



PIRATEN MIKADO

Du willst
gleich loslegen?
Schau dir unser
Gameplay-Video an.



Spielidee

Jo-Ho-Ho! Nach langer Suche habt ihr es endlich gefunden: das lang verschollene Schiff von Kapitän Mikado. Seht ihr schon seinen sagenumwobenen Goldschatz funkeln? Räumt geschickt die Planken aus dem Weg, um die meisten Münzen zu sammeln. Aber Vorsicht! Werft dabei nicht die wachsamen Tierpiraten um, sonst bekommt ihr nichts vom Schatz. Nur wer Fingerspitzengefühl beweist und eine Prise Glück hat, kann am Ende siegreich nach Hause segeln...

Inhalt:

- 1 3D-Schiffswrack aus 8 Teilen
- 6 Tierpiraten
- 24 Holzstäbchen (12 lange und 12 kurze Stäbchen)
- 24 Plankenkarten
- 6 Piratenkarten
- 1 Farbwürfel

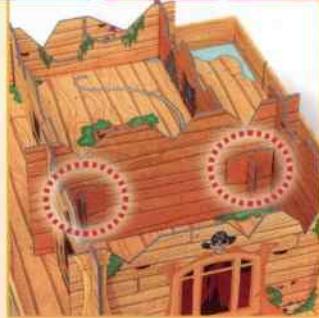
Löse vor dem
ersten Spiel alle Teile
vorsichtig aus den
Stanztafeln.

Spielziel

Wer am Ende die meisten Münzen auf seinen gesammelten Plankenkarten hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Baut das Schiffswrack zusammen. Mit den beiden Riegeln könnt ihr die beiden Decks fest miteinander verbinden.



Auf der unteren Ebene des Schiffes
kannst du Kanonen erkennen.
Das ist das **Hauptdeck**. Der
höhere Teil ist das **Achterdeck**.
Echte Piraten sagen achtern,
wenn sie „hinten“ meinen.
Darunter befindet sich die
Kapitänskajüte. Könnt ihr den
Schatz funkeln sehen?



Mischt die **6 Piratenkarten** und legt sie verdeckt neben das Wrack.

Sortiert die Holzstäbchen nach ihrer Länge. Von jeder Länge habt ihr jeweils 4 rote, 4 gelbe und 4 blaue Stäbchen. Legt die **12 langen Stäbchen** auf das Hauptdeck. Welche Farbe wo liegt, spielt keine Rolle. Achtet darauf, dass die Stäbchen immer etwas über die Ränder des Wracks hinausragen. Legt die **12 kurzen Stäbchen** entsprechend auf das Achterdeck.

Sortiert jetzt die Plankenkarten nach der Art der Münzen, die darauf zu sehen sind:

- Die **Plankenkarten mit Goldmünzen** mischt ihr und verteilt sie auf den Stäbchen des Hauptdecks. Achtet darauf, dass die Stäbchen immer noch darunter herausragen!
- Die **Plankenkarten mit Silbermünzen** werden in derselben Weise auf die Stäbchen des Achterdecks gelegt.

Stellt dann auf jedes Deck noch 1, 2 oder 3 **Tierpiraten**, je nachdem wie schwierig ihr euer Spiel gestalten möchtet:

Für Landratten (einfach): Jeweils 1 beliebigen Tierpiraten auf jedes Deck.

Für Seeleute (normal): Jeweils 2 beliebige Tierpiraten auf jedes Deck.

Für alle mit Holzbein (schwer): Jeweils 3 beliebige Tierpiraten auf jedes Deck.

Hinweis: Am leichtesten fällt der Affe um. Der Oktopus ist etwas standfester und das Krokodil steht am sichersten.

So könnte der Spieldurchgang für Seeleute aussehen:

2 Tierpiraten
12 Plankenkarten mit Goldmünzen
12 lange Stäbchen



Legt den Würfel bereit. Wer am grimmigsten schauen kann, darf anfangen. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

1. Würfeln → 2. Stäbchen ziehen → 3. Plankenkarte ziehen

1. Würfeln

Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Würfel.

2. Stäbchen ziehen

Versuche, ein Stäbchen der gewürfelten Farbe aus dem Wrack zu ziehen, ohne dabei einen der Tierpiraten umfallen zu lassen! Ob du das Stäbchen vom Achterdeck oder vom Hauptdeck ziehst, ist dir überlassen. Du darfst auch zunächst vorsichtig probieren, welches Stäbchen sich leichter herausziehen lässt.

Hast du ein farblich passendes Stäbchen aus dem Wrack gezogen, ohne dass ein Tierpirat umgefallen ist?

Super! Lege das gezogene Stäbchen zur Seite. Jetzt darfst du versuchen, ein paar Münzen zu ergattern.

3. Plankenkarte ziehen

Jetzt versuchst du, eine Plankenkarte derselben Farbe aus dem Wrack zu ziehen, wieder ohne einen Tierpiraten umzuwerfen. Auch die Karte darfst du von irgendwo ziehen. Probiere dabei, eine Karte mit möglichst vielen Münzen darauf zu ziehen! Hast du das geschafft, darfst du die Karte vor dir ablegen und behalten.

Danach ist dein Zug beendet und die nächste Person ist an der Reihe.

Ein Tierpirat fällt um

Fällt irgendwann während deines Spielzugs ein Tierpirat um, endet dein Zug sofort!

Hast du in diesem Spielzug schon eine Plankenkarte aus dem Wrack gezogen, musst du diese jetzt neben der Schachtel ablegen und darfst sie nicht behalten. Du konntest leider keine Plankenkarte erfolgreich ergattern!

Nimm dir eine der verdeckten Piratenkarten. Schau sie dir an und lege sie dann verdeckt vor dir ab. Zeige den anderen nicht, was du gezogen hast! Stelle danach alle Tierpiraten, die umgefallen sind, wieder auf.

Die Piratenkarten sind für die Auswertung am Spielende wichtig:



Am Ende des Spiels musst du eine beliebige Plankenkarte dieser Farbe abgeben. Hast du keine Karte in dieser Farbe, hast du wirklich Glück und musst nichts abgeben!



Am Ende des Spiels musst du eine beliebige Plankenkarte abgeben.



Du hast wirklich großes Piratenglück: Du musst keine Karte abgeben!

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald die letzte Piratenkarte genommen wird **oder** eine Farbe gewürfelt wird, von der kein Stäbchen mehr auf dem Wrack liegt. Jetzt wird ausgewertet:

- Alle decken ihre Piratenkarten auf und geben Plankenkarten ab, wenn sie müssen.
- Alle zählen die Münzen auf all ihren noch vorhandenen Plankenkarten zusammen (zählt nur die Münzen auf einer Kartenseite).
- **Wer die meisten Münzen gesammelt hat, gewinnt!** Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Goldmünzen gesammelt hat. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnt ihr zusammen.



Beispiel: Lara hat im Laufe des Spiels diese 4 Plankenkarten gesammelt. Sie hat aber eine Piratenkarte gezogen und entscheidet sich, die blaue Karte mit einer Goldmünze darauf abzulegen. Sie zählt alle anderen Münzen zusammen und kommt auf 7 gesammelte Münzen.

- Spielvariante für echte Seebären -

Wenn ihr eine besondere Herausforderung wollt, dürfen Stäbchen und Karte nur von der gleichen Ebene gezogen werden! Zieht ihr also ein Stäbchen vom Achterdeck, muss auch die Plankenkarte vom Achterdeck gezogen werden.

Das ist eine große Herausforderung für alle mit und ohne Augenklappe!



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nrt. 40647

Autoren: Wolfgang Dirscherl & Manfred Reindl
Illustration: Mario Kuchinke-Hofer
Grafik: Olga Cress
Layout, 3D: Alexander Wollinsky, Andreas Resch
Redaktion: Nicolas Niegisch

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele