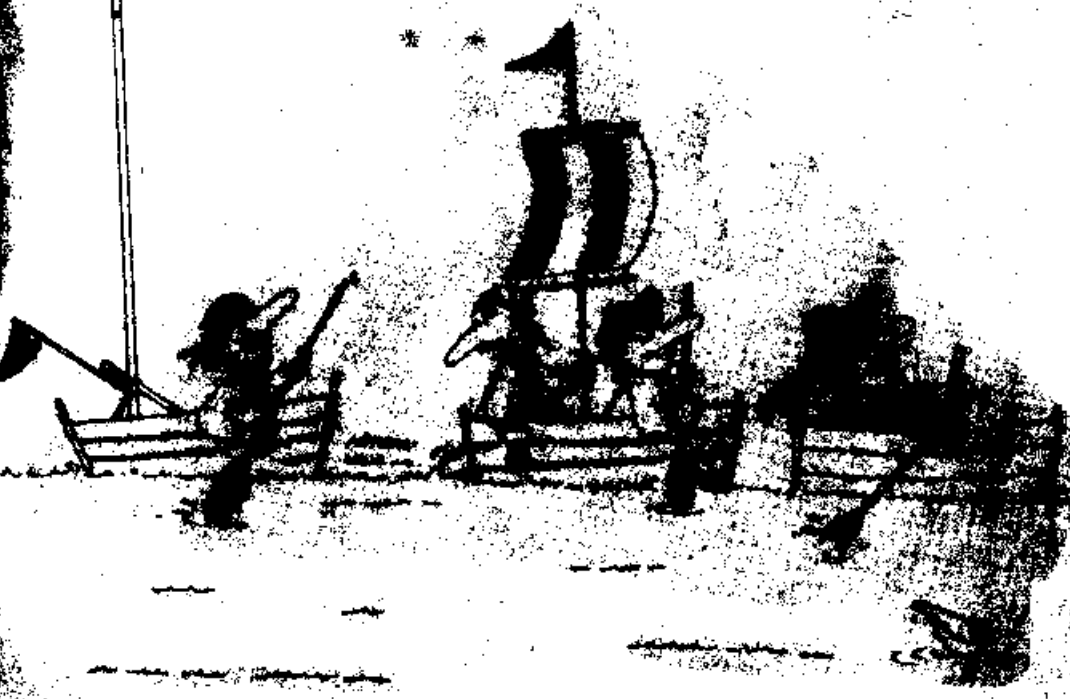


# CONSPIRACY



## Die Story

Als Waldemar, der Schreckliche, berühmter Chef der Flußpiraten, weiland seinen Rücktritt einreichte und sein Entermesser an einen rostigen Nagel hängte, um in den wohl verdienten Ruhestand aufzutreten, berief er zum Abschluß seiner Laufbahn eine Versammlung seiner treuesten Arbeitnehmer ein.

Unter Vorsitz seines Adjutanten, Nikolaus dem Nimmersatten, lobte er dortselbst für seine Freibeuter seinen sagenumwobenen Schatz am Oberlauf des »Wild Alligator River« als Treueprämie AUS.

Bei den Flußpiraten wurde so eine Schatzverteilung völlig unbürokratisch gehandhabt. Es galt die schlichte Regel: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, und Erster wollte jeder sein.

Wie von der Tarantel gestochen ruderten die bärbeißigen Gesellen los, meist zu zweit in einem Boot, um die gefährlichen Strömungen besser zu überwinden. Aber nicht selten sah man einen triefend nassen Piraten alleine in den Hafen hinken und auch leere, mit Tang behangene Boote trudelten im Hafen des Piratennestes »Seven Towers« ein. Viele Piraten blieben für immer verschöllten, aber noch heute sollen einige in Saus und Braus in Marseille, New Orleans und Dresden leben.

Doch jetzt erfuhren wir, daß damals nicht alle Schätze abgeholt worden sind. Viele Reichtümer warten noch darauf, von Euch entdeckt zu werden» wenn Ihr jetzt in die Rolle der Flußpiraten schlüpft.

Ihr fahrt doch artig zusammen und teilt edel und gerecht, oder???

## Das Spiel

Wegen der starken Gegenströmung des Flusses ist es am besten, wenn zwei Flußpiraten gemeinsam aus dem Haien rudern. Je näher jedoch das Boot dem Ziel kommt, um so verlockender erscheint jedem Piraten die Idee, den Schatz für sich alleine zu heben. Vor jedem Zug entscheiden die Ruderer insgeheim, ob sie friedlich weiterrudern, oder ob der arglose Kumpan über Bord geworfen wird. Doch Vorsicht! Wer seinen Genossen falsch einschätzt, fliegt selber raus.

## Der Sieger

Wer trotz aller Gefahren einen seiner fünf Piraten ins Ziel rudert, findet dort mit etwas Glück einen wertvollen Schatz. Gewonnen hat, wer zuerst Schätze im Wert von mindestens 12 Punkten gehoben hat.

# FLUSSPIRATEN

von Walter Müller und Klaus Zoeh

für drei bis sechs Spieler ab 9 Jahren

Künstlerische Gestaltung Wolfgang Steinmeyer

© 1990 by Walter Müller Spiele, Kempten  
und Klaus Zoch, Freiburg

|               |                             |              |
|---------------|-----------------------------|--------------|
| <b>Inhalt</b> | 1 Spielplan mit Drehscheibe | 8 Boote      |
|               | 30 Spielfiguren in 6 Farben | 2 Prügel     |
|               | 6 Würfel in 6 Farben        | 6 Zählsteine |
|               | 1 Spielanleitung            |              |

Vor dem ersten Spiel muß eine Drehscheibe auf dem Spielplan im dafür vorgesehenen Loch befestigt werden, die zweite Drehscheibe liegt als Ersatz bei.

## Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler erhält fünf Piraten, einen Zählstein und einen Würfel in der Farbe seiner Wahl.
- Die Zählsteine werden auf das große braune Feld am Fuß der Zählleiste gestellt, dann verteilt jeder Spieler seine fünf Figuren beliebig auf die beiden Startlager (das sind die hellen ovalen Felder links und rechts neben dem Hafenbecken).
- Die acht Boote kommen auf die acht Anlegestellen zwischen die Holzpflocke im Hafen.
- Die beiden Prügel werden offen auf die Spielfeldmitte gelegt.
- Die Drehscheibe steht zunächst bei weiß = 0 Punkte. Jetzt würfelt ein Spieler und dreht die Scheibe um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Somit steht die Ausgangsstellung der Drehscheibe fest.

## Spielidee

Jeder Spieler, versucht, möglichst viele seiner fünf Flußpiraten mit einem Boot ins Ziel am Oberlauf des Flusses zu rudern und dort die für den Spielsieg wichtigen Schätze zu heben. Wegen der starken Gegenströmung im Fluß können aber allein rudernde Piraten das Ziel kaum

erreichen, darum bringt das Rudern zu zweit Vorteile. Dajedoch die Hudemannschaft verschiedenfarbig sein muß,, Sollte sich jeder vor dem anderen in acht nehmen, um nicht überraschend aus dem Kahn geworfen zu werden. Nur, wer im Boot sitzen bleibt, kann Punkte sammeln.

Friedliche Piraten können natürlich auch zu zweit ins Zielrudern. Dort zeigt die Drehscheibe an, welche Farbe welchen Schatz findet.

## **Jetzt kann's losgehen**

Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln, danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

## **Einsteigen in die Boote**

Die Piraten starten über die, mit einem Strich gekennzeichneten Punkte aus den Startlagern. Sie können nur über die acht roten Felder bei den Anlegestellen in die Boote gelangen. Der Schritt vom Ufer ins Boot zählt einen Würfelpunkt, überzählige Würfelpunkte verfallen. Ob ein Pirat im Boot vorne oder hinten sitzt, ist für das Spiel unwichtig, es dürfen aber niemals zwei Piraten der gleichen Farbe in ein Boot einsteigen.

Sobald ein Boot mit einem oder zwei Piraten besetzt ist, kann beim nächsten Würfeln losgerudert werden.

Wichtig: Ab diesem Moment muß jeder Spieler vor dem Würfeln ankündigen, ob er laufen oder rudern will. Hat er mehrere Boote besetzt, muß er sich für eines entscheiden.

## **Der Hafen**

Der Hafen ist strömungsfrei und wird beim Hinausrudern nicht als eigenes Feld gezählt. Beim Auslaufen aus dem Hafen reicht also bereits eine gewürfelte 1, um auf das erste Flußfeld zu gelangen.

## **Der Fluß**

Der Fluß ist in eine Innenbahn und eine Außenbahn unterteilt. Auf jedem Flußfeld ist ein kleiner Pfeil, der die Flußrichtung angibt und eine Strömungszahl zwischen 1 und 3. Die Strömungszahl gibt die Stärke der Gegenströmung an. Auf der Außenbahn ist die Gegenströmung oft stärker als auf der Innenbahn.

## Laufen

Wer angekündigt hat, daß er beim nächsten Zug laufen will, würfelt und zieht einen seiner Piraten auf den runden Uferfeldern um die gewürfelte Zahl weiter. Dabei dürfen andere Piraten übersprungen werden, es dürfen auch mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Ein Pirat darf beim Laufen jedes Uferfeld während eines Zuges nur einmal betreten, also nicht vor- und wieder zurückziehen. Der Fluß kann nur an den vier Furten (braune Felder im Fluß) überquert werden. Zum Laufen zählt auch das Einsteigen in ein Boot.

## Rudern

Ein Boot kann grundsätzlich nur mit einer ungeraden Zahl (1, 3 oder 5) vorwärts, d. h. gegen die Strömung, bewegt werden.

Wird bei einem Ruderversuch eine gerade Zahl gewürfelt, so fällt das Boot um die angegebene Strömungszahl zurück, es kann also wieder bis in den Hafen zurückgetrieben werden. Beim gelungenen Ruderversuch spielt die Strömungszahl keine Rolle.

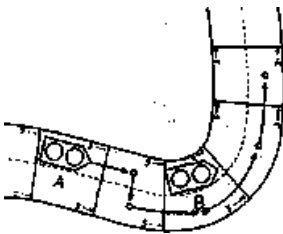
Beim Start aus dem Hafen kann die Fahrspur frei gewählt werden, später können die Boote die Spur beliebig wechseln. Innerhalb eines Zuges darf ein Boot auf seiner Fahrt aber kein Flußfeld zweimal betreten.

Andere Boote können nicht übersprungen werden. Überholen ist aber durch Spurwechsel möglich (Beispiel 1).

Ein Spieler darf vor ihm liegende Boote auch einfach weiterschieben, wenn darin kein Pirat der eigenen Farbe sitzt (Beispiele 2 und 3). Ist der Fluß durch eigene Boote so blockiert, daß ein Weiterfahren unmöglich ist, verfallen überzählige Würfelpunkte.

Ein zurückfallendes Boot kann die Spur nicht wechseln. Trifft es in seiner Fahrrinne auf ein hinter ihm liegendes Boot, wird es durch dieses aufgehalten (Beispiel 4).

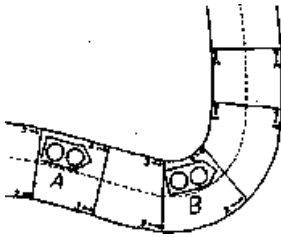
### Beispiel 1



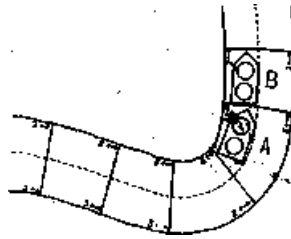
Boot A will Boot B überholen und wechselt dazu die Spur. Der Spurwechsel zählt dabei als ein Schritt.

## Beispiel 2

vor dem Zug



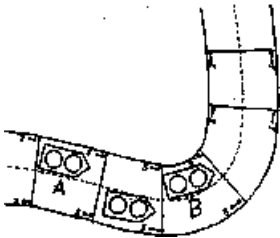
nach dem Zug



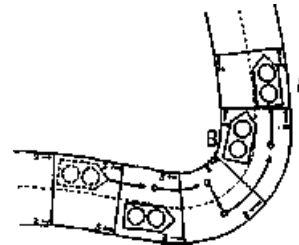
Boot A rudert von seiner Ausgangsstellung 3 Felder vorwärts und schiebt dabei Boot B um 2 Felder weiter.

## Beispiel 3

vor dem Zug

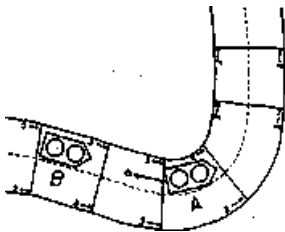


nach dem Zug



Boot A würfelt eine 5, zieht damit 2 Felder nach vorne und schiebt Boot B um 1 Feld weiter. Danach wechselt A die Spur und kann noch 2 Felder vorrücken.

## Beispiel 4



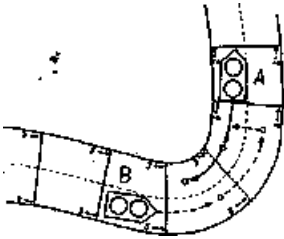
Boot A wollte vorwärts rudern, hat aber keine ungerade Zahl. Obwohl es jetzt laut Strömungszahl 3 Felder zurück müßte, fällt es nur 1 Feld zurück, dort wird es von Boot B aufgehalten.

## Allein rudern

Es gilt grundsätzlich die allgemeine Ruderregel.

**Besonderheit:** Unternimmt ein Spieler keinen Ruderversuch mit einem Boot, in dem einer seiner Piraten allein auf dem Fluß sitzt, so kann dieses Boot von den Mitspielern um die Strömungszahl zurückgesetzt werden. Die Mitspieler müssen dies jedoch tun, bevor der nächste Spieler in der Runde seinen Spielzug ankündigt (Beispiel 5).

### Beispiel 5



Im Boot A sitzt ein grüner Pirat alleine. Grün will aber mit Boot B rudern und würfelt eine 3. Es liegt nun an den Mitspielern, das Boot A zurückzusetzen, damit dies Boot B nicht durch geschicktes Ziehen verhindern kann. Die Aufmerksamkeit der Mitspieler ist hier also besonders gefragt. Versäumen diese das Zurücksetzen von Boot A, bevor der nächste Spieler seinen Zug ankündigt, bleibt Boot A auf seinem Platz.

## Zu zweit rudern

Kündigt ein Spieler an, daß er mit einem Boot fahren will, in dem außer ihm noch ein anderer Pirat sitzt, so müssen beide Insassen zuerst **die Würfelprobe** durchführen. Bei der Würfelprobe entscheiden beide Spieler, ob sie ihren Partner aus dem Boot werfen wollen, oder ob sie lieber mit ihm zusammen weiterrudern.

Beim Start im Hafen gibt es keine Würfelprobe, im Hafen kann also keiner seinen Beifahrer aus dem Boot werfen.

Bei der Würfelprobe halten beide Spieler die geschlossene Faust über das Spielfeld. Zuvor haben sie heimlich entschieden, ob sie den Würfel in die Faust nehmen, ob die Faust leer bleibt oder ob darin gar ein Prügel versteckt ist.

Jetzt öffnen beide gleichzeitig die Faust. Der Inhalt der Fäuste entscheidet nun über das weitere Schicksal des Paares:

Bei der Würfelprobe gibt es folgende Möglichkeiten:

## **Beide Spieler haben einen Würfel in der Hand:**

Beide Spieler wollen rudern. Jeder würfelt und das Boot wird um die höhere ungerade Zahl vorwärtsbewegt. Sollten beide Spieler eine gerade Zahl würfeln, fällt das Boot um die Strömungszahl zurück.

Wer am Zug ist, wird zum Steuermann. Er entscheidet, ob das Boot die Spur wechselt. Er darf andere Boote schieben, wenn darin kein Pirat seiner Farbe sitzt, also auch Boote mit einem Piraten des Beifahrers.

## **Einer zeigt den Würfel, der andere die leere Hand:**

Der arglose, ruderwillige Pirat mit Würfel wird von seinem hinterlistigen Kumpan (leere Hand) aus dem Boot geworfen. Die herausgeworfene Figur wird auf das Uferfeld neben dem Boot gestellt, von wo aus sie wieder zum Hafen laufen kann. Das Boot, in dem der Schuft nun allein sitzt, fällt um die Strömungszahl zurück.

## **Beide zeigen bei der Würfelprobe die leere Hand:**

Die Piraten kämpfen miteinander, aber keinem gelingt es, den anderen aus dem Boot zu werfen. Weil beim Kampf keiner rudert, fällt das Boot natürlich um die Strömungszahl zurück.

*Hat einer der Partner das Vertrauen zum anderen verloren, so kann er zur Würfelprobe einen Prügel mitnehmen. Der andere Spieler wird dies als offene Drohung ansehen. Er wird sich darum wahrscheinlich mit dem anderen Prügel bewaffnen.*

*Unter dem Tisch entscheiden nun beide Spieler wieder heimlich, ob sie Würfel, Prügel oder leere Hand vorstrecken. Nach der Entscheidung werden die beiden Prügel für das nächste streitsüchtige Paar auf den Spielplan zurückgelegt.*

*Mit dem Prügel ergeben sich neue Kombinationsmöglichkeiten bei der Würfelprobe.*

## **Prügel und leere Hand:**

Der mit einem Prügel bewaffnete Spieler ist stärker. Er wirft seinen Kumpan, der nur mit der bloßen Hand kämpft, aus dem Boot. Das Boot fällt um die Strömungszahl zurück.

## **Prügel und Würfel:**

Der Pirat mit dem Prügel in der Hand will gerade zum Schlag gegen seinen friedfertigen Beifahrer ausholen, als dieser kräftig zu rudern beginnt. Das Boot schnellt nach vorne, der Angreifer verliert das Gleichgewicht und fällt ins Wasser. Recht geschieht ihm, dem Bösewicht!

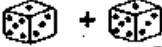









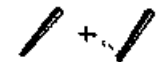

Wer im Boot bleibt, würfelt und zieht entsprechend.



## Prügel und Prügel:

Der Kampf tobt so heftig, daß das Boot kentert. Beide Piraten fallen ins Wasser und klettern auf das angrenzende Feld am Ufer. Der nächste Spieler, der an die Reihe kommt, setzt das im Fluß treibende Boot auf eine freie Anlegestelle im Hafen.

Hier nochmals eine kurze Zusammenfassung der Würfelprobe:

-  +  = Gemeinsamer Ruderversuch
-  +  - Würfel fällt aus dem Boot, Boot fällt zurück
-  +  = Beide Piraten bleiben an Bord, Boot fällt zurück
-  +  = Leere Hand fällt raus, Boot fällt zurück
-  +  = Prügel fällt raus, Würfelversuch allein
-  +  = Beide fallen aus dem Boot, leeres Boot kommt zurück zum Hafen.

## Drehscheibe

Starten im Hafen zwei Piraten gemeinsam in einem Boot, so können sie die Drehscheibe um ein Feld weiterdrehen. Die Scheibe wird nicht gedreht, wenn einer oder beide Bootsinsassen dagegen sind.

Gelingt ein Startversuch nicht, weil beide Spieler eine gerade Zahl gewürfelt haben, darf die Scheibe nicht gedreht werden.

Ein Pirat, der allein in einem Boot startet, darf die Scheibe nicht weiterdrehen.

Die Drehscheibe wird immer um ein Feld weitergedreht, wenn ein Boot im Ziel ankommt. Dabei ist es egal, ob darin ein oder zwei Piraten sitzen.

## Punktwertung

Kommt ein Boot ins Ziel, so beginnt die Schatzsuche. Die Drehscheibe zeigt dabei an, welche Kostbarkeiten die Piraten entdeckt haben.

Beispiel:

Ein Boot mit einem roten und gelben Piraten läuft im Ziel ein. Die Farbe Rot steht auf der Drehscheibe bei 2 Punkten (chinesische Vase), gelb jedoch steht bei 4 Wertungspunkten (Spiele).

Die beiden erfolgreichen Schatzsucher dürfen nun ihren Zählstein auf der Zählleiste entsprechend dem Wert des gefundenen Schatzes nach oben rücken. Rot um zwei Felder für die Vase, Gelb um vier Felder für die Spiele.

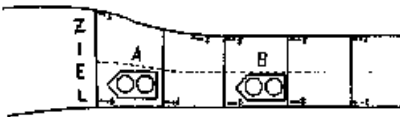
Nachdem der Punktstand eingestellt ist, wird die Drehscheibe um ein Feld weitergedreht.

Piraten, die im Ziel angekommen sind, haben ihren Schatz gefunden und werden aus dem Spiel genommen. Der Steuermann des eingelaufenen Bootes darf das nun leere Boot auf einen frei wählbaren Anlegeplatz im Hafen zurückstellen, damit dort wartende Piraten wieder einsteigen können.

Auch wenn ein einzelner Pirat ins Ziel rudert, muß die Drehscheibe nach der Punktwertung weitergedreht werden.

Es kann vorkommen, daß ein Boot von einem anderen Boot ins Ziel geschoben wird. Dann dreht sich die Scheibe gleich zweimal.

## Beispiel 6



Du Boot A sitzt ein weißer Pirat allein. Dahinter schippert Boot B mit Gelb und Rot an Bord. Die Drehscheibe steht für Weiß bei null Punkten.

Rot und Gelb legen sich nun kräftig in die Riemen, würfeln eine Drei und rudern ins Ziel. Dabei schieben sie Boot A mit ins Ziel.

Der weiße Pechvogel findet nichts als alte Socken und bekommt dafür keinen Punkt. Er darf sein Boot in den Hafen zurückstellen, seine Figur wird aber aus dem Spiel genommen.

Weil das Boot mit dem weißen Piraten - wenn auch unfreiwillig - im Ziel eingelaufen ist, dreht sich die Scheibe weiter. Somit steht Rot jetzt auf der Halskette (drei Punkte) und Gelb bei der Schatztruhe (fünf Punkte).

Das Hineinschieben hat sich für das Bootsteam B gelohnt. Nach durchgeführter Punktwertung für Rot und Gelb wird die Scheibe nochmals weitergedreht.

## **Spielende**

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Zählsteine ein rotes Feld auf der Zählleiste erreicht hat.

Rudern zwei Piraten gemeinsam ins Ziel, können auf einen Schlag beide Zählsteine auf die roten Felder gelangen. Sieger ist in diesem Fall, wer auf der Zählleiste höher steht

Bei gleicher Punktzahl gewinnen beide Spieler.

Sollte ein Spieler alle fünf Piraten ins Ziel gebracht haben, bevor ein Zählstein ein rotes Feld erreicht, ist das Spiel ebenfalls beendet. Es gewinnt, wer am weitesten oben steht.

## **Letzte Fragen**

- Die Fortbewegungsart muß vor jedem Würfeln angekündigt werden. Also laut sagen, ich laufe oder ich rudere. Beim Rudern muß auch das Boot genau bezeichnet werden, welches bewegt werden soll.
- Ein Pirat kann nur mit einem Boot ins Ziel gelangen, nicht zu Fuß.
- Ein in den Hafen zurückgetriebens Bootsteam darf beim erneuten Start die Drehscheibe wieder drehen.
- In einem doppelt besetzten Boot ist immer derjenige der Steuermann, der gerade an der Reihe ist. Der Steuermann bestimmt, ob das Boot die Spur beim Rudern wechselt, wer geschoben wird und wohin das Boot nach der Ankunft im Ziel gestellt wird.
- Ist ein Boot so blockiert, daß es nur zum Teil oder gar nicht ziehen kann, verfallen überzählige Würfelpunkte. Das kann passieren, wenn Schieben verboten ist, weil in den Booten davor Piraten in der Farbe des Steuermannes sitzen.

Das Boot muß aber auf jeden Fall so weit fahren, wie es möglich ist.

- Ein Boot kann auch mehrere andere Boote vor sich herschieben.
- Beim Fahren zu zweit wird das Boot immer entsprechend der höheren ungeraden Zahl bewegt, die Augenzahlen werden nicht addiert.
- Zurücktreibende Boote können von den Mitspielern immer so lange zurückgesetzt werden, bis der nächste Spieler seinen Zug angekündigt hat, danach geht nichts mehr.
- Treibt ein Alleinruderer in den Hafen zurück, stellt er sein Boot auf einen Anlegeplatz seiner Wahl.

# Zusatzregeln für Fortgeschrittene

## Hinweis zur Würfelprobe

### Der schlitzohrige Pirat spielt so:

Unsere Regel sieht vor, daß die Würfelprobe bei jedem gemeinsamen Ruderversuch mit geschlossener Faust durchgeführt werden muß. Es kann aber durchaus reizvoller und für den Spielfluß besser sein, wenn die Würfelprobe nicht immer exakt nach diesem strikten Schemaausgeführt wird. Zumindest am Anfang empfiehlt es sich für die Bootsbesatzung, gemeinsame Sache zu machen - d. h. stillschweigend oder nach Absprache den Teamgeist in den Vordergrund zu stellen und auf die Würfelprobe zu verzichten. Dies geschieht dadurch, daß einfach gewürfelt wird. Wichtig hierbei ist, den Mitspieler möglichst lange in Sicherheit zu wiegen und ihn allmählich dazu zu bringen, vertrauensvoll drauflos zu würfeln. Vorsicht ist allerdings geboten. Solange ein Spieler die geschlossene Faust noch nicht über das Spielfeld gehalten hat, darf er deren Inhalt noch ändern. Wer aber bereits gewürfelt hat, kann dies nicht mehr rückgängig machen.

### Beispiel:

Mein Partner hat bereits gewürfelt, bevor ich die geschlossene Faust über das Spielfeld gehalten habe. Jetzt darf ich den Würfel noch aus der Hand nehmen. Damit werfe ich meinen Kumpan ohne eigenes Risiko über Bord.

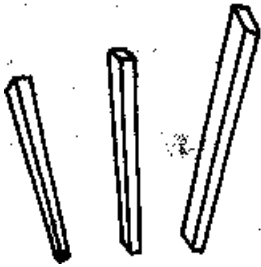
Schöpfen die Bootsinsassen erst einmal Verdacht, werden sie nicht mehr voreilig würfeln, sondern eine korrekte Würfelprobe verlangen.

## Das Aufspringen

Wie schon erwähnt, stellen die braunen Felder im Fluß Furten dar. Wer aus einem Boot geworfen wurde oder an der Anlegestelle kein Boot zum Einsteigen vorfindet, kann versuchen, sich ein Furt-Feld zu erkämpfen. Er muß dazu das Feld im Fluß mit einer genau gewürfelten Augenzahl erreichen. Von dort aus kann er später auf ein Boot aufspringen, das auf einem Flußfeld links oder rechts von der Furt stehen bleibt. Ein Pirat kann nur in ein Boot springen, in dem ein Ruderer alleine sitzt. Für den Sprung vom Furt-Feld ins Boot muß nicht gewürfelt werden.

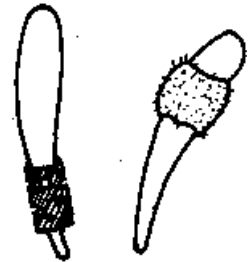
In ein Boot, das gerade bei einer Furt steht, kann ein Pirat auch dann direkt einsteigen, wenn er mit seiner gewürfelten Augenzahl das braune Furt-Feld genau erreicht.

Auch die friedfertigsten Spieler werden beim Spiel »Flußpiraten« nicht vermeiden können, hin und wieder zum Prügel zu greifen. Damit die Prügelei nicht zu brutal wird, gibt es jetzt eine Auswahl neuer Prügelarten. Wem also die Holzprügel im Spiel zu hart sind, kann hier den genau auf seine Wünsche abgestimmten Prügel ausschneiden und damit spielen.



Normale Prügel

Freuprügel



Entschuldigungs-  
prügel

Zierprügel

Prügel mit  
Schalldämpfer



Tarnprügel

Prügel mit  
Fernsteuerung

Prügel mit Mulde  
(Kopfgröße des  
Gegners  
bitte angeben)