

SMART BOOK
BRETTSPIEL



Die Schatzkarte



**WIR EMPFEHLEN,
ZUERST DAS
ABENTEUERBUCH
ZU LESEN.**

Spielbrett & Regeln
zum Ausdrucken



Regelbuch



Inhalt

Das Südmeer ruft! In diesem stimmungsvollen Brettspiel schippert ihr im eigenen Piratenschiff von Insel zu Insel, stets auf der Suche nach dem nächsten Schatz. Lasst die Bordkanonen sprechen, um gesuchte Piraten zu schnappen. Denn wer am Ende das meiste Gold angehäuft hat, gewinnt!

Die App interagiert mit dem Spiel, wenn du die Karte von Papa Juju scannst – mit seinen seltsamen Regeln bringt er alles durcheinander!

Mit welcher Strategie wirst du das meiste Gold ergattern können? Die besten Kanonen versenken die Schiffe der stärksten Piraten – aber wer alle drei Flaschenposten mit der Schatzkarte findet, kann allen den großen Goldschatz wegschnappen.

**Doch Vorsicht vor dem Fluch der Geisterhühner –
jeder Fluch kostet ein Goldstück!**

Spielfiguren mit Standfüßen x4



Infokarten x4

Starter-Kanonenkarten x12

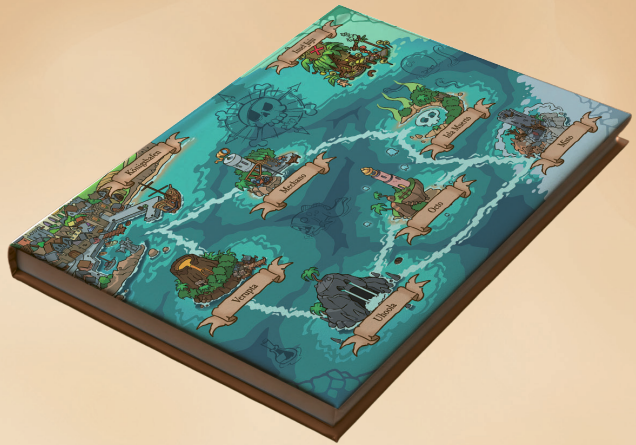


Upgrade-Kanonenkarten x24

Abenteuerbuch



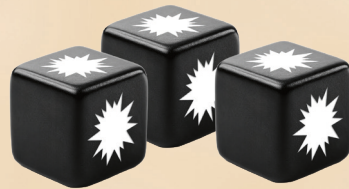
Dreh mich um!



Rückseite: Spielplan



Schatzkarte x 1



Treffer~oder~Fehlschuss~
Würfel x3

Ereigniskarten x35 (5x6 ≠ 1x5)



Spiel Aufbau

1. Das Buch mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte legen – für alle Spieler gut erreichbar.
2. Die Kanonenkarten mischen und verdeckt neben dem Spielplan platzieren.
3. Die obersten drei Karten des Kanonenstapels aufdecken – sie bilden den Kanonenladen.
4. Jeder Spieler wählt ein Piratenschiff und stellt es auf „Königshafen“.
5. Jeweils drei der zwölf Starter-Kanonenkarten an jeden Spieler austeilen. Bei weniger als vier Spielern die verbleibenden Karten zurück in die Box legen.
6. Alle Ereigniskarten nach ihren Rückseiten sortieren, die sechs so entstandenen Stapel verdeckt mischen und neben dem Spielplan bereitlegen.
7. Auch die drei Kanonenschuss-Würfel und die Schatzkarte in Reichweite aller Spieler platzieren.
8. Ein Smartphone oder anderes Gerät nehmen und den QR-Code scannen, um die App aus dem App Store herunterzuladen. Die App starten, „Brettspiel“ auswählen und das Gerät in Reichweite aller Spieler platzieren.

Einigt euch darauf, wer beginnt – und los geht's!

**Führt eure Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn vollständig durch,
bis das Spiel endet.**





1 Buch umdrehen



7



4



6

3



5



5



2



5



5



Spielezug
 0. Bewegen
 1. Ereigniskarte ziehen
 2. Ereignis ausführen
 3. Kommandokarten greifen
 4. Zug beenden

Spielerzug

0, **Bewegen**

Du darfst deine Spielfigur ein Feld weit bewegen.

1, **Ereigniskarte ziehen**

Decke eine Ereigniskarte auf, die der Insel entspricht, auf der du dich befindest, sodass ihre Vorderseite zu sehen ist.

(Wenn du dich z.B. auf einer Insel mit dem Namen und der Illustration von Mechano befindest, deckst du die oberste Karte des Mechano-Stapels auf.)

Wenn alle Karten im jeweiligen Ereigniskartenstapel aufgebraucht sind, muss der Spieler „Insel Juju“ oben rechts auf dem Spielplan mit dem Gerät scannen.

2, **Ereignis auswerten**



Piratengegner-Karte

Alle Mann an die Kanonen! Wirf die drei Würfel, um zu sehen, wie viele deiner Kanonen treffen. Danach wähle dieselbe Anzahl deiner Kanonen aus und zähle ihre Feuerkraft zusammen. Ist deine Gesamtfeuerkraft größer als die Zahl auf der Piratenkarte, hast du den Piraten besiegt und legst dessen Karte auf deinen Punktestapel. Andernfalls wird die Karte abgeworfen, d.h. auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan gelegt.

(Hinweis: Oder in der App die Kanonen durch Antippen aktivieren.)



Flaschenpost auf deinen Kanonenkarten (in Schritt 3)

Flaschenpost-Symbole werden in Schritt 3 des Spielzugs überprüft. Die Schatzkarte im Punktestapel ist 10 Gold (bei 2 Spielern) oder 15 Gold (bei 3-4 Spielern) wert.



Geisterhuhn auf deinen Kanonenkarten (am Ende des Spiels)

Am Ende des Spiels zählt jedes Geisterhuhn auf deinen drei Kanonenkarten einen Minuspunkt (-1 Gold pro Huhn).



Papa-Juju-Karte

Scanne die Karte mit deinem Gerät und folge den Anweisungen von Papa Juju.

Danach wird die Karte abgeworfen.



Geisterhuhnkarte

Eine Geisterhuhnkarte wird direkt auf deinen Punktstapel gelegt.



Schatzkistenkarte

Eine Schatzkistenkarte wird direkt auf deinen Punktstapel gelegt.



Misto

Der erste Spieler, der den berühmigten Long Jan Silvan besiegt, legt dessen Karte auf seinen Punktstapel.

Die restlichen Karten von Long Jan Silvan werden abgeworfen. (Nur ein Spieler kann Long Jan Silvan besiegen!)

Wenn du nicht gegen Long Jan Silvan gewinnst, wird die Karte abgeworfen.

3. Kanonenkarten verbessern



Ersetze eine deiner drei Kanonenkarten durch eine Karte aus dem Kanonenladen, die ersetzte Karte wird aus dem Spiel entfernt. (Dieser Schritt darf nicht übersprungen werden.)

Hast du dadurch drei Flaschenpost-Symbole und die Schatzkarte wurde noch nicht gefunden, schnapp sie dir.

Fülle den Kanonenladen mit einer neuen Karte vom Stapel auf.

4. Zug beenden

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Sobald der Kanonenladen leer ist, endet das Spiel.

Sieger

Jeder Spieler zählt das Gold in seinem eigenen Punktestapel.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt bzw. bei Gleichstand alle Spieler mit dem meisten Gold.

Spiel ohne App

Wenn die Spieler nicht mit der aktiven App spielen möchten, können stattdessen die folgenden Regeln verwendet werden:

Wirf einen Würfel, um ein Ereignis zufällig zu bestimmen – anstelle des Scannens einer Papa-Juju-Karte oder der „Insel Juju“.

Ohne App



1. Gib einem anderen Spieler eine Punktekarte deiner Wahl.
2. Du kannst eine deiner drei Kanonenkarten gegen eine Kanonenkarte deiner Wahl eines anderen Spielers austauschen.
3. Du mußt deine Spielfigur auf „Königshafen“ stellen.
4. Wirf eine Punktekarte deiner Wahl ab.
5. Nimm eine Punktekarte deiner Wahl von einem anderen Spieler.
6. Du kannst einem anderen Spieler ein Geisterhuhn geben.