

### CORSARI - Kurzspielregel

Jeder Spieler erhält 12 Karten; an die Mole: 7-9 Karten (bei 2-4 Sp.)  
1 Karte offen neben Nachziehstapel

#### Ablauf:

##### 1a.) Eine Karte aufnehmen bei 1 von 3 Möglichkeiten

- oberste Karte von Mole
- oberste Karte der offenen Ablage
- oberste Karte vom Nachziehstapel

##### 1b.) Eine Karte offen auf den Ablagestapel legen.

##### 2.) Eventuell Anker lichten = Spieler wird Flottenkapitän

Pflicht: wenn letzte Karte Nachziehstapel gezogen => Anker lichten.

#### Aktionen des Flottenkapitäns:

- Mannschaft offen auslegen (max. aus 2 Farben bestehend)  
Jeder Kartenwert darf nur 1x vorkommen.
- Alle Karten in der Farbe der aktuellen obersten Karte an Mole werden abgelegt und fallen nicht in die Wertung.
- Werte der "Blinder Passagier"-Karten offen ermitteln und ansagen.  
Alle Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn mit diesen Aktionen:
  - Mannschaften auslegen (wie oben)
  - Karten an Mole ablegen (wie oben)
  - Eigene Karten in die Mannschaft des Flottenkapitäns einfügen, wenn diese dort ganz fehlen. Das können ggf. auch 2 Spieler tun.  
1 Spieler allein darf nicht beide fehl. gleichwertigen Karten legen.

#### Rundenabrechnung:

Die restlichen Handkarten sind Blinde Passagiere = Strafpunkte.  
Hat Kapitän die wenigsten Strafpunkte: Karten unter Ablagestapel.  
Hat Mitspieler Strafpunkte <= Kapitän: Karten an Kapitän.  
Hat Mitspieler Strafpunkte > Kapitän: Karten bleiben bei Mitspieler.  
Jeder legt seine Straf-Karten verdeckt beiseite (1 Karte = 1 Minuspunkt).  
Sofortiges Rundenende: letzte Molenkarte genommen: Runde ungültig.  
**Startspielerwechsel.** Alle übrigen Karten mischen und neu verteilen.

#### Spielende:

Nach einer Wertung prüfen: Summe der Blinde Passagier-Karten bei Spielern >= 35: Es wird noch 1 letzte Runde gespielt  
Wer danach die wenigsten Karten hat, gewinnt.  
Sollte Spieler Anker lichten, ohne aktuell 1 Blinden Passagier zu haben, endet das Spiel sofort. Er ist der Gewinner (egal wieviele Straf-Punkte).

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.05.06*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*

### CORSARI - Kurzspielregel

Jeder Spieler erhält 12 Karten; an die Mole: 7-9 Karten (bei 2-4 Sp.)  
1 Karte offen neben Nachziehstapel

#### Ablauf:

##### 1a.) Eine Karte aufnehmen bei 1 von 3 Möglichkeiten

- oberste Karte von Mole
- oberste Karte der offenen Ablage
- oberste Karte vom Nachziehstapel

##### 1b.) Eine Karte offen auf den Ablagestapel legen.

##### 2.) Eventuell Anker lichten = Spieler wird Flottenkapitän

Pflicht: wenn letzte Karte Nachziehstapel gezogen => Anker lichten.

#### Aktionen des Flottenkapitäns:

- Mannschaft offen auslegen (max. aus 2 Farben bestehend)  
Jeder Kartenwert darf nur 1x vorkommen.
- Alle Karten in der Farbe der aktuellen obersten Karte an Mole werden abgelegt und fallen nicht in die Wertung.
- Werte der "Blinder Passagier"-Karten offen ermitteln und ansagen.  
Alle Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn mit diesen Aktionen:
  - Mannschaften auslegen (wie oben)
  - Karten an Mole ablegen (wie oben)
  - Eigene Karten in die Mannschaft des Flottenkapitäns einfügen, wenn diese dort ganz fehlen. Das können ggf. auch 2 Spieler tun.  
1 Spieler allein darf nicht beide fehl. gleichwertigen Karten legen.

#### Rundenabrechnung:

Die restlichen Handkarten sind Blinde Passagiere = Strafpunkte.  
Hat Kapitän die wenigsten Strafpunkte: Karten unter Ablagestapel.  
Hat Mitspieler Strafpunkte <= Kapitän: Karten an Kapitän.  
Hat Mitspieler Strafpunkte > Kapitän: Karten bleiben bei Mitspieler.  
Jeder legt seine Straf-Karten verdeckt beiseite (1 Karte = 1 Minuspunkt).  
Sofortiges Rundenende: letzte Molenkarte genommen: Runde ungültig.  
**Startspielerwechsel.** Alle übrigen Karten mischen und neu verteilen.

#### Spielende:

Nach einer Wertung prüfen: Summe der Blinde Passagier-Karten bei Spielern >= 35: Es wird noch 1 letzte Runde gespielt  
Wer danach die wenigsten Karten hat, gewinnt.  
Sollte Spieler Anker lichten, ohne aktuell 1 Blinden Passagier zu haben, endet das Spiel sofort. Er ist der Gewinner (egal wieviele Straf-Punkte).

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.05.06*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*