



# Piraten auf Schatzjagd

Das Action-Spiel  
mit großen Schiffen, richtigen Kanonen und riesigem Spielteppich


Ein spannendes Abenteuer für 2 oder mehr Piraten ab 6 Jahren.

Design: Kinetic, DC Ravensburger, KniffDesign



Illustration: Franz Vohwinkel, Walter Pepperle

Ravensburger® Spiele Nr. 21 900 1

## Leinen los!



Seid ihr bereit, auf hoher See  
als mutige Piraten gegeneinander anzutreten?  
Dann hisst die Segel, lichtet die Anker und auf ins Abenteuer!  
Wer wird sein Schiff mit Geschick am besten über die Meere steuern?  
Wer wird mit Fingerspitzengefühl am besten zielen, schießen und treffen?  
Und wer wird am Ende mit etwas Glück  
die wertvollsten Schätze zurück in den Hafen bringen?  
Bei diesem Spiel könnt ihr zeigen,  
wer von euch der wahre König der Meere ist.



## Inhalt

(Siehe auch Schachtelunterseite und Aufbauanleitung)

- 1 Spielplan (1 m x 1,60 m)
- 2 Piratenschiffe mit je
  - 1 Galionsfigur, 1 Steuerrad, 1 Vordermast mit Segel und Mastkorb, 1 Hauptmast mit 2 Segeln, 1 Piratenflagge, 1 Laterne und 1 Heckklappe
- 3 Kanonen
- 3 Kanonenkugeln (= Pfeile)
- 4 Schatztruhen
- 1 Turm mit 1 Turmflagge und 2 Türen
- 1 Drehscheibe mit Pfeil
- 2 Proviantssäcke
- 2 Rumfässer
- 18 Belegkärtchen
- 10 Auftragskarten
- 6 Goldmünzen (je 3 x „Seeschlange“ und „Hai“)
- 1 Aufbauanleitung (Extrablatt)
- 1 Spielanleitung

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Auftragskarten, Belegkärtchen, Goldmünzen, Proviantssäcke, Rumfässer und die Drehscheibe vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

Danach bereitet ihr die Schiffe, Kanonen, den Turm und die Drehscheibe so vor, wie es in der Aufbauanleitung gezeigt wird.

- Der Spielplan wird ausgebreitet. (Ihr könnt das Spiel auf dem Boden oder auf einem großen Tisch spielen.)
- Die Belegkärtchen und die Drehscheibe legt ihr neben den Spielplan. (Die Auftragskarten, Goldmünzen, Proviantssäcke und Rumfässer werden nur im Profispiel benötigt. Sie bleiben im Grundspiel in der Schachtel.)
- Stellt den Turm auf das Turmfeld in der Spielplanmitte.
- Nun sucht sich jeder Spieler bzw. jedes Team ein Schiff aus und stellt es in den Hafen mit der entsprechenden Farbe.



Ravensburger

## Grundspiel

### Ziel des Spiels

Ist es, als Erster die folgenden drei Aufgaben zu erfüllen und danach einen beliebigen Hafen zu erreichen:

1. Eine **Schatztruhe** erbeuten.  
Das kann entweder die Schatztruhe aus dem gegnerischen Schiff sein oder eine der beiden Schatztruhen aus dem Turm. Dazu schießt man mit einer Kanone auf das jeweilige Schatzfach, sodass der Schatz herausfällt. Probiert es einfach mal aus.
2. Das **Vordersegel** des gegnerischen Schiffes treffen, sodass es nach hinten kippt.
3. **Einen** der folgenden vier Gegenstände treffen: Laterne, Galionsfigur, Flagge (jeweils vom gegnerischen Schiff) oder Flagge des Turms, sodass der Gegenstand herunterfällt.

Ihr könnt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erfüllen.

Immer wenn ein Pirat eine der drei Aufgaben erfüllt hat, erhält er dafür das entsprechende Belegkärtchen:



Schatztruhe Schiff



Schatztruhe Turm



Vordersegel



Laterne



Galionsfigur



Flagge Schiff



Flagge Turm

Damit weiß der Pirat immer, welche Aufgaben er schon erfüllt hat.

### So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht zunächst mit Schwung den Pfeil der Drehscheibe. Das Feld, auf welches der Pfeil zeigt, gibt an, welche Aktionen er ausführen kann. Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig.

Folgende Symbole gibt es:

### Schiff

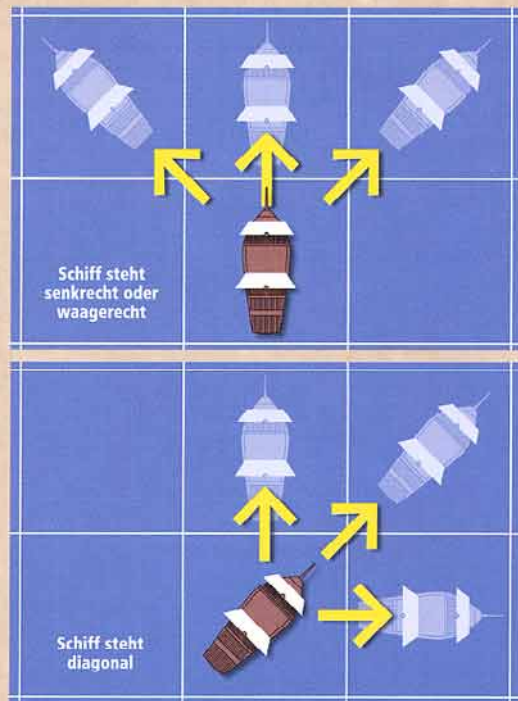
Der Pirat kann sein Schiff pro Schiffssymbol entweder **ziehen** oder **beliebig ausrichten**.



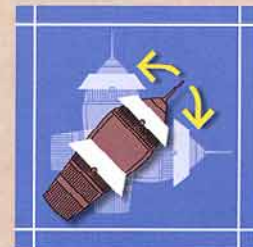
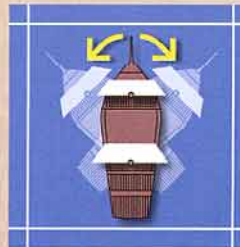
### Schiff ziehen

Der Spieler zieht sein Schiff pro Schiffssymbol um ein Feld in Fahrtrichtung vor.

Mit „Fahrtrichtung“ ist eines dieser Felder gemeint:



Jedes Mal, wenn ihr euer Schiff auf ein neues Feld gezogen habt, könnt ihr es dort noch leicht nach rechts oder links drehen. Dafür braucht ihr kein weiteres Schiffssymbol.

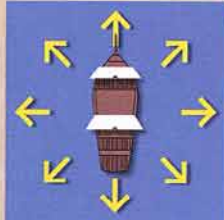


Das Schiff kann nur auf Wasserfelder ziehen. Die beiden Inseln und das Feld, auf dem sich das andere Schiff befindet, können nicht befahren werden.

#### Schiff beliebig ausrichten

Anstatt zu ziehen, kann der Spieler das Schiffsymbol auch dazu verwenden, sein Schiff in eine beliebige Richtung neu auszurichten.

Das Schiff kann dann in einer der 8 Richtungen stehen:



#### Kanone

Der Pirat schießt pro Kanonensymbol einmal mit einer Kanone. Dabei darf er immer zwischen der Kanone seines Schiffes oder der Kanone des Turms wählen. Die Kanone kann er zuvor auf dem Schiff oder dem Turm innerhalb der Vertiefungen versetzen und beliebig ausrichten.



Die Turmflagge darf nur von den Schiffen aus beschossen werden.

#### Wie wird mit der Kanone geschossen?

Zuerst wird die Kanone geladen. Zum Auslösen der Kanone zieht ihr den kleinen Knopf, der sich auf der Kanone befindet, nach hinten. Nach dem Schießen wird alles, was getroffen wurde, wieder aufgebaut. Auch die Schatztruhen kommen wieder in die Fächer zurück und das Vordersegel wird wieder gerade gestellt.

#### Turm

Der Pirat kann, wenn er möchte, den Turm auf ein anderes Turmfeld versetzen. Die drei Turmfelder befinden sich in der Mitte und in den Ecken des Spielplanes. Außerdem kann er den Turm beliebig ausrichten und einmal mit der Turmkanone schießen.



Solltet ihr mehrere Ziele auf einmal treffen, die ihr zur Erfüllung eurer Aufgabe braucht, bekommt ihr alle entsprechenden Belegkärtchen.

Trefft ihr im Spielverlauf Ziele, die ihr zur Erfüllung eurer Aufgabe nicht oder nicht mehr braucht, hat dies keine Auswirkungen auf das Spiel. Man kann jeweils nur ein Belegkärtchen pro Ziel erhalten.

Der Pirat kann, muss aber nicht, alle seine Aktionen ausführen. Danach ist sein Zug beendet und der nächste Pirat ist an der Reihe.

Spielen zwei Piratenmannschaften gegeneinander, wechseln sich die Piraten innerhalb ihrer Teams ab.

#### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Pirat seine drei Aufgaben erfüllt hat und danach einen beliebigen Hafen erreicht. Dieser Pirat hat das Spiel gewonnen.

#### Beispiel für einen Spielzug im Grundspiel:

Anne dreht mit Schwung den Pfeil der Drehscheibe. Er bleibt auf dem Feld stehen, welches 2 Schiffe und 7 Kanonen zeigt.

Zuerst zieht sie ihr Schiff ein Feld vor. Dann schießt sie mit ihrer Schiffskanone und trifft das Vordersegel von Michaels Schiff. Dafür bekommt sie das Belegkärtchen „Vordersegel“.

Danach schießt sie mit der Turmkanone. Wieder trifft sie Michaels Vordersegel. Das entsprechende Belegkärtchen hat sie schon. Sie bekommt daher kein weiteres Belegkärtchen.

Anschließend richtet sie ihr Schiff beliebig neu aus. Damit endet ihr Zug.

## Profispiel

Das Profispiel wird bis auf die folgenden Änderungen wie das Grundspiel gespielt.

#### Vorbereitung

Legt zusätzlich die beiden Rumfässer auf die eine Insel und die beiden Proviantstöße auf die andere Insel. Legt auch die 6 Goldmünzen neben dem Spielplan bereit.

Nun mischt ihr noch die 10 Auftragskarten gut durch. Dann zieht jeder Spieler verdeckt eine Auftragskarte und hält sie vor den anderen geheim.



## Ziel des Spiels

ist es, als Erster die drei Aufgaben seiner Auftragskarte zu erfüllen und anschließend einen beliebigen Hafen zu erreichen.

### Auftragskarten

Eure Auftragskarte zeigt drei Aufgaben, die ihr erfüllen müsst.

Neben den Aufgaben aus dem Grundspiel gibt es auf den Auftragskarten noch folgende neue Aufgaben:



- Das Einsammeln von Rumfässern oder Proviantensäcken: An diese Waren gelangt ihr, indem ihr euer Schiff auf ein Feld zieht, welches waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) an eine Insel angrenzt. Dafür erhaltet ihr das entsprechende Belegkärtchen „Rumfass“ oder „Proviantensack“. Die beiden Rumfässer und Proviantensäcke bleiben auf den Inseln liegen. Danach darf das Schiff in diesem Spielzug nicht mehr gezogen werden, der Spieler darf aber gegebenenfalls noch schießen. Wer keine Rumfässer oder Proviantensäcke von einer Insel einsammeln möchte, kann ganz normal an den Inseln entlangfahren.



Rumfass



Proviantensack

- Auf den Auftragskarten wird zwischen der „Schatztruhe des gegnerischen Schiffes“ und der „Schatztruhe des Turmes“ unterschieden.

### Belegkärtchen & Goldmünzen

Im Profispiel erhaltet ihr für jedes getroffene Ziel und für jede eingesammelte Ware das entsprechende Belegkärtchen, auch wenn es nicht zu eurem Auftrag gehört.

Ihr könnt dasselbe Ziel auch mehrfach treffen bzw. dieselbe Ware auch mehrfach einsammeln.

Habt ihr das entsprechende Belegkärtchen bereits, bekommt ihr stattdessen eine Goldmünze mit eurem Zeichen (Hai oder Seeschlange).

Jeder Pirat kann höchstens drei Goldmünzen gleichzeitig besitzen.



Sollten bei einem Schuss mehrere Gegenstände getroffen werden, erhält der Pirat ein Belegkärtchen bzw. eine Goldmünze für jeden dieser Gegenstände.

### Eintauschen

Je drei Belegkärtchen, Goldmünzen oder eine Kombination daraus könnt ihr während eures Zuges gegen ein beliebiges Belegkärtchen eintauschen.

Wenn ihr zwei Belegkärtchen, Goldmünzen oder eine Kombination daraus abgibt, dürft ihr euer Schiff ein Feld voranziehen oder es beliebig neu ausrichten.

Es dürfen auch mehrfach pro Zug Belegkärtchen eingetauscht oder abgegeben werden.

## Spielende

Es gewinnt der Pirat, welcher als Erster die Aufgaben seiner Auftragskarte erfüllt hat und daraufhin einen beliebigen Hafen erreicht.

### Beispiel für einen Spielzug im Profispiel:

Bei Michael bleibt der Drehpfeil auf dem Feld stehen, welches 2 Kanonen und 1 Schiff zeigt.

Er trifft zweimal das Vordersegel von Annes Schiff. Für den ersten Treffer bekommt er das Belegkärtchen „Vordersegel“. Für den zweiten Treffer erhält er eine Goldmünze mit seinem Zeichen.

Daraufhin zieht er sein Schiff auf ein Feld, das waagrecht an die Insel mit den Proviantensäcken grenzt. Dafür bekommt Michael ein Belegkärtchen „Proviantensack“.

Nun tauscht er die Goldmünze gemeinsam mit zwei Belegkärtchen gegen ein beliebiges anderes Belegkärtchen ein, welches er für seine Auftragskarte braucht. Damit endet sein Zug.

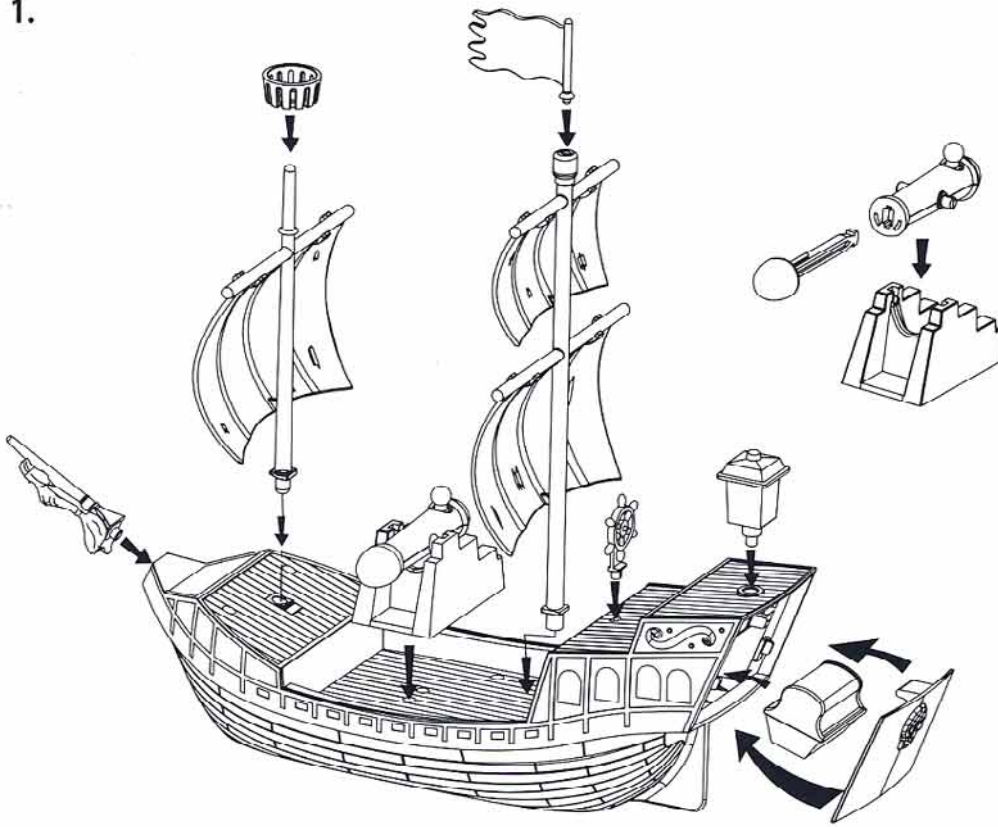
### Bitte beachten:

- Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, wegen verschluckbarer Kleinteile.
- **WARNUNG!** Nicht auf Augen und Gesicht zielen!
- Keine anderen Projektile verwenden!  
Bei nicht bestimmungsgemäßem Gebrauch Verletzungsgefahr!
- Der Spielplan kann mit einem feuchten Tuch abgewischt werden. (Nicht waschen oder bügeln)
- Das Spielmaterial nicht im Wasser verwenden.

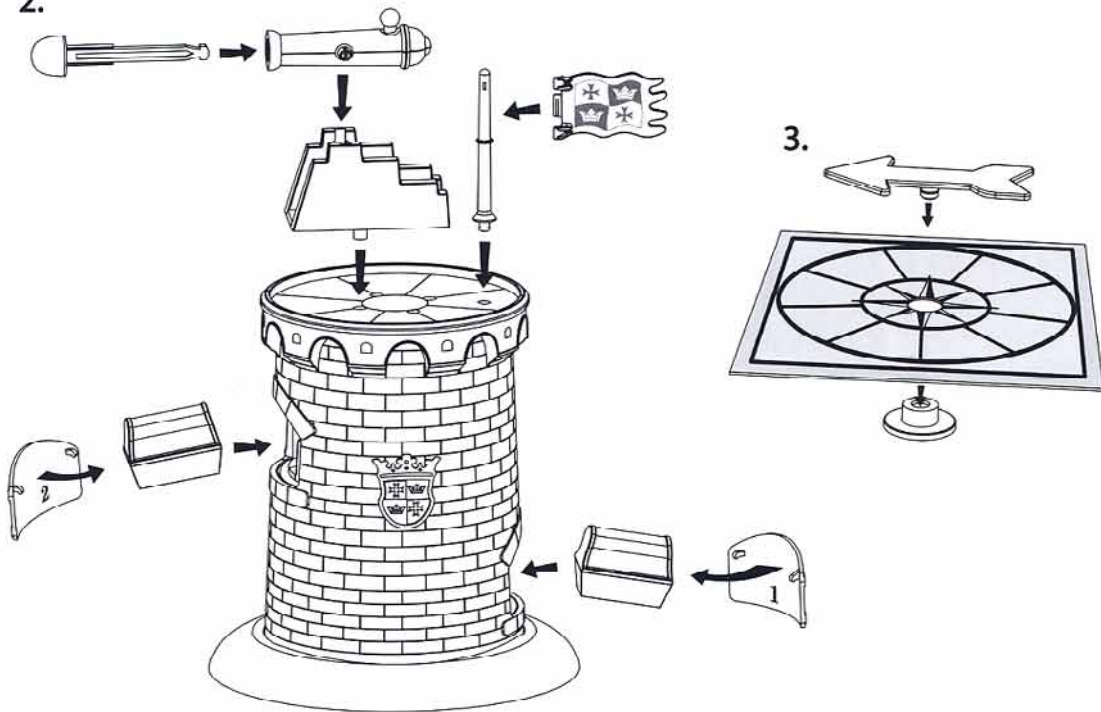
© 2006 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com



1.



2.



3.

