

PIRATEN™

Die Suche nach dem Gold von Davy Jones

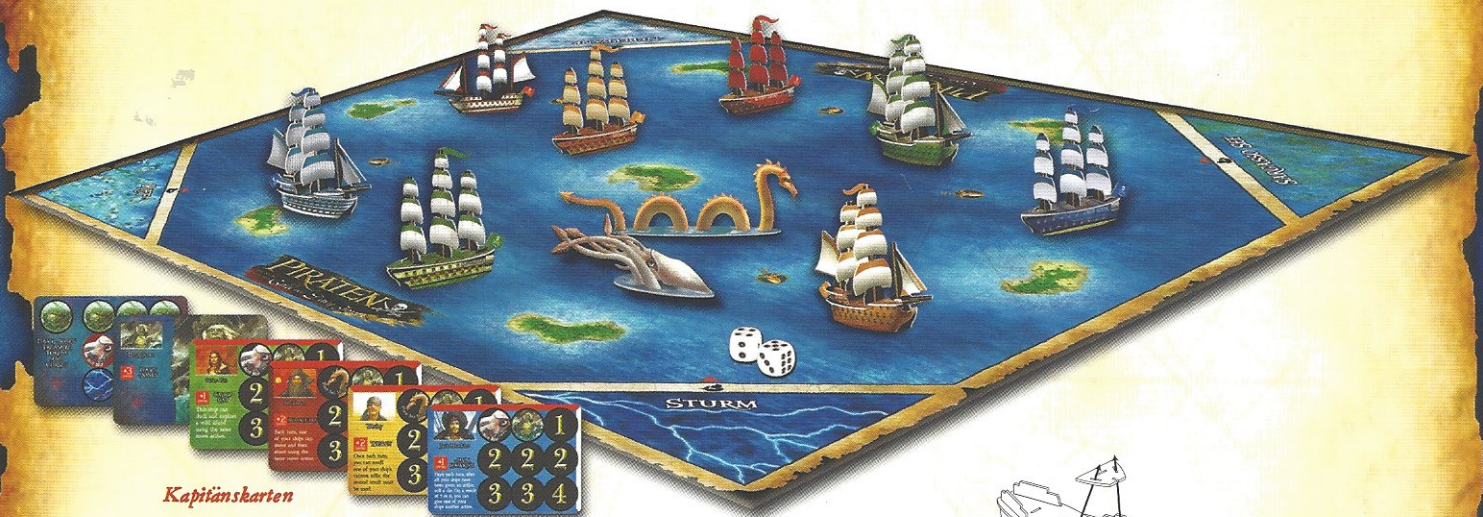
Spieler: 2-4 • Alter: 8+ • Dauer: ca. 60 min

STELL DICH DEM FLUCH!

Piraten: Die Suche nach dem Gold von Davy Jones™ ist ein kurzweiliges Brettspiel, bei dem du die Identität eines Piraten annimmst und nur ein einziges Ziel kennst: so viel Gold zu erbeuten wie nur möglich! Damit dir dies gelingt, musst du Seeschlachten gegen andere Piraten gewinnen, schrecklichen Flüchen entgehen, Begegnungen mit Seeungeheuern überstehen und Davy Jones höchstpersönlich besiegen!

INHALT

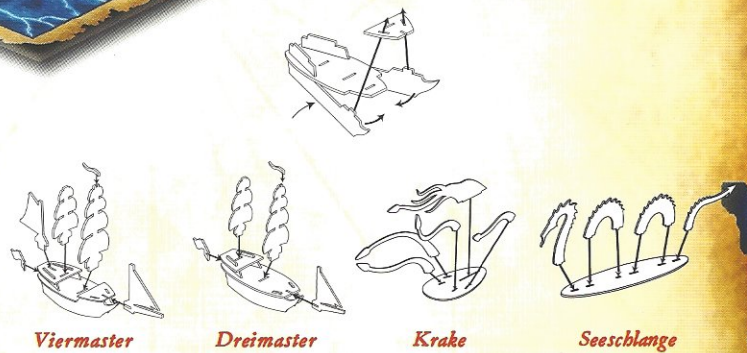
- 4 Viermaster (Zusammenbau erforderlich)
- 4 Dreimaster (Zusammenbau erforderlich)
- 1 Krake (Zusammenbau erforderlich)
- 1 Seeschlange (Zusammenbau erforderlich)
- 4 Kapitäne
- 28 Goldmarken
- 4 Davy Jones-Begegnungsmarken
- 4 Seeungeheuer-Begegnungsmarken
- 1 Davy Jones
- 4 Davy Jones-Schätze
- 6 Fluchmarken
- 1 Spielbrett
- 1 Regelheft
- 2 Würfel



Kapitänskarten

ZUSAMMENBAU VON SCHIFFEN UND SEEUNGEHEUERN

Drücke die Einzelteile der Schiffe und Seeungeheuer vorsichtig aus ihren Karten und füge sie zusammen wie auf den nebenstehenden Abbildungen gezeigt. Achtung: Schiffe und Seeungeheuer bestehen aus mehreren Karten. Achte darauf, dass du sie nicht verwechselst.



Viermaster

Dreimaster

Krake

Seeschlange

DECK-KARTEN

Die Deck-Karte eines Schiffes oder Seeungeheuers enthält Informationen, die du für das Spiel brauchst. Daher solltest du sie während des Spiels immer bereithalten.



Deck-Karte

SPIELAUFBAU

Hier wird zunächst der Spielaufbau für vier Spieler beschrieben. Für Spiele mit drei oder zwei Spielern siehe die Seiten 7 und 8.

Wähle deinen Kapitän und deine Schiffe. Jeder Kapitän verfügt über eine einzigartige Spezialfähigkeit, die du einmal pro Spielzug einsetzen kannst. Sein Schwertkampfwert zeigt an, wie seine Chancen im Kampf gegen Davy Jones stehen. Jedem Kapitän sind zwei Schiffe zugewiesen: ein 4-Master und ein 3-Master. Die gleiche Kapitän zugewiesenen Schiffe erkennst du daran, dass ihre Karten die gleiche Hintergrundfarbe wie die Kapitänskarte haben.



Schwertbonus

Spezialfähigkeit



Kapitane

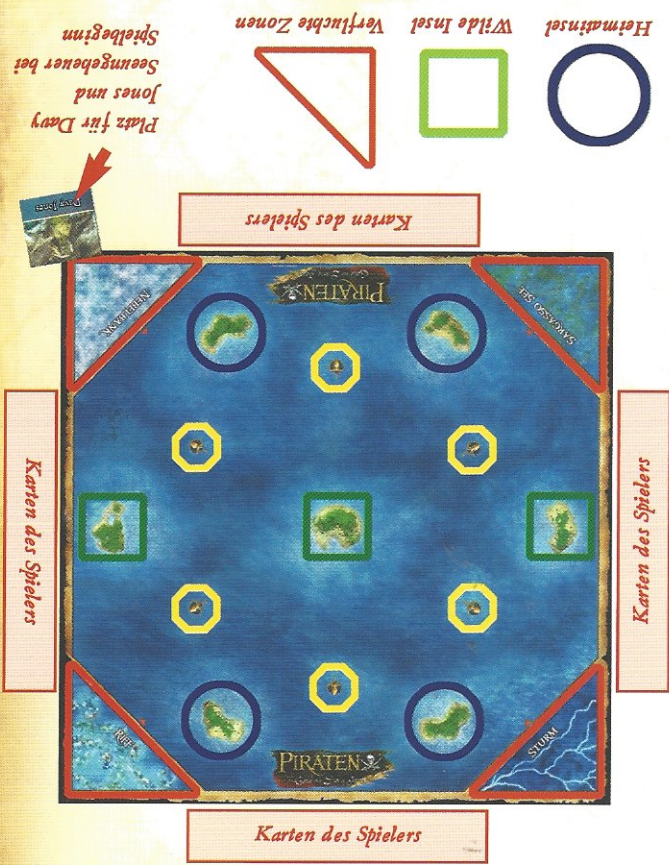
Seungehener-Begegnungsmarke

Davy-Jones-Begegnungsmarke

Goldmarken

Abbildung 1: Spielaufbau für vier Spieler

Der Schatzstapel Auf der Rückseite aller runden Marken ist Gold zu sehen. Alle runden Marken, bis auf die vier Davy Jones-Schätze, werden gemischt und verdeckt (so dass nur das Gold zu sehen ist) auf einen Stapel gelegt. Dies ist der Schatzstapel. Die vier Davy Jones-Schätze aus Davy Jones Karte werden auf sein Porträt gelegt. Zum Aufbau des Spielfeldes vergleiche die folgende Abbildung.



Heimatinsel

Wilde Insel

Verfluchte Zonen

Platz für Davy Jones und Seungehener bei Spielbeginn

HERAUSDRUCKEN DER STEINE UND MARKEN

Zu Beginn wirft jeder Spieler einen Würfel; bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Startspieler. Er wählt als Erster eine Kapitänskarte und die dazugehörigen Schiffskarten aus. Danach wählt der Spieler zur Linken des Startspielers seinen Kapitän und die Schiffe aus. Weiter geht es reihum, bis jeder Spieler einen Kapitän und zwei Schiffe hat.

Wenn nicht schon geschehen, baue die Schiffe und Seungehener zusammen, wie auf Seite 1 gezeigt.

Kapitänskarten

Jede Kapitänskarte enthält einen quadratische Kapitän-Stein, sieben runde Goldmarken, eine runde Seungehener-Begegnungsmarke und eine runde Davy-Jones-Begegnungsmarke. Drücke sie aus den Karten heraus.

Davy Jones-Karten

Davy Jones hat zwei Karten. Die eine, auf der sein Porträt zu sehen ist, enthält seinen quadratischen Davy Jones-Stein. Die andere enthält sechs runde Fluchmarken und vier runde Davy Jones-Schätze. Drücke sie aus den Karten heraus.



Fluchmarken

Davy Jones-Schätze

Davy Jones

WAHLE DEINE HEIMATINSEL

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum wählt jeder Spieler eine Heimatinsel. An deiner Heimatinsel beginnen deine Schiffe das Spiel, dort lädst du das Gold ab, das du gesammelt hast, und dort reparierst du deine beschädigten Schiffe. Nach der Wahl deiner Heimatinsel legst du deinen Kapitän-Stein darauf und stellst deine Schiffe so auf, dass sie mit einem Ende die Insel berühren. Platziere Schätze auf wilden Inseln Die Spieler nehmen die Marken aus dem Schatzstapel und legen auf jeder der drei wilden Inseln verdeckt je 14 beliebige Marken ab.



Mögliche Orte für Seungehener

WIE WIRD GESPIELT?

Gespielt wird in aufeinander folgenden Spielzügen. Der Spieler, der als Letzter seinen Kapitän gewählt hat, beginnt. Pro Spielzug darfst du jedes deiner Schiffe EINE von vier Aktionen ausführen lassen:

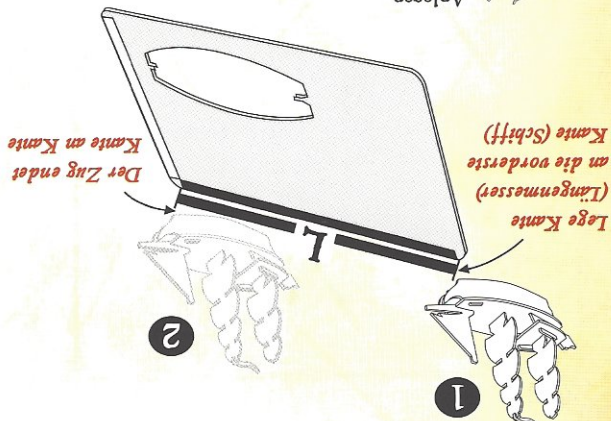
- Bewegen
- Forschen
- Schießen
- Reparieren



Lässt du ein Schiff eine Bewegungsaktion ausführen, kann es sich maximal so weit bewegen, wie die rote Kante einer Karte reicht. Lege die rote Kante der Karte aufs Spielfeld und führe dann das Schiff an der Kante entlang. Ein Schiff darf sich in jede beliebige Richtung bewegen, pro Kantentlänge aber nur jeweils in eine.

Ein Schiff kann sich nicht durch eine Insel, ein anderes Schiff, ein Seeungeheuer oder eine verfluchte Zone hindurchbewegen. Am Ende jeder Bewegung darf es kein anderes Schiff berühren.

Seeungeheuer dürfen keine Bewegungsaktionen ausführen.



ANLEGEN

Wenn innerhalb der maximalen Bewegungswerte deine Heimatinsel oder eine wilde Insel ist, kannst Du dort anlegen. Dazu bewegst du das Schiff so, dass es die Insel berührt. An der Heimatinsel eines gegnerischen Spielers ist ein Anlegen jedoch nicht möglich. Mit einer weiteren Bewegungsaktion kann das Schiff die Insel verlassen; wende einfach dein Schiff und bewege es weg.

FORSCHEN

Ein Schiff, das an eine wilde Insel angedockt ist, kann diese mit einer Aktion erforschen. Seeungeheuer haben diese Möglichkeit nicht.



Wenn eines deiner Schiffe eine Insel erforscht, darfst du eine Goldmarke nach der anderen aufdecken und sie dir ansehen (ohne sie jedoch deinen Mitspielern zu zeigen). Wenn sie Goldpunkte zeigt, musst du sie verdeckt auf die Deck-Karte des erforschenden Schiffes legen. Erreicht die Anzahl der Marken an Bord die Ladekapazität des Schiffes, darf es so lange nicht mehr forschen, bis es die Marken auf seiner Heimatinsel abgeladen hat.

Deckst du eine Seeungeheuer-Begegnungs-, Fluch- oder Davy Jones-Begegnungsmarke auf, steht dir eine Begegnung bevor (s. „Begegnungen“). Du musst die Marke allen Spielern zeigen und darfst in diesem Spielzug keine weiteren Marken mehr von der Insel aufdecken.

ENTLADEN VON GOLD AUF DEINER HEIMATINSEL

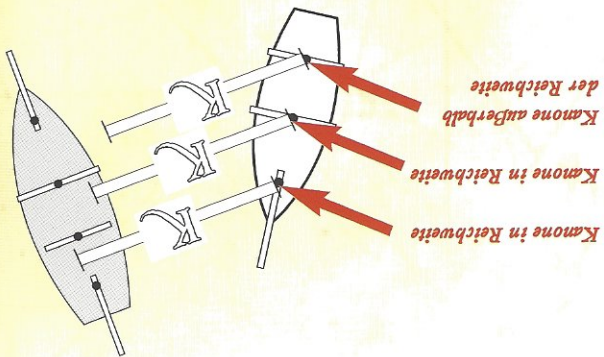
Sobald ein Schiff an seiner Heimatinsel andockt, werden alle Goldmarken von seiner Deck-Karte verdeckt auf die Insel gelegt.

SCHIESSEN

Beindet sich dein Schiff in Reichweite eines gegnerischen Schiffes oder eines Seeungeheuers, kann es mit seinen Kanonen auf das Schiff oder Seeungeheuer schießen. Die Kanonen feuern vom Mast eines Schiffes aus. Ein Schiff kann pro Schießen-Aktion so oft schießen, wie es zu diesem Zeitpunkt Masten hat.

Schiffe, die an ihre Heimatinsel angedockt sind, können nicht schießen und nicht beschossen werden.

Um die Reichweite einer Kanone zu bestimmen, nutze den weißen Längenmesser einer Karte und miss von der Mitte des Mastes zum anvisierten Schiff oder Seeungeheuer. Berührt die Karte irgendeinen Teil des Zieles (einschließlich der Basis), ist die Kanone in Reichweite.



Der auf dem Mast abgedruckte Würfel zeigt den Rang der Kanone an. Wenn du mit dieser Kanone schießt, muss das Würfelergebnis HÖHER als die abgedruckte Zahl sein, damit du einen Treffer landest.

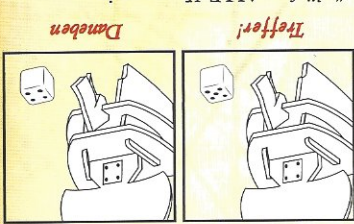
Trifft eine Kanone ein Ziel, entfernt der Spieler des getroffenen Zieles einen Mast bzw. einen Teil des Zieles nach seiner Wahl (siehe unten). Für jede Kanone (Mast) in Reichweite darfst du würfeln. Sag vorher an, mit welcher Kanone du

schießt. Vergleiche deinen Wurf mit dem Rang der Kanone. War dein Wurf höher, dann triffst du, war er gleich oder niedriger, hast du daneben geschossen.

Hinweis: Bei der Aktion „Schießen“ dürfen ALLE Kanonen in Reichweite schießen.

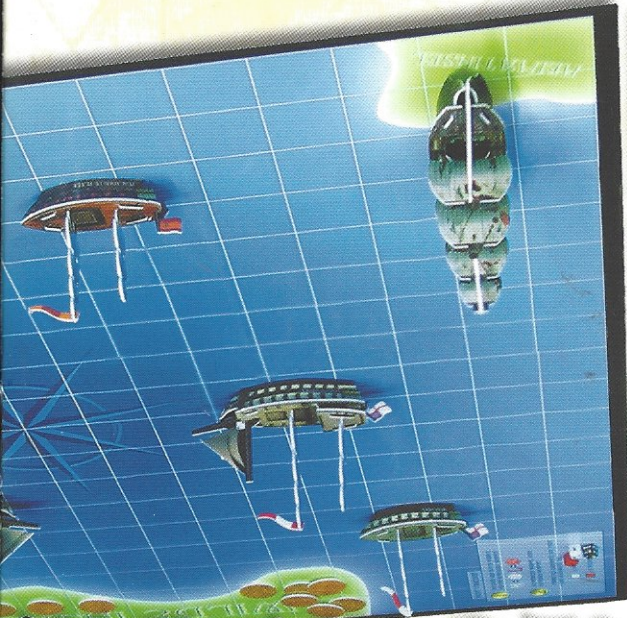
Bestiegen eines Schiffes

Wenn du einen Gegner triffst, muss dieser einen Mast aus dem Schiff entfernen. Der Getroffene entscheidet, welcher Mast entfernt wird. Wenn ein Mast entfernt wurde, kann die dazugehörige Kanone nicht mehr schießen.

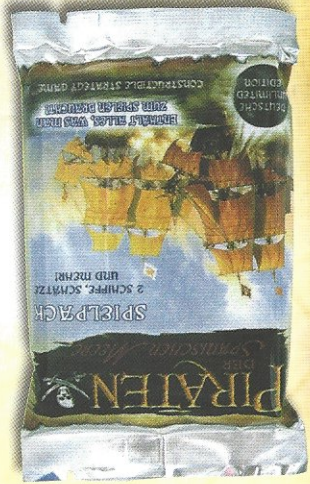


HART AN DEN WIND UND

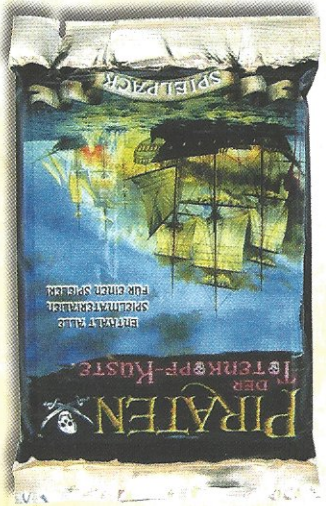
DER EINSTIEG IN DIE



Piraten der spanischen Meere
 die erste Boosterserie des konstru-
 ierbaren Strategiespiels *Piraten* ist
 enthält 230 verschiedene
 Spielkomponenten, einschließlich
 Schiffen, Mannschaften, Schätzen
 und berühmten (oder auch berüch-
 tigten) Persönlichkeiten.
 In jedem Booster sind jeweils
 zwei Schiffe, eine Insel und eine
 Mannschaft sowie ein kleiner
 Würfel und die kompletten
 Spielregeln enthalten.



Piraten der Totenkopf-Küste
 Französische Schiffe greifen ins Geschehen ein,
 neue Schoner setzen ihre Segel, und Spieler müssen
 sich neuer See- und Wettereffekte wie Riffe und
 Nebelbänke erwehren!
Piraten der Totenkopf-Küste führt außerdem ein
 neues konstruierbares Element ein: Forts! Forts
 werden auf Inseln platziert und bringen ganz neue
 Strategien und Spaß in jede Partie *Piraten*.
Piraten der Totenkopf-Küste führt zudem neue Regeln ein um Hardcore-Seeräubern neue
 strategische Möglichkeiten zu geben. Und das alles in einem Spielpack!
 Jeder Pack beinhaltet auch weiterhin alles, was ein Spieler braucht, um entweder zwei
 komplette Schiffe, oder ein Schiff und ein Fort zu konstruieren. Dazu gibt es Schätze, Regeln,
 eine Inselkarte und einen Würfel. Insgesamt gibt es über 62 Schiffe zu sammeln!

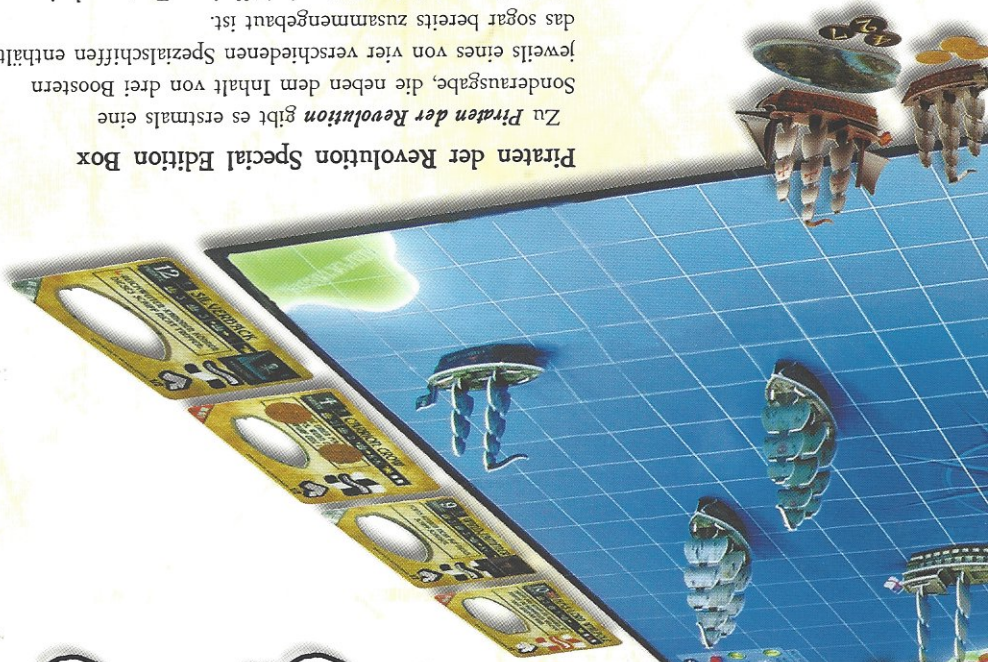


Piraten der Revolution

Die Jagd nach dem Gold erlebt einen neuen Höhepunkt mit der Ankunft der Amerikaner,
 die in der Geschichte der Seefahrt mehr Kapertiefe vergeben haben als jede andere Nation.
 Neue Ereignisse und Feuereffekte erweitern die Spieliefe, während die grundsätzliche
 Einfachheit und Zugänglichkeit des Spiels erhalten bleibt.
 Jeder Pack beinhaltet auch weiterhin alles, was ein Spieler braucht, um entweder zwei
 komplette Schiffe, oder ein Schiff und ein Fort zu konstruieren. Dazu gibt es Schätze, Regeln,
 eine Inselkarte und einen Würfel. Insgesamt gibt es über 62 Schiffe zu sammeln!



UND AB IN DIE WÄNTEN! WELT DER PIRATEN;



Piraten der Revolution Special Edition Box

Zu *Piraten der Revolution* gibt es erstmals eine Sonderausgabe, die neben dem Inhalt von drei Boostern jeweils eines von vier verschiedenen Spezialschiffen enthält, das sogar bereits zusammengebaut ist.

Jede Box beinhaltet 6 Segelschiffe bzw. Forts und ein bereits zusammengebautes Spezialschiff. Dazu gibt es Schätze, Regeln, eine Inselkarte und einen großen Würfel.

Piraten und der Fluch von Davy Jones

Geister und Seeungeheuer bedrohen die Schiffe, die sich in dunkle Gewässer wagen. Das Übernatürliche wird zum überdurchschnittlichen Spaß, denn die Verfluchten greifen in die Jagd nach Gold und Ehre ein. Und nicht weniger als die Seelen aller guten Piraten stehen auf dem Spiel!

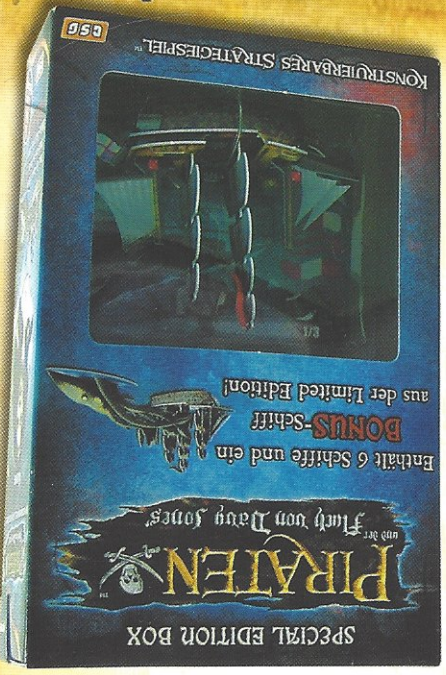
Jeder Pack beinhaltet alles, was ein Spieler braucht, um zwei komplette Schiffe und/oder ein Seeungeheuer zu konstruieren. Dazu gibt es Schätze, Regeln, eine Inselkarte und einen Würfel.



Piraten und der Fluch von Davy Jones Special Edition Box

Erstmals gibt es Seeungeheuer bei Piraten! Jetzt sind die Meere noch unsicherer, und der Korsar muss sich nicht nur der menschlichen Gegner erwehren. In dieser Spezial Box befinden sich Schiffe und Seeungeheuer äquivalent zu dem Inhalt von drei Boosterpackungen sowie eines von vier verschiedenen Spezialschiffen, die es nur in dieser Box gibt.

Jede Box beinhaltet 6 Segelschiffe und/oder Seeungeheuer und ein bereits zusammengebautes Spezialschiff. Dazu gibt es Schätze, Regeln, eine Inselkarte und einen großen Würfel.



Wenn ein Schiff keine Masten mehr hat, ist es besiegt; es dockt automa-

tisch an der Heimatinsel seines Spielers an. Es kann sich nicht mehr

bewegen, bis es eine Reparieren-Aktion erhalten hat.

Wird ein Schiff, das Gold geladen hat, durch einen Kanonenschuss

besiegt, darf sich der angreifende Spieler die Goldmarken an Bord des

Schiffes ansehen und eine davon verdeckt auf seine Heimatinsel legen.

Der Rest wird verdeckt auf die nächste wilde Insel gelegt.

Wird ein Schiff, das Gold geladen hat, nicht durch einen

Kanonenschuss, sondern auf andere Weise besiegt, werden all seine

Goldmarken auf die nächste wilde Insel gelegt.

Bestegen eines Seungeheuers

Wird ein Seungeheuer durch einen Kanonenschuss getroffen, so wird

einer seiner Körperteile entfernt (Kopf, Segment, Tentakel usw.). Hat ein

Seungeheuer all seine Körperteile verloren, ist es besiegt; entferne es

vom Spielfeld und setze es wieder zusammen – es kann wieder im Spiel

aufrauchen, wenn eine weitere seiner Marken aufgedeckt wird.

Friedensverhandlungen

Soll ein Schiff beschossen werden, können die Spieler vor dem Würfeln

auch über eine ungehinderte Weiterfahrt verhandeln. Dies ist möglich,

wenn das Zielschiff Gold geladen hat oder wenn sich auf der Heimatinsel

seines Spielers Goldmarken befinden. Für seine Bereitschaft, nicht auf das

Schiff zu schießen, erhält der Angreifer eine Goldmarke vom Schiff oder

der Heimatinsel nach Wahl des angreifenden Spielers. Die Goldmarke

wird auf die Heimatinsel des Angreifers gelegt, und das Zielschiff kann

bis zum Ende des Spielzugs nicht mehr angegriffen werden. Mit

Seungeheuern können keine Verhandlungen geführt werden!

REPARIEREN

Wenn ein Schiff an deiner Heimatinsel angedockt ist, kannst du es eine

Reparieren-Aktion durchführen lassen und alle seine fehlenden Masten

wieder einsetzen. Seungeheuer können keine Reparieren-Aktion durch-

führen.

BEGEGNUNGEN

Es gibt drei Arten von Begegnungen:

Seungeheuer

Wenn du eine Seungeheuer-

Begegnungsmarke aufdeckst, wirf einen

Würfel und stell das entsprechende

Seungeheuer auf das -Symbol, des-

sen Nummer mit dem Wurf Ergebnis

überinstimm.

Stell das Seungeheuer so auf, dass seine Basis das -Symbol von

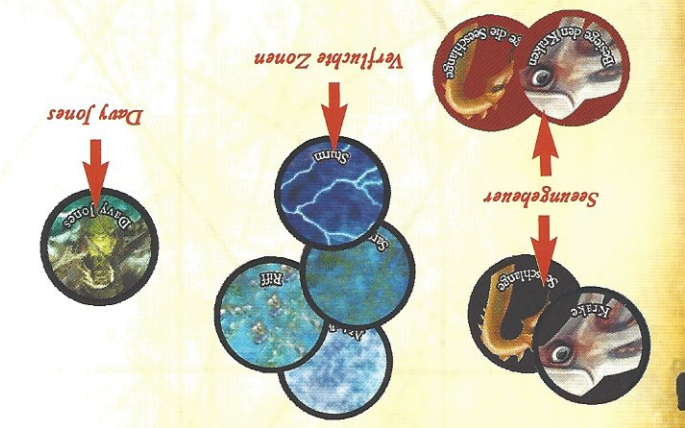
allen Seiten vollständig verdeckt. Berührt das Seungeheuer dabei ein

Schiff, so wird das Schiff besiegt; entferne alle seine Masten und docke es

an seine Heimatinsel an. (Alle Goldmarken, die sich an Bord des Schiffes

befinden, werden verdeckt auf die wilde Insel gelegt, die dem

Seungeheuer am nächsten liegt.)



Befindet sich das entsprechende Seungeheuer beim Aufdecken der

Marke bereits auf dem Spielfeld, wirf einen Würfel, stell es auf seinen

neuen Platz und setze all seine Körperteile, die es bisher verloren hat,

wieder ein. Befindet sich an der erwürfelten Stelle ein anderes Ungeheuer,

wird so lange gewürfelt, bis eine freie Stelle gefunden ist.

Angriff mit Seungeheuern

Zu Beginn jedes Spielzugs – bevor ein Spieler seine Schiffe eine Aktion

durchführen lässt – greift jedes Seungeheuer auf dem Spielfeld jedes

Schiff in seiner Reichweite (weißer Längengrader, gemessen vom

Würfelsymbol des Körperteils) an. Der Spieler, der am Zug ist, führt

diese Angriffe durch. Ein Seungeheuer kann pro Spielzug so viele

Angriffe durchführen, wie es zu diesem Zeitpunkt Körperteile hat. Bin

Seungeheuer "schießt" auf die gleiche Art wie Schiffe (s. "Schießen" auf

Seite 3), nur dass hier die Reichweite von dem jeweiligen Körperteil des

Seungeheuers aus gemessen wird. Jedes Mal, wenn ein Schiff vom

Angriff eines Seungeheuers getroffen wurde, wird einer seiner Masten

entfernt. Sollten mehrere Schiffe in Reichweite sein, wird jeweils das

Schiff angegriffen, das zu dem entsprechenden Körperteil die geringere

Distanz hat.

Kampf gegen Seungeheuer

Ein Seungeheuer ist besiegt, wenn all seine Körperteile durch

Kanonenschüsse entfernt wurden. Es wird vom Spielfeld entfernt.

Der Spieler, der es besiegt hat, darf zwei beliebige Marken auf wilden

Inseln aufdecken. Wie beim Erforschen werden sie nacheinander aufge-

deckt. Findet er eine Goldmarke, wird sie verdeckt auf seine Heimatinsel

gelegt. Findet er eine Begegnungs- oder Fluchmarke (s. u.), kommen die

Regeln für diese Begegnung bzw. diesen Fluch zur Anwendung.

Flüche

Deckst du beim Erforschen einer Insel eine Fluchmarke auf, verflucht

findest du auf Seite 8.

Während deine Schiffe verflucht sind, kannst du kein Gold auf deiner

Heimatinsel abladen, keine wilde Insel erforschen und nach dem Sieg über

ein Seungeheuer keine Marken von einer wilden Insel aufdecken. Du

kannst allerdings weiterhin Gold durch Friedensverhandlungen erwerben.

Allgemeine Regeln für verfluchte Zonen

Wenn du die Marke einer verfluchten Zone aufdeckst, werden deine bei-

den Schiffe sofort in die verfluchte Zone gestellt. Es gibt vier verfluchte

Zonen, an jeder Ecke des Spielfeldes eine:



Entkommen aus einer verfluchten Zone.

Um aus einer verfluchten Zone zu entkommen, musst du würfeln.

Details findest du auf Seite 8. Ist der Wurf erfolgreich, bewegst du das

Schiff sofort eine rote Kantenzähne vom Ausgangspunkt der verfluchten

Zone weg. Wenn deine beiden Schiffe aus der verfluchten Zone entkom-

men, ohne besiegt worden zu sein, so darfst du die Fluchmarke aufge-

deckt auf deine Heimatinsel legen. Sie ist 5 Goldpunkte wert.

Jedes Mal, wenn ein Würfelversuch zum Entkommen aus einer verfluch-

ten Zone erfolglos war, verliert das Schiff einen Mast. Wird eines deiner

Schiffe in einer verfluchten Zone besiegt, entferne die Fluchmarke aus

dem Spiel (niemand erwirbt Gold für sie) und docke das Schiff sofort an

auf die wilde Insel gelegt, die der verfluchten Zone am nächsten liegt.

Befindet sich dein anderes Schiff noch in der Zone, bewegst du es sofort

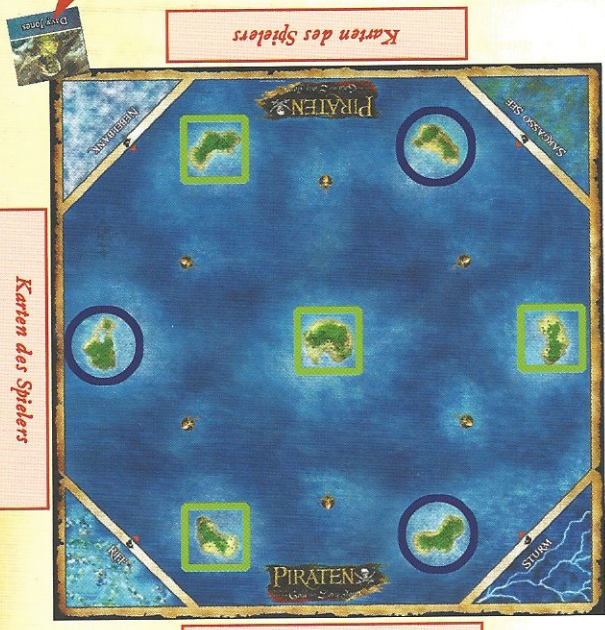
heraus wie oben beschrieben.

Befindet sich ein deiner Schiffe in einer verbotenen Zone und das

andere nicht, darf das "freie" Schiff die Aktionen ausführen, die der Fluch

erlaubt.

Heimatinsel des Spielers
 Wilder Insel
 Platz für Davy Jones und Seungehener bei Spielbeginn



Karten des Spielers

Karten des Spielers

Karten des Spielers

Nehmen nur drei Spieler am Spiel teil, wird der Aufbau wie folgt abgewandelt:
 Neben Davy Jones und seinen Schätzen und Fluchmarken werden nur die Marken aus den Karten der drei gewählten Kapitäne genutzt. Die vierte Kapitänskarte bleibt ungenutzt.
 Neun Goldmarken werden auf die mittlere Insel gelegt und acht Goldmarken auf jede andere wilde Insel.

SPIEL MIT DREI SPIELERN

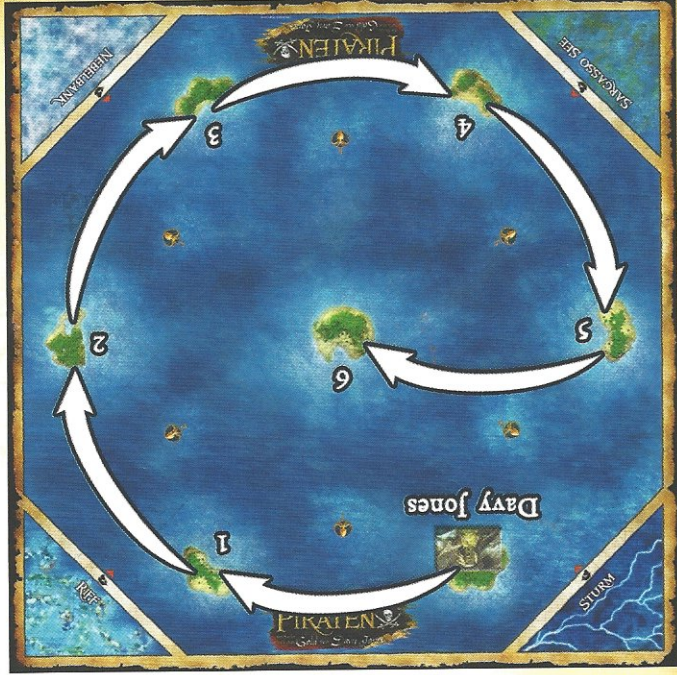
Am Ende des Spiels kannst du alle Marken wieder in ihre Karten hineindrücken und sie dort bis zum nächsten Spiel aufbewahren.

Goldmarken	wie aufgedruckt (1-4 Goldpunkte)
Fluchmarken	5 Goldpunkte
Schätze	6 Goldpunkte

Wenn der vierte Davy-Jones-Schatz erobert wurde, ist das Spiel sofort beendet. Jeder Spieler zählt nun die Werte der Marken zusammen, die auf seiner Heimatinsel abgeladen sind. Goldmarken auf der Deck-Karte eines Schiffes werden nicht gezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

SPIELGEMINN

Davy Jones auf einer Heimatinsel
 Wenn Davy Jones sich auf der Heimatinsel eines Spielers befindet, kann jedes Schiff dort andocken und ihn bekämpfen, aber die Heimatinsel darf nicht erforscht werden. Der Eigentümer der Heimatinsel darf dort kein Gold abladen, solange sich Davy Jones dort befindet. Reparaturen sind jedoch möglich. Verliert ein Spieler einen Schwertkampf gegen Davy Jones auf seiner Heimatinsel, legt er eine beliebige Goldmarke von dieser Heimatinsel (falls vorhanden) auf eine wilde Insel seiner Wahl.



gelegt; er ist 6 Goldpunkte wert.
 Jedes Mal, wenn Davy Jones besiegt wird, ergreift er die Flucht. Der Spieler, der ihn besiegt hat, wirft einen Würfel und bewegt Davy Jones im Uhrzeigersinn um die Anzahl von Inseln weiter, die dem Wurf Ergebnis entspricht. Dabei beginnt er mit der nächstgelegenen Insel. Ist das Ergebnis eine 6, wird Davy Jones auf die mittlere Insel gesetzt. Wird Davy Jones auf der mittleren Insel besiegt, wird beim Zählen mit der Heimatinsel desjenigen Spielers begonnen, der ihn besiegt hat.

Bei einem Unentschieden gewinnt der Kapitän.
 Gewinnt Davy Jones, so verliert das Schiff des unterlegenen Kapitäns, das die Begegnungsmarke aufgedeckt hat, einen Mast. Hat das Schiff Gold geladen, wird zusätzlich eine zufällige Goldmarke entfernt und verdeckt auf die Insel mit Davy Jones gelegt. Hat das Schiff kein Gold geladen, entfernt stattdessen eine Goldmarke von der Heimatinsel des Kapitäns. Befindet sich auch dort kein Gold, wird nichts weiter unternommen. Im nächsten Spielzug kann der Kapitän entscheiden, ob er die Insel verlässt oder noch einmal mit Davy Jones kämpft: Solange sich Davy Jones auf der Insel befindet, dürfen keine Schätze von ihr entfernt werden.
 Gewinnt der Kapitän den Schwertkampf, erobert er einen von Davy Jones' Schätzen. Er wird aufgedeckt auf die Heimatinsel des Kapitäns.

Wenn du eine Davy-Jones-Begegnungsmarke aufdeckst, lege Davy Jones auf die Insel, auf der die Marke aufgedeckt wurde. Befindet sich Davy Jones bereits auf einer anderen Insel, lege ihn auf die neue Insel.
 Dein Kapitän und Davy Jones stürzen sich nun sofort in einen heftigen Schwertkampf. Dieser wird ausgetragen, indem für den Kapitän und für Davy Jones je einmal gewürfelt wird. Das Ergebnis wird zum Schwertkampfwert der beiden addiert. Der Spieler zur Rechten des kämpfenden Spielers würfelt für Davy Jones.
 Wer das höchste Gesamtergebnis erreicht, gewinnt den Schwertkampf.

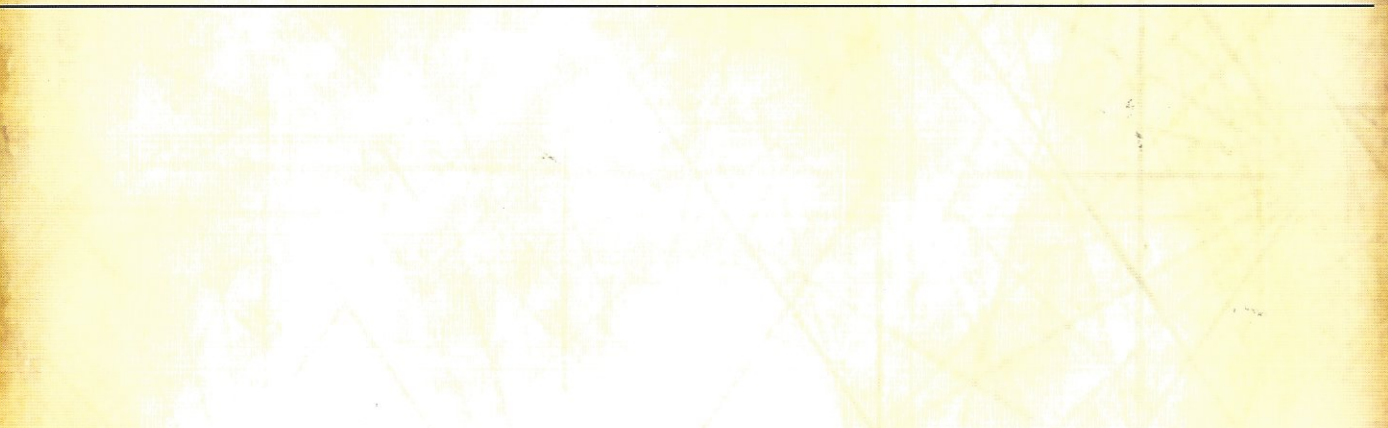
DAVY JONES
 so setze all seine Körperteile, die es bisher verloren hat, wieder ein. gen musst, und dieses Ungeheuer befindet sich bereits auf dem Spielfeld, Deckst du einen Fluch auf, aufgrund dessen du ein Seungehener best- bekämpfen.

Wenn du eine Fluchmarke aufdeckst, die dich zwingt, Krake oder Seeschlange zu besiegen, gelten die üblichen auf Seite 8 beschriebenen Regeln für das Aufstellen und Bekämpfen von Seungeheuern.
 Zusätzlich gibt es besondere Fluch-Regeln für dieses Ungeheuer, die auf Seite 8 beschrieben sind. Deine Schiffe müssen sich zu dem Seungehener hinbewegen; sie werden nicht automatisch zu ihm gebracht, um es zu bekämpfen.

Allgemeine Regeln für Seungehener

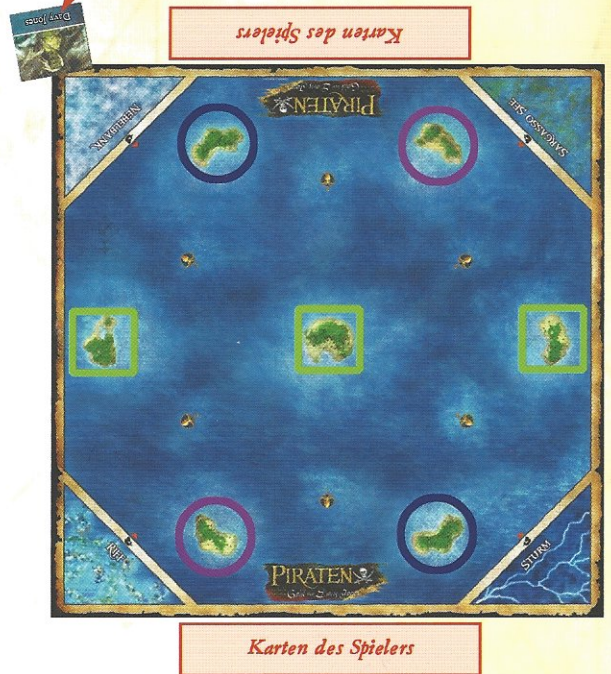


Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



SPIELN MIT MATERIAL AUS ANDEREN EDITIONEN VON PIRATEN

Du kannst Piraten: Die Suche nach dem Gold von Davy Jones™ natürlich auch mit Schiffen und Charakteren aus anderen Editionen wie z.B. Piraten der Totenkopf-Küste spielen. Spezielle Regeln aus den Editionen kannst du im entsprechenden Regelbuch der Edition nachlesen. Sollten sich hierbei zwei Regeln widersprechen, gilt die Regel des Brettspiels als die richtige.



- Heimatinsel** (white circle): Setze deine Schiffe in die Nebelbank. In jedem Spielzug, in dem sich deine Schiffe in der Nebelbank befinden, wirfst du zwei Würfel. Würfelst du einen Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl an), dürfen sich beide Schiffe in diesem Spielzug aus der Nebelbank bewegen.
- Heimatinsel** (purple circle): Setze deine Schiffe in den Sturm. Wähle in jedem Spielzug, in dem sich eines deiner Schiffe im Sturm befindet, einen Spieler aus. Dieser Spieler nennt eine beliebige Zahl von 1 – 6. Wirft einen Würfel. Würfelst du die genannte Zahl, kann sich das Schiff in diesem Spielzug aus dem Sturm bewegen. Wiederhole den Vorgang für jedes deiner Schiffe, das sich im Sturm befindet.
- Wilde Insel** (blue circle): Setze deine Schiffe auf das Riff. Wenn du am Zug bist, wirft für jedes deiner Schiffe auf dem Riff nacheinander einen Würfel. Ist das Ergebnis **GLEICH** oder **HÖHER** als die aktuelle Anzahl der Masten des Schiffs, kannst du das Schiff in diesem Spielzug vom Riff bewegen.
- Wilde Insel** (green square): Setze deine Schiffe in der Sargasso-See nacheinander für jedes deiner Schiffe in der Sargasso-See nacheinander einen Würfel. Ist das Ergebnis **GLEICH** oder **NIEDRIGER** als die aktuelle Anzahl der Masten des Schiffs, kannst du das Schiff in diesem Spielzug aus der Sargasso-See bewegen.
- Wilde Insel** (red circle): Ehe du die Seeschlange nicht besiegt hast, darfst du keine Seeschlange angreifen. Wenn du die Seeschlange aufgrund dieses Fluches besiegt, darfst du dir keine Marken von einer wilden Insel holen.
- Wilde Insel** (red circle): Ehe du den Kraken nicht besiegt hast, darfst du keine wilde Insel erforschen, und kein anderer Spieler darf den Kraken angreifen. Wenn du den Kraken aufgrund dieses Fluches besiegt, darfst du dir keine Marken von einer wilden Insel holen.

FLUCHE

Spielen nur zwei Spieler, wird der Aufbau wie folgt abgewandelt: Jeder Spieler wählt zwei Kapitäne und deren vier Schiffe sowie zwei Heimatinseln aus. An jeder der beiden Inseln kann er sein Gold abladen und seine Schiffe reparieren. Ein Spieler darf pro Spielzug nur eine seiner Kapitäneigenschaften einsetzen. Wird ein Fluch aufgedeckt, so betrifft er nur zwei Schiffe, die der Spieler frei auswählen kann. Das heißt, dass ein Spieler gleichzeitig unter dem Einfluss von zwei Fluchen stehen kann.