

Peppers of the Caribbean

Emanuele Ornella



Temperamentvolle Piraten segeln in der Karibik, auf der Suche nach Unfug. Nach einem Tag voller Plünderungen und Raub wollen diese Piraten nur eine Sache d.h. eine pfeffrige Mahlzeit mit vielen Gewürzen. Sammle die schärfsten Gerichte und stelle dein Menü zusammen, so dass die Crew dich mit extra Punkten belohnt. Zeig jenen Landratten, dass du der beste Koch der Karibik bist!

Spielmaterial

102 Spielkarten:

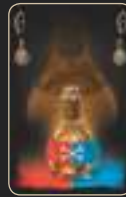


← Punktwert und Farbe

← Gericht (Eintopf, Fisch, Brot und Schinken)

96 Piraten

(in vier Farben mit den Werten 1-4 und einem der 4 Gerichte)



← Punktwert

← Rumflasche (2 Farben)

6 Rumkarten

(in zwei Farben mit einem Wert von 6 und einer Rumflasche)

18 Bonuskarten:



← Siegpunkte (2-4)

← Bonus-Set (A-F)

Achtung: Einige Bonuskarten sind Teil eines Zweikartensets. Beide Karten in einem Set sind mit demselben Zeichen (A-F) gekennzeichnet.

Spielvorbereitung

Mische alle Bonuskarten. Ziehe Bonuskarten und lege sie in die obere Ecke des Spielfeldes. Wenn eine Bonuskarte mit einem bereits gezogenen Bonus-Set-Charakter (A-F) gezogen ist, lege diese Karte ab und ziehe eine weitere Karte. Ziehe Bonuskarten, bis 8 Bonuskarten im Spielfeld sind. Lege die restlichen Bonuskarten zurück in die Schachtel. Mische alle Spielkarten und lege diese verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches. Gib jedem Spieler 4 Karten. Die Spieler nehmen diese Karten in die Hand und halten sie vor den anderen Spielern geheim. Dann ziehe 6 Karten und lege sie in eine Reihe zum Nachziehstapel. Diese Reihe heißt Vorrat. Der Spieler, der zuletzt eine "scharfe" Mahlzeit hatte, ist der Startspieler.

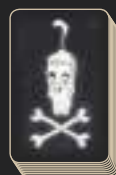


8 Bonuskarten

Vorbereitungsbeispiel:



6 offene Karten (Vorrat)



Nachziehstapel

Ziel des Spiels

Die Spieler nehmen Karten aus dem Vorrat, bis sie ein Set aus 3 oder 4 Karten spielen können. Nur eine oder zwei Karten aus diesen Sets werden behalten und am Ende des Spiels Punkte bringen. Der Rest wird „über Bord geworfen“. Indem sie bestimmte Karten in ihrem Spielerstapel sammeln, können sie auch Bonuskarten erhalten. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

Das Spiel

Das Spiel wird in Zügen gespielt. Der Startspieler geht zuerst. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, führt er eine der folgenden Aktionen aus:

- A) Karten nehmen
- B) Punkte sammeln

Man muss eine Aktion ausführen. Es ist nicht möglich auszusetzen. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

A) Karten nehmen

- Lege 1 Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel. Wähle entweder das Gericht auf der abgelegten Karte oder die Farbe der abgelegten Karte. Sage laut, was du gewählt hast. Füge dann alle Karten mit der gewählten Speise oder Farbe aus dem Vorrat deiner Hand hinzu.

Rum-Karten haben zwei Farben. Ein Spieler kann Rumkarten vom Vorrat nehmen, wenn er irgendeine Farbe auf diesen Karten wählt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass eine Rumkarte abgeworfen wird, **muss** der Spieler eine der beiden Farben auf dieser Karte wählen

- Fülle den Vorrat mit Karten vom Nachziehstapel, bis wieder 6 Karten im Vorrat sind.
- Wenn ein Spieler mehr als 7 Karten in der Hand hat, muss er Karten abwerfen, bis er wieder 7 in der Hand hat. Es ist erlaubt, Karten abzuwerfen, die gleich in diesem Zug gezogen wurden.



Beispiel: Jack hat 5 Karten in der Hand und legt eine grüne Fischkarte aus seiner Hand auf den Ablagestapel. Dann sagt er "grün". Er fügt die 3 grünen Karten aus dem Vorrat seiner Hand hinzu. Jack hat jetzt 8 Karten in der Hand, also muss er 1 Karte abwerfen.

B) Punkte sammeln

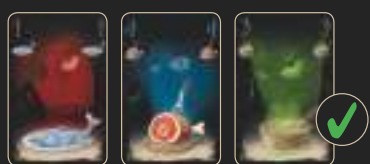
- Spiele ein Set aus 3 oder 4 Karten aus deiner Hand.
Wichtig: Alle Karten eines Sets müssen verschiedene Farben und verschiedene Gerichte haben.
Wichtig: Ein Spieler muss mindestens 1 Karte in der Hand haben, nachdem er ein Set gespielt hat. Es ist nicht erlaubt, alle Karten aus deiner Hand als Set zu spielen.

Eine Rumkarte hat 2 Farben. Ein Set mit einer Rumkarte kann also maximal 3 Karten enthalten. Es ist nicht möglich, ein Set mit 2 Rumkarten zu erstellen.

- Lege 2 Karten aus dem gespielten Set auf den Ablagestapel. Lege die restlichen Karten offen vor dich hin. Jede Karte bringt dir am Ende des Spiels so viele Punkte wie der Wert der Karte.
Hinweis: Wenn du ein Set mit 3 Karten spielst, lege 1 Karte aus dem Set vor dich. Wenn du ein Set aus 4 Karten spielst, lege 2 Karten aus dem Set vor dich.
- Wenn ein Spieler die Bedingungen einer Bonuskarte erfüllt hat, kann er sie nehmen und diese Bonuskarte vor sich ablegen. Kein anderer Spieler kann diesen Bonus erhalten.
Wichtig: Ein Spieler kann pro Zug nur 1 Bonuskarte erhalten.
Hinweis: Ein Spieler kann während des Spiels verschiedene Bonuskarten mit den gleichen gesammelten Spielkarten vor sich erhalten.

Beispiele:

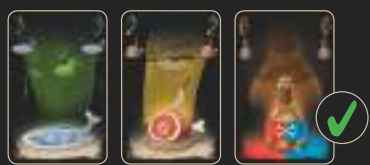
Alle Farben und alle Gerichte in diesem Set sind unterschiedlich. Dieses Set kann gespielt werden. Der Spieler legt 1 Karte aus diesem Set vor sich (wahrscheinlich der Blaue Schinken 4, weil die die höchste Karte ist). Die anderen Karten gehen auf den Ablagestapel.



Auch hier sind alle Farben und alle Gerichte unterschiedlich. Dieses Set ist auch gut. Jetzt kann der Spieler 2 Karten vor sich legen. Der Spieler beschließt, den grünen Fisch 4 zu behalten, da diese Karte die meisten Punkte gibt, und den gelben Eintopf 1 (weil diese Karte ermöglicht Bonuskarten zu erhalten).



Dieses Set enthält alle vier Farben und auch drei verschiedene Gerichte. Der Spieler darf 1 Karte aus diesem Set vor sich legen; der Rest geht auf den Ablagestapel.



Dieses Set darf nicht gespielt werden, da sowohl rot als auch Schinken zweimal erscheinen. Wenn der Spieler aus diesem Set die rote Karte 2 mit dem Schinken entfernt, ist das Set korrekt.



Ende des Spiels







Wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wird, erhalten alle Spieler einen letzten Zug. Dann ist das Spiel vorbei. Wenn es im Spiel Bonuskarten gibt, die am Ende des Spiels gewertet werden, so werden diese Karten jetzt gewertet.

Hinweis: Ihr könnt eine Bonuskarte die am Ende des Spiels gewertet wird, an einem großen Sternsymbol mit grauen Zahlen auf der Karte erkennen.



Jetzt zählen die Spieler die Punkte der Karten in ihren gesammelten Stapeln (sowohl die Spielkarten als auch die Bonuskarten). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Übersicht der Bonuskarten

Während des Spiels gewertet:

-  — Sei der Erste, der 3 Piraten einer bestimmten Farbe vor sich hat (4x) *
-  — Sei der Erste, der 3 Gerichte eines bestimmten Typs vor sich hat (4x)
-  — Sei der Erste, der 4 Piraten in verschiedenen Farben vor sich hat *
-  — Sei der Erste, der 4 verschiedene Gerichte vor sich hat
-  — Sei der Erste, der 3 Rumkarten vor sich hat
-  — Sei der Erste, der 8 Karten vor sich hat

Am Ende des Spiels gewertet:

-  — Du hast die meisten Piraten in einer bestimmten Farbe (4x)
-  — Du hast die meisten Gerichte zweier Sorten (4x) **

* = Rum-Karten können nicht verwendet werden, um diesen Bonus zu erhalten

** = Jede Karte mit einem abgebildeten Gericht zählt für die Bestimmung der Mehrheit

Dieses Spiel ist Barbara Pivetta und ihrer Liebe zum spielen und kochen gewidmet, die mir bei diesem und allen anderen Spielen geholfen hat. Emanuele Ornella