

Pencil Pirates



Ein abenteuerliches Zeichen- und
Schatzsammelspiel für 2 - 4 Personen
ab 8 Jahren.



HABA

2012233001 TL A185670.01



Pencil Pirates



Ein abenteuerliches Zeichen- und Schatzsammelspiel für 2 - 4 Personen ab 8 Jahren.

Autor:
Illustration:

Nikolaj Christensen
Sandra Sahin

Redaktion:
Spieldauer:

Tim Rogasch
ca. 30 Minuten

Ahoi, Piraten! Ein großes und weites Meer mit vielen unbekannten Inseln liegt vor euch. Macht euch bereit und spitzt eure Bleistifte. Zeichnet Linien auf euren Seekarten ein, um von einer Insel zur anderen zu fahren. Sammelt dabei Schätze und macht so viel Piratenbeute wie möglich.

Wer nach 7 Runden die meisten Punkte ergattert hat, gewinnt das Spiel!

DAS IST DRIN:



3 Punktetafeln



1 Block mit Seekarten



1 Block mit Wertungsblättern



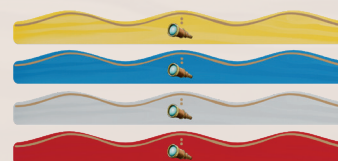
1 Würfel

4 Stifte

1 Sanduhr
(1 Minute)



28 Wertungstaler
(7 x 4 verschiedene Farben)



4 Lineale

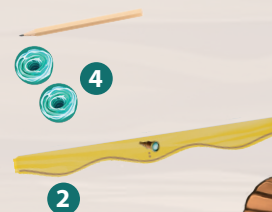
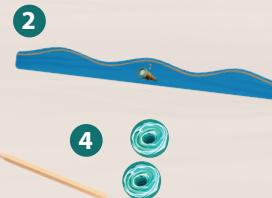
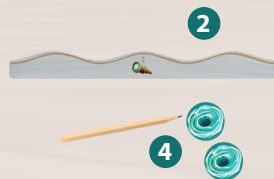


8 Wirbelplättchen

BEVOR ES LOSGEHT:

1. Legt die drei Punktetafeln in die Tischmitte und platziert daneben die Sanduhr und den Würfel.
2. Wählt jeweils alle eine Farbe und nehmt euch die dazu passenden 7 Wertungstaler und das Lineal.
3. Auf den Punktetafeln legt ihr auf jedes Startfeld der 7 Wertungskategorien jeweils einen eurer Wertungstaler. Die Lineale vor euch müssen das Muschelsymbol zeigen.
4. Nehmt euch alle noch jeweils einen Stift, 2 Wirbelplättchen und eine Seekarte. Achtet darauf, dass ihr alle verschiedene Seekarten habt. Zur besseren Unterscheidung sind diese in der unteren rechten Ecke mit den Buchstaben A-D markiert.
5. Nicht benötigtes Spielmaterial könnt ihr wieder in die Schachtel legen.

Spielaufbau für 4 Personen

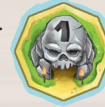




JETZT GEHT'S LOS:

Das Spiel wird über 7 Runden gespielt. Ihr spielt alle gleichzeitig, aber jeweils allein auf der Seekarte, die gerade vor euch liegt. Ihr fahrt in jeder Runde von einer Insel zur nächsten, indem ihr diese mit einer Linie verbindet. Mit jedem Symbol, das auf dieser Linie liegt, sammelt ihr Punkte.

In der ersten Runde beginnt ihr auf der Insel mit der Totenkopfhöhle. Diese ist mit der Rundenzahl „1“ markiert.



Eine Runde besteht aus 4 Schritten und läuft für jede Person wie folgt ab:

1. In See stechen:

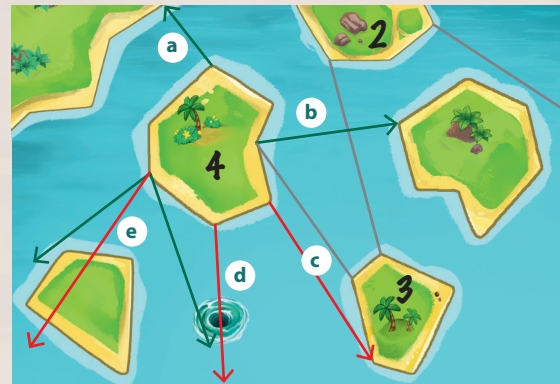
Zeichne auf deiner Seekarte eine Linie zwischen zwei Inseln ein. Du musst dafür in der Regel die gerade Seite des Lineals benutzen – im weiteren Spielverlauf gibt es beim Symbol „Fernrohr“ eine Ausnahme, siehe unten. Die Linie muss an einer beliebigen Ecke der Insel mit der aktuellen Rundenzahl beginnen und an einer Ecke einer bisher noch nicht besuchten Insel (= ohne Rundenzahl) enden.

Wichtige Piratenregeln zur See:

» siehe Beispielabbildung

- Der Punkt, an dem eine Insel vom Blattrand der Seekarte geschnitten wird, zählt ebenfalls als Ecke.
- Bereits eingezeichnete Linien und berührte Symbole dürfen im weiteren Spielverlauf gekreuzt werden.
- Inseln, auf denen bereits eine Rundenzahl geschrieben steht, sind tabu und dürfen nicht erneut angesteuert werden.
- Wirbel dürfen in ihrem dunkelblauen Zentrum nicht von einer Linie gekreuzt werden (siehe Symbol „Wirbel“).
- Inseln dürfen im grünen und gelben Bereich überhaupt nicht gekreuzt werden. Bei den hellblauen Flächen um Wirbel und Inseln herum ist das Kreuzen jedoch erlaubt.

Beispiele für erlaubte und unerlaubte Linien in Runde 4:

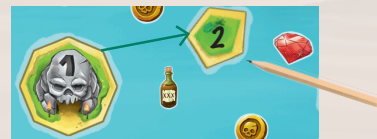


Achte also immer darauf, dass du keine Fehler beim Zeichnen einer Linie zu machst. Sollte dir trotzdem einmal ein Fehler passieren, musst du als Strafe deinen Wertungstaler auf der Leiste mit dem Hai ein Feld weiterziehen.

2. Anker setzen:

Wenn du eine Insel erreicht hast, schreibe auf diese die Zahl der nächsten Runde.

Beispiel: Auf die Insel, die du in Runde 1 erreichst, schreibst du eine „2“.



Haben alle, bis auf eine Person, eine neue Insel erreicht und ihren Anker gesetzt, dreht eine beliebige Person die Sanduhr um. Läuft die Sanduhr durch, bevor die letzte Person ihren Anker setzen konnte, muss diese ihren Wertungstaler auf der Wertungskategorie mit dem Hai ein Feld weiterziehen. Sie beendet ihre Runde anschließend aber noch regulär.



3. Beute sichten:

Sobald du deinen Anker gesetzt hast, wertest du selbstständig alle Symbole, die auf deiner aktuell eingezeichneten Linie liegen. Befindet sich ein Symbol auf deiner erreichten Insel, wertest du dieses ebenfalls. Damit du den Überblick behältst, kreist du alle zu wertenden Symbole mit dem Stift ein. Für jedes der Symbole ziehst du deinen Wertungstaler in der entsprechenden Wertungskategorie ein Feld weiter. Auf einem Feld dürfen immer mehrere Wertungstaler liegen. Sie werden in diesem Fall einfach gestapelt. Nachdem du deine Wertungstaler entsprechend weitergezogen hast, musst du die gerade eingekreisten Symbole abschließend noch durchstreichen.

Wichtig: Symbole, die zuvor schon von anderen Linien berührt/durchgestrichen wurden, darfst du kein weiteres Mal werten.



4. Seekarten austauschen:

Wenn alle ihren Anker gesetzt und die Beute gesichtet haben, gibst du deine Seekarte im Uhrzeigersinn weiter.

Es beginnt eine neue Runde. Du spielst diese auf der Seekarte, die du gerade erhalten hast und startest auf der Insel mit der aktuellen Rundenzahl.

Beispiel: In Runde 2 startest du auf der Insel mit der Nummer „2“.

Symbole auf den Seekarten



Ein Pirat kann nie genug Goldmünzen besitzen.

Jede Goldmünze ist 1 Punkt wert.

Wenn du deinen Wertungstaler auf der Leiste über einen Seestern ziehst, erhältst du das darauf abgebildete Symbol als Bonus. Ziehe dafür deinen Wertungstaler in der entsprechenden Wertungskategorie sofort ein Feld weiter.



Rubine sind selten und nur die fähigsten Piraten schaffen es, sie zu erreichen.

Jeder Rubin ist 4 Punkte wert.



Sagenhafte Geschichten ranken sich um den Gesang dieser mythischen Wesen. Hoffentlich könnt ihr auf eurer Reise viele ihrer Lieder hören.

Wenn du am Ende des Spiels deinen Wertungstaler in dieser Kategorie am weitesten vorziehen konntest, erhältst du 15 Punkte. Auf dem zweiten Platz erhältst du 7 Punkte und auf dem dritten Platz 3 Punkte.

Wenn du auf Platz 4 liegst oder im Spiel keine Meerjungfrau gewertet hast, erhältst du keine Punkte.



Piraten freuen sich immer über guten Rum auf ihren Seefahrten. Aber achtet darauf, dass ihr nicht Einen über den Durst trinkt.

Ab neun gesammelten Flaschen Rum beginnen die Punkte zu sinken. Je nachdem, wo dein Wertungstaler am Ende des Spiels liegt, erhältst du Punkte dazu oder musst welche von deiner Gesamtpunktzahl abziehen.



Piraten leben dafür, Handelsschiffe zu plündern, die ihre Reichtümer über das weite Meer transportieren.

Wenn du deinen Wertungstaler in dieser Wertungskategorie weiterziehen möchtest, musst du in einer Runde mindestens 2 Handelsschiff-Symbole mit deiner Linie berühren.

Wichtig: Je Runde kannst du in dieser Wertungskategorie deinen Wertungstaler maximal ein Feld weiterziehen, auch wenn deine Linie mehr als zwei Handelsschiffe berührt.



Haie beherrschen das Meer!

Wenn du den Weg eines Haies kreuzt, nimmst dein Schiff Schaden und du verlierst Punkte. Wenn deine Linie ein Hai-Symbol auf dem Spielplan berührt, musst du deinen Wertungstaler in dieser Wertungskategorie ein Feld weiterziehen.

Achtung:

Sollte dein Wertungstaler auf dem letzten Feld mit dem „X“ in dieser Kategorie landen, ist dein Schiff so stark beschädigt, dass es untergeht. Das Spiel ist für dich dann sofort vorbei und verloren. Du scheidest somit aus dem Spiel aus!



Schätze versprechen viel Reichtum. Aber seid bei der Schatztruhe nicht zu gierig, sonst geht ihr am Ende vielleicht sogar leer aus.

Deine Linie endet an einer Insel mit einer Schatztruhe? Dann darfst du bis zu 3x würfeln, um nach einem Schatz zu suchen. Nach jedem Wurf kannst du dich entscheiden, diesen zu werten. Spätestens der dritte und letzte Wurf muss von dir gewertet werden. Überlege also gut, ob du neu würfeln möchtest. Das Würfelergebnis entspricht der Anzahl der Felder, die du deinen Wertungstaler weiterziehen darfst.

Achtung:

Bei einem gewürfelten Totenschädel ist deine Schatzsuche sofort beendet und du darfst nicht noch einmal würfeln. Deinen Wertungstaler musst du in diesem Fall auf das vorausgegangene Schatztruhen-Symbol zurücksetzen. Liegt dein Wertungstaler bereits auf einer Schatztruhe, bleibt er dort liegen.



Ein Fernrohr hilft euch, zukünftige Hindernisse und Gefahren früher zu erkennen und zu umfahren.

Endet deine Linie an einer Insel mit einem Fernrohr, drehst du dein Lineal auf die Seite mit dem Fernrohr-Symbol. In der nächsten Spielrunde nutzt du nun die gewellte Seite des Lineals. Drehe danach das Lineal wieder auf die Seite mit der Muschel.



Durch Wirbel zu fahren, erfordert eure gesamten nautische Fähigkeiten.

Einen Wirbel kannst du nutzen, um deine aktuelle Fahrtrichtung zu ändern. In einer Runde darfst du aber nur einen Wirbel nutzen. Um einen Wirbel zu nutzen, legst du eines deiner Wirbelplättchen zurück in die Schachtel.

Statt an einer Inselecke lässt du die Linie im Zentrum eines ungenutzten Wirbels enden. Setze dann das Lineal neu an und ziehe die Linie vom Zentrum dieses Wirbels aus in eine andere Richtung weiter. Diese Linie muss, wie gehabt, an einer Ecke einer noch nicht besuchten Insel enden.

Jeder Wirbel auf einem Inselplan darf nur einmal im Spiel für einen Richtungswechsel genutzt werden. Ein Wirbel gilt als genutzt, wenn im Zentrum des Wirbels bereits eine andere Linie die Richtung gewechselt hat.

WANN IST SCHLUSS?

Nach der 7. Runde endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

Nehmt euch ein Blatt vom Wertungsblock und tragt im oberen Bereich eure Namen ein. Schaut nach, welches Feld eure jeweiligen Wertungstaler in jeder Wertungskategorie erreicht haben. Zählt jeweils eure erreichten Punkte zusammen und zieht ggf. die Minuspunkte durch Haie und Rumflaschen ab.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl erzielt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com

kundenservice@haba.de

TL A170798

Art. Nr.: 2012233001

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025