

PLUNDER™

Versteckt euer Gold, findet ihre Schätze und stiehlt sie zuerst!

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab ca. 10 Jahren, das etwa 30-45 Minuten dauert.

ÜBERSICHT:

Die Piratenkapitäne haben sich in ihrer Lieblingsspelunke getroffen, um mit ihren letzten Plünderungen zu prahlen. Es überrascht nicht, dass jeder seine Schätze an einem geheimen Ort vergraben hat. Drei Dinge verbergen den Ort jedes Schatzes: Die Insel, auf dem er ist, der Markierungspunkt, in dessen Nähe er vergraben ist und die Falle, die ihn schützt. Die Geschichten nehmen ihren Lauf und die Kapitäne geben nach und nach Hinweise über eigene Schatzverstecke und erhalten auch Hinweise auf die Verstecke der anderen. Heimlich schicken sie ihre Mannschaftsmitglieder aus, um die unrechtmäßig erlangten Kostbarkeiten der anderen Piraten auszugraben und sich dann selbst mit noch mehr Beute aus dem Staub zu machen.

SPIELZIEL: Schätze der anderen Kapitäne stehlen und dabei hoffen, dass die eigenen nicht entdeckt werden.

SPIELMATERIAL:

**36 trocken abwischbare
Mannschaftskarten**
(6 pro Spielerfarbe)

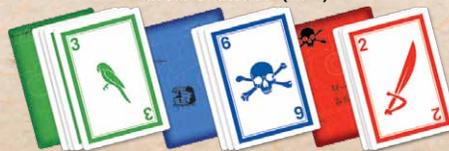


1 Schatzkiste

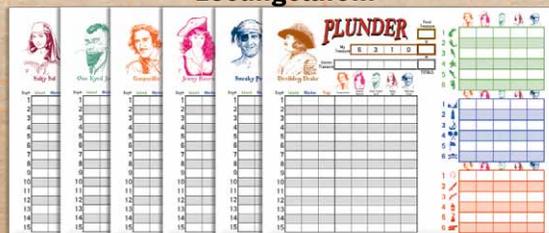


54 Hinweiskarten

Je 18 für Inseln (grün)
Markierungspunkte (blau)
und Fallen (rot)



**6 trocken abwischbare
Lösungstabellen**



18 Lageplankarten

6 Inseln (grün)
Markierungspunkte (blau)
und Fallen (rot)



**6 trocken abwischbare
Markierstifte**



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Kapitän (Spieler) wählt einen Piraten, nimmt so viele Mannschaftskarten seiner Farbe wie die Anzahl teilnehmender Spieler und auch die Lösungstafel seines Piraten. Jeder Spieler legt seine Mannschaftskarten als Stapel vor sich ab, sodass alle Spieler immer sehen können, wer welcher Piratenkapitän ist. Die Schatztruhe wird in die Mitte der Spielfläche gestellt und der Deckel wird entfernt, sodass sie offen ist.

An jeden Spieler wird verdeckt je eine Lageplankarte für Insel, Markierungspunkt und Falle verteilt. Diese Karten geben an, wo der Schatz des jeweiligen Piraten versteckt ist. Es gibt keine doppelten Karten, was bedeutet, dass kein anderer Pirat die gleiche Insel-, Markierungspunkt und Fallenkarte haben kann wie ein anderer Spieler. Überzählige Karten werden verdeckt in die Spielschachtel zurück gelegt, ohne sie anzusehen. Jeder Spieler legt seine Lageplankarten verdeckt vor sich ab, sie bleiben verdeckt bis zur Wertung. Der Spieler selbst darf sich seine Karten jederzeit ansehen.

Die Hinweiskarten werden nach Farbe in drei verdeckte Stapel sortiert und in die Mitte der Spielfläche gelegt. Wählt auf beliebige Weise einen eurer skorbutgeplagten Halunken als Startspieler.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte von jedem der drei Hinweiskartenstapel auf. Der Spieler hat dann noch die Möglichkeit, eine weitere Hinweiskarte von einem der drei Stapel aufzudecken, um die Auslage der drei ersten Karten zu ändern. Nachdem der Spieler auf diese Weise die Auslage geändert oder sich entschieden hat, die erste Auslage unverändert zu lassen, gibt er die drei Karten als aufgedeckt bekannt. Aufgedeckte Karten bleiben als offener Stapel liegen.

Reihum im Uhrzeigersinn muss nun jeder andere Spieler entweder

„Ja“!
sagen, falls mindestens eine seiner verdeckten Lageplankarten den offenen Hinweiskarten entspricht.

ODER

„Nein!“
sagen, falls keine seiner verdeckten Lageplankarten den offenen Hinweiskarten entspricht.

WICHTIG: Der aktive Spieler sagt NICHT „Ja“ oder „Nein“. Nachdem alle anderen Spieler geantwortet haben, ist der Spielzug des aktiven Spielers beendet und sein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Aufgedeckte Karten bleiben in drei offenen Stapeln liegen.

Wenn ein Kartenstapel leer ist und keine neue Karte mehr aufgedeckt werden kann, kann der aktive Spieler eine Karte aus dem entsprechenden Ablagestapel wählen und sie als aufgedeckte Karte oben auf den Stapel legen.



Devildog Drake								
Day#	Island	Marker	Trap	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
1	6	2	3	Y	N	N	Y	N

VERWENDUNG DER LÖSUNGSTAFELN

Jeder Spielzug ist ein Tag auf der linken Tabelle der Tafel. Nachdem die drei endgültigen Hinweiskarten angesagt sind, trägt jeder Spieler die entsprechenden Nummern in seiner linken Tabelle unter Insel, Markierungspunkt und Falle ein. Dann markiert er unter jedem Piraten dessen Antwort als „J“ oder „N“.

					
1					
2					X
3					O
4					X
5					
6					

In die Tabellen auf der rechten Seite tragen die Spieler die Karten ein, von denen sie meinen, dass ein anderer Spieler sie hat oder nicht. Wer z. B. zu wissen glaubt, dass Sneaky Pete seinen Schatz weder auf Whale Island noch auf Starfish Island haben kann, macht ein „X“ in die entsprechenden Felder. Wenn er glaubt, dass Sneaky Pete ihn auf Parrot Island versteckt haben könnte, macht dort ein „O“.

SCHÄTZE AUSGRABEN

Ein Spieler kann jederzeit, wenn er glaubt, den genauen Ort des Schatzes eines anderen Piraten zu kennen, eine seiner Mannschaftskarten nehmen. Dann zieht er einen Kreis um die Insel, den Markierungspunkt und die Falle, die er für die richtigen hält. Anschließend wirft er seine Mannschaftskarte verdeckt in die Schatztruhe. Dabei sollte man nicht vergessen, dass diese Mannschaftskarte nicht mehr aus der Schatztruhe zurück genommen werden kann. Falls ein Spieler mehrere Mannschaftskarten zu genau demselben Ort schickt, kann nur seine erste an der Bergung dieses Schatzes beteiligt sein. Es wird immer nur die erste richtige Vermutung desselben Spielers für einen bestimmten Schatz gewertet.

SPIELENDEN und WERTUNG

Das Spiel endet, nachdem entweder alle Spieler ihre Mannschaftskarten aufgebraucht haben oder wenn 15 Tage vergangen sind. Auf der Wertungstabelle über der linken Tabelle trägt jeder Spieler seine Gesamtwerte ein. Der Schatz jedes Piraten ist 6 Schatzpunkte wert, falls kein anderer Pirat ihn findet, also beginnt man mit der 6 in der Wertungsreihe My Treasure (Mein Schatz).

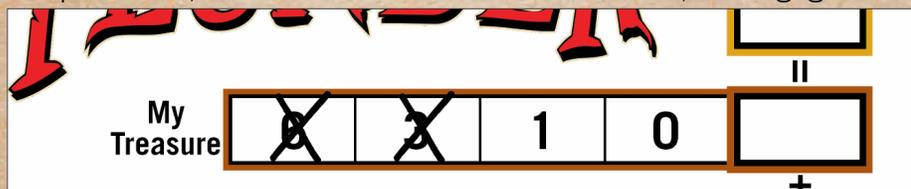
Nun wird die Schatztruhe umgedreht, sodass die darin liegenden Karten einen Stapel bilden und die offenen Lösungsvorschläge zeigen. Die Nennungen der obersten Karte werden laut angesagt. Diese Karte und alle folgenden werden so abgelegt, dass die Reihenfolge, in der sie in die Schatztruhe gelegt wurden, erhalten bleibt. (was bei einem Gleichstand hilfreich ist). Falls kein Pirat den passenden Kartensatz hat, wird kein Schatz gefunden und die nächste Karte wird angesagt, usw.

Stolen Treasure	3	0	1	2	0	⁺
Trap						
	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete	

Falls ein Lösungsvorschlag richtig ist und der Spieler das geheime Schatzversteck eines Piraten ausfindig gemacht hat, muss dieser Pirat seine drei Lageplankarten aufdecken. Der Spieler, der seine Mannschaft als Erster dorthin geschickt hat, stiehlt 3 Schatzpunkte und notiert sie oberhalb des

entsprechenden Piraten in der Reihe *Stolen Treasure* (Gestohlener Schatz). Der zweite Spieler, der diesen Schatz entdeckt, stiehlt 2 Schatzpunkte und der dritte schließlich noch 1 Schatzpunkt. Alle anderen, die später kommen, erhalten nichts mehr, von diesem Schatz ist nichts mehr für sie übrig.

Der Spieler, der seinen Schatz bzw. Teile davon verliert, markiert das auf seiner Reihe *My Treasure* entsprechend, indem er zuerst die 6 durchstreicht, dann gegebenenfalls die 3 und schließlich die 1.



Nachdem alle Mannschaftskarten abgewickelt wurden, addiert jeder Spieler alle Schatzpunkte seiner gestohlenen Schätze und die, die noch von seinem eigenen Schatz übrig sind. Der Spieler mit den meisten Schatzpunkten ist der cleverste Pirat und Spielsieger! Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der eher einen Schatz gefunden hat.

PLUNDER

Final Treasure: 7

My Treasure: ~~6~~ ~~6~~ 1 0 1

Stolen Treasure: 3 0 1 2 0 6

TOTALS

Devildog Drake

CREDITS

Autor: Jonathan Franklin

Entwicklung: Frank DiLorenzo und Aaron Medvick

Redaktion: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop

Illustrationen: Mike Perry

Grafische Gestaltung: Jenn Vargas und Greg Johns

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

www.RnRgames.com

©2013 R&R Games. Alle Rechte vorbehalten.

r&r[®]
ARRR & R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**