



# Spielregel

## Die Gulli-Piratten

### *Schrecken der Kanalisation*

Tief unter der Erde, verborgen in der Düsternis, befindet sich ein weit verzweigtes System aus kilometerlangen Kanälen, domartigen Kavernen und engen Röhren. Ein Universum, gebaut, um den Dreck und den Unrat der verschwenderischen Menschen aufzunehmen.

Hier, in den gurgelnden Strömen des Abwassers, zwischen Inseln aus Matsch, Archipelen aus Unrat und gefährlichen Müllriffen, befahren furchtlose Kreaturen mit bizarren Schiffen die gefährlichen Gewässer. Sie nennen sich Gullipiratten, ein bunter Haufen aus Nagern, Insekten und anderem Getier, die die Oberwelt verlassen haben, um in düsteren Höhlen ihr Glück zu versuchen, immer auf der Suche nach den verborgenen Schätzen der Kanalisation.

Das Spiel *Die Gulli-Piratten* führt euch hinab in eine Welt aus Matsch und Müll, in der ein verwegener Piratt ein leckeres Vermögen machen kann. Bei dieser taktischen Schatzjagd für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren ist es die Aufgabe der Spieler, ihre Bande auf den drei Pirattenfregatten zu verteilen und möglichst viele Schätze bei den Kaperfahrten einzuheimsen. Wer seine Figuren klug platziert und die richtige Kombination an Schätzen an Land zieht, hat gute Chancen, der größte und wohlgenährteste Piratt aller Zeiten zu werden.

# Ziel des Spiels

Das Leben der Piratten ist hart, doch die Kostbarkeiten, die ein verwegener Piratt auf seinen Beutezügen ergattern kann, machen dies mehr als wett. Jeder von euch ist der Anführer eines verwegenen Haufens von Nagern, Insekten und anderem Getier. Eure Aufgabe ist es, die Mitglieder eurer Bande geschickt auf den drei Fregatten zu verteilen, bevor diese auf eine Kaperfahrt in der Kanalisation starten. Denn wenn man möglichst viele der wertvollen Schätze aus den Kanälen fischen will, muss man die Mitglieder der eigenen Bande als Matrosen – oder sogar als Kapitän – auf den Fregatten platzieren.

Ob Fast Food-Reste, verlorengegangene Puppen oder Konservendosen – alles kann euch unermesslichen Reichtum, Wohlstand und einen vollen Magen beschern. Aber seid vorsichtig, denn manche Schätze sind ohne den richtigen „Schlüssel“ nur wertloses Treibgut...

Beginnend beim Startspieler macht jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seinen Zug, in dem er eine von vier möglichen Aktionen ausführt. Gespielt wird solange, bis der verdeckte Treibguthaufen aufgebraucht ist, und vor mindestens einer Pirattenfregatte keine Marker mehr liegen. Danach wird in der Schlussabrechnung bestimmt, wer die meisten Siegpunkte erspielt hat und somit König der Piratten wird.

# Spielvorbereitung

- Die drei Schiffspläne werden, gut erreichbar für alle Spieler, nebeneinander an einer Seite des Tisches platziert. Achtet dabei darauf, dass der Bug jedes Schiffes in dieselbe Richtung weist (A).
- Die Beute- und die Bonusmarker werden gemischt, und in zwei verdeckten Stapeln bereit gelegt (B).
- Pro Fregatte zieht ihr nun 6 Beutemarker und 2 Bonusmarker von den verdeckten Stapeln. Diese werden in zwei Treibguthaufen, bestehend aus je 3 Beute- und 1 Bonusmarker offen vor den Fregatten ausgelegt. Der erste Treibguthaufen kommt direkt vor den Bug der Fregatte (C), der zweite wird, mit ein wenig Abstand, hinter dem ersten ausgelegt (D).
- Die Talismankarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel hinter den Pirattenschiffen platziert (F). Es werden vier Karten vom Stapel gezogen und in einer Reihe offen neben den Talismanstapel gelegt (E).
- Die beiden Übersichtskarten werden für alle Spieler gut sichtbar neben die Spielfläche gelegt (G).  
**Hinweis:** Wenn Ihr die vereinfachte Version des Spiels spielt, brauch ihr die Übersichtskarten nicht.

## Spielmaterial



### 3 Schiffspläne

Es gibt drei Fregatten, die sich durch ihre Flaggen/Talismane unterscheiden: Katze, Vogel und Fisch. Die Schiffe haben drei Crewfelder und 1 Kapitänsfeld, die ihr während des Spiels mit euren Figuren besetzen müsst. Weitere Informationen auf Seite 4.



### 54 Talismankarten

Die Talismankarten sind in drei Arten, entsprechend der Schiffspläne, unterteilt. Es gibt je 18 Katzen-, Vogel und Fischtalisman-Karten. Weitere Informationen zu den Karten und ihre Verwendung findet ihr auf Seite 4.



### 30 detaillierte Pirattenminiaturen

Aus diesen Figuren stellt ihr später eure Crew zusammen. Es gibt sechs unterschiedliche Figuren: Ratte, Waschbär, Kakerlake, Wiesel, Schnecke und Kröte. Jede Figur ist 5-mal im Spiel enthalten. Jede Figur besitzt eine Spezialfähigkeit. Diese werden auf Seite 6-7 beschrieben.



### 20 Color-Clicks™

Es sind je 4 Color-Clicks in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau und Schwarz enthalten. Sie werden verwendet, um die Figuren der Spieler farblich zu kennzeichnen.



### 42 Beutemarker (quadratisch)

Die Beutemarker stellen die verschiedenen Schätze dar, die ihr auf den Kaperfahrten der Fregatten einheimsen könnt. Es gibt fünf verschiedene Arten von Schätzen, die ihren Besitzern am Ende des Spiels Siegpunkte bringen. Die genauen Regeln zu den Beutemarkern findet ihr auf Seite 5 und 8.



### 14 Bonusmarker (rund)

Für jede Schatzart gibt es eine entsprechende Art Bonusmarker. Die Bonusmarker werten die Schätze der Spieler auf und generieren am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte. Genauere Informationen zur Wirkungsweise der Bonusplättchen findet ihr auf Seite 8.



### 6 Sippenkarten

Die Sippenkarten werden benötigt, um die Banden der Spieler zusammenzustellen. Es gibt für jede der sechs Figurenarten eine entsprechende Sippenkarte. Siehe Seite 5-6.

**Hinweis:** In der vereinfachten Variante werden die Sippenkarten nicht benötigt.



### 2 Übersichtsbögen

Die Übersichtsbögen geben einen Überblick über die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Figuren.

**Hinweis:** In der vereinfachten Variante werden die Übersichtsbögen nicht benötigt.



## Spielregeln

*Die Gulli-Piratten* ist ein Spiel für gestandene See Waschbären. Es kann aber in einer vereinfachten Variante gespielt werden, um auch Landratten einen schnellen und einfachen Einstieg in die Welt der Abwasserpiraterie zu ermöglichen. Bei der vereinfachten Variante werden einige Regeln leicht abgeändert. Die entsprechenden Textpassagen stehen in dem **grünen Kasten** auf Seite 4. Falls ihr zum ersten Mal *Die Gulli-Piratten* spielt, oder jüngere Kinder am Spiel teilnehmen, empfehlen wir euch, zunächst eine Partie für Landratten zu spielen.

**Hinweis:** Während des Spiels kann es vorkommen, dass der Einsatz der Spezialfähigkeiten der Figuren einer Spielregel aus diesem Heft widerspricht. In diesem Fall gilt die Spezialfähigkeit der Figur.

## Die Mannschaft

Jeder Bandenführer braucht natürlich eine Mannschaft. In der Hauptvariante des Spiels bekommen alle Spieler eine Bande mit gleicher Zusammensetzung. Um die Mannschaften zusammen zu stellen, nehmt ihr die sechs Sippenkarten zur Hand, mischt diese gut durch und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht nun vier Sippenkarten vom Stapel und deckt diese auf. Die vier auf diesen Karten abgebildeten Piratten sind in dieser Partie die Bandenmitglieder der Spieler. Jeder Spieler nimmt sich nun je eine Figur dieser vier Sippen. Jetzt sucht sich jeder Spieler eine Farbe der Color-Clicks aus, und schiebt jeweils eines seiner Color-Clicks auf die Standfüße seiner Figuren. Nun ist eure Mannschaft komplett. Bevor das Spiel losgeht, solltet Ihr euch nochmals mit den Spezialfähigkeiten der Figuren vertraut machen. Die Beschreibung der einzelnen Figuren findet ihr auf Seite 6-7. Am besten liest ein Spieler die Beschreibungen der vier verwendeten Piratten für alle vor.

Im einfachen Spiel sucht sich jeder Spieler vor dem Spiel eine Pirattensippe aus (Ratten, Wiesel, Waschbären, Schnecken, Kakerlaken oder Kröten) und stellt vier Figuren seiner Sippe vor sich auf den Tisch. Dazu wählt jeder Spieler noch eine Farbe der Color-Clicks und schiebt diese auf die Standfüße seiner Figuren.

In dieser Variante haben die unterschiedlichen Figuren keine besonderen Fähigkeiten.

Übrig gebliebene Figuren und Color-Clicks, sowie die Sippenkarten kommen zurück in die Spielschachtel. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.

## Letzte Spielvorbereitungen

Startspieler wird, wer das längste „HARrrrrr....“ von der Zunge rollen lassen kann. Danach bekommen alle Spieler ihre Handkarten für die erste Runde. Der Startspieler und sein linker Nachbar ziehen jeweils drei Talismankarten vom verdeckten Stapel. Alle anderen Spieler ziehen reihum vier Karten. Die Handkarten werden immer verdeckt gehalten.

## Ablauf eines Zuges

Nun aber „Leinen Los!“ und auf in die erste Runde. Wer an der Reihe ist, kann genau eine von vier möglichen Aktionen ausführen:

- A. 2 Karten nachziehen
- B. Figur auf ein Mannschaftsfeld setzen
- C. Kapitän werden
- D. In See stechen

### A) 2 Karten ziehen

Mit dieser Aktion wird die Kartenhand aufgefüllt. Man darf 2 Karten ziehen. Diese kann man, in beliebiger Kombination und Reihenfolge, entweder aus der offenen Auslage, oder vom verdeckten Stapel nehmen.

Die offene Auslage wird am Ende der Aktion wieder auf vier Karten aufgefüllt, indem vom verdeckten Stapel Karten nachgezogen werden. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel ausgelegt.

Nachdem ihr Karten gezogen habt, und nur dann, müsst ihr prüfen, ob die Anzahl eurer Handkarten das Limit von maximal sechs Karten überschreitet. Solltet ihr jetzt mehr als sechs Karten auf der Hand haben, müsst ihr überzählige Karten abwerfen. Welche eurer Karten ihr auf den Ablagestapel legt, ist eure Entscheidung.

### B) Figur auf ein Mannschaftsfeld setzen

Das Ziel eines jeden Piratten ist es, so viele Schätze wie möglich abzugreifen. Um dies zu erreichen, muss er die Mitglieder seiner Bande als Mannschaftsmitglieder auf die drei Pirattenfregatten schicken. In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie man Bandenmitglieder auf den Mannschaftsfeldern (1-3) der Fregatten einsetzt bzw. auf diesen weiterbewegt.

Jede Fregatte hat drei Mannschaftsfelder, die von 1-3 durchnummeriert sind. Will man ein Mannschaftsmitglied auf eine bestimmte Fregatte setzen, muss man Talismankarten mit dem entsprechenden Symbol ausspielen. Die genaue Vorgehensweise ist abhängig davon, wo die Figur zu Anfang des Zuges steht:



### 1. Figur von außen auf einer Fregatte einsetzen

Steht die Figur, die bewegt werden soll noch nicht auf einer Fregatte, d.h. sie wird **von außen** auf eine Fregatte gesetzt, so stellt man die Figur hinter die Fregatte ans Heck und zieht von dort ein oder mehrere Felder vorwärts. **Für jedes freie Feld** muss man eine Karte bezahlen, besetzte Felder werden nicht mitgezählt.



### 2. Figur auf einer Fregatte nach vorne bewegen

Sitzt die Figur schon auf einer Fregatte, so darf man sie weiter vorwärts ziehen. Wie unter 1. muss man dafür **für jedes freie Feld** eine passende Karte bezahlen. Besetzte Felder werden auch hier kostenlos übersprungen.

### Beispiele:

- a) rückt eine Figur von Feld(1) auf Feld(2), so kostet dies eine Karte, rückt sie von dort auf Feld(3) vor, so kostet es zwei Karten.
- b) Steht auf Feld(2) schon eine Figur, so kostet der Zug von (1) auf (3) nur eine Karte.

**Wichtig:** Durch diese Aktionen kann eine Figur maximal auf Feld(3) einer Fregatte vorrücken. Wie man das Kapitänsfeld (C) erreicht, wird im nächsten Abschnitt behandelt.

Ein Spieler darf natürlich mehrere Figuren auf derselben Fregatte haben. Bedenkt aber folgendes: Hat eine Figur einmal eine Fregatte betreten, kann sie diese erst wieder verlassen, wenn die Fregatte in See gestochen ist!



### C) Kapitän werden

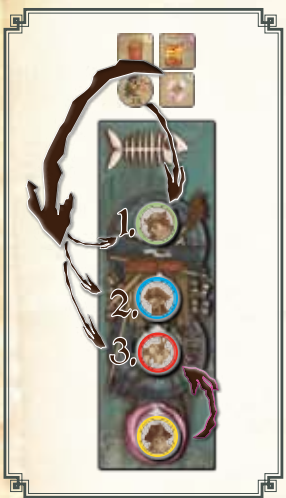
Das Kapitänsfeld (C), im Bug des Schiffes, darf erst besetzt werden, wenn zu Beginn des Zuges zwischen der Figur und dem Kapitänsfeld kein Feld frei ist. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

- 1. Ist ein Spieler am Zug, der bereits eine Figur auf der Fregatte hat, so kann er eine Talismankarte der Fregatte ablegen, um seine Figur auf das Kapitänsfeld zu stellen.



### D) In See stechen

Ist zu Beginn des Zuges eines Spielers eine seiner Figuren der Kapitän auf einer Fregatte, so muss er in seinem Zug mit dieser Fregatte in See stechen und kann in dieser Runde keine andere Aktion auswählen.



- Dies geht aber nur, wenn die Figur auf Feld 3 steht oder alle Mannschaftsfelder vor ihr besetzt sind. Das kostet eine Talismankarte der Fregatte.
2. Wenn alle drei Mannschaftsfelder der Fregatte besetzt sind, kann auch eine Figur **von außen** zum Kapitän gemacht werden. Dies kostet **drei Talismankarten** der Fregatte.

Bei dieser Aktion werden die Schätze des Treibguthaufens direkt vor der Fregatte verteilt. Der Kapitän darf sich sofort das Bonusplättchen dieses Haufens nehmen. Nun sucht sich zuerst der Kapitän einen Schatzmarker aus, danach darf der vorderste Piratt der Mannschaft einen Schatz nehmen. Der nächste Piratt in der Mannschaftsfolge erhält den letzten Schatz. Sind weniger Piratten an Bord als es Schätze gibt, so werden die überzähligen Schätze zurück in die Spielschachtel gelegt.

Alle Pirattenfiguren, die mindestens einen Schatz erbeuten haben gehen nun von Bord. Die Besitzer legen die erbeuteten Schatzplättchen verdeckt vor sich ab (sie dürfen sie aber jederzeit ansehen).

Figuren, die leer ausgegangen sind, dürfen auf der Fregatte bleiben und ein Feld vorrücken.

Ein Spieler, der mehrere Figuren an Bord hat, kann mehrere Schätze erbeuten. Sollte eine seiner Figuren keinen Schatz erbeuten, darf sie an Bord bleiben und ein Feld vorrücken.

**Merke:** Sticht eine Fregatte in See, so erhält jede Figur entweder mindestens einen Schatz und muss von Bord, oder sie erhält nichts und rückt auf der Fregatte ein Feld nach vorne.

Zuletzt wird der zweite Treibguthaufen vor der Fregatte näher an den Bug herangerückt. Dahinter bildet Ihr aus dem Stapel der verdeckten Beute- und Bonusmarker einen neuen Treibguthaufen, bestehend aus drei Beute- und einem Bonusmarker.

## Ende des Spiels

Das Ende einer Partie ist erreicht, wenn ein neuer Treibguthaufen gebildet werden soll, aber keine Beute- und Bonusmarker mehr im verdeckten Stapel sind. Es wird nun noch so lange weitergespielt, bis vor einer Fregatte kein Treibguthaufen mehr liegt. Die Partie ist nun zu Ende. Es dürfen aber noch alle Fregatten in See stechen, die zu diesem Zeitpunkt einen Kapitän haben. Dann beginnt die Endabrechnung.

Nun bestimmt ihr den Wert eurer erbeuteten Schätze. Sortiert die verschiedenen Beutemarker am Besten nach den Farben der Punkte in der rechten oberen Ecke des Markers. Legt nun die entsprechenden Bonusmarker (beachtet auch hier die Farbe in der Ecke) zu den Beutemarkern, falls ihr welche besitzen solltet. Zählt die Punkte eurer gesammelten Schätze zusammen. Wie das genau funktioniert erfahrt ihr im Abschnitt „Beute und Bonusmarker“ auf Seite 8.

Der Piratt mit den meisten Punkten ist der König der Piratten, erhält Ru(h)m und Ehre, und darf den Rest des Tages nur noch mit „Aye, Käpt'n“ angesprochen werden.

Bei einem Gleichstand zählen die am Gleichstand beteiligten Spieler die Zahlen unter den Mannschaftsfeldern zusammen, die von ihren Figuren noch besetzt sind. Wer auf die höhere Summe kommt, ist der Sieger. Sollte es immer noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

## Option: Ersteigern der Pirattenbande

Wenn ihr der Meinung seid, dass ein echter Piratt seine Mannschaft selbst zusammenstellt, und sich nicht alleine auf die Schicksalsentscheidung der Sippenkarten verlässt, könnt ihr eure Banden auch in der Spelunke anheuern.

Dreht dazu zunächst die Fregattenpläne um. Jetzt habt Ihr drei Teile einer Theke vor euch liegen, die ihr zu einer langen Theke zusammenlegt und in der Mitte des Tisches platziert. Legt fest, welches Ende der Theke „vorne“ und welches „hinten“ ist. Das ist wichtig für die anschließende Versteigerung.



Um die Theke nun mit Figuren zu füllen braucht ihr die Sippenkarten. Jeder Spieler nimmt reihum die Sippenkarten zur Hand und führt die folgenden Handlungen aus:



1. Sippenkarten mischen
2. Vier Karten ziehen. Nach jeder gezogenen Karte stellt ihr sofort die darauf abgebildete Pirattenfigur auf den hintersten freien Hocker an der Theke
3. Sippenkarten an den linken Nachbarn weitergeben.

Wenn dies alle Spieler einmal durchgeführt haben, sollten pro Spieler vier Figuren an der Theke sitzen. Spielt ihr z.B. eine Partie zu viert, sitzen nun 16 Figuren an der Theke. Als nächstes wird der Stapel mit den Talismankarten gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt acht Karten. Jede Figur hat ein Mindestgebot. Die Figur, die ganz vorne an der Theke sitzt, benötigt ein Mindestgebot von Null Karten. Für die zweite Figur an der Theke beträgt das Mindestgebot eine Karte, für die dritte Figur zwei Karten, usw. Je weiter hinten an der Theke also die Figur sitzt, die ihr ersteigern willt, umso höher ist euer Mindestgebot. Die Symbole auf den Talismankarten haben für die Versteigerung keine Bedeutung. Es ist rein die Anzahl an Karten relevant.

Der Spieler, der die gemeinste Grimasse schneiden kann, beginnt mit der Heuer. Er sucht sich eine Figur an der Theke aus und gibt sein Gebot für diese Figur ab. Denkt daran, dass die Anzahl an gebotenen Karten wenigstens dem Mindestgebot für diese Figur entsprechen muss. Ist diese Figur **nicht** die vorderste an der Theke, wird sofort eine Talismankarte vom Stapel gezogen und verdeckt unter die **vorderste** Figur gelegt. Diese Karten erhält später der Spieler, der diesen Piratten anheuert.

Nachdem das Startgebot für eine Figur abgegeben wurde hat nun jeder Spieler reihum die Möglichkeit, ein höheres Gebot für diese Figur abzugeben, oder zu passen. Wer einmal gepasst hat, darf sein Gebot für diese Figur später nicht mehr erhöhen. Ihr dürft nicht mehr Karten für eine Figur bieten, als ihr **aktuell** auf der Hand habt. Könnt ihr ein Gebot nicht erhöhen, weil ihr zu wenig Karten habt, müsst ihr passen.

Wenn niemand mehr das Gebot erhöht, nimmt sich der Höchstbietende die Figur und legt die gebotene Anzahl an Talismankarten auf den Ablagestapel. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe, sein Startgebot auf die nächste Figur abzugeben.

**Achtung:** Wer schon vier Bandenmitglieder hat, darf keine weiteren Piratten anheuern. Mehr als vier Bandenmitglieder sind nicht erlaubt.

Hat nur noch ein Spieler weniger als vier Figuren, nimmt er die restlichen Figuren aus der Spelunke.

Da niemand mehr gegen ihn bieten kann, sind diese kostenlos.

Die Heuer wird auf oben beschriebene Weise fortgesetzt, bis keine Piratten mehr in der Spelunke sind, also jeder Spieler vier Bandenmitglieder hat.

Der Spieler, der die letzte Figur aus der Spelunke genommen hat, wird Startspieler. Die drei Spielpläne werden wieder auf die Fregatten-seite gedreht. Die Karten, welche die Spieler von

der Versteigerung übrig behalten haben, sind ihre Startkarten. Wer keine Karten mehr hat, beginnt die Partie mit Null Karten! Wer mehr als sechs Karten auf der Hand hat, kann diese zunächst behalten. Das Limit für Handkarten wird, wie oben beschrieben, erst überprüft, wenn man selbst Aktion A) „Karten ziehen“ gewählt hat.

## Die Figuren und ihre Fähigkeiten

Jede Figur in *Die Gulli-Piratten* hat eine individuelle Spezialfähigkeit. Der Effekt dieser Fähigkeit tritt entweder sofort beim aktivieren der Figur in Kraft oder wenn eine bestimmte Situation im Spiel erreicht wird. Clever eingesetzt, sind die Spezialfähigkeiten der Figuren der Schlüssel zum Sieg.



*Die Ratte*

**Aktion:** Bekommt 2 Schätze, wenn möglich.  
**Auslöser:** Aktion D) In See stechen

Die Ratte erhält während der Aktion D) „In See stechen“, 2 statt 1 quadratischen Beutemarker bei der Verteilung der Schätze. Wenn nur noch ein Marker übrig ist, bekommt sie auch nur diesen.



*Die Kakerlake*

**Aktion:** Zahlt eine Karte weniger  
**Auslöser:** Aktivierung der Figur

Bewegt sich die Kakerlake auf ein Mannschafts- oder Kapitänsfeld, muss sie für diesen Zug eine Karte weniger ablegen als normal. Ein Zug, der nur eine Karte kosten würde, ist für die Kakerlake gratis.



*Die Kröte*

**Aktion:** Kann auf der Fregatte hocken bleiben  
**Auslöser:** Aktion D) „In See stechen“

Wenn eine Kröte während der Aktion D) „In See stechen“ einen Schatz nehmen dürfte, kann sie auf diesen verzichten, und bleibt dafür auf der Fregatte hocken. Außerdem darf sie auf das nächste freie Feld auf der Fregatte vorrücken. Dadurch kann die Kröte unter Umständen zum Kapitän werden.

**Achtung:** ein Spieler darf nur einen Kapitän besitzen. Bleibt ein Spieler, der bereits auf einer anderen Fregatte den Kapitän stellt, auf Feld 3 hocken, rückt die Kröte nicht vorwärts. Sollte direkt hinter ihr eine Kröte eines anderen Spielers hocken bleiben, so wird diese Kapitän.

Ist die Kröte bereits Kapitän darf sie ihre Spezialfähigkeit nicht anwenden und muss Beute machen und von Bord gehen.





### Der Waschbär

**Aktion:** Muss bezahlt werden, wenn er übersprungen wird.

**Auslöser:** Sobald eine andere Figur den Waschbär überspringen möchte.

Wenn eine andere Figur einen Waschbär während der Aktion B) „Figur auf ein Mannschaftsfeld setzen“ oder der Aktion C) „Kapitän werden“ überspringt, oder an ihm vorbei zieht, muss der Besitzer dieser Figur zusätzlich zu den normalen Bewegungskosten für diesen Zug noch eine weitere, zum Schiff passende Talismankarte an den Besitzer des Waschbären bezahlen. Es kostet natürlich nichts, den eigenen Waschbären zu überspringen.

Da das Handkartenlimit nur nach der Aktion A) „Karten ziehen“ überprüft wird, kann ein Spieler durch diese Aktion mehr als sechs Karten bekommen.



### Die Schnecke

**Aktion:** kriecht mit Glück ein Feld weiter

**Auslöser:** wann immer die Schnecke aktiviert wird.

Zieht die Schnecke auf ein Mannschaftsfeld, so dürft ihr sofort die oberste Karte des Talismanstapels aufdecken. Passt dieser Talisman zum Schiff, darf die Schnecke sofort auf das Feld direkt vor ihr ziehen. Die Schnecke kann auf diese Weise Kapitän werden. Wenn das Feld direkt vor der Schnecke besetzt ist, tauscht sie mit dieser Figur den Platz. Der Platzwechsel zählt **nicht** als überspringen. Der Waschbär erhält keine Karte.



### Das Wiesel

**Aktion:** Kann zwei Aktionen ausführen

**Auslöser:** Wann immer das Wiesel aktiviert wird.

Wer mit seinem Wiesel die Aktion B) „Figur auf ein Mannschaftsfeld setzen“, C) „Kapitän werden“ oder D) „In See stechen“ ausführt, darf danach mit diesem Wiesel sofort noch eine dieser Aktionen ausführen. Dies gilt auch am Ende des Spiels wenn eigentlich nur noch die Aktion: „In See stechen“ für alle Fregatten mit Kapitän ausgeführt wird. Ist das Wiesel in dieser Situation Kapitän, kann sein Besitzer, nachdem er die Aktion „In See stechen“ ausgeführt hat, das Wiesel mit der zweiten Aktion noch auf einer anderen Fregatte platzieren.

## Credits

**Autor:** Andreas Pelikan

**Illustration und Grafik:** Marina Fahrenbach

**Redaktion:** Heiko Eller, Christoph Lipsky und Harald Bilz

**Grafische Bearbeitung:** Heiko Eller und Helena Görres

**Lektorat:** Harald Bilz

**Unter Mitarbeit von:** Petra Becker, Oliver Erhardt, Carsten-Dirk Jost und Vanessa Opitz.

**Besonderer Dank an folgende Testspieler:** Momo Besedic, Andreas Grabner, Gerold Hammer, Peter Hofbauer, Heikki Hyhkö, Ulrike Kopsa, Theo Kremmydas, Wolfgang Lehner, Sylvia Leskova, Bernhard Mayer-Helm, Hans Mostböck, Alexander Pfister, Mauri Sahlberg, Harald Schatzl, Christine Schmid, Markku Wächter, die Spieler des Burgevent Stahleck, des Spiele-Kreis Wien und der Spiele-Treffs in Helsinki und Espoo.

Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9, 74731 Walldürn, [www-heidelbaer.de](http://www-heidelbaer.de)



Besucht uns im Web:

**WWW.HEIDELBAER.DE**



# Beute- und Bonusmarker

In der Kanalisation kann ein verwegener Piratt die tollsten Sachen finden: Essensreste, verlorengangenes Spielzeug oder die sagenumwobene Konservendose (mit gültigem Mindesthaltbarkeitsdatum). Jede dieser Kostbarkeiten hat ihren Wert. Doch manche Dinge benötigen den richtigen „Schlüssel“ damit sie ihren wahren Wert offenbaren.

**Hinweis:** Die Werte auf den Plättchen, welche in einem runden Farbfeld angegeben sind, zählen immer Punkte, die Werte, die in einem gezackten Farbfeld angegeben sind, zählen **nur** in Kombination mit anderen Plättchen.

## Pommes



### Bonusmarker: Ketchup

Pommes sind lecker. Das wissen auch Piratten. Und auch der Kloakengourmet isst seine Pommes am liebsten mit Ketchup. Jeder Pommes-Marker zählt seinen aufgedruckten Wert an Siegpunkten. Durch einen Ketchup-Bonusmarker wird jeder einzelne Pommesmarker im Besitz eines Spielers um 5 Punkte aufgewertet. Wenn ein Spieler beide Ketchup-Marker besitzt, ist jeder Pommesmarker +10 Punkte wert.

**Beispiel:** Ein Spieler besitzt zwei Pommes-Marker (2 & 3 Punkte) und einen Ketchup-Marker. Insgesamt bekommt er also 15 Punkte.  $[(2+5) + (3+5)]$ .



## China-Nudeln



### Bonusmarker: Chili

Nudelreste stellen eine schöne Abwechslung im Speiseplan der Piratten dar. Noch besser sind nur Nudeln mit Chili – denn die Schärfe der Chili übertüncht jeden Schimmelgeschmack.

Jeder Nudel-Marker zählt seinen aufgedruckten Wert an Siegpunkten. Durch einen Chili-Bonusmarker wird jeder einzelne Nudel-Marker im Besitz eines Spielers um 4 Punkte aufgewertet. Wenn ein Spieler beide Chili-Marker besitzt, ist jeder Nudel-Marker +8 Punkte wert.



## Burger



### Bonusmarker: Krone & Milchshake

So ein Burger ist nicht nur eine besondere Delikatesse, durch die Kombination von Brötchen, Fleisch, Salat und Gemüse ist es auch eine besonders ausgewogene Pirattenmahlzeit. Und mit den richtigen Accessoires kann ein Piratt speisen wie ein König.

Jeder Burger-Marker zählt seinen aufgedruckten Wert an Siegpunkten. Durch den Krone & Milchshake-Bonusmarker wird jeder einzelne Burger-Marker im Besitz eines Spielers um 3 Punkte aufgewertet.



## Teddybären und Stoffpuppen



### Bonusmarker: Papagei

Manchmal finden die Piratten verlorengangene Spielzeuge, für die sie ein hohes Lösegeld verlangen können. Allerdings benötigen sie einen Papagei, der als Dolmetscher fungiert und die Lösegeldforderung zu den Menschen bringt.

Teddybären und Stoffpuppen haben sehr hohe Siegpunktwerte. Für sich alleine zählen sie aber nichts! Ein Spieler, der Teddybären und Stoffpuppen besitzt, braucht einen Papagei um alle seine Bären oder alle seine Puppen werten zu können. Wenn er beide Markertypen werten will, braucht er auch zwei Papageien!

Der Papagei selbst hat einen Wert von einem Siegpunkt.



## Konservendosen



### Bonusmarker: Dosenöffner

Konservendosen sind der absolut größte Schatz den ein Piratt finden kann. Denn nichts ist so wertvoll und so schmackhaft wie pasteurisierte, absolut gammelfreie Nahrung. Allerdings steckt dieser Schatz in einer harten Schale. Ohne Dosenöffner ist eine Konservendose wenig mehr als Ballast.

Die Dosen-Marker sind die Schätze mit den höchsten Siegpunktwerten im Spiel. Sie können aber nur gewertet werden, wenn man auch einen Dosenöffner besitzt. Und da Piratten ein sehr abergläubischer Haufen sind, öffnen Sie mit jedem Dosenöffner nur genau eine Dose. Ein Spieler, der Konservendosen besitzt braucht also für jede seiner Dosen einen eigenen Dosenöffner, um sie werten zu können.

