

ALLES AN BORD?!



Ein Spiel für 2-4 Seefahrer ab 7 Jahren

SPIELMATERIAL

84 Ausrüstungsplättchen

9x Kanone



9x Säbel



9x Matrose



9x Schaufel



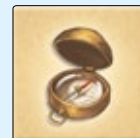
9x Fernrohr



9x Seil



9x Kompass



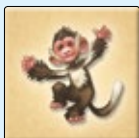
9x Landkarte



9x Lager



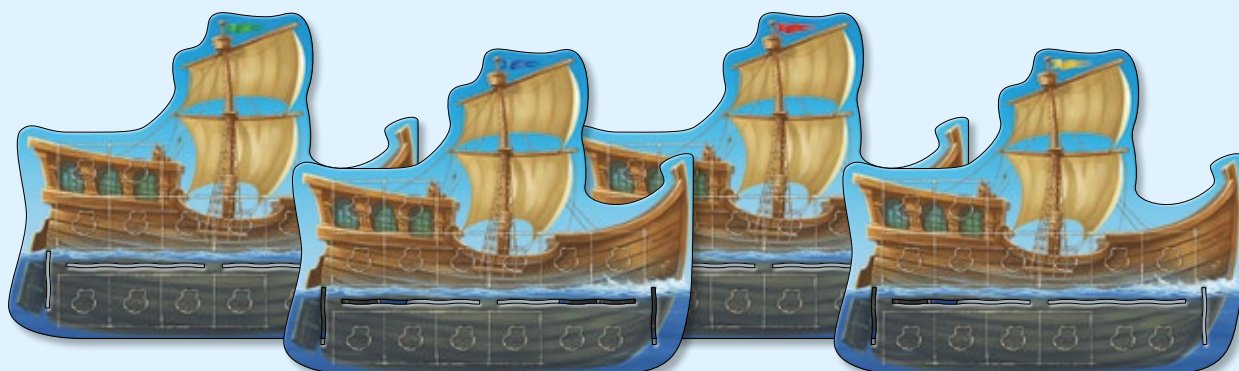
3x Äffchen



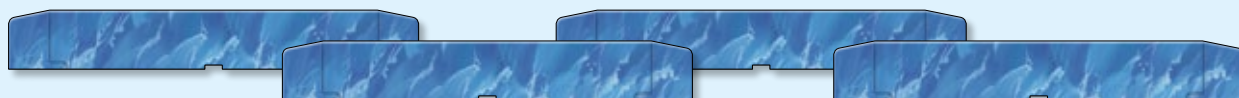
3 Papageien



4 Schiffstableaus



4 Sichtschirme



52 Abenteuerkarten

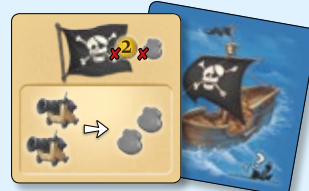
20x Entdeckung



8x Handel



12x Piraten



12x Auftrag



24 Münzen Wert 1



12 Münzen Wert 5



18 Schatztruhen Wert 10



64 Warensäckchen

16x Hellblau



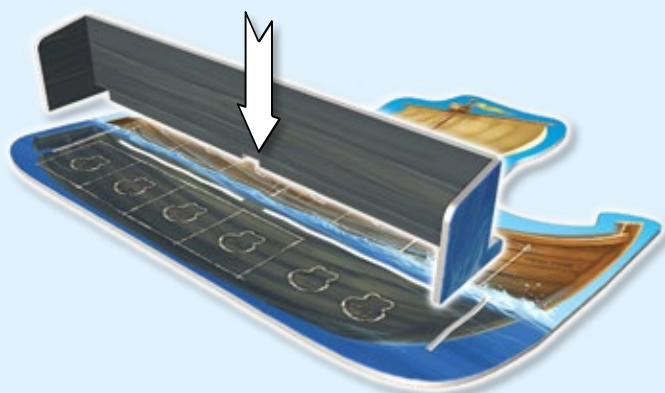
16x Weiß



16x Orange



16x Violett



Wichtig: Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Sichtschirme auf den bunten Seiten der Schiffstableaus vorsichtig in die entsprechenden Aussparungen einstecken. Die Schiffe passen zusammengesetzt in die Schachtel und müssen später nicht auseinandergenommen werden. Auf Seite 4 findet ihr eine Abbildung, die euch zeigt, wie die Schiffe eingelegt werden können.

SPIELBESCHREIBUNG

Ihr seid Seefahrer, die auf Entdeckungsreise gehen. Jedes Spiel besteht aus 2 Runden, die jeweils in 2 Phasen unterteilt sind. In der 1. Phase beladet ihr eure Schiffe mit Ausrüstung. In der 2. Phase geht ihr auf die Reise und nutzt eure Ausrüstung, um die Abenteuer zu bestehen, die die Abenteuerkarten vorgeben. Dafür erhaltet ihr Waren oder Geld. Die Waren könnt ihr am Ende einer Reise verkaufen, um noch mehr Geld zu bekommen. Der Spieler, der nach der 2. Reise als reichster Abenteurer heimkehrt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- ★ Jeder von euch nimmt sich ein Schiffstableau mit eingestecktem Sichtschirm und legt es vor sich ab. Jedes Schiff hat insgesamt 12 Kombiplätze für Ausrüstung oder Waren: 8 vor dem Sichtschirm („auf Deck“) und 4 hinter dem Sichtschirm („unter Deck“). Zusätzlich gibt es 2 Sonderplätze unter Deck, auf denen nur Waren gelagert werden dürfen.



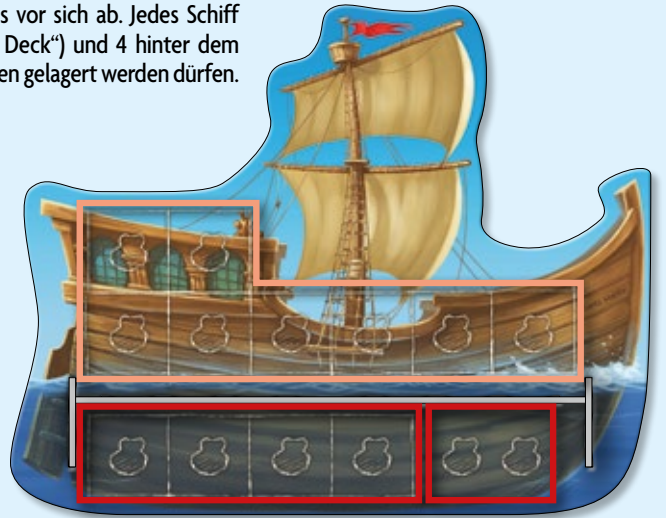
Kombiplatz für Ausrüstung und Waren



Sonderplätze nur für Waren

auf Deck

unter Deck



- ★ Schüttet alle Ausrüstungsplättchen auf den Tisch und bildet daraus einen Haufen in der Mitte. Lasst die Plättchen einfach so liegen, wie sie sind. Es spielt keine Rolle, ob sie mit der Vorder- oder der Rückseite nach oben liegen.
- ★ Legt die Waren, die Münzen, die Schatztruhen und die Papageien als allgemeinen Vorrat getrennt voneinander neben die Spielfläche.
- ★ Sortiert die Abenteuerkarten nach Kategorien (Farben) und bildet je 1 Stapel für jede der 4 Kategorien. Mischt jeden der 4 Stapel getrennt voneinander und zieht insgesamt 13 Karten mit folgender Zusammenstellung:



- ★ Mischt diese 13 Abenteuerkarten zusammen und legt sie verdeckt in einem Kreis um den Haufen mit den Ausrüstungsplättchen aus. Legt die restlichen Karten als getrennte Stapel zunächst zur Seite.

Aufbaubeispiel für 4 Spieler:



SPIELBLAUF

1. PHASE: LADEN

Die Spieler rufen „**Alles an Bord!**“ und decken gemeinsam die 13 Abenteuerkarten auf.

Anschließend geht es sofort los. Alle beladen **gleichzeitig** ihre Schiffe mit Ausrüstungsplättchen aus der Mitte. Dabei solltet ihr euch an den nun offen liegenden Abenteuerkarten orientieren. Diese zeigen, was ihr auf eurer Reise braucht. Abenteuerkarten zeigen immer die zum Erfüllen benötigten Ausrüstungen oder Waren auf der linken Seite und eine Belohnung in Form von Waren oder Geld auf der rechten Seite.



Für das Laden gelten folgende Regeln:

- ★ Du darfst nur 1 Hand benutzen und immer nur 1 Plättchen nehmen.
- ★ Du darfst verdeckte Plättchen umdrehen.
- ★ Du darfst ein Plättchen, das du genommen hast, auf einen beliebigen freien Kombiplatz auf deinem Schiff legen. Es spielt keine Rolle, ob du es auf Deck oder unter Deck legst. Aber alles was unter Deck liegt, können deine Mitspieler nicht mehr sehen. Liegt ein Plättchen einmal auf deinem Schiff, darfst du es in dieser Phase nicht wieder entfernen und in die Mitte zurücklegen. Auf die Kombiplätze dürfen in dieser Phase **nur** Ausrüstungsplättchen gelegt werden!
- ★ Jeder darf beim Laden **genau** 2 Waren seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf sein Schiff legen. Du darfst eine Ware, die du in dieser Phase genommen hast, unter Deck auf einen freien Sonderplatz für Waren legen. Liegt eine Ware einmal auf deinem Schiff, darfst du sie in dieser Phase nicht wieder entfernen und in den Vorrat zurücklegen.



DIE SEESTERNE

Auf einigen Ausrüstungsplättchen ist ein Seestern in einer Ecke abgebildet.

Im Spiel **zu dritt und zu viert** könnt ihr die Seesterne einfach ignorieren und behandelt alle Plättchen gleich.

Achtung: Im Spiel **zu zweit** dürfen die Ausrüstungsplättchen mit dem Seestern jedoch nicht genommen werden. Hat ein Spieler fälschlicherweise ein Plättchen mit Seestern auf sein Schiff gelegt, darf er es während der Ladephase ausnahmsweise noch abwerfen und ersetzen. In der Reisephase muss er es jedoch ersatzlos abwerfen und darf es nicht zum Erfüllen von Abenteuerkarten einsetzen.



Die **Äffchen** haben im Grundspiel keine Bedeutung und liegen nur als Ablenkung zwischen den anderen Ausrüstungen. Sie spielen jedoch für manche Varianten am Ende dieser Regel eine Rolle.



Die **Lager** sind spezielle Ausrüstungsplättchen, die später nicht für das Erfüllen von Abenteuerkarten benötigt werden. Allerdings können auf ihnen in der Reisephase bis zu 2 Waren gelagert werden.

Der erste Spieler, der sein Schiff voll beladen, also alle 12 Kombiplätze mit Ausrüstungen und die 2 Sonderplätze mit Waren belegt hat, ruft „**Leinen los!**“. Er sammelt sofort alle 13 offenen Abenteuerkarten ein und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Die Vorderseiten der Karten dürfen für den Rest dieser Phase nicht mehr angeschaut werden. Alle anderen Spieler dürfen ihre Schiffe weiter mit Ausrüstung und Waren beladen, bis jeder Spieler ein volles Schiff hat. Wenn du nicht mehr genau weißt, welche Ausrüstung auf den Karten abgebildet war, hilft dir möglicherweise ein Blick auf die Ausrüstung, die andere Spieler auf Deck liegen haben. Oder du nimmst einfach die Ausrüstung, die dir sinnvoll erscheint. Sobald alle Spieler ihre Schiffe voll beladen haben, könnt ihr zur Reisephase übergehen.

Hinweis: *Schnelligkeit ist nicht alles beim Beladen. Nur wer genau schaut, was auf den Abenteuerkarten abgebildet ist, hat später auch die richtige Ausrüstung an Bord.*

2. PHASE: REISE

Der Spieler, der sein Schiff als erster voll beladen hatte, mischt den Stapel mit den 13 Abenteuerkarten. Nun wird jede Karte einzeln nacheinander von oben nach unten ausgewertet. Beachtet dabei, dass die Kategorie jedes Abenteuers auf der Rückseite ersichtlich ist. Je nach Kategorie, der aufzudeckenden Karte, gelten folgende Regeln:



Entdeckung

Decke die Entdeckungskarte auf, sodass sie alle Spieler sehen können. Alle Spieler entscheiden jetzt gleichzeitig, ob sie die Karte erfüllen möchten, indem sie die entsprechende Ausrüstung von ihrem Schiff auf den Haufen in der Mitte abwerfen und sich dafür die Belohnung nehmen. Lege diese Entdeckungskarte anschließend auf den Ablagestapel und gehe zur nächsten Karte weiter.



Handel

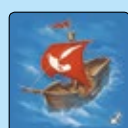
Decke die Handelskarte auf, sodass sie alle Spieler sehen können. Alle Spieler entscheiden jetzt gleichzeitig, ob sie die Karte erfüllen möchten, indem sie die entsprechende Ware von ihrem Schiff in den allgemeinen Vorrat abwerfen und sich dafür die Belohnung nehmen. Lege diese Handelskarte anschließend auf den Ablagestapel und gehe zur nächsten Karte weiter.



Piraten

Die Rückseite zeigt ein Symbol in der rechten unteren Ecke. Decke die Piratenkarte **noch nicht** auf! Zuerst muss jeder Spieler laut sagen, ob er den Piraten begegnen oder fliehen möchte.

Decke die Piratenkarte anschließend auf. Spieler, die sich entschieden haben zu fliehen, dürfen die Karte nicht erfüllen. Sie müssen aber auch keine Strafe zahlen. Alle Spieler, die sich entschieden haben den Piraten zu begegnen, müssen die Karte erfüllen, indem sie die entsprechende Ausrüstung von ihrem Schiff auf den Haufen in der Mitte abwerfen und sich dafür die Belohnung nehmen. Hat einer dieser Spieler nicht alle geforderten Ausrüstungen an Bord, beziehungsweise möchte sie nicht abgeben, muss er zur Strafe 2 Geld und 1 Ware seiner Wahl in den allgemeinen Vorrat abwerfen. Hat er das Geld und/oder die Ware nicht, wirft er so viel ab, wie er zahlen kann und der Rest der Strafe verfällt. Lege diese Piratenkarte anschließend auf den Ablagestapel und gehe zur nächsten Karte weiter.



Auftrag

Die Rückseite zeigt ein Symbol in der rechten unteren Ecke. Decke die Auftragskarte **noch nicht** auf! Lege sie stattdessen ohne sie anzuschauen unter den restlichen Stapel mit den Abenteuerkarten, die noch ausgewertet werden müssen.

Wenn alle anderen Abenteuerkarten in dem Stapel ausgewertet wurden, sind nur noch die Auftragskarten übrig. Werte sie nun einzeln aus, indem du sie nacheinander von oben nach unten aufdeckst. Alle Spieler entscheiden jetzt gleichzeitig, ob sie die Karte erfüllen möchten, indem sie die entsprechenden Waren von ihrem Schiff in den allgemeinen Vorrat abwerfen und sich dafür die Belohnung nehmen. Lege diese Auftragskarte anschließend auf den Ablagestapel und decke die nächste Auftragskarte auf.

Wichtig: *Es ist nicht erlaubt, die benötigte Ausrüstung oder die Waren mehr als einmal abzugeben, um die Belohnung mehrfach zu erhalten.*



Die **Waren**, die ihr bekommt, müsst ihr auf einen freien Kombiplatz, einen freien Sonderplatz für Waren oder ein Lagerplättchen auf eurem Schiff legen. Sobald ein Ausrüstungsplättchen abgeworfen wurde, darf auf diesem Kombiplatz 1 Ware gelagert werden. Waren, für die ihr auf eurem Schiff keinen Platz habt, müssen in den allgemeinen Vorrat abgeworfen werden. Allerdings darf man in dieser Phase **jederzeit** beliebige Ausrüstungsplättchen oder Waren freiwillig abwerfen, um mehr Platz für Waren beziehungsweise Platz für andere Waren zu machen.

Hinweis: *Die Ausrüstungen, speziell die Matrosen, die ihr auf diese Weise „über Bord werft“, werden natürlich „gerettet“ und unverehrt am nächsten Hafen abgesetzt!*



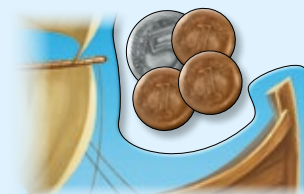
Auf einigen Piratenkarten sind graue Waren als Belohnung abgebildet. Das bedeutet, dass du dir als Belohnung für das Erfüllen der Karte entsprechend viele Waren beliebiger Farbe – gleiche oder verschiedene – aus dem allgemeinen Vorrat nehmen darfst.

Im dem seltenen Fall, dass nicht genug Waren einer Farbe im allgemeinen Vorrat liegen, nehmen die Spieler ihre Belohnung im Uhrzeigersinn, ausgehend von dem Spieler, der sein Schiff als erster gefüllt hatte. Sollte dabei eine bestimmte Farbe nicht mehr verfügbar sein, darf man stattdessen eine beliebige andere Ware nehmen.



Die **Münzen**, die ihr bekommt, legt ihr neben dem Segel eures Schiffs ab. Sie brauchen keinen Platz auf dem Schiff und ihr könnt beliebig viel Geld besitzen.

Wichtig: *Ihr könnt eure Münzen jederzeit mithilfe des allgemeinen Vorrats wechseln, zum Beispiel, wenn ihr die Strafe für eine Piratenkarte zahlen müsst oder nicht mehr genug Münzen mit dem Wert 1 im Vorrat liegen.*



RUNDENENDE

Wenn die letzte der 13 Abenteuerkarten ausgewertet wurde, **müsst** ihr jede auf eurem Schiff verbliebene Ware in jeweils 1 Geld tauschen. Werft die Ware in den allgemeinen Vorrat ab.

Danach **müsst** ihr alle auf eurem Schiff verbliebenen Ausrüstungsplättchen – auch die *Lager* – abwerfen. Werft sie einfach zurück auf den Haufen in der Mitte.

Anschließend **müsst** ihr je 10 Geld, das ihr besitzt, in 1 Schatztruhe umtauschen. Jede Schatztruhe legt ihr auf einen beliebigen freien Kombiplatz auf eurem Schiff. Diese Plätze stehen euch in der folgenden 2. Runde nicht mehr für Ausrüstung oder Waren zur Verfügung. Überzählige Münzen (bis zum Gesamtwert von 9) bewahrt ihr wie gewohnt neben eurem Schiff auf.

Die Schatztruhen entsprechen einem Wert von 10 Geld. Sie können nie zurück in Münzen gewechselt werden und bleiben für den Rest des Spiels auf ihrem Platz liegen. Sie sind vor den Piraten geschützt und müssen nie abgegeben werden. Betrachtet sie als gut vor den Piraten versteckt, die zwar furchteinflößend, aber nicht besonders clever sind.

Wichtig: Beachtet, dass es bei Rundenende nicht mehr erlaubt ist, freiwillig Waren abzuwerfen. Es ist auch nie erlaubt Münzen abzuwerfen, um zu vermeiden, eine weitere Schatztruhe nehmen zu müssen.



VORBEREITUNG FÜR DIE 2. RUNDE

Legt die 13 Abenteuerkarten aus der 1. Runde zurück in die Schachtel. Sie werden für die 2. Runde nicht mehr benötigt.

Stellt wie unter „SPIELVORBEREITUNG“ beschrieben ein neues Set aus 13 Abenteuerkarten zusammen und legt sie verdeckt um die Ausrüstungsplättchen in der Mitte.



Der Spieler, der nach der 1. Runde am wenigsten Geld besitzt – der mit dem kleinsten Gesamtwert von Münzen und Schatztruhen – erhält einen Papagei aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf das Segel seines Schiffs. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler einen Papagei. Für den Fall, dass alle Spieler gleich viel Geld besitzen, erhält niemand einen Papagei.

Ein Spieler mit einem Papagei darf diesen in der 2. Runde einmal als Joker für eine beliebige **Ausrüstung** einsetzen. Beim Erfüllen einer Abenteuerkarte darf er also statt einem geforderten Ausrüstungsplättchen den Papagei abwerfen und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, den Papagei in ein Lager umzutauschen. Nicht eingesetzte Papageien besitzen bei Spielende keinen Wert.

Anschließend spielt ihr die 2. Runde nach den gleichen Regeln wie zuvor beschrieben. Beachtet, dass manche von euch jetzt weniger freie Kombiplätze auf ihrem Schiff haben können als andere. Das hängt von der Anzahl der Schatztruhen ab, die ihr besitzt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 2. Runde. Die Spieler tauschen ihre restlichen Waren 1 zu 1 in Geld um. Anschließend tauschen sie ihr Geld, soweit möglich, in Schatztruhen um und behalten den Rest in Münzen.

Der Spieler, der nun das meiste Geld besitzt – der mit dem größten Gesamtwert von Münzen und Schatztruhen – gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTEN

DAS ÄFFCHEN-HANDICAP

Geübte Spieler kann man mit einem Handicap in Form eines *Äffchens* etwas ausbremsen. Es wird bei der Spielvorbereitung auf einen freien Kombiplatz auf Deck seines Schiffs gelegt. Dort bleibt es das gesamte Spiel über liegen und blockiert einfach diesen Platz.

ANDERE ZUSAMMENSTELLUNGEN DER ABENTEUERKARTEN

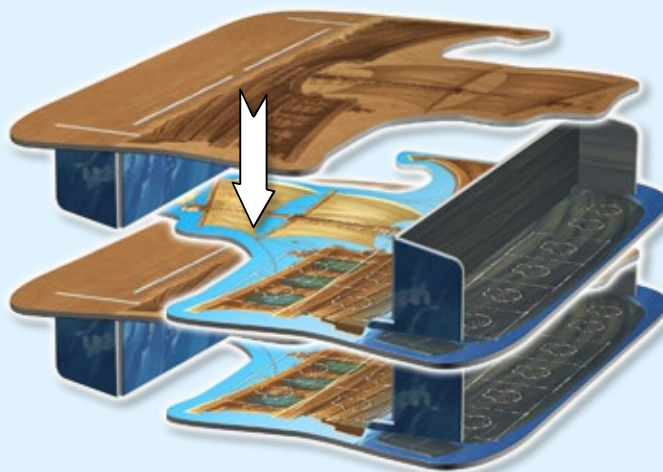
Ihr könnt auch bewusst eine eigene Zusammenstellung der 13 Abenteuerkarten wählen, und so zum Beispiel mit mehr oder weniger Piratenkarten spielen. Natürlich könnt ihr auch mit einer komplett zufälligen Zusammenstellung aus 13 Abenteuerkarten spielen. Wir empfehlen euch jedoch in beiden Fällen darauf zu achten, dass immer Karten aus allen 4 Kategorien dabei sind.

MEHR KONKURRENZKAMPF UM DIE AUSTRÜSTUNGSPLÄTTCHEN

Um bei 3 und 4 Spielern mehr Konkurrenzkampf um die Ausrüstungsplättchen zu haben, könnt ihr mit folgenden Änderungen spielen:

Ihr dürft die Plättchen mit den Seesternen im Eck nicht nehmen. Dafür sind die 3 Ausrüstungsplättchen mit den *Äffchen* jetzt Joker und dürfen jeweils als beliebige Ausrüstung abgegeben werden. Zusätzlich können jeweils 2 gleiche Ausrüstungsplättchen – auch *Lager* – als Joker für 1 beliebige Ausrüstung abgegeben werden.

Hinweis: Die Schiffe lassen sich problemlos zusammengesetzt in die Schachtel legen. Stapelt sie dazu wie in der Abbildung rechts gezeigt übereinander und legt das restliche Material in die Zwischenräume.



Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2018 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. All rights reserved. www.abacusspiele.de

