

DAS PIRATENNEST

Gelingt es euch, die gefangenen Freunde zu befreien?
Ein Spiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren; Spieldauer 15 Minuten.



DIE VORGESCHICHTE

Piraten haben aus einem Dorf drei Kinder geraubt, sind mit ihnen auf ihre Pirateninsel geflohen und verlangen jetzt mehrere Millionen Lösegeld. Da ihr nur wenig Geld habt, beschließt ihr, eure Freunde zu befreien. Dies ist sehr mutig, denn ihr könntet dabei auch von den Piraten gefangen werden.

Bei Nacht und Nebel segelt ihr zur Pirateninsel, schleicht in die Piratenburg und seid gerade dabei, eure Freunde zu befreien, als die Piraten Alarm schlagen. Ihr flieht mit euren Freunden zu eurem Segelschiff. Die Piraten rennen hinter euch her und versuchen, euch zu fangen und als erste beim Segelschiff zu sein. Wird es euch gelingen, euch selbst und eure Freunde in Sicherheit zu bringen oder werden die Piraten euch und eure Freunde gefangen nehmen?

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 8 Spielfiguren (je 2 in den Farben rot, blau, gelb und grün)
- 4 Freunde (braun)
- 3 schwarze Piraten (mit den Stärken 2, 3 und 4 auf der unteren Seite)
- 3 Würfel

DAS SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, vor den Piraten das Schiff zu erreichen. Gelingt es den Spielern, mit ihren Figuren vor den Piraten das Schiff zu erreichen, dann haben alle Spieler gemeinsam gewonnen. Gelingt dies nicht, dann haben die Piraten gewonnen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Zuerst wird das Spiel für Kinder ab 4 Jahren beschrieben, danach für Kinder ab 6 Jahren. In der schwierigsten Version (am Ende der Spielregel) ist das Spiel auch für Erwachsene interessant.

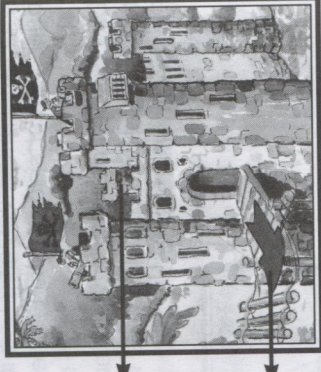
DAS SPIEL AB 4 JAHREN

SPIELVORBEREITUNG

- Es nehmen nur 3 Freunde (braune Figuren) und der Pirat mit dem Wert "2" teil.
- Die 3 Freunde und der Pirat werden auf die Piratenburg gestellt. (= Startfeld)

Auf das Startfeld werden die 3 Freunde und der Pirat gestellt.

Dies ist das erste Feld. Der Pfeil gibt die Richtung an.



SPIELABLAUF

Der mutigste Spieler schnappt sich die drei Würfel und würfelt. Er muß folgende Figuren ziehen:

- mit zwei Würfel zieht er je einen Freund (braune Figur),
- mit einem Würfel muß er den Piraten ziehen.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe, der genau so verfährt.

Es ist nicht zulässig, die Augen zweier Würfel zusammenzuzählen und mit dieser Summe eine Figur zu ziehen.

Ziehen der Spielfiguren

- Alle Figuren - auch der Pirat - werden nur **vorwärts** gezogen.
- Es müssen alle Würfelpunkte voll gezogen werden.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.
- Das Zielfeld (das Schiff) muß nicht direkt angelaufen werden, überflüssige Würfelpunkte können verfallen.
- Ihr dürft wählen, wen ihr zuerst ziehen möchtet, die Figuren oder den Pirat.

Beispiel für das Ziehen: Ihr würfelt zweimal „4“ und einmal „3“ und zieht zwei Figuren je 4 Felder und den Pirat 3 Felder vor.

Gefangen

Auf einem Feld sollten nicht Pirat und Figuren beieinander stehen. Wenn dies aber doch einmal vorkommt, dann ist es wichtig, daß die Figuren stärker sind.

Der Pirat hat die Stärke „2“. Jede Figur hat die Stärke „1“.

Wenn auf einem Feld die Figuren stärker als der Pirat sind, geschieht gar nichts.

Wenn auf einem Feld der Pirat gleich stark oder stärker ist, werden die Figuren vom Piraten gefangen und müssen in die Piratenburg zurück. Von dort aus können sie erneut starten.

Beispiel: Auf einem Feld steht 1 Figur. Wenn ihr jetzt den Pirat mit der Stärke „2“ auch auf dieses Feld ziehen müßt, ist er dort stärker. Also muß die Figur leider in die Piratenburg zurück. Sie kann aber von dort neu starten.

SPIELLENDE

Um das Schiff (= Ziel) zu erreichen, können überflüssige Würfelpunkte verfallen. Wenn zwei Figuren im Schiff sind, wird nur noch mit 2 Würfeln gewürfelt.

Das Spiel endet, wenn alle 3 Figuren vor dem Piraten das Schiff erreichen.

In diesem Fall habt ihr eure Freunde gerettet und das Spiel gewonnen.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn der Pirat das Ziel erreicht, bevor alle 3 Figuren im Schiff sind. In diesem Fall konntet ihr eure Freunde nicht retten und habt leider verloren. Dann versucht ihr eben gleich noch einmal, eure Freunde zu befreien. Vielleicht gelingt es ja diesmal.

DAS SPIEL AB 6 JAHREN

SPIELVORBEREITUNG

- Bis auf eine braune Figur spielt ihr mit dem gesamten Spielmaterial.

- Alle 11 Spielfiguren und die 3 Piraten werden auf die Piratenburg gestellt.

Es ist ratsam, euch die Stärken der Piraten anzusehen, bevor ihr sie auf die Burg stellt. Ihr dürft euch die Stärken der Piraten während des Spiels nur bei einem Duell ansehen.

- Jeder Spieler wählt sich eine Farbe. Nehmen weniger als vier Spieler teil, spielen dennoch alle Farben mit. Die Figuren mit den Farben, die keinem Spieler gehören, sind neutrale Figuren.

SPIELABLAUF

Der mutigste Spieler schnappt sich die drei Würfel und würfelt. Er muß folgende Figuren ziehen:

- mit zwei Würfeln zieht er je eine Figur. Dies können zwei eigene Figuren oder ein Freund (braune Figur) und eine eigene Figur oder zwei Freunde sein.

- mit einem Würfel muß er einen Piraten ziehen.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe, der genau so verfährt.

Es ist nicht zulässig, die Augen zweier Würfel zusammenzuzählen und mit dieser Summe eine Figur zu ziehen.

Ziehen der Spielfiguren

- Alle Figuren und Piraten werden nur **vorwärts** gezogen.
- Es müssen alle Würfelpunkte voll gezogen werden.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Piraten stehen.
- Das Zielfeld (das Schiff) muß nicht direkt angelaufen werden, überflüssige Würfelpunkte können verfallen.
- Ihr dürft wählen, wen ihr zuerst ziehen möchtet, die Figuren oder den Pirat.

Beispiel für das Ziehen

Es wird zweimal „4“ und einmal „3“ gewürfelt. Der Spieler entscheidet sich, zuerst den Pirat mit dem „Wert 2“ 3 Felder zu ziehen, danach eine eigene Figur 4 Felder zu ziehen und zum Schluß einen Freund (Braune Figur) 4 Felder zu ziehen.

Duell

In der Regel sollten auf ein Feld, auf dem Figuren stehen, keine Piraten gezogen werden. Wenn dies aber doch einmal vorkommt, dann kommt es auf diesem Feld zu einem Duell. Die Piraten haben die Stärke „2“, „3“ und „4“. Der Pirat, der auf dem „Duellfeld“ steht, wird umgedreht und seine Stärke angesehen. Stehen mehrere Piraten auf einem Duellfeld so müßt ihr die Stärken addieren. Jede eurer Figuren hat die Stärke „1“.

Wenn auf einem Feld die Figuren stärker als die Piraten sind, geschieht gar nichts. Wenn auf einem Feld die Piraten gleich stark oder stärker sind, werden alle Figuren auf diesem Feld gefangen und müssen in die Piratenburg zurück. Von dort aus können sie erneut starten.

Beispiel 1: Auf einem Feld stehen 3 Figuren. Ein Pirat wird auf dieses Feld gezogen. Seine Stärke wird angesehen; sie beträgt „4“. Er ist stärker.

Die 3 Figuren müssen in die Piratenburg zurück und können von dort neu starten.

Beispiel 2: Auf einem Feld stehen 5 Figuren und der Pirat mit der Stärke 3. Jetzt wird ein weiterer Pirat auf diese Feld gezogen. Leider sind jetzt die 5 Figuren nicht mehr stärker und müssen alle in die Piratenburg zurück.

Beispiel 3: Auf einem Feld stehen 3 Figuren und der Pirat mit der Stärke 2. Jetzt muß eine der drei Figuren wegziehen. Dadurch sind die restlichen 2 nicht mehr stärker und müssen in die Piratenburg zurück.

Im Ziel

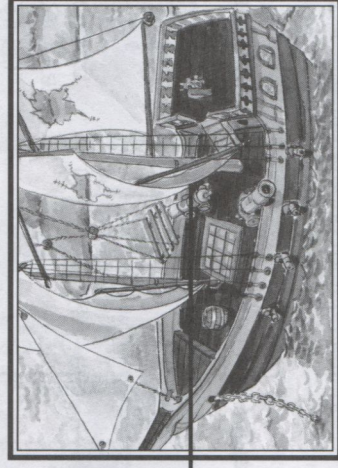
Die Figuren, die im Ziel (= Schiff) ankommen, sind noch nicht sicher, denn auch auf dem Schiff gilt, daß die Figuren stärker sein müssen als die Piraten. Sind im Schiff die Piraten gleich stark oder stärker, haben die Piraten das Schiff gekapert und das Spiel ist zu Ende. Die Spieler haben in diesem Fall leider verloren.

Wenn ein Spieler seine beiden Figuren im Ziel hat, spielt er weiter. Er zieht jetzt die braunen Figuren und die neutralen Figuren. Gibt es keine neutralen Figuren (oder sind auch diese im Ziel), darf er auch Figuren von Mitspielern ziehen, muß aber nach wie vor immer einen Piraten ziehen.

SPILENDE

Das Spiel endet vorzeitig und ist verloren, wenn im Ziel die Piraten gleich stark oder stärker sind als die Figuren zusammen.

Das Spiel endet siegreich für euch, wenn alle Figuren im Schiff sind, und mindestens noch ein Pirat unterwegs ist. Hurra! Jetzt dürft ihr euch freuen, weil ihr die Piraten überlistet habt!



Das Zielfeld

Besonders hoher Schwierigkeitsgrad

Wenn euch das Spiel in der vorab beschriebenen Form immer noch zu einfach ist, dann spielt ihr mit allen Figuren, d.h. jetzt müßt ihr 4 Freunde (braune Figuren) befreien. Ob euch das auch gelingt?