

Ho Ho Ho... Piraten haben's gut

Piratenbucht



Days of Wonder hat mit seiner Produktpalette 2004 deutlich aufforchen lassen, befand sich unter anderem ja auch das Spiel des Jahres Zug um Zug darunter. Ein weiteres Spiel aus dieser Erfolgsschmiede ist Piratenbucht. Angesichts der momentan vorherrschenden Begeisterung für karibische Freibeuter scheint dieses Spiel ein kluger Schachzug zu sein. Aber es stellt sich doch die Frage, ob es an die Qualität des Spiels des Jahres heranreicht. Auch ob Piratenbucht wirklich Lust auf Schlachten, Plünderungen und Rum macht muss es erst noch beweisen.

Wie bei anderen Spielen legt Days of Wonder auf solides Spielmaterial Wert. Im Gegensatz zu Zug um Zug wird hier aber auf mehrere Spielmaterialien zurückgegriffen. Spielfeld, Spielkarten, Würfel, Zählsteine, Münzen, Schatzkisten, zeigerbewehrte Steuerräder, Statusanzeigen und kleine Schiffe als Spielfiguren. Klingt ganz schön kompliziert, aber die Bedienungsanleitung bringt Licht ins Dunkel. Außerdem liegt der Schachtel noch ein Tutorial bei, das am PC abgespielt werden kann. Damit sollte eigentlich alles klar sein.

Das Spiel beginnt in der Piratenbucht, wo jeder (Möchtegern-)Pirat sein Schiff aufrüsten kann. Segel (Geschwindigkeit), Mannschaft und Kanonen (Feuerkraft) und Rumpf (Tragfähigkeit) sind die einzelnen Bereiche die ausgebaut

werden können. Danach macht sich jeder Pirat auf, und entscheidet sich für eine Insel zu der er fährt. Jede Insel hat andere Qualitäten. Auf manchen kann man sein Schiff weiter verbessern, auf anderen kann man Tavernenkarten ergattern. Überall kann man allerdings rauben und plündern was das Zeug hält. Vorausgesetzt es befindet sich kein Gegenspieler dort. Falls doch, muss ein Kampf entscheiden,



wer den Vorzug zum Plündern bekommt. Dann bleiben nur noch zwei Möglichkeiten: Flucht oder Sieg. Allerdings könnte bei einer Flucht eine Meuterei drohen... gefährlich!

Die erbeuteten Güter kann man dann auf der Schatzinsel gegen Ruhm eintauschen.

Ziel des Spiels ist dann nach zwölf Runden den meisten Ruhm zu ernten.

(Nein, nicht Rum!)

Was einem noch passieren kann, ist einem richtigen Piraten über den Weg zu laufen. Captain Hook oder der Fliegende Holländer sind gefährliche Zeitgenossen. Jeder Pirat hat seine eigenen Qualitäten und Spezialfähigkeiten. Oder man hat eine unliebsame Begegnung mit der Royal Navy. Auch wenn man der schlechteste Pirat aller Zeiten ist, sie haben schon von einem gehört!

Das Spiel ist gleichermaßen von Taktik und Glück abhängig. Die Seeschlachten entscheidet das Würfelglück, aber die Taktik ist maßgeblich für den Ausgang entscheidend. Das Spiel dauert zwischen 45 und 60 Minuten, was eine ganz schön lange Zeitspanne ist. Aber es ist ungemein fordernd und bis zur letzten Minute spannend. Nicht nur Fans des Piratenbums werden sich schnell damit anfreunden können.

Und sollte einem das Brettspiel allein nicht reichen, gibt es zum Spiel einen Online-Key dazu, der einem für zukünftige Online-Varianten des Spiels den Weg frei macht. Es ist wahr. Piraten haben's gut! **{Sce}**

PIRATENBUCHT

Rauben, Brandschatzen und Schiffe versenken.

VERTRIEB **DAYS OF WONDER**
 PRODUKTART **BRETTSPIEL**
 GENRE **ABENTEUER**
 ALTERSEMPFEHLUNG **AB 10 JAHREN**
 SPIELERANZAHL **3 BIS 5 SPIELER**
 SPIELDAUER **60 BIS 90 MINUTEN**
 EAN **0824968715628**

Ausstattung:

1 Spielbrett, 5 Schiffsbretter, 5 Steuerräder, 75 Holzmarker, 5 Ruhmmarker in den Spielerfarben, 20 Stärke Marker in den Spielerfarben, 50 braune Schatzkisten, 7 Piratenschiffe, 6 Holzwürfel, 44 Doublonen, 112 Karten, 1 Regelheft, 1 Online-Key fürs Internet Spiel

www.piratescovegame.com