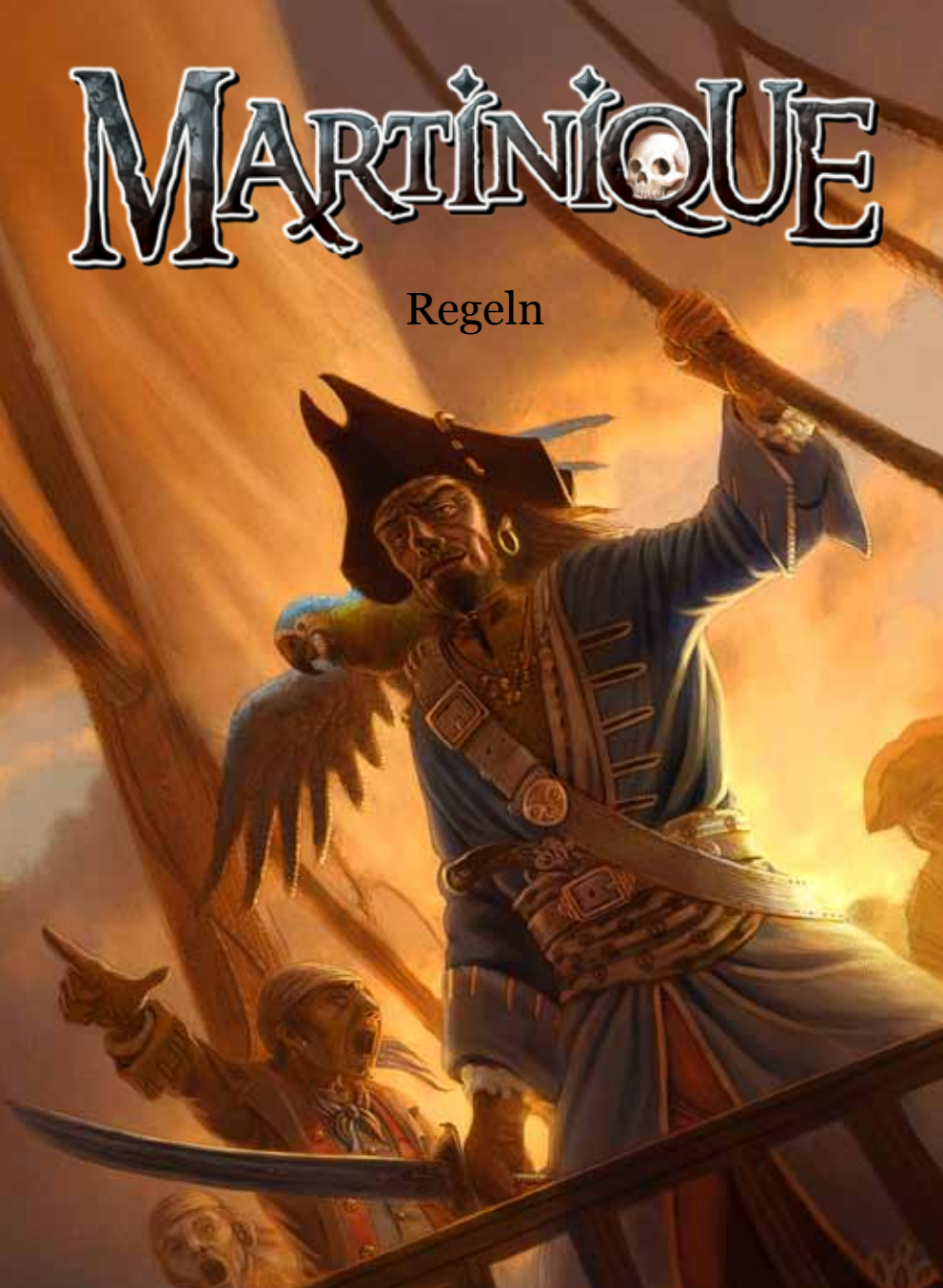


MARTINIQUE

Regeln



MARTINIQUE

EMANUELE ORNELLA

Spieler: 2 Dauer: 30 min. Alter: 10+

DIE LEGENDE DES VERLORENEN SCHATZES

Die Meere um die Insel Martinique waren schon vor langer Zeit Heimstätte berüchtigter Piraten. Schwer beladene Handelsschiffe fielen ihren Kaperfahrten zum Opfer und sie machten reiche Beute. Den unvorstellbar wertvollen Piratenschatz aus gestohlenen Juwelen, Münzen und Gold brachten Sie auf Martinique und vergruben ihn der Legende nach an einem geheimen Ort. Viele jagden dem verlorenen Schatz hinterher und versuchten ihn zu finden. Bis heute ohne Erfolg.

Du bist der Kapitän eines Piratenschiffs mit Kurs auf Martinique. Mit deinen vier treuesten Piraten brichst du am Morgen auf, um den verlorenen Schatz zu finden. Wirst du das Rätsel um seinen Verbleib lösen und selbst zur Legende?

INHALT

- 1 Spielplan
- 8 Piraten (4 rote, 4 schwarze)
- 1 Stoffbeutel
- 96 Fundstückplättchen
- 16 Landkartenplättchen (8 Buchstaben und 8 Zahlen)
- 3 Jokerplättchen
- 2 Zählsteine (1 roter, 1 schwarzer)





Auf dem Spielplan ist folgendes dargestellt:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Die Insel Martinique | 5. Eine Zählleiste für jeden Spieler |
| 2. Koordinaten | 6. Drei kleine Schätze |
| 3. Kneipe "The Hook" | 7. Der verlorene Schatz |
| 4. Ein Frachtraum für jeden Spieler | 8. Barhocker |

ZIEL

Jeder Spieler ist Kapitän eines Piratenschiffs mit Kurs auf Martinique, um dort den verlorenen Schatz zu finden. Der Spieler, dem es gelingt, den verlorenen Schatz zu bergen, gewinnt und er wird selbst zur Legende.

Wenn der verlorene Schatz nicht gefunden wird, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, und die Legende lebt weiter...

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, so dass jeder Spieler einen Frachtraum vor sich hat.

Die Landkartenplättchen werden in zwei verdeckte Stapel sortiert: einen mit Buchstaben und einen mit Zahlen.

Beide Stapel werden getrennt voneinander gemischt und je ein Plättchen verdeckt auf den verlorenen Schatz auf dem Spielplan gelegt. Diese zwei Plättchen bilden die geheimen Koordinaten des verlorenen Schatzes.

Je ein Plättchen von beiden Stapeln wird verdeckt in die Kneipe “The Hook” gelegt.

Alle übrigen Landkartenplättchen werden zusammen gemischt und je ein Plättchen verdeckt auf jedes Inselfeld mit einem Schatzkartensymbol gelegt.

Die drei Jokerplättchen werden in die Kneipe “The Hook” gelegt. Alle Fundstückplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Auf alle Felder der Insel wird ein zufällig aus dem Beutel gezogenes Fundstückplättchen offen gelegt, bis auf allen Feldern ein Landkarten- oder Fundstückplättchen liegt. Auf den Feldern der Kneipe “The Hook” werden keine Fundstückplättchen platziert.

Auf alle Felder der drei kleinen Schätze wird je ein zufällig aus dem Beutel gezogenes Fundstückplättchen offen gelegt.

Der Beutel mit den restlichen Plättchen wird neben den Spielplan gelegt. Diese Plättchen werden während des Spiels benötigt, um die kleinen Schätze erneut aufzufüllen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt die entsprechenden vier Piraten und den Zählstein zu sich.

Der schwarze Spieler beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus zwei Phasen:

I – Sonnenaufgang

Die Piraten bewegen sich über die Insel, bergen die kleinen Schätze und sammeln Informationen über die Koordinaten des verlorenen Schatzes.

II – Sonnenuntergang

Die Piraten graben nach dem verlorenen Schatz.



I – SONNENAUFGANG

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Der Spieler am Zug, wählt eine der folgenden Aktionen:

1. *Einen Piraten einsetzen* **oder**
2. *Einen Piraten bewegen.*

1. EINEN PIRATEN EINSETZEN

Der Spieler platziert einen seiner Piraten aus dem eigenen Vorrat am Strand (= jedes beliebige Feld am Rand der Insel).

Anschließend ist der andere Spieler am Zug.

2. EINEN PIRATEN BEWEGEN

Ein Spieler kann nur dann die Aktion Einen Piraten bewegen wählen, wenn er bereits mindestens drei seiner Piraten auf dem Spielplan eingesetzt hat! Seinen vierten Piraten darf er auch in jeder späteren Runde einsetzen.

A. BEWEGEN

Der Spieler bewegt einen seiner Piraten auf dem Spielplan über die Insel. Die Anzahl Schritte die der Pirat gehen muss entspricht der Zahl auf dem Plättchen, auf dem der Pirat seine Bewegung beginnt. Der Pirat muss die vorgegebene Zahl Schritte genau nutzen und darf kein Plättchen während seiner Bewegung ein zweites Mal betreten.



Bewegungsregeln der Piraten:

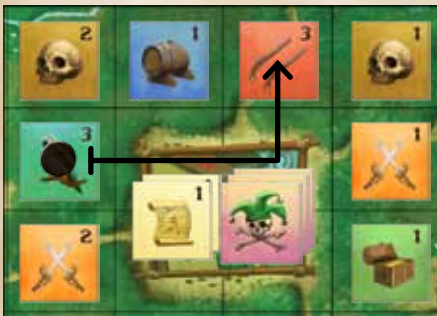
- Ein Pirat kann nur horizontal und /oder vertikal bewegt werden. Diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt.
- Ein Pirat kann über ein Feld mit einem Plättchen, ein Feld mit einem anderen Piraten, ein leeres Feld und durch die Kneipe „The Hook“ bewegt werden. Jedes Feld zählt als ein Schritt.
- Ein Pirat darf seine Bewegung nicht auf einem Feld mit einem anderen Piraten beenden.
- Zieht ein Pirat über ein Feld mit einem Piraten des anderen Spielers, dann darf er eines der verdeckten Landkartenplättchen im persönlichen Vorrat des anderen Spielers aufdecken (wenn dieser eines hat). Das Plättchen bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt vor ihm liegen.



Nur horizontale und / oder vertikale Bewegungen sind erlaubt.



Jedes leere Feld zählt als ein Schritt.



Jedes Feld in „The Hook“ zählt als ein Schritt.



Durch besetzte Felder gezogen? Decke ein Landkartenplättchen des anderen Spielers auf!
Die Bewegung darf nicht auf einem besetzten Feld enden.

B. SAMMELN

Der Spieler am Zug nimmt das Fundstück- oder Landkartenplättchen, auf dem sein Pirat die Bewegung begonnen hat und legt es in seinen persönlichen Vorrat vor sich.

- Fundstückplättchen werden **offen** abgelegt. Diese Plättchen werden für das Bergen von kleinen Schätzen benötigt.
- Landkartenplättchen enthalten Informationen über die Lage des verlorenen Schatzes. Diese Plättchen werden **verdeckt** abgelegt, so dass der andere Spieler diese wichtigen Informationen nicht sehen kann. Die Spieler dürfen jederzeit die geheimen Informationen auf den Plättchen in ihrem persönlichen Vorrat anschauen.

Hinweis: Es gibt alle Zahlen und Buchstaben der Koordinaten auf den Landkartenplättchen nur ein einziges Mal. Durch das Sammeln der Informationen auf den Plättchen, können die Spieler Rückschlüsse darauf ziehen, welche Plättchen nicht im verlorenen Schatz auf dem Spielplan liegen und seine Koordinaten bestimmen.

C. ENDE DES BEWEGUNGSZUGES

Endet die Bewegung eines Piraten auf einem Feld mit Fundstück- oder Landkartenplättchen, dann bleibt er auf diesem Plättchen stehen.

Endet die Bewegung eines Piraten auf einem leeren Feld (ohne Plättchen), dann wird der Pirat auf den ersten freien Barhocker gesetzt.

Endet die Bewegung eines Piraten in "The Hook", dann wird der Pirat auf den ersten freien Barhocker gesetzt. Falls noch vorhanden, erhält der Spieler am Zug hierfür zusätzlich, eines der Plättchen aus "The Hook" seiner Wahl:

- ein Jokerplättchen das er offen vor sich in den persönlichen Vorrat legt. Jokerplättchen können bei der Aktion "Beladen des Frachtraumes" an Stelle jedes beliebigen Fundstückplättchens verwendet werden, oder
- ein zufälliges der beiden Landkartenplättchen, welches dem Spieler weitere Informationen über die Lage des verlorenen Schatzes gibt. Dieses legt er verdeckt vor sich ab.



D. BELADEN DES FRACHTRAUMS

Nach dem Ende des Bewegungszuges prüft der Spieler, ob er kleine Schätze in seinen Frachtraum laden kann. Hat der Spieler dieselbe Kombination an Fundstückplättchen vor sich wie in einem der drei kleinen Schätze auf dem Spielplan, dann **muss** er folgende Schritte ausführen:

1. Der Spieler gibt die entsprechenden Plättchen aus seinem persönlichen Vorrat ab und legt sie neben den Spielplan.
2. Er nimmt alle Plättchen des kleinen Schatzes und legt sie zusammen als einen verdeckten Stapel auf ein freies Feld seines Frachtraums.
3. Abschließend wird der kleine Schatz wieder befüllt. Zum Befüllen zieht er zufällige Fundstückplättchen aus dem Beutel und legt je ein Plättchen offen auf jedes freie Feld der Schatztruhe.

Wichtig!

- Nur die Symbole auf den Fundstückplättchen müssen beim Beladen des Frachtraums übereinstimmen, die Zahl darf sich unterscheiden.
- Hat ein Spieler die Wahl zwischen zwei kleinen Schätzen, darf er entscheiden, welchen Schatz er in seinen Frachtraum laden will. Das Einladen eines zweiten kleinen Schatzes im selben Zug ist nicht erlaubt.
- Ein Jokerplättchen darf jederzeit während Beladen des Frachtraums an Stelle eines beliebigen Fundstückplättchens genutzt werden.

Anschließend ist der andere Spieler am Zug.

Phase I – Sonnenaufgang endet sofort, wenn der letzte Pirat auf einen Barhocker gesetzt wurde. Anschließend beginnt sofort Phase II – Sonnenuntergang.



II – SONNENUNTERGANG

Diese Phase beginnt, sobald alle 8 Piraten auf einen Barhocker gesetzt wurden. Alle übrig gebliebenen Plättchen auf der Insel werden entfernt und neben den Spielplan gelegt. Achtung! Die Informationen auf den verdeckten Landkartenplättchen dürfen dabei von keinem Spieler gesehen werden können.

Diese Phase besteht aus den folgenden Schritten:

1. NACH DEM SCHATZ GRABEN

Die Zugreihenfolge der Spieler wird durch die Position der Piraten auf den Barhockern der Kneipe bestimmt. Der Pirat auf dem Hocker mit der „1“ beginnt, es folgt der Pirat auf dem Hocker mit der „2“ usw.

Der Spieler am Zug setzt seinen Piraten vom Barhocker auf ein unbesetztes Feld der Insel, auf dem er den verlorenen Schatz vermutet. Danach ist der Spieler des Piraten auf dem nächsten Barhocker am Zug. Der Schritt NACH DEM SCHATZ GRABEN endet, wenn alle 8 Piraten auf der Insel stehen.



Hinweis:

Es ist möglich, dass ein Spieler mehrmals hintereinander am Zug ist.

Wichtig:

Ein Spieler kann die Koordinaten des verlorenen Schatzes mit Hilfe aller Informationen, die er während des Spieles gesammelt hat, bestimmen: Seine eigenen Landkartenplättchen, die aufgedeckten Landkartenplättchen des Gegners, sowie durch die Position der bereits gesetzten Piraten des Gegners.

2. AUFDECKEN DES ORTES DES VERLORENEN SCHATZES

Wurden alle Piraten auf Inselfelder gesetzt, dann werden die Koordinaten des verlorenen Schatzes enthüllt, indem die beiden Landkartenplättchen auf dem verlorenen Schatz umgedreht werden.

Der Spieler, der einen seiner Piraten auf dem richtigen Feld platziert hat, gewinnt das Spiel! Sein Name wird in die illustre Reihe großer Piraten und Herrscher über die sieben Meere aufgenommen.

Hat kein Spieler einen Piraten auf den Koordinaten des verlorenen Schatzes, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

3. PUNKTE

Überspringe diesen Schritt, wenn der verlorene Schatz gefunden wurde. Der Sieger steht bereits fest!

Die Punkte werden folgendermaßen ermittelt:

- Für jedes Set mit zwei identischen Fundstückplättchen im persönlichen Vorrat erhalten die Spieler 2 Punkte. Die Zahl auf den Plättchen spielt keine Rolle.
- Der Spieler mit der meisten Ladung (=Anzahl Stapel) in seinem Frachtraum erhält 2 Punkte.
- Für jedes Fundstückplättchen in ihrem Frachtraum erhalten die Spieler Punkte entsprechend der auf dem Plättchen angegebenen Zahl.

Jeder Spieler markiert seine Punkte mit seinem Zählstein auf seiner Zählleiste.

Haben beide Spieler gleich viele Punkte, dann gewinnt der Spieler mit der größeren Ladung (=Anzahl Stapel) das Spiel. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es keinen Sieger.



SPIELVARIANTEN

DER VERLORENE SCHATZ

Im Basisspiel gewinnt automatisch der Spieler, der den verlorenen Schatz findet, egal, wie viele Punkte er gesammelt hat.

Die Spieler können sich auch dafür entscheiden, für das Auffinden des verlorenen Schatzes 20 Siegpunkte zu vergeben.

In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Herrscht hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der größten Ladung (Anzahl Stapel) in seinem Frachtraum. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es keinen Sieger.

ANZAHL DER PIRATEN, DIE EIN SPIELER SETZEN MUSS

Im Basisspiel muss ein Spieler erst 3 Piraten auf die Insel setzen, bevor die Piraten auf der Insel bewegt werden dürfen. Die Anzahl kann verändert werden. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit der Anzahl der Piraten, die ein Spieler setzen muss.

DANKSAGUNG

Ein besonderer Dank geht an: Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Andrea “Liga” Ligabue & Club TreEmme, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely und Tom Powers, sowie allen Testspielern bei Faidutti’s gathering, 2008 Buckeye Games Fest und Board Game Geek.Con (BGG.CON) 2008.



Autor: Emanuele Ornella

Illustrator: Arnaud Demaegd

Grafik Design: Stefano Susini

QWG Redaktion: Johan Kuipers & Jonny de Vries

Bearbeitung und Layout der Regel: Jeroen Hollander

Deutsche Regel: Kathrin und Andreas Ronge



www.qwggames.nl
info@qwggames.nl



www.huchandfriends.de

© 2009 QWG Games

