



Das Spiel, das
hohe Wellen schlägt!
Von Bernhard Weber



Piraten teilen ihre Beute gerecht. Fast immer. Doch wenn das Meer tobt und der Orkan Löcher in die erbeuteten Goldsäcke reißt, dann rollen schon mal Dublonen bis in die hintersten Winkel des Decks. Und wer sie aufheben kann, der darf sie dann in der eigenen Tasche versenken. Schon rennt die ganze Meute kreuz und quer über die morschen Bretter und macht viel Aufhebens um das Aufheben der Münzen. Da wird geschubst, gerempelt und gezankt, bis keine Planke mehr zu halten ist. Nur die Haie im Wasser sind irgendwie gar nicht an Gold interessiert.

🏴‍☠️ Schiff ahoi! 🏴‍☠️

Ahoi Piraten!
Lasst euch von
Erwachsenen beim
Schiffsbau helfen.

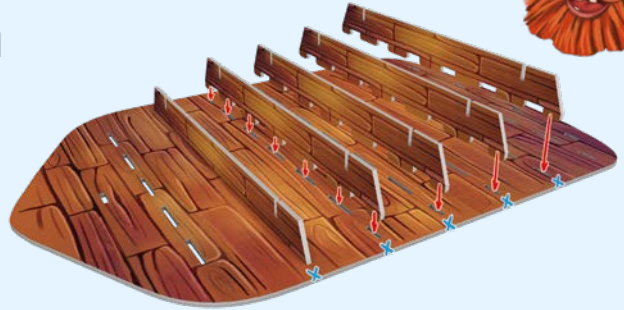


Baut zuerst **das Schiff** zusammen, bevor ihr loslegen könnt. Es besteht aus 13 Teilen:

1 Deck, 1 Bug (Vorderseite), 1 Heck (Rückseite),
2 Seitenteile, 5 Stege, 2 Relingstecker, 1 Steuerrad

Bauanleitung für das Schiff

I. Lege **das Deck** mit der Oberseite nach unten (Seil nicht sichtbar) flach auf den Tisch. Stecke die **5 Stege** in die 5 mittleren Schlitzreihen – nur so tief, wie es im flach liegenden Deck geht.



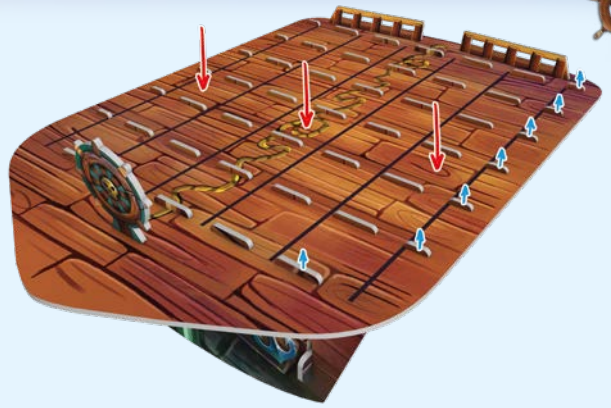
II. Baue den Grundkörper des Schiffes: Verhake die **beiden Seitenteile im Vorderteil (mit Anker)**. Schiebe die Haken dafür zunächst waagrecht in die Schlitzreihen und ziehe sie erst dort nach unten. Verhake die Seitenteile dann ebenso mit dem **Heck** des Schiffes.



III. Stecke den (umgedrehten) **Grundkörper** in **das Deck**. Dazu verbindest du die Schlitzreihen der Seitenteile mit den Schlitzreihen der Stege. Zugleich versenkst du die Stecker des Vorderteils in der vordersten Schlitzreihe und die Stecker des Hecks in der hintersten Schlitzreihe des Decks.



IV. Jetzt kannst du **das ganze Schiff** umdrehen und von oben sehen. Drücke jetzt vorsichtig zwischen allen Schlitzten auf das Deck. Dadurch werden nun alle Stege (mit einem Überstand von ca. 2 mm) sichtbar. Sie bilden die Führungslinien der Planken.



Stecke abschließend **das Steuerrad** und die **2 Ringe** in die dafür vorgesehenen Schlitzte.

→Stellt das Schiff in eure Mitte.

🎲 Der übrige Piratenkram 🎲

• 6 Planken

Legt sie – mit beliebiger Seite nach oben – in gewünschter Reihenfolge nebeneinander auf das Deck.

→Achtet darauf, dass alle Taue auf dem Seil in der Mitte des Decks liegen.

→Richtet die Begrenzungen der Felder so aus, dass ihre Markierungen an Deck durchgängige Linien bilden.



• 7 Haifischflossen

→Stellt sie um das Schiff herum auf.

• 4 Spielermarker



• 12 Piraten + 16 Aufkleber

Vor dem ersten Spiel beklebt ihr jeden Piraten auf seiner Unterseite mit einem Aufkleber. (4 Aufkleber sind Reserve.)

→Jeder nimmt sich die 3 Piraten und den Spielermarker einer Farbe.

Bei der roten, blauen und lila Planke sind Vorder- und Rückseite verschieden. Damit könnt ihr euer Schiff jedes Mal anders gestalten.



• 65 Dublonenkarten (27 x 1 Dublone; 38 x 2 Dublonen)

→Bildet zwei offene Stapel. Einer enthält die 1-Dublone-Karten, der andere die Karten, die 2 Dublonen zeigen.



• 2 Würfel

→Überreicht sie dem Startspieler. Das ist, wer zuletzt einen Fuß im Wasser hatte.



Egal ob zu zweit, zu dritt oder zu viert: Ihr spielt immer mit allen 12 Piraten.



 Spielt ihr zu zweit, spielt jeder mit 2 Farben – also 6 Piraten!

 Im Spiel zu dritt spielt auch die vierte Farbe mit. Haltet diese Piraten bereit.

Das ist das große Ziel

Du gewinnst, wenn du dir mehr Dublonen holst als die anderen Piraten!

So wird ein Spiel draus

Vorgeplänkel: Alle Mann an Bord!

Beginnend mit dem Startspieler stellt ihr nacheinander den 1., danach reihum euren 2. und abschließend den 3. Piraten auf beliebige **freie** Felder des Schiffs.

 Spielt ihr zu zweit, stellt ihr eure je 6 Piraten in beliebiger Farbreihenfolge abwechselnd auf die Planken.

 Spielt ihr zu dritt, stellt jeder von euch vorab einen Piraten der neutralen „vierten“ Farbe auf das Schiff.

→ Auf jeder Planke dürfen Piraten aller Spieler stehen - pro Feld aber nur ein Pirat. Jenseits von Planken steht niemand.

Jetzt geht es richtig los: Ihr seid reihum am Zug.

Du bist am Zug (besser gesagt: ... am Schiff!)

Nacheinander führst du diese **3 Aktionen** aus:

1. Würfeln

Würfele mit beiden Würfeln. Zeigen beide dieselbe Farbe, würfelst du einen der beiden Würfel erneut – so lange bis die Würfel **verschiedene Farben** zeigen.

2. Planke schieben

Suche eine gewürfelte Farbe aus. Verschiebe die Planke dieser Farbe um **so viele Felder, wie Piraten auf dieser Planke stehen**. In welche Richtung du schiebst, bestimmst du selbst.

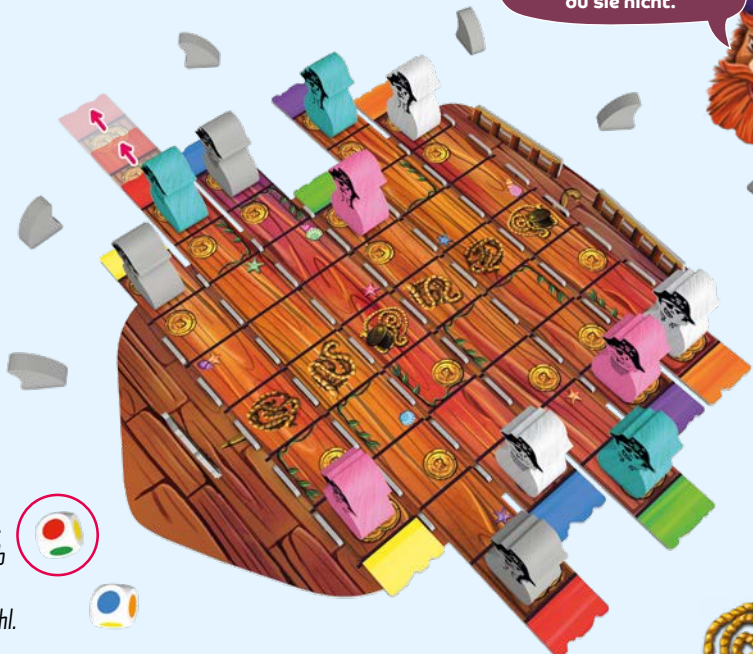
Ronja (Grau) darf die ROTE oder die BLAUE Planke verschieben. Sie entscheidet sich für die ROTE. Darauf stehen 2 PIRATEN. Deshalb schiebt sie die ROTE Planke um 2 FELDER in eine Richtung ihrer Wahl.



Aha!
Außen auf den Planken,
direkt über dem Meer, gibt es
die meisten Dublonen!



Wenn kein
Pirat auf dieser
Planke steht, schiebst
du sie nicht.



3. Pirat versetzen

Den **zweiten Würfel** nutzt du, um einen deiner Piraten **auf** die Planke **dieser Farbe** zu versetzen. Dabei darfst du **rempeIn** (siehe unten). Hast du nur Piraten auf **dieser** Planke an Bord? Dann versetzt du einen davon auf ein **anderes Feld** dieser Planke. Auch dabei ist Rempeln erlaubt.

*Mit dem BLAUEN Würfel hat Ronja keine Planke verschoben. Deshalb muss sie jetzt einen ihrer Piraten **auf** die BLAUE Planke versetzen. Dabei rempelt sie den weißen Piraten aufs nächste Feld.*



Rempeln

Versetzt du einen Piraten auf ein **besetztes** Feld, schiebst du den dortigen Piraten auf das Nachbarfeld in Richtung des Taus in der Plankenmitte. Steht auch dort ein Pirat, schiebst du ihn ebenfalls weiter in dieselbe Richtung. Startest du das Rempeln auf einem Taufeld, wählst du die Rempelrichtung selbst. Kein Pirat darf „von der Planke“ gerempelt werden.

Piraten über Bord?

Kippen Planken vom Schiff, gehen die darauf stehenden Piraten über Bord.

1. KLAR SCHIFF machen

- Lege abgestürzte Planken wieder (leer) in ihre Startposition zurück.
- Falls du den „zweiten Würfel“ noch nicht genutzt hast, um einen Piraten zu versetzen, dann tust du dies **jetzt**. (Dabei können weitere Piraten über Bord gehen.)

Manche Planke kippt beim Schieben ... manche dann, wenn ihr Piraten beim Versetzen hochhebt oder wieder abstellt.



2. DUBLONEN EINSAMMELN oder PIRATEN AN BORD HOLEN

Jetzt entscheidet jeder, ob er Dublonen einsammelt **oder** Piraten zurück an Bord holt.

Beachtet: Zuerst werden Dublonen eingesammelt, erst danach holen diejenigen Spieler, die keine Dublonen einsammeln ihre Piraten an Bord.

Aber: Nichts davon tut ihr, wenn nur **leere Planken** von Bord gegangen sind.

Gold oder Piraten? Du musst dich entscheiden! Beides gleichzeitig geht nicht.



Dublonen einsammeln

Sammelst du Dublonen, bekommst du für jeden **eigenen** Piraten so viele Dublonen, wie dort liegen, wo er steht:


- eine 2-Dublonen-Karte, wenn er auf 2 Dublonen steht.
- eine 1-Dublone-Karte, wenn er auf 1 Dublone steht.

Piraten, die nicht auf Dublonen stehen, gehen leer aus. Ihr dürft erhaltene Dublonen geheim halten und jederzeit „wechseln“.

Piraten an Bord holen

Bringst du Piraten zurück an Bord, stellst du sie einzeln auf Felder an Deck. Dabei darfst du rempeln. Bringen mehrere Spieler Piraten zurück an Bord, setzt ihr sie einzeln, reihum ein, beginnend bei dir.

 Spielt ihr zu zweit, entscheidet ihr für beide eigenen Farben getrennt, ob ihr Dublonen sammelt oder Piraten zurückholt.

 Spielt ihr zu dritt, holt ihr zuerst die neutralen Piraten zurück, falls sie alle von Bord gegangen sind. Dabei stellst du bei deinem Spielzug den ersten, deine Mitspieler reihum die übrigen neutralen Piraten auf das Schiff. Auch hier dürft ihr rempeln.

Hai auf der Flucht!

Es platscht ja ganz schön, wenn Piraten ins Wasser fallen. Deshalb sucht danach immer ein erschrockener Hai das Weite! **Nehmt 1 Haifischflosse aus dem Spiel**, sobald ihr das Einsammeln der Dublonen und Zurückholen der Piraten abgeschlossen habt. Setzt das Spiel wie gewohnt (mit Würfeln) fort. Am Zug ist der linke Nachbarn des Spielers, der zuletzt die Planke geschoben hat.

Sagt am besten laut an, wenn nur noch 2 Flossen da sind. Denn es sollte jeder wissen, dass jetzt nicht mehr lange gezankt wird!



EHRENKODEX DER PIRATEN



Führe jede Aktion langsam und vorsichtig aus! Nur das eigene Gewicht der Piraten und das Verschieben der Planken soll Schiffsbewegungen auslösen.

Die 4 ewigen Schwüre des Piratenkodex:

1. Setze und versetze Piraten, ohne dabei Planken nach unten zu drücken.
2. Hebe Piraten beim Versetzen stets achtsam hoch, nach Möglichkeit ohne schwingvolle Bewegungen des Schiffes herbeizuführen.
3. Schiebe niemals eine Planke „zu weit“: Die dunklen Begrenzungen auf Schiff und Planke müssen nach jedem Schieben eine durchgängige Linie bilden.
4. Hole deine Piraten immer so an Bord, dass keine Piraten über Bord gehen.

Breche nie den EHRENKODEX DER PIRATEN!

Falls du Piraten über Bord gehen lässt, indem du einen oder mehrere Schwüre des Piratenkodex brichst, darfst du **keine Dublonen einsammeln**. Stattdessen erhalten in diesem Fall deine Mitspieler für jeden ihrer über Bord gegangenen Piraten 2 Dublonen vom Stapel.



🍀 Schluss mit dem Gezanke 🍀

Das Spiel endet, wenn die **letzte Haifischflosse weg ist**. Es endet vorzeitig, falls beide Dublonenstapel aufgebraucht sind. Dublonen die euch noch zustehen, zählt ihr einfach zu eurem Ergebnis dazu. Wer die meisten Dublonen gesammelt hat, ist als Pirat einfach unschlagbar! Es kann mehrere Sieger geben.

Aufräumen nicht vergessen ...

Nach dem Spiel hat das ganze Schiff Platz in der Schachtel. Nur Planken, Reling und Steuerrad müsst ihr vorher entfernen.

Ein Piraten-trick zum Zählen der Dublonen: Gebt erstmal alle gleichviele Dublonen ab – und zählt erst dann.



Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.
Bernhard Weber widmet dieses Spiel Claus.

Art.Nr.: 60 110 5159

Autor: Bernhard Weber

Illustration: Michele Cavalotti

Satz und Layout: Stephanie Geßler

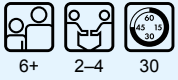


2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





A game that makes massive waves
by Bernhard Weber



Pirates share their booty equitably. Almost always. But when the sea is raging and the hurricane tears holes into the captured sacks of gold, doubloons might roll all the way to the farthest corners of the deck. And whoever is able to pick them up may stuff them into his own pockets. So the entire crew is crisscrossing the rotten planks while everybody takes great pains to get hold of the coins. The pirates shove and push and squabble, until no plank can be kept in place anymore. Only the sharks in the water are not really interested in the gold...

Ship ahoy!

Ahoy, pirates!
Get help from grown-ups as you start shipbuilding.

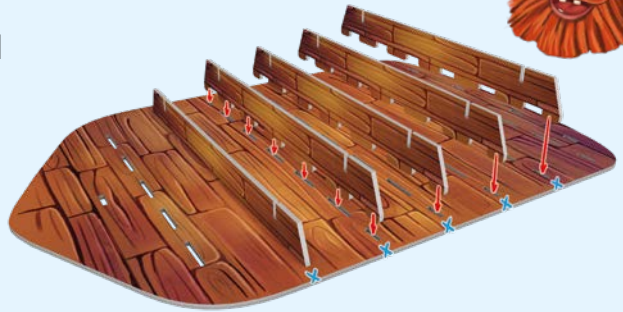


Before you can start playing, you first need to assemble **the ship**. It consists of 13 parts:

- 1 deck, 1 bow (front end), 1 stern (back end),
- 2 side boards, 5 supports, 2 railings, 1 ship's wheel

Building instructions for the ship

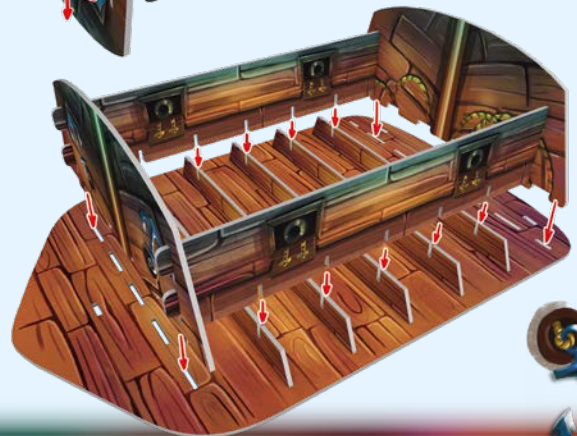
I. Put **the deck** with the top side down (so the cord is not visible) flat on the table. Stick the 5 supports into the five rows of slots in the middle – only as deep as the flat deck allows.



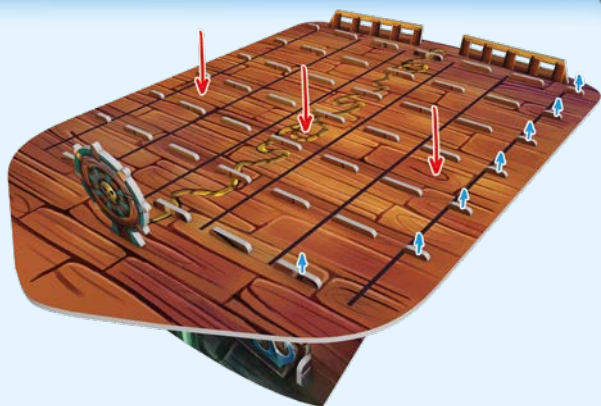
II. Build the ship's base body: Hook the **two side boards** into the **bow (the part with the anchor)**. To do so, first slide the hooks horizontally into the slots and only then pull them down. After that, hook the side boards into the ship's **stern** as well.



III. Stick the (turned-over) **base body** into the **deck**. To this end, connect the slots of the side boards with the slots of the supports. At the same time, stick the plugs of the bow into the front row of slots of the deck and the plugs of the stern into the rearmost row of slots of the deck.



IV. Now you can turn over the **whole ship** and look at it from above. Carefully apply pressure on the space between all slots on the deck. This way, all support legs (with a protrusion of about 2 mm) become visible; they form the guide lines of the planks.



Finally, stick **the ship's wheel** and the **2 railings** into the corresponding slots.

→ Place the ship in the middle of the table.

21 The other pirate stuff 22

• 6 planks

Place them – with any side facing up and in any order you want – next to one another on the deck.

→ Make sure that all ropes get to lie right on top of the cord along the middle of the deck.

→ Adjust the planks so that the dividing lines of the spaces form continuous lines running from bow to stern along the deck.

• 7 shark fins

→ Place the fins upright around the ship.

• 4 player markers

• 12 pirates + 16 stickers

Before the first game, affix one sticker on the underside of each pirate. (4 stickers are a reserve.)

→ Each player takes the 3 pirates and the player marker in one color.

• 65 doubloon cards (27x 1 doubloon; 38x 2 doubloons)

→ Form two face-up piles: one pile with the 1-doubloon cards, the other with the cards showing 2 doubloons.

• 2 color dice

→ The starting player is the one who last put a foot in water. Give the dice to this player.



The front and the back of the red, the blue, and the purple planks are different. This way, you can set up your ship differently every time.



No matter whether there are two, three or four players: You always play with all 12 pirates.

 In the two-player game, each player uses 2 colors – that means, everybody gets 6 pirates!

 In the three-player game, the fourth color also is in play; have these pirates ready.



👉 This is the big goal 👈

The player who gets hold of more doubloons than all the others wins the game!

👉 That's how you do it 👈

Preliminary skirmish: All pirates aboard!

Beginning with the starting player, all players, in turn, place their 1st pirate, then their 2nd pirate, and finally their 3rd pirate on any **unoccupied** spaces on the ship.

 In the two-player game, players alternate placing their 6 pirates on the planks, in any order of color.

 In the three-player game, each player first places one pirate in the neutral (fourth) color on the ship.

→ All planks may contain pirates of all players – but only one pirate per space. No pirate is allowed to stand beyond the planks.

Now the actual game starts. Everyone plays in turn.

On your turn:

Carry out these **3 actions**, one after another:

🎲 1. Roll the dice

Roll both dice. If you roll two of the same kind, reroll one of the dice, until the dice show **different colors**.

🎲 2. Slide a plank

Choose one of the colors rolled. Slide the plank of this color as **many spaces as there are pirates standing on this plank**. You decide the sliding direction on your own.

If there is no pirate standing on this plank, you don't get to slide it.

Tanya (gray) may slide the RED or the BLUE plank. She chooses the RED one. There are 2 PIRATES standing on this plank. Therefore, she slides the RED plank 2 SPACES in a direction of her choice.



Aha!
The most doubloons are at the ends of the planks, directly above the sea!



3. Move a pirate

Use the **second die** to move one of your pirates **onto** the plank of **this color**. When you do this, you are allowed to **push** (see below).

Do you have pirates on **this** plank only? In that case, move one of them onto a **different space** of this plank. When you do this, you may push as well.

Tanya has not used the BLUE die to move a plank. Therefore, now she has to move one of her pirates onto the BLUE plank. In doing so, she pushes the white pirate onto the next space.

Push

If you move a pirate onto an **occupied** space, you push the pirate standing there onto the neighboring space in the direction of the rope in the middle of the plank. If this space also contains a pirate, you push him, too, in the same direction. If you start pushing from a rope space, you choose whatever pushing direction you like. You may not push a pirate „off the plank.“

Pirates overboard?

If a plank topples off the ship, the pirates who were standing on it go overboard.

1. CLEAR THE SHIP

- Put toppled planks back into their starting position, empty.
- If you haven't yet used the second die to move a pirate, do this **now**. (While you are doing this, it can happen that more pirates fall overboard.)

2. COLLECT DOUBLOONS or GET PIRATES BACK ON BOARD

Now everybody decides whether to collect doubloons **or** to get pirates back on board.

Attention: First, the doubloons are collected; only after that do players who haven't collected doubloons get their pirates back on board.

But: You don't do any of this if only **empty planks** have toppled overboard.

Collect doubloons

If you collect doubloons, you get as many as shown on each space where one of your own pirates is standing:

- a 2-doubloon card if he is on a 2-doubloon space.
- a 1-doubloon card if he is on a 1-doubloon space.

Pirates that are not standing on doubloons go away empty-handed.

You may change doubloon cards anytime and keep them hidden.

Get pirates back on board

If you get pirates back on board, you place them on deck spaces. You may push. If several players are getting pirates back on board, they do this one by one (in turn, beginning with you) by placing single pirates.

 In the two-player game, you decide separately for your two colors whether you want to collect doubloons or get pirates back.

 In the three-player game, you first get the neutral pirates back, if all of them have gone overboard. In doing so, you place the first neutral pirate, and then the other players, in turn, place the other neutral ones on the ship. Here, you may push as well.



Some planks topple while you are sliding... Others might fall down when you are moving a pirate, that means, lifting him or placing him.



Gold or pirates? You need to decide! Both at the same time isn't possible.



Shark on the run!

When pirates fall into the water, they make quite a splash. Therefore, this always causes a startled shark to swim away! Once you are finished with collecting doubloons and getting back pirates, **remove one shark fin from the game.** Continue the game as usual (by rolling the dice). The left neighbor of the last player who slid the plank takes the next turn.

It's best to call out when there are only 2 fins left – since everybody should know that the squabbling will end soon!



THE PIRATES' CODE OF HONOR

Carry out each action slowly and carefully! Ship movements are supposed to be triggered only by the pirates' own weight and by the sliding of the planks.

The 4 eternal oaths of the pirates' code of honor:

1. Place and move pirates without pressing planks down.
2. Always lift pirates carefully when you want to move them, and, if possible, without causing rolling ship movements.
3. Never slide a plank too far: The dark dividing lines on the ship and on the planks need to form a continuous line after each sliding action.
4. Always get your pirates back on board in such a way that no pirates go overboard.

Never break the PIRATES' CODE OF HONOR!

If you cause pirates to go overboard because you broke one or more oaths of the pirates' code of honor, you may **not** collect **any doubloons**. Instead, in this case the other players receive 2 doubloons from the pile for each of their pirates that have gone overboard.



Putting an end to the squabbling

The game ends when the **last shark fin is gone**. It ends prematurely if both doubloon piles have been used up; in this case, you simply add any doubloons to your score that you are still entitled to. The player who has collected the most doubloons is just invincible as a pirate! There can be more than one winner.

Don't forget to pack it in...

After the game, there is enough space inside the box for the whole ship. Before you put it there, just remove the planks, the railings, and the ship's wheel.

A pirate trick for the counting of the doubloons: First, all players put aside the same amount of doubloons – and then you start counting.



The author and the publisher wish to thank all test players and rules readers. Bernhard Weber dedicates this game to Claus.

Art.No.: 60 110 5159
Author: Bernhard Weber
Illustration: Michele Cavaloti

Setting and Layout: Stephanie Geßler
Translation: Sybille & Bruce Whitehill

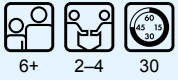


2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





Le jeu qui va
faire des vagues
de Bernhard Weber



Les pirates partagent leur butin à parts égales... en général. Mais quand la mer est déchaînée et que l'ouragan déchire les sacs d'or volés, les pièces se mettent à rouler dans tous les recoins du pont. Celui qui réussira à les récupérer pourra alors se remplir les poches. Tout l'équipage se précipite donc sur les planches pourries et met les bouchées doubles pour récupérer les doublons. Tout le monde pousse, se bouscule et se dispute jusqu'à ce que les planches cèdent. Dans la mer, les requins s'intéressent à autre chose qu'à l'or...

Ohé, du bateau !

Ohé, jeunes pirates ! Demandez de l'aide à un adulte pour le montage du bateau.

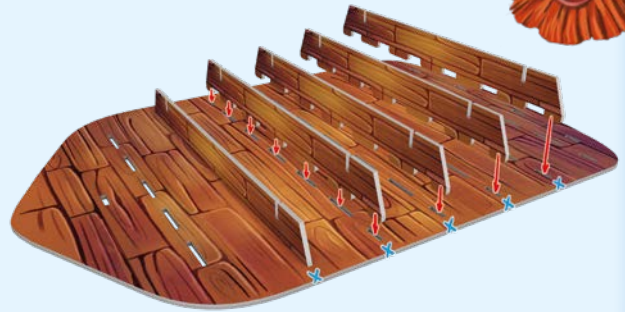


Commencez par monter le **bateau** avant de pouvoir larguer les amarres. Il se compose de 13 pièces :

1 pont, 1 proue (avant), 1 poupe (arrière),
2 bords, 5 cloisons, 2 bastingages, 1 barre

Étapes de montage du bateau :

I. Retournez le **pont** à plat sur la table (corde non visible). Insérez les **5 cloisons** dans les 5 rangées de fentes centrales, sans essayer de les enfoncer au-delà du maximum possible lorsque le pont est à plat.



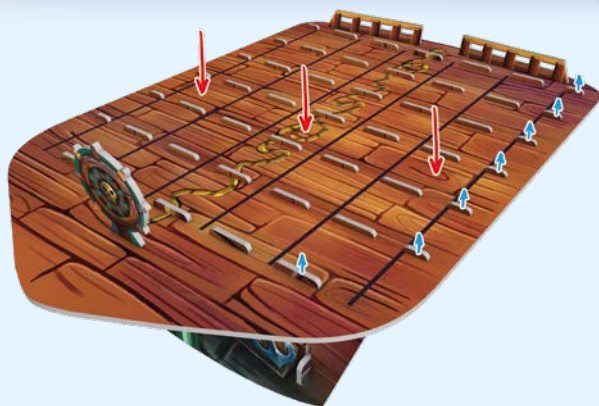
II. Montez le corps du bateau : accrochez les **deux bords** à la **proue (avec des ancres)**. Insérez d'abord les crochets horizontalement dans les fentes, puis abaissez-les. Procédez de la même façon à la **poupe** du bateau.



III. Retournez ensuite le **corps** du bateau et fixez-le au **pont**. Pour cela, faites correspondre les fentes des bords et celles des cloisons, tout en insérant les languettes de la proue dans la première rangée de fentes et celles de la poupe dans la dernière rangée de fentes du pont.



IV. Vous pouvez maintenant retourner **tout le bateau** pour le voir à l'endroit. Appuyez délicatement entre toutes les rangées de fentes du pont pour faire ressortir toutes les languettes des cloisons (d'environ 2 mm) : elles formeront les glissières pour les planches.



Pour finir, insérez **la barre** et **les 2 bastingages** dans les fentes prévues.

→ Installez le bateau au milieu de la table.

Le reste du matériel des pirates

6 planches

Placez-les au hasard, sur n'importe quelle face, les unes à côté des autres sur le pont.

→ Veillez à bien aligner toutes les cordes sur les planches avec celle au milieu du pont.

→ Ajustez les planches de manière à ce que les délimitations des cases forment des lignes continues.



7 ailerons de requin

→ Placez-les tout autour du bateau.



4 marqueurs Joueur

12 pirates + 16 autocollants

Avant la toute première partie, collez un autocollant sous chaque pirate. (Il en reste 4 de rechange.)

→ Chaque joueur choisit les 3 pirates et le marqueur d'une couleur.

65 cartes Doublons (27x 1 Doublon ; 38x 2 Doublons)

→ Formez deux piles face visible : l'une avec les cartes 1 Doublon, la seconde avec les cartes 2 Doublons

2 dés

→ Passez-les au Premier joueur : le dernier à avoir mis les pieds dans l'eau.



Le recto et le verso des planches rouge, bleue et violette sont différents. Votre bateau varie ainsi à chaque partie.



Que vous jouiez à 2, 3 ou 4, utilisez toujours les 12 pirates.



À 2 joueurs, chacun joue avec 2 couleurs, donc 6 pirates !

À 3 joueurs, jouez également avec la 4^e couleur. Gardez ces pirates à portée de main.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de doublons à la fin de la partie !

Comment jouer

Mise en place : Tout le monde à bord !

À tour de rôle, en commençant par le Premier joueur, chacun place son 1^{er} pirate sur n'importe quelle case libre du bateau, puis son deuxième, et enfin son troisième.

 À 2 joueurs, placez vos 6 pirates à tour de rôle sur les planches, sans tenir compte des couleurs.

 À 3 joueurs, chacun d'entre vous place d'abord un pirate de la 4e couleur « neutre » sur le bateau.

→ Une même planche peut accueillir plusieurs pirates de tous les joueurs... mais un seul par case. Personne ne doit se trouver en dehors des planches.

La partie peut vraiment commencer : jouez à tour de rôle.

Déroulement du tour d'un joueur

Vous devez effectuer **3 actions** dans l'ordre suivant :

1. Lancer les dés

Lancez les deux dés. Si vous obtenez une paire, relancez-les jusqu'à ce qu'ils indiquent **deux couleurs différentes**.

2. Pousser une planche

Choisissez un de vos dés. Poussez la planche de la couleur correspondante d'autant de cases qu'il y a de pirates dessus. Vous êtes libres de choisir dans quelle direction vous poussez.

Une planche sans pirate ne peut pas être poussée.

Anne (Gris) peut pousser les planches ROUGE ou BLEUE. Elle choisit la ROUGE. Il y a 2 PIRATES dessus. Elle pousse donc la planche ROUGE de 2 CASES dans la direction de son choix.



Ah ! Ah !
C'est au bout des planches, au-dessus de la mer, qu'il y a le plus de doublons à gagner !



3. Déplacer un pirate

Utilisez le **second dé** pour déplacer un de vos pirates **vers** la planche de **cette couleur**. Vous pouvez **pousser** un autre pirate (voir ci-dessous). S'ils se trouvent déjà tous sur **cette** planche, déplacez-en un sur une **autre case** de la planche. Là aussi, vous pouvez pousser les autres.

*Anne ne s'est pas servie du dé BLEU pour pousser une planche. Elle doit donc maintenant déplacer un de ses pirates **vers** la planche BLEUE et pousse le pirate blanc sur la case voisine.*



Pousser un pirate

Si vous déplacez un de vos pirates sur une case déjà **occupée**, poussez le pirate qui s'y trouve sur la case voisine, vers la corde au milieu de la planche. Si cette case est également occupée par un pirate, poussez-le à son tour dans la même direction. Si la poussée commence sur une case Corde, à vous de choisir dans quelle direction vous poussez les pirates. Aucun pirate ne peut être éjecté de la planche.

Pirates à la mer !

Si une planche bascule du bateau, tous les pirates qui s'y trouvent tombent à l'eau.

1. TABLE RASE

- Remettez les planches (vides) dans leur position de départ.
- Si vous n'avez pas encore utilisé le second dé pour déplacer un pirate, faites-le **maintenant**. (Il se peut que de nouveaux pirates tombent à l'eau.)

Certaines planches basculent quand on les pousse..., d'autres quand un pirate est soulevé ou replacé.

2. GAGNER DES DOUBLONS ou REMONTER À BORD

En commençant par le joueur actif, choisissez chacun entre gagner des doublons **ou** remonter à bord.

Important : Les joueurs concernés gagnent d'abord les doublons avant que ceux qui n'en gagnent pas ne remontent à bord.

Sauf si aucun pirate ne se trouvait sur **les planches qui ont basculé**.

Gagner des doublons

Chaque pirate d'un joueur gagne autant de doublons qu'indiqué sur la case qu'il occupe :

- Une carte 2 Doublons s'il se trouve sur 2 doublons ;
- Une carte 1 Doublon s'il se trouve sur 1 doublon.

Les pirates qui occupent des cases sans doublon ne gagnent rien. Vous pouvez échanger vos cartes Doublons à tout moment et les garder cachées.

Remonter à bord

Remplacez vos pirates un par un à bord sur une case du pont. Vous pouvez déjà pousser les autres. Si plusieurs joueurs remontent à bord, placez chacun un pirate à tour de rôle en commençant par le joueur actif.



À 2 joueurs, choisissez pour chaque couleur séparément si vous préférez gagner des doublons ou remonter à bord.



À 3 joueurs, remontez d'abord les pirates neutres s'ils sont tous tombés à l'eau. Le joueur actif remplace le premier, puis ses adversaires font de même à tour de rôle. Là aussi, il est permis de se pousser.



Or ou pirates, il faut choisir ! Il n'est pas permis de récupérer les deux.

Requin en fuite !

Tout pirate qui tombe à l'eau fait un beau PLOUF ! À chaque fois, cela effraie un requin ! **Retirez l aileron du jeu** dès que vous avez fini de récupérer doublons ou pirates. Reprenez ensuite le cours normal de la partie. C'est au tour du joueur assis à gauche de celui qui vient de pousser la planche de lancer les dés.

Annoncez à voix haute lorsqu'il ne reste plus que 2 ailerons. Chacun sait ainsi que cette « guerre des doublons » ne va plus durer longtemps !



CODE DE L'HONNEUR DES PIRATES



Effectuez chaque action doucement et délicatement ! Seuls le propre poids des pirates et le déplacement des planches doivent provoquer les mouvements sur le bateau.

Les 4 serments du Code des Pirates :

1. Placez et déplacez vos pirates sans appuyer sur les planches.
2. Soulevez toujours délicatement vos pirates pour les déplacer, sans provoquer le moindre tangage du bateau, dans la mesure du possible.
3. Ne poussez jamais une planche « trop loin » : les cases sur le bateau et les planches doivent toujours être alignées après chaque poussée.
4. Remontez toujours à bord sans faire tomber aucun pirate à l'eau.

N'enfreignez jamais le CODE D'HONNEUR DES PIRATES !

Quiconque fait tomber des pirates à l'eau, en enfreignant un ou plusieurs serment(s) du Code des Pirates, **ne gagne aucun doublon**. Dans ce cas, chaque adversaire gagne 2 doublons de la pile pour chacun de ses pirates tombés à l'eau.



Fin de l'aventure sur les planches

La partie prend fin quand il ne reste **plus d'aileron de requin**. Elle s'arrête prématurément si les deux piles de doublons sont épuisées. Chacun ajoute les doublons sur les cases qu'il occupe à la somme de ceux gagnés. Le pirate le plus riche est tout simplement imbattable ! Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Ne pas oublier de tout ranger...

Après la partie, rangez le bateau à plat dans la boîte. Démontez uniquement les planches, le bastingage et la barre au préalable.

Une astuce pour compter les doublons : retirez d'abord tous le même nombre de doublons, puis comptez ce qui reste.



Art.Nr. : 60 110 5159

Auteur : Bernhard Weber

Illustrations : Michele Cavaloti

Mise en page : Stephanie Gebler

Traduction : Éric Bouret



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





Sull'onda del divertimento
di Bernhard Weber

I pirati suddividono sempre il loro bottino in modo equo. Ma con un mare mosso e uragani che strappano la tela dei sacchi d'oro rubato, i doli possono rotolare fino negli angoli più remoti del ponte. E chi riesce a prenderli potrà mettersi in saccoccia! L'intera ciurma già corre su e giù per le assi precarie del ponte, in un turbine frenetico e affannato, alla ricerca del tanto bramato oro. C'è chi istiga, urla, spintona e bisticcia finché la baruffa farà allentare tutte le assi. Solo gli squali in acqua sembrano non essere interessati all'oro.

Arrr! Che nave!

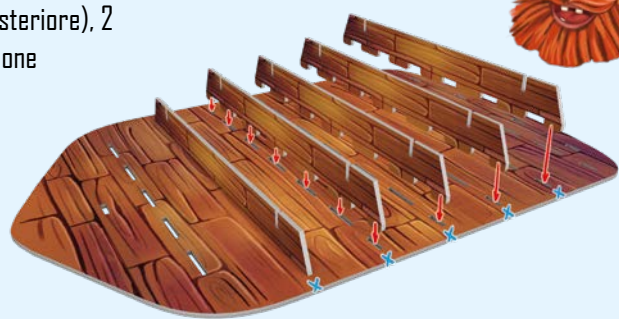


Costruite la **nave** prima di cominciare. La nave è fatta di 13 pezzi:

1 ponte, 1 prua (parte anteriore), 1 poppa (parte posteriore), 2 parti laterali, 5 pontili, 2 parapetti a incastro, 1 timone

Istruzioni per costruire la nave

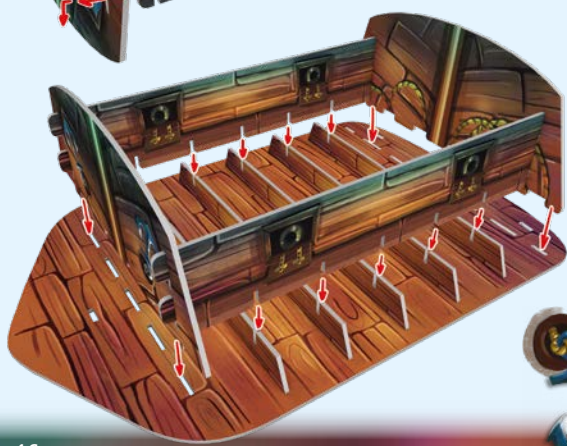
I. Il ponte va appoggiato piatto sul tavolo, con la parte superiore verso il basso (la fune non è visibile). Infila i 5 pontili nelle cinque file di fessure centrali, ma solo quanto è possibile mantenendo il ponte piatto sul tavolo.



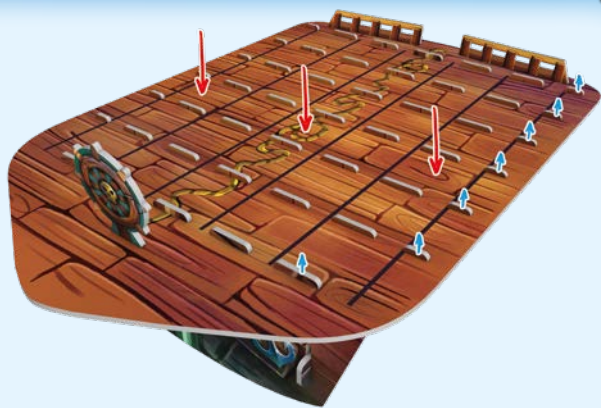
II. Costruisci la parte bassa della nave. Incastra **entrambe** le **parti laterali** nella **parte anteriore** (quella con l'ancora). Spingi i ganci orizzontalmente nelle fessure e solo a quel punto tirale verso il basso. In seguito, incastra allo stesso modo le parti laterali nella **poppa** della nave.



III. Incastra la **parte bassa** della nave (girata) **nel ponte**. Devi collegare le fessure delle parti laterali con quelle dei pontili. Allo stesso tempo, devi incastrare le sporgenze del pezzo anteriore nella fila di fessure anteriori, mentre le sporgenze della poppa vanno incastrate nelle fessure posteriori del ponte.



IV. Ora puoi girare l'intera barca e osservarla dall'alto. Premi cautamente sul ponte tra le diverse fessure. Grazie a ciò, tutti i pontili diventano visibili (con una sporgenza di ca. 2 mm). Essi diventano le linee di guida delle assi.



In seguito incastra il **timone** e i **2 parapetti** nelle fessure previste a questo scopo.

→ Disponete la nave al centro del tavolo.

Le altre cianfrusaglie da pirata

6 assi

Disponetele sul ponte in un ordine a vostra scelta e con un lato qualsiasi verso l'alto.

→ Assicuratevi che le cime si trovino tutte allineate sulla fune al centro del ponte.

→ Allineate le delimitazioni delle caselle in modo tale che creino delle linee continue sul ponte.



7 Pinne di squalo

→ Disponetele intorno alla nave.

4 Gettoni colorati



12 pirati + 16 adesivi

Prima della partita iniziale, attaccate un adesivo sulla parte inferiore di ogni pirata. (4 adesivi sono di scorta.)

→ Ognuno prende 3 pirati e un gettone di un determinato colore.

65 carte dobloni (27 x 1 doblone; 38 x 2 dobloni)

→ Create due mazzi a faccia in su. Uno contiene le carte dobloni da 1, mentre l'altro le carte che rappresentano 2 dobloni.

2 dadi

→ Dateli al giocatore di partenza, determinato da chi per ultimo ha avuto i piedi nell'acqua.



 *Se giocate in due, ognuno gioca con due colori, cioè con 6 pirati!*

 *Se giocate in tre, utilizzate anche il quarto colore. Tenete pronti questi pirati.*

I due lati delle assi rosse, blu e lilla sono diversi. Così potete variare ogni volta il modo in cui costruite la vostra nave.



Non importa se giocate in due, in tre o in quattro: si gioca sempre con tutti e 12 i pirati.



Il grande obiettivo

Vinci se ti procuri più dobloni degli altri giocatori!

Ecco come si gioca

I preparativi: tutti a bordo!

Cominciando dal giocatore di partenza, sistemate a turni il vostro 1° pirata su una casella della nave libera; seguito a turni e nella direzione di gioco dal 2° e infine dal 3° pirata.

 Se giocate in due, disponete i vostri 6 pirati a turni sulle assi, in un ordine di colori qualsiasi.

 Se giocate in tre, ognuno di voi dispone sulla nave dapprima un pirata del "quarto" colore neutro.

→ Su ogni asse possono trovarsi pirati di tutti i giocatori, ma su ogni casella un solo pirata. Di là dalle assi non sta nessuno.

Si comincia! Fate a turni e seguite la direzione di gioco.

1. Corpo di mille balene, tocca a te!

Devi eseguire queste **3 azioni** una dopo l'altra:

1. Tirare i dadi

Tira entrambi i dadi. Se ottieni lo stesso risultato con entrambi, continui a tirare uno dei due dadi finché mostrano **colori diversi**.

2. Spostare le assi

Scegli un colore che hai ottenuto coi dadi. Sposta l'asse di questo colore del **numero di caselle corrispondente ai pirati che vi si trovano sopra**. Puoi scegliere tu in quale direzione spingere l'asse.

Ronja (grigio) può spostare l'asse ROSSA o quella BLU. Sceglie quella ROSSA. Su questa si trovano 2 PIRATI. Per questo motivo spinge l'asse ROSSA di 2 CASELLE in una direzione a sua scelta.



Arrrr!
Fuori sulle assi,
direttamente sopra il mare,
ci sono il maggior numero
di dobloni!



Se nessun
pirata si trova su
quest'asse, non devi
spostarla.



3. Spostare un pirata

Devi utilizzare il secondo dado per spostare uno dei tuoi pirati sull'asse del colore corrispondente al dado. Ti è permesso spintonare qualcuno (vedi sotto). Hai soltanto a bordo pirati su quest'asse? Allora spostane uno su un'altra casella di quest'asse. Anche qui è permesso spintonare gli altri.

Con il dado BLU Ronja non ha spostato nessun'asse. Quindi ora deve spostare uno dei suoi pirati sull'asse BLU. In questo processo, spintona il pirata bianco spostandolo sulla prossima casella.



Spintonare

Se sposti un pirata su una casella **occupata**, dovrai spingere il pirata che la sta occupando sulla casella vicina in direzione della cima che si trova al centro dell'asse. Se anche lì si trova un pirata, sposti pure lui in questa direzione. Se cominci a spintonare trovandoti su una casella con una cima, puoi scegliere liberamente in che direzione spingere. Nessun pirata può essere spinto giù dall'asse.

Pirati in mare?

Se delle assi si rovesciano, i pirati che vi si trovano sopra cadono in mare.

1. FARE ORDINE a bordo:

- Riposiziona le assi cadute (vuote) nella loro posizione di partenza.
- Se non hai ancora utilizzato il "secondo dado" per spostare un pirata, allora lo fai ora. (Potranno cadere altri pirati in mare.)

Alcune assi si rovesciano quando le spostate... altre quando sollevate o riappoggiate dei pirati che state spostando.



2. RACCOGLIERE DOBLONI oppure PORTARE PIRATI A BORDO

Ora ognuno decide se raccogliere dobloni **oppure** riportare a bordo dei pirati. **Attenzione:** Prima di tutto si raccolgono dobloni. Solo in seguito, i giocatori che non raccolgono dobloni riportano a bordo i loro pirati. **Tuttavia:** non fate nulla di tutto ciò se sono cadute solo assi vuote (nessun pirata) in mare.

Raccogliere dobloni

Se raccogli dobloni, per **ogni tuo pirata** ricevi tanti dobloni quanti ce ne sono nel luogo in cui si trova il tuo pirata:

- una carta di 2 dobloni se si trova sopra a 2 dobloni.
- una carta da 1 doblone se si trova sopra a 1 doblone.

I pirati che non si trovano su dobloni non ricevono nulla. Potete "cambiare dobloni" in qualsiasi momento e tenerli segreti.

Oro o pirati? Dovrai decidere! Non puoi avere entrambi allo stesso tempo.



Portare pirati a bordo

Se riporti pirati a bordo, li devi disporre singolarmente su delle caselle del ponte. È permesso spintonare. Se più di un giocatore ripesca dei pirati, procedete con un pirata per volta, cominciando da te.

Se giocate in due, decidete separatamente per ogni colore se raccogliere dobloni o riportare pirati a bordo.

Giocando in tre, se sono caduti tutti in mare, ripescate prima i pirati neutri. Durante tuo turno ripesci il primo, mentre i tuoi compagni, a turno e nella direzione del gioco, riprenderanno gli altri pirati neutri. È permesso spintonarsi.



Squalo in fuga!

I pirati fanno un gran tonfo cadendo in acqua. Per questo motivo, dopo ogni caduta uno squalo spaventato scappa al largo! **Togliete una pinna di squalo dal gioco** non appena avete finito di raccogliere dobloni e ripescare pirati. Continuate il gioco come d'abitudine (con i dadi). È di turno il giocatore seduto alla sinistra di chi ha spostato l'asse per ultimo.

Conviene annunciare ad alta voce quando rimangono solo 2 pinne. Infatti, bisogna che tutti sappiano che tra poco la baruffa avrà fine!



CODICE D'ONORE DEI PIRATI



Esegui ogni azione lentamente e con cura! I movimenti della nave devono essere causati unicamente dal peso dei pirati stessi e dallo spostamento delle assi.

I 4 giuramenti eterni del codice dei pirati:

1. Disponi e sposta pirati senza spingere le assi verso il basso.
2. Spostando i pirati, sollevali sempre con cura, e se possibile senza creare forti movimenti della nave.
3. Non spingere mai un'asse "troppo lontano": le delimitazioni scure sulla nave e sulle assi devono creare una linea continua dopo ogni spostamento.
4. Riportando il tuo pirata a bordo, evita che altri pirati cadano in acqua.

Non infrangere mai il CODICE D'ONORE DEI PIRATI!

Se fai cadere in mare dei pirati perché infrangi uno o più giuramenti del codice dei pirati, allora non puoi **raccogliere dobloni**. I tuoi compagni di gioco, invece, ricevono in questo caso 2 dobloni dal mazzo per ogni loro pirata caduto in mare.



La fine della baruffa

Il gioco finisce quando **sparisce l'ultima pinna di squalo**. Finisce anticipatamente se entrambi i mazzi di dobloni sono consumati. I dobloni che vi sono ancora dovuti vanno aggiunti al vostro risultato. Chi ha raccolto il maggior numero di dobloni è un pirata invincibile! Può esserci più di un vincitore.

Non dimenticate di fare ordine...

Dopo aver finito di giocare, potete riporre l'intera nave nella scatola. Dovrete rimuovere unicamente le assi, i parapetti e il timone.

L'autore e la casa editrice ringraziano tutti i collaudatori e lettori di regole. Bernhard Weber dedica questo gioco a Claus.

Il trucco da pirati per contare i dobloni: consegnate tutti la stessa quantità di dobloni, poi contate solo il resto che vi rimane.



n° art.: 60 110 5159

Autore: Bernhard Weber

Illustrazioni: Michele Cavalotti

Impaginazione: Stephanie Gebler

Traduzione: Sara Pirovini



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

