

Piratenschatz

FÜR 2 SPIELER:

INHALT:

1 Taschenspiel

4 magnetisierte Spielsteine

ZIEL DES SPIELS

ALS PIRAT: 7 Goldmünzen gefunden zu haben, ehe die Küstenwacht seine Yacht versenkt hat.

ALS KÜSTENWACHT: 7 Treffer erzielt und damit die Yacht des Piraten versenkt zu haben, ehe er die 7 Goldmünzen gefunden hat.

VORBEREITUNG DES SPIELS:



1

Abb. 1

1. HERAUSNEHMEN DER MAGNETISIERTEN SPIELSTEINE:

Mit dem Daumen die Abdeckung nach hinten schieben. Spielfiguren herausschütteln. Abdeckung zum Verschließen wieder nach vorne ziehen.



2

Abb. 2

2. BEREITMACHEN DES SPIELFELDES:

Mit ein paar kurzen Schwüngen des Handgelenks das Spielfeld ausklappen.

3. AUFSTELLEN DER SPIELSTEINE:

Der Pirat spielt mit den roten, die Küstenwacht mit den blauen Spielsteinen.

DIE SCHIFFE: Beide Spieler setzen jeweils einen ihrer Spielsteine auf die farblich passenden Kreis-Felder (Start-Kreise) auf der Seekarte.

WERTUNGS-STEINE: Die beiden anderen Spielsteine werden auf das jeweils farblich passende "S" oben bzw. unten auf der Karte gesetzt. Diese sind die Zähl- bzw. Wertungs-Steine, die den jeweiligen Stand des Spiels markieren. Sie zeigen an, wieviele Goldmünzen der Pirat bereits eingesammelt hat, oder wieviele Treffer die Küstenwacht bereits erzielt hat.



3

Abb.

4. DREHEN DER DREHSCHLEIBE:

Der Hebel wird so weit als möglich geschoben und wieder losgelassen. **ANMERKUNG:** Bleibt der Pfeil nach einer Drehung auf einer Linie stehen, muß die Drehscheibe erneut betätigt werden.

UND JETZT GEHT'S LOS:

Der Pirat fängt immer an.

DER ZUG DES PIRATEN: Er dreht die Drehscheibe und setzt seine Yacht um so viele Punkte auf der Seekarte weiter, wie Drehscheibe A anzeigt. Ziel ist es, auf einem Gold-Punkt zu landen, Goldmünzen einzusammeln und so zu ziehen, daß die Yacht nicht in Feuerreichweite des Schnellbootes der Küstenwacht gelangt. Danach ist der Durchgang beendet, es sei denn, ein Gold-Punkt würde erreicht.

DAS IST BEI DEN ZÜGEN ZU BEACHTEN:

■ Die Züge gehen von Punkt zu Punkt horizontal und vertikal entlang der weißen Linie, diagonal entlang der roten Linie.

■ Immer muß die volle Anzeige der Drehscheibe A gesetzt werden.

AUSNAHME: Auf einem Gold-Punkt muß man nicht mit genauer Augenzahl landen.

■ In demselben Durchgang darf der Pirat seine Yacht auf dieselben Punkte vor- oder zurückziehen. **AUSNAHME:** Er darf nicht auf einen Gold-Punkt zurück, ehe er nicht einen anderen Gold-Punkt angelaufen ist.

■ Er darf nicht einen Punkt überspringen oder auf ihm landen, wenn der Gegenspieler dort steht.

■ Die farbigen Start-Felder sind für den Piraten wie normale weiße Punkte anzusehen.

GOLD-PUNKTE: Zieht der Pirat mit seiner Yacht auf einen Gold-Punkt, betätigt er erneut die Drehscheibe und tut folgendes:

■ Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf einen Gold-Punkt, ist der Pirat fündig geworden! Der Zähl-Stein wird auf den nächsten Goldbarren weitergesetzt. Damit ist der Durchgang beendet.

■ Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf ein weißes Feld, ist der Pirat nicht fündig geworden. Der Zähl-Stein bleibt wo er ist, und der Durchgang ist beendet.

DIE ZÜGE DER KÜSTENWACHT:

Die Drehscheibe wird betätigt. Das Schnellboot wird um so viele Punkte auf der Seekarte weitergezogen, wie die Drehscheibe A anzeigt. Ziel ist es, die Piratenyacht zu jagen und in Feuerreichweite zu ihr zu gelangen. Danach ist der Durchgang beendet, es sei denn, das Schnellboot käme in Feuerreichweite.

DAS IST BEI DEN ZÜGEN ZU BEACHTEN:

- Die Züge gehen von Punkt zu Punkt horizontal und vertikal AUSSCHLIESSLICH entlang der weißen Linie. Die Küstenwacht darf NICHT entlang der roten Linie ziehen!
- Immer muß die volle Anzeige der Drehscheibe A gesetzt werden.
- In demselben Durchgang darf der Küstenwachtspieler sein Schnellboot auf dieselben Punkte vor- oder zurückziehen.
- Gold-Punkte und die Start-Punkte sind für die Küstenwacht normale weiße Punkte.

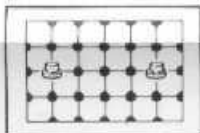
DAS ABFEUERN VON SCHÜSSEN --- TREFFER UND FEHLSCHÜSSE:

Befinden sich nicht mehr als 4 Felder (das sind 3 Punkte) in gerader Linie zwischen Schnellboot und Piratenyacht, befindet sich die Küstenwacht in Feuerreichweite.

4

Abb.

INNERHALB
FEUERREICHWEITE

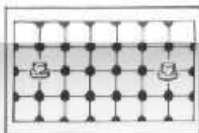


4 Felder Abstand in
gerader Linie

5

Abb.

AUSSERHALB
FEUERREICHWEITE

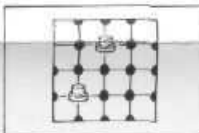


In gerader Linie, aber
5 Felder Abstand

6

Abb.

AUSSERHALB
FEUERREICHWEITE

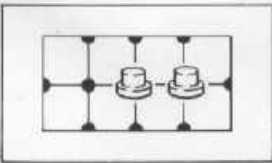


2 Felder Abstand,
aber nicht in gerader
Linie

SO WERDEN SCHÜSSE ABGEFEUERT: Pro Durchgang darf NUR EINMAL gefeuert werden. Schüsse dürfen NICHT entlang der diagonalen roten Linie abgefeuert werden. Zum Schießen wird die Drehscheibe betätigt und folgendes getan:

- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf eine Anzahl von Kanonenkugeln (schwarze Punkte), deren Anzahl gleich groß oder größer ist als die Zahl der Felder zwischen Schnellboot und Yacht, wird ein Treffer erzielt. Der Zähl-Stein wird auf die nächste Position geschoben.
- Zeigt der Pfeil von Scheibe B auf eine Anzahl von Kanonenkugeln, deren Anzahl kleiner ist als die Zahl der Felder zwischen Schnellboot und Yacht, ist es ein Fehlschuß. Der Schnellboot-Zähl-Stein bleibt, wo er ist.

BEISPIELE:

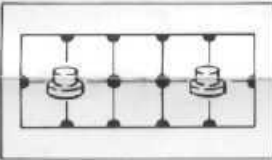


7

TREFFER:

Abb.

Das Schnellboot ist 1 Feld entfernt von der Yacht und hat eine Kanonenkugel zu einem Treffer bekommen.



8

FEHLSCHUSS!

Abb.

Das Schnellboot ist 3 Felder entfernt von der Yacht und hat zwei Kanonenkugeln bekommen - Fehlschuß!

GEWINNER DES SPIELS

PIRATENYACHT: Wenn der Zähl-Stein auf den 7. Goldbarren gezogen wird, ehe die Küstenwacht die Yacht versenkt hat, gewinnt der Pirat das Spiel.

KÜSTENWACHT: Wenn der Zähl-Stein auf den 7. Treffer gezogen wird, ehe der Pirat die 7 Goldmünzen gesammelt hat, ist die Piratenyacht versenkt, und die Küstenwacht gewinnt das Spiel.