

Capt'n W. Kidd

Von Günter Cornett (Co-Autor Volker Schäfer)

Inhalt:	Seite
Gemeinsame Regeln 2
Loyal Captain <i>für 2 Spieler ab 10 Jahren</i> Die gegnerischen Piraten einzukreisen, ist gar nicht so einfach. 2
Quedah Merchant <i>für 2 Spieler ab 9 Jahren</i> Der Angriff erfolgt von hinten - mit taktischem Geschick und Würfelglück 4
Madagaskar <i>für 2-3 Spieler ab 10 Jahren</i> Wilde Haufen ziehen übers Deck, werden immer größer und stärker. 5
Capt'n W. Kidd: Der Piratenjäger, der selber zum Piraten wurde 6

Spielmaterial

- 24 Spielsteine:

21 Piraten (jeweils 7 pro Farbe)

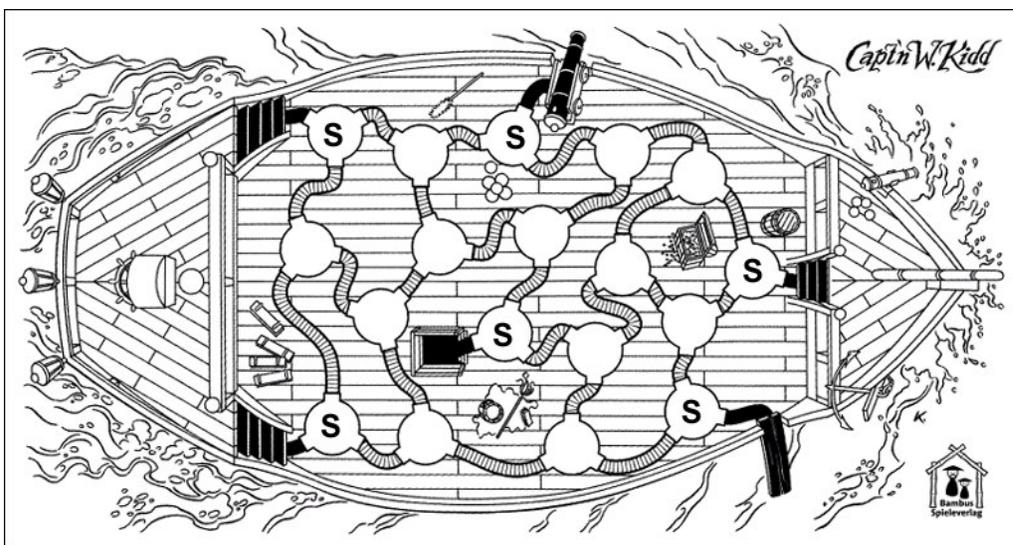
3 Piratenflaggen



(Die Piratenflaggen werden nur für das Spiel **Madagaskar** benötigt)

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf die Spielsteine geklebt werden.
Die Piratenflaggen kommen dabei auf die dunklen Spielsteine.

- 1 Spielplan. Auf ihm befinden sich 18 durch Wege miteinander verbundene Spielfelder:



12 der Felder sind mit jeweils drei Nachbarfeldern verbunden. Die übrigen 6 Felder sind die **Startfelder** (Sie sind mit jeweils zwei Nachbarfeldern verbunden).

- 1 Würfel mit den Zahlenwerten 1-3 (wird nur für das Spiel **Quedah Merchant** benötigt)

Gemeinsame Regeln

Einsetzen des Spielsteines:

Ein Spielstein kommt dadurch ins Spiel, dass er auf einem der sechs Startfelder eingesetzt wird.

Er wird dort so platziert, dass die Unterseite des Piraten auf das schwarze Wegstück zeigt und die Hintergrundgrafik des Spielsteins die zwei Wege auf dem Spielplan fortsetzt.



Bewegung

Ein Spielstein kann von seinem Feld aus grundsätzlich in eine von zwei möglichen Richtungen vorwärts ziehen, aber niemals rückwärts. Wenden auf einem Feld ist ebenfalls verboten.

Auf dem Zielfeld wird der Pirat so platziert, dass die Unterseite auf das Feld zeigt, von dem er gekommen ist.

Zieht ein Spielstein im weiteren Verlauf des Spieles von einem Spielfeld auf ein Startfeld, so darf er den Spielplan nicht wieder verlassen. In diesem Fall hat er also nur eine Zugmöglichkeit.



Loyal Captain

Capt'n W. Kidd weigert sich die ‚Loyal Captain‘ zu kapern, da sie unter britischer Flagge fährt. Die Mannschaft meutert erstmals, zunächst jedoch ohne Erfolg.

Die Regeln in Kürze:

1. Jeder Spieler erhält 7 Spielsteine seiner Farbe.
2. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Spielfiguren (entweder: neu einsetzen oder: 1 Feld weit bewegen).
3. Figuren oder Figurengruppen, die an allen Seiten von gegnerischen Piraten bedroht werden, sind geschlagen und werden aus dem Spiel genommen. Eine Figur bedroht eine andere, wenn sie im nächsten Zug auf ihr Feld ziehen könnte.
4. Wer keine seiner Spielfiguren mehr bewegen kann, hat das Spiel verloren.

Taktische Hinweise und Regelerläuterungen:

zu 2: Bei Spielbeginn sollte man möglichst viele Spielfiguren einzusetzen, weil eine stärkere Präsenz auf dem Spielplan mehr Zug- und Schlagmöglichkeiten bietet. Dabei sollte man aufpassen, dass die eigenen Spielfiguren sich nicht gegenseitig behindern.

Bei Spielende ist es dagegen meist von großem Vorteil, wenn man noch eine (oder zwei) zurückbehaltene Spielfigur(en) einsetzen kann.

Die Bewegung einer Spielfigur muss immer **vorwärts** auf das nächste Feld erfolgen. Dort wird die Spielfigur so positioniert, dass die hintere Seite auf das Feld zeigt, von dem die Spielfigur gekommen ist. Da es verboten ist, auf dem Feld zu wenden, kann sie nicht gleich auf das Feld zurückkehren, von dem sie gekommen ist.

Keine Spielfigur darf auf ein besetztes Feld ziehen.

Zu 3. Geschlagen wird durch Umzingelung.

Wenn eine einzelne Spielfigur von drei gegnerischen Figuren umgeben ist, *die ihr Feld im nächsten Zug erreichen können*, ist sie geschlagen. Befindet sie sich auf einem Startfeld kann sie sogar von nur zwei gegnerischen Spielfiguren geschlagen werden. Geschlagene Spielfiguren werden aus dem Spiel genommen.

Zusammenhängende Gruppen von Spielfiguren einer Farbe sind geschlagen, wenn sich auf allen dieser Gruppe benachbarten Feldern gegnerische Piraten befinden und dabei *nicht* mit der Unterseite auf ein Gruppenmitglied zeigen. Ist nur ein freies Feld dabei oder die Unterseite einer gegnerischen Figur, so ist die Gruppe nicht geschlagen.

Wie beim Klassiker Go lassen sich also Augen bilden, um eine Gruppe zu sichern. Da die Spielfiguren nicht beliebig eingesetzt werden können, reicht oft schon ein einzelnes Auge aus, um die Gruppe zu sichern. Andererseits ist ein Spieler mitunter gezwungen seine sichere Position wieder aufzulösen, da er in jeder Runde genau eine Spielfigur bewegen (oder auf einem Startfeld einsetzen) muss.

Eine weitere Möglichkeit, sich zu schützen, ist, einer gegnerischen Spielfigur hinterher zu ziehen. Denn solange diese einem die Unterseite zukehrt, kann man nicht geschlagen werden. Jedoch kann man das Spiel durch Bewegungsunfähigkeit verlieren.

1 wird durch C und A geschlagen.

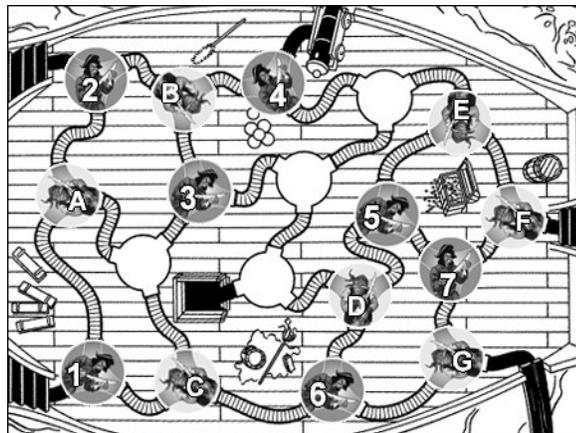
B wird durch 2,3 und 4 geschlagen.

5 und 7 werden als Gruppe durch D, E, F und G geschlagen

E und F werden nicht geschlagen, da sich neben E ein freies Feld befindet.

2 wird nicht geschlagen, da B zwar benachbart ist, aber 2 nicht bedroht.

Ebenso wird G nicht von 7 bedroht und 6 wird nicht von C und D bedroht



Setzt man eine Spielfigur auf einem Feld ein, das von zwei gegnerischen Figuren unmittelbar bedroht ist, so ist die eingesetzte Spielfigur sofort geschlagen. Ausnahme: Durch das Einsetzen wird mindestens eine der beiden anderen Spielfiguren geschlagen. Dann wird die eingesetzte Figur nicht geschlagen.

Zu 4. Spielende

Kann ein Spieler keine Spielfiguren bewegen oder einsetzen, hat er das Spiel verloren.

In bestimmten Situationen kann es jedoch vorkommen, dass keiner der Spieler den anderen mehr bewegungsunfähig machen kann. In diesem Fall einigen die Spieler sich auf ein Unentschieden.

Ein Unentschieden ist in der Regel von beiden Spielern eindeutig erkennbar. Besteht keine Einigkeit über ein Unentschieden, so hat der das Unentschieden ablehnende Spieler zwanzig Züge Zeit, um zu beweisen, dass er der Sieger ist. Gelingt es ihm nicht, seinen Mitspieler innerhalb von zwanzig Zügen zu besiegen, so hat er das Spiel verloren. Wird in dieser Zeit eine Spielfigur geschlagen, beginnt die Zählung der Züge wieder von neuem.

Variante für Spielbeginn:

Ein Spieler bestimmt die Position der jeweils ersten Figur beider Parteien, der andere wählt die Partei, mit der er spielt.

Quedah Merchant

Einige Tage nach der Kaperung der ‚Quedah Merchant‘ stellt sich heraus, dass es sich um ein britisches Schiff handelt. Capt'n W. Kidd will es zurückgeben; seine Mannschaft hindert ihn daran.

Spielmaterial:

Jeder Spieler erhält die 7 Spielfiguren seiner Farbe. Außerdem wird der Würfel benötigt.

Spielbeginn:

Jeder Spieler setzt eine Spielfigur auf einem freien Startfeld seiner Wahl ein.

Spielzug:

Reihum würfeln die Spieler und bewegen eine eigene Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl (1-3). Es dürfen keine Würfelaugen verfallen. Keine Spielfigur darf übersprungen werden.

Immer wenn ein Spieler die zuletzt von ihm eingesetzte Spielfigur vom Startfeld weg bewegt hat, setzt er eine neue Spielfigur auf einem freien Startfeld seiner Wahl ein (solange bis alle Spielfiguren eingesetzt sind).

Fremde Piraten fangen:

Man kann auf eine gegnerische Spielfigur ziehen, wenn man das Feld über dessen Unterseite (also von hinten) erreicht. Auch hierbei dürfen keine Würfelaugen verfallen. Diese Spielfigur ist nun gefangen und darf nicht mehr von ihrem Besitzer gezogen werden. Sie wird aber bei jeder Bewegung des oben liegenden Spielsteins mitgenommen. Eine Spielfigur, die eine andere Spielfigur gefangen hat, darf keine weitere Spielfigur fangen.

Niemals darf man auf eigene Spielfiguren ziehen.

Eigene Piraten befreien:

Zieht man von hinten auf eine gegnerische Spielfigur, die eine eigene Spielfigur gefangen hat, so wird diese befreit und stattdessen die gegnerische Spielfigur gefangen.

Die befreite Spielfigur zieht auf eines der beiden unmittelbar vor ihr liegenden Felder, sofern es frei ist. Ist es mit einer gegnerischen Spielfigur besetzt und zeigt dessen Unterseite zur befreiten Spielfigur, so darf diese auf sie ziehen und sie gefangen nehmen (und gegebenenfalls eine weitere Spielfigur befreien, usw.).

Sind beide möglichen Fluchtfelder jedoch mit eigenen Spielfiguren besetzt (bzw. mit gegnerischen Spielfiguren in entgegengesetzter Richtung), so darf die gegnerische Spielfigur gar nicht erst gefangen genommen werden.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn

- a) sieben Spielfiguren (egal welcher Farbe) gefangen sind, oder
- b) ein Spieler keine seiner Spielfiguren mehr bewegen kann

Spielsieg:

Im Fall a) gewinnt der Spieler, der die meisten Spielfiguren gefangen hat, im Fall b) der Spieler der den letzten Zug gemacht hat.

Taktik-Tipps:

Wichtiger als gegnerische Figuren zu fangen, ist es sie zu blockieren. Wird eine Spielfigur auf ihrem Startfeld blockiert, so kann der Spieler keine neue Figur einsetzen, da dies nur erlaubt ist, nachdem das Startfeld verlassen wurde.

Madagaskar

Vor **Madagaskar** kommt es endgültig zur Meuterei. Ein Großteil der Mannschaft von Capt'n W. Kidd läuft zu seinem alten Widersacher Robert Culliford über.

Spielmaterial:

Jeder Spieler erhält 7 Spielfiguren seiner Farbe (im Spiel zu dritt 6 Spielfiguren). Die drei schwarzen Piratenflaggen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Spielbeginn:

Reihum setzt jeder Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein Startfeld ein (solange bis alle Startfelder besetzt sind).

Spielzug:

Wer am Zug ist, hat die Wahl, ob er eine Spielfigur bewegen oder auf einem freien Startfeld neu einsetzen will. Ist keines von beidem möglich, setzt er aus.

Fremde Piraten fangen:

Man kann auf eine gegnerische Spielfigur ziehen, wenn man deren Feld über dessen Unterseite erreicht.

Die untere Spielfigur ist nun gefangen und wird bei jeder Bewegung mitgenommen. Eine Spielfigur, die eine andere gefangen hat, zieht also als Turm und **darf** so weitere Spielfiguren oder Türme von Spielfiguren fangen.

Niemals darf man auf eigene Spielfiguren ziehen.

Zugweite:

Die Zugweite eines Turms von Spielfiguren richtet sich nach Anzahl der übereinandergestapelten Spielfiguren. Ein Turm, der bspw. aus drei übereinanderliegenden Spielfiguren besteht, zieht exakt 3 Felder.

Im weiteren Spielverlauf können die Türme ziemlich hoch werden. Ab einer Höhe von sechs Piraten-Spielsteinen ist es sinnvoll die unteren fünf Spielsteine durch einen Flaggen-Spielstein zu ersetzen. Die Zugweite des Turmes verringert sich dadurch nicht.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle gegnerischen Spielfiguren gefangen hat. Dieser Spieler ist Sieger. Sollte es (z.B. aufgrund von Zugunfähigkeit) nicht möglich sein, alle Spielfiguren zu fangen, so endet die Partie unentschieden.

Die Partie endet ebenfalls unentschieden durch dreimalige Stellungswiederholung.

Taktik-Tipps:

Eröffnungsphase:

Der Pirat, der als erster sein Startfeld verlassen muss, wird automatisch von dem Piraten bedroht, der unmittelbar danach auf diesem Startfeld neu eingesetzt wird. Wenn dieser hinterher zieht, kann der Verfolgte keinen ausreichenden Abstand herstellen. Es ist daher sinnvoll, den verfolgten Piraten in eine Sackgasse zu manövrieren, um die Verfolgung unattraktiv zu machen. Schlägt der Verfolger den Stein trotzdem, so muss er seinerseits damit rechnen, in der Sackgasse geschlagen zu werden.

Hohe Türme:

Hohe Türme können weit ziehen, sofern sie freie Bahn haben. Anfangs sind die Wege meist stark blockiert, so dass sie ein leichtes Ziel sind. Gegen Spielende ist der Besitz eines hohen Turmes i.d.R. erforderlich um zu gewinnen.