

Dominique Ehrhard

Gezanke auf der Planke!

Wer bleibt als letzter noch an Bord?

2 — 4 Spieler

Ab 6 Jahren

Spielzeit: ca. 15 Minuten

Spielidee

Piraten sind wasserscheu – aber heute ist Badetag und da müssen alle mal ins Meer: Das gibt dann immer ein großes Gerangel und Gezanke - alle versuchen, immer möglichst weit hinten auf der Planke zu bleiben und erst die anderen runter zu schubsen, in der Hoffnung, zum Schluss allein an Bord zu bleiben. Schließlich gibt es auch schon ein paar Haie, die erwartungsfroh ums Schiff schwimmen.

Die Spieler wissen nicht, wer mit welcher Farbe spielt. Da kann man schon mal ein bisschen bluffen, damit die Mitspieler nicht so genau wissen, wen sie gerade von der Planke schubsen und einer der eigenen Piraten am Ende noch oben steht. Denn wer zuletzt noch einen Mann an Bord hat, hat am besten taktiert und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Schiff und Planke, einem Hai und einer Windrose
- 16 Piraten in 4 Farben
- 4 farbige Steine
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielregel

Spielziel

Alle anderen Piraten von der Planke schubsen, so dass am Ende nur noch ein Pirat der eigenen Farbe oben steht.

Vorbereitungen

Die 16 Piraten werden in dieser Reihenfolge auf die Planke gestellt (beginnend am vom Hai abgewandten Ende): gelb, rot, grün, blau, gelb, rot, grün, blau, ... und so weiter (Abb. 1).

Die 4 farbigen Steine kommen in den Beutel. Reihum nimmt jeder Spieler einen Stein heraus, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Bei 2 oder 3 Spielern bleiben die restlichen Steine im Beutel, ohne dass sie jemand anschaut.

Jeder Spieler kennt also nur seine eigene Farbe und hält sie vor den anderen geheim.



(Abb. 1)

Spielablauf

Jeder Spieler versucht, die Piraten so zu versetzen und zu verschieben, dass zum Schluss nur noch ein oder mehrere Piraten seiner Farbe auf der Planke stehen. Dabei darf jeder Spieler alle Piraten, gleich welcher Farbe, bewegen. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Spieler führt 2 Aktionen aus, wenn er an der Reihe ist:

1. Der Spieler dreht die Windrose und wählt danach eines der beiden Symbole, die durch die Zeiger markiert werden. Die Aktion, die mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, führt er sofort aus.
2. Dann muss dieser Spieler noch eine zusammenhängende Reihe von Piraten um eine Position weiter in Richtung Hai schieben. Das bedeutet, er schiebt den letzten Piraten dieser Reihe eine Position weiter und mit ihm alle vor ihm stehenden Piraten bis zur nächsten Lücke. Manchmal ist auch ein einzelner Pirat eine Reihe oder es gibt zwischen den Piraten keine Lücke, dann werden alle um eine Position verschoben.

Wenn vor der verschobenen Reihe keine Lücke mehr frei ist, fällt der Pirat, der ganz vorne steht, leider dem Haifisch ins Maul. Hoffentlich nicht einer der eigenen Farbe – es sei denn, man blufft ein bisschen.

Ende des Spiels und Gewinner

Wenn nur noch ein Pirat auf der Planke steht, ist das Spiel zu Ende. Alle zeigen ihre Steine vor, und der Spieler, dessen Stein die gleiche Farbe hat wie der letzte Pirat, gewinnt das Spiel.

Wenn alle Piraten eines Spielers im Wasser gelandet sind, lässt dieser sich nichts anmerken und spielt weiter mit bis zum Ende.

Bei 2 oder 3 Spielern kann es natürlich vorkommen, dass keiner der Spieler den Stein mit der Farbe des letzten Piraten hat. Dann spielt man am besten noch mal.

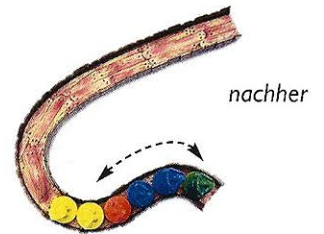
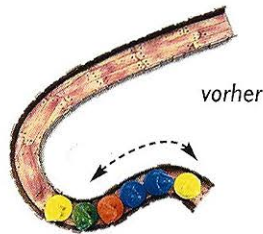
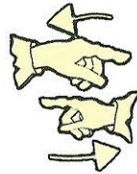
Mehrere Runden spielen

Wenn man möchte, kann man mehrere Runden spielen. Dann bekommt der Gewinner 5 Punkte, der vorletzte 3 und der vorvorletzte 1 Punkt.

Die Punkte werden zusammengezählt und der, der die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Aktionen, die durch die Symbole auf der Windrose angezeigt werden:

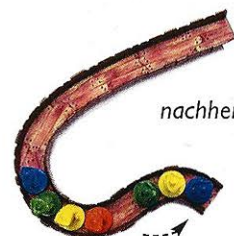
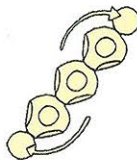
2 Piraten vertauschen
Der Spieler wählt 2 Piraten von beliebiger Farbe und setzt den einen auf den Platz des anderen und umgekehrt.



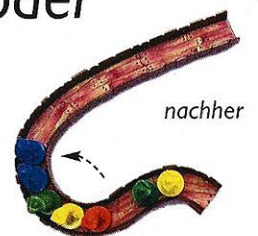
1 Piraten nach vorne schieben.
Der Spieler wählt einen Piraten gleich welcher Farbe und schiebt ihn einen Platz weiter nach vorne. Ist vor ihm keine Lücke, schiebt er alle direkt vor ihm stehenden Piraten ebenfalls einen Platz weiter – und den vordersten vielleicht über die Kante ins Haifischmaul.



1 Piraten versetzen
Der Spieler wählt einen Piraten gleich welcher Farbe und setzt ihn entweder auf die vorderste oder auf die letzte Position. Gewöhnlich kann man einen Piraten nur in der Anfangsphase des Spiels an die 1. Position setzen, später bleibt nur noch die letzte Position übrig.



oder



Keine Aktion
Wenn die Zeiger den Totenkopf und ein anderes Symbol anzeigen, kann der Spieler das andere Symbol wählen. Werden aber 2 Totenköpfe angezeigt, dann entfällt für den Spieler der erste Teil seines Zuges und er kann nur die 2. Aktion ausführen.

