

Haben mehrere Spieler den größten bzw. den zweitgrößten Stapel, bekommen alle diese Spieler jeweils -4 bzw. -2 Punkte.
Die Punkte werden für die Spieler notiert.

NÄCHSTES SPIEL

Die Piraten **bleiben** auf den Schiffen und den Inseln.
Die Aufgabe des Gebers wechselt zum nächsten Spieler.

Nun werden die Karten erneut gegeben, die neue Trumpffarbe bestimmt und es beginnt das nächste Spiel.

SPIELLENDE

Vor dem ersten Spiel sollte man sich auf die Spiellänge einigen.
Ein kurzes Spiel dauert eine Runde (Runde = Anzahl der Spieler).
Ein normales Spiel dauert zwei Runden.
Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Pluspunkten.

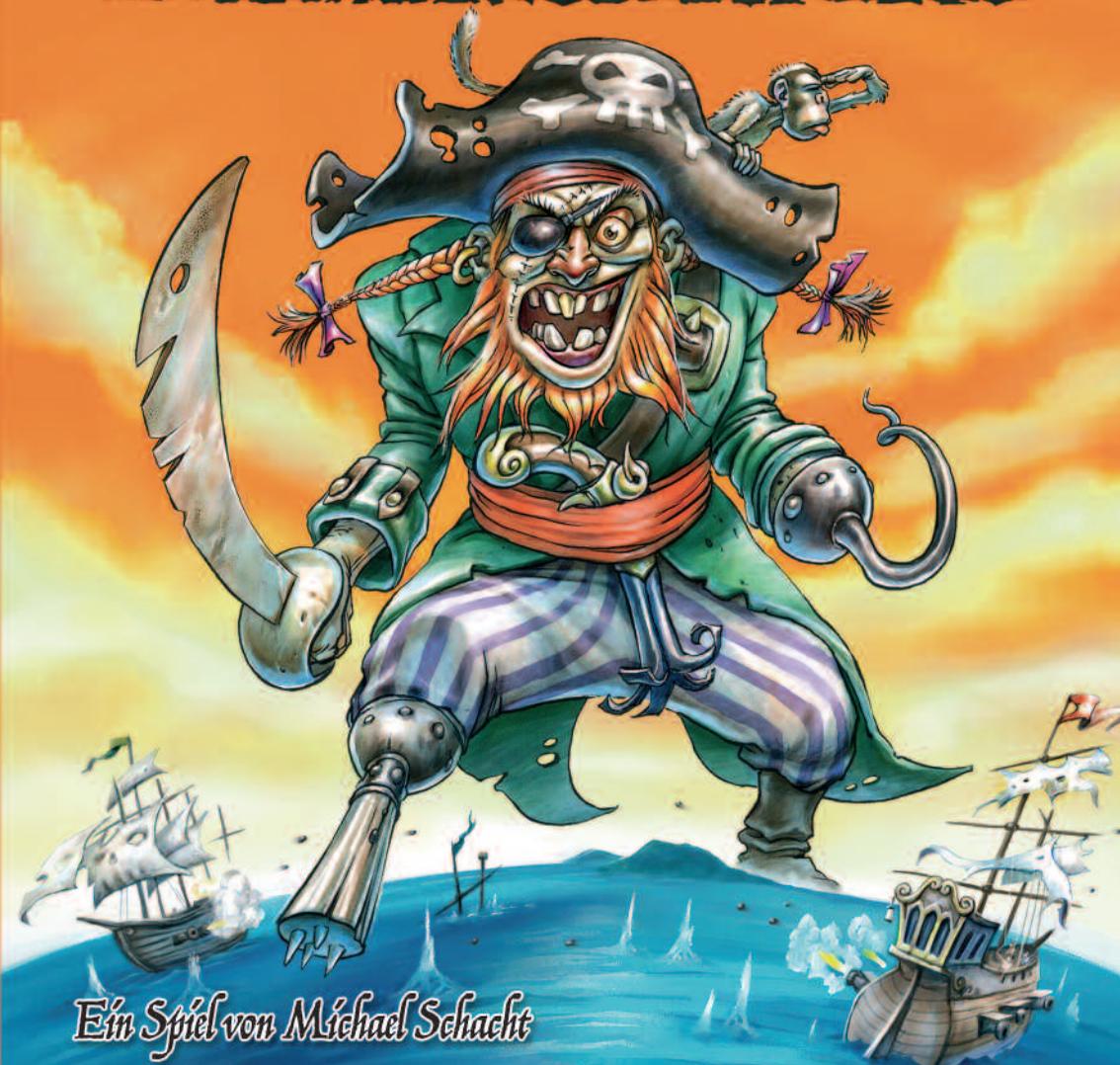
KEINE PIRATEN MEHR

Hat man keine Piraten mehr, kann man auch keine einsetzen.
Gegebenenfalls kann man dann aber die Plätze tauschen.



PL PRO LUDO
Spielevertrieb

Hispaniola



Ein Spiel von Michael Schacht

Ein Kartenspiel für 3 bis 5 Spieler,
ab 10 Jahren, Spieldauer ca.
45 Minuten.

SPIELMATERIAL

- 75 Karten von 1 bis 15 in 5 Farben
- 50 Piraten in 5 Farben aus Holz
- 1 Spielbrett
- 1 Spielregel

SPIELIDEE

Die Spieler führen eine Bande von Südseepiraten an. Es geht um die begehrten Kapitänsposten auf den 6 Schiffen der kleinen Piratenflotte. Als Kapitän bekommt man den größten Anteil an der Beute. Bei dem Gedränge auf den kleinen Schiffen geht schnell mal ein Matrose über Bord und muss auf der nahe gelegenen Insel eine Weile schmoren. Am Schluss gewinnt der Spieler, der das meiste Geld ergaunern konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Zettel und Stift bereit legen.

Je nach Spielerzahl werden wie folgt Karten aussortiert:

- Bei 3 Spielern kommen die Karten von 10 bis 15 aus dem Spiel.
- Bei 4 Spielern kommen die Karten von 13 bis 15 aus dem Spiel.
- Bei 5 Spielern wird mit allen Karten gespielt. Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die Piraten einer Farbe, die er als Vorrat vor sich bereit legt. Ein Kartengeber wird bestimmt.

SPIELABLAUF

Der Geber mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Die Karten werden verdeckt auf der Hand gehalten.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Es beginnt der Spieler nach dem Geber.

BESTIMMEN DER TRUMPFARBE

Jeder Spieler spielt **verdeckt** eine Handkarte aus. Sind alle fertig wird gleichzeitig aufgedeckt.

Die höchste Karte (Zahl) bestimmt die Trumpffarbe.

Gibt es mehrere höchste Karten, gilt die nächst niedrigere.

Lässt sich trotzdem keine höchste Karte ermitteln, wird eine weitere Karte verdeckt ausgespielt und wie zuvor beschrieben die Trumpffarbe bestimmt.

Die gespielten Karten werden für das nächste Spiel beiseite gelegt.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

Ab jetzt beginnt das eigentliche Spiel.

Reihum spielt nun jeder Spieler – beginnend beim Spieler links vom Geber – eine seiner Handkarten offen aus.

Hat jeder eine Karte gelegt, wird geschaut, wer die Karten bekommt («den Stich macht»).

Derjenige, der den Stich macht, ...

... setzt einen seiner Piraten auf das Schiff in der **angespielten Farbe** (die Farbe, der ersten gespielten Karte des Stichs). **Weiteres dazu unter die Schiffe.**

... kann den Stich, wenn er will, verdeckt an einen **direkten** Nachbarn weitergeben (die Stiche zählen bei der Abrechnung Minuspunkte). **Weiteres dazu unter die Stiche.**

... beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Handkarte ausspielt.

DIE RANGFOLGE DER KARTEN

Die «15» ist die höchste und die «1» die niedrigste Karte.

Die höchste Karte macht den Stich.

Die angespielte Farbe muss bedient werden.

Kann man nicht bedienen, darf man eine Karte anderer Farbe zugeben – das kann auch die Trumpffarbe sein.

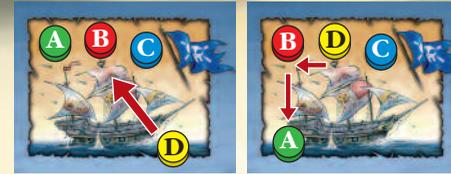
Wird Trumpf gespielt, macht die höchste Karte in der Trumpffarbe den Stich.

Bei gleich hohen Karten ist die zuerst gespielte die höhere (wenn kein Trumpf im Stich ist).

DIE SCHIFFE

Piraten werden immer **in der Mitte** des Schiffes der entsprechenden Farbe eingesetzt.

Das ist der Kapitänspatz. Ist dort bereits ein Pirat, so wird er nach rechts oder links verschoben. Dadurch kann eventuell ein Pirat vom Schiff gestoßen werden (siehe Abbildung).



Spieler D macht einen Stich. Die angespielte Karte war blau. Daher setzt er einen Pirat auf das blaue Schiff in der Mitte ein. Dort ist bereits ein Pirat von Spieler B. Diesen schiebt Spieler D nach links auf den nächsten Platz. Aber auch dort ist bereits ein Pirat (A). Der wird vom Schiff gestoßen.

Wird ein Pirat vom Schiff gestoßen, kommt er auf die erste Insel. **Weiteres unter die Inseln.** Bei der Abrechnung gibt es für den Kapitänspatz die meisten Punkte.

Hat man bereits einen Pirat auf dem Schiff, kann man statt einen weiteren Pirat einzusetzen auch die Plätze tauschen.

Dazu tauscht ein **eigener** Pirat mit einem direkt benachbarten, **fremden** Pirat den Platz.



Spieler A macht einen Stich. Die angespielte Karte war blau. Daher könnte er einen Piraten auf das blaue Schiff in der Mitte einsetzen. Er hat aber bereits einen Piraten dort und tauscht lieber den Platz mit dem «Nachbar»-Pirat. Danach ist der Pirat von Spieler A auf dem Kapitänspatz.

3 FARBEN

Sind in einem Stich 3 oder mehr Farben, kommt der Pirat nicht auf das Schiff der angespielten Farbe, sondern auf das neutrale Schiff (weiß). Dieses Schiff hat keine Fahne.

Beispiel: Spieler A spielt eine blaue Karte, Spieler B hat kein Blau und spielt eine rote Karte. Auch Spieler C hat kein Blau und spielt eine gelbe Karte. Damit liegen 3 Farben im Stich.

Der Pirat geht daher nicht auf das blaue Schiff, sondern auf das neutrale Schiff.

DIE INSELN

Ein Pirat, der über Bord gefallen ist, kommt auf die erste der vier Inseln. Das ist die Insel links mit der «1». Ist auf der Insel bereits ein Pirat, wird er einen Platz nach rechts weiter geschoben. Ist auf der nächsten Insel auch ein Pirat, wird auch dieser eine Insel weiter geschoben, usw.

Dadurch kann es sein, dass ein Pirat gerettet wird. Das heißt er wird von der letzten Insel geschoben und kommt zurück in den Vorrat des Besitzers.

Bei der Abrechnung gibt es für Piraten auf Inseln Minuspunkte.



DIE STICHE

Macht man einen Stich, legt man ihn verdeckt vor sich ab.

Man kann ihn aber auch, wenn man will, verdeckt an einen **direkten** Nachbarn weitergeben.

Hat man Stiche aus früheren Runden, gibt man sie dann mit ihm zusammen als Stapel weiter.

Bei der Abrechnung zählen der größte und der zweitgrößte Stapel Minuspunkte.

ABRECHNUNG

Sind alle Handkarten gespielt, kommt es zur Abrechnung:

- Pro Kapitän bekommt man +5 Punkte.
- Pro Pirat auf einem Schiff (nicht Kapitän!) bekommt man +1 Punkt.
- Pro Pirat auf den Inseln bekommt man von links nach rechts -1, -2, -3, -4 Punkte.
- Für den größten Stichstapel bekommt man -4 Punkte.
- Für den zweitgrößten Stichstapel bekommt man -2 Punkte.