

PEDRO SALES

RENATO SIMÕES

PIRATAS!



SPIELANLEITUNG



Video Tutorial

EINFÜHRUNG

Bei Piratas! schlüpfen 2 bis 6 Spieler in die Rolle von berühmten Piraten, auf der Suche nach wertvollen Schätzen. Es wird geplündert, gekapert und gekämpft, denn nur wer zuerst fünf Golddukatens erbeutet hat, wird zum berühmtesten Piraten der sieben Weltmeere.

ZIEL DES SPIELS

Bei Piratas! müssen die Spieler „Schatz“-Karten mit Golddukatens sammeln. Hat ein Spieler zum Beginn seiner Runde -Karten mit, in Summe, fünf oder mehr Golddukatens in seiner Hand, hat dieser gewonnen und das Spiel endet sofort.



SPIELMATERIAL



6 Spielertafeln

110 Spielkarten

- 12x Schatz mit 1 Golddukatens
- 6x Schatz mit 2 Golddukatens
- 11x Kanone mit 1 Treffer
- 6x Kanone 2 Treffer
- 3x Kanone mit 3 Treffer
- 5x Steuermann
- 8x Papagei
- 10x Plündern
- 5x Fernglas
- 4x Rum
- 4x Alle an Board
- 6x Schatzkarte
- 5x Über die Planke
- 8x Piratin bzw. Pirat
- 4x Verfluchter Pirat
- 4x Geister-Pirat

- 9x Schiffskarten, je einmal
- See-Igel
- Man Ó War
- Händler aus Tortuga
- Poseidon's Diener
- Wheel of Fortune
- Auge des Zyklopen
- Keel of Steel
- Royal Princess
- Fliegender Holländer

VORBEREITUNGEN

Bereitet die Spielkarten gemäß der Tabelle „Karten-Deck“ vor und mischt diese anschließend gut durch. Legt die Karten verdeckt als Nachziehstapel, für alle gut erreichbar bereit. Jeder Spieler erhält eine Spielertafel und legt diese vor sich ab. Abschließend zieht jeder Spieler fünf Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Der Spieler, der zuletzt mit etwas schwimmbaren im Wasser war, beginnt das Spiel. Die übrigen Spieler kommen anschließend im Uhrzeigersinn an die Reihe.

KARTEN-DECK

Alle Karten ohne Markierung kommen in das Kartendeck. Abhängig von der Spieleranzahl kommen folgende Karten zusätzlich in das Deck:

Spieler	Zusätzliche Karten
2	Keine
3	3+
4	3+ und 4+
5	3+, 4+ und 5+
6	Alle Karten

Karte für 4 oder mehr Spieler!

















SPIELZUG

In seinem Spielzug muss der Spieler zwei Aktionen ausführen. Dabei kann dieser eine der folgenden Aktionen beliebig kombinieren oder doppelt ausführen:

KARTE ZIEHEN - Der Spieler zieht die oberste Karte des Nachziehstapels auf seine Hand. Hat ein Spieler am Ende seines Zuges mehr als 7 Karten auf seiner Hand, muss dieser so lange Karten auf den Ablagestapel abwerfen, bis dieser nur noch 7 Karten auf seiner Hand hat.

KARTE SPIELEN – Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus und handelt diese wie folgt ab:

-  „SCHATZ“-KARTEN – Dürfen nicht gespielt werden, da die Spieler diese in ihrer Hand sammeln müssen, um das Spiel zu gewinnen.
-  CREW-KARTEN – Werden auf den mit dem -Symbol gekennzeichneten Platz auf der eigenen Spielertafel oder der eines Mitspielers abgelegt. Hinweis: Der Effekt einer -Karte wird nur wirksam, wenn diese auf der Spielertafel ausgelegt ist. Jeder Spieler hat auf seiner Spielertafel Platz für maximal zwei -Karten.
-  AKTIONS-KARTEN – Werden unmittelbar nach dem Ausspielen abgehandelt. Anschließend wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.
-  SCHIFFS-KARTEN – Werden auf den mit dem -Symbol gekennzeichneten Platz auf der eigenen Spielertafel abgelegt. Die dort abgelegte -Karte gibt dem Spieler einen zusätzlichen Bonus, den der Spieler so lange nutzen kann, solange diese Karte auf der Spielertafel des Spielers platziert ist. Wichtig: Jeder Spieler darf nur eine -Karte auf seiner Spielertafel ausgelegt haben. Er kann in seinem Zug mit Aktion „Karte spielen“ eine bereits ausgelegte -Karte durch eine -Karte in seiner Hand ersetzen. Die ersetzte Karte wird dann auf den Ablagestapel gelegt. Allfällige Karten unter einer ausgelegten -Karten werden dabei wieder auf die Hand genommen.
-  KAMPFKARTEN – Werden während eines Kampfes ausgespielt.

KAMPF

Ein Kampf läuft wie folgt ab:

1. Der aktive Spieler (Angreifer) kündigt den Kampf gegen einen Mitspieler (Verteidiger) an.
2. Der Angreifer spielt eine „Kanone“-Karte aus und legt diese verdeckt vor sich hin. Wichtig: Beachtet die Sonderregeln für die „Papagei“-Karte auf Seite 8!
3. Der Angreifer kann, sofern er noch keine andere Aktion in seinem Zug gemacht hat, als zweite Aktion eine zweite 🍷-Karte ausspielen und verdeckt vor sich ablegen.
4. Der Verteidiger darf bis zu zwei 🍷-Karten aus seiner Hand spielen und legt diese verdeckt vor sich hin.
5. Angreifer und Verteidiger drehen nun ihre 🍷-Karten um und zählen ihre Treffer von den gespielten 🍷-Karten sowie der auf der eigenen Spielertafel ausgelegten 🗡- und 🌟-Karte zusammen. Wichtig: Kein Spieler kann weniger als 0 Treffer haben!
6. Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Hat ein Spieler die „Steuermann“-Karte gespielt, gibt es keinen Gewinner bzw. Verlierer.
7. Der Verlierer entfernt alle 🗡-Karten von seiner Spielertafel und legt diese auf den Ablagestapel. Zusätzlich rückt er, sofern vorhanden, die 🌟-Karte auf seiner Spielertafel um ein Feld nach unten. Wird dadurch das 🏴‍☠️-Feld sichtbar, entfernt der Spieler die 🌟-Karte von seiner Spielertafel und legt diese auf den Ablagestapel.
8. Der Sieger darf sich die Handkarten des Verlierers ansehen und davon eine Karte seiner Wahl auf die eigene Hand nehmen.
9. Alle übrigen, gespielten Karten werden ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt.

HÄUFIGE FRAGEN

DER NACHZIEHSTAPEL IST AUFGEBRAUCHT...

Mischt den Ablagestapel und legt diesen verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

BLUFFEN, UM EINEN KAMPF ZU STARTEN...

Ein Kampf darf nur mit einer „Kanone“-Karte gestartet werden. Wichtig: Beachtet die Sonderregeln für die „Papagei“-Karte auf Seite 8!

MUSS ICH MICH VERTEIDIGEN...

Nein, wenn ein Spieler keine Karte zur Verteidigung spielen kann oder will, so muss er dies auch nicht machen. Der Kampf wird trotzdem weiter abgehandelt.

HEY, DU LÜGST JA...

Ähm ja. Piraten sind nun mal nicht ehrlich. Sie lügen, täuschen, bluffen und müssen auch keine Geheimnisse für sich behalten. Es ist jedem selbst überlassen die Mitspieler zu überzeugen oder auch nicht. Einzig die Handkarten dürfen den anderen Mitspielern nicht gezeigt werden, ausgenommen eine Regel sagt klar etwas anderes.

KANN MAN EINEN KAMPF MIT EINER 🗡-KARTE BEGINNEN...

Nein, ein Kampf kann grundsätzlich nur mit einer „Kanone“-Karte begonnen werden. Wichtig: Beachtet die Sonderregeln für die „Papagei“-Karte auf Seite 8!

KANN ICH IM KAMPF WENIGER ALS 0 TREFFER HABEN...

Nein, würde sich ein negativer Wert errechnen, wird dieser als 0 gewertet. Haben Angreifer und Verteidiger 0 Treffer, so gewinnt der Verteidiger.

PAPAGEI-KARTE

Der „Papagei“ ist eine Sonderkarte, die als Kampf- sowie als Aktionskarte, verwendet werden kann. Der „Papagei“ kopiert den Effekt der zuvor, im selben Zug, gespielten Karte des aktiven Spielers bzw. bei der „Verteidigung“ die zuvor gespielte „Kanone“-Karte des Verteidigers.

Wichtig: Die „Papagei“-Karte kann NIE ALS ERSTE KARTE in einem Zug gespielt werden.

Wird die „Papagei“-Karte im Kampf eingesetzt muss diese als zweite Karte auf eine „Kanone“-Karte folgen. In diesem Fall gilt der Papagei als Kopie der ausgespielten „Kanone“-Karte.

Wichtig: Hat der aktive Spieler als erste Aktion eine „Kanone“-Karte gespielt, um einen Kampf zu beginnen, kann der Spieler die „Papagei“-Karte entweder als zweite Kampfkarte spielen, um sein Angriff zu verbessern oder als zweite Aktion mit der „Papagei“-Karte einen neuen Kampf beginnen.



KARTEN IM DETAIL

SCHATZ-KARTEN

SCHATZ

Diese Karten gibt es mit 1 oder 2 Golddukat. Hat ein Spieler zum Beginn seiner Runde c-Karten mit, in Summe, fünf oder mehr Golddukat in seiner Hand, hat dieser gewonnen und das Spiel endet sofort.

KAMPF-KARTEN

KANONE

Diese Karten gibt es mit 1, 2 oder 3 Treffer. Ein Kampf kann nur mit einer „Kanone“-Karte gestartet werden.

STEUERMANN

Ein Spieler kann in Phase 3 und 4 eines Kampfes anstelle einer „Kanone“-Karte eine „Steuermann“-Karte verdeckt ausspielen. Der Kampf endet dann in Phase 5 ohne einen Gewinner oder Verlierer. Alle im Kampf gespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

CREW-KARTEN


PIRATIN BZW PIRAT

Jede „Piratin“- bzw. „Pirat“-Karte auf deiner Spielertafel fügt im Kampf einen Treffer hinzu, sofern du mindestens eine „Kanone“-Karte gespielt hast.

VERFLUCHTER PIRAT

Jede „Verfluchter Pirat“-Karte auf deiner Spielertafel zieht dir im Kampf einen deiner Treffer ab. Hinweis: Ein Spieler kann im Kampf nie weniger als 0 Treffer haben.

GEISTER PIRAT

Diese Karte hat keinen unmittelbaren Effekt. Einmal auf einem -Platz auf der Spielertafel ausgelegt, belegt diese Karte den Platz bis zum Ende des Spiels.

Hinweis: Wird ein Kampf verloren wird diese Karte nicht entfernt. Die „Über die Planke“-Karte kann nicht auf diese Karte angewendet werden.

AKTIONS-KARTEN

PLÜNDERN

Ziehe eine Karte von der Hand eines beliebigen Mitspielers.

ÜBER DIE PLANKE

Entferne eine -Karte, ausgenommen „Geister Pirat“ von deiner Spielertafel oder der eines Mitspielers.

ALLE AN BOARRRD

Nimm eine beliebige -Karte aus dem Ablagestapel und platziere diese auf deiner Spielertafel oder der eines Mitspielers.

RUM

Ziehe zwei Karten vom Nachziehstapel und nimm diese auf deine Hand.

FERNGLASS

Siehe dir die Handkarten eines Mitspielers an und lege eine seiner Karten, ausgenommen -Karten, auf den Ablagestapel.

SCHATZKARTE

Siehe dir die obersten 4 Karten des Nachziehstapels an. Nimm eine davon auf deine Hand, die restlichen drei Karten legst du entweder oben oder unten zurück in den Nachziehstapel.

SCHIFFS-KARTEN

SEE-IGEL

Du erhältst drei zusätzliche Treffer im Kampf, sofern du mindestens eine „Kanone“- oder „Papagei“-Karte gespielt hast.

MAN-Ó-WAR

Du erhältst zwei zusätzliche Treffer im Kampf für jede deiner gespielten „Kanone“- bzw. für, durch eine „Papagei“-Karte, kopierte „Kanone“-Karte.

HÄNDLER AUS TORTUGA

Zum Beginn deines Zuges darfst du die oberste Karte vom Nachziehstapel auf deine Hand ziehen.

POSEIDON'S DIENER

Zum Beginn deines Zuges darfst du die oberste Karte vom Ablagestapel auf deine Hand ziehen.

Wichtig: Diese Karte kommt nur bei 4 oder mehr Spielern zum Einsatz.


WHEEL OF FORTUNE


Zum Beginn deines Zuges darfst du die obersten zwei Karten vom Nachziehstapel ansehen und diese dann oben oder unten im Nachziehstapel platzieren.

AUGE DES ZYKLOPEN

Zum Beginn deines Zuges darfst du dir die Handkarten eines Mitspielers ansehen. Wichtig: Du darfst zwar über die Karten sprechen, diese aber keinen anderen Mitspieler direkt zeigen!

KEEL OF STEEL

Zum Beginn deines Zuges darfst du eine -Karte von deiner Hand unter das Schiff legen. Die Karten unter dem Schiff sind vor Plünderungen und im Kampf geschützt. Sinkt das Schiff nimmst du die Karten unter dem Schiff wieder zurück auf deine Hand.

Für das Spielziel, gelten die Karten unter dem Schiff wie Karten auf deiner Hand. Das heißt, wenn du zum Beginn deiner Runde -Karten mit, in Summe, fünf oder mehr Golddukatens auf deiner Hand bzw. unter dem Schiff „Keel of Steel“ hast, hast du gewonnen und das Spiel endet sofort.

ROYAL PRINCESS

Zum Beginn deines Zuges darfst du verdeckt eine Handkarte von einem beliebigen Mitspieler ziehen und auf deine Hand nehmen, sofern der Mitspieler 5 oder mehr Karten auf seiner Hand hat. Wichtig: Diese Karte kommt nur bei 4 oder mehr Spielern zum Einsatz.

FLIEGENDER HOLLÄNDER

Du gewinnst das Spiel bereits, wenn du zum Beginn deines Zuges, -Karten mit 4 oder mehr Golddukatens auf deiner Hand hast.

SONDERKARTEN

PAPAGEI

Die „Papagei“-Karte kann sowohl als Kampfkarte als auch als Aktionskarte eingesetzt werden. Beachtet dabei die Regeln zur „Papagei“-Karte auf Seite 8.



GAME DESIGN

Pedro Sales e Renato Simões

ART

Alex Mamedes

GRAPHIC DESIGN

Luis Francisco Baroni

STUDIO

Geeks N' Orcs

PUBLISHER

Gamelab GmbH

