



Ein piratenstarkes
Wurfvergnügen
für 2 Spieler, ab 5 Jahren

D

Der Wind pfeift durch die Segel, die Schiffsmasten knarren und die Möwen kreischen. Aufgepasst Matrosen! Aus der Ferne nähert sich ein gegnerisches Piratenschiff! Haltet die Kanonenkugeln bereit und wappnet euch für das große Gefecht. Konzentriert euch und schwächt euren Gegner Stück für Stück durch gezielte Schüsse. Nutzt die geplünderte Beute, um euer eigenes Schiff zu reparieren. Unterstützt die beiden Piratenkapitäne **Red Robert** und **Sydney DeSoto** in dieser bombastischen Schlacht auf hoher See. Wer wird als Sieger in die Geschichte eingehen?

Spielinhalt

- 12 Rumpfteile,
davon 2 mit Kapitän und 2 mit Schatztruhe
- 2 Bugteile
- 2 Heckteile
- 6 Kanonenkugelkarten
- 1 Spielanleitung



Spielziel

Ziel ist, die Rumpfteile des gegnerischen Piratenschiffes durch gezielte Schüsse mit Kanonenkugelkarten zu treffen. Sobald der Gegner nur noch ein kleines Ruderboot aus Bug und Heck besitzt, hat der Angreifer gewonnen.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält 1 Bug- und 1 Heckteil, je 1 Rumpfteil mit Kapitän und mit Schatztruhe, sowie 4 normale Rumpfteile. Mit Heck und Bug an den Enden, wird aus diesen Teilen ein komplettes Piratenschiff zusammengebaut. Die Rumpfteile in der Mitte werden dabei mit der beschädigten (roten) Seite nach unten aufgelegt. Die Teile mit dem Kapitän und der Schatztruhe können sich an beliebiger Stelle im Schiff befinden. Wichtig ist nur, dass der Gegner nicht weiß, wo.

Piatnik Spiel Nr. 662393
Deutsche Ausgabe: © 2019 Piatnik, Wien

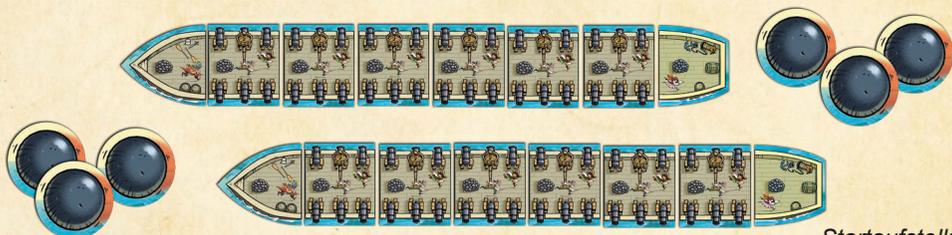
ES 15/20-0098
P0011830



piatnik.com

Hinweis: Die beiden Schiffe werden in einem zu vereinbarenden Abstand so platziert, dass die Längsseiten der Schiffe einander gegenüber liegen. Je größer der Abstand zwischen den Schiffen ist, desto schwieriger wird es, das gegnerische Schiff gezielt zu treffen, und umgekehrt. Der Mindestabstand sollte aber nicht weniger als einen halben Meter betragen.

- Jeder Spieler erhält außerdem 3 Kanonenkugelkarten, damit die Karten nicht nach jedem Zug gleich wieder eingesammelt werden müssen.



Startaufstellung

Spielablauf

Der jüngere Spieler beginnt, danach wird abwechselnd gespielt.

Wer an der Reihe ist, nimmt eine Kanonenkugelkarte und wirft diese wie eine Frisbeescheibe auf das gegnerische Schiff, mit dem Ziel, es zu treffen.

Fehlwurf

- Wird das Ziel verfehlt, ist sofort der Gegner an der Reihe.
- Wird das Heck oder der Bug getroffen, aber sonst kein weiterer Teil des Schiffes, ist ebenfalls sofort der Gegner an der Reihe. Heck und Bug können nicht zerstört werden, denn beide müssen bis zum Ende im Spiel bleiben!



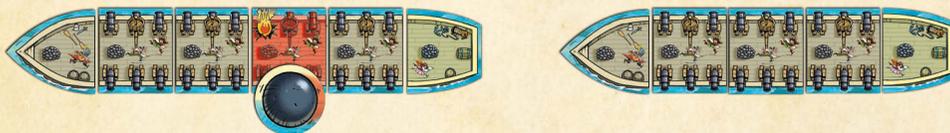
Treffer

Wird ein Rumpfteil getroffen, zählt dies als Treffer. Jeder Rumpfteil muss zweimal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel entfernt werden darf. Dabei gilt:

- Wird ein Rumpfteile das erste Mal getroffen, wird er auf die beschädigte (rote) Seite umgedreht. Werden mit einer Kanonenkugelkarte gleich zwei Rumpfteile getroffen, sind beide auf die beschädigte Seite umzudrehen.



- Wird ein bereits beschädigter Rumpfteile getroffen, wird dieser aus dem Spiel entfernt. Die restlichen Schiffe werden zusammengeschoben. Das Schiff wird somit kleiner.



- Werden mit einem Wurf gleichzeitig ein unbeschädigter und ein beschädigter Rumpfteile getroffen, wird der unbeschädigte Rumpfteile auf die beschädigte Seite umgedreht und der beschädigte aus dem Spiel entfernt.



Die Kapitäne

Dreht der Gegner nach einem Treffer den Rumpfteile um, auf dem der Kapitän abgebildet ist, darf der Angreifer sofort noch eine Kanonenkugelkarte werfen. Wird der Rumpfteile mit dem Kapitän ein zweites Mal getroffen, wird dieser aus dem Spiel entfernt.



Die Schatztruhe

Dreht der Gegner nach einem Treffer den Rumpfteil um, auf dem die Schatztruhe zu sehen ist, darf der Angreifer sofort einen beschädigten Rumpfteil seines eigenen Schiffes reparieren. Dazu dreht er einfach einen beschädigten (roten) Teil auf die unbeschädigte Seite um. Wird der Rumpfteil mit der Schatztruhe ein zweites Mal getroffen, wird dieser aus dem Spiel entfernt.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle Rumpfteile des gegnerischen Schiffes getroffen hat. Dieser Spieler gewinnt, denn der Gegner hat nur noch ein winziges Ruderboot vor sich liegen.



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn du zu „Pirate Ships“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

PIRATE SHIPS™ is a registered trademark of
UNIVERSITY GAMES CORPORATION.
PIRATE SHIPS™ is manufactured and distributed under license.
All rights reserved.
© 2018 University Games Corporation. All underlying art,
design and graphic copyrights belong to the original creators
under license to Piatnik.



Du findest uns auf 
facebook.com/PiatnikSpiele