

Kooperationsspiel



5-99 Jahre



2-4



15 min

Inhalt: 1 Krokodilinsel-Spielplan, 4 Piratentafeln, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 45 Chips.

Alle Mann an Bord! Welcher Pirat findet als Erster den Schatz von Eduard dem Schrecklichen, den er auf der Krokodilinsel versteckt hat? Ihr braucht viel Glück und müsst mutige Seeräuber sein, um ihn aufzustöbern.

Spielidee: PIRATE ISLAND ist ein Wettlauf- und Sammelspiel. Jeder Spieler sammelt Goldstücke, Edelsteine, aber auch ein Schiff, einen Kompass oder eine Landkarte auf seiner Piratentafel. Anschließend fahrt ihr aufs Meer und versucht, die Krokodilinsel zu erreichen. Dort angekommen sucht ihr einen Schlüssel und euren Schatz. Seid aber auf der Hut vor anderen Piraten, die euch eure Beute abjagen wollen.

Ziel des Spiels: Als Erster den Schatz in deiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel finden ODER die größte Beute (7 Goldstücke oder 5 Edelsteine) sammeln.

Spielvorbereitung: Legt den Spielplan in die Tischmitte und den Würfel daneben.

Trennt die Chips mit Piratenhut auf der Rückseite von den Chips mit Piratenhaken. Mischt beide Stapel getrennt voneinander verdeckt.

Legt die 30 Chips mit Piratenhut mit dem Bild nach oben auf die 5 Festlandbereiche (um die Insel herum):

- 6 auf das Land der Vulkane,
- 6 auf die rosafarbene Blumenwiese,
- 6 auf die glühende Wüste,
- 6 auf den dichten Wald,
- 6 auf die schroffen Berge.

Legt die 15 Chips mit Piratenhaken mit dem Bild nach oben auf die 3 Inselbereiche:

- 5 auf den Kokospalmenstrand,
- 5 auf den Papageienwald,
- 5 auf den Krokodilstrand.

Jeder Spieler wählt eine der unterschiedlichen Piratentafeln und legt sie vor sich. Er nimmt die Spielfigur in der entsprechenden Farbe und stellt sie auf einen Festlandbereich seiner Wahl auf dem Spielplan, nicht auf die Insel.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, muss:

1. seine Spielfigur bewegen
2. einen Chip umdrehen ODER einen Chip eines oder mehrerer Gegner klauen.

Spielfigur bewegen

Solange du noch nicht das Schiff und einen Kompass- oder Landkartenchip gesammelt hast (je nachdem, was auf deiner Piratentafel zu sehen ist), kannst du nicht auf die Insel ziehen, sondern musst in einen benachbarten Bereich auf dem Festland ziehen.

Sobald du das Schiff und einen Kompass- oder Landkartenchip gesammelt hast, kannst du aufs Meer ziehen und deine Spielfigur auf jeden beliebigen Bereich bewegen (Insel oder Festland).

Hinweis: Du musst in jedem Zug ziehen und darfst nicht im gleichen Bereich stehenbleiben.

Chip umdrehen

Nachdem du gezogen hast, kannst du jeden beliebigen Chip des Bereiches umdrehen, in dem du gelandet bist.

- Möchtest du den Chip haben, nimmst du ihn und legst ihn auf das entsprechende Feld auf deiner Piratentafel.
- Möchtest du den Chip nicht haben, legst du ihn dort wieder umgedreht mit dem Bild nach unten auf den Spielplan.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Chips:

Es gibt verschiedene Arten von Chips:

- **Krabben:** Sie bleiben auf der Insel und bringen dir nichts.
- **Schiffsteile:** Liegen nur auf dem Festland. Du brauchst 1 Vorderteil-Chip und 1 Hinterteil-Chip, um ein einsatzfähiges Schiff zu haben.
- **Landkarten oder Kompass:** Liegen nur auf dem Festland. Je nach Piratentafel brauchst du entweder die Landkarte oder den Kompass, um aufs Meer ziehen zu können.
- **Schlüssel:** Liegen auf dem Festland und auf der Insel. Für die Öffnung der Schatztruhe musst du unbedingt einen Schlüssel haben.
- **Goldstücke und Edelsteine:** Liegen hauptsächlich auf dem Festland. Um zu gewinnen, brauchst du 7 Goldstücke oder 5 Edelsteine.
- **Schatztruhen:** Liegen nur auf der Insel. Du musst die Schatztruhe in deiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel finden, um das Spiel zu gewinnen.
- **Krokodil:** Streift auf der Insel umher. Wenn du es aufdeckst, bekommt es Angst und flüchtet in einen benachbarten Bereich. Du wählst einen angrenzenden Bereich aus, sammelst alle Chips aus diesem Bereich ein und vermischt sie mit dem Krokodil. Dann legst du die Chips in diesem Bereich verdeckt neu aus.

Chip klauen

Nachdem du deine Spielfigur bewegt hast, kannst du, anstatt einen Chip umzudrehen, dich auch dafür entscheiden, einen anderen Spieler zu beklauen, der im gleichen Bereich steht.

Dafür würfelst du:



› Säbel: Du gewinnst! Nimm von jedem Spieler in dem Bereich einen Chip von dessen Piratentafel und lege ihn auf deine eigene.

Achtung: Du darfst keine Chips mit grünem Hintergrund (Edelsteine, Goldstücke oder Schlüssel) klauen.



› Totenkopf: Du verlierst. Es passiert nichts.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler:

- den Schatz seiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel gesammelt hat
- oder
- 7 Goldstücke gesammelt hat
- oder
- 5 Edelsteine gesammelt hat.

Der Spieler gewinnt und ist der beste Pirat von Pirat Island!

Variante für 2 Spieler.

Für ein Spiel mit 2 Spielern gelten die gleichen Regeln mit leichten Änderungen:

Spielvorbereitung:

- Die Piratentafel mit dem Papagei (Rückseite des roten Piraten) wird hinzugenommen und auf den Tisch gelegt, als gehörte sie einem dritten Spieler.
- 2 Chips mit Edelsteinen und 3 Chips mit Goldstücken werden aus dem Stapel mit Piratenhut aussortiert und auf die Piratentafel mit dem Papagei gelegt.

Von den 25 übrigen Chips werden jeweils 5 auf die 5 Festlandbereiche gelegt.

- Beide Spieler setzen ihre Spielfigur auf einen Festlandbereich. Gemeinsam entscheiden sie, wo die rote Spielfigur des Papageis stehen soll (ebenfalls auf einem Festlandbereich). Sie wird nicht gezogen und bleibt für die gesamte Dauer des Spiels im gleichen Bereich.

Spielverlauf:

Wenn ein Spieler im Bereich des Papageis landet, kann er versuchen, ihm Goldstücke oder Edelsteine zu klauen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel für 3 und 4 Spieler.