

### 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:**

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

ODER

**B) SHANGHAIEN und die Runde beenden:**

- Bedingung: Der Spieler muss mind. 2 Würfel an Karten angelegt haben.
- Hat der Spieler nur noch 1 Würfel im Vorrat, muss er shanghaien.
- 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.

- Erhaltene Matrosenkarten legt man nach Farben getrennt aus, aber so, dass alle Werte erkennbar sind. "Schmutzige Tricks"-Karten werden separat offen ausgelegt.
- **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:**

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

<b>2 Matrosen:</b>	Der Spieler legt die Karte halb unter die unterste Matrosenkarte einer beliebigen Farbe in seiner Auslage. Die Karte zählt als Joker = 2 Matrosen.
<b>Würfel +/-1*:</b>	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](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)