

Piraten-Duell



„Willkommen an Bord, ihr Landratten!“, krächzt der alte Piratenkapitän, als ihr sein Piratenschiff betretet. „Ihr besucht mich bestimmt, um zu erfahren, wie ihr an meinen Schatz kommt. Doch seid gewarnt, einfach wird die Schatzsuche nicht!“

„Bevor ihr euch auf die gefährliche Suche macht, braucht ihr folgende Dinge!“



1 Piratenschiff, 8 Piratenkugeln, 1 Flasche, 1 Kompass, 1 Kompasskarte, 6 Duellkarten, 23 Schatzkarten, 8 Piratenkarten, 1 Spielanleitung



Kompasskarte: Die Kompasskarte ist das Startfeld des Piratenschiffes und liegt immer in der Mitte aus.



Duellkarten: Mit den Duellkarten werden die berühmten Piraten-Duelle ausgetragen.



Schatzkarten: Auf diesen Schatzkarten sind verschiedene Schätze mit ihren Punktwerten abgebildet.



Piratenkarten: Auf den Piratenkarten findet das Piraten-Duell statt. Es gibt Karten mit **Plus- und Minuspunkten**.

„Keine Schatzsuche ohne gründliche Vorbereitung!“



- Sucht die sechs Duellkarten heraus. Trennt die sechs Duellkarten nach ihrer farbigen Rückseite in zwei Stapel und legt diese bereit.
- Legt die Kompasskarte in die Tischmitte und richtet sie mit Hilfe des Kompasses in die richtige Himmelsrichtung aus: Der rote Pfeil des Kompasses zeigt immer in Richtung Norden.
- Mischt alle Piraten- und Schatzkarten und bildet damit einen verdeckten Kartenstapel.
- Deckt vom Stapel acht Karten auf und legt sie um die Kompasskarte herum aus, sodass alle Karten mit dem roten Pfeil nach Norden gerichtet sind.
- Stellt das Piratenschiff auf die Kompasskarte.
- Die acht Piratenkugeln werft ihr in die leere Flasche und verschließt diese gut.



„Und jetzt auf zur großen Schatzsuche!“



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Pirat beginnt, schüttelt die Flasche und dreht sie mit dem Flaschenhals nach unten, damit die Kugeln in den Flaschenhals rollen. Die Reihenfolge der untersten drei Kugeln im Flaschenhals zeigt dir den Seeweg des Piratenschiffs. Die Farben der Kugeln stehen jeweils für eine Himmelsrichtung.

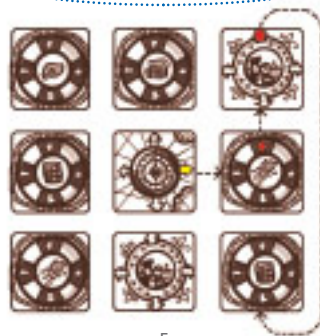


Ziehe das Piratenschiff entsprechend der Kugeln auf den Karten entlang:

Beispiel: gelb / rot / rot = **Ost / Nord / Nord**



„Achtung! Ziehst du das Piratenschiff über den Rand einer Karte, setzt du es direkt auf die gegenüberliegende Seite. Wie das geht, siehst du auf dem Bild.“





„Wo endet dein Zug?“

Landest du mit dem Piratenschiff auf ...



... der **Kompasskarte**?

Du darfst eine verdeckt liegende Karte vom Stapel eines Mitspielers stibitzen und offen zu den Beutestücken dieser Runde legen. Hat kein Spieler eine Karte, kannst du natürlich auch keine Karte stibitzen.



... einer **Schatzkarte**?

Nimm die Karte zu dir und lege sie offen vor dir ab.

Ist das Piratenschiff auf der **Kompasskarte** oder einer **Schatzkarte** gelandet, kannst du dich entscheiden ...

... nochmals die Flasche schütteln und weiterspielen
oder

... freiwillig den Spielzug beenden und die bis dahin offen vor dir liegenden Karten sichern. Lege die erspielte(n) Karte(n) verdeckt auf deinen Stapel.



... einer **Piratenkarte**?

Nimm die Karte und lege sie offen vor dir ab. Jetzt kommt es zum **Piraten-Duell!** Du nimmst dir drei Duellkarten einer Farbe auf die Hand.

Außerdem bestimmst du einen beliebigen Duell-Partner. Mit diesem Piraten raufst du dich um die bisher in dieser Runde erspielte(n) Karte(n).

Dieser erhält die drei Duellkarten der anderen Farbe. Beide Spieler wählen nun eine beliebige Karte, legen sie verdeckt vor sich ab und drehen sie gemeinsam um:

Kanone gewinnt gegen **Säbel**
Säbel gewinnt gegen **Wasser**
Wasser gewinnt gegen **Kanone**



Haben die Spieler jeweils die gleiche Karte ausgespielt, wird das Duell so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Der Gewinner erhält alle offen vor dir liegenden Karten dieser Runde und legt sie verdeckt zu seinem Vorrat.

Dein Zug ist nach dem Piraten-Duell beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



... einer **Kartenlücke**?

Du hast zu viel riskiert und dein Spielzug endet sofort. Alle in diesem Spielzug erspielten Karten sind leider verloren und werden aus dem Spiel genommen.



„Nach Beendigung deines Spielzugs füllst du die Lücken um die Kompasskarte mit Karten vom Stapel auf und der nächste Spieler ist an der Reihe.“



„Die Schatzsuche ist zu Ende.“

Das Spiel endet sofort, wenn ihr die Lücken um die Kompasskarte mit den Karten des Stapels nicht mehr auffüllen könnt. Jeder Spieler errechnet die Punktzahl seiner erspielten Karten (die Minuspunkte müsst ihr natürlich von den Pluspunkten abziehen). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt und segelt ab sofort unter der Flagge „Pirat der sieben Weltmeere“. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

„Möge die beste Landratte gewinnen!“



Spielidee: HABA-Spieleredaktion
Illustration: Thies Schwarz

Habermas game No. 4463

Pirates Duel



“Welcome aboard you land lovers” the old pirate captain croaks as you board his ship. “No doubt you visit me just to find out how you can steal my treasure. But be warned - the search for the treasure won’t be easy!”

“Before setting off on the dangerous search you need the following things!”



1 pirate ship, 8 pirate balls, 1 bottle, 1 compass, 1 compass card, 6 duel cards, 23 treasure cards, 8 pirate cards, 1 set of game instructions



Compass card: The compass card is the starting square for the pirate ship and is always positioned in the center.



Duel cards:
The duel cards are used in the famous duels.



Treasure cards: The treasure cards show different types of treasure and what they are worth.



Pirate cards: The pirates duel takes place on the pirate cards.

There are cards with **positive and negative scoring**.

“No treasure hunting without thorough preparation!”



- Select six duel cards. According to the color on the back separate the six cards into two piles and leave them ready.
- Place the compass card in the center and direct them with the compass in the right direction. The red arrow of the compass always points north.
- Shuffle the pirate and treasure cards and put them face down in a pile.
- Take eight cards from the pile and form a square by placing them around the compass card so that all the cards with a red arrow point northwards. Place the pirate ship on the compass card.
- Throw the eight pirate balls into the empty bottle and close the bottle tight.



10

“Off you go on your big treasure hunt!”



Play in a clockwise direction. The youngest pirate starts, shakes the bottle and holds the bottle neck downwards so that the balls roll into the bottle neck. The order of the three balls furthest down in the bottle neck shows the sea route of the pirate ship. The colors of the balls each indicate a direction.

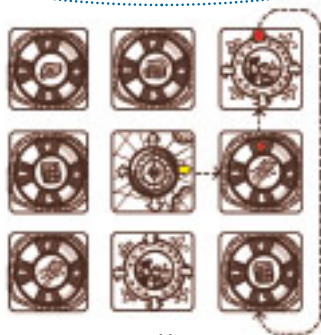


According to the colored balls, move the pirate ship along the cards.

Example. Yellow / red / red = East / north / north



“Watch out! If you move your ship past the edge of a card, you place it immediately on the opposite side. Have a look at the illustration how this is done.”



11



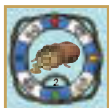
"Where does your move end?"

Does the pirate ship land on ...



... the **compass card**?

You can pinch a card from the hidden pile of another player and add it to the bounty pieces of this round. If no player has a card, of course, you don't get any.



... on a **treasure card**?

Take the card and place it face up in front of you.

When the pirate ship lands on a **compass** or a **treasure card** you can choose ...

shake the bottle again and go on playing
or

... voluntarily end your turn thus making sure the cards which now lay face up in front of you are yours. Put the card(s) face down on top of your pile.



... a **pirate card**?

Take the card and place it face up in front of you - a **pirate duel** starts! Take three duel cards of the same color into your hand.

You choose any player as duel partner and challenge them to gain the cards won in this round.

This player gets the three duel cards of the other color. Both players now choose one of the cards in their hand and put it face down in front of them in order to turn them around at the same time:

Canon	wins against sword
Sword	wins against water
Water	wins against canon .



If the players have the same type of card, they continue the duel until there is a winner. The winner gets all the cards of this round lying face up and adds them to their provision pile.

After the duel your turn is over and it's the turn of the next player.



... on a **gap with no card**? You have risked too much and your turn is immediately over. All cards won during your turn unfortunately are lost and taken off the game.



"Once your turn is finished you fill up the gaps left around the compass cards with cards from the pile and it's the turn of the next player."



“The treasure hunt is over”

The game ends as soon as there are no more cards in the pile to fill the gaps around the compass cards. The players count the scores of their cards (the negative score of course has to be subtracted from the positive score). The player with the highest score wins and immediately sails off under the flag of the “Pirate of the seven seas”.

If there is a draw, there are several winners.

Let the best land lover win!



Author: HABA-Game editions
Illustrations: Thies Schwarz

Le duel des pirates

«Bienvenue à bord, petits terriens!» souhaite le vieux capitaine pirate d’une voix rauque lorsque vous montez sur son bateau pirate.



«Vous venez certainement me voir pour savoir comment trouver le trésor. Mais je vous préviens, la course au trésor ne va pas être facile!»

«Avant de partir à la recherche du trésor, ce qui ne sera pas sans danger, il faut que vous ayez les choses suivantes:»



1 bateau pirate, 8 billes de pirate, 1 bouteille, 1 boussole, 1 carte marine, 6 cartes de duel, 23 cartes de trésor, 8 cartes de pirate, 1 règle du jeu



Carte boussole C’est la case de départ du bateau pirate et est toujours posée au milieu.



Cartes de duel Les célèbres pirates vont pouvoir s’affronter en duel.



Cartes de trésor Dessus sont représentés différents trésors avec leurs valeurs correspondantes en points.



Cartes de pirate Le duel des pirates a lieu sur les cartes de pirate. Il y a des cartes qui donnent des **points en plus** et des **cartes qui enlèvent des points**.

«Toute chasse au trésor doit être minutieusement préparée!»



- Cherchez les six cartes de duel. Faites-en deux piles que vous répartirez selon la couleur du dos des cartes.
- Posez la carte boussole au milieu de la table, et orientez-la dans la bonne direction à l'aide de la boussole: la flèche rouge indique toujours le nord.
- Mélangez toutes les cartes de pirate et toutes les cartes de trésor et faites-en une pile que vous poserez face cachée.
- Prenez huit cartes de la pile et posez-les autour de la carte boussole de manière à ce que toutes les cartes soient dirigées vers le nord avec la flèche rouge.
- Posez le bateau pirate sur la carte boussole.
- Mettez les huit billes dans la bouteille et fermez la bouteille.



16

«Et maintenant, c'est parti pour la course au trésor!»



Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il secoue la bouteille en la tenant de manière à ce que le goulot soit tourné vers le bas et que les billes viennent glisser dans le goulot. L'ordre dans lequel se trouve les trois premières billes dans le goulot t'indique la route du bateau pirate. Chaque couleur de bille correspond à un point cardinal.

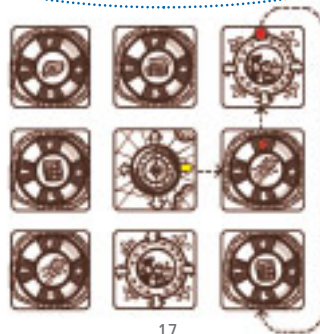


Avance le bateau pirate sur les cartes suivant les couleurs des billes.

Exemple: jaune / rouge / rouge = **est / nord / nord**



«Attention Si tu débordes d'une carte en avançant le bateau pirate, tu le poses alors directement de l'autre côté. Regarde sur l'illustration ci-dessous, pour savoir comment faire.»



17



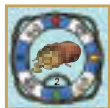
«Où t'arrêtes-tu?»

Le bateau pirate atterrit-il sur ...



... la **carte boussole**?

Tu as le droit de prendre une carte de la pile d'un autre joueur et tu la poses, face tournée vers le haut, à côté du butin récupéré pendant ce tour. Si aucun joueur n'a de carte, tu ne peux pas en prendre.



... une **carte de trésor**?

Prends la carte et pose-la devant toi en la tournant de manière à voir ce qu'il y a dessus.

Si le bateau pirate atterrit sur la **carte boussole** ou sur une **carte de trésor**, tu as la possibilité ...

... de secouer la bouteille encore une fois et de continuer à jouer

ou

... de terminer ton tour, ce qui te permet de t'assurer les cartes que tu as posées devant toi jusqu'à maintenant. Prends cette (ces) carte(s) et mets-la(les) dans ta pile en la(les) retournant face cachée.



... une **carte de pirate**? Retourne la carte et pose-la devant toi, face tournée vers le haut. Il va y avoir un **duel de pirates**! Prends trois cartes de duel d'une couleur dans une main.

Tu choisis un autre joueur qui sera ton adversaire au duel. Tu vas te battre avec ce pirate au cours de ce tour pour récupérer la (les) carte(s) déjà gagnée(s) jusqu'à maintenant. L'autre joueur prend les trois cartes de duel de l'autre couleur. Les deux joueurs choisissent n'importe quelle carte, la posent devant eux face cachée et la retournent en même temps:

Le canon l'emporte sur **le sabre**

Le sabre l'emporte sur **l'eau**

L'eau l'emporte sur **le canon**



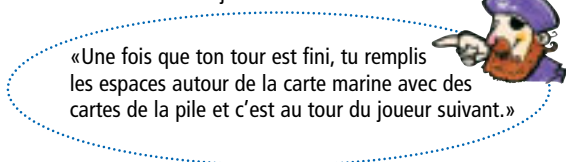
Si les joueurs ont chacun la même carte, vous répétez le duel jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le gagnant prend toutes les cartes posées devant toi pendant ce tour et les met dans sa réserve, face cachée.

Ton tour est fini après le duel des pirates et c'est au tour du joueur suivant.



... une **case sans carte**?

Tu as pris trop de risque et ton tour se termine tout de suite. Toutes les cartes que tu as remportées pendant ce tour sont perdues et retirées du jeu.



«Une fois que ton tour est fini, tu remplis les espaces autour de la carte marine avec des cartes de la pile et c'est au tour du joueur suivant.»



«La course au trésor est finie:»

La partie est terminée lorsque vous ne pouvez plus boucher les espaces autour de la carte boussole avec les cartes de la pile. Chaque joueur compte les points de ses cartes (s'il y a des cartes avec le signe moins, il faudra bien sûr soustraire les points de ces cartes). Le joueur qui aura le plus de points gagne la partie et naviguera désormais sous le pavillon du «Pirate des sept mers». En cas d'ex aequo, il y aura plusieurs gagnants.

«Que le meilleur terrien gagne!»



Idée: Service de rédaction des jeux HABA
Illustrations: Thies Schwarz

Piratenduel



“Welkom aan boord, stelletje landrotten”, krast de oude piratenkapitein, wanneer hij zijn piratenschip betreedt. “Jullie zijn vast en zeker op bezoek om erachter te komen hoe je bij mijn schat komt. Maar wees gewaarschuwd, het schatzoeken zal niet gemakkelijk zijn!”

“Voordat jullie op de gevaarlijke speurtocht gaan, hebben jullie de volgende zaken nodig!”



1 piratenschip, 8 piratenkogels, 1 fles, 1 kompas, 1 kompaskaart, 6 duelkaarten, 23 schatkaarten, 8 piratenkaarten, spelregels



Kompaskaart De kompaskaart is het startveld van het piratenschip en ligt altijd in het midden.



Duelkaarten Met de duelkaarten worden de beruchte piratenduels uitgevochten.



Schatkaarten Op de schatkaarten staan verschillende schatten met hun puntenwaarde afgebeeld.



Piratenkaarten Op de piratenkaarten vinden de piratenduels plaats.

Er zijn kaarten met **plus-** en **minpunten**.

“Geen schatzoeken zonder grondige voorbereiding!”



- Zoek de duelkaarten uit. Leg ze overeenkomstig hun gekleurde achterzijde op twee stapels en leg deze klaar.
- Leg de kompaskaart in het midden op tafel en richt hem m.b.v. het kompas op de juiste windrichting: de rode pijl van het kompas wijst altijd naar het noorden.
- Schud alle piraten- en schatkaarten en leg ze omgekeerd op een stapel.
- Draai acht kaarten van de stapel om en leg ze rondom de kompaskaart neer, zodanig dat alle kaarten met de rode pijl op het noorden zijn gericht.
- Zet het piratenschip op de kompaskaart.
- De acht piratenkogels doen jullie in de lege fles en sluiten deze goed.



22

“En nu op naar het grote schatzoeken!”



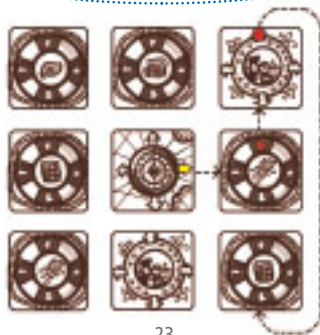
Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste piraat begint, schudt de fles en draait hem met de flessenhals naar beneden, zodat de kogels in de flessenhals rollen. De volgorde van de onderste drie kogels in de flessenhals geeft de zeeroute van het piratenschip aan. De kleuren van de kogels staan steeds voor een windrichting. Verzet het piratenschip overeenkomstig de kogels over de kaarten.



Voorbeeld: geel / rood / rood = oost / noord / noord



“Opgelet! Als je het piratenschip over de rand van een kaart heen zet, dan zet je het meteen op de tegenoverliggende zijde. Hoe dat in z'n werk gaat, kan je op de afbeelding zien.”



23



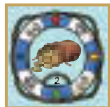
“Waar eindigt je zet?”

Kom je met het piratenschap op ...



... de **kompaskaart**?

Je mag een omgekeerde kaart van de stapel van een medespeler stelen en open bij de buitgemaakte stukken van deze ronde leggen. Als geen enkele speler een kaart heeft, dan kan je natuurlijk ook geen kaart stelen.



... een **schatkaart**?

Pak de kaart en leg hem open voor je neer.

Is het piratenschap op de **kompaskaart** of een **schatkaart** terechtgekomen, dan kan je kiezen om ...

... de fles nog een keer te schudden en verder te spelen **of**

... vrijwillig de speelbeurt te beëindigen en de kaarten die tot nu toe open voor je liggen in veiligheid te brengen. Leg de behaalde kaart(en) omgekeerd op je stapel.



... een **piratenkaart**?

Pak de kaart en leg deze open voor je neer. Nu wordt er een piratenduel gehouden! Je pakt drie duelkaarten van dezelfde kleur in je hand.

Bovendien kies je een willekeurige duelpartner uit. Met deze piraat vecht je in deze ronde om de tot nu toe behaalde kaart(en).

Deze krijgt de drie duelkaarten van de andere kleur. Beide spelers kiezen nu een willekeurige kaart en leggen deze omgekeerd voor zich neer en draaien ze gezamenlijk om:

kanon wint van **sabel**

sabel wint van **water**

water wint van **kanon**



Indien beide spelers dezelfde kaart hebben uitgespeeld, dan wordt het duel net zo lang herhaald tot dit een winnaar oplevert. De winnaar krijgt alle kaarten van deze ronde die open voor je liggen en legt ze omgekeerd bij z'n eigen voorraad. Na het piratenduel is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.



... een **kaartengat**? Je hebt teveel geriskeerd en je speelbeurt is onmiddellijk afgelopen. Alle in deze speelbeurt behaalde kaarten gaan helaas verloren en worden uit het spel genomen.

“Na het beëindigen van je speelbeurt, vul je de open plekken rondom de kompaskaart met kaarten van de stapel op n is de volgende speler aan de beurt.”





“Het schatzoeken is voorbij:”

Het spel is afgelopen op het moment dat jullie de open plekken rondom de kompaskaart niet meer met de kaarten van de stapel kunnen opvullen. Iedere speler berekent het aantal punten van zijn behaalde kaarten (de minpunten moeten natuurlijk van de pluspunten worden afgetrokken). De speler met het hoogste aantal punten heeft gewonnen en zeilt weg onder de vlag van “piraat der zeven wereldzeeën”. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

“Moge de beste landrot winnen!”

