

# TISCHPIRATEN

*von Axel Jansen*

*Einfache Tabletop-Spielregeln  
für Kinder und junggebliebene Erwachsene*



# TISCHPIRATEN

© Axel Jansen 2019 - Version 2

*Einfache Tabletop-Spielregeln  
für Kinder und junggebliebene Erwachsene*



## *Impressum*

*Text & Layout*

© Axel Jansen 2019  
1. Auflage, Version 2

*Zeichnungen*

Claudia Ligendza

*Spieltitel von*

Jules Brunke & Axel Jansen

*ISBN*

978-3-947728-05-3

*Verlag*

Eigenverlag Axel Jansen,  
Gnadentaler Weg 18, 41464 Neuss

*E-Mail*

[shootout@dingstown.de](mailto:shootout@dingstown.de)

*Webseite*

[www.dingstown.de](http://www.dingstown.de)

*Facebook*

[www.facebook.com/dingstownstory](https://www.facebook.com/dingstownstory) & Dingstown-Gruppe

*Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Kein Teil des Werkes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlages für kommerzielle Zwecke nachgedruckt, anderweitig vervielfältigt, gespeichert oder weitergeleitet werden, weder elektronisch, noch mechanisch oder auf andere Art und Weise. Ausdrücke und Kopien für private Zwecke sind zulässig.*



2



## INHALT

Worum es geht.....	4
Benötigtes Spielmaterial.....	5
Ablauf eines Spielzuges.....	5
Anheuern einer Crew.....	6
Aufbau.....	7
Bewegung von Schiffen.....	8
Aktivierung & Aktionen.....	9
Bewegung von Spielfiguren.....	9
Entern und Rammen.....	10
Entern.....	10
Rammen & sinkende Schiffe.....	11
Schießen.....	12
Kanonen.....	14
Mastbruch.....	15
Nahkampf.....	16
Schätze bergen, Türen öffnen.....	17
Obskures Seemannsgarn.....	17
Seefahrergeschichten (Szenarien).....	17
Seeungeheuer.....	17
Die Schatzinsel.....	18
Sieg! Uns gehört die See!.....	19
Variante: Cäsar und Wikinger.....	20
Zusatzregeln für erfahrene Seebären.....	21
Leichtmatrosen und Rekruten.....	21
Windrichtung.....	21
Fehlschuss (Patzter beim Schießen).....	22
Denkt Euch was aus!.....	23
Zu guter Letzt.....	24
Übersichtsblatt.....	25
Spielmarker & Zauberkarten.....	26



## Worum es geht

*Freies Spielen mit Piraten-Spielfiguren ist klasse! Lasst eurer Fantasie freien Lauf und habt Spaß!*

*Falls ihr jedoch nicht nur einfach drauflos spielen wollt, sondern mit Euren Spielfiguren nach Regeln mit gleichen Chancen für alle spielen wollt, dann seid ihr hier richtig.*

*Die nachfolgenden Regeln sollen Kindern, Jugendlichen und jung gebliebenen Erwachsenen mit einfachen Mechanismen den Einstieg in sogenannte „Tabletop-Spiele“ ermöglichen, also das Spielen von Gefechten jeder Art mit Spielfiguren auf einem Tisch oder einer ähnlichen Oberfläche. Ihr könnt natürlich auch auf dem Boden spielen.*

*Die Regeln basieren locker auf den Spielmechanismen des Western-Tabletopspiels „Shootout in Dingstown“ © (siehe [www.dingstown.de](http://www.dingstown.de)). Die Regeln hier sind allerdings deutlich einfacher gehalten. Wer mag, kann sich auch eigene Hausregeln ausdenken und damit die „Tischpiraten“-Regeln ergänzen. Hauptsache, ihr habt Spaß!*

*Das Regelheft enthält aus rechtlichen Gründen keine Fotos von Spielen mit Figuren. Ihr könnt an Figuren und Schiffen nehmen, was ihr habt und was euch Spaß macht, zum Beispiel Zinnfiguren (z.B. von den Herstellern Foundry, Black Scorpion oder Freebooter) oder Spielfiguren von Playmobil oder Lego.*

*Natürlich könnt ihr auch ohne Regeln spielen und eurer Fantasie freien Lauf lassen. Wer sich aber neben dem freien Spielen auch mal an Regeln orientieren möchte, der liest einfach weiter.*

*Die Regeln sind für Seegefechte für bis zu vier Spieler geeignet.*

*Die Entfernungsangaben sind auf ca. 7 cm große Figuren ausgelegt, können aber auch für andere Figurengrößen benutzt werden.*



## BERÖTIGTES SPIELMATERIAL

- **Piraten-Spielfiguren**, z.B. *Lego* oder *Playmobil*, aber auch alle anderen geeigneten Spielfiguren aus Zinn oder Kunststoff. Natürlich können auch Nicht-Piraten, also ehrbare Seeleute und Seesoldaten verwendet werden.
- Dazu passende **Piratenschiffe**; jedes Schiff hat eine Besatzung von einer oder zwei Crews (Mannschaften). Jede Crew besteht aus 5 Figuren.
- **Sechsseitige Würfel** („W6“ genannt)
- **Ein Maßband**, am besten mit Zentimeter-Maßstab – oder ihr nehmt Euch eine Schnur, und macht im Abstand von 10 cm Knoten rein, um im Spiel die Entfernungen zu messen.
- Ein normales **Kartenspiel**
- Je nach Spielfeld Hindernisse auf See, wie Felsen oder Inseln
- Einen selbst gebastelten Pfeil, um die Windrichtung anzuzeigen, wenn ihr mit den Windrichtungsregeln spielen wollt
- Als Spielfeld kann ein Tisch oder auch der Fußboden genutzt werden. Damit es besser nach Wasser aussieht, könnt ihr ein blaues Tuch oder Stück Stoff auslegen, das muss aber nicht sein.
- **Spielmarker** – diese findet ihr am Ende dieser Spielregeln zum Ausdrucken und Ausschneiden

## ABLAUF EINES SPIELZUGES

- Zuerst stellt ihr eure Mannschaft(en) auf (Anheuern einer Crew)
- Dann bereitet ihr das Spielfeld vor und stellt eure Schiffe auf. Wenn ihr mit der Sonderregel „Windrichtung“ spielt, wird die Windrichtung bestimmt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielkartenfarbe und der Kartenstapel wird gemischt (für jede Spielfigur eine Karte).
- Bevor die erste Karte gezogen wird, würfeln die Kapitäne (Spieler) und wer die höchste Zahl würfelt, bewegt zuerst sein Schiff, danach der Kapitän mit dem zweithöchsten Wurf und so weiter, bis alle Schiffe bewegt sind. Bei Zahlengleichstand wird so lange gewürfelt, bis einer der Kapitäne eine höhere Zahl gewürfelt hat.
- Dann wird die oberste Karte vom Spielkartenstapel aufgedeckt und der Spieler, der an der Reihe ist, führt bis zu zwei Aktionen mit einer seiner Figuren aus. Nach den Aktionen wird ein Marker neben diese Figur (oder auf die Mannschaftskarte für diese Figur) gelegt, um anzuzeigen, dass sie in dieser Runde schon an der Reihe war.



- *Aktionen sind*
  - *Bewegung*
  - *Schießen*
  - *Waffe nachladen / Kanone laden*
  - *Nahkampf*
- *Danach wird die nächste Karte gezogen und so geht es weiter, bis der Kartenstapel verbraucht ist.*
- *Am Ende der Runde werden alle Marker eingesammelt (bis auf die „Waffe kaputt“- und „Nachladen“-Marker) und der Kartenstapel wird neu gemischt.*
- *Es beginnt eine neue Runde. Zu Beginn der Runde werden zuerst die Schiffe bewegt und gegebenenfalls für das Seeungeheuer gewürfelt.*
- *Gewonnen hat, wer alle Schiffe erobert hat oder wer die meisten Dublonen erbeutet hat.*

## **ANHEUERN EINER CREW**

*Das Anheuern einer Crew oder Mannschaft erfolgt nach folgenden Regeln:*

*Die Crew besteht aus 5 Figuren:*

- *1 Offizier (Kapitän oder anderer Offizier)*
- *1 Maat (Unteroffizier)*
- *3 Seeleute (Matrosen, Piraten, Soldaten und ähnliche schlecht bezahlte, aber mutige Seemänner)*

*Jede Figur darf zwei Gegenstände tragen, vor allem Waffen.*

*Wenn Figuren verwendet werden, bei denen man die Waffen austauschen kann (Playmobil, Lego u.ä.), dann bekommt jede Figur das in die Hand gedrückt, womit sie ausgerüstet ist. Was man an der Figur sieht, zählt im Spiel.*

*Offiziere bekommen auf alle Würfelwürfe einen Bonus von 1, sie treffen also besser als andere.*

### Beispiel:

*Wenn normale Matrosen eine 4 oder höher zum Treffen mit Schusswaffen oder im Nahkampf brauchen, schafft der Offizier oder Käpt'n das schon mit einer 3 oder höher.*



In einer Crew dürfen **höchstens zwei Figuren Gewehre** oder Musketen haben. Eine **Ausnahme** gilt für Soldaten: Wenn eine Crew von 5 Soldaten drei Gewehre hat, müssen die anderen beiden Figuren Säbel tragen und nur eine Figur in der Crew darf eine Pistole haben.

**Achtet einfach darauf, dass alle Mannschaften in etwa gleich bewaffnet sind.**

Um festzuhalten, welche Figur zu welcher Crew gehört (Piraten und Seeleute sehen sich ja oft sehr ähnlich), könnt Ihr eine „**Mannschaftskarte**“ anlegen, in der ihr Bilder der entsprechenden Figur oder ihre Beschreibung („Pirat mit Holzbein, rotem Kopftuch und Axt“) und ihren Rang (Kapitän oder Seemann) festhaltet. Ihr könnt auch Zusatzangaben wie Bewaffnung oder einen Namen für die Figur ergänzen. Schreibt das einfach in einer Tabelle auf Papier auf und schneidet für jede Mannschaft die Mannschaftskarte aus.

Im Spiel könnt ihr dann die **Marker**, die zu einer Figur gehören, **auf die Mannschaftskarte legen**. Das ist übersichtlicher, als wenn ihr an Bord der Schiffe versuchen müsst, die Marker für alle Figuren unterzubringen. Ihr legt dann nur noch die „Nachladen“ oder „Waffe kaputt“-Marker zu den davon betroffenen Kanonen, aber nicht mehr zu jeder einzelnen Spielfigur.

Bild oder Beschreibung	Bild oder Beschreibung	Bild oder Beschreibung	Bild oder Beschreibung	Bild oder Beschreibung
Kapitän / Offizier	Maat	Pirat/Seemann/Soldat	Pirat/Seemann / Soldat	Pirat/Seemann / Soldat
Käpt'n Flint	Hein Holzbein	Crazy Piet	Pelle	Knut

Ihr könnt euren Mannschaften auch lustige Namen geben, z.B.:

- Die Plankenhüpfer
- Die Seebären
- Sinkende Saufnasen
- Die Schatzjäger
- Die ehrlose Bande
- Die Gräten-Gauner

## AUFBAU

Zum **Spiel Aufbau** bekommt jeder Spieler ein Schiff und eine Crew. Bei nur zwei Spielern darf jeder entweder zwei Schiffe mit einer Crew oder ein Schiff mit zwei Crews aufstellen.

Markiert die Grenzen des Spielfeldes. Entweder nehmt ihr ein Stofftuch (am besten in Blau wie die See) oder ihr spielt auf einer Tischfläche oder ihr



markiert die Grenzen des Spielbereichs auf dem Boden mit Gegenständen (nicht aufmalen!).

Wenn ihr mit der Regel „Windrichtung“ spielt, legt ihr den Pfeil mit der Windrichtung hin, wie auf Seite 21 beschrieben.

## **BEWEGUNG VON SCHIFFEN**

Zu Beginn einer Runde würfeln die Kapitäne (Spieler) und wer die höchste Zahl würfelt, **bewegt** zuerst **sein Schiff**, danach der Kapitän mit dem zweithöchsten Wurf und so weiter, bis alle Schiffe bewegt sind. Bei Zahlengleichstand wird so lange gewürfelt, bis einer der Kapitäne eine höhere Zahl gewürfelt hat.

Schiffe können in jede beliebige **Richtung** fahren, es sei denn, ihr spielt mit den Sonderregeln für „Windrichtung“ (Seite 21) oder es steht keine Figur am **Ruder (Steuerrad)**, dann fährt das Schiff nur geradeaus. Dabei kann es über den Spielfeldrand fahren und verloren gehen, achtet also darauf, dass das Ruder immer besetzt ist, solange ihr fahrt!

**Segelschiffe** mit einem Mast bewegen sich pro Runde 30 cm weit und Schiffe mit zwei oder mehr Masten 40 cm weit.

**Ruderboote** (Beiboote) mit einem oder zwei Ruderpaaren bewegen sich 10 cm weit.

**Galeeren** oder **Wikingerboote**, die gerudert werden, bewegen sich 25 cm weit, egal, aus welcher Richtung der Wind weht.

Wenn ein Schiff beim Manövrieren über den **Rand des Spielfeldes** hinaussegelt, flieht es vom Spielfeld und wird entfernt. Der Spieler, der dieses Schiff befehligt, hat dann verloren, die anderen Spieler haben dann automatisch gewonnen. Da ihr eure Schiffe beliebig drehen und wenden könnt, könnt ihr aber immer noch vor der Spielfeldkante die Richtung ändern und im Spiel bleiben – zumindest, wenn noch eine Figur am Steuerrad steht. Wenn ein kleiner Teil eines Schiffes über den Spielfeldrand ragt, ist das nicht schlimm. Um das Spielfeld zu verlassen, muss mehr als die Hälfte des Rumpfes über den Spielfeldrand ragen.

Ihr müsst eine Bewegung nicht voll ausschöpfen, müsst aber **mindestens die Hälfte der Bewegung** mit dem Schiff **fahren**, es sei denn, dass zwei Schiffe durch Entern miteinander vertäut (verbunden) sind, dann bewegen sich beide Schiffe nicht mehr, bis das Entern beendet ist.





## AKTIVIERUNG & AKTIONEN

Wenn alle Schiffe bewegt wurden, deckt ihr die oberste Karte vom Kartenstapel auf und der Spieler, dessen Farbe aufgedeckt wurde, darf eine seiner Figuren **aktivieren**. Diese darf dann **zwei Aktionen** (Handlungen) ausführen, und zwar in beliebiger Reihenfolge.

**Aktionen** sind

- Bewegung
- Schießen
- Waffe nachladen / Kanone laden
- Nahkampf

Eine Figur darf auch beide Aktionen zum Schießen einsetzen. Da alle Waffen nur einen Schuss haben, muss sie dafür zu Beginn des Spielzuges über zwei geladene Waffen verfügen und erhält danach zwei „Nachladen“-Marker.

Jede Figur, die aktiviert wurde, erhält einen **Aktivierungsmarker**. Dafür könnt ihr die Totenkopfmaker am Ende dieser Spielregel verwenden, ihr könnt aber auch einfach nur ein 1-Cent-Stück neben die jeweilige Figur legen. Damit es an Deck nicht unübersichtlich wird, könnt ihr auch die **Mannschaftskarte** (siehe unter „Anheuern einer Crew“, Seite 6) verwenden und den Marker dort auf die jeweilige Figur legen. Am Ende der Runde werden die Aktivierungsmarker dann einfach von der Karte eingesammelt und nicht auf den Schiffen zusammengesucht.

**Eine aktivierte Figur darf erst in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden.**

Wenn alle Karten aus dem **Kartenstapel aufgebraucht** sind, werden alle Aktivierungsmarker eingesammelt, die Marker für „Nachladen“ und „Waffe kaputt“ bleiben liegen, bis die Waffe geladen oder repariert wurde. Die Karten werden neu gemischt und es beginnt die nächste Runde. Es werden dann zuerst die Schiffe bewegt und danach beginnt erneut das Aktivieren der Figuren.

## BEWEGUNG VON SPIELFIGUREN

Eine aktivierte **Spielfigur** kann sich bei jeder ihrer Aktionen **20 cm weit bewegen**. Sie kann auch **beide Aktionen** zum Bewegen ausgeben, so dass sie dann bis zu 40 cm weit ziehen kann. Danach kann sie aber nicht mehr schießen oder kämpfen, da sie ja beide Aktionen verbraucht hat.



Dabei sind auch die Entfernungen mit zu berücksichtigen, die für das Hochklettern von Leitern, Treppen oder Wanten zurückgelegt werden müssen.

#### Beispiel:

Der Matrose Jimmy soll in den Mastkorb des Zweimasters „Sturmschaukel“ klettern, um nach anderen Schiffen Ausschau zu halten. Er steht mitten auf dem Deck und muss bis zur Reling 6 cm zurücklegen. Dann muss er über die Reling klettern (das kostet keine extra Aktion) und muss in den Wanten 30 cm hoch klettern, bis er im Mastkorb ankommt. Dort braucht er nochmal 3 cm, um sich vorne in den Ausguck zu stellen. Insgesamt muss Jimmy also  $6 + 30 + 3 = 39$  cm zurücklegen. Das schafft er gerade noch, indem er beide Aktionen zum Bewegen ausgibt.

## ENTERN UND RAMMEN

### Entern

Um ein generisches Schiff zu erobern, muss man es **entern**. Ihr könnt Schiffe auch mit euren Kanonen versenken, aber dann entgeht euch ja die Beute an Bord.

Zum Entern muss euer Schiff längsseits gehen, also neben dem anderen Schiff Seite an Seite „anlegen“. Dazu muss nur die Bewegung eures Schiffes neben dem anderen Schiff vorbeiführen oder enden. Ihr könnt auch einen Teil der möglichen Bewegungsweite eures Schiffes verfallen lassen, damit ihr nicht vorbeifahrt.

Wenn ihr entern wollt, müsst ihr als Angreifer einmal **würfeln**: Bei 4, 5 oder 6 gelingt es euch, euer Schiff mit dem gegnerischen Schiff durch Taue und Enterhaken zu verbinden und ihr könnt das gegnerische Schiff entern. Wenn ihr noch einen **Kapitän** und / oder **Maat** an Bord habt, bekommt ihr für jede dieser Figuren einen **Bonus** von „1“ auf den Würfelwurf – das Entern gelingt dann also bei einem Würfelwurf von 3 oder höher bzw. 2 oder höher. Ihr könnt, wenn ihr zwei Mannschaften an Bord habt, die Bonuspunkte der Offiziere und Maate aus beiden Mannschaften verwenden, bei einer gewürfelten „1“ misslingt das Entern aber immer (1 = Patzer).

Wenn das **Entern gelingt**, bleiben beide Schiffe an Ort und Stelle liegen, bis die angreifende Mannschaft besiegt wurde oder entscheidet, die Taue zu kappen und das Entern zu beenden.



Wenn das **Entern misslingt**, fährt ihr den Rest der vollen Bewegung eures Schiffes weiter und ihr dürft das andere Schiff nicht mit eurer Mannschaft betreten. Schießen dürft ihr natürlich.

Um das gegnerische Schiff zu **entern**, könnt ihr jeweils die aktivierte Figur von eurem Schiff auf das gegnerische Schiff hinüber bewegen. Dabei gibt es keinen Abzug für das Klettern – sowas können Piraten im Schlaf. Figuren können auch auf das andere Schiff springen, wenn zwischen den Schiffen ein größerer Abstand liegt, zum Beispiel vom Heck des einen auf den Bug des anderen Schiffes. Denkt euch einfach, die Piraten schwingen sich an Tauen und Seilen von einem Schiff zum anderen. Auf dem anderen Schiff angekommen, kann die Figur dann entweder schießen oder, wenn sie in Kontakt mit einem Mitglied der anderen Crew steht, im Nahkampf kämpfen.

**Würfelt** aber für jede Figur, ob sie nicht beim Rüberklettern oder Am-Seil-Schwingen abstürzt – bei einer gewürfelten „1“ fällt die Figur ins Meer, schwimmt dort weiter und kann erst in der nächsten Runde versuchen, ganz normal an Bord zu klettern. Das Hochklettern geht auch an Stellen ohne Leiter. Dazu müsst ihr wieder würfeln, bei 2 oder mehr gelingt das Hochklettern mit einer Bewegungsaktion und die Figur wird dann am Rand der Bordwand aufgestellt. Sie hat dann noch eine Aktion übrig. Sie darf auch schießen – wir tun so, als wäre das Pulver nicht nass geworden. Falls ihr wieder eine „1“ würfelt, schwimmt die Figur weiter und kann das Hochklettern mit ihrer zweiten Aktion nochmal versuchen.

## **Rammen & sinkende Schiffe**

Wenn der Bug des angreifenden Schiffes in die Breitseite (lange Seite) des anderen Schiffes kracht, wird es **gerammt**. Wenn das passiert, **würfelt** ihr für beide Schiffe **zweimal** auf der Tabelle für Schäden durch Kanonenkugeln (Seite 14 **Fehler! Textmarke nicht definiert.**). Das gerammte Schiff erleidet **zusätzlich** zwei Rumpftreffer. Wenn ein Schiff durch das Rammen fünf oder mehr Rumpftreffer hat, sinkt es. Das **Schiff sinkt** nicht sofort, sondern **innerhalb von zwei Runden**. Am Ende der nächsten Runde nach dem Rammen wird das Schiff entfernt.

Für jede Figur auf dem gesunkenen Schiff wird dann gewürfelt, ob sie **ertrinkt oder weiter schwimmt**: Bei 1, 2 oder 3 ertrinkt der arme Seemann, bei 4 oder 5 schwimmt er weiter, bei einer 6 kann er sich in ein Ruderboot retten. Beim Schwimmen bewegt sich die Figur im Wasser 5 cm weit in eine beliebige Richtung, im Ruderboot 10 cm. Wird ein anderes Schiff erreicht, kann mit einer Aktion und einem Würfelwurf von 2 bis 6 an Bord geklettert werden.



### Beispiel:

Das Piratenschiff „Wilder Wicht“ rammt das Handelsschiff „Seegurke“. Die „Seegurke“ hatte vorher schon zwei Rumpftreffer durch Kanonenbeschuss erhalten, durch den Rammstoß kommen zwei weitere Treffer hinzu. Außerdem wird zweimal auf der Tabelle für „Kanonenbeschuss“ gewürfelt: Der Spieler der „Seegurke“ würfelt eine 5 und eine 3. Durch die 5 bricht ein Mast ab und durch die 3 erleidet die „Seegurke“ einen weiteren Rumpftreffer. Die „Seegurke“ hat damit insgesamt 5 Rumpftreffer erlitten und beginnt zu sinken. Dieser Vorgang dauert zwei Runden. Ihr könnt also in der laufenden Runde und bis zum Ende der nächsten Runde noch spielen und die Männer auf der „Seegurke“ müssen versuchen, ihr Schiff zu verlassen – entweder auf das Piratenschiff oder in das Beiboot.

## SCHIEßEN

Eine Figur, die über eine **Schusswaffe** verfügt (**Pistole, Muskete, Schrotbüchse, Flinte** usw.), darf mit einer Aktion einen Schuss abgeben.

Die **Reichweite** für Pistolen beträgt 25 cm, die für Musketen und Gewehre 50 cm. Donnerbüchsen und andere obskurer Waffen schießen genau wie Pistolen 25 cm weit.

**Vor dem Schuss darf die Entfernung zum Ziel nicht abgemessen werden!** Wenn das Ziel weiter entfernt ist, als die Reichweite der Waffe beträgt, schießt der Schütze vorbei. Er trifft dann auch nicht etwa eine andere Figur, die in Reichweite wäre, auf die er aber nicht gezielt hat.

**Gemessen** wird immer vom Kopf der schießenden Figur bis zum Kopf des Ziels, also nicht etwa von der Mündung der Waffe aus.

### Beispiel:

Pirat Joe schießt auf einen Rotrock, der auf dem Deck der „King George“ steht, die Joe gleich entern will. Joe hat eine Pistole und glaubt, dass der Rotrock höchstens 25 cm weit entfernt ist. Er sagt den Schuss an und misst dann nach – Pech gehabt, der Rotrock ist 26 cm entfernt und die Pistolenkugel geht daneben.

Es darf auch **in laufende Nahkämpfe hineingeschossen** werden. Dann muss der Schütze aber zusätzlich würfeln, wen er trifft: Bei einer 1, 2 oder 3 trifft er die Figur seiner eigenen Mannschaft, bei einer 4, 5 oder 6 trifft er die



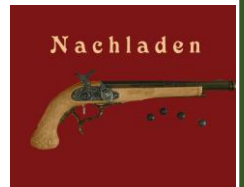
gegnerische Figur. Dies gilt auch bei Nahkämpfen, an denen mehr als zwei Figuren beteiligt sind. Das Risiko, eigene Leute zu treffen, ist immer 50%.

Alle Waffen sind **einschüssige Vorderlader**, deshalb müssen sie **nach jedem Schuss** mit einer Aktion **neu geladen** werden.

**Zu Beginn** des Spiels sind alle Waffen **geladen**.

Jede Figur hat unbegrenzt viel Pulver und Kugeln bei sich.

Wenn mit einer Waffe geschossen wurde, diese aber noch nicht wieder geladen ist, wird ein „**Nachladen-Marker**“ neben die Figur gelegt. Vergesst nicht, den Marker mit der Figur zu bewegen, falls sie mit ungeladener Waffe eine Bewegungsaktion durchführt. Sobald die Figur eine Aktion ausgibt, um die Waffe nachzuladen, wird dieser Marker entfernt.



Eine Waffe muss nicht sofort nachgeladen werden, da die Figur vielleicht noch über Nahkampfwaffen verfügt, mit denen sie sich in den Kampf stürzt (Säbel, Axt, Entermesser und ähnliches).

**Um zu treffen, muss der Schütze eine 4, 5 oder 6 würfeln.**

Bei einer 1, 2 oder 3 schießt er daneben. Es gibt keinen Schutz durch Deckung. Es darf auf jede Figur geschossen werden, von der man auch nur ein ganz kleines Stück sieht.

**Offiziere und Kapitäne** erhalten einen Bonus und **treffen um 1 besser**, d.h., sie treffen auch schon mit einer „3“.

Bei einer gewürfelten „1“ muss **nochmal** gewürfelt werden, ob die Waffe **kaputt** geht (Putzer): Bei einer 1 oder 2 ist die Waffe kaputt und kann für den Rest des Spiels nicht mehr schießen. Bei einer 3, 4, 5 oder 6 passiert nichts, die Waffe muss aber nachgeladen werden. Das Pulver war wohl nass.

Eine **kaputte Waffe** wird mit einem „**Waffe-kaputt-Marker**“ markiert. Wenn man die Waffe abnehmen kann, kann diese auch entfernt werden und ihr braucht keinen Marker einzusetzen. Der Marker bleibt für den Rest des Spiels bei der Figur.



Denkt aber daran, dass z.B. eine Muskete mit einem Bajonett immer noch als Nahkampfwaffe verwendet werden kann.

Der **Getroffene** würfelt dann ebenfalls, ob es der getroffenen Figur gelingt, sich noch weg zu ducken oder ob der Treffer nicht schlimm gewesen ist: **Bei einer 5 oder 6 passiert nichts**, bei einer 1, 2, 3 oder 4 wird die Figur entfernt.

**Für ausgeschiedene Figuren werden aber keine Karten** der Farbe dieser Mannschaft aus dem Kartenstapel **entfernt**. Damit hat jede Mannschaft die



gleiche Chance, dranzukommen. Wenn eine Mannschaft nur noch drei Figuren hat, kann sie keine Aktionen mehr ausführen, wenn ihre vierte und fünfte Karte gezogen wird. Man kann nicht aussetzen, d.h., mit den ersten Karten, die gezogen werden, müssen zwingend Figuren aktiviert werden.

## KANONEN

Piraten schießen auch gerne mit **Kanonen** auf feindliche Schiffe, um diese zu versenken oder vor dem Entern zu beschädigen.

Beim **Schusswinkel** solltet ihr großzügig sein. Die Kanone muss nicht genau auf das feindliche Schiff zeigen, sondern ihr könnt einen weiten Bereich auf jeder Seite abdecken. Natürlich können nur die Kanonen auf der Seite des Schiffes schießen, die dem gegnerischen Schiff zugewandt ist.

Wenn Schiffe beim erfolgreichen **Entern** längsseits liegen, werden die Kanonen nicht mehr abgefeuert.

Kanonen haben **keine Reichweitenbegrenzung**, sie können über das ganze Spielfeld hinweg schießen.

Um eine Kanone abzufeuern oder nachzuladen, muss eine Figur an der Kanone stehen und je **eine Aktion für den Schuss und eine Aktion für das Nachladen** ausgeben. Es können auch mehrere Figuren an der Kanone stehen oder dort hinziehen, so dass eine Kanone im Laufe einer Runde mehrfach geladen und abgefeuert werden kann.

Ebenso wie Pistolen und Gewehre sind die Kanonen einschüssige Vorderlader, die zu Beginn des Spiels geladen sind, aber nach jedem Schuss neu geladen werden müssen. Verwendet dazu die Nachladen-Marker.

Zum Treffer muss wieder gewürfelt werden: Das gegnerische Schiff wird bei einer 4, 5 oder 6 getroffen. Dann wird nochmal gewürfelt, um zu bestimmen, was getroffen wurde:

Würfelwurf	Trefferwirkung
<b>1</b>	Fehlfunktion: Nochmal würfeln - bei einer 1 oder 2 ist die Kanone kaputt, bei 3, 4, 5 oder 6 muss nochmal geladen werden.
<b>2 oder 3</b>	Treffer in den Rumpf - legt einen Kanonenkugel-Marker neben das Schiff. Bei fünf Kugeln sinkt das Schiff.
<b>4</b>	Ein Mast wurde getroffen. Der Mast bricht ab - dies wird mit einem „Mastbruch“-Marker markiert, der neben das



	<i>Schiff gelegt wird. Ihr könnt auch einen Mast abnehmen, aber das ist oft zu umständlich. Zur Auswirkung siehe unten „Mastbruch“.</i>
<b>5</b>	<i>Kanone getroffen – der Spieler, dessen Schiff getroffen wurde, muss eine Kanone entfernen. Natürlich von der Seite des Schiffes, auf die geschossen wurde.</i>
<b>6</b>	<i>Mannschaft – eine Figur der Mannschaft wird getroffen. Der beschossene Spieler sucht die Figur aus und hat einen erschwerten Ausweichenwurf – wenn er eine „6“ würfelt, ging der Schuss doch noch vorbei, ansonsten wird die Figur entfernt.</i>

## **Mastbruch**



*Legt für jeden getroffenen Mast einen Mastbruch-Marker neben das Schiff. Hat das Schiff nur **einen Mast**, so ist es jetzt bewegungsunfähig und bewegt sich nur noch 6 cm pro Runde in gerader Windrichtung.*

*Hat das Schiff **zwei Masten**, so fährt es nach dem Verlust des ersten Mastes nur noch mit halber Geschwindigkeit. Fällt auch der zweite Mast, bleibt es liegen bzw. fährt noch 6 cm pro Runde in gerader Windrichtung. Wenn es nicht in Windrichtung steht, dreht es auf der Stelle jeweils 6 cm, bis es in Windrichtung fährt.*

*Hat das Schiff **drei Masten**, so verringert sich nach dem Verlust des ersten Mastes seine Geschwindigkeit um ein Drittel, nach dem Verlust des zweiten Mastes um zwei Drittel. Fällt auch der letzte Mast, bleibt es liegen bzw. fährt noch 6 cm pro Runde in gerader Windrichtung.*

*Schiffe mit vier oder mehr Masten gibt es nicht, die wären zu schwerfällig.*

*Falls das Schiff **alle Masten verloren** hat und der Gegner beim Kanonenschuss eine „4“ würfelt, geht die Kugel vorbei, da ja kein Mast mehr vorhanden ist.*

*Befindet sich eine **Figur auf dem getroffenen Mast**, so wird gewürfelt: Bei 1, 2 oder 3 wird die Figur entfernt (abgestürzt), bei 4, 5 oder 6 schwimmt sie neben dem Schiff und kann mit ihrer nächsten Aktion wieder an Bord klettern, wenn sie keine 1 würfelt.*

*Wenn das Schiff zu mehr als der Hälfte über den **Spielfeldrand** gefahren ist, scheidet es aus dem Spiel aus. Die Mannschaft kann vorher mit Beibooten das Schiff verlassen. Wenn ein treibendes Schiff geentert wird, bewegt es sich nicht weiter.*



## Nahkampf

Um einen Angriff im **Nahkampf** auszuführen, muss der Angreifer in Kontakt mit seinem Gegner ziehen (1. Aktion) und greift dann mit der zweiten Aktion an. Er trifft auf 4+ (also 4 oder höher auf einem W6) mit dem W6. Wenn beide sich schon seit der vorigen Runde im Nahkampf befinden, braucht natürlich nicht mehr in Kontakt gezogen zu werden und man kann gleich zuschlagen.

**Kapitäne und Offiziere** (nicht Maate) erhalten auch im Nahkampf einen **Bonus von 1** und treffen daher schon mit einer 3 oder höher.

Falls der Angreifer **zwei Nahkampfwaffen in den Händen** hält, also z.B. einen Säbel und eine Axt oder ein Messer, so bekommt er einen Bonus von +1 und trifft schon auf 3+ (3 oder höher). Dieser Bonus kann mit dem Bonus von Kapitänen und Offizieren kombiniert werden, die dann schon bei 2 treffen. Eine „1“ ist immer ein Patzer und trifft nicht. Es muss aber nicht nochmal gewürfelt werden, ob die Waffe kaputt geht.

Wird der Angegriffene getroffen, so kann er sich durch eine Sprung zur Seite oder eine Parade retten, wenn er eine 5 oder 6 würfelt. Dieser Wurf kann durch keine Waffen oder Deckung beeinflusst werden. Wer niedriger als 5 würfelt (also 1 bis 4), ist besiegt und scheidet aus dem Spiel aus (tot, bewusstlos oder schwer verletzt). Die Waffen von Gefallenen können nicht von anderen Spielfiguren aufgehoben und verwendet werden.

### Beispiel:

Macky Messer greift mit zwei Messern den spanischen Matrosen Alfonso an, der sich mit einer Axt verteidigt. Macky zieht in Kontakt und greift dann mit seiner zweiten Aktion an. Normalerweise trifft er auf 4 oder höher, durch die beiden Messer erhält er aber einen Bonus von +1 und trifft auf 3 oder höher.

Macky würfelt eine 6 und trifft. Alfonso kann sich nur mit einer 5 oder 6 retten und beiseite springen. Er würfelt eine 3 und geht bewusstlos zu Boden.

Jede Figur kann im Nahkampf kämpfen, auch, wenn sie keine Nahkampfwaffen trägt. Sie kämpft dann **mit den Fäusten**, trifft aber **um 1 schlechter**, also nur auf 5 oder 6.

Als **Nahkampfwaffen**, die einen Bonus geben, gelten Messer, Säbel, Äxte, Speere, Enterhaken, Gewehre mit Bajonett, Schwerter, Hellebarden, Lanzen, Peitschen, brennende Fackeln und ähnliches.





*Nicht* als Nahkampfwaffen gelten Pistolen, Gewehre ohne Bajonett, Flaschen, Fernrohre und andere Haushaltsgegenstände.

## SCHATZE BERGEN, TÜREN ÖFFNEN

Eine Figur kann ein Fass oder eine (Schatz-)Kiste tragen, bewegt sich dann aber pro Aktion nur 10 cm weit und nicht mehr 20 cm.

Türen können problemlos geöffnet werden, dafür braucht ihr keine Aktion.

Ihr könnt aber auch entscheiden, dass eine Tür verschlossen ist, dann muss sie z.B. mit einem Schuss geöffnet werden. Einigt euch zu Beginn des Spiels, welche Tür oder Luke verschlossen ist.

## OBSCURES SEEMANNSGARN

Seemannsgarn, das sind Zauberei, Flüche, Seeungeheuer – denkt Euch was aus!

Jeder Spieler erhält zu Beginn verdeckt eine Karte (siehe hinten in den Regeln unter „Spielmarker“), die er den anderen Spielern nicht zeigen darf. Der Spieler muss entweder die angegebene Aufgabe erfüllen oder die Karte wie im Kartentext beschrieben einsetzen. Sofern sich allerdings Nachteile für den Spieler ergeben (langsame Fahrt, Pest), muss er diese sofort bekanntgeben.

*Kleiner Basteltipp:* Wenn ihr Golddublonen selbst basteln wollt, könnt ihr z.B. die Kronkorken von Bierflaschen plattdrücken (mit einem Hammer oder in einem Schraubstock) und die flachen Scheiben mit Goldfarbe anmalen oder ansprühen (aber im Freien, wo es gut gelüftet ist!). Schon habt ihr schöne Schatzmarker oder Dublonen.

## SEEFÄHRERGESCHICHTEN (SZENARIEN)

Nachstehend gibt es ein paar Anregungen, wie ihr Seefahrergeschichten und Abenteuer spielen könnt. Denkt euch auch eigene Geschichten aus und spielt diese nach. Ihr könnt auch mehrere Spiele miteinander verbinden. Dann wirken sich die Ergebnisse im ersten Spiel auf das nächste Spiel aus (Kampagne).

### Seeungeheuer

Nach dem Bewegen der Schiffe wird gewürfelt. Bei einer „6“ erscheint ein Seeungeheuer. Dann teilt ihr das Spielfeld gedanklich in 6 Felder und würfelt



erneut, in welchem Feld das Seeungeheuer auftaucht. Setzt dort z.B. einen Kraken oder Drachen auf das Spielfeld und zwar in die Mitte des gedachten Feldes. Wenn sich in 20 cm Umkreis um das Seeungeheuer ein Schiff befindet, wird dieses von dem Seeungeheuer angegriffen.

Das Ungeheuer zieht in Kontakt mit dem Schiff. Das Monster greift mit langen Fangarmen oder einem langen Hals nach der Mannschaft des Schiffes. Würfelt zweimal und für jede 1 oder 2 wird ein Besatzungsmitglied entfernt. Die Auswahl trifft der Spieler, der das Schiff spielt. Danach verschwindet das Ungeheuer wieder.

Wenn das Ungeheuer kein Besatzungsmitglied erbeutet, ist es enttäuscht und fügt dem Schiff einen Rumpftreffer an Schaden zu, Danach taucht es wieder ab.

Denkt daran, den Würfelwurf für das mögliche Auftauchen des Seeungeheuers jede Runde nach dem Bewegen der Schiffe durchzuführen.

Wenn kein Schiff in 20 cm Umkreis des Ungeheuers ist, bleibt es an dieser Stelle liegen und greift jedes Schiff an, das sich auf 20 cm nähert.

Ihr könnt auf das Ungeheuer schießen. Da es eher klein ist, wird es nur mit einer 5 oder 6 getroffen. Wird es von einer Kanonenkugel getroffen, ist es tot und taucht nicht wieder auf. Gewehr- oder Pistolentreffer tun ihm weniger weh: Legt für jeden Gewehr- oder Pistolentreffer einen Marker neben das Ungeheuer, nach dem dritten Gewehrtreffer taucht es ab, kann aber in der nächsten Runde wieder auftauchen (würfelt, wie oben beschrieben).

## Die Schatzinsel

Ihr müsst in einem **ersten Spiel** in einem normalen Seegefecht die Schatztruhe des gegnerischen Schiffes erbeuten und auf euer Schiff bringen. Diese Truhe enthält eine Schatzkarte.

In einem **zweiten Spiel** befindet ihr euch auf der Insel, wo der Schatz versteckt ist. Ihr habt neue Männer angeheuert, um die Verluste aus dem vorigen Spiel auszugleichen und startet wieder mit einer vollen Mannschaft, diesmal aber nicht an Bord eines Schiffes, sondern auf einer Insel. Nehmt dazu als Spielfeld einen Tisch, den ihr z.B. mit Inseln, Bäumen und Steinen ausstatten könnt. Bestimmt eine Stelle in der Mitte der Insel, wo der Schatz vergraben sein soll. Ihr könnt euch natürlich auch eine eigene Schatzkarte zeichnen.

Offenbar gab es mehrere Abschriften von der Schatzkarte. Von jeder Ecke des Tisches aus startet eine Mannschaft. Dann führt ihr eure Kämpfe aus und derjenige, der an der Stelle, wo der Schatz liegt, vier Aktionen ausgibt, bekommt den Schatz. Wer eine Schaufel mitgenommen hat, bekommt bei der



ersten Aktion zwei Marker. Legt dazu Marker auf die Stelle, wo der Schatz vergraben ist. Da jede Mannschaft vier Aktionen ausgeben muss (die schon ausgegebenen Aktionen der anderen Mannschaften zählen nicht mit – die haben anscheinend an der falschen Stelle gegraben), verwendet ihr am besten die farbigen Totenkopfmarker am Ende dieser Spielregel. Oder ihr macht Striche auf einem Zettel.

Der erfolgreiche Schatzjäger bekommt dann eine Truhe, die er aber zu seinem Startpunkt bringen muss, um sie auf sein Schiff zu verladen. Eine Figur kann die Kiste allein tragen, bewegt sich dann aber nur noch halb so schnell, also nur 10 cm pro Bewegung. Diese Figur kann weder schießen noch kämpfen, ohne die Kiste fallen zu lassen. Die anderen Mannschaften können versuchen, die Kiste zu erbeuten. Wenn der Träger die Kisten fallen lässt, braucht er anschließend eine Aktion, um sie wieder aufzuheben.

Gewonnen hat, wer die Kiste an Bord seines Schiffes bringt.

Ihr könnt dann noch ein **drittes Spiel** als normale Seeschlacht spielen, um die Schatztruhe vom Schiff des Gewinners des zweiten Spiels zurückzuholen. Dabei müsst ihr die Mannschaften nehmen, die vom zweiten Spiel übrig geblieben sind, und dürft nur zwei neue Matrosen anheuern, die an Bord geblieben waren.

## **SIEG! UNS GEHÖRT DIE SEE!**

**Sieger** ist derjenige, dessen Schiffe als letzte noch schwimmen – möglichst mit einem Rest an Besatzung.

Es können aber auch Spielziele vorgegeben werden. Dann hat derjenige gewonnen, der nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielrunden z.B. die meisten Schatztruhen besitzt, eine Insel oder Festung erobert hat oder eine wichtige Persönlichkeit gefangen genommen hat, z.B. den englischen Gouverneur oder (als Engländer) den berühmtesten Piratenkapitän.

Ihr könnt auch nach Siegpunkten spielen. Dann hat derjenige gewonnen, der am Ende des Spiels oder nach 6 Runden die meisten Punkte (Dublonen) gesammelt hat.

Vorschläge für Siegpunkte:

- Gegnerischen Kapitän oder Offizier ausgeschaltet: 3 Dublonen
- Gegnerischen Maat ausgeschaltet: 1 Dublone
- Eine Kiste oder ein Fass erbeutet: 3 Dublonen
- Ein anderes Schiff erobert: 8 Dublonen
- Ein anderes Schiff versenkt: 4 Dublonen



- Eine Aufgabenkarte erledigt: 3 Dublonen oder die dort angegebene Belohnung

Ihr müsst nur vor dem Spiel festlegen, wann das Spiel gewonnen ist.

## VARIANTE: CÄSAR UND WIKINGER

Als Variante der Piratenregeln könnt ihr auch mit **Wikingern** oder **Römern** und **Ägyptern** Seeschlachten ausführen und die zuvor beschriebenen Regeln verwenden. Es gibt dann aber noch ein paar Besonderheiten:

- **Schilde:** Eine Figur, die einen Schild trägt, ist schlechter zu treffen. Wenn eine solche Figur beschossen wird (egal, ob mit Bögen, Armbrüsten oder Katapulten), ist sie um -1 schwerer zu treffen. Dies ist unabhängig von der Größe des Schildes. Im Nahkampf gibt der Schild keinen zusätzlichen Bonus, da die Figur nur entweder mit dem Schild oder ihrer Waffe parieren kann.
- Wer die **Römer** mit ihren **großen rechteckigen Schilden** besonders mag, darf folgende Sonderregel verwenden (stimmt das aber vorher mit euren Mitspielern ab, damit es keine bösen Überraschungen gibt): Der große Schild schützt den Legionär besonders gut, deshalb werden Treffer auf den Schildträger um 2 erschwert. Da der Schild so groß und schwer ist, bewegt sich die Figur allerdings nur noch mit halber Geschwindigkeit. Alle ihre Bewegungsaktionen werden um die Hälfte verkürzt. Große Schilder dürfen auch nicht beim Entern auf fremde Schiffe mitgenommen werden – es sei denn, es gibt eine breite Enterbrücke, die auf das andere Schiff führt (lat. Corvus, der Rabe).
- Da die Wikingerschiffe und die Galeeren der Römer und Ägypter über **Ruder** verfügen, sind sie von der Windrichtung unabhängig. Sie können in jede Richtung fahren. Ihr könnt die Regeln für den Wind also weglassen.  
Wenn ihr trotzdem mit Wind spielen wollt, legt die Windrichtung fest und das Rudern gibt immer 6 cm zusätzliche Bewegung – auch gegen den Wind!
- **Katapulte und Speerschleudern** werden wie Kanonen verwendet. Wenn ihr mit Brandpfeilen oder griechischem **Feuer** schießt, wird bei jedem Treffer zusätzlich gewürfelt: Bei einer „6“ fängt das getroffene Schiff Feuer und erleidet einen zusätzlichen Rumpftreffer.
- Wenn ihr mit berittenen Figuren oder Streitwagen an Land spielt, bewegen sich **Pferde** pro Aktion bis zu 30 cm weit.
- **Berittene Angreifer** treffen Gegner zu Fuß um 1 besser, also schon auf 3 oder höher.



## ZUSATZREGELN FÜR ERFAHRENERE SEEBÄREN

Wem die bisher dargestellten Regeln noch nicht genug sind, der kann wahlweise folgende **Zusatzregeln** ausprobieren. Sprecht aber vorher mit euren Mitspielern ab, ob bzw. welche Zusatzregeln ihr verwendet.

### Leichtmatrosen und Rekruten

**Leichtmatrosen und Rekruten** sind noch unerfahren und bekommen auf jeden Würfelwurf einen Abzug von -1, sie schaffen alles also nur um 1 schlechter. Bei normalen Würfeln brauchen sie daher eine 5 oder 6 anstelle einer 4 oder höher.

Jede Crew muss einen Leichtmatrosen oder Rekruten enthalten. Schreibt euch auf, wer das jeweils ist, damit es nicht zu Verwechslungen kommt (z.B. „Der Matrose mit dem roten Kopftuch und dem Säbel ist ein Leichtmatrose.“) oder notiert dies auf der Mannschaftskarte.

### Windrichtung

Verwendet zum **Festlegen der Windrichtung** für das gesamte Spiel den Windrichtungspfeil (Seite 25).

Ihr könnt diesen entweder auf einem stabilen Stück Pappe mit einer Heftzwecke befestigen und einmal kräftig drehen – der Pfeil zeigt dann die Windrichtung für das Spiel an.

Oder ihr legt den Pfeil in der Mitte der langen Seite des Spielfeldes an, so dass er genau parallel zwischen euren beiden Spielfeld-Schmalseiten liegt:



Dann würfelt ihr einen W6 und dreht den Pfeil entsprechend der nachfolgenden Tabelle zur Seite:

1	2	3	4	5	6
Pfeil bleibt so liegen ↑	Pfeil um 45° nach rechts drehen	Pfeil um 45° nach links drehen	Pfeil um 90° nach rechts drehen ←	Pfeil um 90° nach links drehen →	Pfeil umdrehen ↓



Die Windrichtung beeinflusst die Manövrierfähigkeit eurer Segelschiffe wie folgt (auf Ruderboote und Galeeren hat der Wind keinen Einfluss):

- Fahrt mit dem Wind von achtern (hinten) = 10 cm weiter fahren
- Fahrt mit dem Wind von schräg hinten: normale Geschwindigkeit
- Fahrt mit dem Wind von der Seite (querab / rechter Winkel zur Fahrtrichtung): 10 cm weniger fahren
- Fahrt mit dem Wind von schräg vorne: 20 cm weniger fahren
- Fahrt mit dem Wind von vorne: Das Schiff bewegt sich 5 cm rückwärts!

**Halsen** / durch den Wind drehen:

Wenn der Wind von hinten kommt und ihr von einer Seite des Windes auf die andere Seite die Fahrtrichtung ändern wollt (Beispiel: zu Beginn der Fahrtbewegung kommt der Wind von rechts hinten und ihr wollt nach links drehen), dann muss der Spieler einmal würfeln, ob das klappt. Bei einer 4, 5 oder 6 gelingt das Manöver, wenn ein Kapitän oder Maat in der Mannschaft ist, gibt dieser jeweils einen Bonus von 1, ihr braucht also nur eine 3 oder höher (eine Figur) oder 2 oder höher (wenn Maat und Kapitän an Bord sind) zu würfeln.

Wenn der Würfelwurf misslingt, dreht das Schiff genau in die gerade Windrichtung und bewegt sich nur 20 cm weit, weil die Segel flattern. Zu Beginn der nächsten Runde könnt ihr es erneut versuchen.

### **Fehlschuss (Patzer beim Schießen)**

Diese Zusatzregel tritt an die Stelle der einfachen Patzer-Regel beim Würfeln einer „1“ beim Schießen, die unter „Schießen“ beschrieben ist. Sprecht vor dem Spiel ab, ob ihr diese Zusatzregel anstelle der normalen Regel verwenden wollt.

**Fehlschüsse** mit jeder Art von Feuerwaffen (von Pistolen bis Kanonen) können vorkommen, wenn das Pulver nass geworden ist oder an der Pistole etwas klemmt oder die Lunte beim Zünden der Kanone ausgeht. Dies ist immer dann der Fall, wenn ihr beim Schießen eine „1“ würfelt (Patzer). Sobald eine „1“ gewürfelt wird, werft ihr nochmal den W6 und befolgt das Ergebnis der nachfolgenden Tabelle:



## Waffenschaden-Tabelle

<i>Wurf</i>	<i>Auswirkung</i>
<i>1</i>	<i>Nasses Pulver - nochmal laden und in der nächsten Aktion wieder schießen</i>
<i>2</i>	<i>Nasses Pulver - nochmal laden und in der nächsten Aktion wieder schießen</i>
<i>3</i>	<i>Etwas hat sich verhängt. Die Waffe kann erst wieder benutzt werden, wenn die Spielfigur eine gerade Zahl gewürfelt hat. Dazu muss sie eine Aktion ausgeben.</i>
<i>4</i>	<i>Etwas hat sich verhängt. Die Waffe kann erst wieder benutzt werden, wenn die Spielfigur eine gerade Zahl gewürfelt hat. Dazu muss sie eine Aktion ausgeben.</i>
<i>5</i>	<i>Die Waffe ist kaputt und kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden. Pistole oder Gewehre werden weggeworfen, wenn die Spielfigur das zulässt, und können auch nicht mehr als Nahkampfwaffe verwendet werden. Dies gilt auch für Gewehre mit Bajonetten.</i>
<i>6</i>	<i>Die Waffe explodiert und der Schütze wird so schwer verletzt, dass er aus dem Kampf ausscheidet. Wenn eine Kanone explodiert, dann betrifft das nur eine Figur in der Nähe der Kanone, die der Spieler aussucht, dessen Mannschaft die Kanone gehört.</i>

### **Denkt Euch was aus!**

*Wenn ihr Ideen habt, die ihr im Spiel unterbringen könnt, sprecht euch mit euren Freunden ab und probiert es aus!*

*Erobert Burgen und Festungen, spielt mit Rittern und kämpft gegen wilde Tiere und Dinosaurier, ändert jede Runde die Windrichtung oder denkt euch Regeln für heftige Stürme aus. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.*

*Viel Spaß und Ahoi!*



## Zu guter Letzt

Diese Piratenregeln sind deutlich einfacher gehalten, als „ausgewachsene“ Tabletopregeln.

Wer etwas mehr Tiefe und Variationen haben möchte, kann sich z.B. meine Western-Skirmish-Regeln „Shootout in Dingstown“ (SiD) ansehen, die es auf [www.dingstown.de/store](http://www.dingstown.de/store) zu kaufen gibt. In diesem Spiel führen bis zu vier Spieler Banden von Western-Helden (Cowboys, Banditen, Mexikaner, Ladies, Indianer oder Soldaten) in den Kampf um die fiktive texanische Kleinstadt Dingstown. Jede Bande umfasst 4 bis 8 Figuren (nicht enthalten), wofür jede Art von Spielfigur geeignet ist. Die Entfernungen in SiD sind auf 28mm große Miniaturen ausgelegt (das passt auch zur Größe von Lego-Männchen), es gibt aber eine Tabelle zum Umrechnen der Entfernungen, damit man auch mit Playmobil oder anderen Figuren spielen kann.

Auf der Webseite [www.dingstown.de](http://www.dingstown.de) gibt es auch eine Reihe freier Downloads zum Thema „Western Tabletop“. Schaut mal rein!

Weitere Infos und Fotos gibt es auch auf [www.facebook.com/dingstownstory](https://www.facebook.com/dingstownstory) oder in der Facebookgruppe „Dingstown-Gruppe“.

Die vorliegenden „Tischpiraten“-Regeln stelle ich kostenlos zur Verfügung. Wenn Euch die Regeln gefallen haben und Ihr meine Aktivitäten mit einer kleinen Anerkennungsprämie unterstützen wollt, freue ich mich über elektronische Dukaten, die Ihr per PayPal mit der Funktion „Geld an Freunde senden“ an die Adresse [shootout@dingstown.de](mailto:shootout@dingstown.de) schicken könnt.

Vielen Dank und jetzt lichtet die Anker, Ihr Landratten!

Axel Jansen

Neuss am Rhein, im März 2019





# ÜBERSICHTSBLATT

Hier gibt es eine **Übersicht** über die wichtigsten Spielregeln.

## Bewegen

### Schiffe

Mit einem Mast: 30 cm pro Runde

Mit zwei Masten: 40 cm pro Runde

Galeeren und geruderte Wikingerboote: 25 cm pro Runde (unabhängig von der Windrichtung (dazu siehe unten))

Kleine Ruderboote, Beiboote: 10 cm pro Runde

**Figuren zu Fuß:** 20 cm weit pro Aktion

## Schießen

**Pistolen** und **Büchsen:** 25 cm weit

**Musketen, Gewehre:** 50 cm weit

**Treffer auf 4, 5 oder 6**, Offiziere und Kapitäne treffen auch schon auf 3

Bei einer „1“ nochmal würfeln: Bei 1 oder 2 geht die Waffe kaputt (oder ihr verwendet die Tabelle aus der Zusatzregel „Fehlschuss (Patzer)“)

Waffen haben nur 1 Schuss und müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Ungeladene Waffen werden mit einem „Nachladen-Marker“ markiert.



Kaputte Waffen werden mit einem „Waffe kaputt“-Marker markiert.



Der **Getroffene** überlebt den Treffer, wenn er eine **5 oder 6** würfelt. Bei einer 1 bis 4 wird die Figur entfernt.

## Nahkampf

Wie Schießen, Treffer bei 4, 5 oder 6, Kapitäne und Offiziere treffen auf 3 oder höher. Bei **zwei Nahkampfwaffen** trifft die Figur um 1 besser.

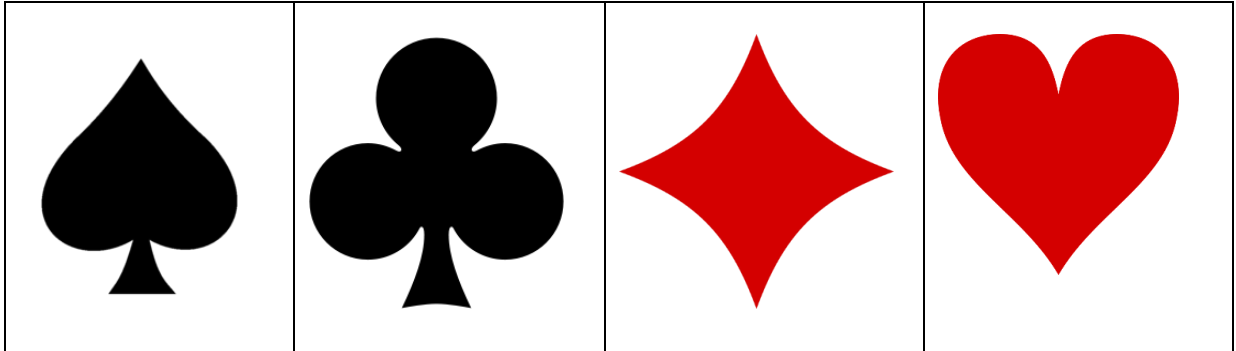
## Windrichtung

- Fahrt mit dem Wind von achtern (hinten): 10 cm weiter fahren
- Fahrt mit dem Wind von schräg hinten: normale Geschwindigkeit
- Fahrt mit dem Wind von der Seite (querab / rechter Winkel zur Fahrtrichtung des Schiffes): 10 cm weniger fahren
- Fahrt mit dem Wind von schräg vorne: 20 cm weniger fahren
- Fahrt mit dem Wind von vorne: Das Schiff bewegt sich nur 10 cm weit



# SPIELMARKER & ZAUBERKARTEN

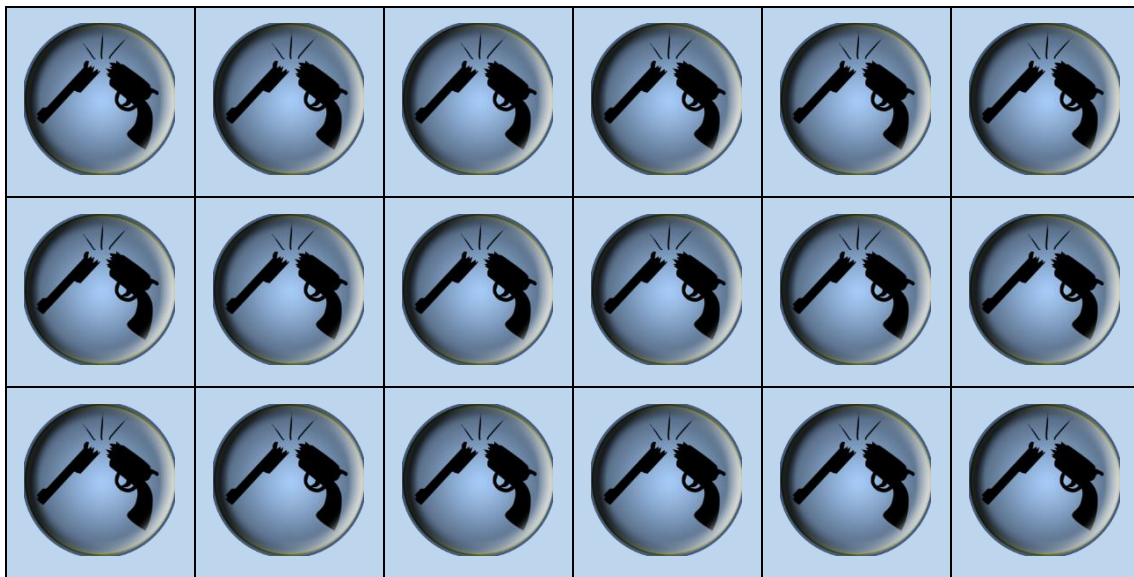
*Windrichtungs-Pfeil*  
*Auf Pappe kleben und*  
*Ausschneiden*



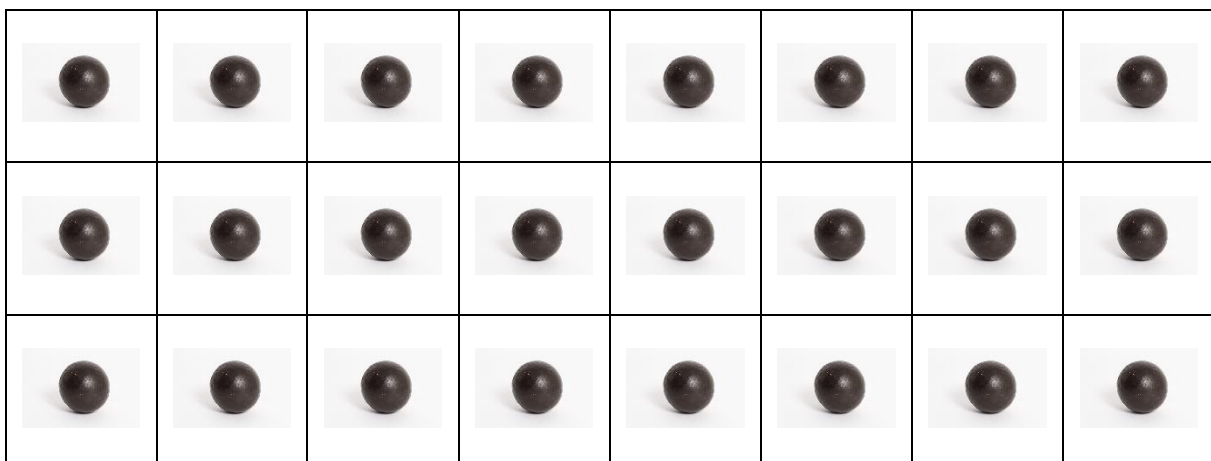
## *Nachladen-Marker*



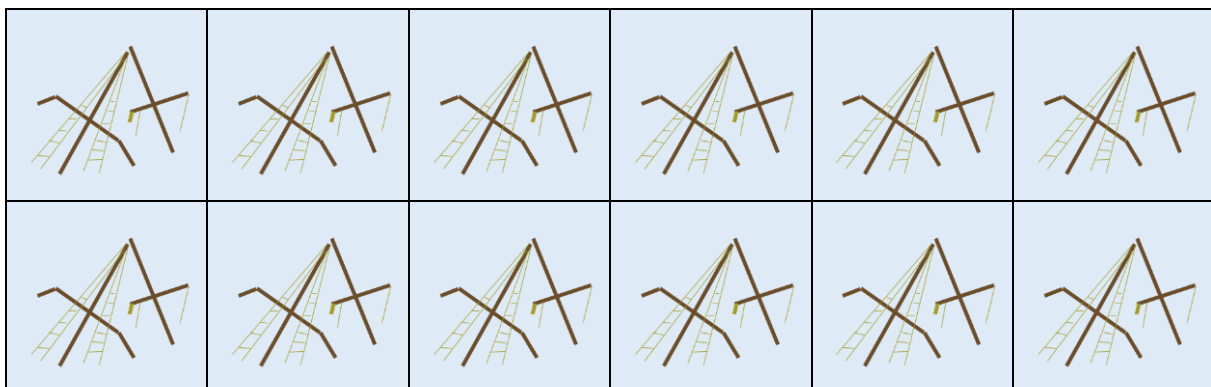
## Waffe kaputt-Marker



Für Anzahl der Artillerietreffer auf einem Schiff diese Kanonenkugelmarker hinlegen



## Mastbruch-Marker



## Golddklumpen = Dublonen



## Totenkopfmarker



## Zauberkarten

<p><b>„Käpt'n Jack muss weg!“</b> Schalte den gegnerischen Kapitän im Nahkampf aus, erhalte <b>3 Dublonen</b>.</p>	<p><b>„Ne Buddel voll Rum!“</b> Erbeute aus dem Laderaum eines anderen Schiffes ein Fass, bring es auf dein Schiff und erhalte <b>3 Dublonen</b>.</p>	<p><b>„Verfluchtes Piratengold!“</b> Das Schiff dieser Crew macht nur <b>halbe Fahrt</b>, bis eine volle Schatztruhe über Bord geworfen wird.</p>
<p><b>„Wir haben die Pest an Bord!“</b> Gehe an Land oder erobere ein Schiff, um frisches Wasser zu besorgen (bring ein Fass an Bord deines Schiffes). Bis dahin handelt deine Mannschaft <b>mit -1 auf alle Handlungen</b>.</p>	<p><b>Meerjungfrauen küsst man nicht</b> Spiele diese Karte einmal aus, wann Du willst. Aus dem Meer ertönt betörender Gesang. Würfle sofort für jeden Mann auf dem Schiff (Freund und Feind), bei einer „1“ erhält die jeweilige Figur einen <b>Aktivierungsmarker</b> für diese Runde</p>	<p><b>„Hol's der Klabautermann!“</b> Alle Schusswaffen, die auf dem Schiff abgefeuert werden, auf dem sich der Kapitän oder Maat dieser Crew befindet, müssen nicht nur bei „1“ auf <b>„Kaputt“</b> testen, sondern <b>auch bei „2“</b>.</p>

