängern ist zu empfehlen, bei ihrem ersten Einkauf nicht über 1 Million oder 2 Millionen Dukaten hinauszugehen.

Einkaufsregeln : In jeder Zone gibt es 4 Anlaufplätze. Drei von ihnen sind Häfen, in denen man Waren einkaufen kann. Diese Häfen sind durch ein kleines farbiges Rechteck gekennzeichnet (z.B. Zone 55 : Tamatave, Colombo und Perth). Farbe und Symbol dieses Rechtecks entsprechen jeweils einem der 6 Produkte, die am Rand des Spielbrettes aufgeführt sind. Man kann in jedem Hafen immer nur das Produkt einkaufen, dem Farbe und Symbol entsprechen.

Beispiel : In Perth (gelbes Rechteck) kann man nur Gold (gelbes Produkt) kaufen.

Ein Einkaufszwang besteht nicht, man kann einen Hafen auch anlaufen, ohne Einkäufe zu tätigen. Die Waren werden durch kleine Warenbons dargestellt, die vom Bankier während des Spieles verwaltet und ausgegeben werden.

Nehmen wir einmal an, daß ein Spieler, dessen Frachter in Valparaiso (blaues Rechteck) vor Anker liegt, beschließt, dort Getreide (blaues Produkt) einzukaufen. Seinen Barbeständen entsprechend, setzt er den Einkaufsbetrag fest; eine Höchstgrenze gibt es nicht. Wenn er z.B. Getreide für 1 Million Dukaten kauft, bezahlt er an den Bankier 1 Million Dukaten in Scheinen und erhält dafür einen blauen Getreidebon im Wert von 1 Million Dukaten (Aufschrift : 1 Million Dukaten in Getreide). Dieser Bon stellt die eingekaufte Ware dar.

Beladen : Der Einkäufer legt den erworbenen Warenbon vor sich hin. Die Ware selbst befindet sich natürlich im Laderaum seines Schoners. Nach aufeinanderfolgenden Einkäufen in verschiedenen Häfen hat ein Spieler also vor sich eine Schiffsladung liegen, die sich aus verschiedenen Warenbons zusammensetzt.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

Mit Beginn der zweiten Runde fängt das normale Spiel an. Die Spieler kommen reihum, einer nach dem anderen, an die Reihe. Wir werden sehen, daß sie im Laufedes Spiels die verschiedensten Handlungen vornehmen werden, in der Hauptsache werden sie :

- verschiedene Waren einkaufen
- versuchen, eine Ware, wenn die Lage günstig ist, zu verkaufen
- mit ihrem Frachter einen anderen Hafen anlaufen
- mittels der Karten einen Sturm auslösen
- mittels der Karten einen Streit vom Zaune brechen, falls sie in einem Hafen einen Gegner treffen.

Jede dieser Handlungen ist besonderen Regeln unterworfen, die in den folgenden Absätzen erläutert werden. Zuerst aber gilt es, sich die untenstehenden Hauptregeln einzuprägen :

Hauptregel : Ein Spieler kann nichts unternehmen, wenn er nicht an der Reihe ist.

Ist ein Spieler aber an der Reihe, kann er alle Handlungen, die ihm nützlich scheinen und die ihm gestattet sind, ausführen. Die Reihenfolge, in der er vorgehen will, steht ihm völlig frei.

Z.B. : Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, in seinem Hafen Ware einkaufen, dort einen Streit vom Zaune brechen, einen anderen Hafen anlaufen, einen Sturm auslösen, einen zweiten Wareneinkauf tätigen, noch einen Streit beginnen, Ware verkaufen, zwei oder drei weitere Stürme auslösen, usw.

Allerdings wäre es nicht zu empfehlen, so leichtsinnig mit seinen Karten umzugehen.

ANKERN - ANLAUFPLÄTZE

Die Schoner können an einem der Anlaufplätze vor Anker gehen, d.h. :

- entweder in einem Hafen, wo sie Waren einkaufen können
- oder an einem der durch ein großes weißes Rechteck gekennzeichneten Plätze (wo der Wareneinkauf nicht möglich ist).

SEGELN

Jeder Spieler hat das Recht, wenn er an der Reihe ist, **einen** anderen Hafen anzulaufen. Dieser Hafen muß dem Ausgangshafen unmittelbar benachbart und durch eine punktierte weiße Linie mit ihm verbunden sein. Der Spieler rückt seinen Schoner weiter indem er der punktierten Linie folgt, das ist die »Kleine Fahrt«.

Er kann aber auch auf die »Kleine Fahrt« verzichten und stattdessen eine oder mehrere Karten »Große Fahrt« ausspielen. In diesem Fall kann der Spieler seinen Schoner auf direktem Weg in jeden anderen Hafen seiner Wahl bringen, mit Ausnahme der Anlaufplätze, die durch ein großes weißes Rechteck gekennzeichnet sind (Strandungsplätze, deren Rolle im Abschnitt »Sturmkarte« erläutert wird). Jede ausgespielte Karte wird endgültig aus dem Spiel gezogen.

Der Spieler ist nicht verpflichtet, einen anderen Hafen anzulaufen; er kann bis zur nächsten Runde im selben Hafen bleiben.

VERKAUF DER WARE

Um ihr Barvermögen zu vergrößern, müssen die Spieler danach trachten, ihre Ladungen wieder zu verkaufen. Zu diesem Zweck wird der Würfel benutzt. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, die Möglichkeit, **einmal** zu würfeln, um zu verkaufen. Da die gewürfelte Zahl das zu verkaufende Produkt bestimmt (1 = Getreide, 2 = Holz, usw., entsprechend den Zahlen auf dem

Spielbrettrand), kann er auch nur jeweils ein Produkt verkaufen. Hat er in seiner Ladung nicht das entsprechende Produkt, d.h. besitzt er nicht den richtigen Warenbon, kann er auch nicht verkaufen. Hat er aber einen oder mehrere richtige Warenbons, übergibt er sie dem Bankier, der ihm den dreifachen Einkaufspreis in Spielgeld dafür zahlt.

STURMKARTEN

Jede dieser Karten ermöglicht es demjenigen, der sie ausspielt, in einer Zone seiner Wahl einen Sturm zu entfachen. Ein großes Unglück für die Schoner, die sich in dieser Zone befinden! Durch die entfesselten Elemente werden sie an eine entfernte Küste geworfen (großes weißes Rechteck) und sind dadurch wertlose Wracks. Ihre Ladung ist für den Besitzer verloren, da sie jedoch unbeschädigt bleibt, ist sie als herrenloses Gut zu betrachten und dem nächsten Schiff, das den Platz anläuft, ausgeliefert.

Daraus ergibt sich :

1. Jedes gestrandete Schiff muß sofort aus dem Spiel entfernt und vorläufig dem Bankier zurückgegeben werden.
2. Die Warenbons, die seiner Ladung entsprechen, werden am Strandungsplatz (großes weißes Rechteck) gestapelt (Strandungsplatz für Zone 11 = Gibraltar, Zone 22 = Nordkap, Zone 33 = die Aleuten, Zone 44 = Kap Hoorn, Zone 55 = Malaisia, Zone 66 = Panama).

Der Schoner, der als erster nach dem Sturm das weiße Rechteck anläuft, kann sich kostenlos des herrenlosen Gutes bemächtigen und auf diese Weise seine Ladung vergrößern.

Jede ausgespielte Karte ist endgültig aus dem Spiel zu ziehen. Befindet sich der Schoner desjenigen, der den Sturm ausgelöst hat, auch in der betreffenden Zone, wird er genau wie alle anderen auf den Strand geworfen.

NACH DEM STURM - WIEDEREINTRITT EINES SCHONERS INS SPIEL

Der Spieler, der Opfer des Sturms war, bekommt ein neues Schiff, d.h. der Bankier gibt ihm seine Spielfigur zurück. Er hat also bei dem Unglück nur seine Ladung verloren. Wenn er an die Reihe kommt, kann er sein Schiff wieder ins Spiel zurückbringen, indem er würfelt. Fällt eine 1, wird der Schoner auf einen Hafen der Zone 11 gesetzt, fällt eine 2, gilt dasselbe für Zone 22 usw. Ausgeschlossen ist jedesmal der mit einem weißen Rechteck gekennzeichnete Strandungsplatz.

Der Kapitän kann in seinem neuen Ausgangshafen sofort, d.h. ohne die nächste Spielrunde abzuwarten, alle Spielhandlungen ausführen (Einkauf, zum nächsten Hafen segeln, Streit anzetteln, usw.).

STREITKARTEN

Es kommt häufig vor, daß sich gleichzeitig zwei Schoner im selben Hafen befinden. In einem solchen Fall kommt es gelegentlich zu einem Streit zwischen den beiden Kapitänen. Die Schläge, die sie austauschen, werden durch die ausgespielten Streitkarten dargestellt. Die Härte der ausgeteilten Schläge steigert sich mehr und mehr. Der Sieger beraubt den Verlierer seiner Barschaft.

Derjenige, der einen Streit anfangen will, wartet ab, bis er an der Reihe ist. Er sagt an : Streit mit XY und spielt eine Streitkarte aus. Der Angegriffene schlägt sofort zurück, indem er auch eine Streitkarte ausspielt, ohne abzuwarten, bis er an der Reihe ist. Daraufhin spielt der Angreifer die nächste Karte aus, usw. Jede Karte, die ausgespielt wird, muß einen härteren Schlag darstellen als die vorher vom Gegner ausgespielte. Jede Karte muß deutlich angesagt werden.

Wenn schließlich einer der Gegner darauf verzichtet, zurückzuschlagen, sei es, weil er keine härtere Karte mehr besitzt, sei es, weil er seine Karten für weitere Streiter aufheben will, wird er sofort von dem anderen ausgeraubt, d.h. er muß seine gesamte Barschaft herausrücken, auch wenn er viel mehr Geld besitzt als der Gegner. (Es ist auch möglich, einen Streit dadurch aus dem Weg zu gehen, wenn man auf die erste vom Angreifer ausgespielte Streitkarte keine eigene Karte zurückspielt). Der Verzicht darauf, zurückzuschlagen, bedeutet aber in jedem Fall Niederlage und ausgeraubt werden.

Alle ausgespielten Karten werden aus dem Spiel entfernt.

Es spielt keine Rolle, wer mit dem Streit anfängt, unterliegen kann jeder. Es können sich auch dieselben Kapitäne mehrfach prügeln, vorausgesetzt, sie treffen sich in anderen Häfen wieder.

VERBOT, SEINE BESITZTÜMER ZU VERSTECKEN

Es ist den Spielern untersagt, ihr Bargeld oder ihre Warenbons vor den Gegnern zu verstecken. Nur die Spielkarten werden verdeckt gehalten.

BENUTZUNG DER KARTEN, UM SICH AUF KOSTEN DER GEGNER ZU BEREICHERN

Mit zwei Karten, z.B. einer Sturmkarte und einer Große-Fahrt-Karte, nacheinander ausgespielt, kann man auf einen Schlag eine große gegnerische Ladung auf den Strand setzen und seinen Schoner in einen dem Strandungsort benachbarten Hafen bringen, um bei der nächsten Runde das herrenlose Gut einzukassieren.

Mit einer »Großen Fahrt« und mehreren Streitkarten kann man in einem Zug zu einem wohlhabenden Gegner gelangen und versuchen, ihm seine Barschaft abzunehmen, indem man ihn in einem Streit besiegt. Die Karten werden also häufig zu einem Angriff benutzt. Ebenso häufig aber werden sie auch zur Verteidigung benutzt, dann nämlich, wenn das schreckliche Piratenschiff ins Spiel kommt.

DAS PIRATENSCHIFF (SCHWARZE SPIELFIGUR)

Ohne den Besitz dieses Schiffes ist es unmöglich, die Partie zu gewinnen. Das Piratenschiff verfolgt die Schoner der Mitspieler, um sie endgültig aus dem Spiel zu schlagen.

Derjenige, der es zu kaufen wünscht, wartet ab, bis er an der Reihe ist und verlangt dann die »Versteigerung des Piratenschiffes«. Das Piratenschiff wird dem meistbietenden Mitspieler zugeschlagen, und zwar für einen Preis von mindestens 6 Millionen Dukaten, die bar an die Bank zu zahlen sind. Das erste Angebot in der Versteigerung darf also nicht geringer als 6 Millionen Dukaten sein.

Der neue Besitzer kann das Piratenschiff dann folgendermaßen ins Spiel bringen : Er wartet ab, bis er am Zug ist und spielt zuerst seinen Schoner in der gewohnten Weise, dann würfelt er und setzt das Piratenschiff auf das weiße Rechteck der Zone, die der Würfel anzeigt (1 = 11, 2 = 22 usw.).

Sollte sich auf diesem Rechteck gerade ein Schoner befinden, so hat der Pirat in dieser Spieleintrittsrunde nicht das Recht, ihn zu attackieren. Der Pirat muß bis zur nächsten Runde auf diesem Platz bleiben. Kommt sein Besitzer wieder an die Reihe, spielt er zuerst seinen Schoner nach den gewohnten Regeln und verfolgt dann mit dem Piratenschiff seine Gegner. Der Pirat darf nicht die Karte »Große Fahrt« benutzen, um einen entfernten Hafen zu erreichen, er darf aber drei »Kleine Fahrt« Bewegungen ausführen, um einen nahe gelegenen Hafen zu erreichen (natürlich auch weniger). Die Mitspieler müssen also darauf achten, daß zwischen ihrem eigenen und dem Piratenschiff ein Abstand von mindestens drei Anlaufplätzen liegt. Der Pirat greift natürlich niemals den Schoner seines Besitzers an, alle anderen aber vernichtet er unerbittlich sobald er sie erreicht, d.h. sowohl die

Schoner in den Häfen, die er passiert, als auch diejenigen im Hafen, in dem er vor Anker geht, werden versenkt. Auf diese Weise kann er bei einem einzigen Zug unter Umständen mehrere gegnerische Schoner vernichten. Ein versenkter Schoner wird endgültig aus dem Spiel genommen. Seine Ladung in Form von Warenbons geht an die Bank zurück (sie ist ja mit dem Schiff versenkt worden) — der Pirat bekommt davon nichts. Der Kapitän des Schoners muß das Spiel aufgeben und seine gesamte Barschaft an den Besitzer des Piratenschiffes ausliefern. Die Karten, die er noch hat, verlieren ihren Wert und werden, nachdem sie den anderen Spielern gezeigt wurden, aus dem Spiel genommen.

Der Pirat betreibt keinerlei Handel, er bemächtigt sich auch nicht des Strandgutes nach einem Sturm. Auch einen Streit kann man mit ihm nicht anfangen. Man kann ihn aber mit Hilfe einer Sturmkarte, durch die man die Zone, in der er sich befindet, verwüstet, stranden lassen. Er wird dadurch aus dem Spiel entfernt und kann in einer neuen Versteigerung bei einem Mindestpreis von 6 Millionen Dukaten von dem Meistbietenden erworben werden. Auf diese Weise wechselt der Pirat normalerweise während einer Partie mehrmals den Besitzer.

WICHTIGE ANMERKUNGEN

Der Pirat ist dreimal so schnell wie die von ihm verfolgten Schoner.

Die Schoner haben eine Chance, ihm zu entweichen, nur indem sie

— entweder eine Große-Fahrt-Karte ausspielen und so einen weit entfernten Hafen erreichen
— oder eine Sturmkarte ausspielen, um den Piraten auf den Strand zu setzen.

Zu Beginn einer Partie kann jeder leicht dem Piraten entkommen, da dieser sehr häufig auf den Strand gesetzt wird.

Wenn gegen Ende des Spieles aber die Mitspieler nur noch wenige Karten in der Hand haben, ist es sehr schwer für sie, sich gegen den Piraten zu verteidigen.

Sind die gegnerischen Karten alle ausgespielt, hat der Pirat das Spiel völlig in der Hand. Es muß darum Ziel jedes Kapitäns sein, so bald wie möglich genug Bargeld zu gewinnen, um vor den anderen den Pirat zu kaufen, bzw. ihn wieder zu kaufen, wenn er nach einem Schiffbruch aus dem Spiel genommen wurde.

Ein gewitzter Spieler wird also nicht zögern, von Anfang an einen Teil seiner Karten zum Angriff zu benutzen, d.h. er wird alles tun, um sich auf Kosten seiner Gegner zu bereichern (s. den entsprechenden Abschnitt). Ist er reich genug, das Piratenschiff mehrmals hintereinander zu erwerben, zwingt er dadurch seine Gegner, ihre Karten zur Verteidigung gegen den sie verfolgenden Piraten zu verbrauchen, was ein reines Verlustgeschäft bedeutet.

Man gewinnt das Spiel also am ehesten dadurch, daß man versucht, von den Umständen so gut wie möglich zu profitieren und seine Karten der jeweiligen Situation angepasst zum Angriff oder zur Verteidigung benutzt.

Der Letzte im Spiel hat die Partie gewonnen!

Parker Spiele
DER BROHM SPIELWAREN GMBH

PARKER®
WELTBEKANNT DURCH MONOPOLY

Lizenz Miro Company ©1972

Printed in France