

Reinhold Wittig

Seeräuber GmbH

Ein schnelles Zweierspiel mit Taktik, Bluff und etwas Glück

Zubehör: Spielplan und Regel, 10 große Spielsteine in zwei Farben und 18 Karten.

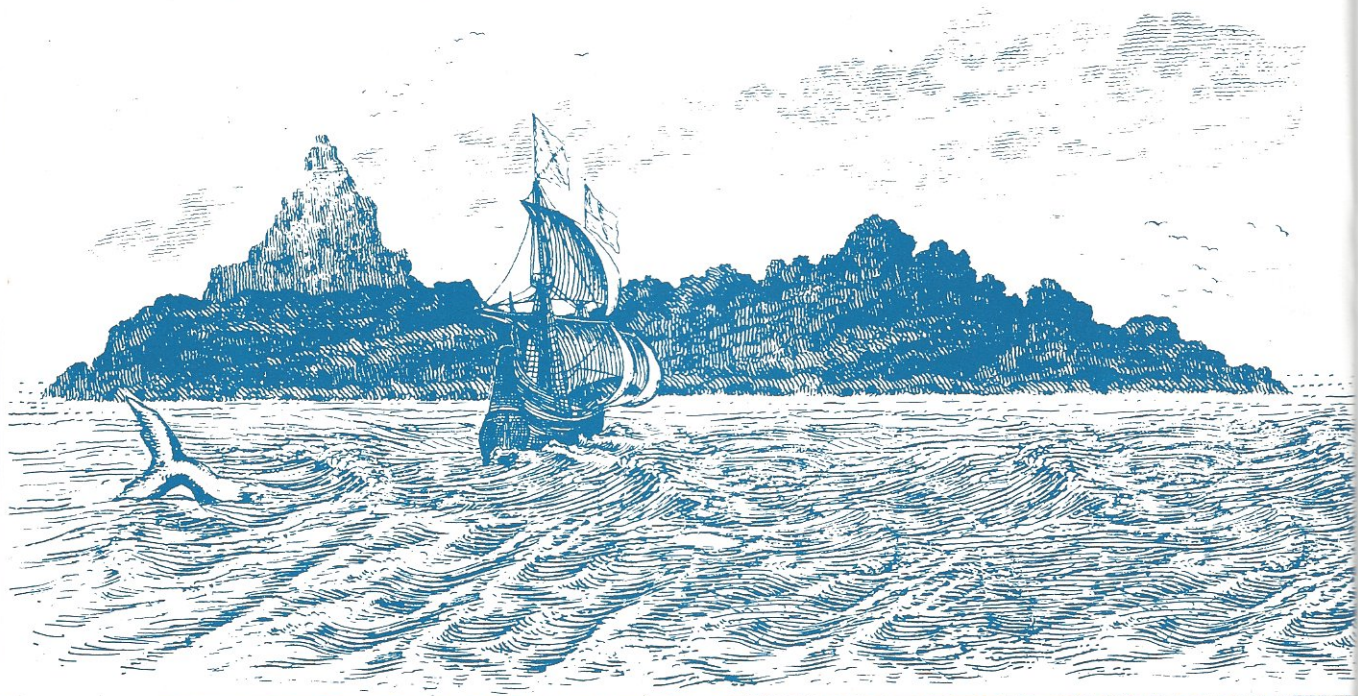
Weitere 10 kleine Spielsteine werden für die Spielvariante benötigt.

Spielplan-Grafik: Matthias Wittig.

Wer hat wohl nach dem Lesen der „Schatzinsel“ von R. L. Stevenson nicht darüber nachgegrübelt, wie der Silberschatz zu finden sei, den Baron Trelawney und seine Leute auf der Schatzinsel zurückgelassen haben? Die genaue Lage des Verstecks hatte Ben Gunn mit Koordinaten notiert und zwar zur Sicherheit unauffällig auf alten Seekarten.

Diese Seekarten sind in die Hände von zwei rivalisierenden Seeräuber-Mannschaften gelangt. Die eine kennt nur die geographische Breite, die andere dagegen nur die geographische Länge des Verstecks auf der Insel. Sie landen dort gleichzeitig, belauern sich von Anfang an und versuchen, hinter das Geheimnis der anderen Gruppe zu kommen, um den Schatz erbeuten zu können.

Die Spielplan-Karte entspricht in den Umrissen und wichtigen morphologischen Elementen der Original-Karte von Stevenson. Übrigens hat Stevenson zuerst die altertümliche Insel-Karte entworfen (zusammen mit seinem dreizehnjährigen Stiefsohn Samuel Lloyd Osborne, dem das Buch ja auch gewidmet ist!) und dann dazu die berühmte Geschichte erfunden.



SPIELVORBEREITUNG: Jeder der beiden Spieler erhält 5 große Spielsteine einer Farbe und 9 Karten, und zwar entweder Zahlen oder Buchstaben. Beide wählen insgeheim eine Karte und legen sie verdeckt beiseite. Jeder kennt jetzt eine Koordinate des Schatzes. Nun wird vereinbart, wer beginnt. Da das Spiel sehr kurz ist, sollte man gleich mehrere Partien vereinbaren und dabei immer abwechselnd anfangen.

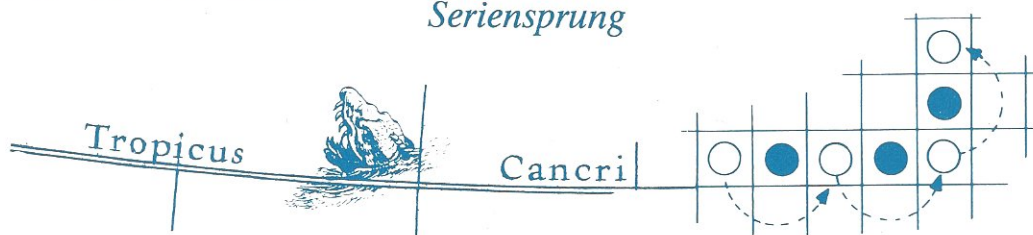
SPIELVERLAUF: Die Spieler spielen Zug um Zug. Zunächst werden die Steine auf das Brett gesetzt. In dieser Spielphase darf auf jedem Feld immer nur ein Stein stehen. Sind die 10 Steine gesetzt, wird gezogen oder gesprungen.

ZIEHEN: Ein Zug führt auf ein angrenzendes Feld (geradlinig, nicht diagonal). Das Feld kann leer oder von einem oder mehreren Steinen besetzt sein. Es können eigene und/oder gegnerische sein.

Der obere Stein blockiert den oder die unteren, eigene wie fremde. Soll er weiter ziehen, muß er auf ein angrenzendes leeres Feld gesetzt werden.

SPRINGEN: Ein einzeln stehender Stein kann angrenzende Steine oder Türme aus mehreren Steinen geradlinig überspringen. Er muß dabei auf einem leeren Feld landen, Seriensprünge sind erlaubt, ebenfalls Richtungswechsel (s. Bild).

Seriensprung



BLOCKADE: Man darf nie mehr als zwei gegnerische Steine durch Besetzen blockieren.



EINZINGELN: Stehen zwei oder drei gegnerische Steine übereinander, kann man sie einzingeln, indem man die angrenzenden Felder besetzt. Der obere Stein kann so nicht weiter ziehen, denn dazu benötigt er ja ein angrenzendes leeres Feld. Man darf beliebig einzingeln, unabhängig von eventuell bestehenden Blockaden.

ERKUNDUNG: Hat man irgendwo drei eigene Steine auf einem Feld plziert, fragt man den Gegner, ob man dessen Reihe (Koordinate) entdeckt hat. Der Mitspieler antwortet wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein. In dem „Frageturm“ dürfen auch Steine des Gegners eingebaut sein.

Bei einer positiven Antwort erfährt ein Spieler zuerst die genaue Lage des Schatzes im Kreuzungspunkt beider Koordinaten. Mit diesem Wissen hat er einen kleinen Vorsprung gegenüber seinem Mitspieler, der aber durchaus seinen Sieg noch verhindern kann!

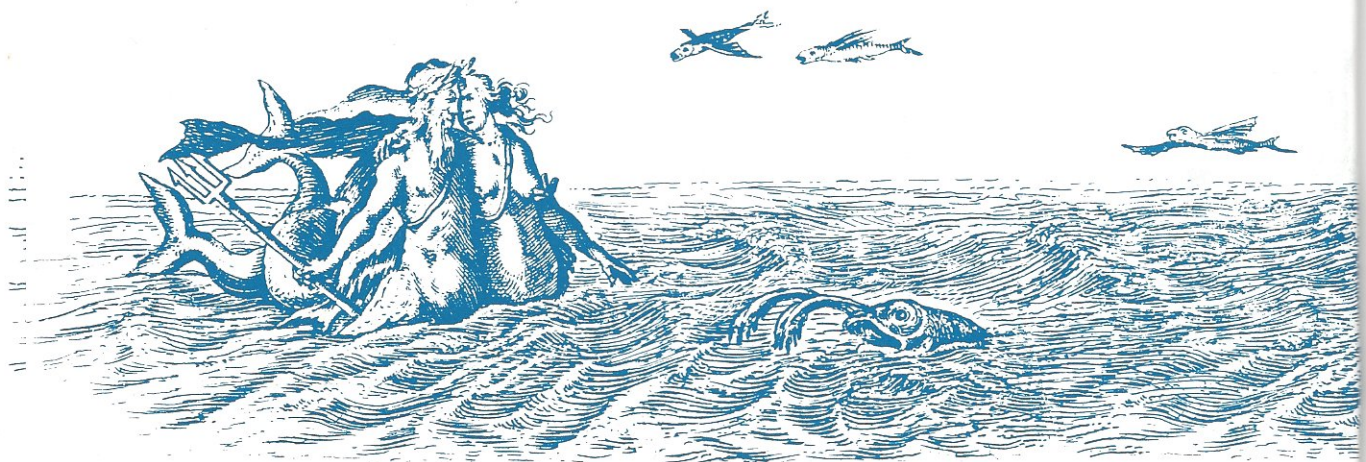
SPIEL-ENDE: Es gewinnt, wer zuerst drei eigene Steine auf dem richtigen Feld, dem Schnittpunkt beider Koordinaten hat. Im „Siegesturm“ dürfen ebenfalls gegnerische Steine eingebaut sein.

BEN GUNN-SPIEL: Wenn man meint, daß man den Wissensvorsprung des Mitspielers nicht mehr aufholen kann, bzw. auch, wenn der Gegner schon am Anfang auf der eigenen Reihe beginnt, sollte man versuchen, durch Blockieren und Einzingeln eine Patt-Situation herbeizuführen. Wenn der Gegner nämlich nur noch zwei Steine frei bewegen kann, hat er keine Möglichkeit mehr, „Fragetürme“ zu bilden.

In dieser Situation wird „Ben Gunn“ gespielt (zur Erinnerung: Ben Gunn hatte den Schatz in der „Schatzinsel“ vor den Seeräubern entdeckt und zu einer neuen Stelle transportiert!). Aus beiden Kartenstößen wird eine Karte **gezogen** und offen hingelegt. Beide Spieler kennen nun die neue Lage des Schatzes. Wer zuerst drei Steine dort hat, gewinnt.

Gegebenenfalls kann ein Spieler auf der Jagd dorthin ein erneutes „Ben Gunn“ erzwingen.

Versierte Spieler werden bald merken, daß Taktik und Bluff schon mit



dem Setzen des ersten Steins beginnen. Stellt man ihn auf die gewählte eigene Reihe oder weit weg davon? Sucht man sich in der nächsten Partie gar dieselbe Koordinate noch einmal und startet genauso? Und behält man die Nerven, wenn der Gegner zielstrebig eine Reihe „abklappert“, die möglicherweise seine Koordinate ist? Vielleicht erkennt man auch nach einer Reihe von Partien die Strategie des Mitspielers, die dieser dann sicher bald ändert.

SPIELVARIANTE:

Auf dem Schatzinsel-Plan läßt sich eine Abwandlung des Perlhuhn-Spiels „Wolf im Schafspelz“ gut spielen. Dies ist ein einfaches Kinderspiel, das aber doch schon logisches Vorgehen erfordert:

Zwei Spieler spielen. Einer setzt 8 kleine Steine als Berge bzw. Hindernisse auf die Insel und wählt ein freies Feld als Schatzversteck. Er legt die beiden Koordinaten-Karten dieses Feldes verdeckt beiseite.

Für die Schatzsuche bekommt der zweite Spieler 8 Seeräuber (große Steine in zwei Farben). Er setzt einen nach dem anderen auf den Plan. Bei jedem fragt er, ob der Pirat das Schatzversteck sieht oder auf ihm steht. Sein Mitspieler antwortet wahrheitsgemäß. **Sehen** können die Glücksritter nur geradlinig (also wie die Türme beim Schach ziehen), aber **nicht** über Hindernisse hinweg. Ein Seeräuber, der gesetzt ist, wird nicht weiter bewegt. Finden die Seeräuber das Schatzfeld, gewinnen sie.

Auch dieses Spiel verläuft sehr zügig. Es sollte mehrfach mit Rollenwechsel gespielt werden, damit einerseits der Reiz des listigen Schatzversteckens erkannt und andererseits das planvolle Vorgehen bei der Schatzsuche gelernt wird.

Bei beiden Spielen sollten **zuschauenden** Schiffsjungen die Koordinaten-Karten gezeigt werden, damit diese die Winkelzüge der Piraten gut kennenlernen.

