

PIRATENTATEN

AUF DIE SCHÄTZE, FERTIG, LOS!

⌘ Vorgeschichte ⌘

Nach einer langen, beschwerlichen Suche mit vielen Gefahren und Abenteuern hat die Crew der Piraten es endlich geschafft. Sie haben den Schatz gefunden! Nach dem feierlichen Leeren der letzten Rumflaschen soll es nun daran gehen, die Beute gerecht zu verteilen. Das ist jedoch nicht ganz so einfach, denn jeder hat so seine eigene Sicht auf die Gerechtigkeit. Außerdem sind alle schon stark angetrunken, was das Argumentieren ziemlich durcheinander bringt. Aber was soll's. Einfach mal loslegen, oder?

Keine Lust auf Lesen?

Über die Webseite www.PiratenTaten.de könnt ihr den Worten der Crew lauschen und Schritt für Schritt das Spiel durchgehen.

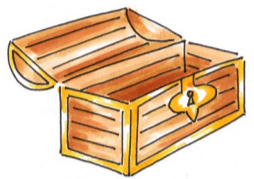


Start:

1. Argumente-, Schatz-, und Grübelkartenstapel mit der Rückseite nach oben mischen und in die Mitte legen (Platz für Ablagestapel lassen).
2. Fünf Schätze verdeckt zur Seite legen (für Geheimnisse)
3. Der Spieler mit dem als nächstes anstehenden Geburtstag bekommt die Kapitänsmütze.
4. Alle ziehen verdeckt zwei Piratenkarten und wählen eine aus. Die andere wird abgelegt.
5. Alle ziehen eine Grübel- und eine Argument-Karte und los geht's!

Spielende und Sieg:

Der Spieler, der nach der letzten Verteilung die meisten Siegpunkte (siehe „Die Spielrunde“, Schritt 5) hat, gewinnt das Spiel. Hat ein Spieler alle acht Farben gesammelt (sehr selten), so werden seine Punkte verdoppelt.



Den Wert der Geheimnisse (?) ermitteln

Die fünf beiseite gelegten Schätze werden aufgedeckt. Befinden sich hierunter Karten mit Geheimnis-Symbolen, werden diese sofort entfernt.

Alle Schätze der Spieler mit Geheimnissen haben für die Siegbestimmung den oberen Wert einer dieser Karten nach Wahl, wenn die Farbe übereinstimmt.

Beispiel:

Das Spiel ist zu Ende und Hein hat das Zauberbuch (ein rotes und ein schwarzes Geheimnis). Unter den fünf aufgedeckten Karten treffen drei Karten diese Farben: Die Schale der Alchimisten (weiß und schwarz - Wert 1), die alte Seekarte (blau und rot - Wert 0) und der scharlachrote Mantel (rot - Wert 3). Hein entscheidet, dass das Zauberbuch Wert 3 haben soll, wie der Mantel.



Bei Gleichstand gewinnt folgender Spieler:

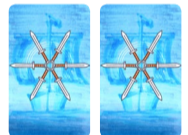
1. Besitzer der meisten unterschiedlichen Farben
2. Besitzer der Kapitänsmütze

Die Spielrunde:



1. Piraten und Karten

Alle Spieler ziehen insgesamt zwei Argument-Karten und drehen ihren Piraten (ggf. auch andere Karten) zurück.



2. Kapitänsphase

Der Kapitän legt einen Schatz mehr als die Anzahl der Spieler in einer weit gefächerten Reihe auf den Tisch.



3. Spielzug - drei mal durchführen!

a: Handkarte verdeckt legen*

Als erstes legt der Kapitän seine Piratenkarte offen und ein Argument oder seine Grübelkarte verdeckt zu einem Schatz. Anschließend bestimmt er jedes mal neu, ob es links oder rechts herum geht, bis alle dran waren.

b: Aufdecken

Die Spieler decken in der gleichen Reihenfolge ihre Karten auf.

Auch Grübelkarten verbleiben bei ihrem Schatz, zählen allerdings nur 0 Punkte; dafür zieht der Besitzer sofort eine neue Grübelkarte.



4. Einsacken

Wer die höchste Summe an Argumenten auf einem Schatz hat, legt ihn auf einen eigenen Stapel. Eigene Argumente und Grübelkarten werden abgelegt. Danach können sich die verbliebenen Spieler einen der restlichen Schätze aussuchen. Für die Reihenfolge gilt die höchste Summe, egal an welchem Ort. Bei einem Unentschieden entscheidet der Kapitän. Der letzte verbleibende Schatz gehört immer dem Kapitän.



5. Spielende?

Der Kapitän deckt die oberste Grübelkarte auf und legt sie auf einen separaten Stapel. Unten ist immer eines dieser drei Symbole zu sehen: Totenkopf, Hand oder gekreuzte Säbel. Sobald eines dieser Symbole drei mal vorhanden ist, endet das Spiel sofort (genaue Geschichte auf www.PiratenTaten.de):



6. Meuterei

Neuer Kapitän wird der Spieler mit den wenigsten Punkten (Wert).

Karten mit Geheimnissen zählen so viel wie ihre ? (meistens 2).

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten unterschiedlichen Farben oder notfalls der noch amtierende Kapitän.

* Umziehen (Beim Spielen eines Arguments auf einen anderen Schatz als zuvor):

Lagen bereits Argumente/Grübelkarten an einem anderen Schatz, so wird ein ausliegendes Argument abgelegt. Der Rest der ausliegenden Karten zieht zum neuen Schatz mit um.



An die Jungmatrosen

In diesem Spiel wird oft „piratisch“ gesprochen. Das ist derb, dreckig und ungehobelt. Der richtige Ton für ein Piratenschiff, aber ganz schlecht für den täglichen Landgang. Nicht vergessen!



Piraten

Um die Fähigkeit eines Piraten (blauer Rand) zu nutzen, dreht man die Karte auf die Seite (→).

Diese Fähigkeit kann jederzeit gespielt werden.

Zu Beginn einer neuen Runde wird der Pirat zurückgedreht und kann somit seine Fähigkeit wieder einsetzen.

Der Abschnitt mit dem ☺ ist nur zum Spaß gedacht und muss nicht zwingend ausgeführt werden.



Argumente

Jedes Argument (grüner Rand) hat oben eine Zahl.

Je höher die Zahl, desto stärker das Argument. Es wird zunächst stets verdeckt auf den gewünschten Schatz gespielt. Der eigene Pirat wird draufgelegt, um anzuzeigen, wessen Argument es ist.

Unter jedem Argument steht in großen Lettern ein Hauptwort, das zusammen mit dem Verb auf dem gewünschten Schatz die Aussage bildet, z.B. "Ich habe die Wachen ... weggepusht!". Dieser Sachverhalt sollte möglichst stolz vorgetragen werden.



Grübelkarten

Grübelkarten (violetter Rand) sind keine Argumente, können aber genau so gespielt werden. Wenn eine Grübelkarte aufgedeckt oder abgeworfen wird, zieht der Besitzer sofort eine neue Grübelkarte. Argumente oder Grübelkarten können nie einen Wert unter 0 haben.

Das Symbol unten ist nur bei der Spielende-Prüfung von Bedeutung.

Gute Sitte unter Piraten:

Grübelkarten und Argumente werden stets ungefragt mit wenig qualifizierten Kommentaren bedacht.



Schätze

Schatzkarten (beiger Rand) liegen immer nach der Verteilung des Kapitäns vor den Spielern. Sobald ein Spieler sie sich nimmt, können ihre Sonderfähigkeiten einmalig genutzt und die Siegpunkte gezählt werden.

Der Wert eines eventuell vorhandenen Geheimnisses (?) ist zunächst einmal 1 pro Symbol und wird dann bei Spielende genau ermittelt.

Gute Sitte unter Piraten:

Sobald jemand sich einen Schatz gesichert hat, wird herzlich gelacht (oder gerne auch mal hämisch).

Symbole



Wert (Siegpunkte)



Geheimnis: Zufallswert Bis zum Ende erstmal 1.



Einmal pro Runde (auf die Seite drehen)



Ein Pirat Deiner Wahl dreht sich nächste Runde nicht zurück



Argument-Karte ziehen (vom Stapel)



Ein Argument abwerfen, dann eines ziehen (freiwillig)



Ein Argument abwerfen, wenn möglich

Gute Sitte unter Piraten:

Lauthals beschweren und die Schuld bei anderen suchen.

Regelvarianten

Einsteigerspiel (sogenannte Süßwasserpiraten)

Die Fähigkeiten der Piraten werden hier erst einmal nicht benutzt.

Schulterklopfen

Der zweite Pirat zu Beginn wird nicht abgelegt, sondern bleibt umgedreht bei dem Besitzer. Er zählt am Ende des Spiels einen Minuspunkt. Wenn ein anderer Spieler ein besonders schönes Argument hervorbringt, dann kann man ihn mit der Karte belohnen. Die vergebene Karte gibt ihm einen Pluspunkt. Jedes Argument kann nur ein Lob erhalten. Hier zählt einfach Schnelligkeit.



Tatendrang

Nachdenken ist anstrengend. Wenn ein Spieler zu lange nachdenkt, können ihn die anderen Piraten vor der unangenehmen Situation schützen, indem sie mit den Fäusten auf den Tisch hauen und ein Seemanns- oder Trinklied anstimmen. Spätestens nach der ersten Strophe oder dem Refrain geht es weiter, auch wenn keine Karte gespielt wurde.

Definitionen

Handkarte: Argument oder Grübelkarte auf der Hand

Zug: Auch Spielzug genannt. Schritt 4a und 4b zusammen.

Mitbieter: Spieler, dessen Pirat bei dem gleichen Schatz in der Mitte liegt

Verdeckte Karte: Verdeckte Grübelkarte oder Argument auf dem Tisch



Mehr Atmosphäre?

Hintergrundinformationen zu den einzelnen Piraten und kleine Gimmicks für den piratenstarken Abend gibt es auf der Webseite: www.Piratenataten.de

