

Shanghaien - KSR

40 Matrosenkarten (in 8 Farben zu je 5 Karten in den Werten 1, 2, 3, 3, 4) mit folgenden Karten mischen und verdeckt bereitlegen: 8 Karten "Schmutzige Tricks". Dann 6 Karten aufgedeckt und in Reihe auslegen = das ist die Kneipe. Jeder Spieler erhält 6 Würfel einer Farbe.

Das Spiel läuft über 8 Runden. Wer am Zug ist, muss:

ENTWEDER

A WÜRFELN und anlegen:

- o Bedingung: Der Spieler muss noch mind. 2 Würfel im Vorrat haben.
- o Es wird mit genau 2 Würfeln gewürfelt, wovon einer dann gewählt und an eine Kneipenkarte auf der eigenen Seite der Reihe angelegt wird.
- o Die Augenzahl entscheidet, die wievielte Karte vom Beginn der Reihe es ist.
- o Der Startspieler einer Runde bestimmt mit seinem ersten Würfelwurf, von welcher Seite der Reihe in der aktuellen Runde jeweils gezählt wird.
- o Der zweite Würfel geht zurück in den eigenen Vorrat.

ODER

B SHANGHAIEN und die Runde beenden:

- o Bedingung: Der Spieler muss mind. 2 Würfel an Karten angelegt haben.
- o Hat der Spieler nur noch 1 Würfel im Vorrat, muss er shanghaien.
- o Er verteilt die Karten aus der Kneipe wie folgt, d.h., je Karte wird geprüft:

keine Würfel an Karte:	→	die Karte ist aus dem Spiel
nur Würfel <u>eines</u> Spielers an Karte:	→	die Karte geht an diesen Spieler
Würfel <u>beider</u> Spieler an Karte:	→	die Karte geht an den Spieler mit mehr Würfeln dort

Patt: Der Spieler mit in Summe höherer Augenzahl auf beiden Nachbarkarten (links/rechts) gewinnt die Karte. Weiteres Patt: Karte ist aus den Spiel.

- o Erhaltene Matrosenkarten legt man nach Farben getrennt aus, aber so, dass alle Werte erkennbar sind. "Schmutzige Tricks"-Karten werden separat offen ausgelegt.
- o **Die Runde ist zu Ende**. Die Spieler erhalten alle Würfel zurück.
Der Shanghaier deckt 6 neue Karten auf und sein **Mitspieler wird Startspieler**.

Schmutzige Tricks:

- o Je Runde darf jeder Spieler 1x schmutzige Tricks einsetzen. Dazu setzt er seine Kapitänfigur als Erinnerung neben die 1. Karte in der Kneipe. Einsatz: nur direkt nach dem Würfeln.
- o Jede Karte bietet 1 von 2 Möglichkeiten zur Nutzung:

2 Matrosen:	Der Spieler legt die Karte halb unter die unterste Matrosenkarte einer beliebigen Farbe in seiner Auslage. Die Karte zählt als Joker = 2 Matrosen.
 Würfel +/-1*:	Der Spieler darf einen der beiden soeben geworfenen Würfel vor dem Anlegen um 1 Auge nach oben oder unten ändern.
 *	Der Spieler darf <u>beide</u> soeben geworfenen Würfel an die entsprechenden Karten anlegen.
 *	Der Spieler muss beide Würfel noch einmal werfen. Danach muss er <u>einen</u> Würfel endgültig in der Kneipe anlegen.

*Die "Schmutzige Tricks"-Karte ist mit dem Einsatz aus dem Spiel.

Spielende:

Nach 8 Runden endet das Spiel, da alle Karten aufgebraucht sind. Es folgt die Wertung. Nun vergleichen die Spieler ihre Karten in jeder Farbe.

- a) Beide Spieler haben Matrosen in der zu wertenden Farbe: Wer die höhere Wertesumme hat, gibt seine Matrosenkarten aus dem Spiel und erhält die Matrosenkarten des Unterlegenen.
Patt bei Wertesumme: Alle Matrosenkarten dieser Farbe sind aus dem Spiel.
- b) Nur ein Spieler hat Matrosen in der zu wertenden Farbe: Er behält diese Karten.
Bei a) und b) zählen die Kartenwerte als Punkte.
- c) Nicht ausgespielte "Schmutzige Tricks"-Karten: je 1 Punkt
Wer in Summe die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.05.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de