



Eine englische Hafenstadt um 1750. - In einer Zeit von Wohlstand und wirtschaftlicher Blüte breitete sich besonders der Seehandel auf allen sieben Meeren aus. Noch nie zuvor waren so viele britische Schiffe auf See - mit dem Ergebnis allerdings, daß es eine akute Knappheit an geeigneten Seeleuten gab. Die Spieler sind Kapitäne, deren Schiffe am nächsten Morgen in See stechen sollen, aber ihre Mannschaften sind noch lange nicht komplett. - Es ist später Abend und nur noch acht Stunden (Spielrunden) Zeit, um eine Hafenspelunke nach der anderen abzuklappern, in der Hoffnung dort zumindest einige brauchbare Halunken abzuschleppen.

Wenn Sie zum ersten Mal oder mit jüngeren Kindern spielen, sollten Sie nach den Regeln des Einstiegsspiels spielen.

Beim Standardspiel kommt der gefürchtete "Black Jack", ein finsterer Hafenboß, hinzu, über den Sie zu diesem Zeitpunkt nur wissen müssen: Es ist besser, ihn für und nicht gegen sich zu haben. Aber dazu später mehr.

Spielmaterial

- 4 Kapitäne in den Farben Grün, Gelb, Blau und Rot
- 1 Black-Jack-Figur in Schwarz
- 4 Sätze mit je 8 Bewegungskarten (Werte 1-7 und "Rum") in den Farben der Kapitäne
- 1 Satz mit 12 Bewegungskarten (Werte 1-12) für Black Jack
- 42 Halunkenkarten in vier Farben:
 - 9 x Rot (Werte 4-11 und 15)
 - 10 x Violett (Werte 3-11 und 14)
 - 11 x Grau (Werte 2-11 und 13)
 - 12 x Gelb (Werte 1-12)
- 1 Spielplan

Dieser zeigt ein Hafenviertel bei Nacht. Kreisförmig angeordnet befinden sich dort 14 Spelunken. Vor jeder Spelunke gibt es ein helles Feld mit einer Laterne - auf diesen Feldern bewegen sich die Spielfiguren. In der Mitte des Plans ist das Hafenbecken. Hier liegt ein Schiff vor Anker - der Schlupfwinkel von Black Jack.

Anzahl der Spieler

Das Spiel wird mit drei oder vier Spielern gespielt. Eine taktischere Variante für zwei Spieler steht am Ende der Regel.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht eine Schiffsmannschaft zusammenzubekommen, indem er möglichst wertvolle Halunkenkarten sammelt (die Zahl auf den Karten gibt ihren Wert an). Am besten sammelt man viele wertvolle Karten einer Farbe. Denn am Ende zählen die Karten der Farbe doppelt, von der ein Spieler die meisten hat.

Hat ein Spieler z.B. 3 x Violett, 2 x Gelb und 5 x Grau, zählen alle grauen Karten für diesen Spieler doppelt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende gewinnt.

Das Einstiegsspiel

Spielvorbereitung

- Zunächst werden die schwarze Black-Jack-Figur und die 12 Bewegungskarten von Black Jack (Werte 1-12) **aussortiert** und in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden im Einstiegsspiel nicht benötigt.



- Anschließend wählt jeder Spieler eine Spielfigur und erhält die **8 Bewegungskarten** derselben Farbe (die Werte 1-7 und eine "Rum"-Karte - eine Art Joker).



- Die **42 Halunkenkarten** werden gemischt und auf jede Spelunke werden 3 Karten **verdeckt** gelegt.



So wird das Spielfeld aufgebaut:



- Anschließend setzt jeder Spieler seine Spielfigur auf ein beliebiges freies Lauffeld vor eine Spelunke. Er nimmt die oberste dort liegende Halunkenkarte und legt sie offen vor sich ab.
- Zum Schluß werden die obersten Halunkenkarten aller verdeckten Kartenstapel aufgedeckt, so daß nun 14 Halunkenkarten zum Einsammeln offen bereitliegen.

Das Spiel beginnt:



Spielablauf

Das Spiel dauert acht Runden, und jede Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Kapitäne ziehen
2. Halunkenkarten einsammeln

1. Kapitäne ziehen

- Die Kapitäne ziehen **im Uhrzeigersinn**, wie von den Bewegungskarten vorgegeben.
- Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler geheim eine seiner Bewegungskarten - sie gibt an, wie viele Felder er seine Figur in dieser Runde vorrücken will - und legt sie verdeckt vor sich ab.



- Wer die "Rum"-Karte legt, darf eine beliebige Zahl zwischen 1 und 7 wählen, die in dieser Runde kein anderer Spieler gelegt hat.
- Dann decken alle gleichzeitig ihre Karten auf.
- Hat ein Spieler die "Rum"-Karte gelegt, sieht er sich die Karten seiner Mitspieler an und sagt jetzt, welche Zahl er für sie wählt.
- Haben zwei oder mehr Spieler die **gleiche Karte** (Zahl oder "Rum") gewählt, heben diese Karten sich gegenseitig auf, und die Werte ihrer Karten sind ungültig. Ihre Kapitäne müssen stehenbleiben (was aber auch ein Vorteil sein kann, wie man später sehen wird.)
- Die niedrigste Zahl darf zuerst ziehen, dann in aufsteigender Reihenfolge.

Beispiel: Blau hat "5", Rot "3", Grün ebenfalls "5" und Gelb die Sonderkarte "Rum" gelegt. Gelb sagt laut, daß er für seine "Rum"-Karte den Wert "1" haben möchte. Die Reihenfolge, in der die Spieler ziehen dürfen, ist nun folgende: Blau und Grün müssen stehenbleiben, weil ihre Kartenwerte, jeweils "5", sich aufheben. Dann darf Gelb "1" ziehen, da er für seine "Rum"-Karte diesen Wert gewählt hat. Schließlich darf Rot als letzter seine Figur 3 Felder vorbewegen.



Wichtig: Seine bereits ausgespielten Bewegungskarten muß jeder Spieler offen in einer Reihe vor sich ablegen. Am besten sortiert man sie nach Werten. So sieht man immer, wer welche Karten schon ausgespielt hat und welche ihm noch zur Verfügung stehen.

2. Halunkenkarten einsammeln

- Zuerst nehmen sich die Spieler, die wegen gleicher Karten stehenbleiben müssen, die oberste Halunkenkarte aus der Spelunke, vor der sie stehen.
- Anschließend bewegen die anderen Spieler ihre Kapitäne.
- Landet ein Spieler auf einem Feld vor einer Spelunke, in der sich ein Halunke befindet (was zu Beginn immer der Fall ist), nimmt er sich diese Karte und legt sie offen vor sich ab.
- Solange in der Spelunke noch Karten liegen, wird nun sofort die nächste Halunkenkarte aufgedeckt.
- Landet ein Spieler auf einem Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, nimmt er sich zunächst die Halunkenkarte aus der Spelunke. Sofern er **gleich viele oder weniger** Halunkenkarten als der Besitzer dieser Figur hat, nimmt er ihm anschließend noch eine beliebige Halunkenkarte weg und legt sie vor sich ab. Die gegnerische Figur wird danach auf das **nächste freie** Feld im Uhrzeigersinn vorgerückt. (Eine Halunkenkarte darf der Besitzer dieser Figur jetzt jedoch nicht nehmen.)

So geht das Beispiel weiter: Blau und Grün dürfen zuerst aus der Spelunke, vor der sie stehen, eine Halunkenkarte nehmen. Dann zieht Gelb 1 Feld weit und landet auf dem Feld, auf dem der Kapitän von Rot steht. Zuerst nimmt sich Gelb aus der Spelunke die Halunkenkarte. Anschließend darf er Rot eine Halunkenkarte klauen, da er nicht mehr Halunken als dieser besitzt. Zum Abschluß setzt Gelb den Kapitän von Rot 1 Feld weiter. Nun darf auch Rot seine Figur 3 Felder ziehen und sich einen Halunken nehmen. Da seine Figur versetzt worden ist, ist das allerdings nicht der Halunke, auf den er spekuliert hatte.



Nachdem die Kapitäne bewegt und Halunkenkarten eingesammelt wurden, beginnt eine neue Runde, indem jeder wieder eine Bewegungskarte verdeckt ablegt.

Spiel-Ende

- Nach genau acht Runden, wenn jeder seine Bewegungskarten gespielt hat, endet das Spiel.
- Jeder Spieler addiert die Werte seiner Halunkenkarten. Bei der Kartenfarbe, von der man am meisten Halunken besitzt, werden die Werte verdoppelt. Hat ein Spieler von zwei oder mehr Farben gleich viele Halunkenkarten, sucht er sich die Farbe aus, deren Werte er verdoppeln möchte. Dies gilt auch, wenn man nur jeweils eine Karte erobert hat.
- Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

Das Standardspiel: Black Jack kommt ins Spiel



Nachdem Sie das Einstiegsspiel bereits einmal gespielt haben, kommt nun Black Jack hinzu. Diese zwielichtige Gestalt gehört keinem Spieler. Aber man kann ihn bestechen und für sich arbeiten lassen. Zu Beginn jeder Runde ist es möglich, ihn anzuheuern, indem man ihm in einer Versteigerung eine Halunkenkarte anbietet. Wer das meiste bietet, für den arbeitet Black Jack eine Runde lang, und meistens bringt ihm das zusätzliche Halunken ein. Es gelten alle Regeln des Einstiegsspiels. Zusätzlich kommen folgende Regeln neu hinzu:

Spielvorbereitung

- Jetzt werden auch die schwarze Black-Jack-Figur und die 12 Bewegungskarten benötigt, die für das Einstiegsspiel aussortiert wurden.
- Vor dem Spiel werden die **12 Bewegungskarten von Black Jack** gemischt und verdeckt auf das Schiff im Hafenbecken gelegt.
- Der Spieler, der zu Beginn die Halunkenkarte mit dem geringsten Wert erhalten hat, setzt die Black-Jack-Figur auf ein beliebiges freies Feld.
- Der Spieler, der zu Beginn die wertvollste Halunkenkarte erhalten hat, beginnt die Versteigerung (siehe "Black Jack ersteigern").

Sollten mehrere Spieler die wertvollsten Halunken erhalten haben, gilt die Farb-reihenfolge Gelb, dann Grau, dann Violett, dann Rot. Gibt es z.B. 2 wertvollste Karten, eine gelbe 11 und eine violette 11, würde der Spieler mit der gelben 11 den Vorzug bekommen. Diese Farbfolge gilt auch, wenn es einen Gleichstand beim geringwertigsten Halunken gibt.

Black Jack ersteigern

- Zu Beginn jeder Runde kann reihum jeder Spieler versuchen, Black Jack für die folgende Runde anzuheuern, indem er eine seiner Halunkenkarten anbietet. In der ersten Runde beginnt der Spieler mit der wertvollsten Halunkenkarte. In allen späteren Runden beginnt, wer zuletzt Black Jack ersteigert hat.

Ersteigert in der ersten Runde niemand Black Jack, beginnt in der nächsten Runde erneut der Spieler, der zu Beginn die wertvollste Halunkenkarte erhalten hat.

- Wer mit Bieten an der Reihe ist, kann passen oder das letzte Gebot erhöhen. Der Reihe nach bietet jeder lediglich eine Karte an. Der Spieler mit dem höchsten Gebot bezahlt mit der entsprechenden Halunkenkarte, die er offen in das Hafenbecken legt. Dieser Spieler hat nun das Recht, Black Jack in der anschließenden Spielrunde zu bewegen, nachdem die Kapitäne gezogen sind.
- Es kann vorkommen, daß kein Spieler für Black Jack bietet. Dann zieht er dennoch am Ende der Runde und kann die Spieler berauben (siehe "Kein Spieler hat Black Jack ersteigert").

Black Jack berauben

Landet ein Spieler mit seinem Kapitän auf einem Feld, das von Black Jack besetzt ist, erhält er zuerst die zugehörige Halunkenkarte. Danach raubt er Black Jack eine beliebige Halunkenkarte aus dem Hafenbecken, und zwar auch dann, wenn Black Jack weniger Karten besitzt. Anschließend wird Black Jack auf das nächste freie Feld gesetzt.

Black Jack bewegen und Halunkenkarten bei Mitspielern rauben

- Nachdem alle Spieler ihren Zug gemacht haben, ist Black Jack an der Reihe. Der Spieler, der ihn für diese Runde ersteigert hat, deckt die oberste Karte von Black Jacks Bewegungskarten auf, rückt ihn dann wie auf der Karte angegeben im Uhrzeigersinn vor und raubt eine Halunkenkarte von jedem Spieler, den er überholt. - Es sei denn natürlich, der Überholte hat weniger Karten, als der Spieler, der Black Jack führt.
- Landet Black Jack auf einem besetzten Feld, zieht er auf das nächste freie Feld weiter.
- Da Black Jack die Figuren in der Reihenfolge beraubt, in der er sie überholt, kann es passieren, daß er nicht bei allen Spielern rauben darf.

Beispiel: Gelb hatte Black Jack ersteigert und darf ihn 8 Felder weit ziehen. Zunächst überholt er den roten Kapitän und die eigene Figur, landet dann auf dem Feld von dem Kapitän von Blau und wird daher noch ein Feld weitergesetzt. Gelb besitzt zur Zeit 4 Halunken, Rot hat 5 und Blau hat ebenfalls 4 Halunken. Zunächst raubt Gelb einen Halunken von Rot, und anschließend dürfte er auch bei Blau rauben. Da er mit dem Halunken von Rot jetzt jedoch 5 Karten besitzt, hat er nun mehr Karten als Blau und darf ihn daher nicht mehr berauben. Sich selbst beraubt Gelb natürlich nicht.



Kein Spieler hat Black Jack ersteigert

Hatte zu Beginn der Runde niemand für Black Jack geboten, wird jetzt dennoch eine Bewegungskarte aufgedeckt und von einem der Spieler Black Jack gezogen. Jetzt raubt er bei **jedem** Spieler, den er überholt, eine Karte, egal ob dieser weniger Karten besitzt als Black Jack. Allerdings dürfen die Spieler selbst entscheiden, welche Karte sie verlieren. Die geraubten Karten werden in das Hafenbecken gelegt.

Neue Runde

Nach der Bewegung von Black Jack beginnt eine neue Runde mit dem erneuten Ersteigern von Black Jack. Es beginnt, wer Black Jack zuletzt ersteigert hatte.

Spiel-Ende

- Das Spiel endet, wenn die Spieler ihre acht Bewegungskarten gespielt haben und Black Jack ein letztes Mal gezogen ist. (Es werden also vier der zwölf Bewegungskarten von Black Jack nicht aufgedeckt.)
- Die Abrechnung ist dieselbe wie beim Einstiegsspiel.

Tip: Wenn Sie einmal eine etwas längere Partie möchten, spielen Sie doch einfach drei Runden und addieren die Ergebnisse.

Für Taktiker: Das Spiel zu zweit

Diese Variante verläuft wie das Standardspiel, allerdings gibt es bei der Black-Jack-Regel einige wichtige Unterschiede:

- Der eigentliche Satz mit den zwölf Bewegungskarten für Black Jack wird nicht benötigt. Dafür nimmt man einen nicht genutzten Satz mit den normalen acht Bewegungskarten. Dieser wird gemischt und in das Hafenbecken gelegt.
- Beim Ersteigern wird so lange abwechselnd geboten, bis einer paßt. Jeder Spieler kann also mehrmals ein Gebot abgeben.
- Der Gewinner der Versteigerung legt die gebotene Karte offen in das Hafenbecken. Danach nimmt er - **anders als in den Regeln für 3 oder 4 Spieler** - die Bewegungskarten von Black Jack und wählt getrennt eine Bewegungskarte für Black Jack und eine für sich (so als ob er für zwei Spieler spielen würde). Anschließend zieht er entsprechend die beiden Figuren.
Es kann von Vorteil sein, für Black Jack und sich die gleiche Bewegungskarte zu spielen, um stehenzubleiben und so eine wertvolle Halunkenkarte zu gewinnen.
- Landet Black Jack auf dem Feld, auf dem der gegnerische Kapitän steht, darf ihn der Ersteigerer nach den Standardregeln berauben.
- Landet aber der gegnerische Kapitän auf dem Feld, auf dem Black Jack steht, hat der Gegner **die Wahl**, entweder - wie im Standardspiel - Black Jack einen Halunken aus seinem Bestand im Hafenbecken zu rauben. Oder aber er beraubt den Ersteigerer direkt - nach den Regeln des Standardspiels.

- Wenn keiner Black Jack ersteigert hat, werden Black Jacks Bewegungskarten gemischt und, nachdem beide Spieler ihre Bewegungskarten für die Runde gewählt haben, die oberste Karte von Black Jack aufgedeckt. Anschließend wird die Runde in gewohnter Weise ausgewertet. Einer der Spieler bewegt Black Jack. Halunkenkarten, die Black Jack sammelt oder verliert, erhöhen oder vermindern seinen Bestand im Hafenbecken.
- Die ausgespielten Bewegungskarten von Black Jack bleiben offen neben dem Spielplan liegen.
- **Alle anderen Regeln entsprechen denen des Standardspiels.**

Der Autor:

Alex Randolph, 1922 geboren, lebt in Venedig. Der Amerikaner ist seit mehr als 30 Jahren als Spieleautor in der ganzen Welt tätig und hat dabei über 100 Titel veröffentlicht. Zu seinen bekanntesten Spielen gehört der Zwei-Personen-Klassiker "TwixT". Und auch bei seinem locker-leichten Familienspiel "Halunken und Spelunken" liegt ihm die Zweiversion ganz besonders am Herzen.

Grafik:

Grafik Studio Krüger / Claus Stephan

Repro:

d.werk, Schulte Frohlinde

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele GmbH

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr: 686215

© 1997

KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

KOSMOS[®]

Spiele-Galerie

