

Flaschen mit Rum

Eine Flasche Rum zu trinken fühlt sich gut an. Aber zu viel zu trinken hilft nicht, die Gedanken klar zu halten und bestraft Sie. 1 Flasche gibt Ihnen 2 Schatzpunkte. Danach verlieren Sie mit jeder weiteren Flasche 1 Punkt.

Wenn Sie 5 oder 6 Flaschen sammeln, erhalten Sie keine zusätzlichen Punkte.



Verfluchte Masken

Ein seltsamer Fluch lastet auf diesen Masken:



Nehmen Sie eine oder zwei Masken werden Sie den Zorn der Götter erleiden. Nehmen Sie mindestens drei und das Glück wird Ihnen zulächeln

Das Aufsammeln von 1 oder 2 verfluchten Masken bringt Unglück und bewirkt, dass Sie 1 oder 2 Schatzpunkte verlieren. Aber das Sammeln von 3 oder 4 bringt Glück und gibt Ihnen 5 oder 9 Schatzpunkte. Das Sammeln von 5 oder 6 Masken gibt Ihnen keine zusätzlichen Punkte.

Sobald Sie Ihre Schatzpunkte erreicht haben, schieben Sie Ihre Spielfigur auf der Reichtumskartenleiste um die entsprechende Punktzahl vor. Mehrere Spielfiguren können auf demselben Feld platziert werden.



Neue Runde

Wenn die Schatzpunkte erreicht sind, sammeln Sie Ihre Spielsteine ein, schließen die Truhe und schütteln sie. Geben Sie die Schlüsselmarke an die nächste Person in der Zugreihenfolge weiter – sie wird zum Kapitän der neuen Runde. Öffnen Sie die Truhe, um eine neue Runde zu starten, beginnend mit dem Schritt «Beute einprägen». Spielen Sie je nach Anzahl der Piraten mehrere aufeinanderfolgende Runden, bis das Spiel endet.

Ende des Spiels

Bei 2 oder 4 Piraten endet das Spiel am Ende der vierten Runde.

Bei 3 Piraten endet das Spiel am Ende der dritten Runde.

Der Pirat mit den meisten Schatzpunkten gewinnt das Spiel!

Im Falle eines Unentschiedens teilen sich die gleichauf liegenden Spieler den Sieg.



PIRATE BOX™

SYLVAIN LAS JUILLARIAS
INGENIOUS STUDIOS



© 2021 Blue Orange Edition. Pirate Box und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu



Einführung

Sie haben endlich den legendären Schatz von Black Lemon in die Hände bekommen! Um die Beute zu teilen, folgen Sie der alten Piratentradition der 3 Schritte: Merken Sie sich den Inhalt der Truhe, planen Sie, wie Sie die Beute teilen, und nehmen Sie dann die Gegenstände nach Ihren Vorlieben. Wenn Sie ein gutes Gedächtnis haben und der Klügste sind, könnten Sie die wertvollste Beute bergen!

Beginn des Spiels

Merken Sie sich den Inhalt der Truhe, um die Verteilung der Beute zu Ihren Gunsten zu optimieren und die maximalen Schatzpunkte zu sammeln.

Komponenten

- ◆ 1 Spielschachtel mit 16 Precious Item-Würfeln. Dies ist die Truhe.
- ◆ 1 Gittertafel
- ◆ 24 Piraten-Token (6 von jeder Farbe)
- ◆ 1 Schlüssel-Token
- ◆ 4 Papageien-Spielfiguren (1 von jeder Farbe)
- ◆ 4 Pergamen-Karten
- ◆ 1 Reichtumskarte
- ◆ 1 30-Sekunden-Sanduhr

Vorbereitung

1. Nehmen Sie den gesamten Inhalt der Truhe außer den 16 Würfeln heraus. Schließen Sie dann die Truhe.

2. Legen Sie das Grid-Board und die Wealth-Karte neben die Truhe.

3. Geben Sie jedem Piraten 1 Pergamentkarte, 1 Papageienspielfigur und die Piratenplättchen einer Farbe.

Mit 2 Piraten geben Sie 6 Spielsteine ab. Bei 3 Piraten werden 5 Spielsteine ausgegeben. Geben Sie bei 4 Piraten 4 Zähler aus. Unbenutzte Figuren und Bauern werden aus dem Spiel genommen und kommen nicht mehr zum Einsatz.

4. Setzen Sie Ihren Papagei auf das Bootsfeld der auf der Wohlstandskarte abgebildeten Spur.

Wer zuletzt einen Piratenfilm gesehen hat, wird Kapitän und erhält das Schlüssel-Plättchen, das er vor sich auf den Tisch legt.



Vorbereitung für 4 Piraten.



Entwicklung des Spiels

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, die jeweils aus 3 Schritten bestehen. Bevor Sie diese 3 Schritte ausführen, schütteln Sie die Truhe mit den Würfeln darin. Wenn einer oder mehrere der Würfel nicht in einem Quadrat liegen, schütteln Sie die Kiste leicht, um sie in die richtige Position zu bringen. Legen Sie dann die Truhe wieder auf den Tisch. Achtung! Sie müssen die Truhe in der gleichen Richtung wie die Gittertafel neu positionieren. **Stimmen Sie die Position des Kompasssymbols auf der Truhe mit der auf der Rastertafel ab.**

1. Merke dir die Beute

2. Planen Sie die Verteilung der Beute

3. Sammle die Beute ein

1. Merke dir die Beute

Öffnen Sie die Truhe, so dass die Würfel für alle Spieler sichtbar sind, und drehen Sie die Sanduhr. Sie haben 30 Sekunden Zeit, sich den Inhalt der Truhe zu merken. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, schließen Sie die Truhe.

2. Planen Sie die Verteilung der Beute

Beginnen Sie mit dem Kapitän und gehen Sie dann im Uhrzeigersinn vor, indem Sie einen Ihrer Spielsteine auf ein leeres Feld auf dem Raster legen, das der Position eines Gegenstands in der Truhe entspricht, den Sie abrufen möchten. Es ist nicht erlaubt, einen Stein auf ein besetztes Feld zu setzen oder einen bereits gesetzten Stein zu verschieben.

Spielen Sie abwechselnd in dieser Reihenfolge, bis alle Ihre Figuren platziert sind.

3. Sammle die Beute ein

Öffnen Sie die Schatztruhe. Nehmen Sie abwechselnd die Würfel auf, die auf den Feldern liegen, auf denen Sie Ihre Spielsteine auf dem Raster platziert haben. **Achten Sie darauf, dass Sie die Seiten der Würfel nicht verändern.** Zählen Sie Ihre Schatzpunkte wie folgt mit Hilfe Ihrer Schriftrolle:

Kronen und Juwelen

1 Krone in Verbindung mit 1 Juwel gibt Ihnen 3 Schatzpunkte.

Wenn es keine Assoziation hat, gibt jedes 1 Punkt. Sie können mehrere Paare in derselben Runde sammeln.

Paare von Schwertern

Das erste Paar Schwerter bringt nichts ein. Wenn Sie 2 Paare sammeln, erhalten Sie 2 Schatzpunkte. Danach verdoppelt jedes neue Paar die gesammelten Punkte. Für das Sammeln von 5 oder 6 Schwertpaaren gibt es keine zusätzlichen Punkte.

Silbermünzen

Für jede Silbermünze erhalten Sie 1 Schatzpunkt. Sie erhalten weiterhin 1 Punkt pro Münze, wenn Sie 5 oder 6 Münzen sammeln.

