



Karibik

Durch gefährliche Gewässer

Michail Antonow Jens-Peter Schliemann

2 – 4 Spieler

ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 30 Min.

Spielidee

Die Karibik im 18. Jahrhundert. In den Hafenstädten hat sich wertvolle Beute angesammelt – hinter diesen Schätzen sind die Spieler her. Jeder versucht, die Mannschaften der sechs auf See lauenden Freibeuterschiffe zu bestechen, damit möglichst viele für ihn die Schatzkisten aus den Hafenstädten – oder von anderen Schiffen – rauben und diese dann in seinen Schlupfwinkel bringen. Jeder Spieler verfügt über drei solche Schlupfwinkel, die mit seiner Spielerfarbe markiert sind.

Bei 2 oder 3 Spielern gelten die Schlupfwinkel in den nicht benutzten Farben als neutrale Seefelder.

In jeder Runde gewinnt der Spieler den Befehl über ein Schiff, der die höchste Rumkarte auf das Schiff gesetzt hat. Er darf dann dieses Schiff zu seinem Vorteil ziehen, um so viele Schatzkisten wie möglich zu erbeuten.

Spielmaterial

35 Münzen (Dublonen)
(ohne Abb.)



4 x 7
Bestechungskarten



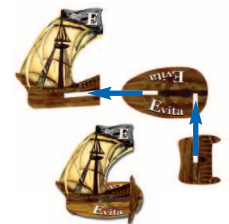
16 Schatzkisten

Spielplan



- Schatzkisten-Vorrat
- Hafenstadt
- Startfeld für Piratenschiff
- Seefeld
- Schlupfwinkel

6 Piratenschiffe
vor dem ersten Spiel so
zusammenstecken



4 Kartenhalter vor dem ersten Spiel so zusammenstecken


Vorbereitungen

Jeder Spieler erhält in seiner Wunschfarbe 7 Bestechungskarten und einen Kartenhalter, den er so vor sich hinstellt, dass er die Schiffsnamen lesen kann.

Die 16 Schatzkisten werden gemischt und 6 davon aufgedeckt. Diese werden mit dem Wert nach oben auf die angegebenen Städte gelegt. Die restlichen kommen verdeckt in 2er-Stapeln rechts oben auf den Spielplan.

Alle Münzen werden neben den Spielplan gelegt. Sie haben folgende Werte:

- Gold = 10.000 Dublonen
- Silber = 5.000 Dublonen
- Kupfer = 1.000 Dublonen

Die 6 Piratenschiffe werden in zufälliger Reihenfolge auf die 6 mit dem Symbol  gekennzeichneten Seefelder verteilt.

Die Schiffe gehören keinem Spieler, daher müssen in jeder Runde die Mannschaften erneut bestochen und für die eigenen Pläne gewonnen werden.

Für jeden Überfall auf eine Stadt und für jede sicher in seinen Schlupfwinkel gebrachte Schatzkiste bekommt der Spieler Dublonen ausbezahlt. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Dublonen erbeutet hat.

So wird gespielt



Schiffsmannschaften bestechen:

Jeder Spieler hat 6 Rumkarten mit 0 bis 5 Fässern und eine Diebkarte (-1). Zu Beginn der Runde setzt jeder Spieler je eine dieser 7 Karten auf ein Schiff. Diese steckt er auf seinem Kartenhalter hinter den ent-

sprechenden Schiffsnamen, ohne dass die Mitspieler die Gebote sehen können. Die 7. Karte wird verdeckt neben den Kartenhalter gelegt – als zusätzliches Gebot im Falle eines Patts. Wenn alle Spieler sich festgelegt haben, geben sie ihr o.k. und dürfen die Karten dann nicht mehr umstecken.

Schiffe in alphabetischer Reihenfolge ziehen:

Jeder Spieler zeigt nun die Karte, die er auf die Arriba gesetzt hat und legt sie für alle sichtbar vor seinem Kartenhalter ab. Wer die meisten Fässer geboten hat, zieht sofort mit der Arriba – und zwar so viele Seefelder weit, wie er Rumfässer auf das Schiff gesetzt hat. Aber jede Diebkarte (-1), die ein Mitspieler gesetzt hat, verringert die Anzahl der Fässer – und damit die Zahl der Schritte – um eins. Pro Fass zieht das Schiff in ein angrenzendes Seefeld. Die Schrittweite muss nicht voll ausgenutzt werden. Auf einem Seefeld darf sich nur ein Schiff befinden. Besetzte Felder müssen umfahren werden. *Alle Schlupfwinkel dürfen durchfahren werden und Schiffe können dort stehenbleiben.* Wenn die Arriba gezogen wurde, zeigen die Spieler ihr Gebot für die Bravo und der Spieler mit dem höchsten Gebot zieht, dann kommt die Caribic, die Diabolo, die Evita und zuletzt die Fuego.

Patt bei einem Schiff: Ist das höchste Gebot für ein Schiff von mehreren Spielern gemacht worden, wird weiter geboten. Jeder am

Patt beteiligte muss für sich entscheiden, ob er seine 7. Karte zusätzlich bieten möchte. Dazu legen alle Beteiligten ihre Karte verdeckt oder offen unter die flache Hand und heben die Hand gleichzeitig. Nur die jetzt offen liegenden Karten bieten mit. Der Spieler mit dem höchsten zusätzlichen Gebot gewinnt und darf das Schiff nun ziehen – aber nur entsprechend der *zuerst* gebotenen Fässer. Die zusätzlich gebotenen Rumpfässer zählen also nicht, zusätzlich gebotene Dieb-karten verringern dagegen die Zugweite um jeweils eins.

Hat niemand weitergeboten oder ergibt sich wieder ein Gleichstand, wird dieses Schiff in dieser Runde nicht gezogen. Nicht aufgedeckte 7. Karten können noch für die folgenden Schiffe dieser Runde eingesetzt werden.

Schatzkisten erbeuten:

Wann immer möglich versucht der aktive Spieler, bei seinem Zug eine Stadt zu **überfallen**, um eine Schatzkiste aufzuladen, oder eine Schatzkiste von einem anderen Schiff zu **rauben**, von Schiff zu Schiff zu **tauschen** oder zu **übergeben** sowie eine Schatzkiste in seinem Schlupfwinkel in Sicherheit zu bringen. Jedes Schiff darf immer nur mit einer Schatzkiste beladen werden, die immer mit sichtbarem Wert auf das Heck des Schiffs gelegt wird. Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge (und auch ohne vorheriges Ziehen des Schiffs) durchgeführt werden.



Überfall: Das aktive Schiff nimmt in einem Seefeld mit Hafenstadt deren volle Schatzkiste auf. Dafür bekommt der aktive Spieler sofort 2.000 Dublonen.

Raub: Das aktive Schiff raubt von einem angrenzenden Feld einem beladenen Schiff die Schatzkiste.

Tausch: Das aktive Schiff tauscht die eigene Schatzkiste mit der von einem Schiff auf einem angrenzenden Feld..

Übergabe: Das aktive Schiff übergibt einem Schiff in einem angrenzenden Feld seine Schatzkiste.

In Sicherheit bringen:

Das aktive Schiff kann eine Schatzkiste in Sicherheit bringen, indem es

- einen Schlupfwinkel durchfährt und dabei die Schatzkiste dort ablädt,

- einen Schlupfwinkel erreicht, dort stehen bleibt und die Schatzkiste ablädt.
- einem im Schlupfwinkel stehenden Schiff die Schatzkiste übergibt.

In allen Fällen erhält der Besitzer des Schlupfwinkels (normalerweise – aber nicht zwingend – der aktive Spieler) die auf der Kiste angegebenen 4.000 – 8.000 Dublonen. Die Schatzkiste wird danach verdeckt auf die zugehörige Stadt gelegt, als Zeichen, dass dort nichts mehr zu holen ist.

Wichtig: Eine Schatzkiste darf nicht über Bord geworfen werden! Die erbeuteten Dublonen müssen während des Spiels für alle Mitspieler sichtbar und nachzählbar sein.

Die folgenden Runden

Wenn alle 6 Schiffe gezogen wurden, ist die Runde zu Ende. Nach jeder Runde wird ein 2er-Stapel Schatzkisten vom Vorrat auf dem Spielplan oben rechts aufgedeckt und auf die angegebenen Städte gelegt, bis nach 5 Runden alle Schatzkisten im Spiel sind.

Jeder nimmt seine Bestechungskarten wieder auf und eine neue Runde beginnt. Die Schiffe ziehen immer von ihrem letzten Standort weiter.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mindestens

- 62.000 Dublonen (2 Spieler)
- 41.000 Dublonen (3 Spieler)
- 31.000 Dublonen (4 Spieler)

erbeutet hat.

Erreicht oder übertrifft ein Spieler diesen Betrag, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Es gewinnt dann der reichste Spieler.