

# Flucht aus der Piratenbucht



302789

**Ein kooperatives Memo-Abenteuer  
für 2 - 4 clevere Piraten von 5 - 99 Jahren.**

**Autor:** Cyril Fay

**Illustration:** Claus Stephan

### **Spielidee**

Geisterkäpt'n Weißbart wacht als Geist über seinen riesigen Goldschatz auf der Geisterinsel. Käpt'n Jack und die tapfere Crew seines Schiffs, der Seegurke, heben den Schatz trotzdem und versuchen aus der Piratenbucht zu fliehen. Mit Mut und Köpfchen können die Spieler Geisterkäpt'n Weißbart hinter sich lassen und die Geisterschiffe am Horizont verjagen. Wenn das gelingt, sind sie die reichsten und mutigsten Piraten der sieben Weltmeere.

### **Spielinhalt:**

1 Spielplan Piratenbucht, 1 Spielfigur Geisterkäpt'n Weißbart, 30 Meeresplättchen, 1 Schicksalsmünze, 4 Ablagepläne Schatztruhe, 1 Würfel

### **Spielvorbereitung:**

- Die Piratenbucht (= Spielplan) in die Tischmitte legen. Die Meeresplättchen verdeckt mischen und rund um den Spielplan verteilen.
- Geisterkäpt'n Weißbart auf das Startfeld seines Laufwegs stellen. Jeder Mitspieler legt eine Schatztruhe (= Ablageplan) vor sich ab. Den Würfel und die Schicksalsmünze bereithalten.

### **Spielablauf:**

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer die gruseligste Piratengrimasse machen kann, darf beginnen und würfeln. Was zeigt der Würfel:

- Geisterkäpt'n Weißbart: Den Geisterkäpt'n ein Feld vorwärts ziehen.
- 1, 2 oder 3 Würfelpunkte: Entsprechend den Würfelpunkten Meeresplättchen nacheinander umdrehen. Danach entsprechend den Meeresplättchen folgende Aktionen ausführen:
  - Niete: Das Meeresplättchen wieder umdrehen.
  - Totenkopfmünze: Die Münze auf das entsprechende Feld der Schatztruhe legen. Liegt dort schon eine Münze, das Plättchen wieder verdecken.
  - Geisterkanone: Wenn der Spieler eine Totenkopfmünze abgibt, darf er die Geisterkanone auf das entsprechende Feld der Schatztruhe legen. Hat der Spieler keine Totenkopfmünze oder schon eine Geisterkanone, muss er das Plättchen wieder umdrehen.
  - Momani-Statue: Das Momani-Plättchen auf das Feld auf der Geisterinsel legen. Hat man beim Würfeln Pech, darf man noch einmal würfeln, wenn man das Plättchen abgibt.
  - Geisterschiff: Mit einer Geisterkanone kann man ein Geisterschiff verjagen. Die Geisterkanone kommt in die Schachtel, das Geisterschiff wird umgedreht und damit ein Geisterschiff in der Bucht verdeckt. Ohne Geisterkanone kann der Spieler fliehen (Geisterschiff wieder umdrehen) oder kämpfen und die Schicksalsmünze werfen. Landet sie auf der Weißbart-Seite, geht Geisterkäpt'n Weißbart einen Schritt vorwärts. Landet sie auf der Geisterschiff-Seite, wird das Geisterschiff-Plättchen umgedreht und damit ein Geisterschiff in der Bucht verdeckt..
  - Talisman: Das Talisman-Plättchen auf das grüne Feld der Geisterinsel legen. Bei zwei Plättchen geht Geisterkäpt'n Weißbart einen Schritt zurück.
  - Geisterkäpt'n Weißbart: Weißbart zieht ein Feld vorwärts. Plättchen danach wieder umdrehen.

Nach dem Spielzug offen ausliegende Meeresplättchen umdrehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Spielende:**

- Die Spieler gewinnen die Flucht aus der Piratenbucht, wenn die vier Geisterschiffe vertrieben sind, bevor Geisterkäpt'n Weißbart das letzte Feld auf seinem Weg betritt.
- Wenn Geisterkäpt'n Weißbart das letzte Feld seines Wegs betritt, bevor die vier Geisterschiffe vertrieben sind, hat Geisterkäpt'n Weißbart gewonnen.