

# CAPTAIN BLACK

Rettet das Geisterschiff  
vor den tausend Gefahren!

Ein spannendes Seeabenteuer für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 293 3

Autor: Reiner Knizia · Design: DE Ravensburger, Kinetic, Martin Knorpp, KniffDesign (Spielanleitung)  
Illustration: David Brylewski, Niall Harding · Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen



- ① 1 Piratenschiff
- ② 16 Kunststofffelder
- ③ 1 Steuerleiste
- ④ 4 Piratenfiguren mit Aufstellfüßen
- ⑤ 4 Matrosenspielfiguren
- ⑥ 4 Wurfsteine
- ⑦ 1 weißer Würfel  
2 schwarze Würfel
- ⑧ 8 Werkzeuge
- ⑨ 28 Aufgabenplättchen
- ⑩ 21 Goldsäcke
- ⑪ 30 Goldmünzen
- ⑫ 3 Inselteile
- ⑬ 1 Felsenplättchen
- ⑭ 1 Captain Black Figur

## Vor langer Zeit hat Captain Black seinen legendären Schatz auf einer geheimen Insel vergraben.

Heute hat sein ruheloser Geist nur noch ein Ziel: zurück zur Schatzinsel um dort endlich seinen Frieden zu finden! Helft dem Captain, die Insel zu erreichen! Er wird euch reich belohnen! Doch die Aufgabe ist nicht einfach: Im Meer lauern viele Gefahren, Piraten versuchen das Schiff zu entern und auch an Bord gibt es viele Herausforderungen zu meistern. Bei diesem Abenteuer müssen alle an einem Strang ziehen! Wenn ihr es schafft, die Schatzinsel vor Einbruch der Dunkelheit zu erreichen, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

Könnt ihr  
die Abenteuer bestehen?  
Probiert es aus!



Ravensburger

## Vor dem ersten Spiel

Lasst euch beim ersten Aufbau des Schiffs am besten von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen.

Brecht alle Pappteile vorsichtig aus.

Nehmt die 16 **Kunststofffelder**. Auf der Rückseite der Felder findet ihr die Buchstaben A bis P.

Auf den Schiffsteilen findet ihr in jedem Feld ebenfalls einen Buchstaben. Drückt die Kunststofffelder vorsichtig entsprechend der Buchstaben in die Löcher. Die Ausrichtung der Einkerbung spielt keine Rolle.

Die Kunststofffelder mit den Buchstaben N, O und P gehören auf die Steuerleiste.

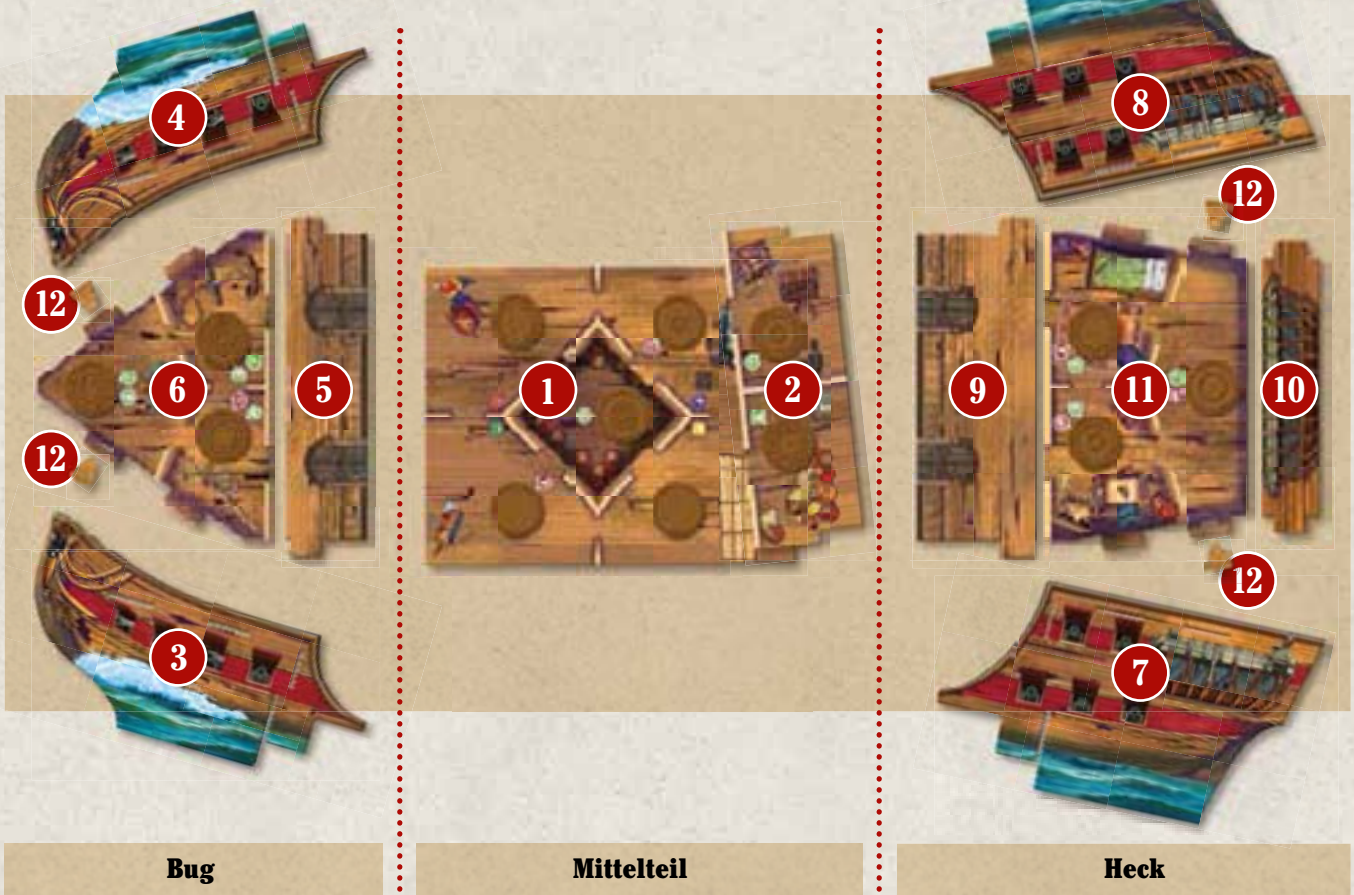
Steckt die **Piratenspielfiguren** in die Aufstellfüße.



## Vor jedem Spiel

### Spiel Aufbau

**Das Schiff:** Legt euch die Teile des Schiffs, wie auf dem Bild zu sehen bereit.



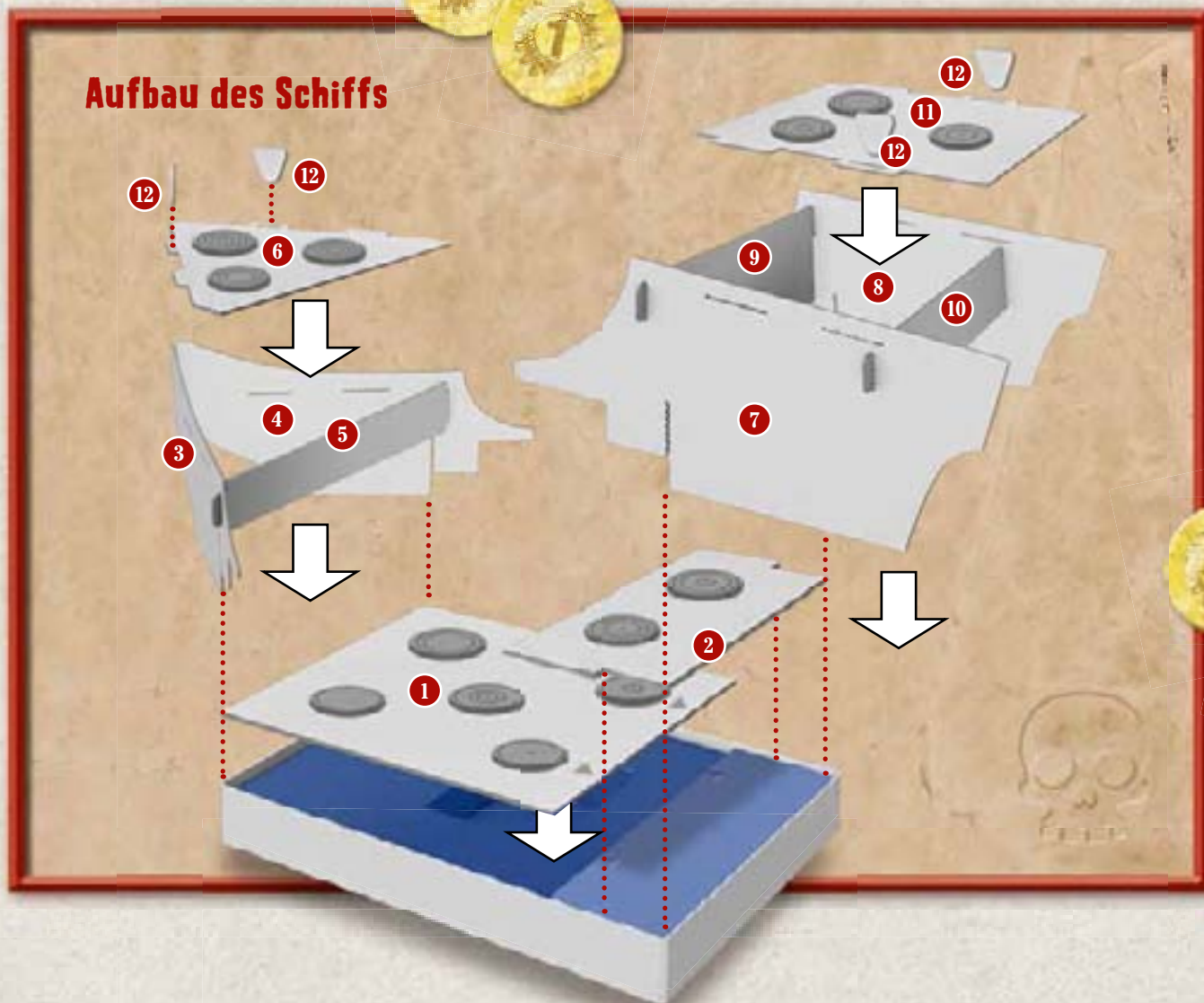
Bug

Mittelteil

Heck



## Aufbau des Schiffs



### Mittelteil:

Stellt die Schachtelunterseite in die Tischmitte. Dann legt ihr das große rechteckige Schiffsteil **1** so in die Schachtel, dass *die dreieckigen Markierungen* auf den Feldern Kanone und Planke auf die identischen Markierungen im Schachteleinsatz zeigen.

Das Schiffsteil mit der Vorratskammer und dem Munitionslager **2** legt ihr so auf die Erhöhung im Schachteleinsatz, dass die Aussparungen in den Ecken der Schachtel liegen (siehe Abbildung).



### Bug:

Bug nennt man den vorderen Teil eines Schiffs.

Hakt als Erstes das Seitenteil **3** des Bugs bei der Pumpe über die Ecke des Schachtelrands ein, sodass es aufrecht steht. Das wiederholt ihr für das Seitenteil **4** beim Papagei. Danach verbindet ihr die beiden Seitenteile auf Höhe des Schachtelrands mit dem passenden Verbindungsstück **5**. Anschließend steckt ihr die Bodenplatte des Bugs **6** in die Aussparungen in den Seitenteilen.

### Heck:

Heck nennt man den hinteren Teil eines Schiffs.

Das Heck besteht aus den Teilen **7** – **11**. Der Aufbau funktioniert genauso wie der des Bugs, nur dass es hier zwei Verbindungsstücke gibt, die zur Stabilisierung vorne und hinten zwischen die Seitenteile gesteckt werden.

Als Letztes steckt ihr die Keile **12** durch die Schlitze, die aus der Bordwand ragen. Jetzt verrutscht nichts mehr!

Von oben sieht euer Schiff jetzt so aus:



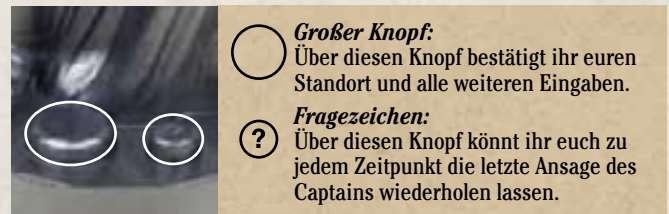
Die Felder sind wie folgt verteilt:

- |           |            |             |                  |              |
|-----------|------------|-------------|------------------|--------------|
| ① Glocke  | ④ Papagei  | Startfelder | ⑧ Planke         | ⑪ Kajüte     |
| ② Anker   | ⑤ Pumpe    |             | ⑨ Munitionslager | ⑫ Kartenraum |
| ③ Harpune | ⑥ Ladeluke | ⑦ Kanone    | ⑩ Vorratskammer  | ⑬ Steuerrad  |

## Der Captain

Bittet einen Erwachsenen in die Figur des Captain *drei Batterien vom Typ AAA/LR3 1,5 V* einzulegen. Dazu müsst ihr mit einem Kreuzschlitzschraubendreher das Batteriefach auf der Rückseite des Captain öffnen. Beachtet bitte die Hinweise auf *Seite 8* dieser Spielanleitung.

Der Captain führt euch durch das Spiel. Über die Knöpfe zwischen seinen Füßen gebt ihr ein, was ihr machen möchtet.



- Großer Knopf:**  
Über diesen Knopf bestätigt ihr euren Standort und alle weiteren Eingaben.
- Fragezeichen:**  
Über diesen Knopf könnt ihr euch zu jedem Zeitpunkt die letzte Ansage des Captains wiederholen lassen.

## Bevor es losgeht

Stellt das Schiff in die Mitte der Spielfläche, sodass es von allen Spielern gut erreicht werden kann.

Legt die **Steuerleiste** neben dem Schiff bereit.

Jeder Spieler sucht sich eine **Matrosenspielfigur** aus und stellt sie vor sich ab. Außerdem nimmt er sich den **Wurfstein** in der entsprechenden Farbe.

Legt die **Aufgabenplättchen** sortiert nach Aufgaben zusammen mit dem Felsenplättchen, den **Piratenfiguren**,

den **Würfeln** und den **Goldmünzen und -säcken** neben dem Schiff bereit.

Die **Werkzeuge** legt ihr unsortiert unter das Heck des Schiffs. Setzt euch so um das Schiff, das niemand direkt unter das Heck schauen kann.

Die drei **Inselteile** legt ihr *verdeckt* und gemischt neben dem Schiff bereit.

Die **Figur des Captains** stellt ihr neben dem Schiff bereit.

## Ziel des Spiels

Euer gemeinsames Ziel ist es, den Captain und sein Schiff sicher zur Schatzinsel zu bringen. Schafft ihr es vor Einbruch der Dunkelheit, habt ihr gewonnen und werdet mit seinem Schatz belohnt! Um die Insel zu erreichen, müssen die Matrosen alle Aufgaben, die der Captain im Lauf des Spiels stellt lösen, bevor die Dunkelheit hereinbricht.



# Das Spiel beginnt!

Jetzt geht es los!



## Grundregeln zum Losspielen

### 1. Spiel auswählen & Spieler anmelden

**Schaltet den Captain ein.** Stellt den Schiebeschalter auf der Rückseite der Figur auf den gewünschten **Schwierigkeitsgrad**. Für Neulinge empfehlen wir das leichte Spiel.

Der Captain begrüßt euch zu eurem Abenteuer und fordert euch danach auf eure Matrosenspielfiguren nacheinander auf euer jeweiliges **Startfeld** zu stellen und anschließend auch ihn dort hinzustellen. Die Startfelder der einzelnen Matrosen sind auf dem Schiff markiert (linke Abbildung).

Damit der Captain weiß, welche Matrosen mit ihm an Bord sind, müsst ihr sie anmelden. Dazu stellt ihr den Captain auf das Kunststofffeld im jeweiligen Startfeld (rechte Abbildung) und drückt seinen großen Knopf.

Nach der Anmeldung der Matrosen fordert der Captain euch auf einzugeben, ob ihr ein **kurzes** oder ein **langes Spiel** spielen wollt. Dies gibt ihr über die Steuerleiste ein. Stellt den Captain auf das Feld für das kurze oder das Feld für das lange Spiel und drückt seinen großen Knopf.

Anschließend verkündet der Captain die erste Aufgabe und sagt, wer das Spiel beginnt. **Der Captain hat das Kommando und führt euch durch das gesamte Spiel. Sein Motto lautet: Alles hört auf MEIN Kommando!**

### 2. Abenteuer bestehen

Jedes Spiel ist ein neues Abenteuer, das aus unterschiedlichen Aufgaben besteht. Um das Abenteuer zu bestehen und das Spiel zu gewinnen, müsst ihr alle Aufgaben, die der Captain euch im Laufe des Spiels stellt, gemeinsam lösen.



Über die Steuerleiste könnt ihr außerdem zu jedem Zeitpunkt im Spiel abfragen, was beziehungsweise wer sich gerade wo auf dem Schiff befindet.

## Die Aufgaben

Jede Aufgabe besteht aus mehreren Aufgabenplättchen, die im Laufe des Spiels **auf Anweisung des Captains auf dem Schiff verteilt werden.**



Für die **Kraken**, **Seeungeheuer**, **Segel**, **Enterhaken** und auch für die **Doppelratte** findet ihr **Markierungen** neben den Kunststofffeldern des Schiffs, die anzeigen, wo die entsprechenden Aufgabenplättchen abgelegt oder angehängt werden. Achtet darauf, dass ihr immer die **farblich passenden** Aufgabenplättchen verwendet.



Die Aufgabenplättchen Kraken, Seeungeheuer und Entenhaken hängt ihr von außen über die Wand des Schiffes, alle anderen Aufgabenplättchen legt ihr im entsprechenden Feld auf den Boden.

Außerdem gibt es noch Aufgaben mit Feuer, Lecks, Ratten und Piraten. Wo ein **Feuer** ausbricht, **Lecks** auftreten, eine einzelne **Ratte** hinläuft oder ein **Pirat** entert, sagt euch der Captain während des Spiels an. Dann legt ihr das angesagte Plättchen im entsprechenden Feld auf den Boden, beziehungsweise stellt einen Piraten dorthin.

Aufgaben werden gelöst, indem alle zugehörigen Aufgabenplättchen wieder vom Schiff entfernt werden.



Feuer

Lecks

Ratten

Piraten

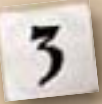


**Um ein Aufgabenplättchen zu entfernen, muss ein Matrose auf das entsprechende Feld ziehen und dort die Anweisungen des Captains befolgen.**

**Achtung:** Einige Aufgaben haben Plättchen mit **grünen und roten** Hintergrundfarben. Dann **müsst ihr immer zuerst alle grünen Aufgabenplättchen entfernen**, bevor ihr die roten Aufgabenplättchen entfernen könnt.

## Ein Spielzug besteht immer aus zwei Schritten:

### 1. Würfeln & Ziehen



Der vom Captain benannte Matrose kommt an die Reihe. Du würfelst mit dem **weißen Würfel** und bewegst dich maximal so viele Schritte, wie es das Würfelergebnis zulässt. Du darfst Schritte verfallen lassen oder auch im gleichen Feld wie in der Vorrunde stehen bleiben. Das Betreten eines angrenzenden Felds zählt als ein Schritt. Felder können nur durch Öffnungen betreten werden.



Würfelst du den Pfeil, darfst du mit deiner Figur so weit ziehen, wie du möchtest.



**Beispiel:** Von der Kanone zur Vorratskammer brauchst du zwei Schritte.

### 2. Captain nachziehen & Anweisungen anhören

Sobald du deine Spielfigur bewegt hast, ziehst du den Captain zu dir. Der Captain wird auf das Kunststofffeld des entsprechenden Felds gestellt. Dann drückst du den großen Knopf des Captains. **Der Captain sagt jetzt, was geschieht.**

Wenn du ein Aufgabenplättchen entfernt hast, sagt der Captain dir, mit wie viel **Gold** er dich belohnt. Nimm dir die Goldmünzen aus dem Vorrat und leg sie vor dir ab. Sobald du 5 Goldmünzen gesammelt hast, tausch sie gegen einen Goldsack ein.

Im Verlauf des Spiels wird der Captain euch manchmal auffordern statt einer Belohnung einen Teil der **Insel** aufzudecken. Nimm eins der drei verdeckten Inselteile, leg es vor dem Schiff für alle sichtbar offen ab und nimm dir die auf dem Inselteil abgebildete Belohnung. Die nächsten Teile der Insel legt ihr dann später entsprechend an das bereits ausliegende Inselteil an.

Anschließend verkündet der Captain manchmal noch, welche Aufgaben auf dem Schiff neu hinzukommen.

Am Ende erinnert er, wer als nächster an der Reihe ist.



## Aufgaben lösen

Die meisten Aufgabenplättchen werden entfernt, indem ein Matrose in das entsprechende Feld zieht. Dort sagt ihm der Captain, dass er das Plättchen vom Schiff nehmen soll. Manchmal erfordert ein Aufgabenplättchen allerdings besonderen Einsatz und es müssen zwei Matrosen auf dem Feld stehen, oder es kommt zu einem Minispiel. Die Minispiele werden vom Captain erklärt. Eine Erklärung der einzelnen Minispiele findet ihr aber auch unter „Weitere Regeln“.

Sobald alle Plättchen einer Aufgabe vom Schiff entfernt sind, ist diese Aufgabe komplett erledigt.

Einige der Aufgaben geraten außer Kontrolle, wenn die Matrosen sich zu lange nicht um sie kümmern. Der Captain versucht euch Matrosen zu helfen. Er warnt euch und erinnert an Aufgaben, um die ihr euch dringend kümmern solltet.

## Spielende

Das Spiel endet...

- ... wenn die Matrosen die Insel erreicht und alle Aufgaben gelöst haben. In diesem Fall, haben alle gemeinsam gewonnen. Stellt den Captain auf die vollständige Insel und drückt seinen Knopf!
- ... wenn die Matrosen einer Aufgabe nicht Herr werden konnten und das Schiff gesunken ist oder in die Hände der Piraten gefallen ist. In diesem Fall haben alle gemeinsam verloren.
- ... wenn die Dunkelheit hereinbricht. In diesem Fall haben alle gemeinsam verloren.

## Weitere Regeln

### Minispiele

Im Laufe des Spiels fordert der Captain seine Mannschaft zu Minispielen auf. Die Minispiele werden vom Captain erklärt, können aber hier noch einmal im Detail nachgelesen werden:

**Piraten:** Wenn ein Spieler seinen Matrosen in ein Feld mit Pirat zieht, stellt er sich sofort dem Zweikampf. Dazu nimmt der Spieler die beiden schwarzen Würfel und muss so schnell wie möglich das vom Captain geforderte Würfelergebnis erwürfeln. Er darf so oft würfeln, wie er will und die Zeit es zulässt. Dabei darf der Spieler einen Würfel, mit dessen Ergebnis er bereits zufrieden ist, jederzeit rauslegen und nur mit dem anderen weiterwürfeln. *Wird das geforderte Würfelergebnis innerhalb der verfügbaren Zeit erreicht oder übertroffen*, drückt ihr den großen Knopf des Captain.

**Schießen (Felsen/Krake/Seeungeheuer):** Der Captain fordert seine Mannschaft auf, auf einen Felsen, die Krake oder das Seeungeheuer zu schießen. Dazu wird das Felsenplättchen oder die gerade vertriebene Krake/das vertriebene Seeungeheuer circa 2 m entfernt von den Spielern auf den Boden gelegt. Alle nehmen ihre Wurfsteine und haben jetzt einen Versuch, ihren Stein **so nah wie möglich an**

**das Ziel zu werfen.** Sollten sich zwei Matrosen einmal nicht einigen können, wessen Stein näher am Ziel liegt, tragen sie ein Stechen aus und werfen erneut. Sobald ein Sieger feststeht, drückt ihr den großen Knopf des Captain.

**Kniebeugen/Liegestütze:** Die Fitness seiner Mannschaft liegt dem Captain sehr am Herzen und ist für körperliche Arbeiten wie das Pumpen enorm wichtig. Deshalb fordert er seine Matrosen gerne auf, Kniebeugen oder Liegestütze zu machen. Wird die geforderte Anzahl innerhalb der vorgegebenen Zeit erfüllt, drückt ihr den großen Knopf des Captain.

**Tasten:** Manchmal braucht der Captain Gegenstände, die sich unter den Werkzeugen unter dem Heck befinden. Der Captain sagt, welches Werkzeug er für die Aufgabe benötigt. Der aktive Spieler tastet unter dem Heck nach dem gewünschten Werkzeug. Dabei hat er innerhalb der gesetzten Zeit mehrere Versuche. Er darf die Werkzeuge auch eins nach dem anderen herausnehmen und schauen, ob er das richtige erwischt hat. War es noch nicht das richtige Werkzeug, muss er es zurücklegen, bevor er ein weiteres herausnimmt. Sobald er das richtige Werkzeug gefunden hat, drückt er den großen Knopf des Captain.





**Erinnern:** In einigen Fällen vermisst der Captain einen Gegenstand.

Stellt den Captain in das Feld, in dem ihr zuletzt einen Piraten besiegt habt und drückt seinen großen Knopf.

## Besonderheiten im Detail

**Inselteile:** Im Laufe des Spiels wird der Captain euch auffordern, einzelne Teile der Insel aufzudecken. Deckt dann einen Teil der Insel auf und nehmt euch die Belohnung, die auf dem Teil abgebildet ist aus dem Vorrat. Den Inselteil legt ihr offen vor das Schiff. So könnt ihr im Verlauf des Spiels die komplette Schatzinsel aneinanderlegen und am Ende den Captain auf sie übersetzen lassen.

**Ansagen abbrechen:** Während der Ansage, wo sich alles auf dem Schiff befindet, und während der Wiederholung von Ansagen gibt es die Möglichkeit, die Ansagen des Captains durch das Drücken der ?-Taste zu unterbrechen und das Spiel fortzusetzen.

**Die Zeit:** Mit jedem Spielzug – also immer, wenn ihr ein neues Feld betretet und dort den großen Knopf des Captain drückt – rückt die Zeit voran. Solange ihr keinen Spielzug ausführt, geht die Zeit nicht weiter. Ihr könnt also das Spiel unterbrechen und später weiterspielen, wenn ihr den Captain eingeschaltet lasst.

## Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einlegen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite des Spielgeräts befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter an der Unterseite auf „0“ steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher. Legen Sie drei Batterien vom Typ AAA/LR3 1,5 Volt so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

### Benutzerhinweise

- Wird länger als drei Minuten keine Taste gedrückt, schaltet sich das elektronische Spielgerät in den Schlafmodus, um Strom zu sparen. Auch in diesem Modus können sich die Batterien jedoch mit der Zeit entleeren. Um anschließend wieder weiterzuspielen, muss eine beliebige Taste gedrückt werden.
- Schalten Sie das elektronische Spielgerät nach dem Spielen auf der Unterseite aus.
- Das Gerät darf nicht auseinandergenommen werden.
- Das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Gerät dringen.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen.
- Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.

### Sicherheitshinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß der Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind, oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkaliebatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:  
Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab.  
Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Autor/Copyright: Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine zahlreichen engagierten Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels und Ross Inglis für die geniale Programmierung der aufwändigen Testsoftware. Ein herzliches Dankeschön auch an alle Testspieler, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, Drak, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson und Dave Spring.

©2015 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com

