

PIRAT



Alter: 5-99 Jahre



Spieleranzahl: 2-4



Inhalt: 55 Karten: $4 \times 6 = 24$ „Schiff“-Karten, 20 „Goldmünzen“-Karten, 8 „Piraten“-Karten, 3 „Kanonen“-Karten



Ziel des Spiels: Als Erster das Schiff vervollständigen (6 Schiffskarten der gleichen Farbe).



Regeln:

Die Karten werden gemischt und verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, und die Runde verläuft im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, eine Karte vom Stapel und zeigt sie den anderen Spielern. Jeder Spieler muss mindestens eine Karte nehmen und entscheidet dann, ob er weiterspielt oder den Zug an den nächsten Spieler weitergibt.

Es gibt vier Optionen, je nachdem, welche Karte der Spieler zieht:

– **SCHIFFS-Karte:** Jedes Schiff besteht aus sechs Karten. Hat der Spieler noch kein Schiff gebaut, muss er nun ein Schiff dieser Farbe bauen (dies gilt nicht, wenn ein anderer Spieler bereits mit dem Bau eines Schiffs dieser Farbe begonnen hat). Er legt die Karte offen vor sich. Ein Spieler darf nur ein Schiff einer Farbe bauen. Wer als Erster alle sechs Schiffskarten derselben Farbe gesammelt hat, gewinnt. Zieht ein Spieler eine Schiffskarte vom Stapel, die er nicht baut, legt er sie offen neben seine Karten. Er kann sie später im Spiel ablegen oder verkaufen. Zieht er eine „Schiff“-Karte, darf er erneut ziehen.

PIRAT

- **GOLDMÜNZEN-Karte:** Nach dem Ziehen einer „Goldmünze“ darf ein Spieler noch einmal ziehen. Sobald ein Spieler 3 „Goldmünzen“ gesammelt hat, kann er einem anderen Spieler ein Teil seines Schiffs abkaufen. Er kann nur Teile des Schiffs kaufen, dessen Farbe er selbst verwendet.

In einem Zug kann er nur eine Karte mit einem Schiffsteil kaufen. Nach dem Kauf zieht er keine weitere Karte vom Stapel, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das heißt, er kann entweder eine weitere Karte ziehen oder kaufen, aber nicht beides gleichzeitig. Ein Spieler muss ein Schiffsteil verkaufen, wenn ein anderer Spieler ihn dazu auffordert.

Piratenkarte : Pech gehabt! Zieht ein Spieler eine „Pirat“-Karte, muss er diese zusammen mit drei seiner Karten (z. B. Goldmünzen, übriggebliebene Schiffsteile oder Teile seines eigenen Schiffs) zurücklegen und neben den Stapel in der Tischmitte legen. Hat ein Spieler weniger als drei Karten, muss er alle seine Karten zurücklegen. Besitzt ein Spieler eine „Kanone“, kann er die „Pirat“-Karte damit überfahren (so verliert er keine weiteren wertvollen Karten) und die Kanone zusammen mit dem Piraten neben den Stapel in der Tischmitte legen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

- **KANONE-Karte:** Zieht ein Spieler eine „Kanone“-Karte, legt er sie beiseite und verwendet sie bei Bedarf. Zieht ein Spieler eine „Pirat“-Karte, kann er diese gegen eine „Kanone“-Karte tauschen, anstatt drei weitere wertvolle Karten zu verlieren. Zieht ein Spieler eine „Kanone“, darf er erneut ziehen.

Wenn der Stapel in der Mitte des Tisches aufgebraucht ist, muss der Stapel der zurückgegebenen Karten gemischt, verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt werden, und das Spiel kann fortgesetzt werden.

Wer gewinnt?

Der Spieler, der sein Schiff als Erster fertigstellt.
(6 Schiffskarten der gleichen Farbe).

