

Regeln - Mint Tin Pirates

Aye, ihr vermaledeite Piratenbrut!

Zerstört die gegnerische Crew oder versenkt ihre Galeone, um zu gewinnen.

Aber nehmt euch vor dem Piratengeist in Acht!

Spielvorbereitung und -ablauf

Jeder Spieler wählt eine Farbe und würfelt. Der Spieler mit der höheren Augenzahl wird Startspieler.

Legt eure Piraten auf das Schiff und den Schadenswürfel in der passenden Farbe auf den jeweiligen Schadenszähler.

Legt den Goldwürfel und Piratengeist zwischen die Schiffe.

Mischt die Karten und verteilt 5 an jeden Spieler.

Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel auf dem Tisch platziert.

1. Wenn gewünscht, bis zu zwei Handkarten abwerfen und neu ziehen.

2. Ein passendes Kartenpaar ausspielen und beide Würfel werfen. Wenn die gewürfelte Summe mit einer der am unteren Kartenrand stehenden Zahlen übereinstimmt, ist die Aktion erfolgreich.

a. Messer, Pistole, Bombe oder Kanone - einen gegnerischen Piraten nehmen und ihn neben das eigene Schiff legen.

Kanonentreffer werden zusätzlich mit dem Schadenswürfel gezählt. Nach vier Kanonentreffern sinkt die Galeone und der Spieler verliert das Spiel.

b. Desertieren - einen gegnerischen Piraten als Überläufer auf dem eigenen Schiff platzieren.

c. Davy Jones' Locker (Seemannsgrab) - einen verlorenen Piraten zurück auf das Schiff holen.

3. Zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.

4. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.

Dublonen sind Joker und können verwendet werden, um ein Paar zu vervollständigen.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt die abgeworfenen Karten, um weiterzuspielen.

Die Nummer in der rechten oberen Ecke jeder Karte gibt die Anzahl der Karten im Deck und ihre Erfolgchance an:

!!! gut !! durchschnittlich ! schlecht

Piratengeist!

Der erste Spieler, der seine Crew verliert, legt den Piratengeist auf sein Schiff und wirft zwei seiner Handkarten ab.

Der Piratengeist kämpft mit nur 3 Karten, es sei denn, der Spieler besitzt das Gold.

Falls der Spieler wieder Piraten auf sein Schiff rettet, ist der Piratengeist immer der letzte der von Bord geht.

Pasch!

Sobald ein Spieler einen Pasch würfelt, legt er das Gold auf sein Schiff und spielt mit einer Extrakarte!

Würfelt der Gegner einen Pasch, nimmt dieser das Gold und spielt mit einer Extrakarte. Ihr müsst eure Extrakarte beim Verlust des Goldes immer abwerfen.

Spielunterbrechung?

Jeder Pirat auf dem Schiff zählt jeweils 2 Siegpunkte, vom Gegner gefangene Piraten, zählen 1 Punkt und das Gold ist ebenfalls 1 Siegpunkt wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Mint Tin Pirates enthält:

2 Spanische Galeonen
3 Schwarze Piraten
3 Rote Piraten
1 Piratengeist
1 Gold
2 Würfel
2 Schadenwürfel (schwarz & rot)
8 Zwölfpfünder Kanonen
12 Steinschloss Pistolen
12 Wurfmesser
12 Bomben
8 Davy Jones' Locker (Seemannsgrab)
2 Verräterische Deserteure
4 Spanische Dublonen
4 Karten mit Spielanleitung in Englisch