

Antigua - KSR

Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler sein Schiff neben eine beliebige Meereskarte am Rand. Rumpf zeigt zum Spieler (immer). Wer am Zug ist, darf 2 verschiedene oder 2 gleiche Funktionen wählen. Es geht immer im Uhrzeigersinn reihum.

Die Funktionen und Fähigkeiten:

MAAT: heuert neue Crewmitglieder an.

- ENTWEDER 1 der 3 offenen Crew-Karten nehmen. Offene Auslage sofort wieder auf 3 auffüllen. ODER 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen.
- Für jeden zuvor in der eigenen Auslage liegenden Maat darf man 1 Karte mehr vom N-Stapel ziehen.
- Neue Crewmitglieder legt man offen vor sich aus.
- Eine Crew darf max. 4 Mitglieder haben. Erhält man ein weiteres Mitglied, muss man ein beliebiges Mitglied verdeckt neben N-Stapel legen.
- Ist N-Stapel leer, mischt man verdeckte Ablage.

STEUERMANN: bewegt das Schiff.

- Eigenes Schiff 1 Feld waagrecht/senkrecht auf eine Nachbarkarte (Insel oder Wasser) bewegen.
- Mehrfaches Abbiegen ist erlaubt.
- Schiffe der Mitspieler sind kein Hindernis.
- Für jeden zuvor in eigener Crew liegenden Steuermann darf man 1 Schiff weiterbewegen.

NAVIGATOR: findet einen Schatz.

- Man muss schon mind. 1 Navigator in Crew haben.
- Meereskarte umdrehen, auf der eig. Schiff steht. Taucht Insel auf:
 - 1 Navigator aus Crew auf Ablage geben.
 - Oberste Karte vom N-Stapel (Crew) ziehen und als Schatzkarte verdeckt vor sich ablegen.
 - Man darf eigene Schatzkarten jederzeit sichten.
- Taucht keine Insel auf: Die Aktion endet.
- Das Schiff bleibt auf der aktuellen Karte liegen.

KANONIER: greift andere Schiffe an.

- Eigenes Schiff muss auf einer Karte stehen, auf der sich mind. 1 weiteres Schiff befindet. Das Schiff benennen, das dort angegriffen wird.
- Angriff anzeigen = Schachtel 1 Feld im U-Sinn um Spielfeldrand ziehen. Eckkarten nur 1x passieren.
- Ablage- und Nachziehstapel zusammenmischen.
- Beginnend mit dem Angreifer ziehen beide Beteiligte je 1 Karte vom Nachziehstapel. Für jeden zuvor in eigener Auslage liegenden Kanonier zieht man abwechselnd 1 Karte extra.

- Die meisten Kanonenkugeln siegen. Patt: Der Verteidiger ist im Vorteil.
- Der Gewinner zieht vom Verlierer 1 Schatz.

- Fehlen Karten zum Nachziehen, zählt jede fehlende Karte wie 2 Kanonenkugeln.
- Alle im Kampf eingesetzten Karten = auf Ablage.
- Man darf mit 2x Aktion "Kanonier" nicht 2x das selbe Schiff angreifen.

OFFIZIER: verteilt Funktionen neu.

- Man muss bereits mind. 1 Offizier in Crew haben.
- 1 eigenen Offizier aus Crew auf Ablage legen.
- 2 farbige Piraten vertauschen, die den Funktionskarten zugeordnet sind. Ab sofort gelten für alle Crewmitglieder aller Spieler die neuen Funktionen.

Das **SPIELEND** tritt ein, wenn

ENTWEDER die Spieleschachtel wieder auf der Startposition angekommen ist. Der angreifende Spieler darf seine aktuelle Aktion noch beenden.

ODER nur noch 4 Meereskarten Wasser zu sehen sind. Bei 2 Spielern sind es 3 Meereskarten.

Nach Eintritt einer der folgenden Bedingungen beginnt die **Schlussphase**:

- Ab sofort zieht jeder Spieler vor seinen 2 Aktionen 1 Karte vom N-Stapel. Ist Zahl Kanonenkugeln \geq Anzahl noch vorhand. Wasserkarten, endet das Spiel sofort.
- Andernfalls führt der Spieler seine Aktionen aus und wirft die gezogene Karte ab.
- Liegen nur noch 2 Karten Wasser offen aus, endet das Spiel sofort.

WERTUNG:

Jeder Spieler deckt seine verdeckten Schatzkarten auf und zählt die Anzahl Schätze darauf.

Der Spieler mit den meisten Schätzen gewinnt. Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Schatzkarten besitzt. Sonst: Mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.03.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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