

Schätze verladen

Spielplan : Hafen

Startzonen : die beiden kleinen Gebäude rechts und links vom Lager

Typ : Startzonenrespawn

Ziel : Jeder Spieler muss Schätze aus den beiden Lagern holen und auf sein Schiff bringen. Jedem Spieler gehört das Schiff, da seiner Startzone schräg gegenüber liegt. Sobald ein Spieler alle seine Schätze auf sein Schiff gebracht hat, hat er sofort gewonnen. Sollte dies keinem Spieler gelingen, gewinnt am Ende der Partie der Spieler, der die meisten Punkte auf sein Schiff gebracht hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler, der noch die meisten Punkte auf dem Feld kontrolliert.

Jeder Spieler darf nur seine eigenen Schätze tragen. Sie werden von den beiden Spielern abwechseln verdeckt in den Lagern auf den Kisten bzw. Särgen platziert. Für jeden Spieler werden Schätze folgender Wertigkeit platziert :

- 2 * 1 Punkt
- 2 * 2 Punkte
- 1 * 3 Punkte

Jeder Spieler muss einen Schatz im kleinen Lager auf dem Steg platzieren. Diese beiden Schätze werden gestapelt. Die anderen Schätze dürfen nicht gestapelt werden. Folgende Positionen sind im großen Lager möglich :

- Säрге links : 1 Schatz
- Säрге rechts : 1 Schatz
- Kisten links : 2 Schätze nebeneinander
- Kisten rechts : 2 Schätze nebeneinander
- Kisten in der Mitte : 3 Schätze nebeneinander

Es bleibt also eine Position frei.

Wenn eine Figur am Ende einer Bewegung einen eigenen Schatz berührt, kann sie ihn ohne Aufwand einer Handlung (Momentgeschwindigkeit unendlich) aufnehmen. Jede Figur kann nur einen Schatz tragen. Wenn sich eine Figur am Ende einer Bewegung mit dem Mittelpunkt auf ihrem Schiff befindet, wird der Schatz sofort ohne Aufwand einer Handlung abgelegt (Momentgeschwindigkeit unendlich). Auf dem Schiff werden die Schätze gestapelt. Gegnerische Schätze können nicht aufgenommen werden. Wenn eine Figur mit einem Schatz ausgeschaltet wird, fällt dieser zu Boden und kann wieder neu aufgenommen werden. Sollte dies aber auf einem Bootssteg passieren, muss eine Berliner Probe 4+ abgelegt werden. Misslingt diese, fällt der Schatz ins Wasser und ist weg.

Sonderregel : Beide Spieler haben gleich viele Züge. Sollte der Startspieler das Ziel erfüllen, hat sein Gegner noch einen Zug. In diesem Zug darf der Startspieler nicht handeln. Bei Zeitaus gilt das Gleiche.