

Um Ru(h)m & Ehre

Man spielt 5 Durchgänge mit je 1 Aktionsphase und 1 Rangelei. Ausstattung je: 2 Münzen, 10 Piraten. Felder sind die Verbindungspunkte zwischen den Gassen, die aus Segmenten bestehen. Gewonnene Plättchen werden unter die eigene Flagge gelegt.

AKTIONSPHASE:

- Beginnend mit Startspieler **muss** jeder Spieler im Uhrzeigersinn, wenn er dran ist, **GENAU 1** der 3 folgenden Möglichkeiten ausführen.

1.) Kapitän bewegen:

- Auf ein Nachbarfeld. Die leere Gasse zum Nachbarfeld vollständig mit eigenen Piraten besetzen, Segment für Segment 1 Pirat.
- Ggf. noch weitere Bewegungen über leere Gasse zum nächsten Nachbarfeld machen: 1 Münze zahlen. Mehrfache Wiederholung ist möglich, wenn Geld und Piraten reichen.

Dunkle Gassen:

- Dunkle Gassen führen aus dem Spielplan hinaus. Ihre Benutzung kostet 1 Münze extra.
- Der Spieler verlässt den Spielplan und geht irgendwo in eine andere leere Halbasse und so wieder auf den Spielplan. In beiden Halbassen muss er je Segment 1 Piraten hinterlassen. Auch halbe Felder erfordern 1 Piraten.
- Kann keine andere Bewegung als die Benutzung einer dunklen Gasse erfolgen, kostet die Benutzung nichts. Als Extra-Bewegung (1b) kostet sie aber die erwähnte Münze.

Sackgassen:

- Kann der Kapitän sein Feld nicht verlassen, ermittelt man die Spielplan-Nummer (1 - 9) auf dem Münzfeld des Spielplan-Teils und setzt den Kapitän auf das nächst höhere Münzfeld auf dem entsprechenden Spielplan-Teil. Nach der Nummer 9 folgt die 1.

2.) Rasten:

Kapitän bleibt stehen. Spieler **zahlt 1 Münze** für das Aussetzen.

3.) An Bord gehen:

- Der Spieler will aus der aktuellen Runde aussteigen und setzt alle seine restlichen Piraten, die er zum Einsatz besitzt, links nebeneinander in die oberste freie Reihe am Schiffsmast.
- Er beendet damit die Aktions-Phase für sich.
- Hat ein Spieler keine Piraten mehr, ist ebenso die Aktions-Phase für ihn beendet.
- Der letzte Spieler, der noch allein in der Aktions-Phase ist, kann beliebig oft kostenlos bewegen, da er immer wieder am Zug ist. Dunkle Gassen kosten aber weiterhin extra.
- Haben alle Spieler die Aktions-Phase beendet, gibt es eine Rangelei.**

RANGELEI (um Schlafplätze):

Hinweis für das Spiel zu zweit/dritt:

- Die Taurollen werden nicht benutzt. Der Gewinner erhält immer nur das Kojen-Plättchen.
- Spalte für Spalte - von außen nach innen - Sieger ermitteln.
 - Steht 1 Pirat allein in einer Spalte, wechselt er kampflös auf die rechte Seite in der selben Reihe, d.h., er steigt nicht in eine höhere freie Reihe.
 - Stehen mehrere Piraten in einer Spalte, wird gewürfelt. Der oberste Spieler beginnt, dann folgen die Spieler in Reihe nach unten. Gleich hohe/höhere Zahl gewinnt gegen Vorlegenden. Unterlegener Pirat ==> Vorrat an Flagge des Besitzers. Sieger kommt je Spalte auf Gegenseite.
 - Sind alle Rangeleien auf einer Schiffsmast-Seite erledigt, geht es auf der Gegenseite weiter.
 - Wer als Drittltester ausscheidet, erhält Plättchen mit der Taurolle, der Vorletzte die Hängematte und der Letzte das Kojen-Plättchen. Gibt es überhaupt nur 2 Rangler, erhält der erste Ausscheidende die Hängematte. Gibt es überhaupt nur 1 Rangler, erhält dieser die Kojen- und die Taurolle.
 - Nach einer Rangelei ist der Durchgang beendet. Alle Spieler nehmen ihre Piraten vom Plan zurück.
 - Startspieler-Plättchen nach links geben. Der Kapitän bleibt stehen, wo er ist.**

Ende: Nach 5 Durchgängen. Jeder Spieler zählt die Punkte auf seinen gültigen Plättchen.

Patt: besser, wer weniger Piraten bei Heuerstelle hat, dann mehr Rum-Fässer, dann mehr Münzen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.07.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kojen = blauer Hai
Hängematte = Schildkröte
Taurolle = Papagei (Kissen)

Aktionen: Wird der Kapitän auf ein Feld bewegt, DARF der Spieler die entspr. Aktion 1x ausführen. Auslagen sind stets sofort nach Entnahme eines Plättchens wieder aufzufüllen.

Münze



Spieler erhält 1 Münze. Geld darf stets geheim gehalten werden. Falls Vorrat leer ist, echtes Geld oder anderes Spielgeld nehmen.

Hauptquartier:



rote Flagge

Spieler darf alle eigenen Piraten einer Gasse oder - falls vorhanden - aus 2 Halbassen zum Vorrat an seiner Flagge holen.

Pirat:



1 eigenen Piraten von der Heuerstelle zum Vorrat an der eigenen Flagge holen.

Piratenbedarf: 2 - 5 P.



Oberstes Plättchen von Stapel nehmen (geheim sichten). Plättchen behalten oder abgeben (unter Stapel) = 2 Münzen erhalten. Zum Spielende: Es wertet nur das wertvollste Plättchen je Warenart.

Rendezvous: 4 - 6 P.



rotes Herz

Oberstes Plättchen von Stapel nehmen (geheim sichten), verdeckt auf die eigene Flagge legen. Kommt der Kapitän im eigenen Spielzug auf ein abgebildetes Feld, wie auf dem Rendezvous-Pl., ist das Plättchen erfüllt = unter Flagge. Es kann immer nur 1 Plättchen gleichzeitig erfüllt werden.

Schatzkarte: 3 - 6 P.



Pergament

Eine der 4 offenen Schatzkarten nehmen, wenn in Farbe des Feldes mit dem Kapitän. Zur Erfüllung wird eine 2. gleichfarbige Schatzkarte benötigt. Schatzkarte unter der Flagge ablegen.

Kneipe: 2 - 5 P.



Kneipen-Schild

Alle der 4 offenen Kneipen-Plättchen, die zur Farbe des Feldes mit dem Kapitän passen, stehen zur Verteilung per Würfelkampf an. Mitspieler reihum fragen, ob sie sich für 1 Münze daran beteiligen.
a) Kein Mitspieler macht mit = Aktiver Spieler nimmt alle Plättchen.
b) Mind. 1 Mitspieler beteiligt sich: Ab aktivem Spieler, dann reihum würfeln alle Mitmacher. Ist Ergebnis > Wert eines der Plättchen, dann geht Plättchen an den Würfler. Weiter reihum würfeln.
> Auch wer schon an Bord gegangen ist, darf hier mitmachen.
> Gegen Abgabe 1 Rum-Fasses = bis zu 2x extra würfeln.
Immer das letzte Würfelergebnis gilt.

Schatzkiste: 4 - 6 P.



-2 Skorpion

Spieler nimmt das offen liegende Plättchen mit der Schatzkiste. Nun wird um das "Minus 2" - Plättchen mit dem Skorpion gewürfelt. Er beginnt mit Würfeln, dann geht es immer reihum. Die Ergebnisse addieren, bis jemand die Vorgabe auf dem Skorpion erreicht/übertrifft.
> Auch wer schon an Bord gegangen ist, muss hier mitmachen.
> Gegen Abgabe 1 Rum-Fasses = bis zu 2x extra würfeln.
Immer das letzte Würfelergebnis gilt.

Rum-Fässer:



Spieler erhält 2 Rum-Fässer, die er auf seiner Flagge ablegt. Gegen Abgabe 1 Fasses bis zu 2x extra würfeln. Letzter Wurf gilt.

Stadtwahe:

1 - 3 P. (kl.)

z.T. 1 Münze

4 - 6 P. (gr.)



Spieler entscheidet sich für kleine oder große Stadtwahe. Er erhält ein Plättchen und darf es behalten, wenn die Anzahl seiner Piraten bei seiner Flagge höher ist als der Plättchen-Wert. Andernfalls wird das Plättchen unter den entspr. Vorratsstapel gelegt.

Abrechnung:

Es zählen alle Plättchen von Schatzkiste, Kneipe, Skorpion, Stadtwahe, Schlafplätze.
Piratenbedarf: Nur das wertvollste Plättchen je Warenart zählt.
Rendezvous: Nur erfüllte Plättchen zählen.
Schatzkarte: Nur Karten aus 2 gleichfarbigen Teilen zählen.