

PIRATEN KAPERN



amigo-spiele.de/02510

💡 Haim Shafir ✂ Jose Pardo

👤 ab 8 Jahren

👥 2–5 Personen

🕒 ca. 30 Minuten

Auf zur Kaperfahrt

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.

Schlüpf 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 zuerst 8000 Punkte erreicht, gewinnt.

Kapermaterial



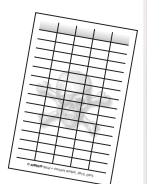
8 Kaperwürfel



38 Piratenkarten



2 Übersichtskarten



1 Punkteblock

Vorbereitung zur Kaperfahrt

Schreibt eure Namen auf den Punkteblock und notiert dort im Laufe des Spiels eure erzielten Punkte. Mischt dann die Piratenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Legt die Übersichtskarten bereit. Auf ihnen sind die möglichen Würfelkombinationen abgebildet und wie viele Punkte diese wert sind. Die jüngste Person an Bord beginnt und geht auf Kaperfahrt, danach versuchen die anderen Crewmitglieder im Uhrzeigersinn ihr Glück.

Auf hoher See

Bist du auf Kaperfahrt, deckst du die oberste Piratenkarte auf und legst sie neben den Nachziehstapel. Diese Piratenkarte beeinflusst deine Würfel (siehe auch Kapitel „Die Piratenkarten“).

Dein erster Wurf muss mit allen acht Würfeln erfolgen. Danach kannst du Würfel erneut würfeln. Du versuchst, möglichst viele gleiche Symbole zu würfeln. Dabei sind Diamanten und Goldmünzen besonders lukrativ, weil sie zusätzliche Punkte bringen. Nach Beenden deiner Kaperfahrt gibst du die Würfel an die Person links von dir weiter. Notiert die erzielten Punkte. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Die Gefahren der Kaperwürfel

Nach deinem ersten Wurf mit allen acht Würfeln und je nachdem, welche Piratenkarte du aufgedeckt hast, entscheidest du, welche Würfel du beiseitelegst und welche du erneut würfelst. Dabei musst du keine Würfel beiseitelegen. Du darfst jeden Würfel erneut würfeln, auch Würfel, die du zuvor beiseitegelegt hast.

Wenn du erneut würfelst, gibt es zwei Einschränkungen:

- Der neue Wurf muss aus **mindestens zwei Würfeln** bestehen. Du darfst nicht einen einzelnen Würfel würfeln.
- Du darfst alle Würfel, die einen **Totenkopf** zeigen, **nicht erneut würfeln**. Diese Würfel bleiben bis zum Ende der Kaperfahrt unverändert.

Achtung: Sobald du den **dritten Totenkopf** würfelst, ist deine Kaperfahrt sofort beendet und du erhältst für diese Kaperfahrt 0 Punkte – alle anderen Würfel zählen nicht.

Punkte zum Ende einer Kaperfahrt

Um Punkte zu erhalten, musst du deine Kaperfahrt beenden, bevor du den dritten Totenkopf würfelst. Du zählst dann deine Punkte für einzelne Würfel und Kombinationen zusammen und notierst die Punkte.

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 geben je 100 Punkte für jedes gewürfelte Symbol. Diese Punkte zählen zusätzlich zu den Punkten für die Kombination.

Beispiel:

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

Volle Schatzkiste: Schaffst du es, mit **jedem** der acht Würfel zu punkten, erhältst du einen Bonus von 500 Punkten zusätzlich zu deinen gewürfelten Kombinationen.

Beispiel:

= 1300 Punkte (400 + 200 + 100 + 100 + 500)

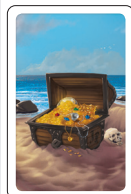
Mit einem Totenkopf ist kein Bonus möglich.

Die Totenkopfinsel

Würfelst du in deinem **ersten Wurf** mit allen acht Würfeln **vier oder mehr Totenköpfe**, fährst du zur Totenkopfinsel. Du legst die Totenköpfe beiseite und würfelst die restlichen Würfel neu. Solange du mindestens einen Totenkopf würfelst und beiseitelegst, würfelst du weiter. Die anderen Symbole haben keine Bedeutung. Würfelst du keinen Totenkopf, ist deine Kaperfahrt beendet. Du erhältst 0 Punkte. Alle anderen verlieren für jeden von dir gewürfelten Totenkopf 100 Punkte auf dem Punkteblock. Dadurch kann eine Person auch ins Minus gehen.

Die Piratenkarten

Die Piratenkarten beeinflussen deine Kaperfahrt und bringen dir Bonuspunkte oder auch Minuspunkte.



Schatzinsel: Nach deinem Wurf darfst du einen oder mehrere Würfel auf diese Karte legen. Du darfst diese Würfel auch wieder herunternehmen und erneut würfeln. Würfelst du einen dritten Totenkopf, endet deine Kaperfahrt und du darfst auch keinen Würfel aus diesem Wurf auf die Karte legen. Die Punkte der Würfel, die bereits auf der Karte liegen, sind jedoch sicher und werden notiert.



Pirat: Deine erzielten Punkte werden bei dieser Kaperfahrt verdoppelt. Fährst du zur Totenkopfsinsel, verlieren deine Mitspielenden 200 Punkte für jeden Totenkopf.



Wächterin: Du darfst **einmalig** während deiner Kaperfahrt **einen** gewürfelten Totenkopf neu würfeln. In diesem Fall darfst du einen Würfel mit Totenkopf auch einzeln würfeln.



Totenkopf: Deine Kaperfahrt beginnt je nach Abbildung mit einem oder zwei Totenköpfen. Diese zählst du zu den gewürfelten Totenköpfen hinzu. Deshalb erreichst du die vier für die Totenkopfsinsel nötigen Totenköpfe einfacher.



Piratenschiff: Du musst mindestens die abgebildete Anzahl an Säbeln würfeln und deine Kaperfahrt **freiwillig** beenden. Dann erhältst du zu deinem Würfelergebnis (gewürfelte Säbel zählen wie üblich als Kombination) zusätzlich die unten auf der Karte abgebildeten Punkte als Bonus. Schaffst du es nicht, zählt das Würfelergebnis 0 Punkte und die auf der Karte abgebildeten Punkte werden dir von deiner Punktzahl auf dem Punkteblock abgezogen. Deckst du ein Piratenschiff auf, kannst du nicht zur Totenkopfsinsel fahren.



Goldmünze: Deine Kaperfahrt beginnt mit einer Goldmünze. Sie zählt für dich einzeln und in einer Kombination mit den Würfeln.



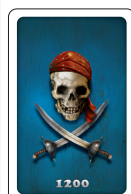
Diamant: Deine Kaperfahrt beginnt mit einem Diamanten. Er zählt für dich einzeln und in einer Kombination mit den Würfeln.



Tiere: Deine gewürfelten Affen und Papageien zählen zusammen als eine Kombination. So zählen z. B. zwei Papageien und drei Affen als eine 5-er Kombination.



Frieden: Du musst deine Kaperfahrt ohne einen gewürfelten Säbel beenden. Gelingt dir das, verdoppelst du die Punkte deiner Kaperfahrt. Gelingt dir das nicht, bekommst du keine Punkte und verlierst zusätzlich für jeden gewürfelten Säbel 500 Punkte. Fährst du zur Totenkopfsinsel, musst du auch dort deine Kaperfahrt ohne gewürfelten Säbel beenden.



Zombie-Angriff: Du musst so lange würfeln, bis alle Würfel entweder Totenköpfe oder Säbel zeigen. Totenköpfe können auch hier nicht neu gewürfelt werden, drei Totenköpfe beenden aber deinen Zug nicht und du kannst auch nicht zur Totenkopfsinsel fahren. Außerdem darfst du einzelne Würfel würfeln. Hast du mindestens 5 Säbel gewürfelt, erhältst du 1200 Punkte. Schaffst du das nicht, werden die 1200 Punkte gleichmäßig unter allen anderen Mitspielenden aufgeteilt.



Schiffbruch: Du darfst nur zweimal würfeln. Du darfst Totenköpfe weiterhin nicht neu würfeln, aber auch bei drei oder mehr Totenköpfen im ersten Wurf, darfst du das zweite Mal würfeln. Du kannst nicht zur Totenkopfsinsel fahren. Nach dem zweiten Wurf erhältst du, unabhängig von gewürfelten Totenköpfen, nur Punkte für Diamanten und Goldmünzen, diese jedoch doppelt.

Das Kapern hat ein Ende

Sobald eine Person 8000 Punkte oder mehr erreicht hat, absolvieren alle anderen noch jeweils eine Kaperfahrt. Sollte dabei die Punktzahl der Person übertroffen werden, darf sie auch noch eine letzte Kaperfahrt absolvieren. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt!

Achtung: Wenn durch die letzten Kaperfahrten keine Person 8000 oder mehr Punkte auf dem Punkteblock stehen hat, spielt ihr so lange weiter, bis jemand wieder mindestens 8000 Punkte erreicht hat. Diese Person gewinnt dann sofort.

Piratenmagie: Erreicht eine Person eine 9-er Kombination, beispielsweise mit einer Goldmünzenkarte und allen acht Würfeln mit Goldmünzen, gewinnt diese Person sofort.

Beispiel für eine Kaperfahrt



Dein erster Würfelwurf:

Den Totenkopf musst du beiseitelegen, zusätzlich entscheidest du dich für die drei Säbel und die beiden Münzen. Den Affen und den Papagei würfelst du erneut.

Mit dem zweiten Wurf würfelst du:

Welch ein Glück! Um mehr Punkte zu erreichen, legst du die beiden Münzen zu den anderen beiden Münzen und würfelst die drei Säbel neu.

Mit deinem dritten Wurf würfelst du:

Dies ist nun enttäuschend. Da du bereits zwei Totenköpfe hast, gehst du das Risiko mit einem vierten Wurf nicht mehr ein und beendest deine Kaperfahrt. Dein Würfelergebnis lautet:

eine 4er-Kombination 200 Punkte
vier Goldmünzen 400 Punkte
ein Diamant 100 Punkte

Verdopplung durch die Piratenkarte 700 Punkte
Ergebnis dieser Kaperfahrt 1400 Punkte

Kennt ihr schon diese anderen Spiele?



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



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele