

PIRATE TALES



Benno Thönelt Roman Kucharski

SPIELMATERIAL

60 Würfel

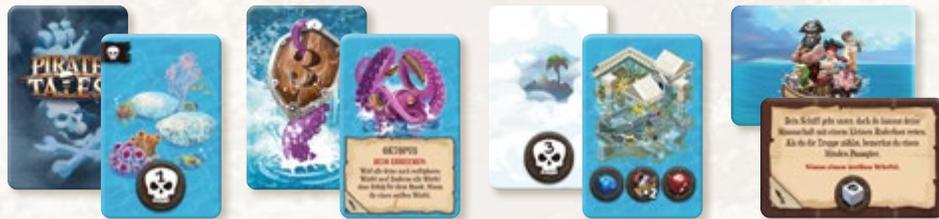
(30x Weiß, 18x Rot, 12x Schwarz)



1 Spielmatte



170 Karten



90 Abenteuerkarten

21 Krakenkarten

36 Schatzinselkarten

22 Kenterkarten

... sowie 1 Promokarte für das Spiel „Kingscraft“

Marker und Figuren



4 Holzschiffe in den Spielerfarben

46 Dublonen

4 Glücksmünzen in den Spielerfarben

30 Edelsteine
Blau/Rot

In der folgenden Spielanleitung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulin benutzt (z. B. „Der Spieler“). Natürlich richten sich die verwendeten Formulierungen dennoch an alle Geschlechter.

EINLEITUNG

Arrrrrrrr! Ihr grünschnäbligen Landratten! Gut aufgepasst - hier wird euch nun erklärt, wie in diesem Spiel die Dublone rollt.

Dann werdet ihr vielleicht nicht gleich von der ersten Windböe aus euren Piratenschuhen geblasen.

Also, schnallt eure Gürtel und Holzbeine fest, rückt den Papagei zurecht und los geht's!

In Pirate Tales ist jeder von euch ein furchtloser Piratenkapitän! Ihr plant eure Reise, heuert eine Mannschaft an und setzt die Segel. Findet Schätze und bereitet euch für das nächste Abenteuer vor.

Aber seid gewarnt: je weiter ihr reist, desto rauer wird die See und ihre Gefahren.

Nehmt euch in Acht! Riesenkraken, Geisterschiffe und verführerische Meerjungfrauen wollen euch vom Kurs abbringen.

Während einer von euch auf hoher See ein Abenteuer wagt, sitzen die anderen Kapitäne (Mitspieler) gemütlich auf Tortuga in ihrer Stamm-Spelunke und wetten auf den Erfolg oder Misserfolg dieser Reise.

Wer von euch wird am Ende seiner Abenteuerreise der reichste Kapitän von allen sein und seinen wohlverdienten Ruhestand auf seiner eigenen Insel unter Palmen verbringen?

Findet es heraus ...



VORBEREITUNG

- 1 Legt die Matte in die Mitte des Tisches.
- 2 Sortiert die Würfel nach Farben und legt sie für jeden gut erreichbar auf den Tisch.
- 3 Legt die Dublonen und Edelsteine daneben.
- 4 Mischt das Abenteuerdeck und legt es verdeckt auf den vorgesehenen Platz.
- 5 Sortiert die Schatzinselkarten, mischt sie separat und bildet entsprechend ihrer Wertigkeit 3 Stapel in Höhe der Anzahl der Spieler:

Bei 2 Spielern:	4x Lvl 3	4x Lvl 5	4x Lvl 7
Bei 3 Spielern:	6x Lvl 3	6x Lvl 5	6x Lvl 7
Bei 4 Spielern:	8x Lvl 3	8x Lvl 5	8x Lvl 7

(es werden nicht alle Karten zum Spielen benötigt)

- 6 der Spieleranzahl entsprechend blaue Edelsteine auf das Zielfeld.

- 7 Legt die Kenterkarten an den vorgesehenen Platz. Sucht euch nun aus, wie ihr spielen mögt:

 –  **Familienmodus:**
Nur positive und neutrale Karten

 –  **Richtiger Piraten-Modus:**
Nur schwere und neutrale Karten

 –  **Schicksalsmodus:**
Alle Karten

- 8 Mischt die Krakenkarten und legt sie auf den vorgesehenen Platz neben dem Spielfeld. Es gibt 3 verschiedene Sets (Leicht  / Mittel  / Schwer ). Ihr dürft sie nach eurem Belieben zusammenstellen. Spielt immer mit mindestens 7 Karten.



Gezeigt wird der Aufbau eines Spiels für 4 Spieler.

Jeder Spieler nimmt ...

- 5 weiße Würfel
- 2 Abenteuerkarten vom Stapel
- 1 Schiff in der Farbe seiner Wahl und setzt es auf das Startfeld „Caribbean Sea“
- 1 Glücksmünze seiner gewählten Farbe
- 3 Dublonen



DAS SPIEL BEGINNT

Die folgenden Schritte gelten jeweils für den aktiven Spieler, mit Ausnahme der Wettphase. Die Mitspieler führen ihre Runde der Reihe nach durch, sobald der Zug des aktiven Spielers mit einem Erfolg oder Misserfolg endet.

Hauptschritte einer Reise:

- ⇒ Abenteuer vorbereiten
- ⇒ Wetten abschließen
- ⇒ Abenteuer durchführen
- ⇒ Rückkehr

1. Abenteuerkarten kaufen

Dieser Schritt ist optional!

Kaufe bis zu 3 Karten vom Abenteuerdeck und nimm sie auf deine Hand. Zahle 1 / 3 / 6 Dublonen für 1 / 2 / 3 Karten. Du kannst nur einen Kauf pro Runde tätigen.



2. Abenteuerkarten auslegen

Plane, wie weit deine Reise gehen soll.

Ziehe die oberste Karte vom Abenteuerdeck und lege sie offen auf Feld 1 der Abenteuerleiste aus.

Legе dann, offen und einzeln nacheinander, so viele weitere Abenteuerkarten vom Stapel, wie du glaubst erfüllen zu können, auf der Abenteuerleiste aus.

Beachte dabei, dass die letzte Karte immer eine Schatzinselkarte sein und mindestens so weit rechts liegen muss, wie dein Piratenschiff auf der Meeresleiste darüber vorangerückt ist (im Beispiel mindestens auf Feld 3).

Diese wählst du von einem der 3 Schatzinselkartenstapel (3 / 5 / 7) und legst sie auf dem letzten Feld deiner Reise verdeckt aus (im Beispiel auf Feld 4). Je schwieriger die Herausforderung der Schatzinselkarte ist, umso belohnender ist sie.

Natürlich darfst du auch mehr Abenteuerkarten als erforderlich vor deine Schatzinselkarte legen, um so vielleicht mehr Dublonen abzugreifen. **Aber bedenke: je länger deine Reise dauert, desto gefährlicher wird sie!**

WICHTIG! Deine Schatzinselkarte muss mindestens so weit rechts liegen, wie dein Piratenschiff auf der Meeresleiste vorangerückt ist.



3. Krakenkarte auslegen



Sollte deine Reise bis in eins der letzten drei Felder (5 , 6 , 7 ; die mit Krakenarmen umrandeten) gehen, musst du 1 Krakenkarte ziehen. Lege diese verdeckt auf die bereits ausliegende Abenteuerkarte auf das Feld, das durch die Zahl auf der Rückseite der nächsten Krakenkarte bestimmt wird. Im Beispiel erscheint unter der auszulegenden Krakenkarte eine „3“. Sie wird also auf Feld 3 platziert. Sollte der Krakenkartenstapel nur noch eine Karte enthalten, mischt alle schon gespielten Krakenkarten und legt sie wieder unter die letzte Karte in den Stapel.

4. Wetteinsätze platzieren

Nun platzieren alle Spieler außer dir ihre Wetteinsätze auf den Ausgang deiner Reise.

Um zu wetten, nehmt ihr eure Glücksdublone und legt sie folgendermaßen unter den Spielplan:

 Auf **Aye!** (**Schweinchen**), wenn ihr an den Erfolg des Abenteurers glaubt.

 Auf **Ney!** (**Hase**), wenn ihr glaubt, dass das Abenteuer scheitern wird.

Die Reihenfolge, in der ihr eure Glücksmünzen ablegt, spielt beim Wetten keine Rolle.



Wetteinsätze, Piraten!



WICHTIG! Alle Spieler müssen eine Wette abgeben! Die eigene Glücksmünze kann beim Wetten nicht verloren gehen.

5. Krakenkarte aufdecken

Sollte eine Krakenkarte auf der Abenteuerleiste liegen, wird diese nun vom aktiven Spieler umgedreht (dies passiert meist erst im vorangeschrittenen Spiel). Es gibt zwei Karteneffekte:

BEIM ERREICHEN bedeutet, die Karte wird erst ausgeführt, wenn man bei ihr angelangt ist.

BEIM AUFDECKEN bedeutet, die Karte wird direkt ausgeführt, wenn sie umgedreht wurde.

Die Karte unter der Krakenkarte muss nicht mehr erfüllt werden! Es gibt für sie keine Belohnung, und kein Würfel muss eingesetzt werden!



6. Setzt die Segel für: DAS ABENTEUER

Um dein Abenteuer zu bestehen, musst du alle geforderten Herausforderungen auf den von dir ausgelegten Abenteuerkarten und der Schatzinselkarte, von links nach rechts, erfolgreich abschließen. Die Ziffer in dem unteren Schädel zeigt dabei die geforderte Menge der zu erreichenden Erfolge.

Diese Summe kannst du über das Einsetzen von Würfeln mit Erfolgen und über Erfolge auf Abenteuerkarten aus deiner Hand erzielen.

In diesem Beispiel reicht bereits 1 Schädel zum Erfüllen der Abenteuerkarte.



In diesem Beispiel wurden zwei Würfel kombiniert, um die geforderten 3 Erfolge zu erreichen.



Hier wurde zum Erfüllen der geforderten zwei Erfolge zusätzlich zum Würfelerfolg noch eine Handkarte mit einem Erfolg ausgespielt (→ S. 8).



A. Würfeln und Nachwürfeln

Wirf alle Würfel in deinem Würfelvorrat.

Würfel, die mindestens einen Schädel auf der Oberseite zeigen, gelten als Erfolg. Würfel, die keinen Schädel auf der Oberseite zeigen, gelten als Fehlschlag.



Du kannst jederzeit während deines Abenteuers einen **freien Würfel** (alle Würfel, die nicht unter einer Karte liegen oder bereits beiseitegelegt wurden) aus deinem Vorrat beiseitelegen, um eine beliebige Anzahl deiner anderen freien Würfel neu zu würfeln. Die beiseitegelegten Würfel sind für diese Reise nicht mehr verfügbar, bleiben aber Teil deines persönlichen Vorrats.



In diesem Beispiel hat der Spieler 2 Würfel ohne Erfolg (weiß) und 2 mit jeweils einem Erfolg (rot und schwarz) darauf.

- 1 Da der rote und schwarze Würfel noch vielversprechendere Seiten haben, entscheidet sich der Spieler nachzuwürfeln. Dafür muss er 1 seiner freien Würfel zur Seite legen. Er entscheidet sich für einen weißen Würfel ohne Erfolg. Diesen kann er auf dieser Reise nicht mehr verwenden oder nachwürfeln.
- 2 Er würfelt die restlichen Würfel und hat Glück: Er hat nun 2 Würfel mit jeweils 2 Erfolgen und 1 ohne Erfolg.
- 3 Er könnte jetzt einen weiteren Würfel beiseitelegen, um z. B. den schwarzen Würfel ein zweites Mal nachzuwürfeln.

Du kannst beliebig oft nachwürfeln, solange du freie Würfel hast, die du zur Seite legen oder nachwürfeln kannst.

B. Würfel platzieren und Abenteuerkarten erfüllen

Deine Reise beginnt mit der ersten Abenteuerkarte auf der linken Seite **1** und endet mit der Schatzinselkarte (außer du kenterst vorher).

Auf jeder Abenteuer- und Schatzinselkarte befindet sich unten in der Mitte eine Zahl . Diese stellt die Anzahl der benötigten Würfelerfolge dar.

Um eine Karte zu erfüllen, musst du mindestens einen Würfel mit mindestens einem Erfolg  unter diese Karte legen. Wenn du mehr Erfolge benötigst als der Würfel anzeigt, kannst du Würfel und/oder Karten mit abgebildeten Erfolgen dazulegen, um diese Karte zu erfüllen.

Sobald auf diese Weise eine Abenteuerkarte erfüllt ist, erhältst du direkt den Bonus, der oben rechts auf der Karte abgebildet ist. Falls du durch den Bonus einen neuen Würfel erhältst, wirf diesen sofort!

Du legst so lange Würfel-/Kartenkombinationen ab, bis deine Reise erfüllt ist oder du die geforderten Erfolge nicht mehr erreichen kannst.

WICHTIG! Eine Abenteuer-/Schatzinselkarte ist nur dann erfüllt, wenn unter ihr mindestens ein Würfel mit Erfolg liegt und die benötigten Würfelerfolge der Karte erfüllt werden können. Eine Abenteuer-/Schatzinselkarte kann nicht allein durch Erfolge auf Karten erfüllt werden!

Ausspielen von Handkarten

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt zwischen Start und Ende deiner Reise darfst du Abenteuerkarten aus deiner Hand ausspielen, um einen der beiden Effekte der Karte zu nutzen:

- 1 Oben links** befinden sich Schädel auf einer Flagge, die du als Erfolge zu deinem Würfelwurf hinzurechnen darfst.
Oder:
- 2 Oben rechts** befindet sich ein Symbol, das einen Effekt beschreibt, der sofort zur Wirkung kommt. *Die Effekte werden in der Symbol-Übersicht auf Seite 12 genauer erklärt.*

Lege Abenteuerkarten, die aus der Hand gespielt wurden, direkt nach ihrer Verwendung auf den Ablagestapel des Abenteuerdecks.



In diesem Beispiel befindet sich das Schiff von Spieler Rot auf Feld ③ der Meeresleiste.

Er hätte die Schatzinsel auch schon auf Feld ③ der Abenteuerleiste spielen können, aber er ist ein mutiger Pirat, der das Abenteuer nicht scheut. Die erste Karte erfordert 1 Erfolg. Spieler Rot legt 1 seiner weißen Würfel mit Erfolg darunter. Er hat die Karte somit erfolgreich erfüllt, doch leider zeigt sie oben rechts keine Belohnung an. Auch für die Karte auf Feld ② hat er noch genug Erfolge gewürfelt. Er legt 2 Würfel mit je 1 Erfolg darunter. Als Belohnung kann er sich aussuchen, ob er beliebig viele seiner Würfel neu würfelt, oder er eine Dublone bekommt. Er entscheidet sich, seinen letzten freien Würfel neu zu werfen – und hat Glück!

Sein roter Würfel zeigt nun 2 Erfolge an. Diese nutzt er für die Abenteuerkarte auf Feld ③.

Als Belohnung bekommt er einen weißen Würfel, den er sofort würfelt ...

... aber leider keinen Erfolg erzielt:

(siehe Abbildung oben)

Er scheitert an der auf Feld ④ ausliegenden Schatzinselkarte. Spieler Rot erhält trotzdem wegen des Dublonenfelds ③ eine Dublone, da er dort einen Würfel mit Erfolg liegen hat. Das rote Schiff bleibt auf Feld ③ stehen, da die Reise letztlich an Feld ④ gescheitert ist.

Er zieht eine Kenterkarte, liest den Text laut vor, und handelt die Karte ab. Die Schatzinselkarte geht ungesehen auf den Stapel zurück.

... und einen Erfolg erzielt:

(siehe Abbildung unten)

Diesen legt er unter die Schatzinselkarte (④), wodurch er noch eine Karte mit 2 Erfolgen aus seiner Hand dazu auszuspielen darf, um die Anzahl der Erfolge auf die geforderte Anzahl von 3 zu erhöhen. Er beendet damit sein Abenteuer erfolgreich. Spieler Rot erhält für das Dublonenfeld ③ eine Dublone und darf nun die Schatzinselkarte auf Feld ④ umdrehen. Die Belohnung erhält er sofort. In diesem Fall bekommt er einen blauen Edelstein und einen roten Würfel. Sein rotes Schiff rückt 2 Felder von Feld ③ auf Feld ⑤ auf der Meeresleiste vor.



ENDE DEINER REISE



Bei Erfolg (Aye!)

Hast du die Anforderung der Schatzinselkarte am Ende deiner Reise erfüllt, drehe sie um. Du erhältst die abgebildete Belohnung **1** und bewegst dein Schiff entsprechend der angezeigten Schritte **2**  auf der Meeresleiste vorwärts.

Zusätzlich erhältst du die jeweilige Anzahl an Dublonen, die oberhalb der Kartenfelder angezeigt ist, sofern du auf den Dublonenfeldern (3, 6, 7) bereits einen Würfel mit Erfolg liegen hast.



Bei Misserfolg (Ney!)

Du konntest oder wolltest nicht alle Karten der Reise erfüllen.

- 1** Nimm eine Kenterkarte und handle den beschriebenen Effekt ab.



- 2** Hast du bereits einen Erfolg auf einem Dublonenfeld (3 / 6 / 7) erzielt, so darfst du dir die entsprechende Anzahl Dublonen nehmen, die oben auf den Feldern abgebildet sind.
- 3** Lege die Schatzinselkarte, die du nicht erfüllen konntest, ungesehen auf den zugehörigen Stapel zurück.

7. Wetten auswerten

Bei Erfolg deines Abenteuers:

Wenn du erfolgreich warst, nimm dir für jede Glücksmünze, die auf dein Scheitern gesetzt wurde, eine Dublone aus dem Vorrat des jeweiligen Spielers in deinen persönlichen Vorrat – als Belohnung dafür, dass du trotz aller Zweifel erfolgreich warst. Jeder Spieler, der auf deinen Erfolg gesetzt hat, nimmt sich seine Glücksmünze zurück und eine weitere Dublone aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen Vorrat.

Bei Fehlschlag deines Abenteuers:

Wenn du gekentert bist, bekommen alle Spieler, die darauf gesetzt haben, ihre Glücksmünze zurück und eine Dublone aus dem allgemeinen Vorrat. Spieler, die auf deinen Erfolg getippt haben, nehmen sich ebenfalls ihre Glücksmünze zurück, verlieren aber eine Dublone in den allgemeinen Vorrat.

WICHTIG!

Sollte ein Spieler seine Schulden einmal nicht bezahlen können, so summieren sie sich nicht! Seine Glücksmünze zum Bieten verliert er dabei nie. Die Wettschulden des pleitegebeutelten Spielers verfallen. Der erfolgreiche aktive Spieler bekommt seine Dublone aus dem allgemeinen Vorrat.

8. Rückkehr

Lege alle ausgelegten oder benutzten Abenteuerkarten auf den Ablagestapel des Abenteuerdecks.

Falls die Schatzinselkarte erfüllt wurde, lege sie auf den Ablagestapel für die Schatzinselkarten, nachdem du ihre Belohnung erhalten hast.

WICHTIG! Wenn die Schatzinselkarte nicht erfolgreich erfüllt wurde, lege sie ungesehen auf den entsprechenden Schatzinselkartenstapel zurück.

Nimm all deine Würfel zurück: die unter Abenteuerkarten gespielten, die zum neu würfeln beiseite gelegten, sowie die als Belohnung erhaltenen.

Es ist ratsam, nun die Würfel zu zählen und aufzuwerten.

Du darfst maximal 7 Würfel von einer Runde in die nächste mitnehmen!

Würfel aufwerten

Nun darfst du so viele Würfel aufwerten (gegen bessere eintauschen), wie du möchtest:



WICHTIG!

Der Würfelvorrat ist begrenzt. Sollte der letzte Würfel von einer Farbe weg sein, kannst du keinen mehr bekommen.

Hier endet der Zug des aktiven Spielers und der nächste Spieler ist an der Reihe!

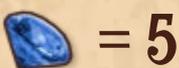
9. Ende des Spiels

Erreicht ein Spieler mit seinem Schiff den letzten Punkt auf der Meeresleiste (End), wird das Spielende ausgelöst. Die Runde wird bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Jeder Spieler, der das Ende der Meeresleiste erreicht, bekommt einen blauen Edelstein .

Der Spieler, der den wertvollsten Schatz bestehend aus Edelsteinen und Dublonen horten konnte, gewinnt das Spiel.



Wenn zwei oder mehr Spieler einen gleich wertvollen Schatz horten konnten, gewinnt derjenige, der weiter auf der Meeresleiste vorangekommen ist. Gibt es immer noch ein Unentschieden, wird geschaut, wer mehr schwarze Würfel hat. Sollte es dann immer noch keinen klaren Gewinner geben, wird geschaut, wer die meisten roten Würfel hat.



Konnte noch immer kein Sieger ermittelt werden, so teilen sich die Spieler den Sieg.



WICHTIG! Am Ende dürfen alle Spieler übriggebliebene Abenteuerkarten mit Dublonensymbol gegen Dublonen eintauschen.

Alternative Endbedingung: Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Schatzinselkarte in einem Durchgang erfüllt wurde.



Vorschau

Neuheit bei Skellig Games

KINGSCRAFT

wird 2023 erscheinen.

Mehr Infos zum Spiel und der Promokarte findet ihr hier:



Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle herzlich bedanken bei allen, die dieses Spiel möglich gemacht haben: bei meiner Familie, die mir den Raum gegeben hat, meiner Kreativität Ausdruck zu verleihen, den Spieletestern, die stets Geduld bewiesen haben in unzähligen Testrunden und – last but not least – dem Skellig Games Verlag, mit dem ich einen zuverlässigen Partner bei der Umsetzung gefunden habe.

Benno Thönelt

Skellig Games dankt ganz besonders den fleißigen Testpiraten:

Stefan Lüders, Allstar1000, Jack Schwalbe, Nicoletta, Drachenhöhli, TobiThePatcher, Captain Steffrich, Die schreckliche Capella, Lilu_s, Captain DiXiT, Orn Hammarson, Simon The Pirate, Daniel „Invictus“ Filip, parrrrsbin, BeesKnees, NoWa, David „Steirerman“ Haas, Dammi der Einarmige, Seroth, Käpt'n S. Z. Skullbrick, Captain BouncARRR!, Grog Smut Sören, Captain Zweiblum, Cerobien|Jan, BrettSpielTeddy, Käpt'n Hasenfuß!

Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen.

Credits

Spielidee: Benno Thönelt

Illustration: Roman Kucharski

Grafik: Christian Schaarschmidt

Redaktion: Joachim Joch

Lektorat: Lisa P. Reitz



Besucht uns auf Discord und werdet Teil unserer kleinen, aber feinen Gemeinschaft.



Ersatzteilservice: info@skellig-games.de



SKELLIG GAMES GmbH

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de



Hergestellt in China
© 2023 Skellig Games GmbH
Änderungen vorbehalten
1. Auflage V4/2023



Rundenübersicht

Bereite dein Abenteuer vor (siehe S. 4)

1. Abenteuerkarten kaufen (optional)



2. Karten vom Stapel auf die Abenteuerleiste legen. Die letzte Karte muss mindestens auf dem Feld unter deinem Schiff liegen und immer eine Schatzinselkarte (3 / 5 / 7) sein.

3. Falls du in den lila hinterlegten Krakenbereich kommst, spielst du verdeckt eine Krakenkarte auf die Position, die die nächste Krakenkarte anzeigt.



4. Alle anderen Spieler wetten auf den Ausgang deines Abenteurers.



5. Du deckst die Krakenkarte auf und dein Abenteuer beginnt.

6. Auf ins Abenteuer (siehe S. 7-10)

Du wirfst alle deine Würfel.

Versuche, alle Herausforderungen zu erfüllen.

Fange vorne an und dann der Reihe nach:

- Lege Würfel mit Erfolgen unter die Karten. Denk daran! Unter jeder Karte muss mindestens 1 Würfel liegen.
- Nachwürfeln: Jederzeit kannst du einen freien Würfel mit oder ohne Erfolg aus deinem Vorrat zur Seite legen, um beliebig viele deiner freien Würfel neu zu würfeln.
- Jederzeit in deinem Zug kannst du Karten für zusätzliche Erfolge oder Boni von deiner Hand spielen.

Erfüllst du die Herausforderung einer Karte, bekommst du die Boni oben rechts sofort!

Schaffst du es, alle Karten erfolgreich zu erfüllen, darfst du die Schatzinselkarte umdrehen, erhältst die abgebildete Belohnung und darfst dein Schiff entsprechend viele Schritte auf der Meeresleiste vorrücken.

Schaffst du es nicht, ziehst du eine Kenterkarte!

In beiden Fällen bekommst du Dublonen für die Dublonenfelder (3 / 6 / 7), wenn dort ein Würfel mit mindestens 1 Erfolg liegt.

7. Wetten auswerten (siehe S. 10)

Gewinne verteilen, Wettschulden bezahlen. Glücksmünzen behalten!

8. Aufräumen (siehe S. 11)

Würfel aufwerten. **Denk immer daran: Am Ende der Runde darfst du nur 7 Würfel mit in deine nächste Runde nehmen!**

Karteneffekte und Symbole im Überblick



Schädel auf Würfeln und in schwarzen Flaggen:
Pro Schädel hast du einen Erfolg.



Schädel auf Holz mit Zahl darin:
Die angegebene Anzahl an Erfolgen gilt es zu erfüllen. **Achtung: Es muss immer ein Erfolg von einem Würfel dabei sein.**



Weißer Würfel:
Du bekommst einen weißen Würfel. Dieser Würfel wird sofort gewürfelt und zählt als freier Würfel.



Roter Würfel:
Du bekommst einen roten Würfel. Dieser Würfel wird sofort gewürfelt und zählt als freier Würfel.



Neu würfeln:
Du darfst eine beliebige Anzahl deiner freien Würfel neu würfeln. Gilt nicht für beiseitegelegte Würfel.



Abenteuerkarte ziehen:
Entsprechend der Zahl ziehst du Abenteuerkarten nach.



Piratenschiff:
Entsprechend der Zahl ziehst du dein Schiff vor. Ist keine Zahl abgedruckt, ziehst du es 1 Feld weiter.



Dublon:
Du bekommst die angezeigte Menge an Dublonen (1 oder 2).



Blauer Edelstein:
Du bekommst einen blauen Edelstein (entspricht 5 Dublonen).



Roter Edelstein:
Du bekommst einen roten Edelstein (entspricht 10 Dublonen).

TAUSCHKURSE:

Jederzeit tauschbar:

5x ↔ 1x

2x ↔ 1x

Am Ende deiner Runde:

+ →

+ →