

| Santy Anno - KSR |
|--|
| <p>Es gilt die abgespeckte Basis-Version ohne Tischumlauf. Alle 8 Schiffe so auf dem Tisch auslegen, dass jeder Spieler ein Schiff vor sich liegen hat. Dabei sollte man die Schiffe <u>nicht</u> in numerischer Reihenfolge platzieren. Der Hafen wird in der Tischmitte abgelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, das passende Bullauge + Bilderrahmen, den rechteckigen Piratenmarker, den er links neben das vor ihm liegende Schiff legt. Die Dukaten werden nach Größe sortiert und bereitgelegt. Die 15 Bordkarten mit Stern und die 6 Aktionskarten mit Teleskop werden aus dem Spiel genommen. Die Basis-Bordkarten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. Es werden 5 Runden gespielt. Man wählt einen Bootsmann, der die Auswertungen leitet.</p> <p>1.) Aufdecken der Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl Bordkarten für die Runden 1 - 5 ==> 5, 6, 7, 8, 9 - Der Bootsmann deckt unterhalb des Hafens die Bordkarten in einer Reihe auf, von rechts nach links. Dann ruft er "Ablegen!". <p>2.) Das eigene Schiff finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler studiert die Bordkarten, die in Pfeilrichtung von links nach rechts abgearbeitet werden müssen. Dabei "denkt" er seinen Piraten von Schiff zu Schiff. - Die <u>Bewegung</u> gilt immer für das <u>aktuelle Schiff</u>, auf dem der Pirat sich jeweils je Bordkarte in Gedanken befindet. - Die Schiffe und Piratenmarker <u>werden nicht bewegt</u>. - Hat ein Spieler sein Zielschiff ermittelt, also das, wo sein Pirat nach der letzten Bordkarte sein sollte, legt er seinen <u>Bilderrahmen unterhalb des Schiffes</u> und dann sein <u>Bullauge verdeckt</u> auf den Hafen. Weitere Bullaugen kommen oben drauf. - Sind alle Spieler bis auf den letzten fertig, zählen alle von 5 - 0 als letzte Chance für ihn. <p>3.) Auswertung der Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Bootsmann prüft für jeden Piraten einzeln, ob dieser am richtigen Schiff seinen Bilderrahmen liegen hat. Bei jeder Bewegung wird der Piratenmarker auf die rechte Seite des Schiffes gelegt, wo er gerade ankommt. <p>4.) Die Beute teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Bootsmann nimmt den Stapel der Bullaugen und dreht ihn um. Ist nun der Besitzer des Bullauges mit seinem Bilderrahmen am richtigen Schiff, erhält dieser 5 Dukaten, der nächste Spieler 4 usw.. Wer falsch liegt, geht leer aus. Dadurch rückt ein anderer Spieler auf (wer also vorher Dritter war, wird Zweiter). - Übrige Münzen aus der Auswertung kommen aus dem Spiel. - Jeder Spieler nimmt sein Bullauge, die Dukaten + den Bilderrahmen zurück. - Beute darf man geheim halten. - Die verwendeten Bordkarten werden abgelegt. - Eine neue Runde beginnt. <p>Ende: Nach 5 Runden. Die meisten Dukaten siegen. Patt: mehr 5er-Dukaten, 4er usw..</p> <p>Bordkarten (gezogen wird immer nur gedanklich):</p> <p>1.) Bestandteil-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entsprechendes Bestandteil Ausguck, Segel, Rumpf, Namensschild auf aktuellem Schiff gibt das Ziel auf dem zweiten Schiff vor. Nur je 2 Merkmale besitzen die gleiche Farbe unter den 8 Schiffen. Zum Beispiel haben nur 2 Schiffe rote Segel, 2 Schiffe eine roten Ausguck. - Durchgestrichen: Die Bewegung gilt <u>nicht</u> für diese Farbe. <p>2.) Die Farbe-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Spieler suchen das Bestandteil auf ihrem aktuellen Schiff in der vorgegebenen Farbe. Sie ziehen dann zum anderen Schiff mit dem gleichfarbigen Bestandteil. <p>3.) Die Name-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Pirat zieht zum anderen Schiff mit gleichem Anfangsbuchstaben wie aktuelles Schiff. - Durchgestrichen: Die Bewegung gilt <u>nicht</u> für Schiffe mit diesem Anfangsbuchstaben. <p>4.) Die Ziffer-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die abgebildete Ziffer (+ oder -) zur Ziffer des aktuellen Schiffes addieren oder subtrahieren. Ergebnis = Zielschiff. Wäre Ergebnis >8, muss Ziffer subtrahiert werden. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.12.06/Nr. 829 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> |

| Santy Anno - KSR |
|--|
| <p>Es gilt die abgespeckte Basis-Version ohne Tischumlauf. Alle 8 Schiffe so auf dem Tisch auslegen, dass jeder Spieler ein Schiff vor sich liegen hat. Dabei sollte man die Schiffe <u>nicht</u> in numerischer Reihenfolge platzieren. Der Hafen wird in der Tischmitte abgelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, das passende Bullauge + Bilderrahmen, den rechteckigen Piratenmarker, den er links neben das vor ihm liegende Schiff legt. Die Dukaten werden nach Größe sortiert und bereitgelegt. Die 15 Bordkarten mit Stern und die 6 Aktionskarten mit Teleskop werden aus dem Spiel genommen. Die Basis-Bordkarten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. Es werden 5 Runden gespielt. Man wählt einen Bootsmann, der die Auswertungen leitet.</p> <p>1.) Aufdecken der Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl Bordkarten für die Runden 1 - 5 ==> 5, 6, 7, 8, 9 - Der Bootsmann deckt unterhalb des Hafens die Bordkarten in einer Reihe auf, von rechts nach links. Dann ruft er "Ablegen!". <p>2.) Das eigene Schiff finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler studiert die Bordkarten, die in Pfeilrichtung von links nach rechts abgearbeitet werden müssen. Dabei "denkt" er seinen Piraten von Schiff zu Schiff. - Die <u>Bewegung</u> gilt immer für das <u>aktuelle Schiff</u>, auf dem der Pirat sich jeweils je Bordkarte in Gedanken befindet. - Die Schiffe und Piratenmarker <u>werden nicht bewegt</u>. - Hat ein Spieler sein Zielschiff ermittelt, also das, wo sein Pirat nach der letzten Bordkarte sein sollte, legt er seinen <u>Bilderrahmen unterhalb des Schiffes</u> und dann sein <u>Bullauge verdeckt</u> auf den Hafen. Weitere Bullaugen kommen oben drauf. - Sind alle Spieler bis auf den letzten fertig, zählen alle von 5 - 0 als letzte Chance für ihn. <p>3.) Auswertung der Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Bootsmann prüft für jeden Piraten einzeln, ob dieser am richtigen Schiff seinen Bilderrahmen liegen hat. Bei jeder Bewegung wird der Piratenmarker auf die rechte Seite des Schiffes gelegt, wo er gerade ankommt. <p>4.) Die Beute teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Bootsmann nimmt den Stapel der Bullaugen und dreht ihn um. Ist nun der Besitzer des Bullauges mit seinem Bilderrahmen am richtigen Schiff, erhält dieser 5 Dukaten, der nächste Spieler 4 usw.. Wer falsch liegt, geht leer aus. Dadurch rückt ein anderer Spieler auf (wer also vorher Dritter war, wird Zweiter). - Übrige Münzen aus der Auswertung kommen aus dem Spiel. - Jeder Spieler nimmt sein Bullauge, die Dukaten + den Bilderrahmen zurück. - Beute darf man geheim halten. - Die verwendeten Bordkarten werden abgelegt. - Eine neue Runde beginnt. <p>Ende: Nach 5 Runden. Die meisten Dukaten siegen. Patt: mehr 5er-Dukaten, 4er usw..</p> <p>Bordkarten (gezogen wird immer nur gedanklich):</p> <p>1.) Bestandteil-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entsprechendes Bestandteil Ausguck, Segel, Rumpf, Namensschild auf aktuellem Schiff gibt das Ziel auf dem zweiten Schiff vor. Nur je 2 Merkmale besitzen die gleiche Farbe unter den 8 Schiffen. Zum Beispiel haben nur 2 Schiffe rote Segel, 2 Schiffe eine roten Ausguck. - Durchgestrichen: Die Bewegung gilt <u>nicht</u> für diese Farbe. <p>2.) Die Farbe-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Spieler suchen das Bestandteil auf ihrem aktuellen Schiff in der vorgegebenen Farbe. Sie ziehen dann zum anderen Schiff mit dem gleichfarbigen Bestandteil. <p>3.) Die Name-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Pirat zieht zum anderen Schiff mit gleichem Anfangsbuchstaben wie aktuelles Schiff. - Durchgestrichen: Die Bewegung gilt <u>nicht</u> für Schiffe mit diesem Anfangsbuchstaben. <p>4.) Die Ziffer-Bordkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die abgebildete Ziffer (+ oder -) zur Ziffer des aktuellen Schiffes addieren oder subtrahieren. Ergebnis = Zielschiff. Wäre Ergebnis >8, muss Ziffer subtrahiert werden. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.12.06/Nr. 829 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> |