



tiny

# epic

PIRATES

TM

## DER PIRATENKODEX



# SPIELMATERIAL



4 Steuertableaus



4 Ruftableaus



1 Markttableau



2 Hafenplättchen



16 Meereskarten



4 doppelseitige Captainkarten



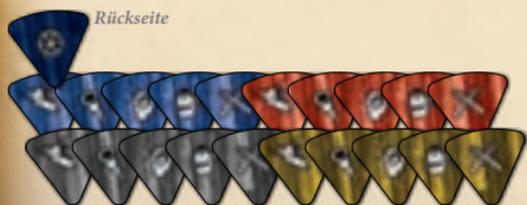
Rückseite 11 Handelsschiffkarten Vorderseite



Rückseite

24 Crewkarten

Vorderseite



Rückseite

20 Befehlsplättchen (5 pro Farbe) Vorderseite



Rückseite

20 Suchplättchen Vorderseite



4 Piratenschiffe (1 pro Farbe)



2 Handelsschiffe (in 2 Farben)



1 Marineschiff



4 Captains  
(1 pro Farbe)



16 Piraten  
(4 pro Farbe)



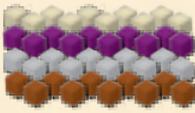
4 Rufmarker  
(1 pro Farbe)



12 Schatzmarker  
(3 pro Farbe)



1 Beutesack



40 Beutemarker  
(10 pro Farbe)



4 Dublonen



3 Würfel



12 Volltreffermarker

## Einleitung

In *Tiny Epic Pirates* steuert ihr alle euer eigenes berechtigtes Piratenschiff zur Zeit der großen Abenteuer. Dabei müsst ihr eure Schiffe und eure Crews für Ruhm und Reichtum durch die gnadenlosen Wogen des Meeres führen. Plündert Siedlungen, verkauft eure Beute auf dem Schwarzmarkt, heuert niederträchtige Crewmitglieder an und vermeidet dabei die wachsame Marine. Wer als Erstes drei Schätze vergräbt, kann sich voller Stolz zum *Größten Schrecken der See* ernennen.

## Ressourcen

In diesem Spiel verfügt ihr über zwei Arten von Ressourcen: Gold und Beute.

1. **Gold** wird mithilfe der Dublonen an der linken Leiste eurer Ruftableaus markiert.

Wer Gold erhält oder verliert, schiebt seine Dublone entsprechend nach oben oder nach unten. Niemand kann jemals mehr als 13 Gold haben, jegliche Überschüsse gehen verloren. Genauso kann niemand jemals weniger als 0 Gold haben oder Gold ausgeben, das er nicht hat. Ihr erhaltet Gold durch eure *Rufleiste* und wenn ihr Handelsschiffe versenkt, Beute am Markt verkauft oder auf offener See danach sucht. Ihr gebt Gold aus, indem ihr Schätze vergräbt.



2. **Beute** wird durch die Beutemarker in 4 Farben dargestellt, die jeweils eine bestimmte Art von Beute abbilden. Wenn ihr Beute plündert, von einem sinkenden Schiff raubt oder auf offener See findet, stellt ihr sie auf euer Piratenschiff. Auf jedes Piratenschiff passen bis zu 3 Marker und auf jedes Handelsschiff passt 1 Marker.



# SPIELAUFBAU

1. Legt zuerst alle Meereskarten zu einem Meer zusammen:

**A.** Mischt alle **16 Meereskarten** und legt sie zufällig in einem 4x4-Raster aus.

**B.** Mischt die **20 Suchplättchen** und legt je 1 davon verdeckt auf die Mitte jeder Meereskarte (legt die übrigen 4 ungesehen zurück in die Schachtel).



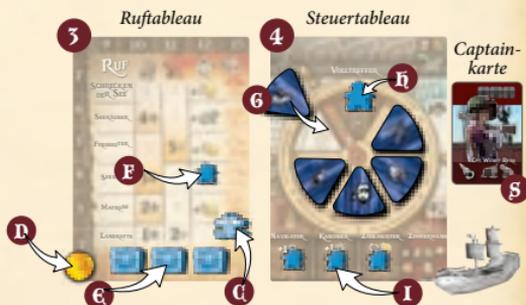
offen



verdeckt

2. Dann wählt jeder von euch eine Spielerfarbe und nimmt sich:

- 1 Ruftableau (links vor sich)
- 1 Steuertableau (rechts daneben)
- 1 Piratenschiff\*
- 1 Rufmarker\* und 3 Schatzmarker\*
- 1 Captain\* und 4 Piraten\*
- 5 Befehlsplättchen\*
- 1 zufällige Captainkarte
- 1 Dublone
- \* in seiner Spielerfarbe



3. Danach bereitet jeder von euch sein **Ruftableau** vor:

**G.** Lege deinen **Rufmarker** mit der blutigen Seite nach unten auf das unterste Feld der **Rufleiste** (rechts).

**D.** Lege deine **Dublone** auf das Feld 1 der **Goldleiste** (links).

**E.** Lege deine **3 Schätze** auf die passenden Felder (unten).

**F.** Stelle **1 deiner Piraten** rechts auf das dritte Feld der **Rufleiste**.



Nicht-blutige Seite

Blutige Seite

4. Danach bereitet jeder von euch sein **Steuertableau** vor:

**6.** Mische deine **5 Befehlsplättchen** verdeckt und lege sie dann nacheinander im Uhrzeigersinn offen auf die Felder **1 bis 5** des Steuerrads. Dadurch hat jeder von euch immer eine zufällige Anordnung der Befehle auf dem Steuerrad.

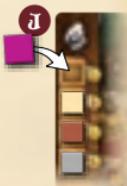
**H.** Stelle deinen **Captain** auf das leere Feld 0 des Steuerrads (das **Verstecken-Feld**).

**I.** Stelle je **1 deiner verfügbaren Piraten** auf die ersten **3 Deckposten** unten auf dem Steuertableau (nicht auf den Posten **Zimmermann**).

5. Legt dann das **Markttableau** bereit, sodass es jeder erreichen kann, und bereitet den **Beutesack** vor:

**J.** Nehmt **1 Beutemarker jeder Farbe** und stellt sie in zufälliger Reihenfolge auf die 4 Felder auf der linken Seite des Markttableaus.

**K.** Legt alle übrigen Beutemarker in den Beutesack.



6. Bereitet danach die 2 Handelsschiffe und die Häfen vor:

**L.** Legt die **2 Hafenplättchen** auf Meereskarten an diagonal gegenüberliegenden Ecken.

**M.** Stellt je **1 Handelsschiff** auf die 2 Meereskarten mit Häfen. Achtet darauf, dass der Bug (also die Spitze) jedes Schiffs **zum gegenüberliegenden Hafen** zeigt.

**N.** Stellt je **1 zufällig gezogenen Beutemarker** auf beide Handelsschiffe.

7. Stellt den **Stapel der Handelsschiffskarten** zusammen:

- O.** Sortiert die **Handelsschiffskarten** nach den Werten, die oben links auf jeder Karte angegeben sind (2, 4, 6 und 8). Mischt alle Karten eines Wertes verdeckt und legt den Stapel mit den 8er-Karten nach unten. Legt darauf alle 6er-Karten, dann alle 4er-Karten und zum Schluss alle 2er-Karten, sodass diese verdeckt zuoberst liegen.



- P.** Zieht die obersten **2 Handelsschiffskarten** und legt sie offen an die zwei Felder unten auf dem Markttafel.

8. Mischt die Crewkarten verdeckt zu einem Stapel, deckt die obersten 3 Karten auf und bildet mit ihnen neben dem Stapel eine Reihe.

9. Bestimmt auf beliebige Art einen von euch zum **Startspieler** (z. B. den Jüngsten).

- Q.** Der Startspieler stellt dann das **Marineschiff** auf eine Meereskarte in einer der beiden Ecken ohne Handelsschiff.

- R.** Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch eine Meereskarte mit einer freien **Bucht** (⚓) und stellt sein **Piratenschiff** auf die Bucht, um anzuzeigen, dass es zu Spielbeginn **versteckt** ist.

- S.** Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch, mit welcher Seite seiner **Captainkarte** er das Spiel beginnt (siehe *Meuterei* auf S. 10), und legt sie rechts neben sein Steuertableau.

10. Legt die **3 Würfel** und die **Volltreffermarker** für alle gut erreichbar bereit.

11. Jeder von euch beginnt das Spiel mit **1 Beute** aus dem Beutesack auf seinem Piratenschiff. Der Startspieler beginnt das Spiel mit der Beuteart, die auf dem Markttafel den Wert 2 hat. Der zweite Spieler beginnt mit der Beuteart, die den Wert 3 hat, und so weiter.



## SPIELABLAUF

*Tiny Epic Pirates* wird über mehrere Runden gespielt, in denen ihr beginnend beim Startspieler nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug seid. Das Spiel endet, wenn einer von euch **3 Schätze vergraben** hat.

Ihr beginnt das Spiel mit einem langsamen Schiff, einer kleinen Crew, einem kaum erwähnenswerten Ruf und wenig Gold. Im Spielverlauf wird euer Schiff schneller, eure Crew größer, euer Ruf verbessert sich und ihr sammelt genug Gold, um Schätze zu vergraben.



## SPIELZUG

Jeder Spielzug teilt sich in 5 Schritte auf:

### 1. Befehl wählen und Piraten zuteilen (siehe Seite 7)

Du beginnst jeden Zug, indem du deinen Captain auf deinem Steuerrad vorbebewegst, um seinen Befehl für diesen Zug zu wählen. Dabei darfst du deinen Piraten neue Aufgaben zuteilen, indem du sie entweder auf das Steuerrad oder einen der 3 Deckposten des Steuertableaus stellst.

### 2. Segel setzen (siehe Seite 8)

Du darfst dein Piratenschiff von einer Meereskarte zu einer anderen bewegen. Versuche dabei, die Karten mit Stürmen zu vermeiden!

### 3. Befehl durchführen (siehe Seiten 9–12)

Sobald du auf deiner gewünschten Meereskarte bist, darfst du den im ersten Schritt gewählten Befehl durchführen:

- eine Siedlung **plündern**, um an Beute zu kommen
- Beute auf dem Schwarzmarkt für Gold **verkaufen**
- neue Crewmitglieder **anheuern**
- auf dem Meer nach Wertgegenständen **suchen**
- Schiffe **angreifen**, um an Beute und Gold zu kommen und deinen Ruf zu verbessern
- in einer Bucht **verstecken**, um deinen Piraten neue Aufgaben zuzuteilen

### 4. Bonusaktionen durchführen (siehe Seiten 13–14)

Überprüfe unten auf deiner Captain- und deinen Crewkarten, ob du mit deinem Befehl Bonusaktionen ausgelöst hast. Du darfst beliebig viele dieser Bonusaktionen durchführen (auch gar keine).

### 5. Schiffslinie überqueren (siehe Seite 15)

Überprüfe, ob dein Captain die Schiffslinie auf deinem Steuerrad überquert hat (☺). Falls ja, erhältst du für jeden deiner *Zahlmeister* 1 Gold und das Marine- und die Handelsschiffe bewegen sich in der auf der Schiffslinie angegebenen Reihenfolge.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

## 1A. BEFEHL WÄHLEN

Am Anfang deines Zugs bewegst du deinen Captain im Uhrzeigersinn auf dem Steuerrad deines Steuertableaus vor, um seinen Befehl für diesen Zug zu wählen. (Zu Beginn des Spiels steht er auf dem Feld „Verstecken“). Du musst deinen Captain immer um mindestens 1 Feld bewegen und du kannst ihn nicht gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

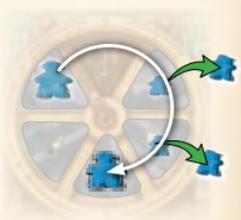
### Felder mithilfe von Piraten überspringen:

Du kannst den Captain immer *gratis* auf das nächste Feld des Steuerrads bewegen, aber du darfst auch Felder überspringen, indem du darauf Piraten stellst. Diese Piraten kannst du von einem beliebigen der 4 Deckposten unten auf deinem Steuertableau nehmen (*Navigator*, *Kanonier*, *Zahlmeister* oder *Zimmermann*). Du kannst deinen Captain **nicht** auf dasselbe Feld bewegen, von dem er gestartet ist, auch wenn du genug Piraten hättest, um alle Felder zu überspringen. **Du brauchst niemals einen Piraten, um das Feld 0 („Verstecken“) zu überspringen.** Du darfst deinen Captain gratis von Feld 5 auf Feld 1 vorbewegen (siehe Seite 12, „Verstecken“).



## 1B. PIRATEN ZUTEILEN

In späteren Runden darfst du Felder, auf denen bereits Piraten stehen, erneut überspringen. Wenn du den Captain auf ein Feld bewegst, auf dem bereits ein Pirat steht, oder ein solches Feld überspringst, stellst du den Piraten sofort auf einen **beliebigen Deckposten**. Du darfst so **mehrere benachbarte Felder** überspringen und den Piraten Deckposten zuteilen. Wenn du einen Piraten vom Steuerrad auf einen Posten stellst, **kannst du ihn in dieser Runde nicht mehr zum Überspringen weiterer Felder einsetzen**.



Jedem Deckposten dürfen beliebig viele Piraten zugeteilt sein. Die Posten haben folgende Effekte:

- **Navigator:** Du kannst pro Navigator 1 zusätzliche Bewegung (♁) machen, wenn du dein Schiff bewegst.
- **Kanonier:** Du verursachst pro Kanonier 1 zusätzlichen Schaden (☠), wenn du kämpfst.
- **Zahlmeister:** Du erhältst pro Zahlmeister 1 Gold, wenn dein Captain die Schiffslinie überquert (☺).
- Wenn dein Schiff **beschädigt** wird (siehe Seite 8, *Beschädigt werden*), musst du 1 deiner Piraten von einem der 3 anderen Posten den Posten **Zimmermann** zuteilen. Einem **Zimmermann** kannst du nur durch die *Neu zuteilen*-Bonusaktion oder den *Verstecken*-Befehl einen anderen Posten zuteilen. Allerdings können *Zimmermänner* eingesetzt werden, **um beim Wählen des Befehls Felder auf dem Steuerrad zu überspringen.**





## 2. SEGEL SETZEN

Nachdem du den Befehl gewählt hast und Piraten zugeteilt hast, darfst du mit deinem Schiff so viele Meereskarten weit segeln, wie du hast. Die Anzahl deiner möglichen Bewegungen setzt sich zusammen aus:

- den deiner *Rufstufe* (siehe Seite 16),
- 1 pro *Navigator* und
- Suchplättchen, die dir zusätzliche gewähren (lege sie nach der Nutzung ab).

Du darfst beliebig viele Meereskarten weit segeln, bis du deine aufgebraucht hast. Du darfst das Schiff nur auf direkt benachbarte Felder und nicht diagonal bewegen. Wenn du es nicht mehr weiterbewegen kannst oder willst, stellst du dein Schiff in die Mitte der Meereskarte, auf der deine Bewegung endet, sodass es keine Insel überdeckt. Du darfst ohne Konsequenzen Meereskarten betreten und verlassen, auf denen andere Schiffe stehen, und dort auch deine Bewegung beenden.



## STÜRME

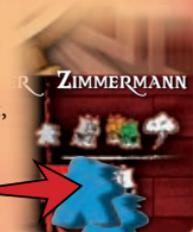
Wenn du dein Schiff auf eine Meereskarte mit einem **Sturm** () bewegst, wird es **beschädigt** (siehe unten). Wenn du dadurch einen *Navigator* entfernen musst, verringert das deine , wodurch du dein Ziel vielleicht nicht mehr erreichen kannst. Wenn du dein Schiff durch mehrere Stürme bewegst, wird es von jedem einzelnen beschädigt. Wenn du deine Bewegung in einem Sturm beendest oder aus einem Sturm heraussegelst, wird dein Schiff kein zweites Mal durch diesen Sturm beschädigt.



## BESCHÄDIGT WERDEN

Dein Schiff kann durch Stürme und Niederlagen im Kampf beschädigt werden. Wenn es beschädigt wird, passiert Folgendes:

1. Falls du mindestens 1 *Navigator*, *Kanonier* oder *Zahlmeister* hast, musst du 1 davon den Posten *Zimmermann* zuteilen.
2. Falls du keine Piraten auf diesen 3 Posten hast, musst du 1 Piraten vom Steuerrad den Posten *Zimmermann* zuteilen.
3. Falls bereits alle deine Piraten *Zimmermänner* sind, kannst du durch Niederlagen im Kampf nicht beschädigt werden. Du kannst dann aber **nicht** in einen Sturm segeln. Dafür musst du **zuerst** mindestens 1 Piraten auf dein Steuerrad stellen, um einen Befehl zu überspringen, oder im Versteck deine Piraten neu zuteilen.



### 3. BEFEHL DURCHFÜHREN

Nachdem du die Segel gesetzt hast, darfst du den Befehl durchführen, auf dem dein Captain steht: *Plündern, Verkaufen, Anheuern, Suchen, Angreifen* oder *Verstecken*.

#### ✂ PLÜNDERN

Wenn dein Schiff auf einer Meereskarte mit einer Siedlung (✂) steht, kannst du sie *plündern*, indem du **zufällige Beutemarker** aus dem Beutesack ziehst und sie auf dein Schiff stellst. Die Anzahl der Marker hängt von dem Symbol an der Siedlung ab: Entweder 1 (🎲) oder 2 Beutemarker (🎲🎲).

Du kannst bis zu 3 Würfel auf deinem Schiff unterbringen. Wenn du keinen Platz mehr für neue Beute hast, darfst du die neue Beute ablegen oder gegen Beute auf dem Schiff tauschen, die du stattdessen ablegst. Wenn du Beute ablegen musst, kommt sie zurück in den Beutesack.

#### 🐼 VERKAUFEN



Wenn dein Schiff auf einer Meereskarte mit einem Markt (🐼) steht, kannst du dort Beute von deinem Schiff *verkaufen*, um Gold zu erhalten. Jeder Markt kauft nur die Beuteart, die durch das Symbol neben dem Markt angegeben wird:



Zuckerrohr  
(beige)



Rum  
(violett)



Kaffee  
(braun)



Schwarzpulver  
(grau)

Wenn du Beute verkaufst, darfst du bis zu 3 Beutemarker derselben Art verkaufen. Auf dem Markttableau ist jeder Beuteart ein Goldwert zugewiesen. Multipliziere die Menge an verkauften Beutemarkern mit ihrem aktuellen Wert, um ebenso viel Gold zu erhalten. *Beispiel: Wenn du 3 Zuckerrohr-Beutemarker mit einem Wert von 4 verkaufst, erhältst du 12 Gold.*



Nachdem du Beute verkauft hast:

- legst du die verkauften Beutemarker zurück in den Sack
- und bewegst auf dem Markttableau den Beutemarker der verkauften Beute auf den niedrigsten Wert (2 Gold). Bewege die darüberliegenden Marker jeweils ein Feld nach oben.



Beute ist mindestens 2 und maximal 5 Gold wert. Falls die verkaufte Beute schon den niedrigsten Wert hat, bewegst du die Beutemarker auf dem Tableau nicht.





## ANHEUERN

Vergößere deine Crew, indem du 1 der offen ausliegenden Crewkarten nimmst und sie rechts neben deine Captainkarte legst. Du kannst höchstens **4 Crewkarten** haben (dein Captain zählt nicht als „Crew“). Decke sofort eine neue Crewkarte auf, wenn du eine genommen hast.

Bevor du eine Crewkarte nimmst, darfst du **1 Gold ausgeben**, um 3 neue Crewkarten aufzudecken. Lege die alten Karten unter den Crewkartenstapel. Das darfst du nur ein Mal pro Zug tun.

**Hinweis:** Selbst wenn du bezahlt hast, um neue Karten aufzudecken, musst du niemals eine Crewkarte nehmen.

Wenn du bereits 4 Crewkarten hast, darfst du eine davon ablegen, um eine neue Karte nehmen zu können. Lege die abgelegte Karte unter den Crewkartenstapel. Deinen Captain darfst du niemals ablegen.



UMDREHEN



UMDREHEN



## MEUTEREI

Ein Mal pro Partie darfst du beim *Anheuern* eine *Meuterei* starten. Das geht auch, wenn du keine neue Crewkarte nimmst. Bei der Meuterei drehst du deine Captainkarte auf die andere Seite, die andere Würfelsymbole und Bonusaktionen hat. Drehe außerdem deinen **Rufmarker** auf seine **blutige** Seite um anzuzeigen, dass du in dieser Partie bereits eine Meuterei gestartet hast.



## SUCHEN

Wenn dein Schiff auf einer Meereskarte mit einem verdeckten Suchplättchen steht, darfst du dieses Plättchen umdrehen und erhältst den aufgedeckten Bonus:



Plättchen mit einem handelst du sofort ab und legst sie danach ab:

- Du erhältst 2 oder 3 Gold. (Falls du bereits 13 Gold hast, erhältst du nichts.)
- Du erhältst 1 Volltreffermarker. (Falls du bereits 3 Volltreffermarker hast, erhältst du nichts.)
- Du ziehst 1 zufälligen Beutemarker aus dem Beutesack. (Falls dein Schiff voll ist, darfst du wie üblich 1 der Marker auf deinem Schiff ersetzen.)



Plättchen mit einem legst du in deinen Spielbereich und kannst sie wann immer du möchtest in diesem oder einem späteren Zug einsetzen. Danach legst du sie ab:

- Du erhältst 2 zusätzliche .
- Du kannst dein Schiff auf 1 Meereskarte mit einem Sturm bewegen, ohne dass es beschädigt wird.

**Du darfst mehrere -Plättchen im selben Zug einsetzen.**

## ANGREIFEN

Du darfst auf ein anderes Piraten- oder Handelsschiff schießen, das auf derselben Meereskarte wie dein Schiff steht. Das Marineschiff kannst du nicht angreifen. Wenn mehrere Schiffe zur Wahl stehen, darfst du eines davon für den Angriff auswählen. Dein Ziel ist es, mehr Schaden (☠️) als das angegriffene Schiff zu verursachen. Dein ☠️ setzt sich zusammen aus:



**Würfelfwurf:** Wirf so viele Würfel, wie es deine Rufstufe vorgibt (also 2 oder 3). Vergleiche die Würfelergebnisse mit den Symbolen oben auf deiner Captain- und deinen Crewkarten. Für jedes Symbol, das den Ergebnissen entspricht, verursachst du 1 ☠️. *Beispiel: Wenn du zwei 6er-Symbole auf deinen Karten hast und eine 6 wirfst, verursachst du 2 ☠️. Wenn du zwei 6er-Symbole hast und zwei 6en wirfst, verursachst du stattdessen 4 ☠️.* Würfelergebnisse, die keinem Symbol auf deinen Karten entsprechen, verursachen keinen ☠️.



**Volltreffermarker einsetzen:** Nach dem Wurf darfst du einen Volltreffermarker von deinem Steuertableau ablegen, um 1 Würfel auf ein Ergebnis deiner Wahl zu drehen, und stattdessen dieses Ergebnis verwenden. Das ändert nur das Würfelergebnis und zählt nicht als zusätzliches Würfelergebnis. Du darfst so auch mehrere Volltreffermarker von deinem Steuertableau beim selben Angriff einsetzen.



**Piraten auf dem Posten Kanonier:**

Du verursachst 1 ☠️ mehr pro Kanonier.



Füge deinem Gesamtschaden die **automatischen Treffer** von Crewmitgliedern mit dem entsprechenden Symbol (☠️) hinzu.

### Ein Handelsschiff angreifen

Wie viel Schaden ein Handelsschiff verursacht, ist auf seiner Handelsschiffskarte am Markttableau angegeben. Um ein Handelsschiff zu versenken, musst du **mehr** ☠️ als das Handelsschiff verursachen. Bei Gleichstand sinkt das Handelsschiff nicht. Wenn du ein Handelsschiff versenkst, passiert Folgendes:



1. Du erhältst die Beute vom Handelsschiff und die Menge an Gold, die auf seiner Handelsschiffskarte angegeben ist. Wenn du keinen Platz für neue Beute hast, darfst du diese Beute ablegen oder gegen Beute auf dem Schiff tauschen, die du stattdessen ablegst (in den Sack).
2. Entferne die Handelsschiffskarte aus dem Spiel und ziehe eine neue Karte, die du offen auf das freigewordene Feld am Markttableau legst.
3. Bewege das Handelsschiff auf die Meereskarte mit Hafen, die am weitesten von deinem Schiff entfernt ist (zähle dafür nur direkt benachbarte Karten, nicht diagonal), und drehe es so, dass sein Bug zum gegenüberliegenden Hafen zeigt. Sind beide Häfen gleich weit weg, entscheidest du, wohin du das Handelsschiff bewegst.
4. Stelle einen neuen Beutemarker aus dem Sack auf das Handelsschiff.



Wenn du ein Handelsschiff mit 8 ☠️ versenkst, ersetzt du seine Karte nicht. Du stellst es trotzdem mit neuer Beute auf einen Hafen, verwendest aber weiterhin dieselbe Karte.



Wenn du bestimmte Handelsschiffe versenkst, kannst du deinen Ruf verbessern (siehe Seite 16, *Ruf verbessern*). Achet immer darauf, ob ein *Ruf verbessern*-Symbol (☠️) auf der Handelsschiffskarte abgebildet ist und für wie viele Spieler es gilt. Eine Karte mit „1-2☠️“ verbessert Ruf zum Beispiel nur in einem Solospiel oder Spiel zu zweit und nicht, wenn ihr zu dritt oder viert spielt.

Wenn du weniger ☠️ als das Handelsschiff verursachst, wirst du *beschädigt* (siehe Seite 8), aber du **erhältst 1 Volltreffermarker**. Bei Gleichstand erhältst du zwar 1 Volltreffermarker, wirst aber nicht beschädigt. In beiden Fällen sinkt das Handelsschiff nicht und ihr bleibt beide auf der Meereskarte stehen.



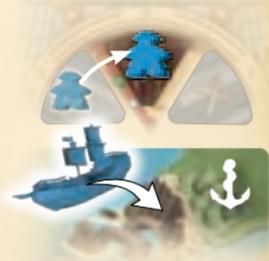
### Ein Piratenschiff angreifen

Beide Spieler werfen nacheinander die Würfel. Wer mehr Schaden verursacht, gewinnt den Kampf. Als Angreifer wirfst du zuerst und bestimmst deinen ☠️ (siehe Seite 11), danach wirft der Verteidiger und bestimmt seinen ☠️ auf die gleiche Art. Danach gilt Folgendes:

- Wer mehr ☠️ verursacht hat, gewinnt den Kampf und verbessert seinen Ruf um 1 Stufe. Ihr erhaltet keine Beute oder Gold von besieigten Piraten.
- Wer weniger ☠️ verursacht hat, wird *beschädigt*, erhält aber 1 Volltreffermarker.
- Bei Gleichstand erhalten beide Spieler 1 Volltreffermarker und keiner wird *beschädigt*.

### ↓ VERSTECKEN

*Verstecken* ist ein besonderer Befehl auf dem Feld 0 des Steuerrads, direkt nach der Schiffslinie. Er ist der einzige Befehl, der ohne Pirat übersprungen werden kann. Wenn dein Schiff auf einer Meereskarte mit einer Bucht (⚓) steht, in der kein anderes Piratenschiff versteckt ist, kannst du dich verstecken. Dafür stellst du dein Schiff direkt auf die abgebildete Bucht der Meereskarte. Es kann sich in einer Bucht immer nur ein Piratenschiff gleichzeitig verstecken.



Dann darfst du beliebig viele deiner Piraten von **überall** auf deinem Steuertableau (auch vom Posten *Zimmermann* und vom Steuerrad) auf beliebige Deckposten (*Navigator*, *Kanonier* oder *Zahlmeister*) stellen. Pro *Zahlmeister* **erhältst du sofort 1 Gold** (weil du gerade die Schiffslinie überquert hast).



Nachdem du dich *versteckt* hast, bewegen sich deswegen auch am Ende deines Zugs das Marine- und die Handelsschiffe (siehe Seite 15, *Schiffslinie überqueren*). Solange du dich *versteckst*, können dich weder das Marine- noch andere Piratenschiffe angreifen. Das Marineschiff bewegt sich trotzdem in deine Richtung.

## 4. BONUSAKTIONEN DURCHFÜHREN

Bonusaktionen sind ein besonders wichtiger strategischer Aspekt. Bonusaktionen von deiner Captain- und deinen Crewkarten werden durch das Durchführen bestimmter Befehle ausgelöst. Wenn das erste Symbol von links auf einer Karte dem aktuellen Befehl entspricht, kannst du in diesem Zug alle Symbole rechts daneben als Bonusaktionen durchführen (wenn du die Bedingungen dafür erfüllst). Du darfst die Bonusaktionen auch dann durchführen, wenn du den Befehl nicht durchgeführt hast, solange dein Captain auf dem entsprechenden Befehl steht. *Beispiel: Wenn Captain Wendy Byrd auf dem Suchen-Befehl steht, kannst du auch ohne zu suchen einen Schatz vergraben und angreifen.*



Entspricht dem Befehl Bonusaktionen

- Genau wie der Befehl sind Bonusaktionen optional und müssen nicht durchgeführt werden.
- Die meisten Bonusaktionen werden nach dem Befehl durchgeführt. Nur die Bonusaktion *Neu würfeln* wird **während** eines *Angreifen*-Befehls durchgeführt.
- Bonusaktionen haben keine Zusatzkosten.

Manche Bonusaktionen funktionieren wie die Befehle und verwenden das gleiche Symbol: *Plündern*, *Verkaufen*, *Anheuern*, *Suchen* und *Angreifen*. Der einzige Unterschied ist, dass sie selbst keine weiteren Bonusaktionen auslösen.

### Reihenfolge der Bonusaktionen

Du musst die Bonusaktionen deiner Captainskarte immer vor denen deiner Crewkarten durchführen. Du handelst seine Bonusaktionen von links nach rechts ab, also je nach Captainskarte „*Vergraben*, dann *Angreifen*“ oder „*Vergraben*, dann *Plündern*“. Du kannst die *Angreifen/Plündern*-Bonusaktion also nicht vor deiner *Vergraben*-Bonusaktion durchführen (aber du kannst die erste Bonusaktion überspringen und dann die zweite durchführen).

Captain zuerst



Nach den Bonusaktionen deiner Captainskarte darfst du die deiner Crewkarten in beliebiger Reihenfolge durchführen. Du musst aber eine Bonusaktion vollständig durchgeführt haben, bevor du eine andere durchführen kannst.

### Schatz vergraben



Wenn dein Schiff auf einer Meereskarte mit einer leeren Schatzgrube (  ) steht, darfst du dort einen deiner **Schätze** vergraben, indem du die dort abgebildete Menge Gold bezahlst und mit einem deiner Schatzmarker das  -Symbol verdeckst.

**Du kannst keinen Schatz vergraben, wenn:**

- du nicht genug Gold hast,
- ein Marineschiff gerade auf derselben Meereskarte steht oder
- an der Schatzgrube bereits ein Schatz vergraben ist.

Wenn du **3 Schätze vergraben hast**, wird das Spielende eingeleitet (siehe Seite 16, *Spielende*).





### Unterschiedliche Beute verkaufen

Verkaufe nach einem *Verkaufen*-Befehl die aufgeführte Beutekombination, um die angegebene Menge Gold zu erhalten. Du musst trotzdem an einem Markt sein, der **einem der beiden Beutesymbole entspricht**. Diese Bonusaktion wird nicht durch die aktuelle Position der Beutemarker auf dem Markttableau verändert und beeinflusst diese nicht.



### Beute tauschen

Lege 1 Beute von deinem Schiff in den Beutesack und nimm 1 Beutemarker deiner Wahl aus dem Sack, um ihn zu ersetzen.



### Marine-/Handelsschiff bewegen

Bewege das angegebene Schiff (das Marine- oder eines der Handelsschiffe) um die angegebene Anzahl an Meereskarten. Dabei musst du die normalen Regeln, die für dieses Schiff gelten, nicht befolgen, aber das Handelsschiff muss weiterhin in Richtung seines Zielhafens zeigen (siehe nächste Seite, *Handelsschiffe bewegen*). Das Marineschiff ignoriert während seiner Bewegung Piratenschiffe.



### Gold erhalten

Du erhältst sofort die angegebene Menge an Gold.



### Neu würfeln

Wenn du mindestens eine Crewkarte mit der Bonusaktion *Neu würfeln* hast und mindestens eines der Würfelergebnisse erzielst, die unten auf der Crewkarte angegeben sind, darfst du mit dem entsprechenden Würfel bei einem Angriff neu werfen. Wenn du mehrere Crewkarten mit dieser Bonusaktion hast, musst du eine vollständig durchgeführt haben, bevor du eine weitere durchführst. Du kannst diese Aktion nur durchführen, während du einen *Angriff*-Befehl durchführst und nicht während einer *Angriff*-Bonusaktion oder wenn du angegriffen wirst.



### Neu zuteilen

Du darfst beliebig vielen deiner Piraten auf einem der vier Deckposten einen neuen Posten zuteilen (auch denen, die auf dem Posten *Zimmermann* sind). Piraten auf dem Steuerrad kannst du nicht neu zuteilen. Wenn du Piraten so den Posten *Navigator* oder *Kanonier* zuteilst, kannst du sie dafür sofort bei *Segeln*- oder *Angriff*-Bonusaktionen nutzen. Wenn du in diesem Zug die Schiffslinie überquerst hast, können dir Piraten, die du so dem Posten *Zahlmeister* zuteilst, Gold einbringen.



### Segeln

Du darfst dein Schiff als Bonusaktion wie beim Befehl *Segel setzen* bewegen. Bestimme dafür deine  wie üblich (siehe Seite 8, *Segel setzen*). Du kannst diese Bewegung wie gewohnt nicht unterbrechen, um eine andere Bonusaktion durchzuführen, und danach fortsetzen.

## 5. SCHIFFSLINIE ÜBERQUEREN

Nachdem du den Befehl deines Captains und alle Bonusaktionen durchgeführt hast, überprüfst du, ob dein Captain in diesem Zug die Schiffslinie überquert hat (☉). Dann passiert Folgendes:

1. Du erhältst 1 Gold pro **Zahlmeister**.
2. Das Marine- und die Handelsschiffe bewegen sich. Diese Bewegung wird von dem **Spieler rechts von dir** durchgeführt.

### Handelsschiffe bewegen



Das Ziel der Handelsschiffe ist es, zum Hafen auf der Meereskarte zu gelangen, die seinem Starthafen diagonal gegenüber liegt. Zuerst bewegt sich das **orange Handelsschiff** um 1 ⚙ zum Hafen, zu dem es zeigt. Dann bewegt sich das **grüne Handelsschiff** genauso um 1 ⚙ zu seinem Zielhafen.



Achtet beim Bewegen immer darauf, dass das Schiff weiterhin zu seinem Zielhafen zeigt. So könnt ihr sichergehen, dass es sich in die richtige Richtung bewegt. Der Spieler rechts von dir darf entscheiden, auf welche Meereskarte sich das Schiff bewegt, solange sich das Schiff dadurch auf den Zielhafen zubewegt.



Wenn ein Handelsschiff seinen Zielhafen erreicht, wird es **umgedreht** und sein neuer Zielhafen ist jetzt der gegenüberliegende Hafen. Außerdem **liefert** es seine Beute **ab**: Sein Beutemarker kommt in den Beutesack und ein neuer wird gezogen. Handelsschiffe sind nicht von Stürmen betroffen.



### Marineschiff bewegen

Nachdem sich die Handelsschiffe bewegt haben, bewegt sich das Marineschiff auf dich zu. Es bewegt sich um eine bestimmte ⚙ und endet wenn möglich auf deiner Meereskarte. Es **bewegt sich immer** auf dein Schiff zu, wenn du am Zug bist (auch wenn du dich in einer Bucht *versteckst*). Das Marineschiff ist nicht von Stürmen betroffen. Um wie viele ⚙ sich das Marineschiff insgesamt bewegen kann, hängt von der Anzahl an Schätzen ab, die du bereits vergraben hast:



0 Schätze



1 Schatz



2 Schätze



3 Schätze

### Angriff der Marine

Wenn sich das Marineschiff in deinem Zug auf die Meereskarte deines Schiffs bewegt, beendet es seine Bewegung und greift dich an (außer, du *versteckst* dich in einer Bucht). Das Marineschiff greift nur dich an und ignoriert alle anderen Piratenschiffe, über deren Meereskarten es sich bewegt. Die Marine gewinnt immer automatisch und kann nicht besiegt werden. Dein Schiff wird beschädigt, aber statt nur 1 musst du **ALLE Piraten von allen Posten UND dem Steuerrad auf den Posten Zimmermann bewegen**. Außerdem erhältst du **keinen** Vollerfermarker, wenn du von der Marine angegriffen wirst.





## RUF VERBESSERN

Wenn du das Schiff eines anderen Spielers oder bestimmte Handelsschiffe besiegst, bewegst du sofort deinen Rufmarker auf dem Ruftableau um 1 *Stufe* nach oben. Mit jeder neuen Rufstufe erhältst du sofort einen einmaligen Bonus (Gold, einen dauerhaften neuen Piraten oder einen Volltreffermarker). Außerdem können sich deine  und die Menge an Würfeln, die du im Kampf werfen darfst, erhöhen. Wenn der Rufmarker auf der höchsten Stufe ist, erhältst du danach keine weiteren Bonusse, selbst wenn du noch eine Stufe aufsteigen würdest. Dein Ruf kann sich nicht verschlechtern (der Marker kann nie nach unten bewegt werden).



## ENDE DES ZUGS

Nachdem du (1.) den Befehl deines Captains ausgewählt, (2.) die Segel gesetzt, (3.) den Befehl sowie (4.) dadurch ausgelöste Bonusaktionen durchgeführt und (5.) überprüft hast, ob dein Captain die Schiffslinie überquert hat (und die entsprechenden Effekte abgehandelt hast), ist dein Zug vorbei. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

## SPIELENDE

Wenn einer von euch seinen **dritten und letzten Schatz vergraben hat**, wird das Spielende eingeleitet. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, bis jeder Spieler gleich oft am Zug war. Dann endet das Spiel.

Der Spieler, der alle 3 Schätze vergraben hat, gewinnt und wird der *Größte Schrecken der See*.



- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der 3 Schätze vergraben und die höchste Rufstufe erreicht hat.
- Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit dem meisten Gold.
- Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit der meisten Beute auf seinem Schiff.
- Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich alle daran beteiligten Spieler den Sieg!

**Autor:** Scott Almes

**Illustrationen:** Felix Wermke, Nicoletta Vaszi, Ian Rosenthaler, Chip Cole

**Layout und Design:** Benjamin Shulman

**Entwicklung:** Michael Coe, Sam Aho

**3D-Design:** Emerson Matsuuchi

**Lektorat:** David Ladyman

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:**

Sophia Kefler, Sebastian Klinge, Steffen Trzzenksy

**Ein besonderer Dank gilt:** Stephen B Eckman, Robert Corbett, Randal Lloyd, Brian Kirchhoff, Curtis Thornock, Arioch Morningstar, Chris Estep, Jeff Hoffman, Carly Othling, Smiley Wilkinson, Josh Pactor, John Mark Brown, Ramon van Hal, Branson Bryant, Cheng Xiong, Mark Heffernan, The Printed Meeple und der Schroeder-Familie.



Weitere Infos zu *Tiny Epic* findet ihr unter [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de) und auf [www.GamelynGames.com](http://www.GamelynGames.com)

# SOLOSPIEL: DER LEGENDÄRE PIRAT

Wenn du alleine spielst, trittst du gegen einen legendären Captain mit einer eigenen Persönlichkeit an. Vergrabe als Erstes 3 Schätze, um zu gewinnen!

## AUFBAU DES SOLOSPIELS

Bau das Spiel wie eine Partie zu zweit auf, mit folgenden Änderungen:

1. Wähle ein zufälliges **Steuer-** und **Ruftableau** und drehe beide auf ihre *Solo*-Seite. Lege sie nebeneinander und kombiniere so einen Captain und eine Persönlichkeit zu deinem Gegner, den *Solopiraten*.

2. Bestimme eine Farbe für den Solopiraten:

**A.** Lege die 5 **Befehlsplättchen** dieser Farbe zufällig offen auf das Steuerrad seines Steuertableaus.

**B.** Stelle seinen **Captain** auf das Feld 0 (*Verstecken*) des Rads.

**C.** Stelle **je 1 seiner Piraten** auf die ersten 3 Deckposten (nicht *Zimmermann*) seines Steuertableaus. Lege den 4. Piraten zurück in die Spielschachtel.

**D.** Lege seine 3 **Schatzmarker** auf die unteren Felder seines Ruftableaus.

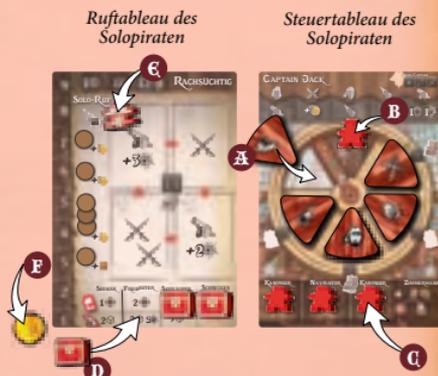
**E.** Lege **seinen Rufmarker** oben links auf das markierte Feld seines Ruftableaus

**F.** Lege 1 **Dublone** neben seine **Goldleiste**, um anzuzeigen, dass er 0 Gold hat.

*Der Solopirat bekommt keine Captainkarte (sein Steuertableau ist sein Captain).*

3. Stelle dein **Piratenschiff** in eine Bucht und das **Marineschiff** auf eine Eckmeereskarte ohne Handelsschiff. Stelle dann das **Schiff des Solopiraten** in eine unbesetzte Bucht, die am weitesten vom Marineschiff entfernt ist (nicht diagonal gezählt).

4. Du und der Solopirat erhaltet beide wie beim normalen Aufbau Startbeute, wobei du der Startspieler bist.



## DEIN ZUG

Du bist Startspieler und führst deinen Zug wie gewohnt durch, mit einer Ausnahme:



Wenn du die Schiffslinie überquerst, bewegt der Solopirat die Schiffe. Wenn er sich zwischen vertikaler und horizontaler Bewegung entscheiden muss, bevorzugt er die **vertikale Bewegung**.

Wenn möglich bewegt der Solopirat die **Handelsschiffe** so auf benachbarte Karten, dass sie weiter von dir entfernt sind (solange sie sich dabei trotzdem noch ihrem Zielhafen nähern), mit einer Ausnahme: Ein Handelsschiff bewegt sich **niemals** auf die Meereskarte des anderen Handelsschiffs, auch wenn es sich dadurch auf die Meereskarte deines Schiffs bewegen muss. Versuche die Handelsschiffe so zu bewegen, dass dieses Problem nicht entsteht.

Das **Marineschiff** bewegt sich vertikal, bis es in deiner Zeile ist und bewegt sich dann horizontal auf dich zu.

## DER ZUG DES SOLOPIRATEN

Um zu entscheiden, welchen Befehl der Solopirat durchführt, wirfst du am Anfang seines Zugs einen Würfel. Je nach Ergebnis passiert Folgendes:

### Bei einer 1–5: Das Steuer des Solopiraten

Der Solopirat bewegt seinen Captain im Uhrzeigersinn am Steuerrad vor, bis er den Befehl erreicht hat, neben dem das Würfelergebnis abgebildet ist (wenn nötig, benutzt er Piraten zum Überspringen, wobei das Feld 0 wie gewohnt gratis übersprungen wird). Wenn er ein Feld überspringen muss, nimmt er den ersten Piraten von rechts von den Deckposten (auch vom Posten *Zimmermann*) und stellt ihn auf das übersprungene Feld. Wenn der Captain ein Feld überspringt, auf dem bereits ein Pirat ist, oder darauf landet, stellt er ihn auf den ersten freien Deckposten von links. Jedem seiner Posten kann nur 1 Pirat zugeteilt sein, mit Ausnahme vom Posten *Zimmermann*, dem mehrere Piraten zugeteilt sein können. Kann der Solopirat den erwürfelten Befehl nicht erreichen, weil er nicht genug Piraten hat, bewegt er seinen Captain soweit wie möglich das Steuerrad entlang.



### Bei einer 6: Die Rufaktion

Bewege den Rufmarker des Solopiraten auf dem Ruf-tabelleau um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter und führe alle Befehle und Aktionen auf dem neuen Feld von oben nach unten durch.



### Solopirat: Segel setzen und Befehl durchführen

Schau dir an, auf welchem Feld des Steuerrads der Captain des Solopiraten steht. Daneben ist ein Schiff abgebildet, das der Solopirat zum Ziel hat (entweder eines der Handelsschiffe oder dein Piratenschiff). *Wenn du eine 6 gewürfelt hast, hat der Solopirat immer dich zum Ziel.* Um den Befehl des Solopiraten durchzuführen, musst du folgende 3 Schritte durchführen:

1. Bewege das Schiff des Solopiraten so weit wie möglich zu seinem Ziel, zuerst vertikal, dann horizontal. Vergiss dabei nicht die , die der Solopirat durch Bonusaktionen, Deckposten oder seine Rufstufe erhält. Der Solopirat beendet seine Bewegung auf der Meereskarte seines Ziels, wenn er es erreicht.
2. Führe den Befehl des Solopiraten durch (siehe nächste Seite).
3. Überprüfe danach, ob der Befehl eine der Bonusaktionen oben auf seinem Steuertableau ausgelöst hat. Die Crewkarten des Solopiraten lösen KEINE Bonusaktionen aus. Er verwendet sie nur für Treffer.





### Plündern

Ziehe 1 Beutemarker aus dem Sack und stelle ihn auf das Schiff des Solopiraten. Er kann überall plündern und muss dafür nicht an einer Siedlung sein.

**Wenn dies der dritte Beutemarker auf seinem Schiff ist, verkauft der Solopirat sofort (siehe unten).**



### Angreifen

Der Solopirat greift sein Ziel an, falls sein Schiff auf dessen Meereskarte steht (siehe nächste Seite).



### Verkaufen

Verkaufe die wertvollste Beuteart auf dem Schiff des Solopiraten (entsprechend des Markts) für Gold. Lege die verkauften Marker ab und passe den Markt wie üblich entsprechend der verkauften Beuteart an. Der Solopirat kann überall Beute verkaufen und muss dafür nicht an einem Markt sein.



### Suchen

Wenn das Schiff auf einer Meereskarte mit Suchplättchen steht, nimmt er das Plättchen, führt den Effekt wie folgt durch und legt das Plättchen danach ab:



Er erhält die aufgeführte Menge Gold.



Er erhält 1 Gold.



Er erhält 1 Beutemarker



### Anheuern

Ziehe die oberste Karte vom Crewkartenstapel und lege sie aufgedeckt rechts neben das Steuertableau des Solopiraten. Lege neue Crewkarten des Solopiraten immer rechts neben seine bereits ausliegenden Karten. Genau wie du kann der Solopirat höchstens 4 Crewkarten haben. Wenn der Solopirat eine fünfte Karte erhalten würde, legst du stattdessen die 3 offen ausliegenden Crewkarten ab und deckst 3 neue Karten auf.



### Verstecken und Schiffslinie überqueren

Der Solopirat stellt seinen Captain nie auf das Feld *Verstecken* und überspringt es immer, wenn er vorbewegt wird. Wenn sein Captain die Schiffslinie überquert, bewegst du die Handelsschiffe und das Marineschiff (mit dem Solopiraten als Ziel) am Ende seines Zugs.



### Schatz vergraben

Wenn die Dublone des Solopiraten das letzte Feld seiner Goldleiste erreicht, legt er sofort seinen ersten Schatz von links vom Ruftableau auf die nächstgelegene Insel mit einer freien . Falls mehrere passende Inseln gleich weit von seinem Schiff entfernt sind, vergräbt er ihn an der günstigsten Schatzgrube. Bei mehreren gleich günstigen Inseln bestimmst du, an welcher davon er den Schatz vergräbt. Lege danach seine Dublone wieder neben seine Leiste, um anzuzeigen, dass er 0 Gold hat. Falls der Solopirat noch überschüssiges Gold hatte, als seine Dublone das letzte Feld erreicht hat, verfällt dieses.



**Mit jedem vergrabenen Schatz erhöht sich die Stärke des Solopiraten. Vergiss nicht die Bewegungs-, Würfel- und Schadensbonuse durch freie Felder.**

## ANGRIFF DES SOLOPIRATEN

Wenn der Solopirat angreift (oder angegriffen wird), setzt sich sein  wie folgt zusammen:

- Werf so viele Würfel, wie es der Rufstufe unten auf dem Ruftableau des Solopiraten entspricht (das erste Feld von rechts ohne Schatzmarker). Vergleiche die Würfelergebnisse mit den Symbolen oben rechts auf seinem Steuertableau und auf seinen Crewkarten.
- Er verursacht pro *Kanonier* 1  mehr.
- Füge seinem Gesamtschaden alle automatischen Treffer () durch sein Ruftableau, seine Steuertableau-Bonusaktionen, seine Ruftableau-Aktionen und seine Crewkarten hinzu.



*Der Solopirat setzt keine Volltreffermarker ein und kann sie nicht erhalten. Falls er einen Volltreffermarker erhalten würde, erhält er stattdessen 1 Gold (siehe unten).*

### Solopirat gegen Handelsschiff

- **Wenn er das Schiff versenkt**, erhält er die Menge Gold, die auf der Handelsschiffskarte angegeben ist, sowie die Beute des Handelsschiffs (und *Verkauft* sofort, falls dies sein dritter Beutemarker ist). Stelle dann das Handelsschiff wie gewohnt neu auf.
- **Wenn das Handelsschiff ihn besiegt**, wird sein Schiff beschädigt (siehe unten) und er erhält 1 Gold (statt eines Volltreffermarkers). Stelle sein Schiff auf die nächstgelegene freie Bucht.
- **Bei Gleichstand** erhält der Solopirat 1 Gold und dem Handelsschiff passiert nichts.

### Solopirat gegen dich

- **Wenn du den Solopiraten besiegt**, verbesserst du deinen Ruf um 1. Sein Schiff wird beschädigt, er erhält 1 Gold und du stellst sein Schiff auf die nächstgelegene freie Bucht.
- **Wenn der Solopirat dich besiegt**, wird dein Schiff beschädigt und du erhältst 1 Volltreffermarker. Der Solopirat erhält die **niedrigere Menge** an Gold, die auf den ausliegenden Handelsschiffskarten am Markttableau aufgeführt wird.
- **Bei Gleichstand** erhältst du 1 Volltreffermarker und der Solopirat erhält 1 Gold.

### Marineschiff gegen Solopirat

Der Solopirat wird *stark* beschädigt: **bewege ALLE seine 3 Piraten** auf den Posten *Zimmermann* und stelle sein Schiff auf die nächstgelegene freie Bucht.

### Das Schiff des Solopiraten beschädigen

Um zu bestimmen, welcher Pirat des Solopiraten auf den Posten *Zimmermann* muss, musst du zuerst überprüfen, ob ein Pirat auf einem der anderen Deckposten ist. Falls ja, stelle den **ersten Piraten von rechts** auf den Posten *Zimmermann*. Falls nein, stelle den Piraten, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Captain auf dem Steuerrad steht, auf den Posten *Zimmermann*. Wenn bereits alle Piraten des Solopiraten auf dem Posten *Zimmermann* sind, tust du nichts.



## SOLOSPIELLENDE

Wer zuerst 3 Schätze vergraben hat, gewinnt.  
Keiner von euch führt einen weiteren Zug durch.

