

PIRATEN KÄPERN



Wer am Zug ist, **nimmt sich die Würfel und deckt die oberste Piratenkarte auf**. Der Effekt dieser Karte gilt für den gesamten Spielzug des jetzt aktiven Spielers. **Das Punkteziel beträgt 6.000 Punkte** - ist das erreicht, ist jeder Spieler noch 1x an der Reihe; liegt danach noch mind. ein Spieler über 6000 Punkten, endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Der **erste Wurf** des Spielers muss mit allen 8 Würfeln erfolgen.

Danach können (*mindestens 2, maximal 8*) beliebige Würfel **erneut gewürfelt** werden, solange sie kein Totenkopfsymbol zeigen. Würfel mit Totenkopfsymbol sind tabu und dürfen nicht erneut gewürfelt werden.

Der Spieler sammelt mit seinen Würfeln Punkte. Er kann sich nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er beiseite legt (*es muss kein Würfel beiseite gelegt werden!*) und welche er ggf. erneut würfeln möchte. Seine Runde endet, wenn sich der Spieler dafür entscheidet, sie freiwillig zu beenden. Dann werden die beiseite gelegten Punkte gewertet. Würfelt ein Spieler allerdings **3 Totenkopfsymbole** in seiner Runde, so endet diese Runde automatisch und bereits herausgelegte Würfel werden nicht gewertet.

1 Goldmünze  = 100 Punkte

1 Diamant  = 100 Punkte

3 gleiche  = 100 Punkte

4 gleiche  = 200 Punkte

5 gleiche  = 500 Punkte

6 gleiche  = 1.000 Punkte

7 gleiche  = 2.000 Punkte

8 gleiche  = 4.000 Punkte

alle Würfel punkten  + 500 Punkte

Mehrere verschiedene Kombinationen können innerhalb einer Runde durchaus zusammen gewertet werden, d.h. es ist möglich sowohl 3 Papageien, wie auch 3 Säbel zu werfen und - nach dem freiwilligen Beenden der Runde - für beide Kombinationen die Punkte abzustauben.

Diamanten und Goldmünzen können zweifach Punkte bringen, sowohl 100 Punkte für jedes gewürfelte Symbol wie auch innerhalb einer Kombination (wenn du jetzt also 3 Affen und 3 Gold würfelst, dann wären das 500 Punkte: 100 Punkte für die 3 Affen, 300 Punkte für die 3 Goldmünzen und noch einmal 100 Punkte für die Kombination aus 3 Goldmünzen.

Schafft ein Spieler es, in seiner Runde mit jedem der acht Würfel zu punkten, erhält er zusätzlich die „volle Schatzkiste“: Einen Bonus von 500 Punkten. Mit einer Totenkopfkarte ist kein Bonus möglich, da diese wie ein gewürfelter Totenkopf zählt.

Würfelt ein Spieler in seinem ersten Wurf mit allen acht Würfeln vier oder mehr Totenköpfe, so fährt er zur Totenkopfsinsel. Er legt die Totenköpfe beiseite und würfelt die restlichen Würfel neu. Solange der Spieler mit seinem Wurf mindestens einen Totenkopf würfelt und beiseite legt, darf er weiter würfeln. Die anderen Symbole haben keine Bedeutung. Würfelt er keinen Totenkopf mehr, ist seine Fahrt beendet. Er erhält 0 Punkte. Allen anderen Mitspielern werden für jeden gewürfelten Totenkopf 100 Punkte von ihrer aktuellen Punktzahl auf dem Punkteblock abgezogen. Dadurch kann ein Spieler auch ins Minus abrutschen.