

GEISTER SCHIFF



Findet den Schatz von Käpt'n Flint!

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Abenteuer-Würfelspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielautoren: M. Kindred & M. Goldsmith

Taktik ○○○●○ Glück

Die Nachricht verbreitet sich in Windeseile: In der sagenumwobenen Schmugglerbucht soll das geheimnisvolle Geisterschiff wieder aufgetaucht sein. Hartnäckig halten sich Gerüchte, daß an Bord ein riesiger Goldschatz versteckt ist - eine lohnende Beute für die Piraten. Sie entern das Schiff und durchstöbern alle Ecken und Winkel. Jeder will möglichst viele Goldschätze in seinen Unterschlupf schleppen. Daß der Geist des furchterregenden Käpt'n Flint den Schatz bewacht, nehmen die waghalsigen Piraten in Kauf.

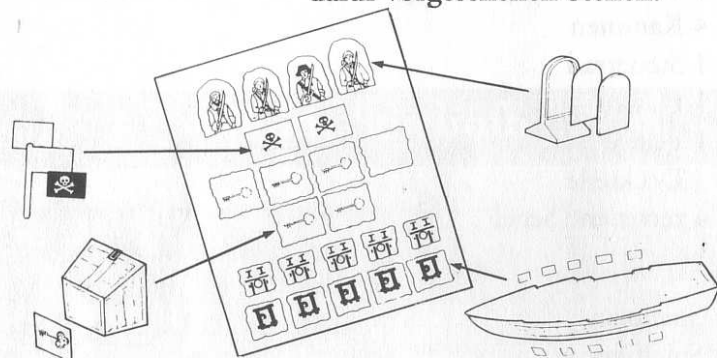
Wer als erster Schätze im Wert von mindestens 5 Punkten in seinen Unterschlupf bringt, gewinnt das Spiel.

- 1 Geisterschiff:
- 3 Rumpfteile
- 2 Masten mit Querstangen
- 4 Kanonen
- 1 Steuerrad
- 1 Planke
- 1 Flagge
- 3 Deckteile
- 4 zerrissene Segel

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Geist von Käpt'n Flint
- 6 Schatztruhen mit Deckel
- 2 Würfel
- 18 Plättchen:
 - 4 Säbel
 - 2 Pistolen
 - 5 Goldschätze (mit den Werten 1 bis 5)
 - 1 Flasche
 - 1 Papagei
 - 5 Schlüssel
- 1 Bogen mit Aufklebern:
 - 4 x 2 Piraten
 - 2 Piratenflaggen
 - 6 Schlüssel
 - 5 offene Luken (mit Kanonen)
 - 5 geschlossene Luken

Zusammenbau des Geisterschiffs

1. Bevor Ihr das erste Mal spielt, klebt Ihr die Aufkleber an die dafür vorgesehenen Stellen:



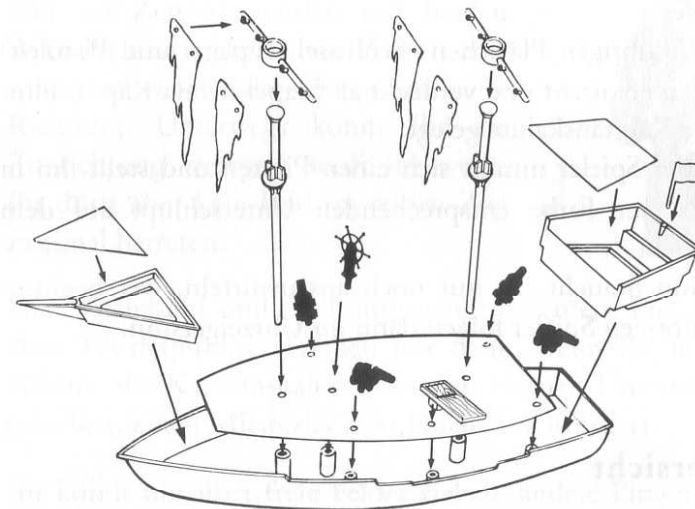
- ◆ je einen der 6 Schlüsselaufkleber auf die Unterseite der Schatztruhen (eine Truhe bekommt den unbedruckten Aufkleber)
- ◆ die beiden Piratenflaggen auf beide Seiten der Kunststoff-Flagge
- ◆ die 10 Luken (mit bzw. ohne Kanonen) in beliebiger Verteilung auf die dafür vorgesehenen Felder (an jeder Rumpfschiffseite fünf).

Schließlich müssen noch je zwei gleichfarbige Piratenaufkleber auf die Vorder- und Rückseite einer Spielfigur geklebt werden.

2. Vor jedem Spiel baut Ihr das Schiff zusammen:

- ◆ Zuerst werden die drei Rumpfteile aus Kunststoff zusammengesetzt.
- ◆ Dann legt Ihr die drei Deckteile aus Karton darin ein.

- ◆ Nun könnt Ihr in die dafür vorgesehenen Löcher die Masten und die Flagge einstecken und die Planke, die Kanonen und das Steuerrad befestigen.
- ◆ Zum Schluß montiert Ihr die Querstangen an den Masten und hängt die Segel auf.



- ◆ Stellt das fertig zusammengebaute Geisterschiff auf die Markierung des Spielplans.
- ◆ Legt die Plättchen mit den Goldschätzen und der Flasche in die Schatztruhen, ein Plättchen in jede Truhe. Dann werden die Truhen mit dem Deckel verschlossen, gut gemischt und an Bord des Schiffes auf die Kabinen verteilt, eine Truhe in jede Kabine. In die Kapitänskajüte (Kabine mit dem Steuerrad) wird keine Schatztruhe gestellt!
- ◆ Der Geist von Käpt'n Flint wird in die Kapitänskajüte gestellt. Übrigens: Wenn Ihr ihn lange genug unter eine Lampe haltet, leuchtet er im Dunkeln!

Spielvorbereitung

- ◆ Jeder Spieler erhält als Ausrüstung für seinen Piraten ein Plättchen mit einem Säbel, das er **verdeckt** vor sich auf den Tisch legt. Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Säbel verdeckt in die große Höhle vor dem Bug des Geisterschiffes.
- ◆ Alle übrigen Plättchen (Schlüssel, Papagei und Pistolen) werden gemischt und **verdeckt** als Stapel neben Käpt'n Flint in die Kapitänskajüte gelegt.
- ◆ Jeder Spieler nimmt sich einen Piraten und stellt ihn in den seiner Farbe entsprechenden Unterschlupf auf dem Spielplan.
- ◆ Nun braucht Ihr nur noch auszuwürfeln, wer beginnt. Die übrigen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Übersicht

In jeder Runde würfelt Ihr aus, wie weit Euer Pirat ziehen kann. Ihr müßt an Bord des Schiffes klettern und in den Kabinen die Schatztruhen öffnen, um die Schätze zu erbeuten. Für die Schatztruhen braucht Ihr jedoch die passenden Schlüssel. Welcher das ist, erfahrt Ihr, wenn Ihr unter die Truhe schaut. Die Schlüssel liegen in der Kapitänskajüte. Dort sind auch Pistolen und der Papagei zu finden; beide verschaffen Euch Vorteile.

Immer wenn auf einem Würfel eine 6 zu sehen ist, bewegt sich der Geist von Käpt'n Flint. Er kann Piraten über Bord werfen oder die Kanonen abfeuern.

Auch unter den Piraten kann es zu Duellen kommen, denn jeder versucht, dem anderen die Beute abzujagen.

1. Bewegung

Wer am Zug ist, würfelt **mit beiden Würfeln** und zieht seinen Piraten entsprechend viele Felder weit in beliebiger Richtung. Unterwegs könnt Ihr die Zugrichtung wechseln sooft Ihr wollt, Ihr dürft aber kein Feld im selben Zug zweimal betreten.



Die Würfelzahl muß voll ausgegangen werden. Die restlichen Würfelpunkte verfallen nur dann, wenn Ihr in eine Kabine, die Kapitänskajüte oder den eigenen Unterschlupf geht bzw. einen Mitspieler zum Duell herausfordert.

Ihr könnt nur über **freie Felder** ziehen; andere Piraten und der Geist von Käpt'n Flint dürfen **nicht** übersprungen werden. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Ist der Weg blockiert, müßt Ihr vor dem Hindernis stehen bleiben oder einen anderen Weg nehmen.

Kein Pirat darf einen fremden Unterschlupf betreten.

Kann sich ein Pirat nicht bewegen, weil

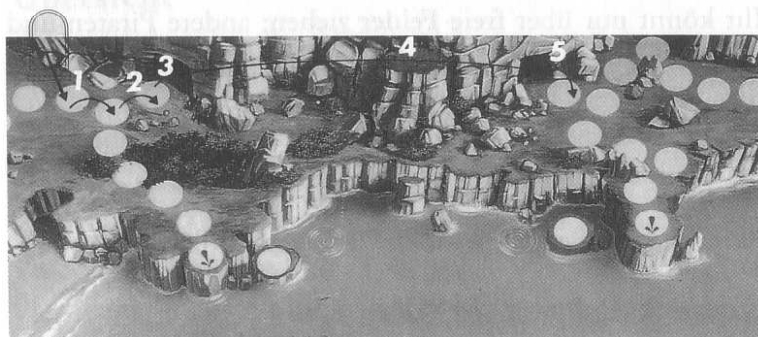
- ◆ er in einer Kabine steht und das Feld vor der Tür vom Geist oder einem anderen Pirat besetzt ist,
- ◆ er sich in seinem Unterschlupf aufhält und auf dem Feld davor ein anderer Pirat steht,

◆ er zu beiden Seiten des Weges von anderen Piraten blockiert wird,

muß er in dieser Runde stehen bleiben. Gewürfelt wird aber trotzdem, um evtl. den Geist von Käpt'n Flint (s. Abschnitt "Der Geist von Käpt'n Flint") ziehen zu können. Falls der Pirat im nächsten Zug immer noch blockiert ist, darf er ausnahmsweise über die andere Figur hinwegziehen.

2. Die Höhlen

Die Bucht wird von einem Höhlensystem durchzogen, das auf dem Landweg über vier Eingänge erreicht werden kann. Wer die Höhlen durch einen Eingang betritt, kann sie durch jeden der anderen Eingänge wieder verlassen. Der Schritt von einem Eingang zum anderen kostet nur **einen** Würfelpunkt.



Durchqueren der Höhlen mit der Würfelzahl "5".

Liegen Plättchen in der **großen Höhle** (nicht betretbar!) vor dem Bug des Geisterschiffes, so dürft Ihr beim Verlassen einer beliebigen Höhle dort ein verdeckt liegendes Plättchen

aufnehmen. Seht es Euch an und legt es dann **verdeckt** zu den anderen Plättchen vor Euch auf den Tisch.

Bei jedem Höhlenbesuch dürft Ihr nur ein Plättchen mitnehmen. Für jedes weitere Plättchen, das Ihr einsammeln wollt, müßt Ihr die Höhle erst wieder verlassen.

Spieltip

Die Plättchen, die vor Euch auf dem Tisch liegen, solltet Ihr immer gut mischen, damit die anderen Spieler nicht wissen, wo die Goldschätze, Schlüssel, Waffen bzw. der Papagei liegen, wenn sie Euch ein Plättchen abnehmen dürfen.

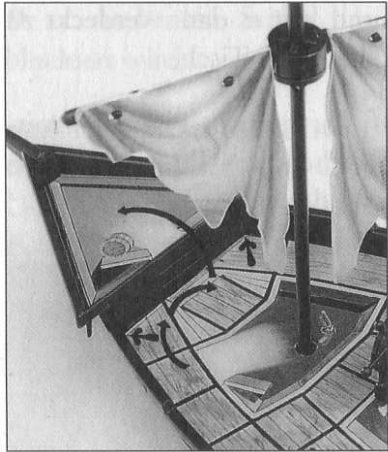
3. Das Geisterschiff

Das Geisterschiff könnt Ihr nur über die Felder mit dem schwarzen Pfeil betreten und verlassen. Der Weg von einem Pfeilfeld an Land zu einem Pfeilfeld an Deck kostet 1 Würfelpunkt.



Die Kanonen dürfen nicht übersprungen werden, das Feld mit der Planke gilt als normales Spielfeld.

Die höher gelegenen Decks an Bord erreicht Ihr nur über die auf dem Deck und dem Rumpf eingezeichneten Treppen. Die Treppe zählt nicht als Feld und kostet deshalb keinen Würfelpunkt.



Bewegung eines Piraten mit einer "3" über Treppen

Die Kabinen und die Kapitänskajüte könnt Ihr **nur durch die offenen Türen** betreten. Auch das kostet 1 Würfelpunkt. Um die Kabine zu betreten, braucht Ihr nicht die genau passende Augenzahl zu würfeln. Allerdings könnt Ihr die Kabinen auch nicht im selben Zug wieder verlassen, wenn Ihr noch Würfelpunkte übrig habt.

Eine Kabine (auch die Kapitänskajüte), in der sich gerade der Geist oder ein anderer Pirat befindet, könnt Ihr nicht aufsuchen.



4. Der Geist von Käpt'n Flint

Jedesmal, wenn einer der Würfel (oder beide) eine "6" zeigt, **muß** der Geist von Käpt'n Flint anstelle des eigenen Piraten bewegt werden. Er zieht wie ein Pirat, darf aber das Schiff niemals verlassen und kann die Piraten überspringen.

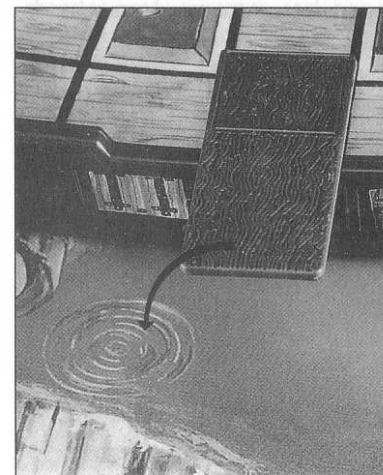
Er wird jedoch nur gemäß der Augenzahl eines der beiden Würfel, d. h. bis maximal 6 Felder, voranbewegt.

Der Geist muß nicht die volle Würfelzahl ziehen. Er kann jederzeit in eine besetzte Kabine ziehen oder an Deck neben einem anderen Piraten stehen bleiben, um ihm einen furchtbaren Schrecken einzujagen. Er kann sich auch genau hinter eine Kanone stellen, um sie abzufeuern.

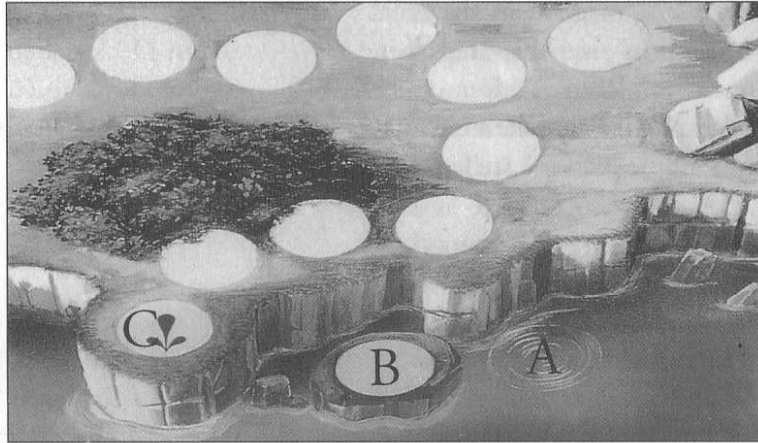
4.1 Schreck einjagen

Jedesmal, wenn der Geist von Käpt'n Flint auf dem Feld neben einem anderen Piraten stehen bleibt oder in einer Kabine bzw. der Kapitänskajüte erscheint, in der sich gerade ein Pirat befindet, bekommt der Pirat einen so furchtbaren Schreck, daß er über Bord geht.

Der Spieler, der am Zug ist, läßt den erschrockenen Piraten sofort über die **Planke** ins Wasser fallen und stellt ihn auf eines der vier **Strudelfelder** (A).



Wenn der ins Wasser gefallene Pirat wieder an der Reihe ist und sich von seinem Schock erholt hat, würfelt er nicht, sondern läßt seinen Piraten an Land klettern (B). Der Spieler stellt ihn auf das Felsenfeld, das direkt neben dem Wasserstrudel liegt. In der nächsten Runde kann er vom benachbarten Pfeilfeld aus wieder normal weiterziehen (C).



Ziehen eines ins Wasser gefallenem Piraten.

Beim Sturz ins Wasser verliert der Spieler, dem der Pirat gehört, eines der vor ihm liegenden Plättchen.

Der Spieler, der den Geist gezogen hat, nimmt dem wasser-durchnächsten Piraten ein verdecktes Plättchen weg. Dieses Plättchen wird verdeckt in die große Höhle gelegt und mit allen dort befindlichen Plättchen gemischt.

Ein Pirat, der während seines Zuges **neben** dem Geist von Käpt'n Flint stehen bleibt, erleidet dasselbe Schicksal. In diesem Fall bestimmt der Spieler, der als nächster am Zug ist, auf welchem Strudelfeld der Pirat aus dem Wasser auftaucht und welches Plättchen in die Höhle gelegt wird.

Käpt'n Flint kann in einem Zug mehrere Piraten gleichzeitig erschrecken.



4.2 Kanone abfeuern

Die Kanonen des Geisterschiffes sind auf das Ufer gerichtet. Jede Kanone zielt genau auf das vor ihr liegende Viertel des Spielplans und erreicht dort alle Felder.



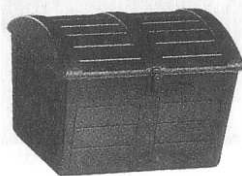
Wenn der Geist von Käpt'n Flint genau hinter einer Kanone stehen bleibt, feuert er sie ab. Jeder Pirat, der in diesem Viertel des Spielplans auf einem Feld an Land steht, muß in Deckung gehen: Die Spielfigur wird umgekippt. Wenn der Spieler wieder am Zug ist, stellt er seinen Piraten wieder auf. In der nächsten Runde kann er normal weiterziehen.

Der Geist feuert die Kanone nur einmal ab. Erst wenn er zwischendurch einen anderen Zug gemacht hat, darf er zu dieser Kanone zurückkehren und sie erneut abfeuern.

5. Die Kapitänskajüte

Wer die Kapitänskajüte betritt, nimmt das oberste Plättchen vom Stapel und sieht es sich an. Ist es ein Schlüssel oder eine Pistole, legt Ihr das Plättchen verdeckt vor Euch ab, ohne es den anderen Spielern zu zeigen.

- ◆ Mit dem entsprechenden Schlüssel kann man die Schatztruhen in den Kabinen öffnen (s. Abschnitt "Die Schatztruhen").
 - ◆ Die Pistole hilft Euch beim Duell (s. Abschnitt "Duell").
 - ◆ Ist auf dem Plättchen der Papagei zu sehen, lest bitte weiter unten im Abschnitt "Der Papagei", was passiert.
- Im nächsten Zug müßt Ihr die Kapitänskajüte wieder verlassen.



6. Die Schatztruhen

Jedesmal, wenn Euer Pirat eine Kabine mit einer Schatztruhe betritt,

könnt Ihr auf die **Unterseite** der Truhe (nicht in die Truhe!) schauen, um herauszufinden, mit welchem Schlüssel sie geöffnet werden kann. Die Truhe ohne Schlüsselabbildung könnt Ihr sofort öffnen. Der zerbrochene Schlüssel ist wertlos und kann keine Truhen öffnen. Für die anderen Schatztruhen braucht Ihr das **passende Schlüssel-Plättchen**.



Beispiel: Ein Schlüssel mit 2 Zacken am Bart kann also nur eine Truhe öffnen, die auf der Unterseite einen entsprechenden Schlüssel abgebildet hat.

Habt Ihr aber den **passenden Schlüssel** vor Euch liegen, wenn Euer Pirat in einer Kabine mit der entsprechenden Truhe steht, zeigt Ihr den anderen Spielern zum Beweis das Schlüssel-Plättchen und die Unterseite der Schatztruhe. Dann öffnet Ihr die Truhe, nehmt das Plättchen heraus, und legt es mit dem Schlüssel-Plättchen verdeckt vor Euch ab. Mit demselben Schlüssel-Plättchen könnt Ihr weitere zum Schlüssel passende Truhen öffnen. Dann verschließt ihr die Truhe wieder und stellt sie an ihren Platz zurück.

Lag in der Truhe ein **Goldschatz**, könnt Ihr Euch freuen. Aber laßt es die anderen Mitspieler nicht merken, sonst jagen sie Euch den Schatz wieder ab. Wenn Ihr Pech hattet, habt Ihr nur eine wertlose Flasche entdeckt. Trotzdem legt Ihr auch dieses Plättchen vor Euch ab, um Eure Mitspieler zu bluffen.



Wer Schatz-Plättchen im Wert von mindestens 5 Punkten vor sich liegen hat, kann sich auf den Weg zu seinem Unterschlupf machen.

Wichtig: Einzelne Schatz-Plättchen dürfen während des Spielverlaufs nicht in den Unterschlupf zurückgebracht werden, um sie vor den Mitspielern in Sicherheit zu bringen!



7. Der Papagei

Ein Plättchen in der Kapitänskajüte zeigt einen Papagei. Wer ihn bekommt, kann **sofort**:

- ◆ **entweder** einem anderen Spieler ein beliebiges Plättchen wegnehmen und zu seinen eigenen legen
- ◆ **oder** das oberste Plättchen aus der Kapitänskajüte nehmen (auch wenn der Geist dort steht)
- ◆ **oder** unter eine beliebige Truhe schauen, um herauszufinden, mit welchem Schlüssel sie geöffnet werden kann.

Das Plättchen mit dem Papagei legt Ihr anschließend verdeckt vor Euch ab.

Der Papagei bleibt nur beim Spieler, solange dieser sich auf dem Geisterschiff aufhält. Sobald er das Schiff verläßt, fliegt der Papagei zurück in die Kapitänskajüte: Er wird dann dort wieder verdeckt **auf** den Stapel gelegt. Das gilt auch, wenn der Geist von Käpt'n Flint den Piraten ins Wasser schubst (zusätzlich zu dem Plättchen, das der Spieler beim Sturz ins Wasser verliert).

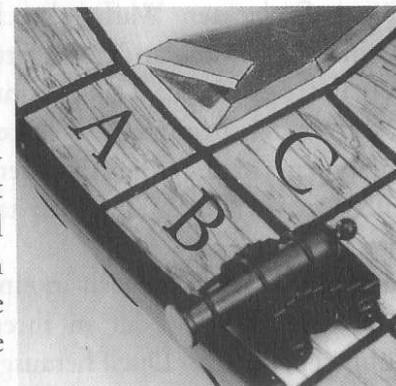
Wer beim Mogeln erlappt wird, weil er den Papagei nicht zurück gelegt hat, muß eine Runde aussetzen, sobald die anderen Spieler es merken.

Wer den Papagei von einem anderen Spieler in einem Duell gewinnt, darf ebenfalls **sofort** eine der drei Aktionen durchführen.

8. Duell

Wer **direkt neben** einem fremden Piraten stehen bleibt, kann ihn zu einem Duell herausfordern. Dabei braucht er nicht die volle Würfelzahl zu ziehen (die restlichen Würfelpunkte verfallen). Als Sieger eines Duells könnt Ihr Euren Mitspielern Plättchen abnehmen.

Pirat C darf nur mit Pirat B kämpfen, nicht aber mit A!



Beide Spieler müssen sich zuerst entscheiden, mit welcher Ihrer Waffen (Säbel bzw. Pistole) sie kämpfen wollen. Sie müssen keine Waffen einsetzen, wenn sie nicht wollen oder können.

Das entsprechende Plättchen muß aufgedeckt werden. Jeder darf nur eine Waffe einsetzen, auch wenn er mehrere besitzt. Die Waffe entscheidet, wie oft man mit 1 Würfel würfeln darf:



1. ohne Waffe: einmal
2. mit Säbel: bis zu zweimal
3. mit Pistole: bis zu dreimal

Der Angreifer würfelt zuerst. Wenn er eine Pistole oder einen Säbel eingesetzt hat, kann er sich nach seinem Wurf überlegen, ob ihm die gewürfelte Zahl ausreicht oder ob er versuchen will, mit einem weiteren Wurf ein besseres Ergebnis zu erzielen. Dabei kann er natürlich auch Pech haben, **denn nur die zuletzt gewürfelte Zahl gilt!** Die einzelnen Würfe werden also nicht addiert.

Nach dem Angreifer würfelt der angegriffene Spieler nach denselben Regeln. Wer das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt das Duell. Bei Gleichstand wird das Duell mit denselben Waffen wiederholt, solange, bis es einen Gewinner gibt.

Die aufgedeckten Waffenplättchen werden wieder umgedreht und mit den anderen Plättchen, die jeder vor sich liegen hat, vermischt. Dann nimmt sich der Gewinner des Duells ein beliebiges, verdecktes Plättchen vom Verlierer. Außerdem kann er entscheiden, ob sein Pirat mit dem unterlegenen Piraten den Platz tauscht.

Achtung: Piraten, die sich in einer Kabine, der Kapitänskajüte, einer Höhle oder in ihrem Unterschlupf aufhalten, können nicht zum Duell herausgefordert werden!

Wer seinen Zug neben einem anderen Piraten beginnt, darf nicht sofort kämpfen; er muß erst würfeln und wenigstens ein Feld weit ziehen.

Der Spieler, der Schatz-Plättchen mit mindestens 5 Punkten in seinen Unterschlupf gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

Spielende

Kurzfassung

Spielziel

Als erster Pirat mit Schätzen im Wert von 5 Punkten den eigenen Unterschlupf erreichen.

Spielvorbereitung

- ◆ Geisterschiff zusammenbauen und auf den Spielplan stellen
- ◆ Schatztruhen mit Schatz-Plättchen und Flasche füllen, verschließen und in Kabinen stellen.
- ◆ Geist in Kapitänskajüte stellen.
- ◆ An jeden Spieler einen Säbel ausgeben, restliche Säbel in die große Höhle legen.
- ◆ Plättchen mit Schlüsseln, Pistolen und Papagei mischen und verdeckt als Stapel in Kapitänskajüte legen.
- ◆ Piraten in Unterschlupf stellen.

Spielablauf

Wer am Zug ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seinen Piraten entsprechend weit:

- ◆ nur über freie Felder
- ◆ niemals zweimal über dasselbe Feld

Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen.

Die Würfelzahl muß voll gezogen werden außer beim Betreten einer Kabine, der Kapitänskajüte, des eigenen Unterschlupfs oder um einen Mitspieler zum Duell herauszufordern.

Die Höhlen

Von einem Eingang zum anderen zu ziehen kostet 1 Würfelpunkt.

Dabei kann ein verdecktes Plättchen aus der großen Höhle mitgenommen werden.

Das Geisterschiff

- ◆ Kann nur über die Pfeilfelder betreten werden.
- ◆ Die Treppen kosten keinen Würfelpunkt.
- ◆ Kabinen, in denen der Geist oder ein Pirat stehen, dürfen nicht betreten werden.

Der Geist von Käpt'n Flint

Der Geist bewegt sich, wenn einer der Würfel eine "6" zeigt gemäß der Augenzahl eines Würfels, muß nicht die volle Würfelzahl ziehen und kann andere Figuren überspringen.

- ◆ Bleibt er neben einem Piraten stehen, erschreckt er ihn: Der Pirat geht über Bord und taucht auf einem beliebigen Strudelfeld wieder auf. Dabei verliert er ein Plättchen, das in die größte Höhle gelegt wird. Im nächsten Zug klettert der Pirat, ohne zu würfeln, auf den nächsten Felsen im Wasser. Im Zug danach kann er vom Pfeilfeld daneben aus normal weiterziehen.
- ◆ Bleibt der Geist hinter einer Kanone stehen, feuert er sie in das entsprechende Viertel des Spielplans ab. Steht dort ein Pirat an Land, geht er in Deckung (wird umgekippt). Ist

der Spieler wieder am Zug, kann er seinen Piraten wieder aufstellen und im nächsten Zug weiterziehen.

Die Schatztruhen

Sie können nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden. Beim Betreten der Kabine darf man unter die Truhe schauen, um herauszufinden, welcher Schlüssel paßt. Die Truhe ohne Schlüssel kann sofort geöffnet werden. Für die anderen muß der Schlüssel aus der Kapitänskajüte geholt werden.

Das Plättchen (Gold bzw. Flasche) aus der Truhe legt der Spieler vor sich ab.

Der Papagei

Wer ihn bekommt, darf sofort

- ◆ entweder einem anderen Spieler ein Plättchen wegnehmen
- ◆ oder aus der Kapitänskajüte das oberste Plättchen nehmen
- ◆ oder unter eine Truhe schauen.

Wer von Bord geht verliert den Papagei und legt ihn wieder in die Kapitänskajüte.

Zweikämpfe

Sie finden statt, wenn ein Spieler neben einem anderen stehen bleibt. Jeder wählt eine Waffe. Ohne Waffe darf nur einmal, mit dem Säbel bis zu zweimal, mit der Pistole bis zu

dreimal gewürfelt werden (mit 1 Würfel). Nur die letzte Zahl gilt. Die höhere Zahl gewinnt. Bei Gleichstand wird der Kampf wiederholt.

Der Sieger erhält vom Verlierer ein Plättchen, sein Pirat kann auf Wunsch mit dem Verlierer den Platz tauschen.

Spielende

Wer Schätze im Wert von 5 Punkten gesammelt hat, und damit seinen Unterschlupf erreicht, gewinnt.