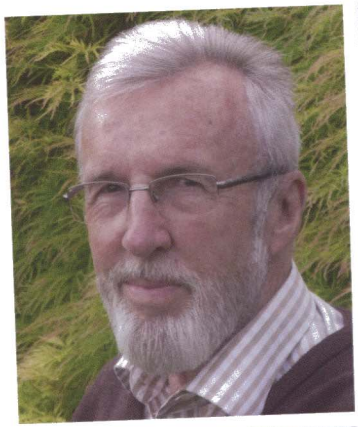
Piratissimo

6+

2-4

20-30 min

Manfred Ludwig



Manfred Ludwig was born in 1936 in Munich. He studied at the University of Munich and has been teaching French and physical education at a high school in Regensburg, Germany, since 1964.

He discovered his talent for inventing games primarily through his children. Today he is retired and a proud grandfather of six grandchildren. He enjoys travelling and continues to invent games. For him, a good children's game is a game that offers several different tactical ways to win.

Components

- 1 game board with spinning pointer
- 4 pirate ships (red, blue, green, yellow)
- 64 treasures
- 1 tornado
- 1 die

Story

On the search for wild adventures and golden treasures, the pirates traverse the vast ocean. "Treasure ahoy!" the captain shouts excitedly, looking through his telescope. And look – a treasure chest really is glittering over there on the beach. "Set sail! We are going ashore!" The pirate ship soon heads towards the island with the treasure. But what's THAT? A dangerous storm is brewing on the horizon! Now the treasure needs to be loaded onto the ship as quickly as possible and the booty brought to safe harbour before the tornado hits the island.

Game setup

1. Fasten the spinning pointer in the compass of the game board and place it in the middle of the table.
2. Each player selects a pirate ship and positions it in the colour-coordinated harbour.
3. Load all treasures in the ship's hold (bottom part of the box).
4. Position the tornado and the die such that they are within easy reach.

The aim of the game is to be the first pirate to deliver at least 9 treasures to their own harbour.

The game is played in clockwise direction. The player that has most recently been on a ship positions the tornado on the island of their choice, and starts the game by throwing the die.

There is a number on the die?

Move your ship by the number of dots on the die in the direction of the red arrows. Each island counts as 1 space. Only a maximum of 2 ships are allowed to reside at the same island a time. If your ship lands on an island where there are already 2 ships, then move your ship forward to the next free island.

Loading treasures

If you land on a **closed** treasure chest, **you can load on your ship as many treasures** from the ship's hold as the number displayed on the chest. You may also load fewer or even no treasures in order to prevent overloading your ship.

If you land on an **open** treasure chest, the sparkle of the gold awakens your greed. You then **load precisely 2** treasures on your ship, even if it means that it capsizes.

If you land on an island with the tornado, nothing happens to you.
The tornado doesn't present any danger for arriving ships.

When does a ship capsize?

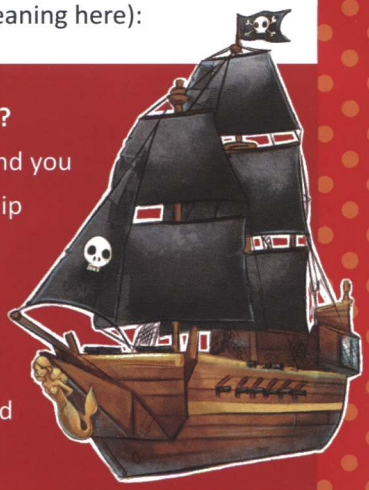
No ship can carry more than 7 treasures. If your ship has to carry **more than 7 treasures**, it capsizes. You must return as many treasures to the hold such that only 3 treasures are left on your ship. Your ship can advance normally on your next turn.

Act of Piracy

If your turn ends up at an island with another ship, the normal loading of the treasures is not carried out. Instead, you may choose: either nothing happens or you try to steal treasures from the other ship. If you decide to steal treasures from the other ship, spin the pointer in the compass and look at the rubies on the edge of the compass (the actions of the tornado are of no meaning here):

The compass points to a field with a red ruby?
Then your act of piracy has been successful, and you can reload up to 2 treasures from the other ship on to your own.

The compass points to a field without a ruby?
Then your fellow player has been fortunate. This time your fellow player has been lucky and may keep their treasures.



Once you have finished your act of piracy, your turn ends. It is now the next player's turn to throw the die.

Taking a short cut

If you want to take a shortcut towards a blue arrow, this will cost you 1 treasure from your load each time. Place this treasure back into the hold.

Unloading the treasures in the harbour

If you steer towards your harbour with your loaded ship, the landing stage on the jetty counts as 1 space. Remaining dots on the die do not count. Once you have arrived in the harbour, take the treasures off the ship and place them in front of you. Then your turn ends. When it is your turn again, set sail with your pirate ship again in order to bag further treasures.

The die shows a tornado symbol?

1. Then move your ship 1 space forward and, if applicable, load treasures on board or commit an act of piracy.

2. Move the tornado **between 1 and 4 spaces** into the direction of the white arrows. If, at the end of this movement, the Tornado lands on 1 or 2 ships, spin the pointer in the compass. Then perform the displayed tornado action for each ship on which the tornado has landed.

Tornado actions

Move each affected ship, as well as the tornado, **2 free spaces** in the direction of the white arrows. Spaces already accommodating other ships do not count.*

If available, take **up to 2 treasures** from each affected ship and put them back in the hold.

If available, take **1 treasure** from each of the affected ships and immediatly place it in front of you.

* The moved ships may neither load treasures nor commit an act of piracy.

Once you have completed the action of the tornado, your turn is over. It is now the next player's turn to throw the die.

Game end

The game ends as soon as one of you has **at least 9 treasures** in front of you. That player is the winner.

For younger players

You can play without the tornado if younger players are playing. If you throw the tornado symbol, your ship simply moves 1 space forward and, if applicable, loads treasures or commits an act of piracy. Additionally, you can reduce the number of treasures required to win the game.

Piratissimo

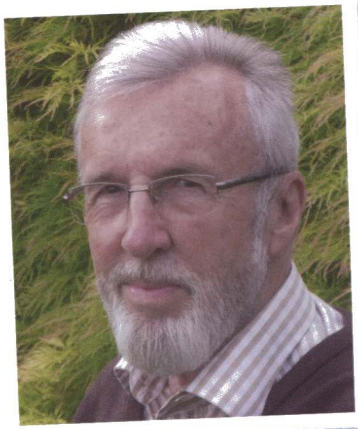
6+

2–4

20–30 min

Pegasus Spiele

Manfred Ludwig



Manfred Ludwig wurde 1936 in München geboren. Er studierte an der Universität in München und arbeitete ab 1964 als Gymnasiallehrer für Französisch und Sport in Regensburg.

Zum Spieleerfinden kam er vor allem durch seine Kinder. Heute ist er pensioniert, stolzer Großvater von sechs Enkeln, verreist gern und entwickelt auch weiterhin Spiele. Für ihn sollte ein gutes Kinderspiel Möglichkeiten bieten, um taktisch vorgehen zu können.

Spielmaterial

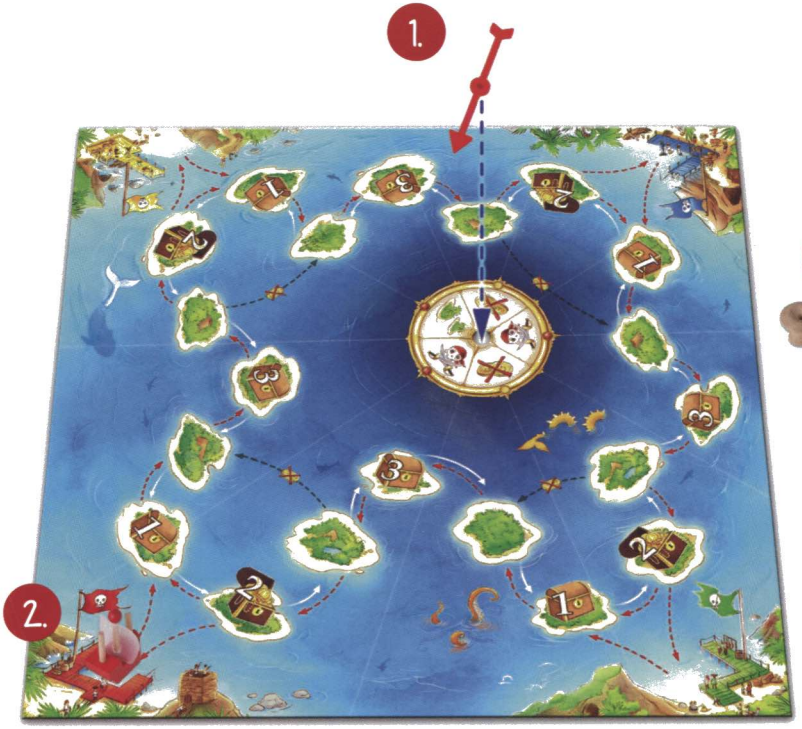
- 1 Spielplan mit Drehpfeil
- 4 Piratenschiffe (rot, blau, grün, gelb)
- 64 Schätze
- 1 Tornado
- 1 Würfel

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Geschichte

Auf der Suche nach wilden Abenteuern und goldenen Schätzen durchqueren die Piraten das weite Meer. „Schatz ahoi!“, ruft aufgeregt der Kapitän, als er durch sein Fernrohr schaut. Tatsächlich glitzert dort hinten am Strand eine Schatzkiste in der Sonne. „Setzt die Segel! Wir gehen an Land!“. Schnell nimmt das Piratenschiff Kurs auf die Schatzinsel. Doch was ist das! Am Horizont braut sich ein gefährlicher Sturm zusammen! Jetzt heißt es schnell den Schatz aufladen und die Beute in den sicheren Hafen bringen, bevor der Tornado die Insel erreicht.

Vorbereitung



1. Befestigt den Drehpfeil im Kompass des Spielplans und legt den Plan in die Tischmitte.
2. Wählt jeder ein Piratenschiff und stellt es in den farblich passenden Hafen.
3. Füllt alle Schätze in den Vorrat (Schachtelunterteil).
4. Legt den Tornado und den Würfel bereit.

Ziel des Spiels ist es, als erster Pirat mindestens 9 Schätze in den eigenen Hafen zu bringen.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem Schiff war, stellt den Tornado auf eine beliebige Insel und beginnt, indem er würfelt.

Der Würfel zeigt eine Zahl?

Setze dein Schiff um die gewürfelte Augenzahl in Richtung der roten Pfeile vorwärts. Jede Insel zählt als 1 Feld. Es dürfen nie mehr als 2 Schiffe auf einer Insel stehen. Würde dein Schiff auf einer Insel landen, auf der schon 2 Schiffe stehen, dann ziehe dein Schiff vorwärts auf die nächstmögliche freie Insel.

Schätze aufladen

Landest du bei einer **geschlossenen** Schatzkiste, **darfst du so viele Schätze** aus dem Vorrat auf dein Schiff laden, wie die Zahl auf der Kiste anzeigt. Du darfst auch weniger oder gar keine Schätze aufladen, um dein Schiff nicht zu überladen!

Landest du bei einer **offenen** Schatzkiste, weckt der Glanz des Goldes deine Gier. Du **lädst genau 2 Schätze** auf dein Schiff, auch wenn es dadurch kentert.

Landest du auf einer Insel, auf der der Tornado steht, passiert dir nichts. Für ankommende Schiffe ist der Tornado keine Gefahr.

Wann kentert ein Schiff?

Jedes Schiff kann maximal 7 Schätze aufnehmen. Muss dein Schiff **mehr als 7 Schätze** aufnehmen, kentert es. Du musst so viele Schätze zurück in den Vorrat legen, dass nur noch 3 Schätze auf deinem Schiff verbleiben. Dein Schiff darf im nächsten Zug normal weiterziehen.

Piratenräuberei

Endet dein Zug auf einer Insel mit einem anderen Schiff, entfällt das normale Schatzaufladen. Stattdessen darfst du wählen: Entweder es geschieht nichts oder du versuchst Schätze vom anderen Schiff zu räubern. Willst du räubern, drehe den Pfeil im Kompass und schaue dir die Rubine am Kompassrand an (die Tornado-Aktionen spielen hierbei keine Rolle):

Der Kompass zeigt auf ein Feld mit rotem Rubin? Dann ist deine Räuberei geglückt und du darfst dir bis zu 2 Schätze vom Schiff deines Mitspielers auf dein Schiff laden.

Der Kompass zeigt auf ein Feld ohne Rubin? Dann hat dein Mitspieler Glück gehabt. Er bleibt dieses Mal verschont und darf seine Schätze behalten.

Nachdem du geräubert hast, endet dein Zug. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Eine Abkürzung benutzen

Willst du unterwegs eine Abkürzung in Richtung eines blauen Pfeils benutzen, kostet dich dies jeweils 1 Schatz von deiner Ladung. Lege diesen zurück in den Vorrat.

Schätze im Hafen abladen

Steuerst du mit deinem beladenen Schiff deinen Hafen an, zählt die Anlegestelle am Steg als 1 Feld. Überzählige Würfelpunkte dürfen verfallen. Im Hafen angelangt, nimm die Schätze von deinem Schiff und lege sie vor dir ab. Dein Zug ist damit beendet. Wenn du wieder an der Reihe bist, segle mit deinem Piratenschiff erneut los, um weitere Schätze zu erbeuten.

Der Würfel zeigt ein Tornado-Symbol?

1. Dann setze dein Schiff zunächst **1 Feld vor** und lade gegebenenfalls Schätze auf bzw. führe eine Piratenräuberei durch.

2. Versetze den Tornado **zwischen 1 und 4 Felder** in Richtung der weißen Pfeile. Landet der Tornado am Ende dieser Bewegung bei 1 oder 2 Schiffen, drehe den Pfeil im Kompass. Führe dann die angezeigte Tornado-Aktion für jedes Schiff, bei dem der Tornado gelandet ist, aus.

Tornado-Aktionen

Versetze jedes betroffene Schiff samt Tornado **um 2 freie Felder** in Richtung der weißen Pfeile. Felder, auf denen bereits andere Schiffe stehen, zählen dabei nicht mit.*

Nimm, falls vorhanden, **bis zu 2 Schätze** von jedem betroffenen Schiff und lege sie zurück in den Vorrat.

Nimm, falls vorhanden, je **1 Schatz** von jedem betroffenen Schiff und lege ihn direkt vor dir ab.

* Die versetzten Schiffe dürfen dabei weder Schätze aufladen noch eine Piratenräuberei durchführen.

Nachdem du die Tornado-Aktion ausgeführt hast, endet dein Zug. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch **mindestens 9 Schätze** vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Für jüngere Spieler

Spielen jüngere Kinder mit, könnt ihr das Spiel ohne den Tornado spielen. Würfelt ihr das Tornado-Symbol, setzt ihr das Schiff lediglich um 1 Feld vor und ladet gegebenenfalls Schätze auf bzw. führt eine Piratenräuberei durch. Zudem könnt ihr die Anzahl der Schätze, die man man zum Gewinnen benötigt, reduzieren.