

# PIRATEN PLUNDER

Willkommen auf der Krabbeninsel, Kapitän! Die Hafensteuer wird beim Hafenmeister Dumbel bezahlt, einen feinen Grog kriegt ihr im Stinkenden Oktopus und zum Piratenmarkt geht's da lang. Ich hoffe ihr habt anständig viel Plunder geplündert, denn nur für anständigen Plunder gibt's auf dem Piratenmarkt auch anständiges Gold. Und was will jeder anständige Pirat mehr als alles andere? Richtig, Gold!

## DAS SPIEL

In Piraten Plunder versuchen alle, den eigenen Plunder, der auf der letzten Kaperfahrt erbeutet wurde, in Goldmünzen zu tauschen. Nach drei Feilschunden ist das Spiel vorbei und der Piratenkapitän mit dem meisten Gold hat gewonnen.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und verteilt an alle verdeckt **fünf Handkarten** und **drei Goldmünzen**. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte.

**Deckt die oberste Karte auf** und legt sie neben den Nachziehstapel. Das ist der Piratenmarkt. Ist die erste Karte eine Aktionskarte, hat diese keinen Effekt. Legt ausserdem **eine Goldmünze** vom allgemeinen Vorrat **in den Piratenmarkt**.

Die jüngste Spielerin beginnt das Spiel. Es wird „der Ohrfeige nach“ gespielt. Wer beginnt darf entscheiden, welche Richtung das ist.

## EINE FEILSCHRUNDE

Reihum kommen alle zum Zug und dürfen eine ihrer Handkarten mit der Karte auf dem Piratenmarkt tauschen.

Eine Karte darf getauscht werden, wenn sie entweder die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** hat.

Die Handkarte wird offen auf den Piratenmarkt gelegt. Die eingetauschte Karte legt man mit der Goldmünze nach oben vor sich ab. Diese Karte ist **am Ende der Feilschrunde** eine Goldmünze wert.

Hat die Spielerin **keine passende Karte** zum Tauschen auf der Hand, hat sie die folgenden zwei Möglichkeiten:

**Draufzahlen:** Mit der alten Piratenkunst Rechnen darf sie Goldmünzen bezahlen, um den Kartenwert einer Handkarte zu verändern. Jede Goldmünze, die in den Piratenmarkt (nicht in den allgemeinen Vorrat) gelegt wird, **senkt oder hebt den Kartenwert um eins**. Erreicht sie so die Zahl der Karte auf dem Piratenmarkt, darf sie diese nun tauschen.

**Kaperfahrt:** Kann oder will sie immer noch nicht tauschen, **muss** sie eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen. Wenn sie jetzt eine passende Karte auf der Hand hat, darf sie diese nun tauschen.

## AKTIONSKARTEN

Wurde eine Aktionskarte in den Piratenmarkt gelegt, wird nach dem Tausch die entsprechende Aktion ausgeführt.



### Wertloser Plunder

Gib eine Handkarte deiner Wahl in die Hand der nächsten Spielerin.



### Piratenüberfall

Die nächste Spielerin muss dir eine Goldmünze geben.



### Kaperfahrt!

Alle Spielerinnen gehen auf Kaperfahrt und ziehen eine Karte vom Nachziehstapel.



### Hafensteuer

Die nächste Spielerin muss eine Goldmünze in den Piratenmarkt legen.



### Glück Gehabt!

Nimm dir eine Goldmünze aus dem allgemeinen Vorrat.



### Schwertfischduell

Ändert die Spielrichtung. Bei nur zwei Spielerinnen kommt die gleiche Spielerin erneut zum Zug.

## OH SCHRECK, KEIN GOLD!

Hat eine Spielerin keine Goldmünzen mehr und sollte welche bezahlen, muss sie stattdessen **eine Karte ziehen**.

Die eingetauschten Karten zählen erst am Ende der Feilschrunde als Goldmünzen. Man kann sie weder stehlen, noch können sie zum Bezahlen in den Piratenmarkt gelegt werden.

## ENDE EINER FEILSCHRUNDE

Besitzt eine Spielerin **nur noch eine Handkarte**, teilt sie das mit einem piratischen **Harr!** mit. Verpasst sie diese Ansage, muss sie als Strafe eine Goldmünze in den Piratenmarkt legen.

Hat eine Spielerin nach ihrem Zug keine Handkarten mehr auf der Hand, ist die aktuelle Feilschrunde beendet. Diese Spielerin erhält als Belohnung **alle Goldmünzen**, die sich im Piratenmarkt befinden.

Die anderen Spielerinnen werfen ihre restlichen Handkarten. Alle zählen ihre gesammelten Goldmünzen und die Goldmünzen auf den eingetauschten Karten. Notiert euch das Ergebnis. **Die Spielerinnen mit den meisten Goldmünzen gewinnen diese Feilschrunde.**

## BEGINN EINER NEUEN FEILSCHRUNDE

Sammelt alle Karten ein und mischt sie. Alle beginnen die neue Feilschrunde abermals mit **fünf Handkarten** und **drei Goldmünzen**.

Jede Spielerin erhält nun für jede bisher gewonnene Feilschrunde **eine zusätzliche Handkarte**.

Deckt wieder eine erste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie auf den Piratenmarkt. In **Runde 2** legt ihr **zwei Goldmünzen** in den Markt, in **Runde 3** **drei Goldmünzen**.

Die Spielrichtung wird beibehalten und die nächste Spielerin beginnt die neue Feilschrunde.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Feilschrunde. **Die Spielerin mit den meisten Goldmünzen gewinnt das Spiel!** Bei einem Gleichstand wird eine weitere Feilschrunde gespielt. Oder ihr teilt euch den Sieg, ihr gierigen Piraten!

## CREDITS

Autor: **Jürgen Mischke**

Entwicklung: **Jürgen Mischke, Mikko Goepfert**

Artwork: **Stephanie Böhm**

Layout: **Mikko Goepfert**

Danksagung: Herzlichsten Dank an alle, die uns mit Rat und Tat unterstützt haben. Ihr seid alles waschechte Piraten! Harr!

## ERWEITERTE REGEL „DOPPELANGEBOT“

Mit dieser erweiterten Spielregel kommt noch mehr piratisches Handelsgeschick ins Spiel. Dafür müsst ihr die alte Piratenkunst des Rechnens aber wirklich beherrschen.

Liegt nur **eine Karte** im Piratenmarkt, darf eine Spielerin ein **Doppelangebot** machen. Dafür zählt sie den Wert von zwei Handkarten zusammen, um den Wert der Karte auf dem Piratenmarkt zu erreichen. Der Kartenwert darf natürlich weiterhin durch Draufzahlen angehoben oder gesenkt werden.

Sie legt beide Karten offen in den Piratenmarkt.

Liegen **zwei Karten** im Piratenmarkt, darf eine Spielerin **nur eine Karte** spielen. Auf ein Doppelangebot darf kein Doppelangebot folgen! Sie entscheidet sich für eine der beiden Karten und tauscht diese nach den üblichen Regeln.

Sie kann aber auch rechnen und **eine Karte spielen, die den zusammengezählten Wert beider Karten im Piratenmarkt** hat. Tut sie dies, darf sie beide Karten gleichzeitig tauschen und zu sich nehmen. **Abkassiert!**

Nun liegt wieder nur eine Karte im Piratenmarkt und es darf erneut ein Doppelangebot gemacht werden.



DREAMING ELEPHANT  
Paradieshofstrasse 89  
4054 Basel, Schweiz

Zweite Piraten Edition

2023