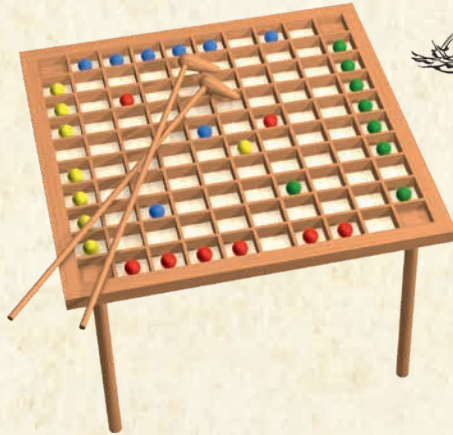


Piratenbillard

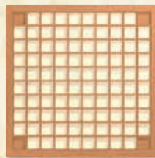


PIRATENBILLARD

Ein abenteuerliches Geschicklichkeitsspiel von Reinhold Wittig
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett aus Holz



4 Holzbeine



32 Holzkugeln, je 8 in den 4 Spielerfarben



4 Piratenqueues aus Holz



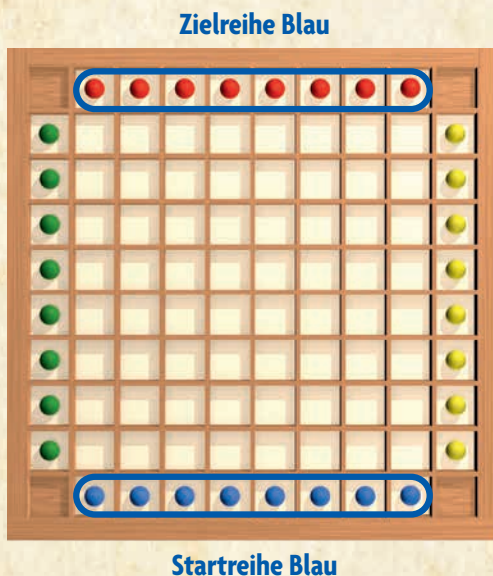
1 Spielregel



Meuterei! Die Mannschaft der „Black Parrot“ ist unzufrieden mit ihrem alten Käpt’n. Ein neuer muss her, und hier geht es seit jeher unblutiger zu, als uns so manche Piratengeschichte glauben machen will. Mit einer Partie Piratenbillard wird die vakante Führungsposition ausgespielt. Nur wer höchstes Geschick mit dem Piratenqueue („Kö“) zeigt, wird sich den Respekt der Mannschaft verdienen. Also ran an die Piratenqueues ihr Landratten, arrrh!

SPIELIDEE

Das Spielfeld von Piratenbillard ist in 96 Fächer unterteilt. An den 4 Seiten des Spielfelds befindet sich jeweils eine **Startreihe** mit 8 Fächern. Der Boden besteht aus einem Leinentuch. Die Kugeln werden mit den Piratenqueues von unten angeschlagen und sollen hüpfenderweise möglichst schnell die **Zielreihe** auf der gegenüberliegenden Seite erreichen. Wer zuerst 7 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt dieses außergewöhnliche Geschicklichkeitsspiel.

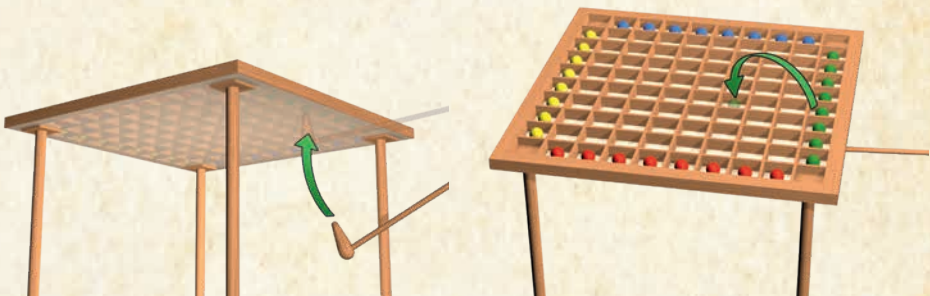


SPIELVORBEREITUNG

Zunächst müssen die 4 Holzbeine in die dafür vorgesehenen Bohrungen unter das Spielbrett geschraubt werden. Anschließend wählt jeder Spieler eine Spielerfarbe und nimmt sich die 8 Holzkugeln dieser Farbe, sowie 1 Piratenqueue. Jeder Spieler wählt nun eine Spielfeldseite und legt je eine seiner Kugeln in die 8 Fächer der zugehörigen Startreihe. Spielen weniger als 4 Spieler mit, wird das restliche Material nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel. Beim Spiel zu dritt bleibt eine Startreihe frei. Beim Spiel zu zweit müssen 2 gegenüberliegende Spielfeldseiten gewählt werden.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, schlägt eine beliebige noch auf dem Spielfeld befindliche Holzkugel **seiner** Farbe mit seinem Piratenqueue von unten an. Das Piratenqueue darf nur zwischen den an der eigenen Startreihe angrenzenden Holzbeinen geführt werden. Die Kugel muss das Fach in dem sie liegt verlassen und darf nicht wieder in dem selben Fach landen. Schafft der Spieler das nicht im ersten Versuch, wiederholt er den Schlag so lange bis es klappt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Es gelten folgende zusätzliche Regeln:

- Landet eine Kugel außerhalb des Spielfelds, ist sie aus dem Spiel, wird zurück in die Schachtel gelegt und bringt **keine Punkte**.
- Landet die Kugel eines Spielers in einem Fach des Spielfelds, in dem eine andersfarbige Kugel liegt, dann nimmt er diese Kugel gefangen. Er nimmt die fremde Kugel vom Spielfeld und legt sie als seinen Schatz beiseite. Gefangene Kugeln sind **1 Punkt** wert.
- Landet die Kugel eines Spielers jedoch in einem Fach der Startreihe eines Mitspielers zur Linken oder Rechten, dann nimmt dieser Mitspieler die Kugel gefangen, egal ob sich eine seiner Kugeln in dem Fach befindet oder nicht. Er legt sie zu seinem Schatz, und sie ist **1 Punkt** wert.
- Erreicht die Kugel eines Spielers ein Fach der gegenüberliegenden Startreihe, ist sie gesichert. Er nimmt die Kugel vom Spielfeld und legt sie zu seinem Schatz. Gesicherte Kugeln sind **3 Punkte** wert.

Wichtig: Es wird in diesem Fall keine Kugel gefangen genommen, egal ob sich in dem Fach zusätzlich eine andersfarbige Kugel befindet oder nicht.

Achtung: Landet die Kugel eines Spielers in einem Fach, in dem bereits eine seiner eigenen Kugeln ist, bleiben beide Kugeln darin liegen. Spielt ein Mitspieler nun eine seiner Kugeln in das Fach, werden die beiden gleichfarbigen Kugeln von diesem Mitspieler gefangen genommen. Ist der Spieler wieder an der Reihe und seine beiden Kugeln liegen immer noch in dem Fach, sollte er dieses Fach anspielen und mindestens eine der Kugeln muss das Fach verlassen.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sobald ein Spieler Kugeln im Wert von mindestens 7 Punkten in seinem Schatz hat. Dieser Spieler hat gewonnen und wird der neue Käpt'n. Befinden sich keine Kugeln mehr auf dem Spielbrett und keiner der Spieler hat bis dahin 7 Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand teilen die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Selbstverständlich können sich die Spieler auch einigen bis zu einer anderen Punktzahl als 7 zu spielen, um den Sieger zu ermitteln.



© 1989 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.
Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.

www.abacusspiele.de

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

