

### Einauge sei wachsam! - KSR

Jeder Spieler erhält 2 Säbel, 1 Juwel (Wert 1) und 20 Dukaten.  
Die restliche Ausstattung kommt in den allgemeinen Vorrat.  
Es gibt 56 Inselkarten in 8 Farben. Bei 2, 3, 4, 5 Spielern werden alle Inselkarten von 3, 2, 1, 0 Farben aussortiert und spielen nicht mit.  
Die restlichen Inselkarten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.  
6 Inselkarten werden aufgedeckt und die nächste oberste Inselkarte vom Nachziehstapel kommt offen auf einen beliebigen Platz auf dem Piratentisch.  
Die 8 Schiffskarten legt man unter den Nachziehstapel.  
Juwelen gibt es in den Werten 1 (weiß), 5 (grün) und 10 (rot).  
Sie sind jederzeit in andere Stückelungen eintauschbar.  
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

#### 1) Inselkarte kaufen (MUSS):

- Man muss 1 der 6 Inselkarten aus der Auslage kaufen und bezahlt den darauf unten angegebenen Preis in Dukaten in den allg. Vorrat.
- Gekaufte Karten legt man offen vor sich aus und bildet dabei sich überlappende Reihen von Karten gleicher Farbe. Je Farbe darf nur eine Reihe gebildet werden.
- Sofort erhält man für alle Karten der gebildeten/erweiterten Reihe die darauf oben abgebildeten Säbel, Dukaten und Juwelen offen vor sich.
- Schatztruhen spielen erst zum Spielende eine Rolle.
- Ein Spieler kann jederzeit Juwelen/Inseln verkaufen, um an Geld zu kommen. Er muss dies tun, wenn er sonst keine Inselkarte kaufen könnte.
- Pro Juwel erhält er 3 Dukaten aus dem allg. Vorrat, Inselkarte = 5 Dukaten  
Die Juwelen gehen in den allgemeinen Vorrat, Inselkarten sind aus dem Spiel.



#### 2) Inselkarte von Einauge erkämpfen (DARF):

- Man nimmt vom Piratentisch 1 beliebige Inselkarte und zahlt dafür 3 Säbel in den Vorrat bzw. 4 Säbel, wenn auf der Karte ein Säbel abgebildet ist.
- Die Karte wird normal in die eigene Auslage eingereiht und es gibt wieder sofort für alle Karten der betroffenen Reihe die entsprechenden Erträge.

#### 3) Karte auf Einauges Piratentisch legen (MUSS):

- Man nimmt 1 Karte aus der allgemeinen Auslage und legt sie auf einen freien Platz auf dem Piratentisch ab. Ist dort kein Platz, entfällt die Aktion.

#### 4) Neue Karte in die Auslage legen (MUSS):

- Die allgemeine Auslage ist wieder auf 6 offene Karten aufzufüllen.
- Der nächste Spieler ist am Zug.

#### Spielende:

Sobald ein Spieler die erste Schiffskarte vom Stapel aufdeckt und in die Auslage legt, wird die angefangene Runde noch zu Ende gespielt.\*  
Danach folgen die Schlussrunde und die Endabrechnung.

**Schiffskarte** = Joker und gilt für jede Farbreihe (Kartenlimit je Reihe: 7)

Ein Joker darf auch einzeln gelegt werden. Er beginnt eine neue Farbreihe aber nur dann, wenn auch eine farbige Inselkarte dazugelegt wurde.  
Mit dem Anlegen erhält man sofort für alle Karten der Reihe Erträge.

#### Schlussrunde:

Jeder Spieler reihum DARF 3 bzw. 4 Säbel abgeben und 1 Karte vom Piratentisch nehmen und wie gewohnt die Belohnungen kassieren.

#### Endabrechnung:

- Jeder Säbel = 3 Dukaten
- Je 5 Dukaten = 1 Juwel
- Je Insselfarbe zählen, wer die meisten Schatztruhen hat.

Eine Anzahl von null wertet nicht.

Für meiste, zweitmeiste, drittmeiste Truhen = 7 / 4 / 1 Juwelen  
Patt: Gleichplatzierte = volle Anzahl, Nachfolgeplätze entfallen.

Beispiele für Karten in einer Farbe:

Andreas + Stefan haben je 3 Schatztruhen, Ina hat 1 Schatztruhe.

Die beiden führenden Spieler erhalten je 7 Juwelen, Ina 1 Juwel.

Andreas hat 5, Stefan 3 und Ina keine Schatztruhe.

Andreas erhält 7 Juwelen, Stefan 4 Juwelen, Ina 0 Juwelen.

Es gewinnt, wer die meisten Juwelen besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.05.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* Hinweis von  
Autor Kiesling  
w/neuer Regel

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

← UPDATE  
← UPDATE