

### Seeräuber - KSR

15 Schiffskarten verdeckt mischen und die obersten 3 offen in Tischmitte legen.  
 Jeder Spieler nimmt sich die 5 Piratensteine seiner Farbe und 10 Dukaten.  
 Restliches Spielgeld und die 24 Beutestücke (4 Sorten) gut sichtbar bereitlegen.  
 Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
**Tip:** Vorher abstimmen, ob man Spielgeld/Beute komplett offen oder verdeckt halten will.\*

Ablauf eines Zuges:

**Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen:**

#### A) PIRATENZUG:

- 1 eigenen Piraten oder eigenen Piratenstapel (man ist dort obenauf) auf einen fremden Piraten oder Piratenstapel setzen. Man ist hier Kapitän.
- Den neu gebildeten Stapel stellt man vor sich ab.
- Ein einmal gebildeter Stapel darf NICHT getrennt werden.
- Eigene Piraten/-stapel NICHT auf andere eigene Piraten/-stapel stellen.
- Verdeckte Piraten eines Stapels darf man NICHT anschauen.
- Keinen Zug ausführen, der einen Stapel auf über 9 Piraten wachsen lässt.

#### oder B) SCHIFF ENTERN:

- 1 eigenen **Piratenstapel auf eine offen ausliegende Schiffskarte** platzieren.  
 = mind. so viele Piraten, wie auf Schiffskarte unten rechts gefordert.
- **1 Beutestück** von max. 2, wie auf der Schiffskarte abgebildet, aus allgemeinem Vorrat entnehmen und **vor sich** offen oder verdeckt **ablegen**.  
 Der **Pirat unter** dem Kapitän erhält das **andere Beutestück**, falls abgebildet.

#### Mannschaft auszahlen:

- Der **Kapitän nimmt sich den Geldbetrag lt. Schiffskarte** (oben links) aus dem Vorrat und bezahlt die Mannschaft dieser Enterung in Dukaten aus.
- **Jeder Spieler erhält den Wert seiner Piraten**, "?" = genannter Wert lt. Schiffskarte.  
 Auch der 2. Pirat im Stapel ist beteiligt, trotz erhaltenem Beutestück.  
 Reicht die Beute nicht aus, zahlt der Kapitän aus eigener Kasse zu, bzw. danach wird aus dem allgemeinen Vorrat bezahlt, falls Kapitän pleite ist..
- Alle beteiligten Piratensteine werden wieder offen vor den Spielern ausgelegt.
- Abgerechnete Schiffskarte ==> aus dem Spiel.
- **Liegt keine Schiffskarte mehr aus, werden 3 neue aufgedeckt.**

#### Meuterei:

- Ist der Kapitän eines Stapels an der Reihe, darf ein **anderer Spieler mit mind. 3 Piraten in diesem Stapel** den Kapitän zum Entern eines Schiffes zwingen.  
 Der **Kapitän wählt** ein beliebiges Schiff aus der offenen Auslage.
- Hat ein Kapitän **mehrere Stapel**, wo gemeutert wird, wählt er einen aus.
- In einem Zug darf nur 1x geentert werden.

**Wenn A) und B) nicht möglich sind, setzt man 1x aus.**

#### Ende:

Wenn alle 15 Schiffskarten geentert sind, wird gewertet.  
 Für die **meisten Beutestücke jeder Beutesorte** (Truhen, Fässer usw.) wird 1mal der aufgedruckte Wert (6 - 15) gezahlt. Mehrere Beteiligte teilen sich den Betrag auf, Restbeträge verfallen. Wer dabei für Beutestücke kein Geld erhält, bekommt je Stück noch 1 Dukaten. Es gewinnt, wer das meiste Geld hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.07.06  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*mangels Abhandlung in Spielregel, wäre das mein Vorschlag.

### Seeräuber - KSR

15 Schiffskarten verdeckt mischen und die obersten 3 offen in Tischmitte legen.  
 Jeder Spieler nimmt sich die 5 Piratensteine seiner Farbe und 10 Dukaten.  
 Restliches Spielgeld und die 24 Beutestücke (4 Sorten) gut sichtbar bereitlegen.  
 Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
**Tip:** Vorher abstimmen, ob man Spielgeld/Beute komplett offen oder verdeckt halten will.\*

Ablauf eines Zuges:

**Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen:**

#### A) PIRATENZUG:

- 1 eigenen Piraten oder eigenen Piratenstapel (man ist dort obenauf) auf einen fremden Piraten oder Piratenstapel setzen. Man ist hier Kapitän.
- Den neu gebildeten Stapel stellt man vor sich ab.
- Ein einmal gebildeter Stapel darf NICHT getrennt werden.
- Eigene Piraten/-stapel NICHT auf andere eigene Piraten/-stapel stellen.
- Verdeckte Piraten eines Stapels darf man NICHT anschauen.
- Keinen Zug ausführen, der einen Stapel auf über 9 Piraten wachsen lässt.

#### oder B) SCHIFF ENTERN:

- 1 eigenen **Piratenstapel auf eine offen ausliegende Schiffskarte** platzieren.  
 = mind. so viele Piraten, wie auf Schiffskarte unten rechts gefordert.
- **1 Beutestück** von max. 2, wie auf der Schiffskarte abgebildet, aus allgemeinem Vorrat entnehmen und **vor sich** offen oder verdeckt **ablegen**.  
 Der **Pirat unter** dem Kapitän erhält das **andere Beutestück**, falls abgebildet.

#### Mannschaft auszahlen:

- Der **Kapitän nimmt sich den Geldbetrag lt. Schiffskarte** (oben links) aus dem Vorrat und bezahlt die Mannschaft dieser Enterung in Dukaten aus.
- **Jeder Spieler erhält den Wert seiner Piraten**, "?" = genannter Wert lt. Schiffskarte.  
 Auch der 2. Pirat im Stapel ist beteiligt, trotz erhaltenem Beutestück.  
 Reicht die Beute nicht aus, zahlt der Kapitän aus eigener Kasse zu, bzw. danach wird aus dem allgemeinen Vorrat bezahlt, falls Kapitän pleite ist..
- Alle beteiligten Piratensteine werden wieder offen vor den Spielern ausgelegt.
- Abgerechnete Schiffskarte ==> aus dem Spiel.
- **Liegt keine Schiffskarte mehr aus, werden 3 neue aufgedeckt.**

#### Meuterei:

- Ist der Kapitän eines Stapels an der Reihe, darf ein **anderer Spieler mit mind. 3 Piraten in diesem Stapel** den Kapitän zum Entern eines Schiffes zwingen.  
 Der **Kapitän wählt** ein beliebiges Schiff aus der offenen Auslage.
- Hat ein Kapitän **mehrere Stapel**, wo gemeutert wird, wählt er einen aus.
- In einem Zug darf nur 1x geentert werden.

**Wenn A) und B) nicht möglich sind, setzt man 1x aus.**

#### Ende:

Wenn alle 15 Schiffskarten geentert sind, wird gewertet.  
 Für die **meisten Beutestücke jeder Beutesorte** (Truhen, Fässer usw.) wird 1mal der aufgedruckte Wert (6 - 15) gezahlt. Mehrere Beteiligte teilen sich den Betrag auf, Restbeträge verfallen. Wer dabei für Beutestücke kein Geld erhält, bekommt je Stück noch 1 Dukaten. Es gewinnt, wer das meiste Geld hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.07.06  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*mangels Abhandlung in Spielregel, wäre das mein Vorschlag.