

ÜBERFALL AUF DINGSPORT

Ein Piratenszenario nach den Tabletop-Regeln „Shootout in Dingstown“¹

INHALT

Szenario: Der Überfall.....	2
Hintergrund	2
Aufbau	2
Crews	2
Sonderregeln	3
Spieldauer.....	3
Waffen.....	3
Bewegung der Soldaten.....	3
Wache ausschalten.....	3
Rumsucht	3
Siegbedingungen	4
Spielmaterial.....	5
Bandenkarten.....	5
Piraten.....	5
Rotröcke.....	6
Marker.....	7
Nachladen-Marker	7
Waffe kaputt-Marker	8
Mastbruch-Marker	8
Goldklumpen = Dublonen-Marker	8
Totenkopf-Marker	9
Schlussbemerkungen	9
Was wirklich geschah.....	10
Angriff am Tor (Runde 1)	10
Auf ins Dorf! (Runde 2).....	11
Weiter geht's! (Runde 3).....	13
Sturm zum Turm! (Runde 4).....	14
Sturmangriff! (Runde 5)	14
Wem gehört der Sieg? (Runde 6).....	15
Bis zum letzten Mann! (Runden 7 und 8)	16
Spieldauswertung nach Runde 6	17

¹ Die Spielregeln sind erhältlich unter www.dingstown.de/store.



SZENARIO: DER ÜBERFALL

Hintergrund

Der berühmte Piratenkapitän *Käpt'n Dingsbeard* will das kleine Dorf Dingsport überfallen. Dort gibt es zwar keine güldenen Schätze, aber in der Hafenspelunke „*Zum schwankenden Seemann*“ exzellenten Rum. Zu dumm nur, dass die Engländer in Dingsport eine kleine Garnison zum Schutz der Signalstation unterhalten, mit der sie Signale an ihre anderen Stützpunkte und die Flotte vor der Küste weitergeben.

Käpt'n *Dingsbeard* hat daher einen verwegenen Plan gefasst: Da er nicht mit seiner Brigg, dem ruhmreichen *Rumrochen*, in die Bucht von Dingsport einlaufen kann, weil dort die britische Korvette *Dingsking* vor Anker liegt, sollen zwei Trupps Piraten tagsüber möglichst unbemerkt in das Dorf eindringen, die Wachen ausschalten und den Signalturm besetzen. Dann sollen sie Signale an die Korvette geben, damit diese den Hafen verlässt. Anschließend kommt dann der *Rumrochen* aus der benachbarten Bucht und die Piraten werden der örtlichen Spelunke einen ausgiebigen Besuch abstatten und alle Rumfässer mitnehmen, die auf ihr Schiff passen.

Aufbau

Dingsport ist ein kleines Nest mit einer Handvoll Häuser, der Spelunke und dem Signalturm. Ein einfaches Tor markiert den Eingang zur Hauptstraße, an der sich die meisten Gebäude befinden, es gibt noch ein paar kleine Seitengassen mit niedrigen Hütten, Fischerkaten und Schuppen.

Nehmt einfach, was Ihr an Gebäuden habt, eine kleine Kirche oder Ställe passen auch gut. Die Crews sollten genug Möglichkeiten haben, sich zu verbergen, hinter Ecken zu lauern und ein paar Fässer oder Kisten als Deckung zu verwenden. Eine Spielfläche von 100 cm x 80 cm oder eine vergleichbare Größe eignet sich gut, um das Spiel in sechs Runden auszutragen. Bei größeren Spielfeldern sollte eine siebte Runde gespielt werden.

Der Hafen hat eine einfache Anlegestelle mit einem oder zwei Stegen.

Crews

Beide Seiten stellen gleichzeitig auf. Die Britten haben zwei Trupps Soldaten (ersatzweise Spanier, Franzosen, Holländer oder eine andere selbsternannte Ordnungsmacht). Ein Trupp besetzt den Signalturm, der zweite ist locker im Dorf verteilt, nur ein Soldat hält am Ortseingang Wache. Die Figuren des zweiten Trupps sollen ca. 20 cm Abstand voneinander haben und nur eine Figur darf sich innerhalb eines Gebäudes befinden.

Die Piraten haben zwei Trupps, die außerhalb des Dorfes aufstellen.



Sonderregeln

Spieldauer

Das Spiel dauert sechs Runden. Haben die Piraten es bis dahin nicht geschafft, in die Signalstation einzudringen, so wird die Korvette *Dingsking* im Hafen alarmiert und die Piraten geben den Überfall auf. Die Station muss noch nicht vollständig erobert sein, aber es muss sich wenigstens ein Pirat innerhalb der Station befinden. Die Spieler können dann selbst entscheiden, ob sie weiterspielen wollen.

Waffen

Alle Waffen sind einschüssige Vorderlader. Nach jedem Schuss erhält die Figur einen Nachladenmarker (siehe die Spielmarker in diesem Dokument) und muss eine Aktion ausgeben, um die Waffe wieder schussbereit zu machen.

Zu Beginn des Spiels gelten alle Waffen als geladen.

Es gelten folgende **verkürzte Reichweiten**:

- Muskete: 40 cm (es gilt wie sonst auch -1 Abzug bei langer Reichweite ab 30 cm Entfernung zum Ziel)
- Plunderbüchse / Donnerbüchse: 25 cm (wie Schrotflinte, also die Schablone benutzen)
- Pistole: 20 cm

Bewegung der Soldaten

Solange kein Alarm gegeben wurde oder kein Schuss gefallen ist, schlendern die Soldaten, die sich nicht in der Signalstation befinden, ziellos durch Dingsport. Der Briten-Spieler wirft pro Aktivierung für die jeweilige Figur einen Abweichungswürfel (ersatzweise nach der Tabelle auf Seite 54 im Grundregelbuch aus 2018) und zieht die Figur eine Bewegungsreichweite in die gewürfelte Richtung. Die zweite Aktion verfällt. Nur bis zu zwei Soldaten dürfen Gebäude betreten. Der Briten-Spieler darf keine Feuerbereitschaft legen, da seine Mannen ja noch nicht davor gewarnt sind, dass sich ein Unheil über ihren Dreispitzen zusammenbraut.

Der Wachtposten darf nur in der unmittelbaren Nähe des Dorfeingangs patrouillieren oder stehen bleiben.

Wache ausschalten

Die Wache am Ortseingang oder Stadttor muss im Nahkampf ausgeschaltet werden. Dazu müssen sich die Angreifer der Wache nähern und diese im Nahkampf angreifen. Die Angreifer dürfen so nah aufstellen, dass sie die Wache in der ersten Runde im Nahkampf angreifen können, also unter 12 cm Entfernung. Wenn einer der ersten drei Angreifer in der Runde, in der die Wache erstmals angegriffen wird, erfolgreich ist, werden die Briten nicht alarmiert.

Gelingt es nicht, die Wache unbemerkt zu überwältigen, so gibt diese nach dem dritten erfolglosen Nahkampfangriff Alarm. Die Rotröcke eilen dann Richtung Dorfeingang oder nach Belieben des Briten-Spielers, auch in Gebäude.

Rumsucht

Jeder Pirat, der an der Vorderseite der Spelunke „*Zum schwankenden Seemann*“ vorbeikommt (Abstand zur Tür weniger als 10 cm), muss einen Moraltest auf 4+ bestehen. Falls er also eine 1 bis 3 würfelt, biegt der Seemann in die Spelunke ab und kann diese erst in der übernächsten Runde wieder verlassen. Sein Aktivierungsmarker wird deshalb am Ende der laufenden Runde nicht entfernt. Obwohl er betrunken ist, handelt der Pirat dann ohne Einschränkungen.



Die Regel gilt auch für die Soldaten, die aber disziplinierter sind und deren Moraltest 2+ beträgt – also nur bei einer „1“ entfernt sich der jeweilige Soldat unerlaubt von der Truppe. Dafür macht er seine Sache gründlicher: Am Ende der nächsten Runde muss der Soldat würfeln: Bei einer geraden Zahl passiert nichts und er kann normal agieren, bei einer ungeraden Zahl ist er aber so besoffen, dass der breite Brite seine Schusswaffe(n) am Tresen liegen lässt. Er kann für den Rest des Spiels nur noch mit einer Nahkampfwaffe oder seinen Fäusten mitmischen. Verwendet einen „Waffe defekt“-Marker, um dies darzustellen.

Tip: Je mehr Rotröcke die Piraten lautlos ausschalten können, desto später geht der Alarm los! Bis zum ersten Schuss bewegen sich die Soldaten ziellos durch Dingsport.

Siegbedingungen

Piraten

Gelingt es den Piraten, die Signalstation zu erobern: 4 Siegpunkte

Gelingt es den Piraten, in die Signalstation einzudringen: 2 Siegpunkte

Gelingt es den Piraten, die Spelunke zu besetzen und am Ende des Spiels zu halten: 1 Siegpunkt

Wurde die Wache unbemerkt überwältigt: 1 Siegpunkt

Wurde ein Trupp Soldaten vollständig ausgeschaltet: 2 Siegpunkte

Briten / Soldaten

Gelingt es den Soldaten, zu verhindern, dass sich ein Pirat am Ende der sechsten Runde innerhalb der Signalstation befindet: 5 Siegpunkte

Gelingt es den Soldaten, die Spelunke zu besetzen und am Ende des Spiels zu halten: 1 Siegpunkt

Wurde die Wache nicht unbemerkt überwältigt und hat Alarm geschlagen: 1 Siegpunkt

Wurde ein Trupp Piraten vollständig ausgeschaltet: 2 Siegpunkte

Wurde der Anführer der Piraten im Nahkampf besiegt und gefangen genommen: 1 Siegpunkt



Bandenkarten, Spielmarker & Dingsport vor dem Überfall





SPIELMATERIAL

Bandenkarten

NK = Nahkampf; Held = wie Revolverheld

Piraten


Bandenname	DINGSBEARDS CREW					Punktekosten gesamt	79
Bild							
Boss							
Name:	<i>Dingsbeard</i>	<i>Rackham</i>	<i>Smut</i>	<i>Sam</i>	<i>Charly</i>	<i>Tim</i>	
Figur:	Haudegen	Leichtmatrose	Pirat	Pirat	Pirat	Pirat	
Waffen:	Pistole, Hakenhand	Säbel	Muskete	2 Pistolen	Pistole, Säbel	Muskete	
Punkte:	19	7	13	15	12	13	
Anm.:	Schiessen +1 NK +2						
		NK +1			NK +1		
	Hakenhand +1 NK; Haudegen = Held						

	DIE WILDEN PIRATENBRÄUTE					Punktekosten gesamt	87
Bild							
Boss							
Name:	<i>Bloody Mary</i>	<i>Geena</i>	<i>Karibic Jane</i>	Bella	<i>Crazy Claudia</i>	<i>Billy the Boy</i>	
Figur:	Heldin	Heldin	Piratin	Piratin	Piratin	Leichtmatrose	
Waffen:	Büchse, Säbel	2 Pistolen, Säbel	2 Pistolen	Pistole, Säbel	Pistole, Säbel	Büchse	
Punkte:	18	21	15	12	12	9	
Anm.:	Schiessen +1 NK +2	Schiessen +1 NK +2					
				NK +1	NK +1		
	Büchse = Schrotflinte						
						Schießen -1	



Rotröcke

Bandenname	Die Stabskompanie					Punktekosten gesamt	92
Bild							
							
Boss							
Name:	<i>Kapitän Revell</i>	<i>Sir Mortimer</i>	<i>Sergeant Higgins</i>	<i>Corporal Hopkins</i>	<i>Lance Corp. Puc</i>	<i>Mr. Müller</i>	
Figur:	Offizier	Held	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	
Waffen :	Säbel	2 Pistolen	Büchse, Säbel	Muskete, Bajonett	Muskete, Bajonett	Muskete, Bajonett	
Punkte:	14	19	14	15	15	15	
Anm.:	Schiessen +1 NK +2	Schiessen +1 NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	
Offizier = Held							

Bandenname	Die Stadtwache					Punktekosten gesamt	75
Bild							
							
Boss							
Name:	<i>Leutnant Whistleblower</i>	<i>Mastersgt. Pillocock</i>	<i>Corporal Walter</i>	<i>Private Paul</i>	<i>Corporal Westman</i>	<i>Private Jenkins</i>	
Figur:	Soldat	Offizier	Soldat	Kadett	Soldat	Kadett	
Waffen :	Säbel	Pistole, Säbel	Büchse, Säbel	Muskete, Bajonett	Muskete	Muskete	
Punkte:	10	16	14	12	13	10	
Anm.:	NK +1	Schießen NK +1	NK +1	Schießen -1 NK +1		Schießen -1	
Offizier = Held; Kadett = Greenhorn							



Marker

Die Spielmarker sind entnommen aus den Tabletopregeln für Kinder „Tischpiraten“, die es als freien Download unter www.dingstown.de/downloads gibt.

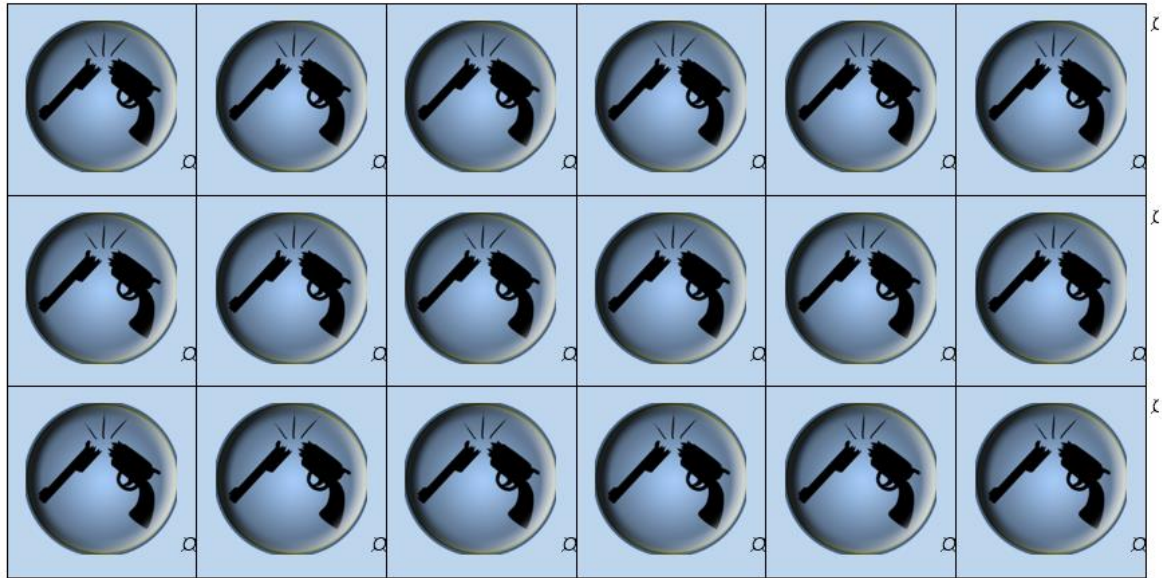
Die Marker können entweder auf dem Tisch neben der jeweiligen Figur platziert werden oder auf der Bandenkarte, damit es auf dem Tisch übersichtlicher bleibt.

Nachladen-Marker

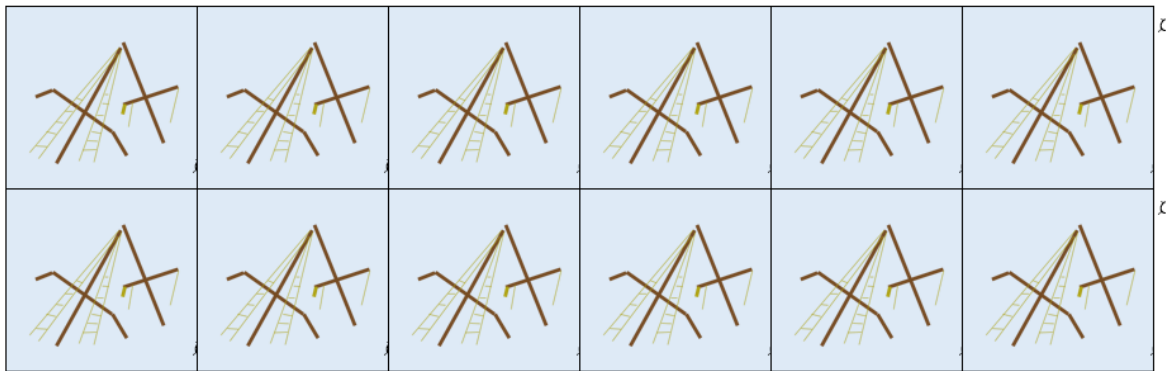
Diese Marker werden verwendet, wenn eine einschüssige Waffe abgefeuert wurde und die Waffe nachgeladen werden muss. Das Nachladen kostet eine Aktion. Pulver und Kugeln hat die Figur in ausreichender Menge dabei.



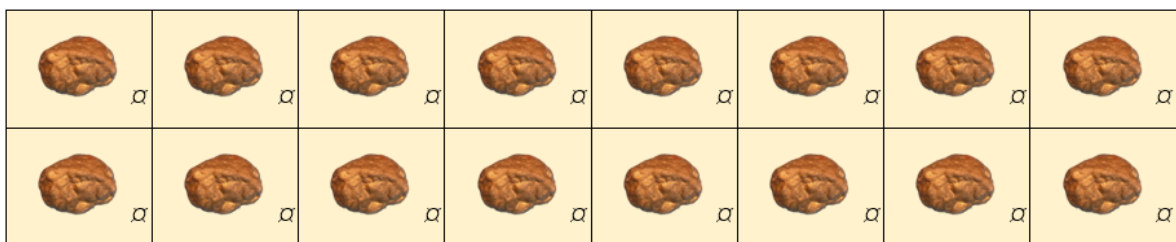
Waffe kaputt-Marker



Mastbruch-Marker



Goldklumpen = Dublonen-Marker



Totenkopf-Marker

Die Totenkopfmarker können z.B. anstelle von neutralen Aktivierungsmarkern verwendet werden, um eine Figur zu markieren, die in dieser Runde schon aktiviert wurde.



SCHLUSSBEMERKUNGEN

Wer von Piraten nicht genug kriegen kann, dem seien die Regeln „**Tischpiraten**“ empfohlen, die es unter www.dingstown.de als freien Download gibt. Es handelt sich um stark vereinfachte Dingstown-Regeln und die hier abgebildeten Spielmarker sind diesem Spiel entnommen.

Die Regeln „Shootout in Dingstown“, nach denen dieses Szenario gespielt wurde, sind erhältlich unter www.dingstown.de/store.

Weitere Informationen und einen Austausch mit den Spielern von „Dingstown“ gibt es auf Facebook in der Dingstown-Gruppe. Schaut mal rein!

Nachstehend gibt es unter „Was wirklich geschah“ einen prosaischen Spielbericht vom Überfall auf Dingsport nach den zuvor dargestellten Szenarioregeln.

Viel Spaß beim Nachspielen!

Euer Axel

Neuss, 7.12.2019



WAS WIRLICH GESCHAH

Angriff am Tor (Runde 1)

Die Piraten näherten sich dem Tor von Dingsport von zwei Seiten. Von links kam *Käpt'n Dingsbeard* mit seiner Mannschaft, von der rechten Seite näherten sich die Piratenbräute unter ihrer Anführerin mit dem Spitznamen *Bloody Mary*. Es galt, die Wache am Tor unbemerkt auszuschalten, um dann in den Ort einzudringen und die anderen Rotröcke zu überlisten. Doch das war leichter gesagt, als getan.



Käpt'n Dingsbeard und seine Crew



Bloody Mary und ihre Piratenbräute

Zuerst versuchte der Pirat *Rackham* sein Glück im Angriff auf den Wachtposten. Doch vor lauter Aufregung strauchelte er und schlug schwungvoll – daneben. „*War wohl doch keine so gute Idee, einen unerfahrenen Leichtmatrosen als ersten zu schicken*“ dachte *Dingsbeard* bei sich.

Bloody Mary griff energischer an. Sie sprang um die Ecke des Tores und führte einen wuchtigen Hieb auf den verwirrten Rotrock, der diesen jedoch mit mehr Glück als Verstand mit seiner Muskete parierte.

Der nächste Angriff musste sitzen, sonst würde die Wache Alarm schlagen und das ganze Dorf in Aufruhr versetzen. Dann wäre es dahin mit dem Überraschungsmoment. Entschlossen sprang *Crazy Claudia* nach vorn und führte einen Stich gegen den Rotrock aus, der diesen zwar traf, aber nicht ernsthaft verletzte. Der arme Soldat sah sich jetzt drei grimmigen Angreifern und Angreiferinnen gegenüber und schlug endlich Alarm. Mit aller Lautstärke, die er aufbringen konnte, schrie Soldat *Paul* „Zu den Waffeln!“. Das war zwar nicht so ganz das, was er in der Rekrutenausbildung gelernt hatte, aber durch die stressige Situation sei ihm der kleine Versprecher verziehen. Der Ruf verfehlte jedenfalls seine Wirkung nicht. Die übrigen Soldaten der Stadtwache machten sich auf in Richtung Tor. Diejenigen, die den Ruf nach den Waffeln vernommen hatten, eher aus Neugierde, die anderen, weil sie froh waren, dass in dem verschlafenen Nest überhaupt mal etwas anderes geschah, als dass die Fischer ihre stinkenden Netze entluden.



Die Piraten wurden unruhig. Jetzt galt es, rasch in die Stadt zu kommen, um den Signalturm anzugreifen, bevor dort Signal an die im Hafen liegende Korvette *Dingsking* gegeben werden konnte.



Zuerst hechtete Pirat *Charly* aus Käpt'n *Dingsbeards* Crew vorwärts, um den anderen zu zeigen, wie ein echter Pirat mit einem blassen Engländer fertig wurde. Diesmal gelang der Coup – *Charly* schlitzte den Rotrock *Paul* mit seinem Entermesser auf, der bei der schier Überzahl an Gegnern nicht mehr wusste, gegen wen er sich zuerst wenden sollte. Dann schlängelte sich die Piratenbraut *Bella* an der Wache vorbei und nahm hinter einem Mauervorsprung im Tor Deckung.

Die Rotröcke reagierten endlich. Der Kadett *Jenkins* schoss von seiner Position auf der Dorfstraße aus in die dicht gedrängten Piraten unter dem Torbogen. Auf die weite Entfernung und vor lauter Nervosität traf er jedoch nur das Mauerwerk und fing hektisch an, seine Muskete nachzuladen.



Die Piraten auf der linken Seite des Dorfeingangs kletterten über die niedrige Mauer aus groben Feldsteinen, die Dingsport umgab, und die eher geeignet war, kleine Kriechtiere aus dem Dschungel abzuhalten, als Angreifer abzuschrecken. Pirat *Smut* mit einem weiß gepunkteten roten Kopftuch sprang als erster über den niedrigen Wall und feuerte auf einen Rotrock. Da er an einem Dorfbewohner vorbei schießen musste und von der Kletterei wohl doch etwas außer Atem war, ging der Schuss daneben. Seinem Kameraden *Tim* erging es genauso. Da halfen auch die sehr piratig aussehenden weiß-blau-gestreiften Pluderhosen nichts, die *Tim* mit Stolz trug, seit er sie einem Gefangenen abgenommen hatte. Die übrigen Piraten und Piratinnen begaben sich ebenfalls in das Dorf und suchten sich ihren Weg durch Seitengassen, um nicht auf der Hauptstraße zum Ziel des bisher zum Glück ungenauen Musketenfeuers der Stadtwache zu werden.

Auf ins Dorf! (Runde 2)



Den feurigen Reigen des Schusswechsels innerhalb von Dingsport eröffnete *Corporal Walter* von der Stadtwache, der mit seiner Büchse einen Schrotschuss auf gleich drei Piraten entlud, die unvorsichtigerweise recht dicht beisammen über die Mauer geklettert waren und zudem noch durch ihre schlecht gezielten Schüsse auf den Corporal auf sich aufmerksam gemacht hatten. Auch *Dingsbeard* stand im Schusswinkel der gefährlichen Streuwaffe, allerdings hatte er sich noch rechtzeitig hinter einer Mauerecke in Sicherheit bringen können. So gingen

die Schrotkugeln zwar an ihm vorbei, erwischten jedoch seine beiden Crewmitglieder *Smut* und *Tim*. Doch es war wie ein Wunder! Beide wurden nicht ernsthaft verletzt, obwohl sie außer ihren luftigen Hemden und gestählten Muskeln keinerlei Rüstung trugen. Offenbar war das Pulver des Corporals durch die Seeluft feucht geworden und entfaltete nicht genug Explosivkraft, um die Kugeln mit ausreichender Wucht aus dem Lauf zu ballern. Stattdessen prallten die Kügelchen harmlos an den hartgesottenen Piraten ab, denen allerdings für einen kurzen Moment schon recht mulmig zumute war, als sie in den Lauf der Donnerbüchse geblickt hatten.

Corporal Walter fluchte über die miserable Ausrüstung, mit der ihn sein König in den Kampf schickte und musste nun abwarten, welches seiner Gegenüber sich zuerst auf ihn stürzen würde. „Sollen sie nur kommen!“ dachte er grimmig.

Und da kamen sie. Zuerst schoss *Smut* mit seiner Muskete auf den im Offenen stehenden Rotrock, doch er hatte offenbar zu schnell nachgeladen und schoss trotz der kurzen Entfernung vorbei. Damit seine Männer mal sahen, wie man sowas macht, stürmte der alte Haudegen Käpt'n *Dingsbeard* nach vorne, um den Corporal mit seiner Hakenhand außer Gefecht zu setzen. Doch der Käpt'n



blieb mit einem Schoß seines langen marineblauen Mantels an der Häusercke hängen und stolperte, so dass der Hieb seines Hakens knapp an dem Engländer vorbei ging. Damit stand er jetzt *Tim* im Weg, der seine Muskete zwar laden, aber nicht abfeuern konnte, ohne zu riskieren, seinen Kapitän zu treffen. So blieb nur noch *Sam* übrig, der mit seinen beiden Pistolen zwar kein begnadeter Nahkämpfer war, sich aber trotzdem wütend ins Kampfgetümmel stürzte und Corporal *Walter* mit einem wuchtigen Fausthieb zu Boden streckte. Käpt'n *Dingsbeard* nickte anerkennend und nahm sich vor, *Sam* später eine Extraration Rum zuzuteilen. Bis ihm einfiel, dass Rum an Land nicht eingeteilt wurde, sondern einfach jeder trank, bis entweder das Fass leer oder der Pirat voll war. Egal, *Sam* sollte von der Beute ein besonderes großes Stück abkriegen, nur mussten sie diese Beute erstmal an sich bringen. Wie wir noch sehen werden, nahm *Sam* dieses Thema erfolgreich selbst in die Hand.

Auf der Hauptstraße von Dingsport gab es ebenfalls Bewegung. Die stellvertretende Anführerin der Piratenbräute, *Geena*, lief von ihrer Deckung im Stadttor zur Ecke der nächsten Fischerkate und schoss im Laufenden auf Mastersergeant *Pillcock* von der Stadtwache, den sie jedoch verfehlte. Darauf hatte der Mastersergeant nur gewartet. Er hatte schon vorher gesehen, dass sich die Piraten im Stadttor versteckten und abgewartet, dass einer seine sichere Deckung verlassen würde. Sobald *Geena* sich in Bewegung setzte, schoss er mit seiner einschüssigen Vorderladerpistole und traf. *Geena* ging zu Boden und auf ihrem blutroten Mantel breitete sich ein dunkler Fleck aus, wo sie von der Kugel des Briten getroffen worden war. Sie würde nicht mehr am Kampf um Dingsport teilnehmen und die Piraten verloren mit ihr eine ihrer besten Kämpferinnen. *Pillcock*, ganz Berufssoldat, nahm sich nicht die Zeit, länger über seinen glücklichen Schuss nachzudenken, sondern lud mit routinierten Griffen seine Pistole nach. Es würde sich bestimmt noch der eine oder andere Pirat finden, dem er lieber mit geladener Waffe gegenüber treten würde.

Trotz der drohenden Gefahr, verließen auch die anderen Piraten das Stadttor, um ihren Weg Richtung Signalturm zu nehmen. Als nächstes trat *Crazy Claudia* auf die Dorfstraße. Keck hatte sie den Säbel über die entblößte Schulter gelegt und zielt lässig mit ihrer Pistole auf Kadett *Jenkins*, der soeben seine Muskete fertig lud. Doch Keckheit gewinnt keine Schlachten. Enttäuscht musste *Crazy Claudia* feststellen, dass sich *Jenkins* knapp außerhalb der Schussweite ihrer Waffe befand, die Kugel schlug vor dessen Füßen in den schlammigen Boden der Dorfstraße ein und blieb damit wirkungslos. Der Kadett hingegen hob seine Muskete, zielte kaltblütig und schoss die Piratin von den Füßen.

Als sie sah, wie ihre Freundinnen zu Boden gingen, hielt es auch *Karibic Jane* nicht mehr im Tor. Sie stürmte vor, ihr rotes Kopftuch flatterte und sie feuerte beide Pistolen gleichzeitig auf den Kadetten ab. Dieser schien heute unverwundbar zu sein, denn keine der Kugeln traf. Dafür stand *Jane* jetzt mit leergeschossenen Waffen deckungslos mitten auf der Dorfstraße. Nicht viel besser erging es *Bloody Mary*, die ebenfalls auf die Straße lief und ihre Donnerbüchse auf Mastersergeant *Pillcock* abfeuerte. Dieser hatte sich jedoch geschickt hinter ein paar Vorratskisten und einer Hausecke in Sicherheit gebracht, so dass der ganze Bleihagel nur Holz- und Mörtelsplitter auslöste.



Am rechten Ortsrand lieferten sich währenddessen die dort eingedrungenen Piraten mit einem weiteren Soldaten der Stadtwache einen wilden Schusswechsel, der jedoch auf keiner Seite Schaden anrichtete.



Weiter geht's! (Runde 3)

Es sah für die Piraten nicht gut aus. Vor allem die Piratenbräute hatten einen hohen Blutzoll entrichtet und standen in ungünstigen Positionen ohne Deckung ihren rotberockten Feinden gegenüber. Fast alle Piraten hatten ihre Waffen leergeschossen und mussten eine Pause einlegen, um nachzuladen oder sich mit Säbeln und Entermessern auf den Feind stürzen.

Die Soldaten hingegen hatten sich von der ersten Überraschung erholt und organisierten die Verteidigung von Dingsport. Während die Männer der Stadtwache zum Gegenangriff übergingen, bezogen die meisten Soldaten der Stabskompanie, die heute als Turmwache auf dem Signalturm Dienst tat, gute geschützte Verteidigungsstellungen auf dem Turm, um die Angreifer mit einem Kugelhagel zu empfangen.

Es kam jetzt entscheidend darauf an, wer zuerst zuschlagen oder seine Waffen schneller laden würde. Die Piraten schossen zuerst, aber mit unterschiedlichem Erfolg.

Während *Tim* mit seiner Muskete aufgrund der großen Entfernung den anvisierten Rotrock nicht traf, schlich sich *Sam* durch eine Seitengasse zur Hauptstraße und erschoss dort den verhassten Kadetten *Jenkins* auf kurze Entfernung mit einer seiner beiden Pistolen. Nun schlugen die Rotröcke zurück: Der Soldat, den *Tim* verfehlt hatte, machte ein paar Schritte nach vorn und verteilte aus seiner Büchse eine großzügige Ladung Schrot in die Seitenstraße. Sein Pulver war offenbar trocken gewesen und entfesselte seine zerstörerische Kraft. Der laute Knall des Schusses mischte sich mit den Schmerzensschreien des Piraten, der blutüberströmt zu Boden ging. Außerdem trafen die Schrotkugeln noch einen der Bewohner von Dingsport, der gerade versuchte, ein Fass vor dem Getümmel in Sicherheit zu bringen und der nun feststellen musste, dass er besser auf seine eigene Sicherheit achten und sich hätte versteckt halten sollen. Er kippte über dem am Boden liegenden Piraten zusammen, ebenfalls aus vielen Wunden blutend.

Da der Rotrock jetzt sein Pulver verschossen hatte, wagte sich Käpt'n Dingsbeard todesmutig hinter der Mauerecke hervor ins Freie und schoss. Er hatte noch eine geladene Pistole zur Verfügung, da er bisher ja nur, wenn auch mäßig erfolgreich, mit seine Hakenhand gekämpft hatte. Auf die kurze Entfernung hatte der Brite keine Chance und fiel neben seiner Donnerbüchse zu Boden. So hatte der Kapitän auf der linken Seite des Dorfes den Weg zum Signalturm freigemacht, in dem die Piraten aber schon von der Stabskompanie erwartet wurden. Und tatsächlich legte einer der Soldaten auf *Dingsbeard* an, musste aber feststellen, dass der Hahn seiner Muskete sich verklemmt hatte, so dass er den Schuss nicht abfeuern konnte. Auch ein zweiter Schütze hatte keinen Erfolg, seine Kugel blieb in *Dingsbeards* stabilem Zweispitz stecken, der schon in so mancher Schlacht eine Reihe von Kerben und Löchern abbekommen hatte.

Auf der Dorfhauptstraße schlugen die Engländer zurück. Mastersergeant *Pillcock* schoss aus sicherer Deckung heraus *Karibic Jane* nieder und lud seine Pistole nach. Die Piratin mit dem roten Kopftuch stürzte in den Straßenschlamm, fast gleichzeitig mit dem ihr nur wenige Dutzend Schritte gegenüber stehenden Kadetten *Jenkins*, der von *Sams* Kugel aus der Seitengasse niedergestreckt wurde. Doch diesmal hatten auch die Piratenbräute das Kriegsglück auf ihrer Seite. Mitten auf der Straße stehend lud *Bloody Mary* kaltblütig ihre Büchse nach und schoss, ohne sich auch nur einen Schritt zu bewegen, ein weiteres mal auf Mastersergeant *Pillcock*. Diesmal nützte ihm seine Deckung nichts, aus der er sich für den Schuss auf *Karibic Jane* einen Schritt nach vorne hatte wagen müssen. Dies wurde ihm nun zum Verhängnis. Die Kugeln und gehackten Bleistücke aus *Bloody Marys* Büchse rissen ihn von den Füßen und schleuderten ihn hinter die Hausecke zurück, hinter der er sich bisher sicher gewöhnt hatte. Damit blieb von der Stadtwache nur noch der unerfahrene *Leutnant Whistleblower* übrig, der sich bisher aus dem Gefecht herausgehalten hatte. Er trug nur



seinen Säbel bei sich und musste somit warten, bis sich ein Pirat nahe genug heranwagen würde, um ihm die Gelegenheit für einen Nahkampfangriff zu geben.

Auf der rechten Seite des Dorfes nahmen die Piratinnen Rache für ihre gefallenen Kameradinnen. Bella erschoss mit sicherer Hand einen Soldaten der Stadtwache und machte damit den Weg in Richtung Signalturm auf dieser Seite des Ortes frei. Leider befand sich in ihrer Begleitung nur der unerfahrene Schiffsjunge *Billy*, den sie ganz einfallsreich *Billy the Boy* nannten, so dass die beiden recht einsam gegen den Feind vorrücken mussten.

Sturm zum Turm! (Runde 4)

Billy the Boy war dann auch das Ziel des Angriffs von Leutnant *Whistleblower*, der todesmutig um die Ecke eines Hauses sprang und mit seinem Säbel auf den Jungen eindrosch. Dieser wich flink wie ein Schiffsäffchen zur Seite und ließ den Leutnant ziemlich peinlich dastehen. Als *Billy* mit seiner Büchse auf den Leutnant schoss, machte er sich allerdings ebenso zum Gespött: Obwohl sich die beiden auf Armeslänge gegenüberstanden, schoss *Billy* vorbei. Vielleicht hatte *Whistleblower* die Büchse mit seinem Säbel abgelenkt oder der Junge war einfach zu überrascht durch die plötzliche Säbelattacke, so dass der Schuss sich zu früh löste.



Auf der Hauptstraße bewegten sich die Piraten vorsichtig vorwärts, dabei die Deckung der Häuser und herumstehender Fässer und Kisten ausnutzend. Sie luden ihre Waffen nach und machten sich zum endgültigen Sturm auf den Signalturm bereit. In Vorbereitung des Sturms auf den Turm schaltete *Charly* den letzten Rotrock aus, der noch zwischen den Piraten und der schweren Holztür stand, die den Zugang zum Turm bildete.

Nur einer der Freibeuter, Pirat *Sam*, verschwand plötzlich von der Straße. Dies hatte jedoch nichts mit finsterer Magie oder dem Eingreifen des Klabauteermanns zu tun, sondern lag daran, dass *Sam* zufällig im Vorbeigehen einen Blick in das Innere des Hauses geworfen hatte, an dem er gerade vorbeiging. Es handelte sich um die Hafenspelunke „Zum schwankenden Seemann“, eben jene Kneipe, in der es den guten Rum gab, den sie aus Dingsport mitnehmen wollten. *Sam* konnte der Versuchung nicht widerstehen, sich schon vorab ein paar kräftige Schlucke des ebenso kräftigen Getränks einzuverleiben. Also trat er durch die Tür und verbrachte die Zeit, die die Sanduhr braucht, um einmal ihren Inhalt durchzurieseln, am Tresen, während draußen der Kampf weiterging. Ohne es zu wissen, hatte er damit das Vorhaben seines Käpt'ns ausgeführt, der ihn ja wegen des erfolgreichen Nahkampfangriffs auf den Rotrock mit der Donnerbüchse besonders hatte belohnen wollen.

Die Soldaten der Stabskompanie gaben währenddessen vereinzelte Schüsse von der Brustwehr der oberen Etage des Signalturms auf die anrückenden Piraten ab. Sie schossen jedoch zu früh und verfehlten allesamt ihre Ziele. Ihr Kommandant, Kapitän *Revell*, zog seinen Säbel und begab sich über eine schmale Holzleiter ins Erdgeschoss, um jeden Eindringling, der durch die Holztüre in den Turm kommen würde, anzugreifen.

Sturmangriff! (Runde 5)

Langsam wurde die Zeit knapp. Wenn die Piraten den Signalturm nicht schnell einnehmen würden, käme sicher einer der britischen Offiziere auf die Idee, Signale an die vor der Küste liegende Korvette *Dingsking* zu geben, die dann Verstärkungen an Land schicken und den Hafen für das Einlaufen der Piratenbrigg, den *Rumrochen*, sperren würde. Der entscheidende Moment war



gekommen. Als erster wagte der Leichtmatrose *Rackham* den Angriff. Mit euphorischem Gebrüll rannte er säbelschwingend auf die Tür des Turms zu, sein langer roter Mantel flatterte dramatisch um seine flinken Beine. Ihm folgten *Charly*, der darauf verzichtet hatte, seine Pistole neu zu laden, und Käpt'n *Dingsbeard*. Sie ließen sich nicht von den Kugeln abschrecken, die ihnen vom Dach des Signalsturms entgegen schlugen, und kamen bis dicht vor die Tür, die sie in Kürze eintreten würden.

Währenddessen führten *Bella* und *Billy the Boy* ihre Klingenspiele mit Leutnant *Whistleblower* fort. Nachdem es der Piratenin nicht gelang, den Leutnant auszutricksen, verpasste der kleine *Billy* dem Engländer einfach einen gut gezielten Fausthieb in die Magenröhre und gab dem strauchelnden Offizier dann noch eine Kopfnuss mit dem Kolben seiner Donnerbüchse. Vom Rest des Kampfes um Dingsport bekam der Brite danach nichts mehr mit. Aber würden es die beiden Freibeuter noch rechtzeitig schaffen, in den Kampf um den Signalturm einzugreifen? Zumindest hatten sie einige Männer der Stadtwache abgelenkt und überwältigt, die ihren Kameraden beim Angriff auf den Turm nicht mehr in die Quere kommen würden. Mit Leutnant *Whistleblower* war der letzte Mann der Stadtwache besiegt worden, jetzt standen nur noch die verbleibenden Soldaten der Stabskompanie auf dem Signalturm zwischen den Piraten und dem Sieg. Und dem Rum!

Wem gehört der Sieg? (Runde 6)

Um nicht den Männern den Ruhm allein zu überlassen, stürmte Kapitänin *Bloody Mary* um die Hausecke von der Hauptstraße auf den Turm zu. Sie hob ihre Pistole, um die Wachen auf dem Turm zu beschießen, da wurde sie selbst von der Kugel eines Soldaten getroffen, der an der Brüstung des Signalturms nur darauf gewartet hatte, dass ein weiterer Pirat angelaufen käme. Sein Abwarten hatte sich gelohnt, als er eine der berühmtesten Kapitäninnen der Karibik niedersteckte.



Um den Tod seiner Kapitänskollegin zu rächen, stürmte *Dingsbeard* als erster in den Turm. Mit einem kräftigen Tritt seines messingbeschlagenen Holzbeins trat er die Tür zum Turm auf und drang in den großen ebenerdigen Raum ein, in dessen Mitte eine mächtige steinerne Rundsäule das massive Holzdach darüber stützte. Im selben Augenblick sprang Kapitän *Revell* von der Seite kommend auf *Dingsbeard* zu und die beiden ebenbürtigen Helden kreuzten ihre Klingen – bzw. *Dingsbeard* erhob seine Hakenhand, um den Säbelhieb des Engländers zu parieren. Dies gelang ihm zwar, doch sein eigener Schlag gegen den Offizier der Krone misslang. So standen sich beide Kontrahenten in angestrengtem Ringen gegenüber, als Pirat *Charly* neben sein Käpt'n sprang und ebenfalls auf Kapitän *Revell* einschlug. Was seinem Käpt'n nicht gelungen war, glückte dem kampferprobten Seemann. Von der Seite durchbohrte sein Entersäbel den Briten, der die Hand auf die Wunde presste und erbleichend auf den Steinboden sank. Das Erdgeschoss gehörte den Piraten!

Während in der Tür zum Turm heftig gefochten wurde, schossen die Rotröcke vom Dach aus auf die sich vor der Tür drängelnden Freibeuter. Eine der Kugeln erwischte den Leichtmatrosen *Rackham*, der als erster auf den Turm zugelaufen war und der jetzt von schräg oben von dem Geschoss durchschlagen und niedergeworfen wurde, während sein Blut in kleinen Fontänen aus seiner Schulterwunde spritzte.



Bis zum letzten Mann! (Runden 7 und 8)

Käpt'n Dingsbeard und sein tapferer Mitstreiter Charly erklommen die Leiter zum Dach des Signalturms. Dort wurden sie mit Kugeln und Bajonetten empfangen, setzten sich jedoch tapfer zur Wehr und wichen ihren Angreifern geschickt aus. *Dingsbeard* gelang es, mit seiner Hakenhand das Bajonett eines Angreifers beiseite zu hebeln und diesen dann mit einem kräftigen Hieb seiner Pistole niederzuschlagen.



Gleichzeitig näherten sich weitere Piraten dem Turm und deckten ihn mit Kugeln ein, zunächst ohne etwas zu treffen.

Doch dann gelang *Billy the Boy* ein Glückstreffer: Obwohl über der Kante des Turmes nur der Kopf des Adligen *Sir Mortimer* zu sehen war, der bisher erfolglos mit seinen Pistolen auf die Angreifer geschossen hatte, gelang dem Jungen ein Treffer in die weiße Perücke des Gentleman, der daraufhin die Gesellschaft seiner Ahnen aufsuchte. *Billy the Boy* wurde augenblicklich von seiner Mannschaftsgefährtin *Bella* zum Vollmatrosen befördert und durfte sich zum Zeichen seines tödlichen Schusses eine Kerbe in den Schaft seiner Büchse schnitzen.

Der Pirat *Sam* kam derweil ziemlich angetrunken aus der Hafenspelunke und machte deren Namen vom „Schwankenden Seemann“ alle Ehre. Immerhin gelang es ihm, seine Pistole zu laden, ohne sich dabei selbst zu verletzen. Zum Kampfgeschehen trug er aber nichts mehr bei.

Auf dem Dach erkannte der letzte verbliebene Rotrock die Aussichtslosigkeit seiner Lage und hob die Hände. Die Piratenehre gebot es, sein Leben zu verschonen, allerdings unter der Bedingung, dass er den Freibeutern verrät, wo das Signaltuch versteckt war. Als sie dieses gefunden hatten, war es den Freibeutern ein leichtes, der Korvette *Dingsking* das richtige Signal mit den Winkmasten des Signalturms zu geben, so dass diese den Anker lichtete und westwärts davon segelte. Kaum war die *Dingsking* hinter dem Horizont verschwunden, lief bereits die Piratenbrigg *Rumrochen* in den kleinen Hafen von Dingsport ein.

Der *Rumrochen* wurde dort freudig von den überlebenden Piraten begrüßt, von denen viele ebenfalls nach Rum rochen. Die Einwohner von Dingstown wagten nicht, ihre niedrigen Häuser zu verlassen und mussten hilflos mit ansehen, wie die Fässer aus ihrer Hafenspelunke auf das Schiff der Seeräuber verladen wurde, die ihrer Zunft wieder mal alle Ehre gemacht hatten.



Spielauswertung nach Runde 6

Siegpunkte Piraten:

Eindringen in die Signalstation: 2 Siegpunkte
Spelunke besetzt: 1 Siegpunkt
Stadtwache ausgeschaltet: 1 Siegpunkt
Gesamt: 4 Siegpunkte

Siegpunkte Rotröcke:

Wache schlug Alarm: 1 Siegpunkt

Sieg der Piraten!

