

Vor der Küste Britanniens kämpft sich das spanische Handelsschiff Dolores durch einen heftigen Sturm und drohte bereits zweimal zu kentern. Die Seeleute an Bord sind erschöpft und verzweifelt. Doch als sie das Licht eines Leuchtturms sehen, schöpfen sie neue Hoffnung ... vergebens, denn das Licht ist eine Falle! Es wurde an einer felsigen Küstenlinie entzündet, um Schiffe in die Riffe zu locken.

Du bist einer der Strandpiraten, die hierfür verantwortlich sind.

Vor euren Augen kracht die Dolores in die Riffe. Durch den aufgerissenen Rumpf werden Kisten ins Meer gespült und von den Wellen in Richtung Ufer getragen. Fette Beute!

Doch es ist kein leichtes Unterfangen,
diese mit deinen Komplizen aufzuteilen.

Und euch bleibt nur wenig Zeit, denn bei Sonnenaufgang wird es hier nur so von Ordnungshütern wimmeln!

Daher habt ihr entschieden, euch nicht zu streiten, sondern die Beute nach dem Codex der Strandpiraten zu verteilen.

Also: Öffnet die Kisten und lasst die Verhandlungen beginnen ...



Spielmaterial

- 70 **Warenkarten** in 7 unterschiedlichen Sorten:
Waffen, Wein, Geschmeide, Stoffe, Porzellan, Musikinstrumente und *Goldbarren*.



- Von jeder Warensorte gibt es 10 Karten (= Kisten):
sieben Karten mit Wert 1, zwei mit Wert 2 und eine mit Wert 3.

Rückseite
Warenkarten



Rückseite
Flaschenpostkarten



- 10 **Flaschenpostkarten**, darunter die Karte **Sonnenaufgang**
(siehe Seiten 14–15).



Sonnenaufgang



Spielvorbereitung

1 - Den Zugstapel vorbereiten:

- Legt die Karte *Sonnenaufgang* vorerst beiseite.
- Mischt die übrigen *Flaschenpostkarten*, zieht von diesen 4 und legt sie in die Schachtel zurück. Sie kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz.
- Mischt alle *Warenkarten* mit den 5 verbleibenden *Flaschenpostkarten* zusammen.
- Zählt von diesem Stapel 15 Karten ab und mischt den *Sonnenaufgang* in diesen kleinen Stapel aus 15 Karten. Dann legt ihr den großen Stapel auf den kleinen Stapel.

Ihr habt nun einen Zugstapel, der aus 7 *Warenkarten* und 6 *Flaschenpostkarten* besteht. Eine der *Flaschenpostkarten* ist der *Sonnenaufgang*, der sich unter den 16 letzten Karten des Zugstapels befindet.

2 - Startkarten verteilen (abhängig von der Spieleranzahl):

- 2 Spieler: 4 Karten
- 3 Spieler: 3 Karten
- 4 Spieler: 2 Karten

Jeder Spieler erhält die angegebene Anzahl an Karten vom Zugstapel und legt sie offen vor sich aus, in seine persönliche Auslage. Alle Waren einer Sorte werden leicht überlappend übereinandergelegt, sodass man den Punktwert jeder einzelnen Karte sehen kann. Zwei und mehr Karten einer Sorte werden „Set“ genannt.

Flaschenpostkarten werden ebenfalls offen ausgelegt.

Die ausgelegten Karten eines Spielers stellen seine Start-Beute dar.

Die Beute verteilen

Eine Partie besteht aus einer Abfolge von Verteilungsduellen.

Ein Verteilungsduell wird immer zwischen zwei Spielern ausgetragen: Dem **Kartengeber** und dem Spieler zu seiner Linken.

Der Spieler, der zuletzt Salzwasser geschmeckt hat, ist der erste **Kartengeber**.

Der **Kartengeber** zieht die obersten vier Karten vom Zugstapel und legt sie offen auf den Tisch, getrennt von den persönlichen Auslagen der Spieler. Die ersten beiden Karten legt er vor den Spieler zu seiner Linken, die beiden anderen legt er vor sich.

Diese vier Karten stellen die Beute dar, um die es in diesem Verteilungsduell geht.

Beispiel für 3 Spieler:



Erster Kartengeber

Sobald beide Spieler bereit sind, zählen sie gemeinsam auf 3 (oder rufen „Do-Lo-Res“). Bei 3 (oder „Res“) strecken beide eine Hand aus und zeigen eine der folgenden Gesten (auf S. 16 findet ihr eine Übersicht):

Der Ausgang des Verteilungsduells wird durch die Gesten der beiden Spieler entschieden:



Haben sich beide Spieler für Frieden entschieden, nimmt jeder die beiden Karten, die vor ihm liegen.



Hat sich ein Spieler für Kampf entschieden, erhält er alle vier Karten, wenn sich der andere Spieler für Frieden entschieden hat.



Haben sich beide Spieler für Kampf entschieden, werden die vier Karten abgeworfen und kein Spieler bekommt etwas.

- **Frieden (offene Hand)**
- **Kampf (Faust)**
- **Erste Wahl (Daumen hoch)**



Hat sich ein Spieler für Erste Wahl entschieden, nimmt er sich 1 beliebige der vier Karten, wenn sich der andere Spieler für Frieden entschieden hat. Der andere Spieler erhält dann die Karten, die noch vor ihm liegen (1 oder 2).



Hat sich ein Spieler für Erste Wahl entschieden, nimmt er sich 1 beliebige der vier Karten, wenn sich der andere Spieler für Kampf entschieden hat. Der andere Spieler erhält dann die übrigen drei Karten.



Haben sich beide Spieler für Erste Wahl entschieden, werden die vier Karten abgeworfen und kein Spieler bekommt etwas.

Außerdem müssen beide Spieler gleichzeitig auf eine Warensorte in ihrer persönlichen Auslage zeigen und diese komplett abwerfen.

Die Spieler dürfen im Vorfeld über ihre Absichten reden und sich durchaus auf ein bestimmtes Vorgehen einigen. Allerdings ist niemand daran gebunden, sich dann auch an seine Zusagen zu halten!

Es liegt ganz an den Spielern, ob sie einen Deal vereinbaren, den Gegner aufs Glatteis führen oder sich auch einfach nur als „unbeteiligter Dritter“ in die Verhandlungen der aktiven Spieler einmischen wollen:

Reden ist die beste Waffe eines Strandpiraten!

- Jeder Spieler legt die Karten, die er erhalten hat, in seine persönliche Auslage, indem er die Karten bestehenden Sets hinzufügt oder neue beginnt.



- Der Spieler zur Linken des Kartengebers dieser Runde wird neuer Kartengeber und zieht vier Karten für sich und den Spieler zu seiner Linken.

Beispiel einer Partie zu dritt:

Die Spieler **A** und **B** haben bereits das erste Verteilungsduell hinter sich. Spieler **B** sitzt zur Linken des Kartengebers der ersten Runde (**A**) und ist somit der Kartengeber der laufenden Runde.

Er legt vier Karten aus, damit das Verteilungsduell zwischen ihm und Spieler **C**, der zu seiner Linken sitzt, beginnen kann.

Danach wird Spieler **C** als Kartengeber im Verteilungsduell gegen Spieler **A** antreten usw.





Flaschenpostkarten (siehe auch Seiten 14–15)

Jede *Flaschenpost* enthält ein Schriftstück, mit dem der Besitzer im Laufe der Partie ein Sonderereignis auslösen kann oder muss. (Eine detaillierte Beschreibung aller *Flaschenpostkarten* ist auf den Seiten 14 und 15 zu finden.) Während eines Verteilungsduells werden *Flaschenpostkarten* genauso wie *Warenkarten* behandelt. Nimmt ein Spieler eine *Flaschenpostkarte*, legt er sie offen in seine persönliche Auslage. Wann genau ein Spieler eine *Flaschenpost* einsetzen kann, hängt von der jeweiligen Karte ab. Die *Flaschenpost* wird nach Nutzung abgeworfen.

Hinweis: Es ist durchaus möglich, eine vereinfachte Variante zu spielen, indem man alle *Flaschenpostkarten* (den *Sonnenaufgang* ausgenommen) aus dem Spiel lässt.

Spielende

Die Partie endet sofort, wenn der *Sonnenaufgang* gezogen wird. Das Verteilungsduell, während dessen diese Karte aufgedeckt wurde, wird nicht mehr ausgetragen.

Nun ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:

- Jeder Spieler berechnet zunächst den Gesamtwert jedes einzelnen Sets in seiner persönlichen Auslage, indem er die Werte der Karten jedes Sets addiert.
- Nur das jeweils wertvollste und das wertloseste Set bringen einem Spieler Siegpunkte. Jeder Spieler addiert die Werte der Karten dieser Sets in seiner persönlichen Auslage.
- Aber: Bei Gleichstand um das wertvollste oder wertloseste Set eines Spielers werden alle diese Sets gewertet!
- Sollten sogar **alle** Sets eines Spielers denselben Wert haben, so wird der Gesamtwert aller Sets zusätzlich noch verdoppelt!
Sie zählen gewissermaßen sowohl als wertvollstes als auch als wertlosestes Set.

Wichtig: Es werden die Werte der Karten jedes Sets addiert, nicht die Anzahl der Karten.

Beispiel:

Dieser Spieler hat

- 2 Wein,
- 2 Stoffe,
- 4 Musikinstrumente,
- 5 Goldbarren,
- 6 Porzellan



und erhält dafür $2 + 2 + 6 = 10$ Siegpunkte.

(Hätte er nur einen Goldbarren mehr, erhielte er stattdessen $2 + 2 + 6 + 6 = 16$ Siegpunkte.)

Beispiel:

Dieser Spieler hat

- 3 Geschmeide,
- 3 Waffen,
- 3 Stoffe



und erhält dafür $(3 + 3 + 3) \times 2 = 18$ Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie.
Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.

Flaschenpostkarten

Zerbrochene Laterne



Vor einem Verteilungsduell einsetzen: Im folgenden Duell werden die Karten verdeckt ausgelegt. Der Spieler, der die Laterne eingesetzt hat, schaut sich die Karten an (ohne dabei die Zusammensetzung zu ändern). Er darf über die Karten so viel oder wenig erzählen, wie er möchte: Die Wahrheit, Teilinformativen, lügen – alles ist erlaubt.

Wenn der Sonnenaufgang aufgedeckt wird: Der Besitzer dieser Karte kann entscheiden, den *Sonnenaufgang* zu ignorieren. Tut er das, geht die Partie so lange weiter, bis nicht mehr genügend Karten aufgedeckt werden können, um ein Verteilungsduell durchzuführen. Der *Sonnenaufgang* hat keinen Nutzen für den Spieler, der ihn erhält.

Diebstahl



Sofort einsetzen: Wenn der Spieler diese Karte erhält, nimmt er 1 *Warenkarte* aus der persönlichen Auslage eines anderen Spielers und legt sie in seine persönliche Auslage.

Wichtig: Diese Karte muss sofort eingesetzt werden, wenn ein Spieler sie erhält. Das gilt auch während des Spielaufbaus.

Einsetzen, nachdem die Karten eines Verteilungsduells ausgelegt wurden: Die Karten werden abgeworfen und es werden vier neue Karten gezogen und ausgelegt.

Hinweis: Wurde vorher die *Konvoi*-Karte gespielt, werden dennoch nur vier Karten neu gezogen.

Strudel



Einsetzen, nachdem die Karten eines Verteilungsduells ausgelegt wurden: Der Besitzer dieser Karte ordnet die vier Karten des Duells nach Belieben neu an. Es müssen aber weiterhin vor jedem der beiden beteiligten Spieler zwei Karten liegen.

Schmiere stehen



Starker Wellengang



Jederzeit einsetzbar, bevor das Ergebnis eines Verteilungsduells ermittelt wird: Es werden zwei zusätzliche Karten gezogen und so zu den bereits ausliegenden gelegt, dass vor jedem beteiligten Spieler nun drei Karten liegen.

Der Zwei-Hand-Trick



Einsetzen, bevor bei einem Verteilungsduell auf 3 gezählt wird: Der Besitzer der Karte nutzt in diesem Duell beide Hände und entscheidet abhängig von der gewählten Geste seines Kontrahenten, welche seiner beiden Gesten gilt.

Einsetzen, nachdem die Gesten zweier Spieler in einem Verteilungsduell feststehen: Das Duell ist ungültig und wird (mit denselben Karten und Spielern) wiederholt.

Wette



Einsetzen, bevor bei einem Verteilungsduell zwischen zwei anderen Spielern auf 3 gezählt wird: Der Spieler wettet auf den Ausgang dieses Duells, indem er zusammen mit den beiden wettstreitenden Spielern auf 3 beide Hände ausstreckt und dabei versucht, mit je einer Hand dieselbe Geste wie die beiden Spieler zu machen. Schafft er das, darf er sich beliebig viele Karten von der Beute nehmen, bevor die Gesten der beiden Kontrahenten ausgewertet werden.

Hinweis: Im Spiel zu zweit wird diese Karte vor Spielbeginn aussortiert. Sie ist dann 1 der vier Flaschenpostkarten, die vor Spielbeginn entfernt werden. Die anderen drei Karten werden weiterhin zufällig bestimmt.

Wenn diese Karte gezogen wird, endet die Partie sofort. Das gilt auch, wenn sie aufgrund des Effekts der Karten *Konvoi* oder *Starker Wellengang* gezogen wird bzw. nur von dem Spieler gesehen wird, der gerade die *Zerbrochene Laterne* eingesetzt hat.
Wichtig: Der *Sonnenaufgang* wird immer in die 15 letzten Karten des Zugstapels eingemischt.

Konvoi



Ungültig



Sonnenaufgang



Mögliche Ergebnisse eines Verteilungsduells



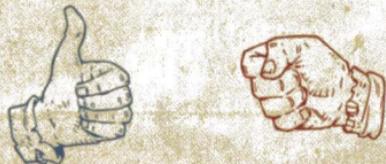
Blau nimmt die beiden vor ihm liegenden Karten; Rot nimmt die beiden vor ihm liegenden Karten.



Blau nimmt 1 der vier Karten, dann nimmt Rot die Karten, die noch vor ihm liegen (1 oder 2).



Rot nimmt alle vier Karten.



Blau nimmt 1 der vier Karten, dann nimmt Rot die drei übrigen Karten.



Alle vier Karten werden abgeworfen.



Alle vier Karten werden abgeworfen. Dann werfen sowohl Blau als auch Rot jeweils 1 komplettes Set aus ihrer Auslage ab.