

Freibeuter der Karibik

HANDEL, HÄFEN
UND HALUNKEN



AUTOR: ALEXANDER PFISTER

SPIELANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	3
Spielmaterial	4
Spielziel	5
Spielvorbereitung	5
Spielablauf	6
Handel mit Waren	7
Ausrüstung und Feilschen	8
Reisen auf See	10
Das Ansehen in der Karibik	12
Der Kampf	12
Spielende	13
Problemlösung	14
Impressum	15



FREIBEUTER DER KARIBIK

Das spannende interaktive Strategiespiel für 1 - 4 Jungkapitäne ab 10 Jahren
von Alexander Pfister

Hast du das Zeug, dich in den piratenverseuchten Gewässern der Karibik als Handelskapitän zu behaupten? Dann schwing dich an Deck deiner Karavelle und setz die Segel! Gemeinsam mit deiner treuen Mannschaft nimmst du Kurs auf die ertragreichsten Häfen und bringst es mit ein bisschen Glück sogar zum Gouverneur – doch sei auf der Hut: Hinter jeder Landzunge können dir goldgierige Freibeuter auflauern!

Wirst du fliehen oder kämpfen...? Die Entscheidung liegt allein bei dir.



Keine Panik – yvio erklärt euch alle Spiele!

Da **yvio** euch vor Beginn jedes Spiel den Ablauf ganz genau erklärt, dienen die nachfolgenden Ausführungen nur zur Spielvorbereitung und zum Nachschlagen. Sie bieten euch außerdem einen schnellen Überblick über alle Spielmöglichkeiten.

SPIELMATERIAL

SPIELMATERIAL

- 1x Spieleskin
- 1x Speicherkarte
- 1x Spielanleitung
- 1x interaktiver Spielplan
- 4x Spielertableau
- 4x Schiffsfigur

Zusätzlich benötigt wird:

- 1x **yvio** Konsole
- 4x intelligente Spielsteine – **yvies**

- Dukaten 10x  10x  10x  10x 
- Segel 3x  4x 
- Kanonen 3x  4x 
- Matrosen 3x  4x 
- Zusatzlager 3x  4x 
- Residenz 4x  8x 



SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von wagemutigen Kapitänen und müssen versuchen, durch das Befahren der jeweils gewinnträchtigsten Handelsrouten genug Dukaten in die eigenen Truhen zu bringen. Nur so nämlich kann das eigene Schiff nach und nach um bessere Segel, neue Kanonen und mehr Laderaum erweitert werden, um gegen die immer drohenden Piratenangriffe gewappnet zu sein. Doch auch das Anheuern weiterer Matrosen hat schon so manche Seefahrt sicherer werden lassen...

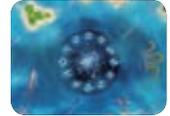
Außerdem kann in den Erwerb von Residenzen investiert werden, die dem jeweiligen Spieler zusätzliches Prestige (und somit Siegpunkte) verschaffen. Der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt. Wenn jedoch zu viele Häfen von Piraten besetzt sind, verlieren **alle** Spieler.

SPIELVORBEREITUNG

1. Lege den interaktiven Spielplan in die Mitte des Tisches (am besten funktionieren **yvio** Spielpläne auf einer nichtmetallischen Oberfläche). Vergewissere dich, dass die **yvio** mit Strom versorgt wird – idealerweise mit vier 1,5V AA-Batterien (mehr Informationen

dazu findest du in deinem **yvio** Handbuch).

2. Setze deine **yvio** Konsole in die markierte Mitte des Spielplanes, bis sie in die kleinen Löcher einrastet.



3. Stecke dann die **FREIBEUTER DER KARIBIK-Speicherkarte** mit dem Bild nach oben in den seitlichen Slot der **yvio**.



4. Lege nun die **Spieleskin** so auf das **yvio** Display, dass sie richtig herum (mit der langen Lasche auf dem Dreieckssymbol) liegt und nicht verrutschen kann.



5. Stecke die **yvies** in die Sockel der jeweils gleichfarbigen Schiffsfiguren.



6. Schalte nun deine Konsole ein, und schon kann das Spiel beginnen.



SPIELABLAUF

7. Durch Druck auf die **yoio** Taste (○) gelangst du jederzeit während eines laufenden Spiels in das **yoio** Menü – das laufende Spiel pausiert dadurch. Mit der (+) - und der (-) -Taste kannst du durch das Menü navigieren, mit der **yoio** Taste bestätigst du die jeweilige Auswahl:

Mit „**Spiel fortsetzen**“ kannst du das pausierte Spiel wieder aufnehmen; mit „**Spiel neu starten**“ beginnst du eine neue Partie. Die Bedeutung der anderen Menü-Punkte entnimmst du bitte deinem **yoio** Handbuch.



Weiterer Steg

steht, schiebe es ruhig zu Seite und stelle dein Schiff mit auf den Steg. Das andere Schiff ändert seinen Kurs deswegen nicht.

Dann kann das Spiel durch Drücken der **OK -Taste** an der **yoio** gestartet werden. Die Konsole wählt nun unter allen teilnehmenden Schiffen eine zufällige Startfarbe aus.

Der Zug eines Spielers gliedert sich in folgende Schritte:

- um Ausrüstung feilschen (nur in Häfen mit einem Händler),
- eine von je zwei pro Hafen angebotenen Waren aufnehmen,
- einen beliebigen Zielhafen ansteuern.

SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Spieler ein Spielertableau und eine Schiffsfigur, die er auf eines der vier Warenfelder am linken Spielfeldrand stellt. Durch Druck auf die **OK -Taste** an der **yoio** Konsole weiß diese nun, wie viele Spieler teilnehmen.



Der Hafen von San Juan

Nach der Anmeldung stellen alle Spieler ihre Schiffe in den Hafen von **San Juan** und folgen den Anweisungen von **yoio**.

Um einen Zielhafen auszuwählen, genügt es, das Schiff einfach auf den Steg des entsprechenden Hafens zu stellen. Wenn in dem Hafen schon ein Schiff



Weiterer Steg

Das Setzen einer Figur auf einen Zielhafen beendet den Zug und dient lediglich dem Festlegen der nächsten Reiseroute! Wenn sich etwas auf der Fahrt ereignet, oder das Schiff den Hafen erreicht, meldet sich **yoio** und der Spieler ist wieder an der Reihe.

„Mehr Gold!“ DER HANDEL MIT WAREN

Beladen

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Hafen verlassen will, muss er eine der im jeweiligen Hafen angebotenen Waren laden.

In FREIBEUTER DER KARIBIK gibt es 4 Arten von Waren:



Getreide



Holz



Tabak



Rum

Prinzipiell gilt, dass Rum am teuersten und Getreide am billigsten ist, doch das kann sich im Laufe des Spiels ändern (siehe auch Abschnitt „Von billigem Rum und goldenem Getreide...“).

Hat ein Spieler sich für eine Ware entschieden, so stellt er sein Schiff auf das entsprechende Warenfeld am linken Spielfeldrand.

Die **yvio** Konsole belädt nun automatisch den Frachtraum des Schiffes mit den gewünschten Gütern. Ein Schiff kann immer nur eine Art von Ware laden.

Entladen

Jedes Mal (außer im ersten Zug), wenn ein Spieler einen Zielhafen erreicht hat und somit wieder an der Reihe ist, löscht die **yvio** Konsole automatisch die geladene Fracht und teilt dem Spieler mit, wie viele Dukaten er durch die Reise verdient hat. Diese darf er sich in Form von Münzen vom entsprechenden Stapel nehmen.

SPIELABLAUF

Von billigem Rum und goldenem Getreide ...

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Wahl der richtigen Route und der jeweils lukrativsten Güter:

- Wie im echten Leben auch, variieren die Preise der Waren mit der Zeit. Wenn sich z. B. alle Spieler darauf beschränken, nur eine bestimmte Ware zu verschiffen, wird der Gewinn dafür rasch immer kleiner ausfallen! Grundsätzlich jedoch gilt, dass Getreide und Holz zu Spielbeginn risikolos transportiert werden können, dafür jedoch den geringsten Erlös bringen. Tabak bringt einen höheren Gewinn ein, jedoch kann man von Freibeutern angegriffen werden. Bei Rum dagegen ist der Gewinn sehr hoch, die Gegner dafür sehr schwer.
- Außerdem hat die Distanz zwischen Start- und Zielhafen Einfluss auf den Erlös: Verschifft man nur rasch eine Ladung Tabak in den Nachbarhafen, so könnte der Gewinn unter Umständen kleiner ausfallen als wenn man eine Ladung Holz quer über die karibische See verschifft hätte!
- Zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Riecher für die jeweils gewinnbringendsten Reisen zu haben, ist also das A und O für eine erfolgreiche Kapitänskarriere!
- Der Gewinn kann auch erhöht werden, indem man ein Zusatzlager kauft. Dieses Ausrüstungsplättchen ist in Prinzapolca erhältlich.
- Durch eine erfolgreiche Kaperfahrt kann man Ladung vom Gegner stehlen. Umgekehrt verliert man jedoch Ladung, wenn man ein Gefecht verliert.

„Teeren und kalfatern!“ AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE UND DAS FEILSCHEN DARUM

Im Seegebiet, in dem FREIBEUTER DER KARIBIK spielt, gibt es nicht nur große Warenkontore und goldgierige Freibeuter, die einem das Kapitänleben schwer machen wollen, sondern auch freundliche Händler.

Diese bieten den Spielern von Zeit zu Zeit die Möglichkeit, zusätzliche Ausrüstung für ihr Schiff zu erwerben, weitere Mannschaftsmitglieder zu rekrutieren oder ihre schwer verdienten Dukaten in eine hübsche Residenz zu investieren.

Es gibt jedoch 2 Möglichkeiten, bei denen der Händler keine Ausrüstung anbietet: Wenn man zu wenig Dukaten besitzt um den Kaufpreis bezahlen zu können oder wenn man alle seine Waren unterwegs verloren hat.

Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges einen Hafen erreicht, in dem ein Händler eine der oben genannten Verbesserungen anbietet, kann der Spieler entweder:

die Verbesserung kaufen.



Dazu muss einfach nur die  -**Taste** an der **yvio** Konsole gedrückt werden. **yvio** teilt dem Spieler mit, wie viele Dukaten er aus seinem Vorrat abgeben muss und fordert ihn auf, ein neues Ausrüstungsplättchen auf den entsprechenden Hafen zu legen. Das erworbene Plättchen wird an die dafür vorgesehene Stelle auf dem Spielertableau gelegt. Die **yvio** Konsole wird fortan bei allen Aktionen des Spielers die ausrüstungsbedingten Erleichterungen berücksichtigen und ihn so zum Beispiel schneller ans Ziel kommen lassen, mehr Profit beim Warentransport gewähren usw.

versuchen, zu feilschen.



Dazu muss der Spieler die  -**Taste** an der **yvio** Konsole drücken. Der Händler wird nun unter Umständen ein neues, etwas günstigeres Angebot unterbreiten. Ist der Spieler nun bereit, die Ausrüstung zu erwerben, muss er einfach die  -**Taste** an der **yvio** drücken.

Falls der Preis für die Ausrüstung immer noch zu teuer erscheint, kann der Spieler abermals die  -**Taste** drücken – entweder macht der Händler ein noch besseres Angebot, oder er lehnt seinerseits weitere Verhandlungen ab. In diesem Fall geht der Spieler leer aus und muss wie gehabt mit seinem Zug fortfahren.

den Handel ablehnen.

Um den Handel abzubrechen muss der Spieler einfach nur die  -**Taste** drücken. Das verschmähte Ausrüstungsplättchen verbleibt dann an Ort und Stelle, der Spieler wählt wie gehabt seine nächste Ladung aus und steuert einen neuen Zielhafen an.



Außerdem sinken die Preise für Waren, die schon länger ausliegen. Wer sich also in Geduld zu üben weiß, hat unter Umständen die Chance, ein echtes Schnäppchen zu machen!

Wie stark der Preis für ein Ausrüstungsteil bereits gefallen ist, kann jeweils dem entsprechenden Balken auf der **yvio** Anzeige entnommen werden. Je kleiner der Balken, um so günstiger der Zeitpunkt, das Teil zu kaufen!

SPIELABLAUF

Es gibt **jeden Ausrüstungstypen in zwei verschiedenen Klassen** – klar, dass die teureren Ausbaustufen auch mehr bringen als die billigen! Der Haken an der Sache ist nur:

Es sind nicht genug Plättchen für alle Spieler da. Da heißt es zuweilen „Schnell sein!“, um den anderen Mitspielern zuvor zu kommen und dabei auf die ein oder andere lukrative Route zu verzichten. Zudem sind die Ausbauplätze auf dem Spielertableau begrenzt und einmal erworbene Ausrüstung kann nicht wieder verkauft werden – wer also darauf spekuliert, nur die besten Segel, Kanonen etc. zu kaufen, muss damit rechnen bezüglich anderer Verbesserungen leer auszugehen...

- Ausrüstungs- und Mannschaftsplättchen der **ersten** Ausbaustufe sind **einen** Siegpunkt wert
- Ausrüstungs- und Mannschaftsplättchen der **zweiten** Ausbaustufe sind **zwei** Siegpunkte wert
- Anwesensplättchen der **ersten** Ausbaustufe sind **zwei** Siegpunkte wert
- Anwesensplättchen der **zweiten** Ausbaustufe sind **vier** Siegpunkte wert

„Immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel“ VOM REISEN AUF SEE

Immer wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er zuerst sein Schiff auf eines der Güter auf der Warenliste setzen, das in seinem

derzeitigen Hafen angeboten wird. **yvio** füllt nun allen zur Verfügung stehenden Laderaum des Schiffes mit der entsprechenden Ware. Dabei gilt: *Je mehr Laderaumerweiterungen man inzwischen erwerben konnte, umso höher fällt am Ende der Reise der zu erzielende Gewinn aus.*

Nach dem Beladen des Schiffes sucht sich der Spieler einen beliebigen Zielhafen aus und stellt seine Figur auf den entsprechenden Anlegesteg. Der Zielhafen darf allerdings **nicht** die Güter anbieten, die man soeben geladen hat.

Auf den ersten Blick scheint also vieles dafür zu sprechen, lange und gefährlichere Routen unbedingt zu vermeiden, aber wahrer Reichtum wartet nunmal nur auf jene, die auch bereit sind das ein oder andere Wagnis einzugehen!

Ferner gilt: je weiter der Zielhafen vom Beladehafen **entfernt** ist, **umso höher** wird der **Gewinn** beim Verkauf ausfallen, aber **desto länger** wird es dauern, bis der Spieler **wieder an der Reihe** ist (diesbezüglich sind übrigens Verbesserungen der Takelage eine lohnende Investition, denn dadurch verkürzt sich die Reisezeit erheblich ...!).

SPIELABLAUF



Hafen	Puerto Plata	Prinzapolca	Cartagena	Kingstown	Camarco
Ort	Kanonenwerkstatt „Volles Rohr“	Kontor „Kiste nimmer- voll“	Heuerstube „Zum smarten Maat“	Tuchmacherei „Hieb- & Stich- fest“	Konsulat des karibischen Seewesens
Händler	Maboo Mortar	Estefania d'Espaca	Ernesto di Pueblo	Chichahu Cotton	Lazaro di Loggia
Verbes- serung	Kanonen  	Frachtraum  	Matrosen  	Segel  	Anwesen  
Effekt	Erhöht den Fernkampfwert des Schiffes	Vergrößert den Laderaum und erhöht so den zu erzielenden Profit	Erhöht den Nah- kampfwert des Schiffes	Verkürzt die Reisezeit und erhöht im Falle eines Kampfes die Fluchtwah- rscheinlichkeit	Verschaft zusätzliche Sieg- punkte

„Matrosen“ und „Anwesen“ zählen im Folgenden ebenfalls zu „Ausrüstung“.

SPIELABLAUF

DAS ANSEHEN IN DER KARIBIK

Das Ansehen eines Spielers steigt durch das Gefangennehmen von gefährlichen Piraten, also bei einem erfolgreichen Entermanöver und manchmal auch beim Feuern mit den Kanonen gegen starke Gegner. Aber auch, wenn man Waren zu Häfen bringt, die schon länger nicht mehr angelaufen wurden, steigt man in der Gunst der Bevölkerung.

yvio teilt dem Spieler eine Steigerung des Ansehens durch ein akustisches Signal mit. Durch steigendes Ansehen bekommt man verschiedene Titel verliehen, welche dem Spieler zusätzliche Einkommen bescheren.

„Kanonenrohr und Entermesser“ ÜBER DEN KAMPF

Selbst gestandene Seebären fürchten nichts mehr, als am Horizont der weiten See die hohe, schlanke Silhouette eines Freibeuterschiffs erspähen zu müssen.

Nur die Mutigsten – oder Wahnsinnigsten! – Handelskapitäne der Karibik lassen sich dann auf ein Gefecht ein oder wagen es gar, mit einem Entermanöver zu kontern...!

Zwar lockt die Aussicht auf zusätzliche Dukaten, welche man auf diese Weise den eigenen Truhen zuführen könnte – doch genau so groß ist die Gefahr, einen Großteil der Ladung zu verlieren und mit einem herben Profitverlust den nächsten Hafen zu erreichen.

Vorsichtige Kapitäne verlassen sich da lieber auf eine gut gewartete Takelage und die frisch geflickten Rahsegel, um ihr Heil in der Flucht zu suchen...

Von Zeit zu Zeit kann es passieren, dass der Spieler auf seinen Reisen Freibeutern begegnet, denn **yvio** berechnet für jeden Tag, den man auf See verbringt, die Wahrscheinlichkeit für einen Überfall. Somit kann es – gerade auf längeren Reisen! – auch passieren, dass man im Laufe einer Fahrt mehrmals überfallen wird!

Im Falle eines Angriffs hat der Spieler drei Möglichkeiten, die er über die entsprechenden Buttons an der **yvio** Konsole auswählen kann.

Er kann:

1. Fliehen



Bei einem Fluchtversuch verrechnet **yvio** die Takelage-Werte des eigenen mit denen des gegnerischen Schiffes und teilt dann mit, ob die Flucht geglückt ist oder nicht. Bei geglückter Flucht wird die Reise mit Umweg fortgesetzt, d.h. die Reisedauer erhöht sich.

2. Ein Seegefecht starten (Fernkampf)



Bei einem Seegefecht verrechnet **yvio** die Angriffsstärke der eigenen Kanonen mit denen des gegnerischen Schiffes und teilt dann mit, ob das gegnerische Schiff

versenkt wurde oder nicht. Wird ein Seegefecht gegen einen starken Gegner gewonnen, besteht die Möglichkeit, dass das Ansehen des Spielers steigt.

3. Das gegnerische Schiff entern (Nahkampf)



Bei einem Entermanöver verrechnet **yvio** die Mannschafts-Werte des eigenen mit denen des gegnerischen Schiffes und teilt dann mit, ob das Entermanöver geglückt ist oder nicht. Wenn das Entermanöver gegen einen starken Gegner erfolgreich war, steigt das Ansehen des Spielers.

Gescheitertes Manöver

Sollte ein Fluchtversuch, ein Gefecht oder ein Entermanöver misslingen, verliert der Spieler einen Teil seiner Ladung.

Kampfdatenanzeige



Um im Eifer des Gefechts die richtige Entscheidung zu treffen, hilft zuweilen ein Blick auf die Anzeige der **yvio**: Dort werden die Statuswerte des gegnerischen Schiffes angezeigt. Wer sich diese Hilfe

zu Nutze macht, kann schon mal eine kanonenstarrende Galeone im Handstreich mit seiner Mannschaft entern...!

Angriff auf andere Spieler

Manchmal begegnet man sogar einem Mitspieler. Dies ist dann der Fall, wenn man den gleichen Zielhafen ansteuert und ungefähr zur gleichen Zeit ankommt. Man hat dann die Möglichkeit auf Kaperfahrt zu gehen und dem Mitspieler seine komplette Ladung zu stehlen. Aber aufgepasst, gewinnt der Mitspieler, verliert man selbst seine ganze Ladung.

SPIELEND

Wer als Erster die zu Spielbeginn festgelegte Anzahl an Siegpunkten erreicht, gewinnt. Werden die Piraten jedoch zu stark, verlieren alle Spieler.

PROBLEMLÖSUNG

FALLS ES PROBLEME GIBT

Problem	Lösung
 <p>Die Konsole lässt sich nicht einschalten.</p>	Überprüfe den Ladungszustand der Batterien / Akkus.
Das Spiel lässt sich nicht starten.	Falls du ein Netzteil benutzt, überprüfe ob das Netzkabel richtig eingesteckt ist.
Die Funktionen der Tasten sind vertauscht.	Überprüfe, ob die Speicherkarte richtig steckt.
Die Erkennung der Figuren funktioniert nur eingeschränkt oder gar nicht.	Überprüfe, ob die Spieleskin richtig herum auf dem Display der yvio liegt.
	Überprüfe die Stromversorgung der Konsole. Sollte das Problem weiterhin bestehen, versuche, einen anderen Tisch als Spielunterlage zu verwenden.

IMPRESSUM

Herausgeber

PublicSolution GmbH - Copyright 2008

Autor

Whitecastle - Alexander Pfister

Illustration

Conrad Krause

Tina Blüher

Thomas Gehlhoff

Jan-Hendrik Röhrs

3D Design Schiffe

Mario Schmidt

Sprecher

Jens Voigtländer

MEN IN TEXT – Agentur für gute Worte

Programmierer

Torsten Mager

ELEFANT, TIGER & CO.

Wenn du die Geschichten rund um die Tiere der TV-Serie „ELEFANT, TIGER & CO.“ magst, kannst du jetzt mit **yvio** noch tiefer in die spannende und lehrreiche Welt des Zoos eintauchen: Erkennst du das Gebrüll eines Löwen, wenn du es hörst? Ist ein Nashorn schwerer als ein Nilpferd? Und welche Tiere kommen eigentlich aus Afrika? Nur wenn du diese und viele andere Fragen schneller meisterst als deine Mitspieler, kürt dich **yvio** am Ende zum Sieger. Lass dich von **yvio** in die Welt des Leipziger Zoos entführen!



MILA UND DER ZAUBERSTEIN

Die kleine Mila glaubt zu träumen, als sie eines Tages am Ufer des Sees ein uraltes, mysteriöses Amulett findet: Es scheint telepathisch mit ihr in Verbindung zu stehen und möchte sie offenbar an einen bestimmten Ort führen... Auf dem Weg ins Unbekannte trifft Mila viele merkwürdige Wesen und erlebt einige gefährliche Abenteuer, bevor sie schließlich des Rätsels Lösung ein Stückchen näher kommt. MILA UND DER ZAUBERSTEIN ist ein interaktives Hörspiel, dessen Verlauf der Hörer über die **yvio**-Konsole aktiv beeinflussen kann. Die Pilotfolge kann kostenlos auf www.yvio.de heruntergeladen werden; weitere Folgen sind in Planung.



OCTAGO

OCTAGO bietet spannende Punktejagden für ein bis vier Spieler ab 8 Jahren. Wem es gelingt, durch cleveres Kombinieren von Form und Farbe die gewinnbringendsten Züge zu planen, der kann am Ende auch die meisten Punkte verbuchen! In zwei verschiedenen Spielmodi kannst du auf Punktejagd gehen: Im rasanten OCTAGO15 dreht sich alles um das Komplettieren der Form- und Farbsektoren, während das anspruchsvolle OCTAGO300 echte Strategen fordert – denn wer zu lange wartet, verliert seine Bonuspunkte an die Gegner!



THINX

Rätselfreunde aufgepasst! THINX ist mehr als nur ein Rätselspiel – denn wie löst man eine Aufgabe, wenn man nicht weiß wie sie lautet...?! Allein aus Form, Position und Geräuschen der Thinx ergeben sich Rätsel, die über alles hinausgehen, was Brett- und Kartenspiele bisher bieten konnten. Meistere allein oder mit Freunden die kniffligen Aufgaben der Thinx und platziere sie dabei so, dass du der Lösung Schritt für Schritt näher kommst. Kannst du es mit den Thinx aufnehmen?



yvio
NEXT LEVEL GAMING