

Shelly Ayeland

PLUNDER, PRANKS & RUM

Ein kleines Stück Leidenschaft. Manchmal beginnt ein Abenteuer mit einer Idee. Und manchmal wird aus dieser Idee ein Spiel. Dieses Spiel ist mein Versuch, ein Stück meiner Begeisterung für Brettspiele weiterzugeben. Mit einer gesunden Portion Wahnsinn und Kaffee wurden die Segel gesetzt.

Danke an alle, die mich auf diesem Weg begleitet haben – mit ehrlichen Worten, mutigen Testrunden und offenem Ohr.

Und danke dir, dass du dieses Spiel spielst.

Möge Shelly Ayeland dir spannende Geschichten, knifflige Würfe und viele gute Abende schenken.

SPIELIDEE/SETTING

In diesem turbulenten Abenteuer seid ihr auf dem besten Weg, die nächsten Piratenlegenden von Shelly Ayeland zu werden! Doch der Weg zum Ruhm ist nicht einfach: Mit jedem Würfelwurf entscheidet ihr, ob ihr wertvolle Muscheln aus dem legendären Schatz ergattert, eure Rivalen mit gezücktem Säbel herausfordert oder euch mit Schilden gegen hinterhältige Angriffe verteidigt.

Aber Vorsicht! Sobald ein Pirat 10 Muscheln in seiner Beute hat, erwachen die berüchtigten Flüche von Shelly Ayeland! Ab diesem Moment zeigt die Insel ihr wahres, launisches Gesicht.

Wichtig: Von jetzt an gelten zusätzlich alle **ROT geschriebenen Regeln** in dieser Anleitung. Aber jetzt ab ins Abenteuer – und glaubt mir, das wird kein gemütlicher Spaziergang am Strand!

3-6 LANDRATTEN

30-60 MINUTEN

ALTER: 18+

WWW.QLTCURSE.COM

REGELVIDEO



0-3

Dieses Produkt ist ein limitiertes Spiel für Erwachsene (Edition: 150 Stück). Es handelt sich um ein Sammlerstück und interaktives Spielobjekt – kein Spielzeug im Sinne der Richtlinie 2009/48/EG. Nicht für Kinder geeignet. Ab 18 Jahren. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr. Von Kindern fernhalten.

In dieser Anleitung verwenden wir zur einfacheren Lesbarkeit die männliche Form. Sie richtet sich aber selbstverständlich an Menschen jeden Geschlechts und jeder Orientierung.

„Es heißt Shelly Ayeland, nicht Sicherheitszone für Landratten“

WILLKOMMEN AUF SHELLY AYELAND, DER WOHL LAUNISCHSTEN UND
VERRÜCKTESTEN INSEL DER GANZEN KARIBIK!
SEIT EWIGKEITEN ERZÄHLT MAN SICH GESCHICHTEN ÜBER DIESEN
GEHEIMNISVOLLEN ORT – EINE INSEL, DIE STÄNDIG IHREN STANDORT WECHSELT,
VON EINER HORDE AGGRESSIVER MÖWEN BEWACHT WIRD UND ANGEBLICH
EINEN SCHATZ AUS DEN WERTVOLLSTEN MUSCHELN DER WELT BIRGT.
ABER WARTET ... ODER WAREN ES DOCH SCHNECKENHÄUSER? ACH, EGAL!
IHR SEID JA PIRATEN, KEINE NATURFORSCHER!
DOCH WENN IHR GLAUBT, DASS IHR EINFACH EURE TASCHEN MIT SCHÄTZEN
FÜLLEN UND IN DEN SONNENUNTERGANG SEGELN KÖNNT, DANN HABT IHR DIE
RECHNUNG OHNE ZWEI GANZ BESONDERE GESTALTEN GEMACHT:

KAPITÄN EDUARD "DER VERWIRRTE"
&
DIE QUEEN "BESCHÜTZERIN DER SCHNECKENHÄUSER"

EDUARD IST EIN EHMALIGER PIRATENKAPITÄN, DER EINST SAMT SCHIFF UND
CREW AUF SHELLY AYELAND STRANDETE UND DABEI IRGENDWIE SEINEN
VERSTAND – ODER ZUMINDEST SEINEN ORIENTIERUNGSSINN – VERLOREN HAT.
SEINE CREW MEUTERTE, ALS ER IHNEN ZWEI WOCHEN LANG NUR STEINE ALS
SCHÄTZE VERKAUFEN WOLLTE. SEITDEM GEISTERT ER ÜBER DIE INSEL UND
REDET MIT KRABBEN, DIE IHM ALS BERATER ZUR SEITE STEHEN. VOR WAS
AUCH IMMER.

UND DANN IST DA NOCH DIE QUEEN, SELBSTERNANNTÉ HERRSCHERIN ÜBER
SHELLY AYELAND UND BESCHÜTZERIN DER SCHNECKENHÄUSER (ODER DOCH
MUSCHELN?). SIE DULDET KEINE EINDRINGLINGE, DIE IHRE INSEL PLÜNDERN
WOLLEN, UND SORGT MIT EINER MISCHUNG AUS LIST UND CHAOS DAFÜR, DASS
GIERIGE IHR VERDERBEN FINDEN. MANCHE MUNKELN, SIE SEI GAR KEINE ECHTE
KÖNIGIN, SONDERN EINFACH NUR EINE ÄUSSERST ÜBERZEUGENDE FRAU MIT
EINER SCHWÄCHE FÜR FREMDE HÜTE – ABER NIEMAND WÄRE SO
LEBENSMÜDE, IHR DAS INS GEISCHT ZU SAGEN.

EINES IST SICHER: WER AUF SHELLY AYELAND ZU VIELE SCHNECKENHÄUSER
HORTET, ZIEHT GARANTIERT DEN FLUCH DER INSEL UND DEN GROLL DER
ANDEREN SPIELER – ÄH, ICH MEINTE NATÜRLICH PIRATEN – AUF SICH!

SPIELMATERIAL

- 1 Anleitung
- 1 Spielmatte
- 40 Muscheln
- 6 Fässer (Muschelanzeiger)
- 26 Fluchkarten
- 24 Holzwürfel
- 1 Startspielermarker



SPIELZIEL

Schafft ihr es, bis zum Rundenende mindestens 25 Muscheln zu verteidigen, werdet ihr zum Piratenkönig oder zur Piratenkönigin und erlangt ewigen Ruhm auf den sieben Weltmeeren!

Bei Gleichstand: Ein letztes Piratenduell entscheidet über den Sieg! Für jede Fluchkarte die noch auf der Hand ist, gibt es einen Extrawürfel. Alle beteiligten Spieler werfen gleichzeitig alle ihre Würfel. Wer am Ende übrigbleibt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Matte gut erreichbar für alle in die Mitte des Tisches
2. Mischt die Fluchkarten und legt sie auf den Kompass auf der Matte als Nachziehstapel
3. Legt die Muscheln in die Mitte der Matte (=allgemeiner Vorrat)
4. Jeder Spieler erhält 4 Würfel und 2 Muscheln in seine Beute (=persönlicher Vorrat)
5. Je ein Fass pro Spieler wird neben der Matte bereitgelegt.
6. Der Startspieler erhält 2 Muscheln zusätzlich in seine Beute.

HINWEIS ZUM FASS:

Das Fass ist ein Anzeiger dafür, wie viele Muscheln ihr bereits gesammelt habt. Thematisch gesehen lagert ihr darin eure Muscheln.

- Gebt ihr 5 Muscheln in den Vorrat zurück, dürft ihr das Fass entsprechend weiterdrehen. Dies dürft ihr jederzeit tun.
- Die Muscheln in eurem Fass können auch wieder geraubt werden und sind niemals sicher.
- Wenn ihr gefragt werdet, wie viele Muscheln im Fass sind, müsst ihr dies wahrheitsgetreu beantworten.



RUNDENABLAUF

1. STARTSPIELERPHASE

Zu Beginn jeder Runde bestimmt der bisherige Startspieler einen neuen Startspieler (nicht sich selbst) und übergibt ihm das Kommando – ganz wie ein alter Kapitän, der das Steuer weiterreicht.

Dabei darf er frei wählen, wem er die Verantwortung übergibt. Muscheln und Worte dürfen jederzeit eingesetzt werden, um andere Piraten zu überreden, zu bestechen oder sich Vorteile zu verschaffen – Piratenlogik gilt!

Der neu ernannte Startspieler erhält 2 Muscheln aus dem Schatz und legt sie in seine Beute.

2. WÜRFELPHASE

Alle Spieler werfen gleichzeitig ihre Würfel und legen sie vor sich ab. Die Würfelsymbole zeigen, welche Aktionen ihr durchführen könnt: Muscheln sammeln, Mitspieler angreifen, euch verteidigen oder neu würfeln.

MUSCHEL



Nimm dir 1 Muschel aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.

SÄBEL



Stiehl 1 Muschel von einem gegnerischen Piraten und lege sie in deine Beute.

ZWEI MUSCHELN



Nimm dir 2 Muscheln aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.

ZWEI SÄBEL



Stiehl je 1 Muschel von zwei verschiedenen Piraten und lege sie in deine Beute.

EIN SCHILD



1 Schild wehrt einen Säbel ab. Hast du mehrere Silde, kannst du auch mehrere Säbel abwehren. Ob und von wem ein Säbel abgewehrt wird, entscheidet der Verteidiger.

Mit 2 Schilden könnt ihr sogar den Effekt einer Fluchkarte abwehren.



TOTENKOPF – NUR IN DER TOTENKOPFPHASE

1 Totenkopf: Du darfst einen eigenen Würfel neu werfen.
2 Totenköpf: Du darfst entweder zwei eigene Würfel neu werfen, alle eigenen Würfel neu werfen, alle Würfel eines gegnerischen Piraten neu werfen oder einen Fluch ziehen (falls bereits der Fluch aktiv ist).

Starten, würfeln, fluchen,
fluchen, fluchen... ach ja,
Aktionen! Fertig.



RUNDENABLAUF

3. FLUCHPHASE (REIHUM)

Sobald irgendein Pirat mindestens 10 Muscheln in seiner Beute hat (ihr dürft jederzeit nachzählen), gelten ab sofort und für den Rest des Spiels folgende Regel in jeder Runde:

Alle Spieler, die aktuell die wenigsten Muscheln haben (bei Gleichstand alle), ziehen reihum dieser Phase – beginnend beim Startspieler und im Uhrzeigersinn – je 1 Fluchkarte.



4. TOTENKOPFPHASE (REIHUM)

Beginnend mit dem Startspieler werden die Totenköpfe auf den Würfeln abgehandelt. Totenköpfe wirken nur in dieser Phase.

1 Totenkopf:

Ihr dürft einen eigenen Würfel neu werfen (auch den Totenkopf).

2 Totenköpfe:

Ihr habt die Wahl:

- Werft die eigenen 2 Totenköpfe neu,
- oder werft alle eigenen Würfel neu,
- oder lasst alle Würfel eines gegnerischen Piraten neu werfen,
- oder zieht einen Fluch (sofern ein Spieler bereits 10 Muscheln besitzt).

Totenköpfe werden anschließend beiseite gelegt und gelten als verbraucht und sind nicht mehr verwendbar.

Tipp: Zwingst du dabei einen Piraten neu zu würfeln, der in der Totenkopfphase bereits dran war, hat dieser keine Möglichkeit mehr, seine Totenköpfe abzuhandeln, sollte er welche würfeln.



Manche sagen, Würfel
liegen nie. Aber meine
haben definitiv 'ne
Meinung.

RUNDENABLAUF

5. AKTIONSPHASE (REIHUM)

Zu Beginn eures Zuges:

Falls kein anderer Pirat weniger Muscheln hat als ihr, dürft ihr eine zusätzliche Fluchkarte ziehen.

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler nacheinander seine Würfelaktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Verwendete Würfel werden zur Seite gelegt und können im weiteren Verlauf der Runde nicht mehr benutzt werden. Es ist meist vorteilhaft, alle Würfel einzusetzen – verpflichtend ist das jedoch nicht.

Während eures Zuges könnt ihr beliebig viele Flüche von eurer Hand ausspielen (mehr Details dazu auf S. 7), welche entweder als Text gespielt werden oder anhand der Symbole wie ein zusätzliches Würfelsymbol zählen.

Sobald alle Spieler ihre Würfel verwendet haben, endet die Runde.

BONUS

Am Ende der Aktionsphase erhält der Spieler (oder die Spieler wenn es mehr sind) mit den meisten Muscheln eine zusätzliche Muschel in seine Beute.

1. STARTSPIELER BESTIMMEN

5. AKTIONSPHASE

2. WÜRFELPHASE

4. TOTENKOPFPHASE

3. FLUCHPHASE

Jede Runde ist ein Abenteuer. Oder ein Abraum. Meist beides.



DIE FLÜCHE (FLUCHPHASE).

Ein richtiges Piratenspiel braucht natürlich nicht nur Schätze, sondern auch ein paar ordentliche Flüche!

Die Fluchkarten kommen ins Spiel, **sobald ein Pirat 10 Muscheln in seiner Beute hat**. Ab diesem Zeitpunkt bleibt der Fluch dauerhaft aktiv. Die Fluchphase wird in jeder Runde gespielt – auch dann, wenn später niemand mehr die ursprüngliche Bedingung erfüllt (10 oder mehr Muscheln).

Fluchkarten wirken entweder sofort oder gelten für eine Runde, je nachdem, was auf der Karte steht. Wird nichts anderes angegeben, tritt der Effekt direkt ein und wird einmalig abgehandelt. Effekte, die länger andauern, sind entsprechend angeführt.

Seid ihr in eurem Zug der Pirat mit den wenigsten Muscheln (auch bei Gleichstand), dürft ihr eine Fluchkarte ziehen.

Fluchkarten könnt ihr entweder gemäß Kartentext ausspielen oder die Symbole (oben rechts) verwenden – die Symbole zählen wie ein zusätzliches Würfelsymbol und können entsprechend auch so eingesetzt werden. Es kann nur ein Symbol gewählt werden wenn mehrere zur Auswahl stehen.

Karten mit rotem Titel und dem Ankersymbol könnt ihr jederzeit spielen (auch im Zug eines gegnerischen Piraten), Karten mit schwarzem Titel nur in eurem eigenen Zug.

WICHTIG:

Die Reihenfolge, in der ihr eure Würfel und Fluchkarten ausspielt, bestimmt ihr selbst. Leichtmatrosen kann es dabei passieren, dass sie sich zuerst Muscheln aus dem Schatz nehmen und dadurch zu reich sind, um noch zu den Ärmsten zu gehören – und so keine Fluchkarte mehr erhalten.

IHR BEKOMMT ALSO FLUCHKARTEN...

1. In der Fluchphase, wenn ihr der ärmste Pirat am Tisch seid.
2. In der Totenkopfphase, wenn ihr zuvor zwei oder mehr Totenköpfe gewürfelt habt.
3. In eurer Aktionsphase, wenn ihr zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Muscheln habt.



Flüche sind wie Rum:
gefährlich, unberechenbar
und meistens eine gute
Idee."



SPEZIALREGELN / ALTERNATIVEN

3-Spieler Variante: Zwei Säbel können auch gegen einen einzigen Piraten verwendet werden. Ihr müsst die Säbel nicht auf zwei Piraten aufteilen und könnt so zwei Muscheln von einem Piraten nehmen.

Fällt ein Würfel vom Tisch, muss derjenige 2 Muscheln an den Startspieler zahlen.

Ändert die Würfelanzahl pro Spieler nach Belieben, wenn weniger Spieler teilnehmen. Mit mehr Würfeln pro Spieler verläuft das Spiel schneller.

Ändere die Anzahl der Muscheln (z. B. 8 oder 5 statt 10), wenn du schneller Fluchkarten ins Spiel bringen möchtest.

SCHLUSSBEMERKUNG

Steht der Text einer Fluchkarte im Widerspruch zu den Spielregeln, gilt immer der Effekt der Fluchkarte.

Gibt es Diskussionen über die Auslegung oder die Reihenfolge von gespielten Fluchkarten, treten die Effekte im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, ein.

Könnt ihr euch trotzdem nicht einigen, entscheidet der Besitzer des Spiels. Falls auch dieser keine Entscheidung treffen kann – tja, dann ist er wohl nicht würdig, dieses Spiel zu spielen und es wäre Zeit für eine ordentliche Meuterei.

Manche behaupten, es wären eigentlich Schnecken und keine Muscheln ... aber hey, wir sind Piraten, keine Biologen! Also nennen wir sie, wie wir wollen. Arrr!



AUTOR: ROMAN PURIC

TEAM: MICHAEL WALLNER, HERMANN RAUSCHMAYR,
FRANZISKA KRONSTEINER, BERNHARD HINTERHOFER,
PATRICK WETZEL

KONTAKT: WWW.QLTCURSE.COM



Diskussion beendet! Der
Besitzer ist König – oder
Kapitän. Oder beides.
Arrr!



BEISPIELRUNDE

DIE PIRATEN

Käpt'n Knatterbart (7 Muscheln) – laut, stolz, null Ahnung
Stinkefuß-Bert (11 Muscheln) – hinterlistig mit Hang zum Drama
Eduard der Verwirrte (8 Muscheln) – glaubt, er sei der Papst der Piraten
Hinke Klaus (9 Muscheln) – hinkt eigentlich nicht

1. STARTSPIELERPHASE

Bert (der bisherige Startspieler) übergibt das Kommando
(nach Bestechung mit 1 Muschel) an Eduard.
Eduard wird neuer Startspieler und erhält 2 Muscheln aus dem Schatz.
(Eduard: 10 Muscheln).

2. WÜRFELPHASE

Alle würfeln gleichzeitig.
Knatterbart: 1 Säbel, 1 Schild, 1 Muschel, 1 Totenkopf
Bert: 2 Säbel, 1 Schild, 1 Totenkopf
Eduard: 1 Muschel, 1 Schild, 2 Totenköpfe
Klaus: 2 Muscheln, 1 Säbel, 1 Schild

3. FLUCHPHASE

Bert hat 10 Muscheln oder mehr – Der Fluch wird aktiviert!
Knatterbart (7 Muscheln) hat am wenigsten Muscheln
und zieht eine Fluchkarte.

4. TOTENKOPFPHASE (REIHM AB BERT)

Eduard (2 Totenköpfe): Zwingt Bert, alle Würfel neu zu werfen.
(Bert würfelt: 2 Muscheln, 3 Schilde). Eduards Totenköpfe sind verbraucht.
Klaus (1 Totenkopf): Wirft den Totenkopf-Würfel neu und erhält 1 Schild.
Klaus' Totenkopf ist verbraucht.
Knatterbart (1 Totenkopf): Wirft den Totenkopf-Würfel neu
und erhält 1 Muschel. Knatterbarts Totenkopf ist verbraucht.

5. AKTIONSPHASE (ALLE SPIELEN REIHUM, AB BERT, IHRE WÜRFEL/KARTEN)

Zug-Check Knatterbart: Hat die wenigsten Muscheln (7)
und zieht zu Beginn seines Zuges +1 Fluchkarte.
Eduard: Nutzt 1 Muschel (+1 Muschel aus Schatz). (Neue Beute: 11).
Klaus: Nutzt 2 Muscheln (+2 Muscheln aus Schatz). Sein Säbel,
wird von Bert geblockt. (Neue Beute: 11).
Knatterbart: Stiehlt mit 1 Säbel 1 Muschel von Klaus. Knatterbart nimmt
2 Muscheln aus dem Schatz. (Neue Beute: 10 / Klaus: 10).
Bert: Spielt eine Fluchkarte als 1 Säbel und stiehlt 1 Muschel von Eduard.
Bert nimmt 2 Muscheln aus dem Schatz. (Neue Beute: 14 / Eduard: 10).

RUNDENENDE:

Bert hat erneut die meisten Muscheln (14) und bekommt
den Bonus von +1 Muschel. (Neue Beute: 15).
Bert 15 Muscheln, Knatterbart 10 Muscheln,
Eduard 10 Muscheln, Klaus 10 Muscheln.



Mehr Muscheln,
weniger Mitteid.



WÜRFELSYMBOLE

EIN SÄBEL

Nimm dir 1 Muschel aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.



ZWEI SÄBEL

Nimm dir 2 Muscheln aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.



EINE MUSCHEL

Nimm dir 1 Muschel aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.



ZWEI MUSCHELN

Nimm dir 2 Muscheln aus dem Schatz und lege sie in deine Beute.



SCHILD

1 Schild wehrt einen Säbel ab. Hast du mehrere Schilder, kannst du auch mehrere Säbel abwehren. Ob und von wem ein Säbel abgewehrt wird, entscheidet der Verteidiger.



Mit 2 Schilden könnt ihr sogar den Effekt einer Fluchkarte abwehren.

TOTENKOPF – NUR IN DER TOTENKOPFPHASE

1 Totenkopf: Du darfst einen eigenen Würfel neu werfen.

2 Totenköpfe: Du darfst zwei Würfel neu werfen ODER alle eigenen Würfel neu werfen ODER alle Würfel eines gegnerischen Piraten ODER **einen Fluch ziehen (wenn Fluch bereits aktiv).**



Manche sagen, Würfel
liegen nie. Aber meine
haben definitiv 'ne
Meinung.



SPIELERHILFE

1. STARTSPIELERPHASE

Bisheriger Startspieler wählt den neuen Startspieler.
Der neue Startspieler erhält 2 Muscheln aus dem Schatz.

2. WÜRFELPHASE

Alle würfeln gleichzeitig.

Die Symbole zeigen: Muscheln sammeln, angreifen oder verteidigen.

3. FLUCHPHASE (REIHUM)

Ab 10 Muscheln in der Beute eines Piraten ist der Fluch aktiv.
Die Spieler mit den wenigsten Muscheln (auch bei Gleichstand)
ziehen jeweils 1 Fluchkarte, beginnend beim Startspieler.

4. TOTENKOPFPHASE (REIHUM)

Totenköpfe (nur jetzt aktiv):



1 eigenen Würfel neu werfen



2 Würfel neu werfen

Alle eigenen Würfel neu werfen

Alle Würfel eines Gegners neu werfen

1 Fluch ziehen (nur bei aktivem Fluch)

⚠ Totenköpfe danach beiseite legen – sie sind verbraucht!

5. AKTIONSPHASE (REIHUM)

Ziehe in deinem Zug eine Fluchkarte wenn du am wenigsten
Muscheln hast.

Jeder führt seine Würfelaktionen & Flüche in beliebiger Reihenfolge
aus.

Verwendete Würfel = verbraucht.

Am Ende: Der Spieler (oder die Spieler, wenn es mehr sind) mit den
meisten Muscheln erhält eine zusätzliche Muschel in seine Beute.



Wo Muscheln glänzen und
Bündnisse zerbrechen

