

Captain Jack's Gold - KSR (Grundspiel)

Startausstattung jedes Spielers: 2 Segel und 1 Kanone (auf Schiffstafel abgebildet)
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Anzahl der Segel gibt an, wie viele **Karten** man in einem Zug höchstens aufdecken darf.

Die Anzahl der Kanonen gibt an, wie oft man **würfeln** darf, um ein anderes Schiff zu kapern.

Laderaum: An eigener Schiffstafel dürfen nie mehr als **7 Karten** anliegen (inkl. Segel/Kanonen).

Man darf jederzeit beliebig Karten abwerfen, um Platz zu schaffen.

Ablauf:

Der aktive Spieler entscheidet sich zwischen "Kaperkarten wählen" und "Hafen anlaufen":

➡ **Einen Kaperkartenstapel auswählen:**

- Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen der 3 Stapel mit Kaperkarten und stellt sein Schiff oberhalb des Stapels ab. Man achte auf die Symbole unten auf den Karten.
- Er nimmt die oberste Karte vom gewählten Stapel und legt sie unterhalb diesem ab.
 - Im Stapel "Küste" sind vor allem Karten mit Segeln und Kanonen enthalten.
 - Im Stapel "Schiffspassage" sind vor allem gegnerische Schiffe und Waren enthalten.
 - Im Stapel "Hohe See" sind vor allem gegnerische Schiffe mit Flaggen zu finden.
- Die Karte muss immer so ausgerichtet sein, dass der Pfeil oben links liegt.
Jede Karte muss so liegen, dass man nur die oberste Karte jedes Stapels sehen kann.
- **Nun muss der Spieler entscheiden, ob er diese Karte ausführt oder nicht.**
- Ist ein Nachziehstapel leer, mischt man den Ablagestapel und er wird der neue Nachziehstapel.

a) Karte nicht ausführen:

- Der Spieler deckt vom gewählten Stapel solange weitere Karten auf, bis er so viele Karten aufgedeckt hat, wie sein Schiff Segel hat.
- Nach jeder Karte muss er über die Ausführung entscheiden oder weiter aufdecken.
- Sobald eine Karte mit einem Flautensymbol erscheint, verfallen seine übrigen Segel und er darf keine weiteren Karten mehr aufdecken.
Die letzte aufgedeckte Karte darf aber stets ausgeführt werden.

b) Karte ausführen:

- Karten mit Segeln, Kanonen, Waren, Schatzkarten darf man an seine Schiffstafel legen.
Segel links anlegen, Kanonen rechts und alle anderen unterhalb der Schiffstafel.
- Die neue Karte kann erst ab dem nächsten eigenen Zug genutzt werden.
- Nur die obere Hälfte einer Karte mit dem Pfeil ist aktiv.

Kapern von Schiffen: ... Ausführen einer Schiffskarte ...

- Karten mit einer Schiffsabbildung (Schiffskarten) erlauben eine Kaperung.
- **Der Spieler würfelt**, um den Kanonenwert des anderen Schiffs zu erreichen oder zu übertreffen.
Er darf so **oft** würfeln, **wie** das eigene Schiff **Kanonen** hat.
- **Kaperung gelingt:**
Der Spieler darf die Schiffskarte in eigenen Laderaum (unterhalb seiner Schiffstafel) legen.
Ist eine Piratenmünze dabei, nimmt er sich 1 Münze vom Vorrat. Karte geht auf Ablagestapel.
Hinweis: Die Münze ist im unteren Teil der Karte groß abgebildet.
- **Kaperung mißlingt:**
Der linke Nachbar darf 1 Karte mit Segeln oder Kanonen bei dem aktiven Spieler aussuchen und diese Karte auf den passenden Ablagestapel legen.
- Der Spielzug endet nach dem Seegefecht.

Weitere Möglichkeiten beim Aufdecken von Karten:

Das Sammeln von Schatzkarten:

Hat man beim Aufdecken von Karten 3 Schatzkarten aktiv, darf man sie in Geld wandeln.
Dazu kann auch eine gerade erst erhaltene Karte gehören.
Diese Karten löst man in 2 Piratenmünzen ein und legt die Karten auf passende Ablagestapel.

Entern eines Mitspielers:

Sobald man eine Karte mit Entersymbol aufdeckt, darf man sie ENTWEDER normal ausführen ODER einen beliebigen Mitspieler mit Schiff im selben Seegebiet (Stapel) entern:

- Der aktive Spieler würfelt so oft wie er Kanonen hat, dann würfelt der angegriffene Spieler so oft, wie sein Schiff Kanonen hat. Die höchste Zahl eines jeden Spielers gewinnt das Gefecht. Bei Patt wird das Entern wiederholt.
- Der **Sieger** darf sich 1 beliebige Karte (Segel, Kanone oder vom Laderaum) vom Verlierer nehmen. Die neue Karte legt er an seine Schiffstafel an (ohne die Karte zu drehen).
- Nach dem Entern endet der Spielzug.

➡ **Hafen anlaufen: Erfüllen von Kaperbriefen und Drehen von Karten:**

- Der Spieler stellt sein Piratenschiff auf die Pirateninsel.
- Im Hafen erfüllt er einen der 4 ausliegenden Kaperbriefe.
 - Dazu gibt er Karten mit mind. so vielen Waren und/oder Flaggen wie gefordert auf die entsprechenden Ablagestapel der Karten. Überzahlung verfällt.
 - Gewinn: 1 oder 2 Piratenmünzen.
 - Den erfüllten Kaperbrief aus dem Spiel nehmen und einen neuen aufdecken.
 - Genau diesen neuen Kaperbrief darf der Spieler - wenn er kann - auch noch erfüllen.
- Im Hafen darf er beliebig viele Karten an der eigenen Schiffstafel umdrehen und umsortieren.
Umsortieren = Segel links, Kanonen rechts. Das kann jederzeit passieren.
- Nur die obere Hälfte einer Karte ist jeweils aktiv. Schiffskarten müssen nicht gedreht werden.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Piratenmünzen besitzt.
Bei 2, 3 oder 4 Spielern sind das 10, 8 oder 7 Münzen.
Wem das als erstem Spieler gelingt, der gewinnt sofort das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.03.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de