KÄPT'N MEMO

von Tobias Tesar

Willkommen im Memorischen Ozean!
Hier dürft ihr alle mal Käpt'n sein und lenkt das Schiff selbst! Gemeinsam erkundet ihr atemberaubende Routen auf Hoher See. Unterwegs hebt ihr fantastische Schätze – aber nur, wenn euer Kurs stimmt. Merkt euch bei jeder Navigation genau, wo Gefahren unter den Wellen lauern. Dann könnt ihr Riffs ebenso schlau ausweichen wie Eisbergen und Wirbelstürmen! Doch wer die Tücken des Meers unterschätzt, bleibt auch als Käpt'n ein ahnungsloser Leichtmatrose und kehrt ohne Reichtümer an Land zurück.

GUCK MAL: VIDEO!
SCAN ME

8+ 2–5 30

SPIELMATERIAL:

1 Schiff

5 Seeleute (Spielfiguren)

24 Fässer

60 Meereskärtchen, davon:

30 Gefahren:

je 5 x Wirbelsturm, Riesenkrake, Sägefisch, Piratenschiff, Eisberg und Riff

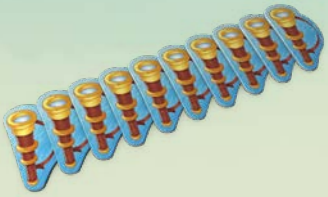
18 Schatzkisten **4 Fernrohre** **1 Palmenpaar**

7 Rubinfunde
3 x 2; 3 x 3; 1 x 4 Rubine

1 Säbel

Steckt den Säbel in seinen Standfuß.

5 Schiffstruhen (Faltbögen)
Vor dem ersten Spiel faltet ihr die 5 Truhen, so wie auf den Faltbögen gezeigt.



10 Fernrohr-Plättchen

64 Münzen
Dublonen in den Werten 1 (24 x) und 2 (40 x)

SPIELIDEE UND SPIELZIEL:

Zahlreiche **Seefahrten** lassen euch entdecken, was sich unter den Wellen des Memorischen Meers verbirgt.

Bei jeder Seefahrt ist ein (immer wieder anderer) Spieler Käpt'n Memo. Er bestimmt den Kurs und möchte pro Seefahrt **5 Schatzkisten im Meer finden.** Navigiert er aufmerksam, kann er außerdem kostbare Rubine und hilfreiche Fernrohre sammeln.

Alle anderen Spieler begleiten den Käpt'n als Matrosen. Werden seine Manöver zu heikel, gehen schlaue Matrosen rechtzeitig von Bord – oder rufen gar eine Meuterei aus.

Meisterst du als toller Käpt'n und cleverer Matrose alle Herausforderungen, dann gewinnst du Münzen, Schatzkisten, Fässer und Rubine … und als reichster Seefahrer auch das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG:

1. Erstmal brauchen wir ein Meer! Mischt alle 60 Meereskärtchen verdeckt. Zieht 12 davon und bildet aus ihnen einen verdeckten Nachfüllstapel. Aus den übrigen 48 Plättchen bildet ihr das Memorische Meer als 7 x 7-Raster, in dem nur die Wellen (Rückseiten der Plättchen) zu sehen sind. Lasst in der Mitte ein Feld frei. Stellt dort den Säbel auf!

2. Münzen, Fässer und Fernrohr-Plättchen legt ihr neben das Meer.

3. Nehmt eine eigene Spielfigur sowie eine Schiffstruhe derselben Farbe und legt überzählige zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt von Bord eines Schiffs gegangen ist, wird Käpt'n der ersten Seefahrt. Er stellt seine Spielfigur **vorne in das Schiff.**

PROFI-VORBEREITUNG
für geübte Seebären und engste Freunde des Käpt'ns!

Habt ihr das Spiel schon ein paarmal gespielt? Dann könnt ihr ganz gezielt 12 Meeresplättchen aussuchen, die zu Beginn des Spiels den Nachfüllstapel bilden. Versucht es mal mit dieser Variante: Befüllt den Nachfüllstapel mit 3 Schatzkisten und von jeder Gefahr 1 Plättchen – der Rest (3 Plättchen) bleibt Zufall. Oder denkt euch selbst aus, welche Zusammensetzung des Nachfüllstapels ihr einmal ausprobieren wollt.

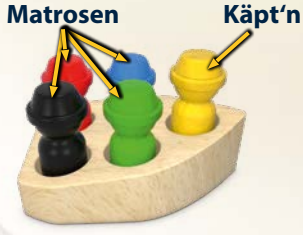
SPIELABLAUF:

Das Spiel besteht aus zahlreichen **Seefahrten.**

In jeder **Seefahrt** übernimmt ein Spieler die Rolle des **Käpt'ns** und steuert das Schiff durch das Memorische Meer, indem er Plättchen aufdeckt und den Kurs bestimmt. Seine Aufgabe ist es, bei dieser Seefahrt **5 Schatzkisten** zu entdecken, ohne das Schiff zum Kentern zu bringen. Die anderen Spieler sind **Matrosen** und entscheiden unterwegs, ob sie an Bord **bleiben, abspringen** oder **meutern.**

Die Seefahrt

Der Käpt'n steht vorne im Schiff. Alle anderen Spieler begleiten die Seefahrt als Matrosen. Sie verteilen ihre Figuren beliebig auf den **hinteren Plätzen.**



Nun entscheidet der Käpt'n, wo die **Seefahrt startet.** Dazu lässt er die **Spitze des Schiffs** am **Rand des Meeres** auf ein Plättchen seiner Wahl zeigen. Die Schiffspitze **zeigt den Kurs** des Schiffes an.

Von jetzt an – bis zum Ende einer Seefahrt – wiederholt ihr ständig die folgenden **3 Schritte:**

1. **Der Käpt'n deckt das Plättchen vor der Schiffspitze auf.**
2. **Der Käpt'n bewegt das Schiff… und legt dabei den weiteren Kurs fest.**
3. **Die Matrosen entscheiden, was sie tun.**

Eine Seefahrt endet **immer erst dann,** wenn der Käpt'n **5 Schatzkisten gefunden** hat oder das **Schiff kentert.** Danach bereitet ihr die **nächste Seefahrt** – mit **anderem Käpt'n** – vor!

Schritt 1: Das Plättchen vor der Schiffspitze aufdecken

Der Käpt'n deckt das **Plättchen** auf, auf das die **Schiffspitze** zeigt. Dann führt er **sofort** die Aktion dieses Plättchens aus:

Gefahren
Jede **einzelne** Gefahr ist **harmlos.** Lass sie offen liegen! Wird aber das **zweite** Plättchen **derselben Gefahr** aufgedeckt, **kentert** das Schiff sofort und die **Seefahrt endet.**

KENTERN?

Schatzkisten
Lass sie aufgedeckt liegen. Sobald **5 Schatzkisten** aufgedeckt sind, endet die Seefahrt mit Erfolg: Der Käpt'n nimmt **3 der aufgedeckten Schatzkisten** und legt sie unter seine Truhe. Matrosen an Bord erhalten dann **1 Fass** in ihre Truhe.

ERFOLG!

Fernrohre
Nimm das aufgedeckte Fernrohr und behalte es! Immer wenn du Käpt'n bist, darfst du eingesammelte Fernrohre / so einsetzen: Lege es in den Vorrat und **schau dir geheim ein verdecktes Meeresplättchen** deiner Wahl an.

ÜBERBLICK!

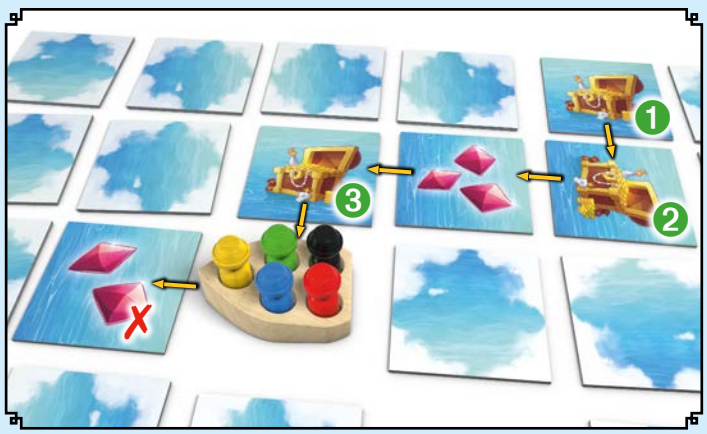
Palmen
Lass die aufgedeckten Palmen offen liegen. Es geschieht nichts.
Variante für Fortgeschrittene:
Deckst du die Palmen auf, vertauschst du zwei verdeckte Plättchen im Meer, ohne sie anzusehen. Danach nimmst du das Palmenplättchen aus dem Meer und mischst es verdeckt in den Nachfüllstapel.

TAUSCH / RUHE

Rubine
Rubine, die er aufdeckt, sammelt der Käpt'n **sofort** ein – aber **nur,** wenn er zuvor **genug Schatzkisten** aufgedeckt hat: Pro **Rubin** (auf dem Plättchen) muss **bereits eine Schatzkiste** im Meer sichtbar sein. Insgesamt darf der Käpt'n im Verlauf einer Seefahrt nur **so viele Rubine** einsammeln, **wie Schatzkisten** im Meer **sichtbar** sind. Rubine, die er nicht einsammeln darf, lässt er offen im Meer liegen und kann sie bei dieser Seefahrt nicht mehr einsammeln. Rubinplättchen, die er einsammelt, nimmt er aus dem Meer und legt sie **offen vor sich ab.** Am **Ende der Seefahrt** legt er eingesammelte Rubine **unter seine Truhe** – auch wenn das Schiff gekentert ist.

Bsp.: *Der gelbe Käpt'n konnte das erste Dreier-Rubinplättchen (2➡3) nicht einsammeln, da er bis dahin erst zwei Schatzkisten bei seiner Seefahrt aufgedeckt hatte. Es bleibt bis zum Ende der Seefahrt im Meer liegen. Das zweite Dreier-Rubinplättchen (3➡) kann er einsammeln, weil er inzwischen bereits drei Schatzkisten aufgedeckt hat. Er legt es offen vor sich ab.*

Ablage des gelben Käpt'ns:

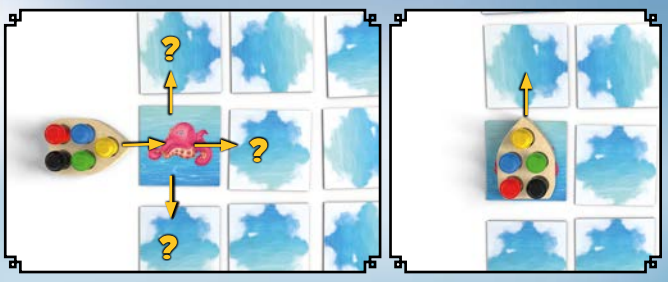


Bsp.: *Der gelbe Käpt'n trifft anschließend auf ein Zweier-Rubinplättchen. Das darf er nicht einsammeln, weil er bei dieser Seefahrt bereits so viele Rubine (3) offen vor sich abgelegt hat, wie Schatzkisten im Meer zu sehen sind.*

Schritt 2: Das Schiff bewegen und auf weiteren Kurs bringen

Der Käpt'n **stellt** das Schiff auf das aufgedeckte Meeresplättchen. Durfte er das Plättchen an sich nehmen, stellt er das Schiff in die **entstandene** Lücke.

Wenn er das **Schiff abstellt,** legt er **zugleich** auch den **weiteren Kurs** fest: Er lässt die Schiffspitze auf das benachbarte verdeckte Plättchen zeigen, das er **als Nächstes ansteuern** wird. Sobald er das Schiff abgestellt hat, darf der Käpt'n diese Fahrtrichtung **nicht mehr ändern.** Er beachtet immer alle **Regeln der Navigation,** speziell auch den **Sonderfall „Fernfahrt"** (siehe unten).



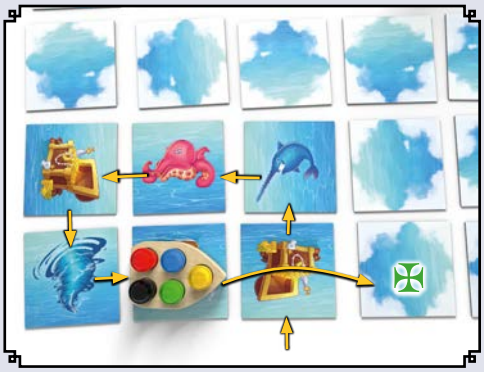
Beim Abstellen des Schiffs bestimmt der Käpt'n den weiteren Kurs.

Die Regeln der Navigation

- Der **Säbelplatz** in der Mitte ist **kein Spielfeld.** Er kann weder angefahren noch übersprungen werden.
- Das Schiff fährt **nie diagonal.** Die Schiffspitze darf nie diagonal ausgerichtet werden.
- Offen liegende Plättchen können **nicht erneut befahren** werden.
- Bei der Wahl des Kurses muss das Schiff auf ein **benachbartes verdecktes Plättchen zeigen,** sofern vorhanden. Hat der Käpt'n bereits alle angrenzenden Plättchen aufgedeckt oder eingesammelt, kommt es zu einer **Fernfahrt** (siehe unten).

SONDERFALL „FERNFAHRT"

Gibt es kein angrenzendes verdecktes Plättchen, steuert der Käpt'n ein weiter entferntes Plättchen an. In diesem Fall – **und nur dann – überspringt** das Schiff bei seiner nächsten Bewegung – in der gewählten Richtung – **alle Lücken und offen liegenden** Plättchen, bis es das nächste verdeckte Plättchen erreicht.
Der Käpt'n darf keine Fahrtrichtung wählen, in der alle Plättchen offen liegen.



Erreicht das Schiff ein Feld, das von offenen Plättchen (oder Lücken) umgeben ist, hat der Käpt'n bei der Kurswahl keine andere Möglichkeit: Er lässt die Schiffspitze ausnahmsweise auf eines dieser offenen Plättchen (oder Lücken) zeigen. Dadurch steuert er das nächste verdeckte Plättchen (✠) in dieser Richtung an. Alle offen dazwischen liegenden Plättchen werden bei dieser „Fernfahrt" übersprungen.

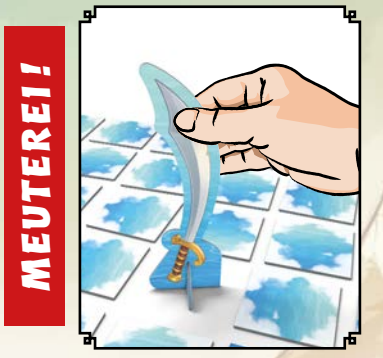
Schritt 3: Die Entscheidung der Matrosen

Nachdem der Käpt'n den neuen **Kurs bestimmt** hat, aber **bevor** das folgende **Plättchen aufgedeckt** wird, entscheidet **jeder Matrose an Bord** (in beliebiger Reihenfolge), ob er …

… **an Bord bleibt** und weiter hofft, dass der Käpt'n erfolgreich Schätze findet.

… **vom Schiff abspringt:** Der Matrose nimmt seine Figur **vom Schiff** und erhält sofort **1 Dublone** für **jede** in diesem Moment im Meer **sichtbare Schatzkiste.**

… **meutert:** Glaubt ein Matrose an Bord, dass das Schiff **kentern** wird (z.B. weil er sich gemerkt hat, was unter dem vom Käpt'n anvisierten Plättchen verborgen ist), kann er den **Säbel aus der Mitte greifen** und eine Meuterei ausrufen.
Meutern kann **nur,** wer **zuerst den Säbel ergreift.** Andere meuterwillige Matrosen haben das Nachsehen. Sie können das Schiff bis zum Ende der Meuterei **nicht verlassen**. **Matrosen, die das Schiff bereits verlassen haben, können nicht meutern.**



Findet eine Meuterei statt, muss der Käpt'n **sofort** das angesteuerte Plättchen **aufdecken:**
- ➙ **Kentert** nun das Schiff, ist die Meuterei **gelungen.** Der meuternde Matrose erhält **ein Fass** vom Vorrat, das er in seine Truhe füllt. Damit **endet diese Seefahrt.** Käpt'n und übrige Matrosen an Bord gehen leer aus.
- ➙ **Misslingt** die Meuterei, weil das Schiff **nicht kentert,** wird der meuternde Matrose vom Schiff geworfen und **geht leer aus**. Der Käpt'n setzt die Seefahrt danach (mit übrigen Matrosen an Bord) fort.
- ➙ Nach der Meuterei stellt ihr den Säbel wieder in die Mitte.

Der einsame Käpt'n

Der Käpt'n verlässt **nie** sein Schiff. Verlässt der **letzte Matrose** das Schiff, setzt der Käpt'n die aktuelle Seefahrt „einsam" fort. In diesem Moment erhält der einsame Käpt'n **ein Fernrohr** vom Vorrat, das er vor sich ablegt.
Wer Fernrohre besitzt, darf sie **beliebig lange aufbewahren** und sie **jederzeit verwenden,** wenn er **als Käpt'n unterwegs** ist – bei dieser oder einer späteren Seefahrt.

ein Fernrohr vom Vorrat

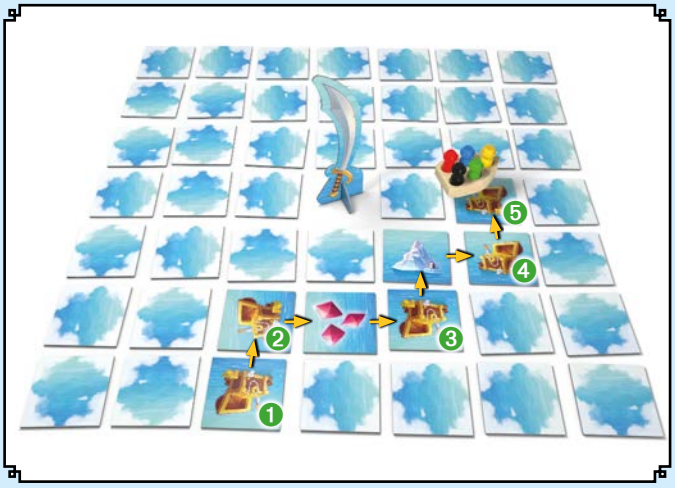
ein Fernrohr auf hoher See gefunden

Jedes dieser Fernrohrplättchen verschafft (völlig gleich) ÜBERBLICK, wie auf Seite 3 beschrieben.

Seefahrt beenden

Die Seefahrt endet, …

- **erfolgreich,** sobald der Käpt'n die **5. Schatzkiste aufdeckt.**

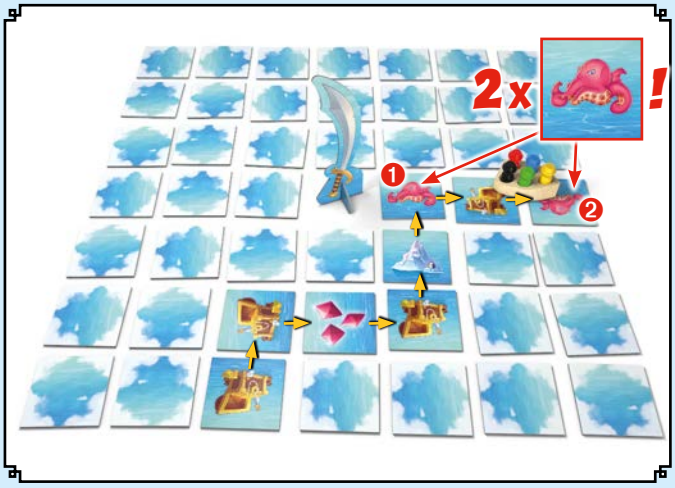


→ Jetzt nimmt sich der **Käpt'n 3 beliebige** seiner **aufgedeckten Schatzkisten** aus dem Meer und stapelt sie – als Belohnung – **unter seiner Schiffstruhe.**

→ Jeder **Matrose,** der noch an Bord ist, nimmt vom Vorrat **1 Fass** und wirft es **in die eigene Truhe.**

oder

- **erfolglos,** sobald zweimal dieselbe Gefahr aufgedeckt wurde: **Das Schiff kentert.**



→ Käpt'n und Matrosen an Bord **bekommen nichts.** Unterwegs eingesammelte Rubine und Fernrohre darf der Käpt'n aber behalten.

Nicht vergessen: *Auch nach einer gelungenen Meuterei endet die Seefahrt erfolglos. In diesem Fall bekommt nur der meuternde Matrose (an Bord) ein Fass.*

Nächste Seefahrt vorbereiten

Ist eine Seefahrt beendet, deckt ihr **alle Meeresplättchen wieder zu** und **füllt entstandene Lücken** mit verdeckten **Plättchen vom Nachfüllstapel.** Der **Spieler links** vom aktuellen Käpt'n **wird neuer Käpt'n.** Er beginnt eine neue Seefahrt (an einer beliebigen gewünschten Stelle am Rand des Meeres).

SPIELENDE UND SIEGER:

Das Spiel endet, wenn bei der Vorbereitung der nächsten Seefahrt **nicht mehr alle Lücken des Meeres aufgefüllt werden können**. Jetzt öffnen alle Spieler ihre **Schiffstruhen** und zählen die **Werte** ihrer Schätze zusammen:

jedes FASS hat den Wert von 5 Dublonen

jede SCHATZKISTE hat den Wert von 2 Dublonen

jeder einzelne RUBIN hat den Wert von 1 Dublone

DUBLONEN zählen ihren aufgedruckten Wert

Wer mit allen gesammelten Schätzen insgesamt den **höchsten Wert erzielt,** gewinnt. Einen **Gleichstand** entscheidet für sich, wer **mehr Rubine** erbeuten konnte. Gibt es auch hier einen Gleichstand, entscheidet die **Anzahl der Schatzkisten,** und schließlich die **Fässer.**

Beispiel:

Ergebnis: 3 + 2 + 12 + 15 + 7 = 39

Beispiel einer Seefahrt:

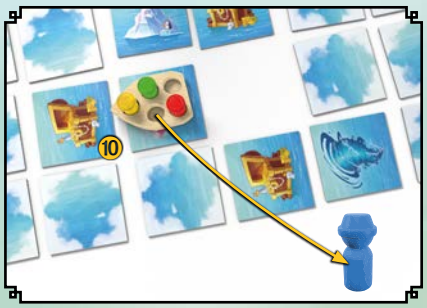
Am Startplatz seiner Wahl deckt der Käpt'n das Plättchen vor der Schiffspitze auf ①. Es ist ein Wirbelsturm. Alleine hat er aber keinen Effekt. Der Käpt'n zieht das Schiff auf den entdeckten Wirbelsturm.

Dabei dreht er die Schiffspitze nach links, weil er dorthin weiterfahren will ②. Alle Matrosen entscheiden, an Bord zu bleiben. Nun deckt der Käpt'n das nächste Plättchen auf. Es zeigt eine Schatzkiste ③.

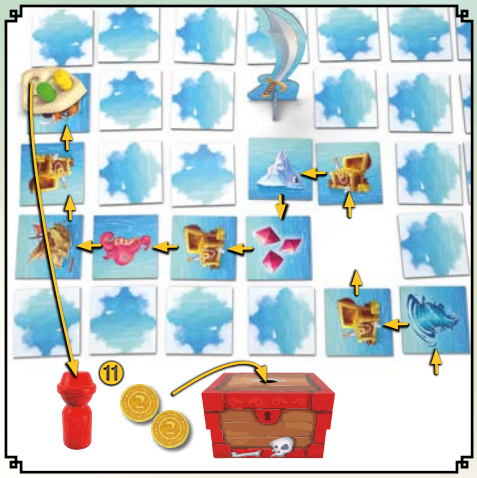
Auf der Schatzkiste angekommen, lenkt der Käpt'n das Schiff nach rechts ④. Der schwarze Matrose beschließt, von Bord zu gehen. Er erhält 1 Dublone, weil insgesamt 1 Schatzkiste im Meer sichtbar ist ⑤.

Vor der Schiffspitze entdeckt der Käpt'n nun ein Fernrohr ⑥. Er nimmt es aus dem Meer und legt es vor sich ab. Das Schiff zieht er in die entstandene Lücke und steuert geradeaus weiter ⑦. Bei den folgenden Spielzügen deckt der Käpt'n zunächst eine zweite Schatzkiste und dann einen Eisberg auf. Weil weder Eisberg noch Wirbelsturm doppelt sichtbar sind, kentert das Schiff nicht. Anschließend findet er 3 Rubine ⑧. Er darf sie nicht einsammeln, weil noch nicht für jeden davon eine Schatzkiste im Meer sichtbar ist.

Auf den Rubinen angekommen, lenkt der Käpt'n das Schiff seitwärts. Der blaue Matrose findet das sehr gefährlich. („… lag dort nicht vorhin mal ein Eisberg? … dann käme nun schon der 2. Eisberg zum Vorschein … und das Schiff würde kentern …") ⑨. Er ruft „Meuterei" und ergreift den Säbel.



Ist die Meuterei erfolgreich? Nein! Vor dem Schiff wird kein zweiter Eisberg oder Wirbelsturm sichtbar ⑩ (sondern eine dritte Schatzkiste). Der blaue Meuterer muss – ohne Belohnung – von Bord. Die Seefahrt geht weiter.



Wenige Züge später sind schon 4 Schatzkisten zu sehen. Der Erfolg ist zum Greifen nahe! Aber es sind auch schon einige Gefahren sichtbar. Falls jetzt die zweite Gefahr einer Sorte erscheint, wird das Schiff kentern! … Deshalb geht der rote Matrose nach der Kurswahl des Käpt'ns lieber von Bord ⑪. Das bringt ihm 4 Dublonen (= 1 pro offener Schatzkiste) ein. Der grüne Matrose bleibt. Verließe auch er das Schiff, bekäme der „einsame" Käpt'n ein Fernrohr.

Der grüne Matrose kann sich mit dem Käpt'n gemeinsam freuen: schon das nächste Plättchen zeigt die 5. Schatzkiste ⑫! Diese Seefahrt endet erfolgreich.

Der Käpt'n nimmt 3 beliebige offene Schatzkisten aus dem Meer ⑬. Der grüne Matrose bekommt ein Fass.

Art.-Nr.: 60 110 5221

Autor: Tobias Tesar
Illustration: Felix Wermke
Satz & Layout: Oliver Richtberg

Der Autor dankt allen, die das Spiel fleißig getestet haben. Vor allem Olga, Ilse, Karin, Beni, Thomas, Maximilian, Rita, Frida, Kathi, Ben, Julian, Nanni, Markus, Zsolt, den Teilnehmern des Plankstettener Autorentreffens, Walter und dem gesamten Team bei Zoch.

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstr. 1
D–90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com