

Zahl der Spieler
Alter
Spielmaterial

2 und mehr
ab 10 Jahren
Spielplan (51 x 36 cm)
32 Lageplan-Karten
2 x 4 Stanzfiguren
(rote und schwarze Piraten)
8 Kunststoffsockel
1 Augenwürfel
1 Himmelsrichtungswürfel
Spielanleitung
30 - 60 Minuten

Spieldauer

Autoren
Illustrationen
Design

M. und J. Rüttinger
Rolf Vogt
Johann Rüttinger
Volker Rohmann

© 1992 noris spiele



noris
spiel & hobby

noris spiele
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth

610/1870

Farb- und Ausstattungsänderungen
vorbehalten.
Diese Anleitung bitte aufbewahren!

3/92



Piraten-schatz

Michael und Johann Rüttinger



von Admiral Black?

Bitte aufbewahren!

Die Story

„Admiral Black“, „Bullauge“, „Schwarzer Panther“ und „Pestbeule“ – das sind die schwarzen Piraten. Sie haben auf den Kokos-Inseln eine Kiste mit purem Gold versteckt. „Käpt'n Red“, „Holzbein“, „Rote Rübe“ und „Scharlach-Gesicht“ – die roten Piraten – wissen um diesen ungeheuer wertvollen Schatz und setzen alles daran, ihn zu finden. So entbrennt zwischen den beiden Piratengruppen ein erbitterter

Kampf um die legendäre Goldkiste, ein Kampf, dessen Ende nicht absehbar ist.

Systematisch grenzen die roten Piraten die Möglichkeiten des Versteckes ein: Befindet sich die Kiste etwa im Hüttendorf oder im Palmenwald oder gar im Dunklen Gebirge? Wichtige Informationen werden eingeholt, Gefangene gemacht und gegen Preisgabe von Geheimnissen wieder freigelassen. Und die Zeit läuft. Entweder findet Käpt'n Red die Goldkiste, oder Admiral Black kann seinen Schatz erfolgreich verteidigen...

Erklärung des Spielplanes

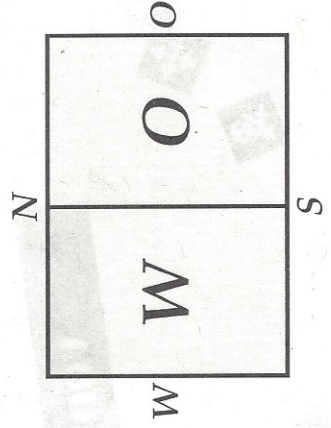
Der Spielplan zeigt die Zeichnung eines alten Seeräuber-Schatzplanes. Darauf verstecken die schwarzen Piraten unter Admiral Black die begehrte „Goldkiste“, welche die roten Piraten unter Käpt'n Red um jeden Preis in ihren Besitz bekommen wollen.

Zur exakten Orientierung ist der Schatzplan in 144 Felder eingeteilt. Auf diesen Feldern ziehen die Spielfiguren. Mit Hilfe eines Koordinatensystems kann jedes Feld durch eine Buchstaben-Zahlen-Kombination (z.B. A-5) genau bestimmt werden. Zur weiteren Orientierung sind an den 4 Spielplansseiten die 4 Himmelsrichtungen angegeben. Um das „Versteck der Goldkiste“ (eines der 144 Felder) zu finden, muß man die Möglichkeiten des

Versteckes Schritt für Schritt eingrenzen. Bei dieser gedanklichen Eingrenzung helfen die Rasterlinien des Gitternetzes.

Je nach Betrachtungsweise ergeben sich verschiedene Einteilungen des Schatzplanes:

1. Einteilung in Hälften (72 Felder pro Hälfte) – senkrechte Teilung:



Die Zugregeln

Regel 1:

Man darf nur geradlinig ziehen – niemals diagonal oder „um die Ecke“. Wer seine Zugweite, welche die Würfel vorschreiben, mit keiner Figur gehen kann, weil die Figuren zu nahe am Rand stehen, muß mit der Figur ziehen, die die geforderte Zugweite am ehesten erfüllt.

Regel 2:

Fremde und eigene Figuren dürfen Übersprungen werden.

Regel 3:

Auf einem Feld können zwei oder mehr eigene Figuren zum Stehen kommen. Es besteht dann allerdings die Gefahr, daß mehrere Figuren gleichzeitig geworfen werden.

Und nun viel Spaß mit diesem noris-Spiel!



WAS IST, WENN MAN ALLE VIER FIGUREN DES GEGNERS GEFANGENNIMMT?

Tritt dieser (äußerst) seltene Fall ein, so gewinnt die Partei (oder der Spieler), der es gelungen ist, die vier gegnerischen Figuren zu fangen. Das Spiel ist dann zu Ende.

WANN DÜRFEN DIE ROTEN PIRATEN DAS FELD DES „VERSTECKES“ NENNEN?

Die roten Piraten dürfen zu jedem Zeitpunkt des Spieles das Feld nennen, auf dem sie die „Goldkiste“ vermuten.

Die roten Piraten müssen das Feld benennen, wenn alle 32 Lageplan-Karten gezogen wurden.

Es gilt aber: Man darf die Koordinaten des „Versteckes“ nur einmal nennen.

Tippen die roten Piraten bei dieser Benennung daneben, so verlieren sie das Spiel. Treffen sie das richtige Feld, haben sie gewonnen.

Es ist also vorteilhaft, mit der Benennung des „Versteckes“ so lange zu warten, bis man sich wirklich sicher ist.

Ende des Spieles

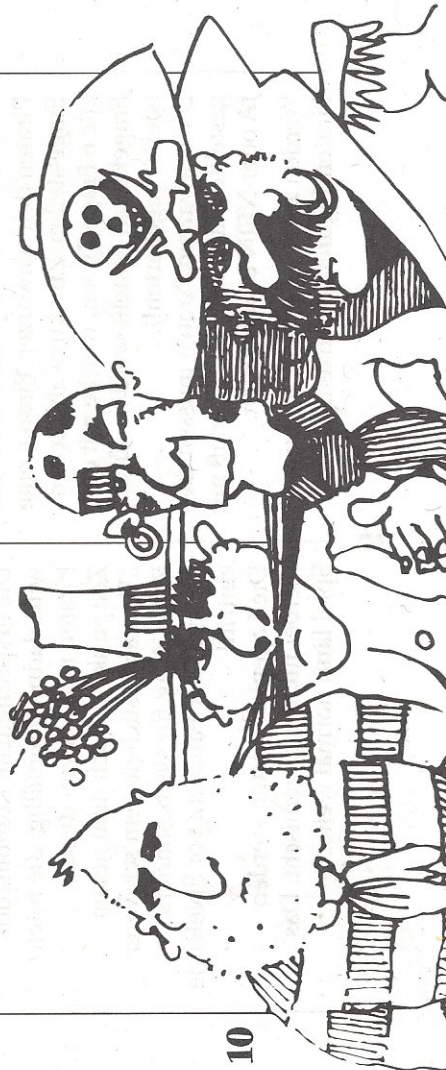
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 32 Lageplan-Karten gezogen worden sind. Spätestens zu diesem Zeitpunkt müssen die roten Piraten das Feld des „Versteckes“ benennen.

Das Spiel kann aber auch schon vorher beendet werden:

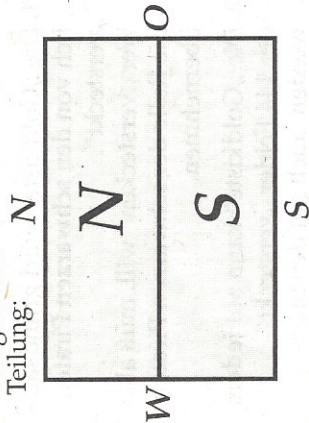
Wenn die roten Piraten nämlich während des Spieles den Entschluß fassen, das „Versteck“ zu benennen, wird nicht mehr weitergespielt. Entweder haben sie das richtige Feld benannt oder das falsche. In beiden Fällen ist das Spiel beendet.

Die roten Piraten gewinnen, wenn sie das richtige Feld benennen können.

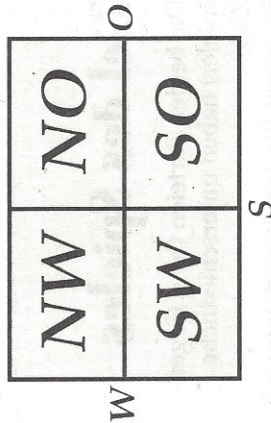
Die schwarzen Piraten gewinnen, wenn die roten Piraten das gesuchte Feld nicht erraten.



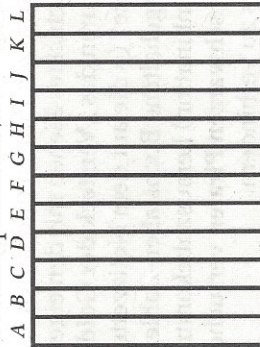
waagerechte
Teilung:



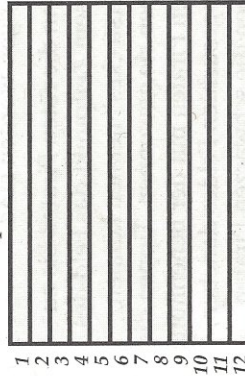
2. Einteilung in Viertel (36 Felder pro Viertel):



3. Einteilung in Buchstabenreihen (12 Felder pro Reihe):



4. Einteilung in Zahlenreihen (12 Felder pro Reihe):



5. Einteilung in Neunteile (16 Felder pro Neunteil):

Das dunkle Gebirge	Die wilden Wasser	Die Leguan-Inseln
Der Palmenwald	Das Hütten-dorf	Das Schwarze Schiff
Das alte Wrack	Die Ananas-felder	Das Teufels-riff

Die 9 Neunteile erhalten ihre Bezeichnung aufgrund der Illustration des Schatzplanes.

Vorbereitung des Spieles

Das Spiel läßt sich sehr gut zu zweit spielen. Ein Spieler übernimmt die Rolle der vier schwarzen, der andere die Rolle der vier roten Piraten. Bei mehr Spielern müssen zwei Parteien gebildet werden, die nicht unbedingt gleich stark sein müssen.

Die Spieler einer Partei wechseln sich dann beim Würfeln ab und beraten miteinander ihr Vorgehen und ihre Frage-Strategie.

Die Person oder Partei, welche die Rolle der roten Piraten übernommen hat, stellt ihre 4 Figuren (Kap't'n Red, Holzbein, Rote Rübe und Scharlach-Gesicht) auf die vier Eckfelder des Spielplanes (A-1, A-12, L-1, L-12), wobei es keine Rolle spielt, welche Figur auf welches

Eckfeld kommt. – Die roten Piraten sind an der roten Kleidung erkennbar.

Die andere Person oder Partei, welche die Rolle der **schwarzen** Piraten übernommen hat, stellt ihre 4 Figuren (Admiral Black, Bullauge, Schwarzer Panther und Pest-Beule) auf die **4 mittleren Felder** des Spielplanes (F-6, F-7, G-6, G-7), wobei es auch hier keine Rolle spielt, welche Figur auf welches der vier mittleren Felder kommt. – Die schwarzen Piraten sind an der schwarzen Kleidung erkennbar.

Nun werden die **32 Lageplan-Karten** gut gemischt und **verdeckt** in einem Stoß an der Seite des Spielplanes abgelegt.

Als nächstes würfelt ein Spieler jeder Partei mit dem Augenzwürfel um die höchste Zahl, damit feststeht, ob die roten oder die schwarzen Piraten mit dem Spiel beginnen dürfen.

Und nun der wichtigste Teil der Vorbereitung:

Die **schwarzen Piraten** suchen sich **ein beliebiges der 144 Felder** aus und „verstecken“ dort die „Goldkiste“, was soviel bedeutet, daß sie die **Buchstaben-Zahlen-Kombination** des ausgewählten Feldes auf einem Notizzettel festhalten. **Die roten Piraten dürfen diese Notiz nicht sehen!** (Am besten schiebt man den Zettel unter den Spielplan.) Die „Goldkiste“ existiert also nur symbolisch in Form einer Buchstaben-Zahlen-Kombination, die sich die schwarzen Piraten ausgedacht und notiert haben...

Wichtige Hinweise:

1. Die „Goldkiste“ wird grundsätzlich von den **schwarzen** Piraten „versteckt“.
Wer „verstecken“ will, muß also die Rolle der schwarzen Piraten übernehmen.
2. Die „Goldkiste“ kann auf **jedem** der 144 Felder „versteckt“ werden, auch auf den Startfeldern der roten und schwarzen Piraten.

Ziel des Spieles

Die beiden Parteien (bzw. Gegenspieler) haben unterschiedliche Ziele:

Die **roten Piraten** versuchen durch Sammeln von Informationen, durch Gefangennahme von Figuren der schwarzen Piraten und durch geschicktes Ziehen mit den eigenen Figuren das „**Versteck der Goldkiste**“ (= die auf dem Notizzettel festgehaltene Buchstaben-Zahlen-Kombination) herauszubekommen. Die **schwarzen Piraten** versuchen dies zu verhindern.

Ein Spiel dauert im Höchstfall so lange, bis alle 32 Lageplan-Karten gezogen worden sind.

Wenn die roten Piraten bis zu diesem Zeitpunkt das Feld des „Versteckes“ nennen können, haben sie gewonnen. Tippen die roten Piraten mit der Benennung des gesuchten Feldes daneben, haben die schwarzen Piraten gewonnen.

gegen Figur ausgetauscht und wieder ins Spiel gebracht werden. Ein solcher Austausch kann von jeder Seite zu jeder Zeit verlangt werden. Die Gegenseite darf sich einem solchen Austausch nicht widersetzen.

Wichtig: Wird eine Figur nach ihrer Befreiung wieder ins Spiel gebracht, so muß sie auf eines der ursprünglichen Startfelder gestellt werden – eine Figur der roten Piraten auf ein beliebiges Eckfeld, eine Figur der schwarzen Piraten aus eines der vier mittleren Felder.

DAS FREILASSEN VON SCHWARZEN PIRATEN-FIGUREN

Aufgepaßt!

Diese Regel gilt nur für die roten Piraten!

Jede gefangene Figur der schwarzen Piraten ist – solange sie nicht mit einer Befreiungskarte oder einer gegnerischen Figur befreit werden kann – für die **roten** Piraten eine Frage wert.

Das bedeutet: Als Gegenleistung für die Freilassung einer Figur der schwarzen Piraten dürfen die roten Piraten den schwarzen Piraten eine Frage stellen. Zur Auswahl stehen alle 6 Frage-Typen, welche mit den Fragekarten gestellt werden dürfen (siehe Fragekarten!).

Die schwarzen Piraten müssen die gestellte Frage wahrheitsgemäß mit **JA** oder **NEIN** beantworten.

Werden zwei oder mehr schwarze Piraten-Figuren gleichzeitig frei-

gelassen, können dementsprechend zwei oder mehr Fragen gestellt werden. **Wichtig:** Die schwarzen Piraten dürfen sich **nicht** weigern, freigelassene Figuren als Gegenleistung für Fragen in „Empfang“ zu nehmen. Ganz nach dem Motto: Lieber eine unserer Figuren gefangen, als eine Frage beantworten zu müssen...)

Die roten Piraten haben vielmehr **das Recht**, immer wenn sie an der Reihe sind, gefangene Figuren der schwarzen Piraten freizulassen und dafür Fragen zu stellen.

WAS IST, WENN DREI FIGUREN DER ROTEN PIRATEN GLEICHZEITIG GEFANGEN WURDEN?

Sollte es den schwarzen Piraten durch Zufall oder Können gelungen sein, **drei** Figuren der roten Piraten gleichzeitig in „Gefangenschaft“ zu haben, so tritt eine außergewöhnliche Situation ein:

Die schwarzen Piraten dürfen – gegen Freilassung aller drei Figuren – die „Goldkiste“ **neu verstecken!** Sie dürfen eine neue Buchstaben-Zahlen-Kombination festlegen.

Die ursprüngliche Kombination wird dadurch hinfällig, die roten Piraten müssen von diesem Zeitpunkt an nach dem neuen „Versteck“ suchen – ein schwerer Rückschlag für sie, besonders, wenn dieser Fall kurz vor Spielende eintritt!

Die Lageplan-Karten werden hierbei **nicht** neu gemischt. Das Spiel läuft normal weiter!

3. Gruppe: Die Befreiungskarten



Zieht einer Spieler der roten oder schwarzen Piraten eine Befreiungskarte, mit der eine **eigene Figur** freikommt, so darf er sie behalten, bis er sie braucht. Natürlich kann er damit eine gefangene Figur auch sofort befreien.

Zieht man eine Befreiungskarte, mit der eine **gegnerische Figur** freikommt, so wird sie einfach neben dem Stapel abgelegt. Sie geht dadurch dem Gegner verloren.

Grundsätzlich gilt für alle Lageplan-Karten:

Jede Karte wird – nachdem der Spieler ihrer Bedeutung nach gehandelt hat – neben dem Stapel der noch nicht gezogenen Karten abgelegt. Und zwar in einem **offenen** Stapel. Die einzigen Karten, die man behalten darf, bis sie gebraucht werden, sind die Befreiungskarten.

Ist die **letzte** Karte des verdeckten Stapels gezogen, ist das Spiel zu Ende.

Spätestens dann sollten die roten Piraten das Feld kennen, auf dem die „Goldkiste“ versteckt ist, wenn sie gewinnen wollen.

DIE GEFANGENNAHME GEGNERISCHER FIGUREN

Kommt man auf einem Feld zum Stehen, auf dem sich bereits eine **gegnerische** Figur befindet, so darf man diese werfen (= gefangennehmen). Die gefangene Figur wird aus dem Spiel genommen und geht – bis sie wieder befreit wird (was bereits im nächsten Zug geschehen kann, wenn der Gegner die passende Befreiungskarte hat) – in den eigenen Besitz über.

Diese Regel gilt gleichermaßen für die roten als auch die schwarzen Piraten.

DIE BEFREIUNG GEFANGENER FIGUREN

1. Möglichkeit: Durch Befreiungskarten.

Jede gefangene Figur kann jederzeit durch eine entsprechende Befreiungskarte wieder ins Spiel gebracht werden. Die dafür verwendete Befreiungskarte wird nach der Befreiung abgelegt. Das heißt: Eine Befreiungskarte kann nur zur Befreiung einer Figur verwendet werden.

2. Möglichkeit: Durch Austausch von Gefangenen.

Haben beide Parteien (bzw. Spieler) eine oder mehrere Figuren „gefangen“, so kann **Figur**

Der Verlauf des Spieles

DAS ZIEHEN

Ein Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit **beiden Würfeln** gleichzeitig.

Danach zieht er mit einer **beliebigen** seiner 4 Spielfiguren **geradlinig** so viele Felder, wie er Augen geworfen hat, **in die Himmelsrichtung**, die der Himmelsrichtungs-Würfel anzeigt (z.B. 3 Felder nach Norden, 5 Felder nach Osten usw.).

Wichtig:

Kann man mit einer Figur die vorgeschriebene Zugweite in die vorgeschriebene Himmelsrichtung nicht ziehen, weil man am Rand anstoßen würde, muß man es mit einer anderen Figur versuchen. Geht auch dies nicht, endet der Zug am Spielplanrand, und die Würfelaugen können nicht voll ausgeschöpft werden.

Keinesfalls darf man mit einer Figur diagonal ziehen oder rechtwinkelig abbiegen!

Zeigt der Himmelsrichtungs-Würfel ein **Sternchen**, so darf der Spieler die Zugrichtung selbst bestimmen – die Zugweite ist jedoch nach wie vor durch den Augenzwürfel vorgeschrieben.

Jede Person oder Partei hat normalerweise nur **einen Wurf**, danach ist der Gegner an der Reihe.

DIE TOTENKOPF-FELDER

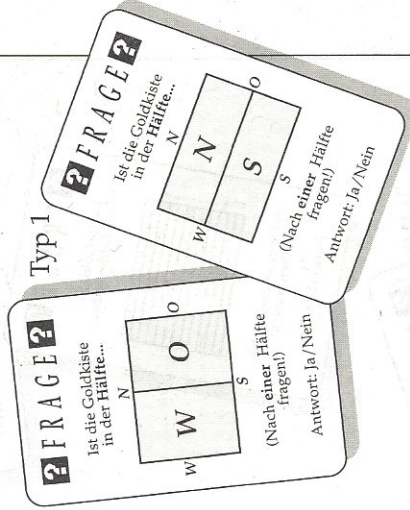
Gelangt man mit einer Spielfigur (egal ob roter oder schwarzer Pirat) auf ein **Totenkopf-Feld** (erkennbar an dem abgebildeten Totenkopf), so darf der Spieler oder die Partei, dem diese Figur gehört, vom Stof der Lageplan-Karten die **oberste** nehmen und das ausführen, was die Karte gestattet.

DIE LAGEPLAN-KARTEN

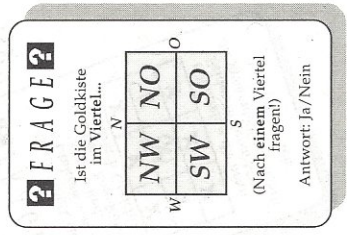
Die 32 Lageplan-Karten kann man in drei Gruppen unterteilen:

1. Gruppe:

Die Fragekarten



Typ 2



Typ 3

FRAGE ?

Ist die Goldkiste im Neunteil...

Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste
Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste	Die Goldkiste

(Nach einem Neunteil fragen)
Antwort: Ja/Nein

Typ 4

FRAGE ?

AB C D E F G H I J K L

(Nach einer Buchstabenreihe fragen)
Antwort: Ja/Nein

Typ 5

FRAGE ?

Ist die Goldkiste in der Zahlenreihe...

(Nach einer der Zahlenreihen fragen)
Antwort: Ja/Nein

Typ 6

FRAGE ?

Ist die Goldkiste im Umkreis von... Holzbein, rote Röhre, Scharlach-Gesicht)

X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X

(Umkreis = die neun Felder in deren Mitte die genannte Figur steht!)
Antwort: Ja/Nein

Es spielt eine erhebliche Rolle, ob eine Fragekarte von den roten oder von den schwarzen Piraten gezogen wird:

Wenn die roten Piraten eine Fragekarte ziehen, darf der Spieler oder die Partei den schwarzen Piraten eine der Karte entscheidende Frage stellen.

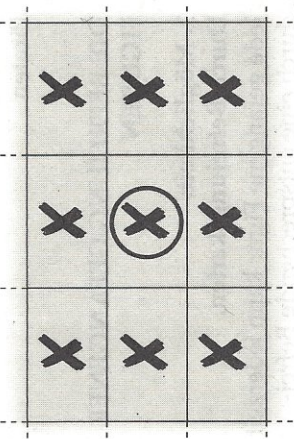
Die gestellte Frage muß von den schwarzen Piraten wahrheitsgemäß mit JA oder NEIN beantwortet werden. Damit die schwarzen Piraten mit JA oder NEIN antworten können, muß die Frage unbedingt so formuliert werden, wie es auf den Fragekarten angegeben ist.

- Es gibt 6 Frage-Typen:**
- Typ 1:** Die Frage nach einer Hälfte.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ in der Hälfte „Süd“?
 - Typ 2:** Die Frage nach einem Viertel.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ im Viertel „Nord-Ost“?
 - Typ 3:** Die Frage nach einem Neunteil.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ im Neunteil „Die Wilden Wasser“?
 - Typ 3:** Die Frage nach einer Buchstabenreihe.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ in der Buchstabenreihe „F“?
 - Typ 4:** Die Frage nach einer Zahlenreihe.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ in der Zahlenreihe „9“?

Typ 6: Die Frage nach dem Umkreis.
Beispiel: Ist die „Goldkiste“ im Umkreis von „Holzbein“?

Was ist ein „Umkreis“?
Unter einem Umkreis versteht man die 9 Felder, in deren Mitte die genannte Figur gerade steht. Zum Umkreis einer Figur gehört auch das Feld, auf dem die genannte Figur steht. Ein Umkreis ändert sich laufend – je nachdem, wo sich die in der Frage genannte Figur augenblicklich befindet. Am Rand oder in den Ecken verringern sich logischerweise die Felder eines Umkreises.

Wichtig: Man darf nur nach dem Umkreis von Figuren der roten Piraten fragen, nicht nach dem Umkreis der schwarzen Piraten.



Wenn die schwarzen Piraten eine Fragekarte ziehen, so geht diese Frage für die roten Piraten verloren! Sie kann von den roten Piraten nicht gestellt und demnach auch nicht beantwortet werden. Je mehr Fragekarten von den schwarzen Piraten gezogen werden, desto weniger Fragen nach dem „Versteck“ können die roten Piraten stellen. Dadurch sinkt natürlich die Chance, das „Versteck“ zu finden...

2. Gruppe: Die Glückskarten

GLÜCK
Da lachst dein Piratenherz:
Du darfst sofort noch einmal ziehen!
Bis zu 6
Felder weit!
In beliebiger Richtung!

GLÜCK
Da lachst dein Piratenherz:
Du darfst sofort noch einmal ziehen!
Bis zu 8
Felder weit!
In beliebiger Richtung!

GLÜCK
Da lachst dein Piratenherz:
Du darfst sofort noch einmal ziehen!
Bis zu 12
Felder weit!
In beliebiger Richtung!

GLÜCK
Da lachst dein Piratenherz:
Du darfst sofort noch einmal ziehen!
Bis zu 10
Felder weit!
In beliebiger Richtung!

Wer eine Glückskarte zieht, darf mit einer beliebigen seiner vier Figuren in eine beliebige Richtung bis zu 12 (10, 8, 6) Felder weit ziehen. „Bis zu“ gibt die größte Weite an, man kann aber auch unter dieser Höchstgrenze bleiben und nicht so weit ziehen. Glückskarten gelten gleichermaßen für die roten und die schwarzen Piraten. Glückskarten ermöglichen es, daß ein Spieler zweimal und öfter hintereinander zieht.