

## Martinique - KSR

Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

### I. Sonnenaufgang:

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Wer dran ist, wählt

ENTWEDER **einen Piraten einsetzen:**

Aus eigenem Vorrat einen Piraten auf irgendein freies Randfeld setzen.  
Danach ist der andere Spieler dran.

ODER

**einen Piraten bewegen (Aktionen A bis D):**

Bedingung: Der Spieler muss schon mind. 3 Piraten auf dem Plan haben.

#### A) **Bewegen:**

- o Genau 1 eigenen Piraten auf dem Plan bewegen, d.h., genau so viele Schritte wie auf dem Plättchen angezeigt sind, wo die Bewegung beginnt. Kein Feld doppelt betreten.
- o Richtung: vertikal oder horizontal, auch wechselnd im selben Zug
- o Das Ende der Bewegung darf nicht auf einem Feld mit einem anderen Piraten erfolgen.
- o Der Pirat darf über ein Feld mit Plättchen, andere Piraten, leeres Feld, Kneipe "The Hook" ziehen. Jedes Feld in "The Hook" zählt 1 Schritt.
- o Zieht man über ein Feld mit einem Piraten des anderen Spielers, darf man eines der verdeckten Landkartenplättchen dieses Spielers aufdecken, Es bleibt offen bis Spielende.

#### B) **Sammeln:**

- o Der Spieler nimmt das Plättchen, auf dem er seine Bewegung begann und legt es offen (wenn Fundstück) oder verdeckt (wenn Landkarte) vor sich ab.
- o Die eigenen Landkarten darf man jederzeit ansehen.

#### C) **Ende der Bewegung:**

- o Endet die Bewegung auf einem Fundstück/Landkarte, bleibt der Pirat dort stehen.
- o Endet die Bewegung auf einem leeren Feld (ohne Plättchen), setzt sich der Pirat auf den ersten freien Barhocker links in der Bar.
- o Endet die Bewegung in "The Hook", kommt der Pirat auf den ersten freien Barhocker. Falls in "The Hook" vorhanden, nimmt der Spieler nun 1 Joker-Plättchen offen vor sich oder 1 zufällige Landkarte unbesehen von dort.

#### D) **Beladen des Frachtraumes (MUSS):**

- o Prüfe die 3 kleinen Schätze: Passen die Symbole eines der Schätze zum eigenen Vorrat, muss genau 1 Schatz erfüllt werden. Die Plättchen bezahlt man mit eigenen Fundstücken, passend zu den Symbolen des Schatzes. Gezahlte Plättchen sind aus dem Spiel. Die Schatzplättchen legt man verdeckt als einen Stapel in den eigenen Frachtraum.
- o Zahlen auf den gezahlten Fundstücken müssen nicht passend sein zu denen des Schatzes.
- o Die abgeräumten Schatzfelder werden sofort aus dem Beutel neu befüllt.
- o Ein Joker darf eingesetzt werden, muss aber nicht.
- o Max. 1 Schatz kann erfüllt werden. Danach ist der andere Spieler am Zug.

**Phase I. endet sofort, wenn der letzte Pirat auf einen Barhocker gesetzt wurde.**

### II. Sonnenuntergang:

Alle übrigen Plättchen von der Insel nehmen, ohne dabei Landkarten aufzudecken.

#### 1) **Nach dem Schatz graben:**

- o Der Pirat auf Hocker 1 beginnt, dann Hocker 2 bis 8. Einsatz der Piraten erfolgt auf einem unbesetztem Inselfeld, wo man den Schatz vermutet. Jedes Feld trägt 1 Piraten.

#### 2) **Aufdecken des Ortes des verlorenen Schatzes:**

- o Nach Aufdecken der beiden Landkarten des verlorenen Schatzes gewinnt der Spieler, der einen Piraten auf den richtigen Koordinaten stehen hat.
- o Hat kein Spieler richtig getroffen, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
  - o Jedes Set mit 2 gleichen Fundstücken im eig. Vorrat = 2 Punkte (Zahl darauf ist egal)
  - o Wer die meisten Ladungsstapel im Frachtraum hat = 2 Punkte.
  - o Jedes Fundstück im Frachtraum = Punkte wie Zahl darauf

Meiste Punkte gewinnen. Patt: Mehr Stapel Ladung gehen vor. Ansonsten: Unentschieden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.12.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR  
an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)