

Spielregeln „Piratissimo“ (1478)

Ziel:

Jeder Spieler durchsucht die angrenzenden Inseln nach Schätzen und hofft, möglichst rasch mit 10 Schatztruhen den Heimathafen zu erreichen.

Am Anfang wählt jeder ein Schiff und stellt dieses in den Heimathafen. Alle Schätze kommen in das Körbchen und werden neben den Spielplan gestellt. Schließlich einigt man sich auf einen Startspieler, der den Wirbelsturm auf eine beliebige Insel stellt und die Partie beginnt.

Der Spieler am Zug würfelt einmal. Zeigt der Würfel eine Ziffer, setzt er sein Schiff entsprechend viele Felder entlang der Schiffsroute von Insel zu Insel. Auf jeder Insel ist Platz für zwei Schiffe. Endet die Bewegung auf einem vollständig besetzten Feld, muß man eine Position weiter segeln.

Zeigt das Zielfeld anschließend eine grüne Schatzkiste mit einer Zahl, darf der Spieler maximal so viele Schatzkisten einlagern, wie dort steht. Bei einer Insel mit roter Schatzkiste ist der Spieler gierig und muß entsprechend viele Schatzkisten aufladen. Einige Inseln haben keine Schätze, auf ihnen passiert nichts. Der Wirbelsturm-Spielstein behindert das Einladen der Schätze nicht.

Jedes Schiff hat Platz für sieben Schatzkisten. Überschreitet man die Lagerkapazität, versinkt es dagegen und wird unbeladen zurück in den Heimathafen gestellt. Die vormals auf dem Schiff befindlichen Schätze kommen wieder in den allgemeinen Vorrat zurück.

Würfelt der Spieler das Symbol mit dem Wirbelsturm, zieht man zunächst sein Schiff bis zur nächsten Insel weiter und führt die dortige Aktion aus. Danach wird der Wirbelsturm entgegen dem Uhrzeigersinn einige Felder bewegt. Die maximale Reichweite richtet sich dabei nach der Spielerzahl.

Bleibt der Wirbelsturm auf einem Feld mit Schiffen stehen, kommt es hier zu einem Ereignis. Dazu dreht der aktive Spieler einmal das Windrad. Schiffe können dadurch um eine Insel weitergetrieben werden, die Spieler müssen Schätze an die Mitspieler oder den allgemeinen Vorrat abgeben oder sie kommen mit Ladung automatisch in den Heimathafen zurück.

Spielende:

Wenn ein Spieler 10 Schätze in seinen Heimathafen gebracht hat, ist die Partie beendet.