

Ablauf einer Runde = alle Schiffe wurden bewegt.**1.) Rumkarten zu Schiffen zuordnen:**

- 6 Rumkarten in den Werten 0 - 5 und 1 Diebkarte mit Wert "-1" stehen zur Verfügung.
Bis auf eine Karte werden alle in die jeweiligen Kartenhalter der Spieler zu den Schiffen zugeordnet. Die letzte Karte legt man verdeckt daneben, sie ist Patt-Entscheider.

2.) Schiffe in alphabetischer Folge bewegen:

- Beginnend mit "Arriba" zeigt jeder Spieler die für dieses Schiff gesetzte Rum-Karte.
Der Meistbieter zieht die "Arriba" 0 - max. so viele Seefelder, wie seine Rum-Karte zeigt.
- Aber: Jede Dieb-Karte reduziert seine Zugweite um 1.

Patt bei Höchstgebot:

- Die beteiligten Spieler decken ggf. ihre **7. Rum-Karte** gleichzeitig auf und der Höchstbieter gewinnt das Patt. Erneutes Patt: Das Schiff wird nicht gezogen.
- Die 7. Karte erhöht nicht die Zugweite, allerdings verringern Dieb-Karten aller Beteiligten die Zugweite des Patt-Gewinners.

Bewegungsregeln:

- Je Fass bzw. Wertangabe auf der Rum-Karte kann 1 Seefeld weiter gezogen werden.
- Besetzte Seefelder müssen umfahren werden, da ein Seefeld nur 1 Schiff trägt.
- Schlupfwinkel darf man durchfahren oder man lässt das Schiff dort stehen.

Schatzkisten erbeuten:

Der aktive Spieler versucht:

- Überfall auf eine Stadt: Aufladen der Schatzkiste **im Seefeld** der gewählten Stadt.
Er erhält sofort eine Ladeprämie von 2000 Dublonen.
- Raub: Das aktive Schiff raubt von einem angrenzenden Schiff die Schatzkiste, aber nur, wenn es selbst leer ist.
- Tausch: Das aktive Schiff tauscht die eig. Schatzkiste mit der eines angrenzenden Schiffes.
- Übergabe: Das aktive Schiff übergibt an ein leeres angrenzendes Schiff seine Schatzkiste.

Beute sichern:

- Ein Schiff kann seinen Schatz sichern, wenn es in einen Schlupfwinkel fährt und ihn ablädt.
- Auch beim Durchfahren kann der Schatz abgegeben werden.
- Ebenso sichert die Übergabe an ein leeres Schiff im Schlupfwinkel den Schatz = abgeladen.
Der Besitzer des Schlupfwinkels erhält die Dublonen der Kiste und legt diese Kiste verdeckt auf die zugehörige Stadt.

- **Alle weiteren Schiffe werden wie beschrieben gezogen.**

Runden-Ende:

Nach jeder Runde (alle Schiffe wurden gezogen) werden 2 Schatzkisten vom Vorrat offen auf die angegebenen Städte gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Rum-Karten wieder auf die Hand.

Spiel-Ende:

Das Spiel endet in der Runde, in der bei 2, 3 oder 4 Spielern ein Spieler 62000, 41000 oder 31000 Dublonen besitzt. Es gewinnt dann der reichste Spieler zum Rundenende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Ablauf einer Runde = alle Schiffe wurden bewegt.**1.) Rumkarten zu Schiffen zuordnen:**

- 6 Rumkarten in den Werten 0 - 5 und 1 Diebkarte mit Wert "-1" stehen zur Verfügung.
Bis auf eine Karte werden alle in die jeweiligen Kartenhalter der Spieler zu den Schiffen zugeordnet. Die letzte Karte legt man verdeckt daneben, sie ist Patt-Entscheider.

2.) Schiffe in alphabetischer Folge bewegen:

- Beginnend mit "Arriba" zeigt jeder Spieler die für dieses Schiff gesetzte Rum-Karte.
Der Meistbieter zieht die "Arriba" 0 - max. so viele Seefelder, wie seine Rum-Karte zeigt.
- Aber: Jede Dieb-Karte reduziert seine Zugweite um 1.

Patt bei Höchstgebot:

- Die beteiligten Spieler decken ggf. ihre **7. Rum-Karte** gleichzeitig auf und der Höchstbieter gewinnt das Patt. Erneutes Patt: Das Schiff wird nicht gezogen.
- Die 7. Karte erhöht nicht die Zugweite, allerdings verringern Dieb-Karten aller Beteiligten die Zugweite des Patt-Gewinners.

Bewegungsregeln:

- Je Fass bzw. Wertangabe auf der Rum-Karte kann 1 Seefeld weiter gezogen werden.
- Besetzte Seefelder müssen umfahren werden, da ein Seefeld nur 1 Schiff trägt.
- Schlupfwinkel darf man durchfahren oder man lässt das Schiff dort stehen.

Schatzkisten erbeuten:

Der aktive Spieler versucht:

- Überfall auf eine Stadt: Aufladen der Schatzkiste **im Seefeld** der gewählten Stadt.
Er erhält sofort eine Ladeprämie von 2000 Dublonen.
- Raub: Das aktive Schiff raubt von einem angrenzenden Schiff die Schatzkiste, aber nur, wenn es selbst leer ist.
- Tausch: Das aktive Schiff tauscht die eig. Schatzkiste mit der eines angrenzenden Schiffes.
- Übergabe: Das aktive Schiff übergibt an ein leeres angrenzendes Schiff seine Schatzkiste.

Beute sichern:

- Ein Schiff kann seinen Schatz sichern, wenn es in einen Schlupfwinkel fährt und ihn ablädt.
- Auch beim Durchfahren kann der Schatz abgegeben werden.
- Ebenso sichert die Übergabe an ein leeres Schiff im Schlupfwinkel den Schatz = abgeladen.
Der Besitzer des Schlupfwinkels erhält die Dublonen der Kiste und legt diese Kiste verdeckt auf die zugehörige Stadt.

- **Alle weiteren Schiffe werden wie beschrieben gezogen.**

Runden-Ende:

Nach jeder Runde (alle Schiffe wurden gezogen) werden 2 Schatzkisten vom Vorrat offen auf die angegebenen Städte gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Rum-Karten wieder auf die Hand.

Spiel-Ende:

Das Spiel endet in der Runde, in der bei 2, 3 oder 4 Spielern ein Spieler 62000, 41000 oder 31000 Dublonen besitzt. Es gewinnt dann der reichste Spieler zum Rundenende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de