Piraten Kapern



amigo-spiele.de/02510

von Haim Shafir mit Illustrationen von Jose Pardo

Spieler: 2–5 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

Beim Klabautermann!

Einmal im Jahr treffen sich die wildesten Piraten der sieben Meere auf der Totenkopfinsel. Beim abendlichen Würfelspiel erzählen sie sich die neuesten Geschichten und geben mit ihren tollsten Kaperfahrten an.
Schlüpft in die Rolle der Piraten und deckt eine Piratenkarte auf. Versucht mit Würfelglück und Piratenlist möglichst wertvolle Kombinationen zu würfeln. Je wertvoller die Kombination, desto mehr Punkte könnt ihr euch aufschreiben. Wer als Erster 6000 Punkte erreicht, gewinnt.

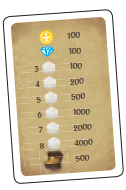
Kapermaterial



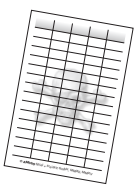
8 Kaperwürfel



35 Piratenkarten



5 Übersichtskarten



1 Punkteblock

Vorbereitung zur Kaperfahrt

Ein Spieler wird zum Käpt'n der Piratencrew ernannt. Der Käpt'n erhält den Punkteblock, trägt die Namen der Spieler ein und notiert während des Spiels für jeden die erzielten Punkte. Der Käpt'n mischt die Piratenkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Auf dieser Karte sind die möglichen Würfelkombinationen abgebildet und wie viele Punkte diese wert sind. Der Jüngste an Bord hat die Ehre des ersten Würfelwurfs, danach versuchen die Spieler im Uhrzeigersinn ihr Glück.

Auf hoher See

Wer auf Kaperfahrt ist, deckt die oberste Piratenkarte auf, legt sie offen auf den Stapel und würfelt. Diese Piratenkarte beeinflusst die Würfe des Spielers (siehe auch Kapitel „Die Piratenkarten"). **Der erste Wurf muss mit allen acht Würfeln erfolgen.** Danach können Würfel erneut gewürfelt werden. Der Spieler sollte möglichst viele gleiche Symbole würfeln. Dabei sind Diamanten und Goldmünzen besonders lukrativ, weil sie zusätzliche Punkte bringen. Beendet der Spieler seine Kaperfahrt, legt er die offene Piratenkarte verdeckt auf den Ablagestapel und gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn. Der Käpt'n notiert die erzielten Punkte des Spielers. Sollte der Nachziehstapel leer werden, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Die Gefahren der Kaperwürfel

Nach dem ersten Wurf mit allen acht Würfeln **und** je nachdem, welche Piratenkarte vor ihm liegt, entscheidet der Spieler, welche Würfel er beiseitelegt und welche er erneut würfelt. **Er muss keinen Würfel beiseitelegen.** Er darf jeden Würfel neu würfeln, auch Würfel, die er zuvor schon beiseitegelegt hatte.
Für einen erneuten Wurf gibt es nur zwei Einschränkungen:

- Ein neuer Wurf muss aus **mindestens zwei Würfeln** bestehen, ein einzelner Würfel darf nicht gewürfelt werden.
- Jeder Würfel, der einen **Totenkopf** zeigt, darf nicht erneut gewürfelt werden. Dieser Würfel ist bis zum Ende seiner Kaperfahrt tabu.

Achtung: Sobald der Spieler einen dritten Totenkopf würfelt, ist seine Kaperfahrt abrupt beendet und er erhält für diese Kaperfahrt null Punkte – unabhängig davon, was er mit den anderen Würfeln erreicht hat.

Punkte zum Ende einer Kaperfahrt

Um Punkte zu erhalten, muss der Spieler seine Kaperfahrt freiwillig beenden, bevor er einen dritten Totenkopf würfelt. Die Punkte für einzelne Würfel und Kombinationen werden zusammengezählt und notiert.

Welche Kombinationen gibt es?

3 gleiche = 100 Punkte
4 gleiche = 200 Punkte
5 gleiche = 500 Punkte
6 gleiche = 1000 Punkte
7 gleiche = 2000 Punkte
8 gleiche = 4000 Punkte

Beispiele:

 *= 100 Punkte*

 *= 500 Punkte*

 *= 2000 Punkte*

Diamanten und Goldmünzen können zweifach Punkte bringen, sowohl in einer Kombination als auch 100 Punkte für jedes gewürfelte Symbol.
Beispiel:

 *= 600 Punkte (400 Punkte für 4 Goldmünzen und 200 Punkte für die Kombination)*

 **Volle Schatzkiste:** Schafft es ein Spieler, mit **jedem** der acht Würfel zu punkten, erhält er einen Bonus von 500 Punkten zusätzlich zu seinen gewürfelten Kombinationen.

Beispiel:

 *= 1300 Punkte (600 + 100 + 100 + 500)*

Mit einem Totenkopf ist kein Bonus möglich.

Die Totenkopfinsel

Würfelt ein Spieler in **seinem ersten Wurf** mit allen acht Würfeln **vier oder mehr Totenköpfe**, fährt er zur Totenkopfinsel. Er legt die Totenköpfe beiseite und würfelt die restlichen Würfel neu. Solange der Spieler mindestens einen Totenkopf würfelt und beiseitelegt, würfelt er

weiter. Die anderen Symbole haben keine Bedeutung. Würfelt er keinen Totenkopf, ist seine Kaperfahrt beendet. Der Spieler erhält null Punkte. Allen Mitspielern werden für jeden gewürfelten Totenkopf 100 Punkte von ihrer aktuellen Punktzahl auf dem Punkteblock abgezogen. Dadurch kann ein Spieler auch ins Minus abrutschen.

Die Piratenkarten

Die Piratenkarten beeinflussen die Kaperfahrt des Spielers und bringen ihm Bonuspunkte oder auch Minuspunkte.



Schatzinsel: Nach einem Wurf darf der Spieler einen oder mehrere Würfel auf diese Karte legen. Er darf dort liegende Würfel auch wieder herunternehmen und erneut würfeln. Wirft der Spieler einen dritten Totenkopf, endet seine Kaperfahrt und er darf auch keinen Würfel aus diesem Wurf auf die Karte legen. Nur die Punkte der Würfel, die schon auf der Karte liegen, werden notiert.



Pirat: Die erzielten Punkte bei dieser Kaperfahrt werden verdoppelt. Muss der Spieler zur Totenkopfinsel fahren, verlieren die Mitspieler 200 Punkte für jeden Totenkopf.



Totenkopf: Die Kaperfahrt beginnt je nach Karte mit einem oder zwei Totenköpfen. Diese werden zu den gewürfelten Totenköpfen hinzugezählt. Der Spieler erhält keinen Bonus und fährt schneller zur Totenkopfinsel.



Wächterin: Der Spieler darf **einmalig** während seiner Kaperfahrt **einen** gewürfelten Totenkopf erneut würfeln. In diesem Fall darf ein Würfel mit Totenkopf auch einzeln gewürfelt werden.



Piratenschiff: Der Spieler muss mindestens die abgebildete Zahl an Säbeln würfeln **und** seine Kaperfahrt **freiwillig** beenden. Dann erhält er zu seinem Würfelergebnis (gewürfelte Säbel zählen als Kombination) zusätzlich die unten abgebildete Zahl als Bonus. Andernfalls zählt das Würfelergebnis null Punkte und die Zahl auf der Karte wird ihm von seiner Punktzahl auf dem Punkteblock abgezogen. Wer ein Piratenschiff aufgedeckt hat, kann nicht zur Totenkopfinsel fahren.



Goldmünze: Die Kaperfahrt beginnt mit einer Goldmünze, die für den Spieler sowohl einzeln als auch in einer Kombination mit den Würfeln Punkte zählt.



Diamant: Die Kaperfahrt beginnt mit einem Diamanten, der für den Spieler sowohl einzeln als auch in einer Kombination mit den Würfeln Punkte zählt.



Tiere: Gewürfelte Affen und Papageien zählen zusammen als eine Kombination. Daher sind beispielsweise zwei Papageien und drei Affen eine 5er-Kombination.

Das Kapern hat ein Ende

Sobald ein Spieler 6000 Punkte oder mehr erreicht hat, absolvieren nach ihm alle anderen noch eine Kaperfahrt. Sollte seine Punktzahl übertroffen werden, darf er noch eine letzte Kaperfahrt absolvieren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.
Achtung: Hat durch die letzten Kaperfahrten kein Spieler mehr als 6000 Punkte auf dem Punkteblock stehen, geht das Spiel so lange weiter, bis wieder ein Spieler mindestens 6000 Punkte erreicht hat. Dieser gewinnt dann sofort.

Piratenmagie: Sollte ein Spieler eine 9er-Kombination erreichen, beispielsweise mit einer Goldmünzenkarte und allen acht Würfeln mit Goldmünzen, dann hat er sofort gewonnen.

Vor Spielbeginn können die Spieler auch eine andere Punktzahl für ein kürzeres (z. B. 5000 Punkte) oder längeres (z. B. 8000 Punkte) Spiel vereinbaren.

Beispiel für eine Kaperfahrt



Der erste Würfelwurf des Spielers: 

Den Totenkopf muss er beiseitelegen, zusätzlich entscheidet er sich für die drei Schwerter und die beiden Münzen. Den Affen und den Papagei würfelt er erneut.

Mit dem zweiten Wurf würfelt der Spieler: 

Welch ein Glück! Um mehr Punkte zu erreichen, legt er die beiden Münzen zu den anderen beiden Münzen und würfelt die drei Säbel neu.

Mit dem dritten Wurf erreicht der Spieler: 

Dies ist nun enttäuschend. Da er schon zwei Totenköpfe hat, geht er das Risiko mit einem vierten Wurf nicht mehr ein und beendet seine Kaperfahrt. Sein Würfelergebnis lautet:

vier Goldmünzen	*400 Punkte*
ein Diamant	*100 Punkte*
eine 4er-Kombination	*200 Punkte*
	700 Punkte
Verdopplung durch die Piratenkarte	*700 Punkte*
Ergebnis dieser Kaperfahrt	*1400 Punkte*



Kennt ihr schon diese anderen Spiele?

Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII, MMXV

Version 2.4