

# Corsari

Ein intrigantes Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Leo Colovini  
PIATNIK Spiel Nr. 611704

Lizenz: Venice Connection  
© 2003 by Piatnik Wien, printed in Austria

## SPIELINHALT

110 Spielkarten in 10 verschiedenen Farben jeweils in den Werten 1 bis 11, 1 Spielregel

## SPIELZIEL

Einige Korsarenkapitäne planen ihre nächste Kaperfahrt und müssen ihre Mannschaft anheuern. Viele Mitglieder unterschiedlicher Korsarenbanden bewerben sich, aber nicht alle sind brauchbar. Welchem Kapitän gelingt es, eine gute Mannschaft zusammenzustellen und dabei so wenige Bewerber als möglich vor den Kopf zu stoßen? Wer als Erster den Anker lichtet und in See sticht ist im Vorteil, aber möglicherweise haben sich auf seinem Schiff zu viele Blinde Passagiere eingeschmuggelt! Gewinner ist, wer die wenigsten Blinden Passagiere hat.

## SPIELVORBEREITUNG

- Die Karten werden gut gemischt und an jeden Spieler werden 12 Karten verdeckt ausgeteilt. (Diese 12 Karten sind die Bewerber, aus denen der Kapitän seine Mannschaft zusammenstellen kann.)
  - Einige Karten werden offen, dachziegelartig aufgelegt. Diese Karten bilden die Mole: 7 Karten bei 2 Spielern, 8 Karten bei 3 Spielern, 9 Karten bei 4 Spielern
  - Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. (Das ist die erste Karte des Ablagestapels.)
  - Die restlichen Karten werden als verdeckter Ziehstapel bereit gelegt.
- Der Startspieler wird bestimmt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



## SPIELABLAUF

### 1. Phase: Mannschaften heuern

Eine Mannschaft darf nur mit Mitgliedern aus zwei verschiedenen Korsarenbanden zusammengestellt werden (zwei Kartenfarben). Jede Position darf nur einmal besetzt werden (jeweils nur eine Karte in den Werten von 1 bis 11).

Jeder Spieler versucht seine Mannschaft zu optimieren, indem er in seinem Zug eine Karte seiner Handkarten austauscht. (Jeder Spieler behält immer 12 Karten auf der Hand.)

Er darf wählen, ob er die oberste Karte vom Ablagestapel, die oberste, offen liegende Karte der Mole oder eine Karte vom Ziehstapel nimmt. (Wählt er die Karte der Mole, ändert sich deren Farbe und damit der Heimathafen.)

Dann legt er eine Karte offen auf den Ablagestapel (das darf auch die eben abgehobene Karte sein). Danach ist der nächste Spieler am Zug.

### 2. Phase: Anker lichten

Entschließt sich ein Spieler keine weiteren Karten auszutauschen, muss er den Anker lichten. Das muss er am Ende seines letzten Zuges tun, nachdem er eine Karte aufgenommen und eine abgelegt hat. Er wird dadurch zum Flottenkapitän.

#### 1. Er legt seine Mannschaft offen ab.

Die Mannschaft darf aus maximal zwei Kartenfarben bestehen und jeder Wert darf nur einmal vorhanden sein. Die Reihe von 1 bis 11 muss **nicht** komplett sein.

#### 2. Er entlässt die die Bewohner des Heimathafens.

Die Karten, die die gleiche Farbe haben wie die oberste, offen liegende Karte der Mole, werden an der Mole abgelegt.

### 3. Er behält die Blinden Passagiere.

Die restlichen Karten auf seiner Hand sind die Blinden Passagiere. Diese Karten muss er behalten. (Darunter können auch Karten in den Farben seiner Mannschaft sein, wenn der gleiche Wert bereits besetzt ist.)

Die Werte dieser Karten werden zusammengezählt. Die Summe ergibt die Strafpunkte.

Beispiel



Mole mit Heimathafen



Mannschaft



Blinde Passagiere

Danach lichten alle anderen Spieler ebenfalls den Anker.

Sie legen ihre Mannschaft und die Bewohner des Heimathafens ab.

Zusätzlich können sie auch die Mannschaft des Flottenkapitäns ergänzen.

Hat ein Spieler eine Karte in einer der beiden Farben der Mannschaft des Flottenkapitäns in einem Wert, der in dessen Mannschaft fehlt, darf er sie dort einfügen.

Werden offene Positionen nachbesetzt, dürfen auch zwei Spieler Karten dazu legen, wenn sie diesen Kartenwert in einer der Farben haben aus der die Mannschaft besteht. Es müssen allerdings zwei verschiedene Spieler sein.

Beispiel: In der Mannschaft des Flottenkapitäns fehlt der Wert 7. Seine Mannschaft besteht aus roten und grünen Karten. Die Position 7 ist nicht besetzt. Spieler A hat die rote 7 und Spieler B hat die grüne 7. Beide Spieler dürfen diese Karte in die Mannschaft einfügen.

Danach ist die Runde zu Ende.

## RUNDENABRECHNUNG:

Jeder Spieler addiert die Werte seiner Blinden Passagiere. Die Summe ergibt die Strafpunkte.

- Hat der Flottenkapitän die wenigsten Strafpunkte, werden ihm diese erlassen und er gewinnt die Runde. Er darf seine „Blinder Passagier-Karten“ unter den Ablagestapel schieben.
- Hat ein Spieler **weniger oder gleich viele** Strafpunkte wie der Flottenkapitän, dann muss dieser die „Blinder Passagier Karten“ übernehmen. Er wird als Flottenkapitän abgesetzt. (Es ist möglich, dass der Flottenkapitän die „Blinder Passagier Karten“ mehrerer Spieler übernehmen muss.) Er legt alle „Blinder Passagier Karten“ in einem Stapel vor sich ab.)
- Hat ein Spieler einen **höheren** Wert als der Flottenkapitän, behält er seine „Blinder Passagier Karten“ und legt sie vor sich ab.

### Sonderfälle:

Die Runde endet sofort, wenn ein Spieler die letzte Karte der Mole abhebt. Diese Runde endet ungültig und wird nicht gewertet. Nimmt ein Spieler die letzte Karte des Zugstapels, muss er in diesem Zug sofort den Anker lichten.

Die Spieler zählen ihre „Blinder Passagier Karten“. Sind es insgesamt weniger als 35, beginnt eine neue Runde. Die ausgelegten Karten werden neu gemischt (ausgenommen die „Blinder Passagier Karten“) und neu ausgelegt. Die einkassierten „Blinder Passagier Karten“ muss jeder Spieler bis Spielende vor sich sammeln.

## SPIELEND

Haben alle Spieler gemeinsam bereits 35 oder mehr Blinde Passagiere gesammelt, wird eine letzte Runde gespielt.

Danach zählt jeder Spieler die Anzahl seiner „Blinder Passagier Karten“. (Der Kartenwert ist bei der Endabrechnung ohne Belang.)

Der Spieler mit den wenigsten Karten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Sollte es einem Spieler gelingen, Anker zu lichten ohne einen einzigen Blinden Passagier zu haben, ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Dieser Spieler gewinnt und ist der „Herr der Meere“

Wenn Sie zu „Corsari“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien  
www.piatnik.com