

PIRATE'S LIES

WILLKOMMEN AN BORD!

WIRF DEINE WÜRFEL UND SEI BEREIT SEEMANNSGARN ZU SPINNEN.

IN PIRATE'S LIES VERSUCHST DU, SO VIELE WÜRFEL WIE MÖGLICH IN DEINEM BECHER ZU BEHALTEN UND SO VIELE WIE MÖGLICH DEINEM GEGNER ABZULUCHSEN. SETZT DIE SEGEL UND MACHT EUCH GEFASST AUF EINE MENGE SPAß, SCHADENFREUDE UND WÜRFELGLÜCK.

ZIEL DES SPIELS:

ÜBER MEHRERE RUNDEN WERDEN DIE SPIELER WÜRFEL AUS IHREM BECHER VERLIEREN. DEIN ZIEL IST ES, ALS LETZTER SPIELER NOCH WÜRFEL ÜBRIG ZU HABEN.

SPIELREGELN:

DIE WÜRFEL

PIRATE'S LIES BASIERT AUF DEM SPIEL "PIRATENWÜRFEL", EINEM BEKANNTEN WÜRFELSPIEL MIT VIELEN VERSCHIEDENEN VARIATIONEN. DESHALB KANNST DU DIE FOLGENDEN REGELN AUCH GERNE NACH DEINEN WÜNSCHEN UMGESTALTEN. DOCH FÜR DIESE ANLEITUNG EINIGEN WIR UNS AUF FOLGENDE REGELN:

JEDER SPIELER BEGINNT DAS SPIEL MIT FÜNF WÜRFELN UND EINEM WÜRFELBECHER. DER ERFAHRENSTE PIRAT BEGINNT. JEDER SCHÜTTELT SEINEN BECHER, STÜLPT IHN UM UND HÄLT SEINE WÜRFEL VERDECKT AUF DEM TISCH. DU DARFST DEINE EIGENEN WÜRFEL ANSEHEN, ABER HALTE SIE VOR DEN ANDEREN GEHEIM!

JETZT BEGINNT DAS WETTEN. DER ERSTE SPIELER SETZT EINE WETTE, DIE AUS EINEM WÜRFELERGEBNIS UND DER ANZAHL DIESER ERGEBNISSE BESTEHT. ZUM BEISPIEL "4 FÜNFEN"  DER NÄCHSTE SPIELER MUSS DIESEN EINSATZ NUN ÜBERBIETEN. ENTWEDER ERHÖHT MAN DAS WÜRFELERGEBNIS ODER DIE ANZAHL DER ERGEBNISSE. ZUM BEISPIEL, NACH "4 FÜNFEN" KANN DER NÄCHSTE SPIELER ENTWEDER "5 ZWEIEN"  ODER "4 SECHSEN" BIETEN.  BEIDE DIESER EINSÄTZE ÜBERBIETET DIE VORHERIGE WETTE. BEACHTET, DASS DU JEDES WÜRFELERGEBNIS SETZEN KANNST, WENN DU DIE ANZAHL DER WÜRFEL ERHÖHST.

WENN EIN SPIELER DIE VORHERIGE WETTE NICHT ÜBERBIETEN WILL, WEIL ER DENKT, DASS DER SPIELER VOR IHM LÜGT ODER GLAUBT, DASS SEINE WETTE NICHT DURCHGEHEN WIRD, KANN ER DIE WETTE DES VORHERIGEN SPIELERS ANZWEIFELN. JETZT WERDEN ALLE WÜRFEL AUFGEDECKT UND ALLE ERGEBNISSE ZUSAMMENGEZÄHLT. JEDER WÜRFEL JEDES SPIELERS ZÄHLT UND WENN SICH HERAUSSTELLT, DASS DIE WETTE TATSÄCHLICH HÖHER WAR, ALS ES PASSENDE WÜRFELERGEBNISSE AUF DEM TISCH GIBT, MUSS DER DER LÜGE BEZICHTIGTE PIRAT EINEN WÜRFEL ABGEBEN. WENN DIE WÜRFELERGEBNISSE AUF DEM TISCH GLEICH ODER HÖHER ALS DIE WETTE SIND, MUSS DER SPIELER EINEN WÜRFEL ABGEBEN, DER DEN PIRATEN VOR SICH EINEN LÜGNER GENANNT HAT. JETZT WÜRFELN ALLE SPIELER ERNEUT UND DER PIRAT, DER DEN ANDEREN EINEN LÜGNER GENANNT HAT, BEGINNT NUN MIT DER ERSTEN WETTE DER NÄCHSTEN RUNDE. WER AM ENDE EINER RUNDE KEINE WÜRFEL MEHR IM BECHER HAT, HAT VERLOREN UND DARF NICHT MEHR MITBIETEN. DER SPIELER, DER ALS LETZTES NOCH ZUMINDEST EINEN WÜRFEL IM BECHER HAT, GEWINNT DAS SPIEL.

BEISPIEL EINER RUNDE

ALLE SCHÜTTELN IHRE BECHER.

PETER BIETET ZUERST: 4 VIEREN!

MARIA ÜBERBIETET DEN EINSATZ: 5 ZWEIEN!

TOM ERHÖHT AUCH: 5 FÜNFEN!

JOHANN GLAUBT NICHT, DASS INSGESAMT 5 FÜNFEN UNTER ALLEN BECHERN LIEGEN UND NENNT TOM EINEN LÜGNER. ALLE ENTHÜLLEN IHRE WÜRFEL UND DIE ERGEBNISSE WERDEN ZUSAMMENGEZÄHLT. JOHANN HAT PECH, DENN ES SIND INSGESAMT 6 FÜNFEN AUF DEM TISCH. JOHANN MUSS DESHALB EINEN WÜRFEL ABGEBEN UND DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT MIT SEINEM ERSTEN EINSATZ.

RANGNUMMER

DIE KARTEN

NUN, DA DIE REGELN FÜR DIE WÜRFEL BEKANNT SIND, WIRD ES ZEIT, SICH DEN KARTEN ZUZUWENDEN, DIE DAS SPIEL WUNDERBAR ERWEITERN. VOR DEM SPIELBEGINN SORTIERST DU DIE KARTEN NACH IHREN RANGNUMMERN, DIE IN DER OBEREN RECHTEN ECKE JEDER KARTE ZU FINDEN SIND. DIES SOLLTE DANN VIER STÄPEL ERGEBEN. ZU BEGINN ERHÄLT JEDER SPIELER EINE KARTE MIT DER RANGNUMMER EINS. JEDER DARF NUR SEINE EIGENEN KARTEN ANSEHEN. AM ENDE EINER RUNDE ZIEHT JEDER EINE KARTE MIT DER ENTSPRECHENDEN RANGNUMMER.



WENN DU NOCH FÜNF WÜRFEL ÜBRIG HAST, ZIEHE EINE KARTE MIT DER RANGNUMMER 1; WENN DU NOCH VIER WÜRFEL ÜBRIG HAST, ZIEHE EINE MIT DER NUMMER 2; WENN DU NOCH DREI ÜBRIG HAST, ZIEHE EINE KARTE MIT DER NUMMER 3; WENN DU ZWEI ODER WENIGER WÜRFEL ÜBRIG HAST, ZIEHE EINE KARTE MIT DER NUMMER 4. ZIEHE KEINE NEUE KARTE, WENN DU SCHON DREI KARTEN IN DER HAND HAST.

JEDE KARTE HAT EINEN EFFEKT. DU KANNST EINE, MEHRERE ODER KEINE KARTEN WÄHREND EINER RUNDE SPIELEN. UM DIES ZU TUN, SAGST DU AN, DASS DU EINE ODER MEHRERE KARTEN AUSSPIELEN WILLST, NACHDEM JEDER GEWÜRFELT HAT UND SEINE WÜRFEL ANGESEHEN HAT, ABER BEVOR DAS ERSTE GEBOT GEMACHT WURDE. LEGE DIE KARTEN, DIE DU DIESE RUNDE VERWENDEN WILLST, VERDECKT VOR DICH AUF DEN TISCH. SIE WERDEN AUFGEDECKT, WENN EIN SPIELER DER LÜGE BEZICHTIGT WIRD.

BEGINNEND MIT DEM SPIELER, DER DAS GEBOT DES VORHERIGEN ANGEZWEIFELT HAT, DECKT JEDER SPIELER REIHUM JEWELNS EINE SEINER KARTEN AUF UND HANDELT IHREN EFFEKT AB. NACHDEM JEDER EINE KARTE ABGEHANDELT HAT, GEHT ES REIHUM WEITER UND JEDER SPIELER DECKT EINE WEITERE KARTE AUF, WENN ER EINE HAT. SOLLTE EIN SPIELER KEINE KARTEN MEHR HABEN, WIRD ER ÜBERSPRUNGEN UND DER NÄCHSTE SPIELER HANDELT SEINE NÄCHSTEN KARTE AB. DIE KARTENEFFEKTE KÖNNEN DIE WÜRFELERGEBNISSE VON DIR ODER DEINER GEGNER VERÄNDERN. WENN EINE KARTE SAGT, DASS MAN DIE GEGNERISCHEN WÜRFEL UM ZUM BEISPIEL 2 PUNKTE MANIPULIEREN DARF, KANN MAN AUF EINZELNE WÜRFELERGEBNISSE DER GEGNER INSGESAMT BIS ZU 2 AUGEN ADDIEREN ODER SUBTRAHIEREN. EINIGE KARTENEFFEKTE ERLAUBEN AUCH, DEINE ODER GEGNERISCHE WÜRFEL NEU ZU WERFEN. DIE KARTE, DIE DIR ERLAUBT EINE GEGNERISCHE KARTE ZU ANNULLIEREN, MUSS GENAU WIE JEDE ANDERE ZUERST VERDECKT GESPIELT WERDEN, DARF JEDOCH ZU JEDER ZEIT DER RUNDE ALS REAKTION AUF EINE GEGNERISCHE KARTE GESPIELT WERDEN, UM IHREN EFFEKT ZU ANNULLIEREN. WENN DU DEN WÜRFEL EINES GEGNERS STIEHLST, FÜGST DU IHN DEINEM WÜRFELBECHER HINZU. DU KANNST NIE MEHR ALS FÜNF WÜRFEL HABEN.

TEAM VARIANTE

WENN IHR MIT EINER GERADEN ANZAHL VON SPIELERN SPIELT, KÖNNT IHR EUCH AUCH IN TEAMS VON ZWEI SPIELERN EINTEILEN. ACHTET DARAUF, DASS DU NICHT NEBEN DEINEM TEAMKOLLEGEN SITZT, SONDERN ZWISCHEN ZWEI GEGNERN. JETZT LIEGT ES AN DIR UND DEINEM TEAMKOLLEGEN, EUREN GEGNERN DIE WÜRFEL ZU ENTLOCKEN. DIESE SPIELVARIANTE IST BESONDERS AUFREGEND, WEIL IHR EUCH IM

TEAM GEGENSEITIG MIT DEN KARTEN UNTERSTÜTZEN KÖNNT. DIES BRINGT EINE
NEUE ART VON SPAß UND SCHADENFREUDE INS SPIEL