



Reiner Knizia

ENTERN & KENTERN

Spielanleitung

EMF

SPIELIDEE

Seit Generationen sind Seefahrer*innen auf der Suche nach dem sagenhaften Schatz des **Käpt'n Silver**. Der Legende nach soll dieser noch immer als böser Geist seinen Schatz bewachen. Nun hat sich das Gerücht über eine geheimnisvolle Seekarte unter den Pirat*innen am Hafen verbreitet, auf der **Käpt'n Silver** mehrere Schatzinseln markiert hat.

Wer von euch schafft es, den größten Schatz zu erobern? Wird euch **Käpt'n Silvers** Geist auf eurer Suche verfluchen, oder hilft euch der legendäre Pirat **Flynt Blackbeard** bei der Suche nach den Schatztruhen?

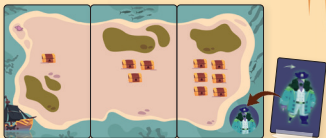
SPIELMATERIAL

18 Inselkarten (12 Inselndkarten,
6 Inselmittelkarten) + 40 Pirat*innenkarten +
2 Piratenfiguren



2–3 Spieler*innen:

12 Inselkarten ohne
Inselmittelkarten =
6 Schatzinseln



4–5 Spieler*innen:

18 Inselkarten inklusive
Inselmittelkarten =
6 Schatzinseln

Legt zunächst sechs Schatzinseln aus: Je nach Spieler*innenanzahl mischt ihr gründlich 12 Inselndkarten ohne Inselmittelkarten (bei 2–3 Spieler*innen) oder alle 18 Inselndkarten (bei 4–5 Spieler*innen). Dann legt ihr zufällig sechs Inseln offen in einem Kreis aus.

Auf zwei Inselndkarten findet ihr die Startfelder für die Spielfiguren des Geists von **Käpt'n Silver** und des legendären Piraten **Flynt Blackbeard**. Platziert die beiden Figuren darauf. Achtet darauf, dass eine Figur im Uhrzeigersinn und die andere Figur gegen den Uhrzeigersinn ausgerichtet ist, indem sie mit den Pfeilen in die Laufrichtung zeigen. In diese Richtungen bewegt ihr die Figuren später.

Hinweis: Es ist möglich, dass beide Spielfiguren von derselben zusammengesetzten Schatzinsel starten. Auch kann es beim Zusammenlegen der Inseln vorkommen, dass Schatztruhen auf dem Kopf stehen.

Nachdem die Inseln fertig aufgebaut sind, entscheidet sich jede*r von euch für eine Crew und nimmt die acht Karten derselben Farbe auf die Hand. Die nicht benötigten Crews bleiben in der Spielschachtel.

ABLAUF EINER RUNDE

Euer Ziel ist es, die Inseln mit den meisten Schatztruhen zu erobern, um am Ende den größten Teil des legendären Schatzes zu erbeuten.

Der oder die jüngste Spieler*in beginnt. Danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Auf euren Pirat*innenkarten stehen die Zahlen 1 bis 7 (1 = schwächste Karte; 7 = stärkste Karte). Wer an der Reihe ist, wählt eine Karte aus der Hand und legt sie verdeckt neben eine der Inseln. Damit erhebt ihr Anspruch auf einen Teil des dortigen Schatzes.



Liegen neben der Insel bereits Karten, werden diese nun aufgedeckt. Immer nur die zuletzt gespielte Karte neben jeder Insel bleibt verdeckt.

Vorsicht, Kanonenkugel: Jede*r von euch hat eine Kanonenkugel auf der Hand, die auch neben die Inseln gelegt werden kann. Wird nach dem Ablegen einer Karte neben eine Insel eine Kanonenkugel aufgedeckt, geht die gerade gespielte Karte zusammen mit der Kanonenkugelkarte verdeckt aus dem Spiel. Legt sie in die Spielschachtel.



Bewegung der Spielfiguren: Immer, wenn ihr eine Spielkarte neben eine Insel legt, auf der sich Spielfiguren befinden (und die gespielte Karte nicht sofort wieder durch eine Kanonenkugel aus dem Spiel genommen wird), springen die Spielfiguren in ihrer Bewegungsrichtung auf die jeweils nächste Schatzinsel.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn eine der beiden Spielfiguren wieder auf ihr Startfeld zurückgekehrt ist oder wenn ihr alle Pirat*innenkarten ausgespielt habt.

Zunächst werden alle noch verdeckten Pirat*innenkarten neben den Schatzinseln aufgedeckt. Erscheint eine Kanonenkugel, legt ihr sie ohne Wirkung in die Spielschachtel.



WERTUNG



Auf der Insel, auf der sich am Ende der böse Geist des **Käpt'n Silver** befindet, verlieren die Schatztruhen ihren Wert. Diese werden bei der Wertung nicht mitgezählt.

Ausgehend von dieser Schatzinsel, wertet ihr nun alle anderen Inseln reihum im Uhrzeigersinn aus. Dazu ermittelt ihr zunächst die Stärke der einzelnen Crews auf der Schatzinsel. Dabei ist 1 die schwächste und 7 die stärkste Zahl. Liegen von einer Crew mehrere Karten neben derselben Insel, werden diese zusammengezählt (beispielsweise: Karte mit der Zahl 3 plus Karte mit der Zahl 6 ergibt insgesamt eine Stärke von 9).

Wer am stärksten ist, nimmt sich die wertvollste Inselkarte. Danach nimmt die oder der zweitstärkste Spieler*in eine Inselkarte. Bei vier und fünf Spieler*innen gibt es auch für die oder den drittstärkste*n Spieler *in eine letzte noch verbliebene Inselkarte.



Achtet genau auf die Insel, auf der der legendäre Pirat **Flynt Blackbeard** steht. Er zählt als der wandelnde und wertvollste Schatz und hat den Wert 10 Schatztruhen. Er wird genauso verteilt wie die anderen Inselkarten. Fahrt bei der Verteilung der Inselkarten dann fort, wie bei den Schatzinseln ohne die Figur von **Flynt Blackbeard**.

Übrige Inselkarten: Wenn sich alle auf einer Insel vertretenen Spieler*innen eine Inselkarte genommen haben und noch welche übrig sind, erhält die oder der dort stärkste Spieler*in die übrigen Inselkarten. Wenn ein*e Spieler*in allein auf einer Insel vertreten ist, erhält sie oder er alle Inselkarten dieser Insel.



Beispiel: Hier ist die gelbe Piratencrew mit dem Wert 7 am stärksten. Diese*r Spieler*in bekommt den legendären Piraten **Flynt Blackbeard** (mit dem Wert von 10 Schatztruhen). Blau ist am zweitstärksten (Karte mit der Zahl 2 plus Karte mit der Zahl 4 ergibt insgesamt 6) und bekommt die Inselmittelkarte mit 7 Schatztruhen. Rot ist am drittstärksten und bekommt die Karte mit 4 Schatztruhen. Weil noch eine Inselkarte übrig ist, geht diese mit 1 Schatztruhe an die oder den stärkste*n Spieler*in Gelb.

Pattsituationen: Wenn auf einer Schatzinsel mehrere Spieler*innen dieselbe Stärke haben, erhält unter ihnen die oder der Spieler*in die erste Wahl, die oder der auf der im Uhrzeigersinn nächsten Insel stärker ist. Gegebenenfalls werden auch noch die Stärken auf den nachfolgenden Inseln verglichen. Lässt sich dadurch die Pattsituation nicht auflösen, wählt die*der Spieler*in zuerst, die*der näher an der Insel liegt.

Sieg: Sobald ihr alle Schatzinseln gewertet habt, zählt ihr die Schatztruhen auf euren gesammelten Inselkarten zusammen. Es gewinnt, wer die meisten Schatztruhen besitzt. Bei einem Unentschieden gewinnt, wer von den Betroffenen entweder den legendären Piraten **Flynt Blackbeard** oder die Inselkarte mit den meisten Schatztruhen hat.

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an:
Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München
kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Autor: © Dr. Reiner Knizia, 2026. All rights reserved.

Cover, Layout und Satz: Anna Obermüller

Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Selina Götz, Andrea Lehmann

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © AlyonaZhitnaya, © ATW29, © Distr4ksi, © Flash Vector, © float, © IGORdeyka, © ITRarts, © JulzaArt, © Mark Skitsky, © OlgaChernyak, © Pavlo S, © RoMashkaVector, © StockSmartStart, © Tartila, © Teamgraphics, © wirakorn deeler, © kornn, © NikWB.

GTIN 4260478344419

www.emf-verlag.de