



Print & Play

GERMAN

For the English language version go to scuttlegame.com



Vereint die Crew, schrubbt die Decks, ladet die Kanonen, füttert die Affen und setzt die Segel! Erweise dich als Captain zu hoher See, indem du die größten Schätze anhäufst....

...Aber hüte dich vor der meuterischen See, düsteren Tiefseekreaturen und feindseligen Piraten. Arr!méfiez-vous eaux traïteresses, des créatures des profondeurs

SPIELVERLAUF

Die trickreiche Schatzjagd für 1-5 Freibeuter.

Yo-Ho-Ho! Zuerst werden Davy Jones und der Roboter Pirat beiseite gelegt. Nun wird der Kartenstapel gemischt und jedem Spieler 4 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt in der Tischmitte platziert. Der Spieler zur Linken beginnt mit dem ersten Zug. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

In jedem Zug darf entweder eine Karte gespielt werden oder die oberste Karte vom Stapel gezogen werden.

Karten werden entweder als Schatz gespielt oder die jeweilige Aktion ausgeführt.

Karten mit Dublonen können als Schatz gespielt werden. Diese werden seitlich vor dem Spieler platziert und tragen zum aktuellen Gesamtschatz bei.

Karten mit besonderen Fähigkeiten können als solche gespielt werden. Hierbei wird der auf der jeweiligen Karte abgedruckten Anweisung gefolgt und die Karte anschließend auf den Ablagestapel gelegt. Einige Karten haben eine dauerhafte

Wirkung. Diese Karten werden vor dem Spieler ausgelegt und haben kontinuierlichen Spieleinfluss.

Muss ein Spieler Karten ablegen, so landen diese immer auf dem Ablagestapel. Die Wahl der Karte(n) ist dem Spieler überlassen. Sollten mehr Karten abgelegt werden müssen, als man auf der Hand hat, so landen alle Handkarten auf dem Ablagestapel.

Muss ein Spieler Karten zerstören, so wandern diese vom Tisch auf den Ablagestapel. Der aktive Spieler entscheidet, welche Karte zerstört werden muss. Geschützte Karten können weder zerstört noch gestohlen werden.

Sollte der Nachziehstapel leer sein, muss der Ablagestapel neu gemischt werden und als neuer Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Es gibt kein Zuglimit.

Spielt man mit 4 Spielern, so müssen zwei Teams gebildet werden. Hierbei darf man nicht neben seinem Teampartner sitzen. Alle Karten, die Effekte auf Gegenspieler haben, betreffen nicht das eigene Team.

Spielt man mit 5 Spielern, so nimmt ein Spieler die Davy Jones Karte und befolgt dessen Regeln.

Die anderen Spieler spielen wie im 4-Spieler-Spiel.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler / ein Team die erforderlichen 21 Dublonen im Spiel hat, gibt es einen Gewinner.

Um sofort ein neues Spiel zu starten, werden alle Handkarten abgelegt und alle im Spiel befindlichen Karten zerstört. Jeder Spieler zieht 4 neue Karten. Der Gewinner der letzten Runde beginnt.

Falls es ein Unentschieden gibt, wird solange weitergespielt, bis ein Spieler/ Team mehr Dublonen im Spiel hat.

VARIANTEN

Krieg der Piraten

Krieg der Piraten ist eine verlängerte Variante. Nach jedem Spiel entfernt der Sieger einen seiner Schätze komplett aus dem Spiel. Die restlichen Handkarten werden abgelegt und die im Spiel befindlichen Karten werden zerstört. Nun zieht jeder Spieler eine neue Hand (4 Karten). Nach 10 Spielen nimmt jedes Team alle zuvor entfernten Karten auf die Hand, um das finale Spiel zu starten. Der Sieger dieses Spiels gewinnt den Krieg der Piraten!

Bürokratische See

Eine Variante für mathematisch korrekte Piraten; anstatt bis mindestens 21 Dublonen zu spielen, muss man hier exakt 21 erreichen.

Solo Variante

Gespielt wird als Davy Jones. Platziere den Roboter Piraten gegenüber. Ziehe die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel und lege sie offen aus. Befolge in jedem Zug die Anweisung der Roboter Karte: Spiel die rechte Karte als Fähigkeit, sowie die oberste Karte des Nachziehstapels als Schatz. Nach jedem Zug wird die fehlende Karte von links aufgefüllt. Der Roboter Pirat soll am Ende des Zuges immer 3 Karten offen ausliegen haben. Diese offenen 3 Karten zählen nicht als gespielt.

Immer wenn der Roboter Pirat eine 10 spielt, wird diese als Schatz gespielt. Immer wenn der Roboter Pirat keine Schatz-Karte spielt, wird diese als Fähigkeit gespielt.

Sollte der Roboter Pirat eine Karte ziehen müssen, eine Karte spielen müssen oder eine Karte vom Ablagestapel nehmen müssen, spielt er stattdessen immer die oberste Karte des Nachziehstapels als Fähigkeit.

Sollten die eigenen Karten vom Roboter Pirat betroffen sein, wähle die Karte mit der höchsten Wertigkeit. Gibt es hierbei ein Unentschieden, darfst du die betroffene Karte aus diesen wählen.

Sollten Hände getauscht werden, legst du die 3 Karten mit der niedrigsten Wertigkeit in beliebiger Reihenfolge offen aus. Lege die restlichen Karten ab und nimm die alten 3 ausgelegten Karten des Roboter Piraten.

Der Roboter Pirat benutzt immer das Rettungsboot, um eine Zerstörung seiner Karten zu verhindern.

Immer wenn der Roboter Pirat Karten ablegen sollte, darfst du eine offene Karte wählen und diese zerstören.

Created by Peter C. Hayward, with art by Kelly Jo.

Generously translated by Christian Maier and Rene Poyyayil

Special thanks to Erin Potter Kaye, Lee Manuel, Wim van Iersel, Ron Isdale, Karen Vuong, Jay Cruse, Trevor Luenser, Kate Cuthbert, and Tom Lang.

K
I
N
G

K
PERMANENT



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENT



FIRST MATE

J
A
C
K

J
PERMANENT



LOOKOUT

J
O
K
E
R

J
O
K
E
R



ANNE BONNY

A
C
E

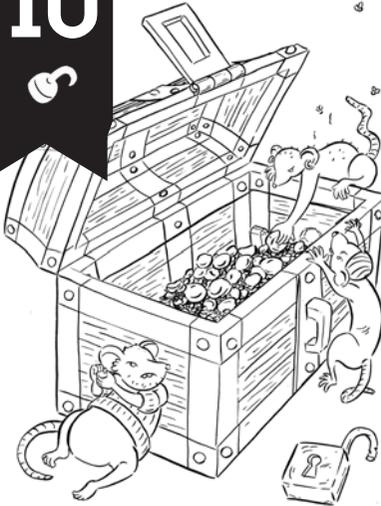
A
PERMANENT



MAELSTROM

1
0

10
PERMANENT



TREASURE CHEST

9

9
PERMANENT



PIRATE CODE

8

8
PERMANENT



SPYGLASS

K
I
N
G

K
D

PERMANENT



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
D

PERMANENT



FIRST MATE

J
A
C
K

J
D



LOOKOUT

J
O
K
E
R

J
D
R



LONG JOHN SILVER

A
C
E

A
D



MUTINY

1
0

10
D

PERMANENT



TREASURE CHEST

6
D

6
D

PERMANENT



PIRATE CODE

8
D

8
D

PERMANENT



SPYGLASS

K
I
N
G

K
PERMANENT



PIRATE KING

Q
U
E
E
N

Q
PERMANENT



FIRST MATE

J
A
C
K

J
PERMANENT



LOOKOUT

J
O
K
E
R

JOKER



HENRY MORGAN

A
C
E

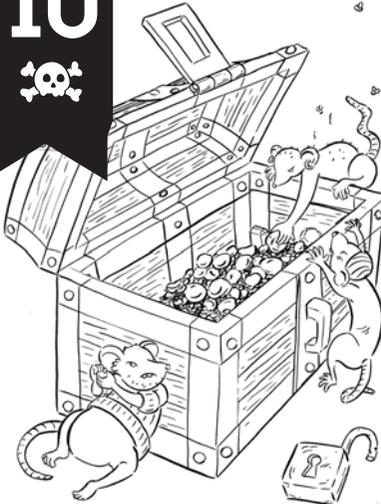
A
PERMANENT



SHIVER ME TIMBERS

10

10
PERMANENT



TREASURE CHEST

9

9
PERMANENT



PIRATE CODE

8

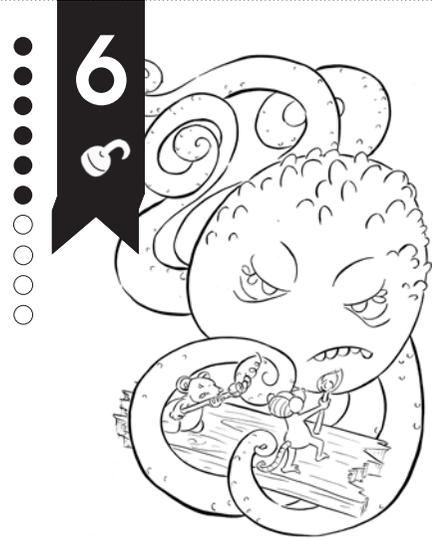
8
PERMANENT



SPYGLASS



SKELETON KEY



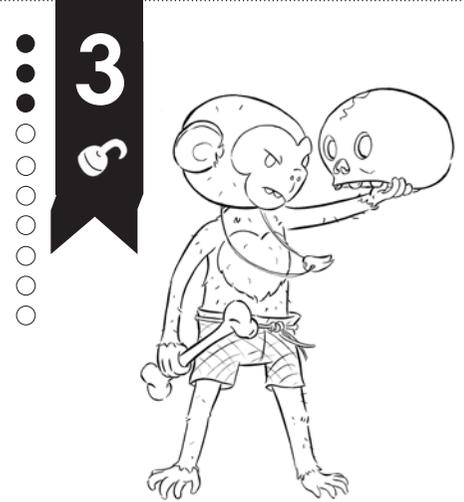
KRAKEN



TREASURE MAP



CANNON



MONKEY



CUTLASS



SHIP'S WHEEL



MADAME CHING

7
●●●●●
○●○●○



SKELETON KEY

6
●●●●●
○●○●○



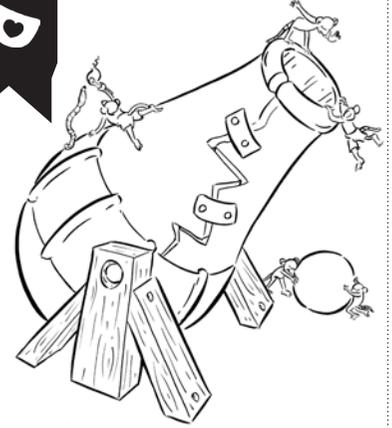
KRAKEN

5
●●●●●
○●○●○



TREASURE MAP

4
●●●●●
○●○●○



CANNON

3
●●●●●
○●○●○



MONKEY

2
●●●●●
○●○●○



CUTLASS

1
●●●●●
○●○●○

PERMANENT



LIFEBOAT

1
●●●●●
○●○●○

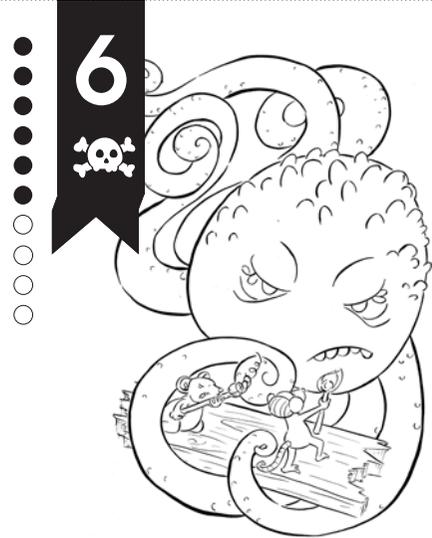
PERMANENT



STOWAWAY



SKELETON KEY



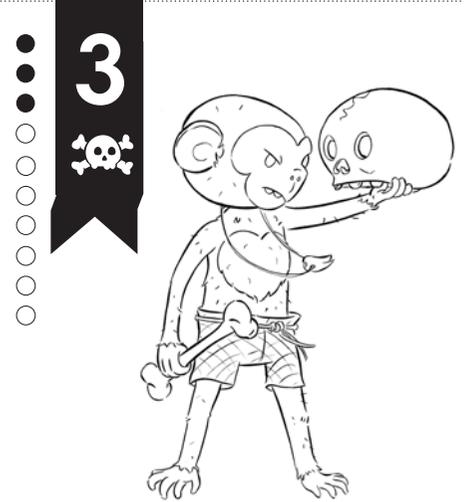
KRAKEN



TREASURE MAP



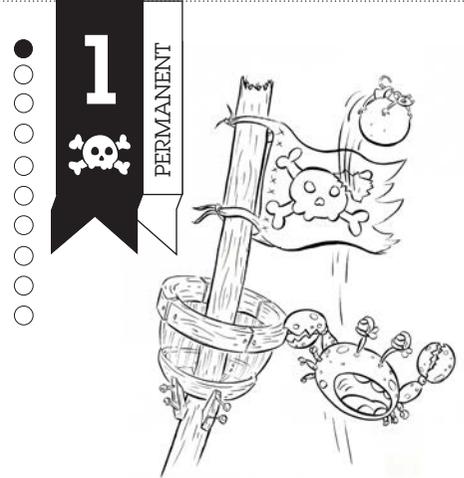
CANNON



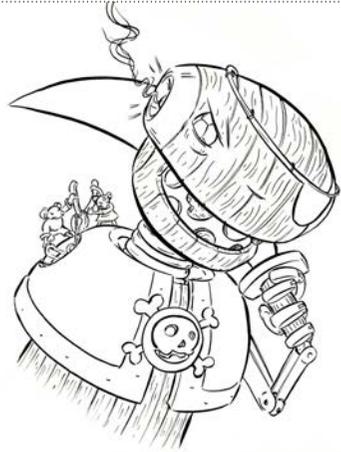
MONKEY



CUTLASS



JOLLY ROGER



PIRATE ROBOT



DAVY JONES

