

Leo Colovini

KORSAREN

ein intrigantes Kartenspiel für

2-4 Spieler ab 8

Inhalt

- Ein Kartenspiel mit 110 von 1 bis 11 nummerierten Karten in 10 verschiedenen Farben. Jede Farbe stellt eine Korsarenbande dar und jede Zahl die einzelnen Mannschaftsmitglieder (z.B.: die Zahl 1 steht für den Kapitän, die Zahl 2 für den Ersten Offizier, usw...).

Vorbereitung

Man entscheidet, wer als erstes die Karten gibt, wobei diese Aufgabe dann im Uhrzeigersinn von einem Spieler auf den nächsten weitergegeben wird. Der Kartengeber:

- mischt die Karten und gibt einzeln 12 verdeckte Karten an jeden Spieler aus;
- er legt eine Reihe aufgedeckter Karte in die Tischmitte: 7 Karten, wenn man zu zweit spielt, 8, wenn man zu dritt spielt, 9, wenn man zu viert spielt; diese Karten stellen die „Mole“ dar und die Farbe der ersten Karte der Reihe (auf unserer Abbildung 1 grün) wird „Molenfarbe“ genannt;
- deckt eine Karte auf, die die erste des Stapels ist, in den die

abgelegten Karten kommen;

- bildet mit den verbleibenden Karten den verdeckten Stapel, von dem man abheben wird.

Auf der Abbildung ist die anfängliche Anordnung zu sehen.

Das Spiel

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Partien, in denen die Spieler an Bord ihrer Korsarengaleone die Anker lichten und alles daran setzen, dass ihre Karten die bestmögliche Kombination haben.

Die Spielreihe

Man spielt der Reihe nach stets im Uhrzeigersinn und beginnt beim Spieler links vom Kartengeber.

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist:

- **hebt** stets eine Karte **ab**, wobei er einen der nachstehenden Orte wählen darf:

- vom Kartenstapel zum Abheben **oder**

- vom Stapel der abgelegten Karten (die zuletzt abgelegte Karte) **oder**

- von der Mole (die erste Karte der Reihe). Durch das Abheben von der Mole kann sich die „Molenfarbe“ ändern.

- **legt** stets eine aufgedeckte Karte auf den Stapel der abgelegten Karten **ab** (er kann auch die eben abgehobene Karte ablegen).

Man lichte die Anker!

Nach dem Abheben kann sich der jeweilige Spieler jederzeit entscheiden, die Anker zu lichten, das heißt die Partie abzuschließen. In diesem Fall legt er wie üblich eine Karte ab, geht dann aber mit all seinen Karten runter und unterteilt sie in drei Teile:

1. **Die Gefangenen.** Bei den Gefangenen handelt es sich um Korsaren mit der selben Farbe der Mole (grün in der ersten Abbildung). Die Gefangenen erlauben es,

lukrative Lösegelder zu gewinnen; ihr Transport ist daher mit keinem Strafpunkt verbunden.

2. Die Mannschaft. Die Karten, aus denen sich die Mannschaft zusammensetzt dürfen höchstens zwei verschiedenen Banden angehören (zwei verschiedene Farben) und müssen verschiedene Stellungen haben (unterschiedliche Zahlen); wenn sich die Mannschaft beispielshalber aus roten und gelben Karten zusammensetzt, ist es nicht möglich, sowohl die gelbe 7 als auch die rote 7 zu verwenden. Die ideale Mannschaft setzt sich also aus 11 von 1 bis 11 nummerierten Korsaren zusammen, was aber nur sehr schwer zu verwirklichen ist. Die Mannschaft arbeitet in ihrer Galeone und ist daher mit keinem Strafpunkt verbunden.

3. Die blinden Passagiere. Bei den verbleibenden Karten handelt es sich um blinde Passagiere; der Spieler muss deren Wert zusammenzählen und das ist dann seine „Grenze“. Im Laufe des Spiels muss er durch Abheben und Ablegen versuchen, seine Grenze so weit wie möglich zu senken.

Auf der Abbildung 2 ist ein Beispiel zu sehen, wie eine Runde geschlossen wird. Die gelbe 6 ist abgelegt worden, die drei Karten neben der Mole sind Gefangene, die 6 Karten im unteren Bereich (1, 2, 7, 8 orange sowie 3 und 10 violett) sind die Mannschaft, die 3 verbleibenden Karten (2 violette, 2 graue und 1 grüne) rechts sind blinde Passagiere. Dabei ist zu beachten, dass die violette 2 auch dann als blinder Passagier angesehen wird, wenn eine der beiden Mannschaftsfarben violett ist. Dies deshalb, da die Mannschaft schon die orange 2 umfasst und es nicht erlaubt ist, zwei Korsaren mit der selben Stellung (Zahl) zu haben. Die "Grenze" ist also $2 + 2 + 1 = 5$.

Wenn ein Spieler ablegt, legen auch die Gegner mit ihren Segelschiffen ab, aber vor dem Ablegen und dem

Unterteilen der eigenen Karten (so wie es der Schlussmachende Spieler gemacht hat), kann jeder von ihnen Karten der Mannschaft des Schlussmachers angreifen. Die angegriffenen Karten müssen den üblichen Regeln gerecht werden, das heißt, sie müssen eine der beiden Mannschaftsfarben und eine andere Zahl als die schon vorhandenen Korsaren haben.

Im Beispiel auf der Abbildung 2 könnte ein Gegner die orange 9 angreifen, jedoch nicht die violette 7, da die Mannschaft schon eine Karte mit der Nummer 7 umfasst.

Es ist zu beachten, dass unterschiedliche Spieler Karten mit der selben Nummer angreifen können (ein Gegner, der in der Hand eine violette 9 hält, kann sie auch dann angreifen, wenn ein anderer schon mit der orangen 9 angegriffen hat), ein und der selbe Spieler kann jedoch nicht zwei gleiche Karten angreifen (wenn er sowohl die orange als auch die violette 9 hätte, könnte er nur eine der beiden Karten angreifen).

Sonderfälle.

Wenn ein Spieler die letzte Karte der Mole abhebt, endet die Partie und ist ungültig.

Wenn ein Spieler die letzte Karte vom Kartenstapel abhebt, muss er sofort die Anker lichten.

Das Zählen der Punkte

Am Ende jeder Partie berechnet also jeder Spieler seine eigene „Grenze“ und vergleicht sie mit der des Schlussmachers:

- Wer eine höhere Grenze als die des Schlussmachers hat, behält seine Blinde-Passagier-Karten und stapelt sie verdeckt vor sich. Die Zahl der Karten, die ein Spieler vor sich liegen hat, entspricht der Zahl seiner Strafpunkte, ganz unabhängig vom Wert der Karten selbst.
- Wer eine niedrigere oder gleich hohe Grenze wie der Schlussmacher hat, „taucht ihn unter“ und gibt ihm

seine Blinde-Passagier-Karten.

- Wenn der Schlussmacher die niedrigste Grenze von allen hat, erhält er nicht nur keine Karten von den anderen, sondern muss auch die eigenen blinden Passagiere bei sich behalten, die er in den Kartenstapel zurückgibt (also zahlt er in dieser Runde keinen einzigen Punkt). Wenn er hingegen von einem oder mehreren Gegnern untergetaucht worden ist, muss er als Strafpunkte sowohl seine Blinde-Passagier-Karten als auch die all jener vor sich halten, die ihn untergetaucht haben.

Alle als Strafpunkte zum Einsatz gekommenen Blinde-Passagier-Karten werden in den nächsten Partien nicht mehr verwendet und daher nimmt der Spielkartenstapel mit Fortschreiten des Spiels ab.

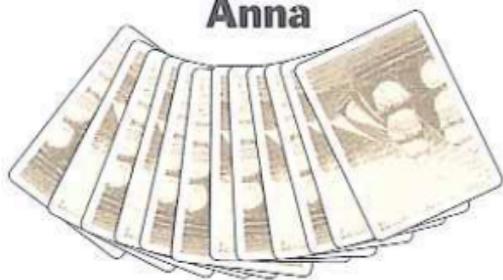
Spielende und Sieg

Am Ende jeder Partie zählt jeder die Zahl der vor ihm liegenden Strafpunktekarten und erklärt sie laut. Bevor man mit der nächsten Partie beginnt, zählt man, über wie viele Strafpunktekarten die Spieler insgesamt verfügen. Wenn diese 35 oder mehr ausmachen, spielt man die letzte Partie vor Spielabschluss. Ausnahmefall: im seltenen Fall, dass die Gesamtpunktzahl der Spieler schon 45 oder mehr erreicht hat, endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler mit am wenigsten Strafpunktkarten am Ende des Spiels.

Match. Wenn es dem Schlussmacher gelingt, ohne jeden blinden Passagier die Anker zu lichten, so macht er seine Gegner match und gewinnt die Partie ganz unabhängig von den Karten der Gegner. Wenn es einem Gegner gelingt, ohne jeden blinden Passagier abzulegen, so macht er seine Gegner match und gewinnt die Partie (im äußerst seltenen Fall, dass es beiden gelingt, match zu machen, gewinnt derjenige, der weniger Strafpunktekarten hat).

1

Anna



PILA DEGLI SCARTI
DISCARD PILE
PILE DES ÉCARTS
ABGELEGTE KARTEN



TALLONE
STOCK
TALON
ABHEBESTAPEL



IL MOLO
THE PIER
LE QUAI
DIE MOLE



Bruno



CARTA SCARTATA
DISCARDED CARD
CARTE ÉCARTÉE
ABGELEGTE KARTE



IL MOLO
THE PIER
LE QUAI
DIE MOLE



I PRIGIONIERI
THE PRISONERS
LES PRISONNIERS
DIE GEFANGENEN

I CLANDESTINI
THE STOWAWAYS
LES CLANDESTINS
DIE BLINDEN PASSAGIERE



LA CIURMA
THE CREW
L'ÉQUIPAGE
DIE MANNSCHAFT