

The title 'LOOT ISLAND' is rendered in a stylized, green, outlined font. The letter 'O' in 'LOOT' is replaced by two golden medallions, each featuring a skull. The background of the title graphic is a vibrant illustration of a tropical island scene viewed through a cave opening. In the foreground, a wooden treasure chest sits on the left, and a large, ornate stone mask with a skull-like face is on the right. The background shows a sandy beach, lush greenery, and a blue sky with a few birds.

# LOOT ISLAND

## Spielhintergrund

*Im Jahre 1620* fiel ein schrecklicher Fluch auf eine wunderschöne, unschuldige Insel im Indischen Ozean. Schnell verbreitete sich die Kunde, dass der finstere Zauber all jene verflucht, die sich an den Schätzen der Insel vergreifen und gar diejenigen heimsucht, die sich ihrer Küste auch nur nähern.

Gewitzte und besonnene Piraten entdeckten schnell, dass sie auf der Insel hervorragend ihre Beute verstecken konnten, denn einmal dort vergraben, machte es der Fluch fast unmöglich, ihr Diebesgut (erneut) zu stehlen. Zufrieden mit ihrem wasserdichten Plan und überaus einfallreich wie sie waren, taufte sie das neue Versteck „Loot Island“ – Beuteinsel.

Die nicht nur äußerst kreativen, sondern nachhaltig denkenden Piraten versuchten, den Fluch der Insel zu überlisten. Sie vergruben praktische, fluchbrechende Amulette mit ihrer Beute und fertigten zahlreiche Schatzkarten an, die sie wieder zum Versteck führen würden, sollte denn etwas schiefgehen.

Natürlich trat dieser unerwartete Fall eines Tages ein. Die niederträchtige Insel schaffte es in ihrer humorlosen Hinterhältigkeit, die Piraten all ihre Schatzkarten verlieren zu lassen. Somit waren ihre Reichtümer für immer unauffindbar ... fast.

*Jahrhunderte später, im Jahre 1902*, ist der Berufsweg des Piraten ein wenig aus der Mode gekommen und aufstrebende, ehrwürdige sowie äußerst attraktive Schatzsucher betreten die Bühne – ja, Ihr seid gemeint! Denn das Schicksal, das eine Vorliebe für Kartenspiele hegt, lässt Euch (praktischerweise spielkartenförmige) Teile von Schatzkarten zukommen. Nur sie können Euch den Weg zur versteckten Beute der Insel weisen.

Ihr müsst mit Euren Schatzsucherkollegen zusammenarbeiten, um die Karten zusammensetzen und die Beute zu finden. Es spricht jedoch nichts dagegen, Euren Mitstreitern im richtigen Moment in den Rücken zu fallen und ihnen die wertvollsten Funde vor der Nase wegzuschnappen. Immerhin geht es um Piratenschätze!

Besitzt Ihr die richtigen Teile der Karte oder braucht Ihr die Hilfe Eurer Mitspieler? Wählt Ihr den richtigen Moment, um an einer Anlegestelle eine Expedition zu starten? Und wie werdet Ihr mit dem Fluch umgehen, der die Beute umgibt?

Der Schatzsucher, dem die geschickteste Gratwanderung zwischen Zusammenarbeit und Wettbewerb gelingt, wird die größten Schätze sein Eigen nennen. Wenn er den richtigen Moment abpasst und etwas Glück auf seiner Seite hat, wird er den Fluch von Loot Island brechen und siegreich sein.



# SPIELVORBEREITUNG

Alle Regeln beziehen sich auf das Spiel mit 5 Spielern. Legt nicht benötigtes Material zurück in die Schachtel. Anpassungen für Spiele mit 4, 3 oder 2 Spielern sind in grüner Schrift verfasst. Sonderregeln für das Spiel zu zweit sind auf Seite 15 zu finden.

Löst vor dem ersten Spiel alle Plättchen aus den Stanzbögen und klebt die Aufkleber auf die Holzscheiben - jeweils 1 auf jede Seite der Holzscheiben in der entsprechenden Farbe.

## SPIELMATERIAL

- ▶ 1 Schatzinsel (Spielplan)
- ▶ 7 Eilande (Inselplättchen)
- ▶ 1 Startspielerplättchen
- ▶ 1 Schiff
- ▶ 15 Kompassscheiben
- ▶ 5 Charakterkarten
- ▶ 80 Fluchwürfel
- ▶ 18 Ereigniskarten
- ▶ 74 Beutekarten
- ▶ 88 Schatzkarten
- ▶ 14 Heilerkarten
- ▶ 5 Übersichtskarten
- ▶ 1 Wertungsblock



1. Legt den **Spielplan (Schatzinsel)** in die Mitte eurer Spielfläche. Jede Seite der Schatzinsel stellt eine Küste dar, jede Küste hat 2 Anlegestellen. Jede Anlegestelle ist durch einen Kreis dargestellt.

11. **SPIELERVORRAT:** Jeder Spieler wählt eine Farbe (**Blau, Rot, Weiß, Gelb, Schwarz**) und legt Folgendes vor sich ab:

- ▶ 3 **Kompassscheiben** der gewählten Farbe,
- ▶ die **Charakterkarte** der gewählten Farbe,
- ▶ 3 **Fluchwürfel** (auf die Charakterkarte).

10. Wählt zufällig einen Spieler, der das **Startspielerplättchen** erhält.

9. Legt die **Eilande** aufgedeckt an die Seite eurer Spielfläche.

8. Legt die **Fluchwürfel** als allgemeinen Vorrat an die Seite eurer Spielfläche. (Die Anzahl der Fluchwürfel ist nicht begrenzt. Sollten sie in einem seltenen Fall nicht ausreichen, greift auf anderes Material zurück.)

Legt dieses Plättchen zurück in die Schachtel, wenn ihr mit 2, 3 oder 4 Spielern spielt.



2. Setzt das **Schiff** auf eines der Schiffsfelder an den Ecken des Spielplans.

**HINWEIS:** Die Ausgangsposition und -ausrichtung des Schiffs hat keine Auswirkung auf das Spiel, wählt also zufällig oder wie es euch passt.



7. Mischt alle **B-Ereigniskarten**, zieht zufällig 4 davon aus und legt sie verdeckt in die Mitte des Spielplans.

Mischt alle **A-Ereigniskarten**, wählt zufällig 1 davon aus und legt sie offen auf die anderen 4 Karten. Dieses Ereignis beeinflusst die erste Runde, siehe Seite 14. Die übrigen Ereigniskarten kommen zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen.



3. Sortiert die **Beutekarten** nach den römischen Zahlen auf ihrer Rückseite, mischt die 4 Stapel einzeln.

**Bildet einen verdeckten Beutestapel** an der Seite eurer Spielfläche, in dem ihr die **IV-Beutekarten** ganz unten platziert, darüber die **III-Karten**, darüber die **II-Karten** und schließlich oben die **I-Karten**. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Nutzt in Spielen mit 2 oder 3 Spielern ausschließlich **I und IV**. Verwendet ausschließlich **I, II und IV** in Spielen mit 4 Spielern.



4. Mischt alle **Schatzkarten** zusammen und bildet einen verdeckten Schatzkartenstapel an der Seite eurer Spielfläche. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.



5. Teilt 7 Schatzkarten an jeden Spieler aus. (6 bei Spielen zu zweit) Diese Karten bilden die Hand des Spielers.



6. Mischt alle **Heilerkarten** zusammen, zieht so viele, wie Spieler teilnehmen, ohne sie anzuschauen, und bildet daraus einen verdeckten Heilerkartenstapel an der Seite eurer Spielfläche. Die übrigen Heilerkarten kommen zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen.



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



# SPIELABLAUF UND ÜBERBLICK

Als Spieler verkörpert ihr Schatzsucher, die auf mysteriöse Weise an alte Schatzkarten geraten sind und nun zur *Loot Island* segeln, um zu versuchen, die dort versteckte Beute zu bergen.

Das Spiel läuft über **5 Runden**. Jede davon repräsentiert einen Tag und besteht aus 3 Phasen:

**Phase 1: Vorbereitung** – Ein neuer Teil der Insel wird erkundet: Das Schiff verlässt die Küste des Vortages und segelt zur nächsten, eine weitere Seite im Logbuch wird verfasst und die Spieler erhalten neue Schatzkarten.



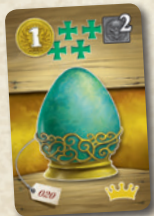
**Phase 2: Schatzkarten spielen** – Die Spieler setzen die Schatzkarten von ihrer Hand ein, um entweder die kleinen Inseln (Eilande) für Sonderaktionen zu nutzen oder sich den Anlegestellen der Schatzinsel zu widmen. Für letzteren Fall benötigen sie ihre Kompassscheiben und versuchen, genug Schatzkarten zusammenzutragen, um Beute entdecken zu können.



**Phase 3: Beute bergen** – Es beginnt eine Expedition an der Küste, an der das Schiff gerade vor Anker liegt.



Wird Beute geborgen, wird sie an die Spieler verteilt, die an der Anlegestelle eine Kompassscheibe haben. Und wer zuerst da war, hat nun die größte Auswahl.



Doch Vorsicht! Der Fluch der Insel wird all jene treffen, die etwas von ihr stehlen wollen. Für jeden Schatz, den ihr an euch reißt, erhaltet ihr höchstwahrscheinlich Fluchwürfel.

## ZUSAMMENARBEIT & WETTBEWERB

Beute wird nur geborgen, wenn genug Schatzkarten an eine Anlegestelle gespielt wurden. Meist wird es also nötig sein, dass mehrere Spieler zusammenarbeiten.

Ihr steht mit anderen um die beste Position für die Beuteverteilung im Wettbewerb, müsst jedoch darauf achten, dass ihr nicht am Ende alleine mit zu wenigen Karten an der Anlegestelle verbleibt und leer ausgeht.

Nach der 5. Runde folgt ein letztes Erkunden der Insel, danach endet das Spiel.

Spieler zählen dann den Wert ihrer Beute in Gold zusammen und ziehen davon den Teil ab, den sie zum Brechen des Fluches aufwenden müssen.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt das Spiel (siehe Seite 12).





# ALLGEMEINE REGELN

**FLUCHWÜRFEL:** Wenn ihr Fluchwürfel erhaltet, nehmt sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf eure Charakterkarte. Solltet ihr Fluchwürfel abwerfen dürfen, nehmt sie von eurer Charakterkarte und legt sie zurück in den Vorrat.

**SCHATZKARTEN:** Wenn ihr eine Schatzkarte ziehen dürft, zieht die oberste vom Schatzkartenstapel und fügt sie eurer Kartenhand hinzu.

**KARTEN ABWERFEN:** Wenn ihr Schatz- oder Beutekarten abwerft, legt sie aufgedeckt auf den jeweiligen Ablagestapel.

**SCHATZKARTENSTAPEL:** Wenn ihr mehr Schatzkarten ziehen dürft, als noch im Stapel sind, zieht zuerst so viele,

wie noch vorhanden sind. Mischt dann den Ablagestapel, bildet daraus einen Zugstapel und zieht die weiteren Karten.

**BEUTEKARTENSTAPEL:** Jedes Mal, wenn 1 oder mehrere Beutekarten aufgedeckt werden sollen, aber nicht genug Karten im Stapel sind, zieht ihr zunächst so viele, wie noch möglich. Mischt dann den Ablagestapel der Beutekarten, bildet daraus einen neuen Beutestapel und zieht die weiteren Karten. Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Beutekarten dann immer noch nicht ausreichen, nehmt so viele Karten, wie noch verfügbar sind. Springt im Anschluss direkt zum Ende des Spiels (Seite 12, Schritt 2).

## PHASE 1: VORBEREITUNG

**HINWEIS: Überspringt diese Phase in der 1. Runde.**

Die Vorbereitungsphase besteht aus 4 kurzen Schritten, die ihr in folgender Reihenfolge ausführt:

**1. SCHIFF BEWEGEN:** Bewegt das Schiff auf das nächste Schiffsfeld auf dem Spielplan (in Richtung seines Bugs).



**2. EILANDE:** Deckt alle Eiland-Plättchen, die während der letzten Runde umgedreht wurden, wieder auf.



**3. EREIGNISSE:** Entfernt die Ereigniskarte der letzten Runde vom Spielplan (legt sie zurück in die Schachtel) und deckt die darunterliegende Ereigniskarte auf. Dies ist das Ereignis, das die aktuelle Runde betrifft – siehe Seite 14.



**4. SPIELERHAND:** Jeder Spieler darf jetzt eine beliebige Anzahl an Schatzkarten von seiner Hand abwerfen, die von der letzten Runde übriggeblieben sind.

Jeder Spieler **füllt daraufhin seine Hand auf 7 Karten auf** (6 bei Spielen zu zweit), indem er Karten vom Schatzkartenstapel zieht.



## PHASE 2: SCHATZKARTEN SPIELEN

Die Spieler spielen ihre Schatzkarten an die Anlegestellen der Schatzinsel, um dort Beute zu entdecken – oder auf die kleinen Eilande, um eine Sonderaktion durchzuführen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn fortsetzend führt jeder Spieler 1 Zug durch.

In eurem Zug **müsst** ihr euch jeweils für 1 der folgenden 3 Möglichkeiten entscheiden:

- ▶ **2 SCHATZKARTEN ABWERFEN UND 1 EILAND NUTZEN**
- ▶ **SCHATZKARTEN AN DIE SCHATZINSEL ANLEGEN**
- ▶ **PASSEN:** Wenn ihr keine Schatzkarten mehr spielen wollt oder könnt, passt ihr. Einmal gepasst, könnt ihr in dieser Phase keine Züge mehr durchführen. Der erste Spieler, der in einer Runde passt, nimmt sich das Startspielerplättchen.



Alle Spieler machen so lange reihum Züge, bis alle gepasst haben. Danach endet diese Phase.

## 2 SCHATZKARTEN ABWERFEN UND 1 EILAND NUTZEN

Die Schatzsucher lernten schnell, dass auch Eilande, kleine Inseln in der Nähe der Schatzinsel, sich als nützlich erweisen würden.

**Werft 2 Karten derselben Farbe ab und wählt 1 der aufgedeckten Eilandplättchen.**

Ihr könnt nun die auf dem Plättchen abgebildete Aktion durchführen (siehe Seite 14) oder auf die Aktion verzichten. Dreht danach in beiden Fällen das Plättchen um.



### HINWEIS:

Ihr könnt auch ein Eiland wählen und Karten abwerfen, ohne die jeweilige Aktion auszuführen, wenn ihr verhindern wollt, dass andere Spieler das Plättchen später nutzen.

Ihr könnt beliebige 2 Karten von eurer Hand wählen, solange sie die gleiche Farbe haben.

Die Zahlen und Symbole auf den gespielten Karten haben keine Auswirkung auf diese Aktion. (Sie sind von Bedeutung, wenn ihr stattdessen Karten auf die Schatzinsel spielt).

Wenn bereits alle Plättchen umgedreht wurden, könnt ihr in dieser Phase nur noch Karten auf die Schatzinsel spielen oder passen.



# SCHATZKARTEN AN DIE SCHATZINSEL ANLEGEN

Jede Seite des Spielplans ist eine **Küste**, an der sich jeweils **2 Anlegestellen** (dargestellt durch Kreise) befinden.

Durch das Spielen von Schatzkarten sammelt ihr Hinweise, die ihr zum Bergen von Beute (Phase 3) benötigt.

Um 1 oder mehrere Schatzkarten an die Schatzinsel zu spielen, müsst ihr Folgendes berücksichtigen:

1. Wählt **1** (und nur 1) **Anlegestelle**, an die ihr die **Schatzkarten** spielen wollt.
2. Falls noch kein **Kompass** von euch auf der Anlegestelle liegt, **platziert 1 noch vor euch liegende Kompassscheibe** (oder, falls ihr keine mehr habt, **1 von einer anderen Anlegestelle**) **auf die eventuell bereits an der Anlegestelle liegenden Scheiben anderer Spieler**. Auf jeder Anlegestelle darf höchstens 1 Kompass pro Spieler liegen.
3. **Legt 1 oder mehrere Schatzkarten 1 Farbe von der Hand** an die gewählte Anlegestelle. Beachtet die Platzierungsregeln und wendet mögliche Effekte der Karten an (siehe Karteneffekte, Seite 8).

## PLATZIERUNGSREGELN

- ◇ Ihr könnt eine neue Kartenreihe starten (also 1 oder mehrere Schatzkarten an 1 Anlegestelle legen, die noch keine Karten aufweist) oder an eine bestehende Reihe anlegen (also 1 oder mehrere Schatzkarten an 1 Anlegestelle legen, an der bereits mindestens 1 Karte liegt).
- ◇ Die erste Karte an einer Anlegestelle könnt ihr frei wählen – die einzige Einschränkung: **An beiden Anlegestellen 1 Küste müssen Schatzkarten unterschiedlicher Farben anliegen**.
- ◇ **Jede weitere** an eine Anlegestelle gespielte Karte muss ...
  - ▶ ... **dieselbe Farbe wie die anderen dort liegenden Karten** haben,
  - ▶ ... immer **an das Ende der Reihe** angelegt werden,
  - ▶ ... die **gleiche oder eine höhere Zahl** als die zuoberst liegende Karte haben.
- ◇ Joker-Karten (Karten mit Stern-Symbol anstelle einer Zahl) könnt ihr auf jede Zahl spielen, sie müssen nur mit der ausliegenden Kartenfarbe übereinstimmen. Sie gelten als die Zahl der vorherigen Karte an der Anlegestelle oder als 1, falls sie als erste Karte an eine Anlegestelle gespielt werden. ★

**HINWEIS:** Die Zahlen der Karten müssen nicht direkt aufeinander folgen, es kann z.B. eine 5 auf eine 2 gespielt werden.

Wenn ihr mehr als 1 spielbare Karte auf der Hand habt, könnt ihr davon so viele spielen, wie ihr wollt.

Wenn ihr mehrere Karten in einem Zug spielt, müssen diese in aufsteigender Reihenfolge platziert werden.

Für Karten mit der Zahl 1 gelten besondere Regeln (siehe Seite 8).

### BEISPIEL - SCHWARZ

ist am Zug. Sie hat 3 rote Karten (3, 5 und 9). Sie legt eine 3 und eine 5 an. Sie hat dort noch keinen Kompass, legt also 1 ihrer Scheiben auf die Anlegestelle. Die gespielten Karten habe keine weiteren Effekte, also endet ihr Zug.





## KARTENEFFEKTE

Einige Karten haben besondere Effekte, wenn sie an die Schatzinsel gespielt werden:



**1 FLUCHWÜRFEL ABWERFEN:** Wenn ihr eine Karte mit diesem Symbol spielt, dürfen alle Spieler (euch eingeschlossen), die einen Kompass auf der Anlegestelle haben, 1 Fluchwürfel abwerfen.



**1 KARTE ZIEHEN:** Wenn ihr eine Karte mit diesem Symbol spielt, dürfen alle Spieler (euch eingeschlossen), die einen Kompass auf der Anlegestelle haben, 1 Schatzkarte vom Stapel auf die Hand ziehen.

**1**

**KARTE NUMMER 1:** Eine Karte mit der Zahl 1 kann auf 2 Arten gespielt werden, was auch Auswirkungen auf ihren Effekt hat. Wenn die letzte vorher an die Anlegestelle gespielte Karte ...

... den Wert 1 hat (oder dort noch keine Karte liegt), wird die Karte



nach den normalen Regeln gespielt. Danach erhalten alle anderen Mitspieler (egal, ob sie einen Kompass auf der Anlegestelle haben oder nicht) 1 Fluchwürfel.

... mindestens den Wert 2 hat, wird die Karte mit dem Wert 1 vor die anderen Karten gelegt. Danach könnt ihr den Effekt



1 an die Anlegestelle bereits gespielten Karte nutzen, falls vorhanden. Andere Mitspieler profitieren in diesem Fall nicht von deren Effekt.



**Truhe und „+1“:** Karten mit diesen Symbolen haben keinen sofortigen Effekt. Diese Symbole werden in der nächsten Phase (Beute bergen) wichtig (siehe Seite 10).

**Hinweis:** Joker-Karten haben bis auf die Truhe keine besonderen Effekte. Ihre Zahl entspricht der vorher gespielten Karte.

**Hinweis:** Karteneffekte (wie „1 Fluchwürfel abwerfen“) kommen auch Spielern zugute, die bereits gepasst haben.



**BEISPIEL - Rot** ist am Zug. Er spielt eine 5 und eine 9 an eine Anlegestelle. Er hat bereits eine Kompassscheibe aus einem seiner vorherigen Züge dort und platziert daher keine weitere.

Aufgrund der gespielten Karten dürfen **Rot**, **Gelb** und **Blau** jetzt jeweils 1 Fluchwürfel abwerfen und 1 Schatzkarte ziehen.



**BEISPIEL - Blau** ist am Zug. Er beginnt eine neue Reihe an einer Anlegestelle, indem er eine 1, eine 3 und eine 7 spielt. All seine Kompassscheiben sind bereits an anderen Anlegestellten, deshalb muss er 1 von diesen nehmen und auf diese Anlegestelle legen.

Da an der Anlegestelle noch keine Karte lag, erhalten alle Spieler für die 1 (außer **Blau**) 1 Fluchwürfel.

Danach (aufgrund des Effekts der 7) darf **Blau** 1 seiner Fluchwürfel abwerfen.



**BEISPIEL - Gelb** ist am Zug. Er entscheidet sich, eine 1, eine 10 und einen Joker an eine bestehende Reihe zu spielen

Er legt 1 seiner Kompassscheiben auf die Anlegestelle.

Er spielt die 1 vor die anderen Karten der Reihe und eine 10 sowie einen Joker ans Ende. Die 1 erlaubt ihm hier, den Effekt 1 anderen Karte (der 5 oder 7) zu kopieren. Er entscheidet sich für die 5 und zieht eine Schatzkarte. Die anderen Spieler an der Anlegestelle erhalten keine Karte.



## PHASE 3: BEUTE BERGEN

Die Küste, in deren Richtung das Schiff aktuell zeigt (also die in Bugrichtung), wird in der aktuellen Runde erkundet.

An beiden Anlegestellen wird nacheinander nach Beute gesucht. Falls an einer Anlegestelle **mindestens 6 Karten liegen** (5 in einem Spiel zu viert, 4 zu dritt oder zu zweit), wird dort Beute entdeckt.

**+1 HINWEIS:** Karten mit diesem Symbol zählen als 2 Schatzkarten.

- ▶ Falls an keiner der beiden Anlegestellen genug Karten liegen, überspringt den nächsten Teil und macht beim Schritt *Aufräumen* (Seite 11) weiter.
- ▶ Wenn mindestens an 1 der beiden Anlegestellen genug Karten liegen, führt diejenige mit den **meisten** Karten (bei Gleichstand die, die näher am Schiffbug liegt) zur **GROSSEN BEUTE** und wird als Erstes durchsucht.

Geht dabei wie folgt vor:

**1. DECKT DIE BEUTE AUF:** Deckt eine Anzahl an Karten vom Beutestapel auf, die sich wie folgt zusammensetzt, und legt sie offen auf dem Tisch aus:

- ◇ 1 Beutekarte für jede Kompassscheibe an der Anlegestelle  
**PLUS**
- ◇ 1 Beutekarte für jedes Truhensymbol auf den Schatzkarten (falls vorhanden).



**2. VERTEILT DIE BEUTE:** In Reihenfolge der Kompassscheiben auf der Anlegestelle – von unten nach oben – nimmt jeder Spieler 1 der ausliegenden Beutekarten und entscheidet sich, ob er sie behalten oder abwerfen möchte (siehe Kasten Seite 11).

Setzt dies solange fort (ggfs. wieder unten beginnend), bis keine Beutekarte mehr ausliegt (siehe Seite 13 für die Wertung der Beute).

- ▶ Erkundet als Nächstes die **zweite Anlegestelle**.
- ◇ Falls sich dort **nicht genug Karten befinden**, überspringt diesen Schritt und macht bei *Aufräumen* auf Seite 11 weiter.
- ◇ Wenn genug Karten ausliegen, wird die **KLEINE BEUTE** geborgen.

Der Ablauf ist der gleiche, **allerdings wird hier nur 1 Beutekarte für jedes Truhensymbol auf den Karten aufgedeckt**.

Es werden hier keine Beutekarten für Kompassscheiben gezogen.

Verteilt die Beute nach den oben beschriebenen Regeln (siehe auch Kasten Seite 11).



### BEISPIEL:

Es liegen genug Karten an beiden Anlegestellen. Die linke (mit den meisten Karten) führt zur **Großen Beute** und wird zuerst erkundet. Es werden 7 Beutekarten aufgedeckt (1 für jede Scheibe plus 1 für jede Truhe).

**Blau** wählt zuerst, dann **Rot**, dann **Gelb**, dann erneut **Blau, Rot, Gelb** und schließlich noch einmal **Blau**.


Die Anlegestelle rechts führt zur **Kleinen Beute**. Auf den Karten sind insgesamt 3 Truhensymbole zu sehen, es werden also 3 Beutekarten gezogen. **Rot** wählt zuerst, dann **Blau**, dann **Schwarz**. **Gelb** erhält keine Beutekarte.



## BEUTEKARTEN NEHMEN:

Wenn ihr eine Beutekarte erhaltet, könnt ihr sie entweder:

A. **BEHALTEN** und offen vor euch ablegen.

 Wenn die Beutekarte ein Fluchsymbol mit einer Zahl zeigt (rechts oben), ist der Schatz verflucht! Ihr erhaltet in diesem Fall die angegebene Anzahl an Fluchwürfeln.

Falls die Karte 1 oder 2 durchgestrichene Fluchwürfel zeigt, dürft ihr maximal entsprechend viele Fluchwürfel abwerfen.

Es gibt 6 Arten von Beute: Amulette, Münzen, Kronen, Totenschädel, Juwelen und Bücher.

### ODER

B. **DIE KARTE ABWERFEN**

(Ihr vermeidet den Fluch, indem ihr die Schätze wieder vergrabt). Ihr dürft sofort bis zu 2 Fluchwürfel abwerfen.

Zusätzlich dürft ihr jedes Mal, wenn ihr eine Beutekarte abwerft, für jede eurer Amulett-Beutekarten 1 weiteren Fluchwürfel abwerfen.

**HINWEIS:** Einmal behalten kann Beute später nicht mehr abgeworfen werden, um Fluchwürfel abzuwerfen. Sie bleibt für den Rest des Spiels vor euch liegen.

Die Nummer unten links auf den Schatzkarten ist nur für das Spiel zu zweit (Seite 15) von Bedeutung.

**AUFRÄUMEN:** Nachdem ihr beide Anlegestellen erkundet habt (egal, ob Beute gefunden wurde oder nicht),

- ▶ erhaltet ihr eure Kompassscheiben von dort zurück
- ▶ und legt alle Schatzkarten von den beiden Anlegestellen auf den Ablagestapel.

Kompassscheiben und Schatzkarten an Anlegestellen anderer Küsten verbleiben, wo sie sind. **Damit endet die Runde.**

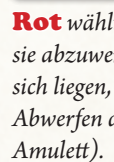


### BEISPIEL: SPIEL ZU FÜNFT

Die Anlegestelle rechts (mit den meisten Karten) führt zur **Großen Beute** und wird zuerst erkundet. Die Schatzkarte mit der 2 zählt als 2 Karten, entsprechend liegen dort genug Karten. Es werden 3 Beutekarten aufgedeckt (1 für jede Scheibe und 1 für jede Truhe).



**Blau** wählt diese Beutekarte und entscheidet sich, sie zu behalten. Er erhält 4 Fluchwürfel.



**Rot** wählt diese Beutekarte und entscheidet sich, sie abzuwerfen. Sie hat 3 Amulett-Beutekarten vor sich liegen, wirft also 5 Fluchwürfel ab (2 für das Abwerfen des Schatzes, 1 für jedes Amulett).



**Blau** wählt diese Beutekarte und entscheidet sich, sie zu behalten. Sie zeigt 1 durchgestrichenen Würfel, er darf also einen Fluchwürfel abwerfen.



Danach wird die linke Anlegestelle erkundet. Es liegen nicht genug Schatzkarten an, also wird auch keine Beute gefunden.



# ENDE DES SPIELS

**1. LETZTE ERKUNDUNG:** Nach dem Ende der 5. Runde findet ein letztes Erkunden der Schatzinsel statt: Alle Anlegestellen werden nacheinander erkundet, beginnend mit der, die dem Schiffbug am nächsten ist.

An jeder Anlegestelle wird **Kleine Beute** (nach den üblichen Regeln) entdeckt, sofern dort genug Karten liegen.

**HINWEIS:** Bei der letzten Erkundung wird ausschließlich Kleine Beute gemacht, unabhängig davon, an welcher Anlegestelle die meisten Karten liegen. Es kann also sein, dass bis zu 6 Mal Kleine Beute verteilt wird.

**2. FLUCHWÜRFEL:** : Spieler mit 13 oder mehr Fluchwürfeln scheiden aus und können nicht an der Endwertung teilnehmen. (*Der Fluch wiegt zu schwer auf ihnen und mit der Zeit verlieren sie all ihre Schätze*).

Alle anderen machen mit den nächsten 2 Schritten weiter.

**3. HEILERKARTEN:** Deckt die Heilerkarten auf, die am Anfang des Spiels gezogen wurden und legt sie offen auf dem Tisch aus. Jeder Spieler, beginnend mit dem, der die wenigsten Fluchwürfel vorweisen kann und dann in ansteigender Zahl an Fluchwürfel fortsetzend, wählt 1 der ausliegenden Heilerkarten und legt sie vor sich ab. Bei Gleichstand beginnt der Startspieler beziehungsweise der Spieler, der in Spielerreihenfolge früher am Zug wäre.

**HINWEIS:** Eliminierte Spieler und Spieler ohne Fluchwürfel überspringen diesen Schritt (nehmen also keine Karte). Es können also Heilerkarten übrig bleiben.

**4. WERT DER BEUTE:** Nicht ausgeschiedene Spieler rechnen jetzt den Wert ihrer Beute zusammen und notieren ihn auf dem Wertungsblock.

◇ Berechnet, wie viel Gold ihr für eure Beute bekommt (mehr dazu auf Seite 13).

◇ Addiert weitere 5 Gold, wenn ihr das **Startspielerplättchen** habt. (*Ihr seid der Kapitän am Ende des Spiels und werdet angemessen entlohnt.*)

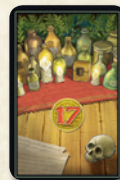


◇ Jetzt müsst Ihr euch nur noch um das Brechen des restlichen auf euch lastenden Fluchs kümmern, indem ihr euren Heiler bezahlt.

Heilerkarten weisen Kosten von 1 oder 2 Gold für jeden eurer Fluchwürfel auf. Stattdessen oder zusätzlich ist manchmal ein fester Betrag angegeben. Zieht den Wert, der sich dabei ergibt, vom errechneten Wert eurer Beute ab. Falls ihr die Kosten nicht aufbringen könnt (eure Beute ansonsten weniger als 0 wert wäre), scheidet ihr aus.

**BEISPIEL:**

**Rot** hat 5 Fluchwürfel auf ihrer Charakterkarte. Ihr Heilungskosten betragen 7 (1 für jeden Würfel plus 2).



**Blau** hat 12 Fluchwürfel. Seine Heilungskosten betragen 17, da die Karte einen festen Wert unabhängig von der Anzahl seiner Fluchwürfel fordert.

Der Spieler mit der wertvollsten Beute (nach Abzug der Heilerkosten) gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Startspieler beziehungsweise der Spieler, der in Spielerreihenfolge früher am Zug wäre.

Sollten alle Spieler ausgeschieden sein, gibt es keinen Sieger. *Vielleicht ist die Schatzsuche noch nicht das Richtige für euch. Versucht euch doch erst einmal beim Pilze suchen.*





# WERT DER BEUTE

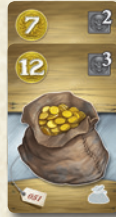
Es gibt 6 Arten von Beute: Amulette, Münzen, Kronen, Totenschädel, Juwelen und Bücher. Berechnet für jede Art einzeln wie folgt ihren Wert:

**Summiert zuerst alle Grundwerte der Karten** (Münzsymbol oben links), sofern vorhanden.

**HINWEIS:** Fast alle Beutekarten haben feste Grundwerte, nur bei Büchern (siehe unten) ist er variabel.

**BEISPIEL:** Münzbeutel haben einen festen Wert.

**Weiß** erhält für seine Münzbeutel 19 Gold (7+12).



**Danach** addiert ihr die verschiedenen Boni der **Totenschädel, Juwelen und Kronen** (siehe unten) hinzu.

**BÜCHER:** Jedes Buch hat einen Grundwert von **1, 2 oder 3 Gold** (wie auf der Karte angegeben) **multipliziert mit der Anzahl an Flüchen 1** anderen Beutekarte.

Ein Buch kann nicht mit anderen Büchern oder mehr als 1 anderen Beutekarte kombiniert werden.

**BEISPIEL: Blau** erhält 12 Gold für sein 3x-Buch (3 wie darauf angegeben mal 4 für den Fluchwert des Münzbeutels). Sein 2x-Buch ist nichts wert, da er keine weiteren Karten hat, deren Fluchwert er multiplizieren darf.



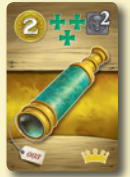
**JUWELEN:** Für jedes **Set aus 2 Juwelenkarten** erhaltet ihr einen Bonus von **8 Gold** und für jedes Set aus **3 Juwelen** einen Bonus von **20 Gold**. Jede Karte kann nur Teil 1 Sets sein.

**BEISPIEL: Rot** erhält insgesamt **43 Gold: 15** (3+2+4+3+3) für die Grundwerte und **28** (20+8) für die 2 Sets.



**KRONEN** haben 1 bis 4 **Kreuzsymbole**. Der Spieler mit den **meisten** Kreuzen (aller nicht ausgeschiedenen Spieler)

erhält einen Bonus von **25 Gold**, der mit den **zweitmeisten** einen Bonus von **18 Gold** und so weiter. Addiert bei Gleichstand die Werte für die jeweiligen Ränge und teilt sie durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Rundet gegebenenfalls ab. Spieler ohne Kreuzsymbole erhalten keine Bonus.



**BEISPIEL: Rot** und **Blau** haben jeweils 6 Kreuzsymbole. **Gelb** hat 3 und **Schwarz** 0. **Rot** und **Blau** teilen sich den ersten Platz im Wert von jeweils 21 Gold (25+18 durch 2, abgerundet), **Gelb** ist dritter (11 Gold) und **Schwarz** erhält kein Bonus.



**TOTENSCHÄDEL:** Wenn ihr **1/2/3 unterschiedliche** Schädel habt,

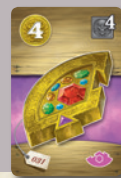
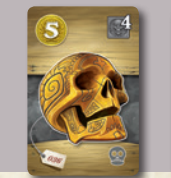
erhaltet ihr einen Bonus von **1/3/6 Gold für jede andere Art von Beutekarten**, die ihr vor euch liegen habt. Jeder Schädel kann nur Teil 1 Sets sein.



**BEISPIEL: Gelb** hat 1 Juwel, 1 Amulett, 2 Münzbeutel, 2 Kronen und 3 Totenschädel (davon 2 mal denselben und 1 weiteren).



Er erhält dafür **27 Gold: 11** für die Grundwerte der Schädelkarten, einen Bonus von **12** für die 2 unterschiedlichen Schädel (3 mal 4 Beutetypen neben Schädeln) und einen Bonus von **4 Gold** für den einzelnen Schädel (1 mal 4 Beutetypen).





# SONDERAKTIONEN DER EILANDE

**ERINNERUNG:** Ihr dürft ein Eiland selbst dann „nutzen“, wenn ihr die Aktion nicht durchführt (siehe Seite 6).



Wirf maximal die angegebene Anzahl an Fluchwürfeln ab.



Wähle 1 Anlegestelle, auf der du einen Kompass hast, und versetze die Scheibe im Stapel nach ganz unten.



Setze 1 deiner Kompassscheiben auf eine Anlegestelle, auf der du noch keinen Kompass hast. Es werden keine Karten als Teil dieser Aktion gespielt.



Ziehe 2 Schatzkarten.



Du erhältst 1 Fluchwürfel und ziehst 1 Beutekarte. Du darfst die gezogene Karte vor dir ablegen oder sie nach den üblichen Regeln abwerfen (siehe Seite 11).



Bewege das Schiff auf dem Spielplan zum nächsten Feld in Richtung des Schiffsbugs. Entsprechend ändert sich die in dieser Runde zu erkundende Küste.

## EREIGNISSE

**A1:** Sofort: Jeder Spieler kann sich zu Beginn entscheiden, 2 zusätzliche Schatzkarten zu ziehen. In diesem Fall erhält er 2 Fluchwürfel.

**A2:** Sofort: Deckt so viele Beutekarten auf, wie Spieler mitspielen. Phase 2: Jeder Spieler nimmt 1 der Beutekarten, wenn er passt. Er darf sie nicht abwerfen.

**A3:** Phase 2: Jedes Mal, wenn ein Spieler für 2 Karten 1 Eiland nutzt, erhält er 1 Fluchwürfel.

**A4:** Phase 3: Legt beim Verteilen der Großen Beute 1 Beutekarte weniger aus und bei der Kleinen Beute 1 zusätzliche.

**B1:** Sofort: Bewegt das Schiff um 1 Feld nach den üblichen Regeln weiter.

**B2:** Sofort: Dreht das Schiff um 180°, sodass sein Bug in Richtung der gerade erkundeten Küste zeigt.

**B3:** Sofort: Wählt zufällig 1 der Eilandplättchen und dreht es um. Es kann diese Runde nicht genutzt werden.

**B4:** Phase 2 und 3: Jeder Spieler darf maximal 2 seiner Kompassscheiben auf der Schatzinsel haben. Hat jemand bereits 3 dort liegen,

entfernt er zu Beginn der Runde 1 davon und legt sie vor sich ab.

**B5:** Phase 1: Die Hand der Spieler wird nur auf 6 Karten aufgefüllt (oder 5 bei 2 Spielern).

**B6:** Phase 2: Schatzkarten mit „Fluchwürfel abwerfen“-Symbol erlauben 1 zusätzlichen Fluchwürfel, also 2 anstatt nur 1, abzuwerfen.

**B7:** Phase 2: Um ein Eiland nutzen zu können, muss ein Spieler 1 zusätzliche Karte beliebiger Farbe von der Hand abwerfen.

**B8:** Phase 2: Alle anderen Spieler erhalten 2 Fluchwürfel, wenn der erste Spieler passt und das Startplättchen erhält.

**B9:** Phase 2: Wenn ein Spieler ein Eiland nutzen möchte, muss er nur 1 Schatzkarte spielen, muss aber sofort danach passen.

**B10:** Phase 3: Jeder Spieler, der einen Kompass auf der Anlegestelle mit der Kleinen Beute hat, darf nach der Verteilung der Beute bis zu 2 Fluchwürfel abwerfen.

**B11:** Phase 3: Legt sowohl bei der Großen als auch bei der Kleinen Beute 1 Beutekarte weniger aus.

**B12:** Phase 3: Die Anlegestelle mit weniger Schatzkarten wird die Große Beute, die andere führt zur Kleinen Beute. Bei Gleichstand die, die näher am Schiff liegt.

**B13:** In Phase 2 erlaubt das Eiland mit dem Kompassstapel diese Runde, die Kompassscheibe nach ganz oben zu legen. Phase 3 – Die Beute wird in umgekehrter Reihenfolge der Kompassscheiben (von oben nach unten) verteilt.

**B14:** Phase 3: Es wird zusätzlich zur aktuellen auch die nächste Küste (in Bugrichtung des Schiffes) erkundet. Die Große Beute wird an der Anlegestelle mit den meisten Karten gefunden, alle anderen führen jeweils zu Kleiner Beute. Es gelten die üblichen Regeln für Gleichstand und Mindestanzahl der Karten.



Eine Ereigniskarte mit diesem Symbol bezieht sich auf die Große Beute.



Eine Ereigniskarte mit diesem Symbol bezieht sich auf die Kleine Beute.



# REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel mit 2 Spielern gibt es einige Besonderheiten zu beachten. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

## SPIELVORBEREITUNG

Eine Charakterkarte einer nicht genutzten Spielerfarbe und die dazugehörigen Kompassscheiben werden an die Seite der Spielfläche gelegt.

Sie werden genutzt, um einen virtuellen dritten Mitspieler zu repräsentieren (nennen wir ihn Aaron).

Zieht 6 Schatzkarten und legt sie aufgedeckt neben Aarons Charakterkarte. Sie bilden Aarons Hand.

Aaron folgt den üblichen Regeln mit einigen Ausnahmen:

- ◇ Ihr entscheidet in euren Zügen, was Aaron macht.
- ◇ Er erhält keine Fluchwürfel und wirft auch keine ab.
- ◇ Er zieht in Phase 2 niemals neue Karten.
- ◇ Wenn er Beute erhält, nimmt er nur Kronen (alle anderen Karten wirft er ab).

## PHASE 1: VORBEITUNG

### AARONS HANDKARTEN:

Werft alle noch übrigen Schatzkarten aus der letzten Runde ab. Zieht 6 neue (oder 5, wenn das Ereignis B5 ausliegt) und legt sie offen neben Aarons Charakterkarte aus.

## PHASE 2: SCHATZKARTEN SPIELEN

In eurem Zug könnt ihr

- ◇ wie gewohnt für euch selbst Schatzkarten spielen oder passen

### ODER

- ◇ für Aaron Schatzkarten spielen, indem ihr seine Handkarten und Kompassscheiben verwendet. Ihr entscheidet, was Aaron macht.

**BEISPIEL: Blau** entscheidet sich, einen Zug als Aaron zu spielen, und legt 2 von Aarons Karten an eine Anlegestelle nach den üblichen Regeln an. Er legt Aarons Kompass auf seinen eigenen, der bereits vorher auf der Anlegestelle lag.

Eine der Karten hat das „1 Karte ziehen“-Symbol, also zieht **Blau** 1 Schatzkarte auf seine Hand nach den üblichen Regeln (sein Kompass lag auf der Anlegestelle, als die Karte gespielt wurde). Aaron erhält nichts.

**BEISPIEL: Blau** entscheidet sich, einen Zug als Aaron zu spielen und wirft 2 gleichfarbige Karten ab. Er nutzt das Eiland, das ihm erlaubt, eine Beutekarte zu ziehen. Er zieht ein Amulett, muss es aber abwerfen, da er nur Kronen sammelt. Er erhält keinen Fluchwürfel.

**BEISPIEL: Rot** entscheidet sich, einen Zug als Aaron zu spielen und wirft 2 gleichfarbige Karten ab. Er nutzt das Eiland, das ihm erlaubt, das Schiff zu bewegen (siehe Referenzblatt). **Rot** entscheidet sich, das Schiff nicht zu bewegen.

## PHASE 3: BEUTE BERGEN

Wenn Aarons Kompassscheibe auf einer Anlegestelle liegt, an der Beute entdeckt wird, entscheidet er sich beim Nehmen der Beutekarten immer für die mit der höheren Nummer links unten auf der Karte.

Wenn es sich dabei um eine Krone handelt, legt er sie vor sich ab. Falls nicht, wirft er sie ab.

## ENDE DES SPIELS

Beachtet beim Errechnen der Punkte für die Wertung der Kronen auch die Kreuzsymbole (siehe Seite 13), die Aaron auf seinen Beutekarten hat.





# EINSTEIGERTIPS

- ◇ Nutzt die Eilande zu eurem Vorteil. Vergesst nicht, dass ihr andere Spieler davon abhalten könnt, sie einzusetzen, indem ihr sie selbst nutzt (auch ohne den Effekt anzuwenden).
- ◇ Denkt voraus und konzentriert euch nicht nur auf die Anlegestellen der aktuellen Küste.
- ◇ Eine Expedition aufzugeben muss nicht schlecht sein, wenn sich eine bessere Option an anderer Stelle bietet.
- ◇ Fürchtet euch nicht vor Fluchwürfeln, wenn euch eine Beutekarte wichtig ist. Das Spiel mit einigen Würfeln zu beenden ist oftmals kein Problem, solange ihr nicht 13 oder mehr Fluchwürfel habt.
- ◇ Wenn ihr eine Beutekarte zum Abwerfen von Fluchwürfeln ablehnt, wählt diejenige, die nicht in die Hände eurer Mitspieler geraten sollte.
- ◇ Achtet auf die Anzahl an Beutekarten, die durch eine Expedition geborgen werden. Eventuell lohnt es sich gar nicht, Schatzkarten mit Truhen anzulegen, wenn nur andere davon profitieren.
- ◇ Es ist nicht erforderlich, alle Handkarten in einer Runde einzusetzen. Frühes Passen bringt euch das Startspielerplättchen ein, außerdem kann es hilfreich sein, sich bestimmte Karten für die nächste Runde aufzuheben.
- ◇ Die letzte Erkundung am Ende des Spiels sollte nicht unterschätzt werden. Auch Kleine Beute kann, da sie an bis zu 6 Anlegestellen gefunden wird, einen großen Unterschied machen. Plant im Voraus.
- ◇ Ihr könnt nur 1 Kompassscheibe an einer Anlegestelle haben. Versucht sie immer an der ertragreichsten Stelle zu haben.

# VARIANTEN

- ◇ Heilerkarten: Variante 1 – Deckt die Heilerkarten zu Beginn anstatt am Ende des Spiels auf.
- ◇ Heilerkarten: Variante 2 – Teilt zu Beginn 2 Heilerkarten an jeden Spieler aus. Spieler dürfen ihre Karten anschauen und am Ende des Spiels 1 davon aufgedeckt vor sich legen. Diese Karten werden dann nach den bekannten Regeln ausgewählt.
- ◇ Ereignisse: Deckt zu Beginn die 4 gewählten B-Ereigniskarten auf, bevor ihr sie mischt und auf den Spielplan legt.
- ◇ Starthand: Teilt während der Spielvorbereitung 8 Karten an den zweiten Spieler, 9 an den dritten, 10 an den vierten und 11 Karten an den fünften Spieler aus. Jeder Spieler behält davon 7 und wirft den Rest ab.

**Autor:** Aaron Haag • **Illustrationen:** Mariano Iannelli  
**Lektorat & Übersetzung:** Anton Katzer • **Weiteres Lektorat:** Aaron Haag, Klaus Ottmaier  
**Schachtellayout:** Jens Wiese, basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

**Copyright:** © 2017 What's Your Game GmbH, Weimarerische Str. 27, 10715 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. | [www.whatsyourgame.eu](http://www.whatsyourgame.eu)

**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Der Autor dankt allen Spieltestern für ihre großartige Unterstützung und ihre hilfreichen Vorschläge.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)