

A. Würfeln

Wenn der Spieler noch **mindestens 2 Würfel** im eigenen Vorrat hat, darf er die Aktion „Würfeln“ wählen.
Er würfelt mit 2 Würfeln aus seinem Vorrat, sucht sich einen Würfel davon aus und legt ihn an die entsprechende Karte in der Kneipe an:

In der Kneipe liegen immer 6 Karten nebeneinander. So kann jeder Karte ein Würfelwert zugeordnet werden: Der ersten Karte wird die 1 zugeordnet, der zweiten Karte die 2 und so weiter. Der Startspieler der Runde darf nach seinem ersten Würfelwurf entscheiden, welche der beiden übrigen Karten in dieser Runde die 1 ist.

Der Spieler legt den ausgewählten Würfel auf seiner Seite der Karte an. Den zweiten Würfel legt er zurück in seinen Vorrat.



B. Shanghaian

Mit dieser Aktion beendet der Spieler die laufende Spielrunde, **und die Karten aus der Kneipe werden verteilt**. Der Spieler darf diese Aktion erst dann wählen, wenn er selbst **mindestens 2 Würfel** an Karten angelegt hat. Hat er nur noch einen Würfel in seinem Vorrat, muss er „shanghaieren“.

Der Spieler verteilt die Karten aus der Kneipe wie folgt:

- Liegen an einer Karte **keine Würfel**, kommt sie aus dem Spiel.
- Liegen an einer Karte nur **Würfel eines Spielers**, erhält dieser Spieler die Karte.
- Liegen an einer Karte **Würfel beider Spieler**, erhält der Spieler die Karte, dem mehr Würfel daran angelegt hat.
- Liegen an einer Karte von beiden Spielern **gleich viele Würfel**, erhält der Spieler die Karte, der mit seinen Würfeln an den beiden Nachbarkarten rechts und links die höhere Augensumme hat. Bei einem Gleichtstand kommt die Karte aus dem Spiel.

Hinweis: Die Karten an den Enden der Reihe haben jeweils nur eine Nachbarkarte.

C. Tiri mancino

Importante: Il giocatore che sceglie l'azione "Shanghaï" dovrà anche distribuire le carte in modo che non ci siano dubbi su chi ha concluso il round. Come promemoria, quando un giocatore gioca una carta "Tiro mancino", piazza la sua pedina del Capitano accanto alla prima carta della Taverna e alla fine del round lo riprende.

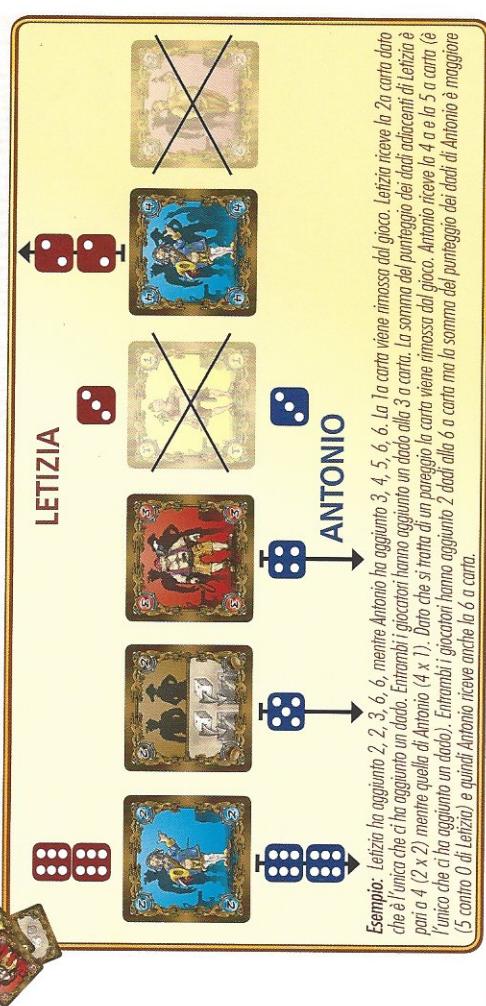
Le carte "Tiro mancino" possono essere giocate soltanto **mediamente dopo aver tirato i dadi** e quindi le carte "Tiro mancino" ricevute durante l'ultimo round non possono più essere utilizzate. Quando un giocatore utilizza una carta "Tiro mancino" sceglie una delle due opzioni presenti sulla carta:



2 Marinai
Questa carta si aggiunge ai Marinai di una nazione a scelta. La carta funziona da Jolly e conta per quella nazione come un Marinai di valore 2.

Importante: Per stabilire con certezza la sua nazionalità, questa carta deve sempre trovarsi insieme ad una o più carte Marinai. Questa carta non può essere utilizzata da sola per avere una carta di una nazione mancante.

Note: Se si utilizza l'opzione Jolly, il giocatore sceglie una nazione e piazza la carta sotto una delle carte Marinai di quella nazione. La carta diventa un Marinai a tutti gli effetti fino al termine della partita e non sarà più possibile utilizzare l'altra opzione della carta.



Esempio: Letizia ha aggjunto 2, 2, 3, 6, mentre Antonio ha aggjunto 3, 4, 5, 6. La carta viene rimossa dal gioco. Letizia riceve la 2a carta dato che è unica che c'ha aggjunto un dado. Entrambi i giocatori hanno aggjunto un dado alla 3a carta. La somma del punteggio dei dadi riducimenti di Letizia è pari a 4 (2 x 2) mentre quella di Antonio è 4 x 1. Dato che si tratta di un pareggio di un punto di Antonia viene rimossa la 4a e la 5a a cart (è l'anno che c'ha aggjunto un dado). Entrambi i giocatori hanno aggjunto 2 dadi alla 6a carta ma la somma del punteggio dei dadi di Antonio è maggiore (5 contro 0 di Letizia), e quindi Antonio ricece anche la 6a a carta.

D. Tiri mancino

Wenn der Spieler noch **mindestens 2 Würfel** im eigenen Vorrat hat, darf er die Aktion „Würfeln“ wählen.

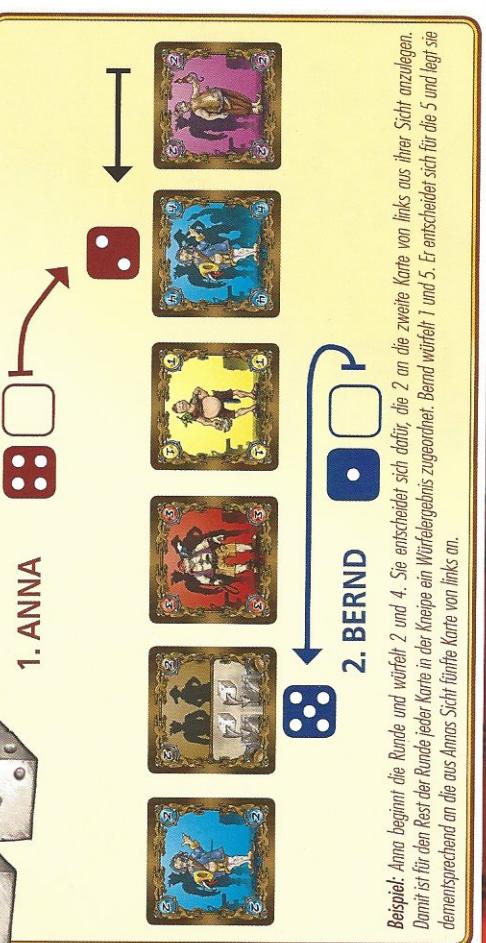
Er würfelt mit 2 Würfeln aus seinem Vorrat, sucht sich einen Würfel davon aus und legt ihn an die entsprechende Karte in der Kneipe an:

In der Kneipe liegen immer 6 Karten nebeneinander. So kann jeder Karte ein Würfelwert zugeordnet werden: Der ersten Karte wird die 1 zugeordnet, der zweiten Karte die 2 und so weiter. Der Startspieler der Runde darf nach seinem ersten Würfelwurf entscheiden, welche der beiden übrigen Karten in dieser Runde die 1 ist.

Der Spieler legt den ausgewählten Würfel auf seiner Seite der Karte an. Den zweiten Würfel legt er zurück in seinen Vorrat.

Beispiel: Anna beginnt die Runde und würfelt 2 und 4. Sie entscheidet sich dafür, die 2 an die zweite Karte von links aus ihrer Sicht anzulegen.

Damit ist für den Rest der Runde jeder Karte in der Kneipe ein Würfelergebnis zugewandt. Beim würfeln 1 und 5. Er entscheidet sich für die 5 und legt sie dementsprechend an die aus Annas Sicht fünfte Karte von links an.



A. Tirare i dadi

Se un giocatore ha ancora a disposizione nella sua riserva almeno due dadi, può decidere di svolgere l'azione "Tirare i dadi".

Il giocatore tira 2 dadi della sua riserva, sceglie un dado e lo piazza sulla corrispondente carta Taverna.

Distribuire le carte rispettando le seguenti regole:

- Se ad una carta non è stato aggiunto nessun dado, la carta viene scartata e rimossa dal gioco.
 - Se ad una carta è stato aggiunto soltanto un dado **di un giocatore**, la carta viene assegnata a quel giocatore.
 - Se ad una carta sono stati aggiunti **dadi di entrambi i giocatori**, la carta viene assegnata al giocatore che ci ha aggiunto il maggior numero di dadi.
 - Se i giocatori hanno aggiunto ad una carta lo stesso numero di dadi, si somma il punteggio dei dadi aggiunti sulle due carte adiacenti e la carta viene assegnata al giocatore che ha il totale più alto. In caso di parità, la carta viene scartata e rimossa dal gioco.
- Nota:** Le due carte che si trovano alle estremità della fila hanno soltanto una carta adiacente.

Sono sempre presenti sei carte nella Taverna e pertanto a ciascun risultato del dado corrisponde una carta. Al risultato 1 corrisponde la prima carta della fila, al 2 corrisponde la seconda e così di seguito. ... All'inizio di ciascun round il giocatore di turno deciderà a quale delle due estremità della fila corrisponderà il valore 1 per tutta la durata del round.

Il dado scelto viene posizionato accanto alla carta corrispondente, dalla parte del giocatore di turno e l'altro dado, invece, viene rimesso nella riserva.



B. Shanghai

Questa azione viene utilizzata per concludere il round e distribuire le carte. Un giocatore può scegliere questa azione soltanto se ha aggiunto alle carte **almeno due dadi**. In ogni caso, se un giocatore ha soltanto un dado nella propria riserva, deve scegliere l'azione "Shanghai".

Achtung: Der Spieler, der die Aktion „Shanghai“ gewählt hat, sollte auch die Karten verteilen, damit klar ist, wer die Runde beendet hat.

Wenn ein Spieler Matrosenkarten erhält, legt er sie, nach Farben getrennt, offen vor sich aus. Dabei müssen die Werte aller Karten immer erkennbar bleiben.

Jede Farbe entspricht einer Nationalität: Rot - Amerikaner, Hellblau - Franzosen, Dunkelblau - Deutsche, Gelb - Chinesen, Orange - Holländer, Lila - Türken, Grün - Spanier, Grau - Italiener.

Wenn ein Spieler eine „Schmutzige Tricks“-Karte erhält, legt er sie getrennt von seinen übrigen Karten, einzeln offen aus.

Ende der Runde

Nachdem der Spieler alle Karten der Auslage verteilt hat, endet die Runde. Beide Spieler erhalten ihre angelegten Würfel zurück. Danach deckt der Spieler, der die Karten verteilt hat, 6 neue Karten vom Nachziehstapel auf. Sein Mitspieler wird zum Starspieler der nächsten Runde.

Schmutzige Tricks

In jeder Runde darf jeder Spieler nur 1 Karte „Schmutzige Tricks“ einsetzen. Zur Erinnerung, dass er in dieser Runde einen schmutzigen Trick verwendet hat, stellt er seine

Achtung: Der Spieler, der die Aktion „Shanghai“ gewählt hat, sollte auch die Karten verteilen, damit klar ist, wer die Runde beendet hat.

Der Spieler darf eine „Schmutzige Tricks“-Karte nur **unmittelbar nach einem eigenen Würfewurf** einsetzen. Erhält der Spieler in der letzten Runde „Schmutzige Tricks“-Karten, kann er sie also nicht mehr einsetzen. Wenn der Spieler eine „Schmutzige Tricks“-Karte einsetzt, muss er sich für eine der beiden Möglichkeiten auf der Karte entscheiden:



2 Matrosen

Der Spieler legt die Karte zu Matrosen einer beliebigen Nationalität in seiner Auslage. Diese Karte ist ein Joker, sie zählt wie 2 Matrosen dieser Nation.

Achtung: Diese Karte muss immer zusammen mit mindestens einer Matrosenkarte liegen, so dass eindeutig festgelegt ist, welche Nationalität sie annimmt. Sie kann niemals allein liegen und eine fehlende Nationalität ersetzen.

Hinweis: Wenn der Spieler die Lokalfunktion der Karte nutzt, legt er sie halb verdeckt unter die hinterste Matrosenkarte der betreffenden Nationalität. Sie bleibt dann bis zum Spielerende als Matrosenkarte dieser Nationalität in seiner Auslage. Der Spieler kann die andere Funktion der Karte nicht mehr nutzen.

The diagram shows two player boards. Player 1, LETIZIA, has a red die showing 2 and a blue die showing 1. She has four cards: a yellow card with a 1, a blue card with a 2, a green card with a 3, and a purple card with a 2. Player 2, ANTONIO, has a blue die showing 1 and a red die showing 2. He has five cards: a yellow card with a 1, a blue card with a 2, a green card with a 3, a red card with a 4, and a purple card with a 2. Arrows indicate the movement of the dice and cards between the two players.

Esempio: Letizia inizia il round fini i dadi e ottiene un 2 e un 4. Decide così di aggiungere il 2 alla seconda carta a partire dalla sua sinistra e, cosicché, stabilisce per quel round i valori corrispondenti a ciascuna carta. Antonio fini i dadi e ottiene un 1 e un 5. Antonio sceglie il 5 e lo aggiunge alla quinta carta a partire dalla sinistra di Letizia.

Beispiel: Anna hat 2, 2, 3, 6 angelegt, Bernd 3, 4, 5, 6. Die zweite Karte kommt aus dem Spiel. Die dritte Karte erhält Anna, da nur sie Würfel angelegt hat. An die dritte Karte haben beide je einen Würfel angelegt. Anna hat an den Nachbankarten 4 Augen (2x 2). Bernd ebenfalls 4 Augen (2x 2). Damit bernd Gleichstand und die Karte kommt aus dem Spiel. Bernd erhält die vierte und die fünfte Karte (nur er hat einen Würfel angelegt). An die sechste Karte haben beide je 2 Würfel angelegt. An der Nachbankarte hat Bernd aber 5 Augen und erhält daher auch die sechste Karte.

SHANGHAIEN



- Würfel +/-1** Der Spieler darf einen der beiden soeben geworfenen Würfel vor dem Anlegen um 1 Augenzahl nach oben oder unten ändern. Die eingesetzte „Schmutzige Tricks“-Karte kommt aus dem Spiel.
- Hinweis:** Das Würfelergebnis kann nicht auf über 6 oder unter 1 geändert werden.



Jeder Spieler addiert jetzt die Werte seiner Matrosen als Siegpunkte.
Für jede nicht eingesetzte Karte „Schmutzige Tricks“ erhält der Spieler zusätzlich 1 Punkt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Beide Würfel anlegen

Der Spieler darf beide soeben geworfenen Würfel an die entsprechenden Karten anlegen. Die eingesetzte „Schmutzige Tricks“-Karte kommt aus dem Spiel.



Fahrbreihe	Anna	Bernd
	3, Joker(2), Joker(2)	—
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 4
	—	Joker! Beide Würfel anlegen

Noch einmal würfeln

Der Spieler muss beide Würfel noch einmal werfen. Anschließend muss er einen der beiden Würfel an die entsprechende Karte in der Kneipe anlegen. Das neue Ergebnis ist endgültig, der Spieler kann sich nicht nachträglich für das erste Ergebnis entscheiden. Die eingesetzte „Schmutzige Tricks“-Karte kommt aus dem Spiel.



Das Spiel endet nach der achten Runde. Dann ist die Kneipe leer und der Nutzzielstopf aufgetragen. Es folgt die Wertung.

Wertung

Die Spieler vergleichen in jeder Nationalität die Werte ihrer Matrosen:

- Haben beide Spieler Matrosen der selben Nationalität, nimmt der Spieler mit der höheren Summe diese Matrosen aus dem Spiel und erhält dafür von seinem Mitspieler dessen Matrosen dieser Nationalität.

Bei Gleichstand kommen alle Matrosen dieser Nationalität aus dem Spiel.

- Besitzt nur ein Spieler Matrosen einer Nationalität, behält er seine Karten.

Obiettivo

- Obiettivo**
- 12 dadi (6 per ciascuno dei due colori)
- 2 pedine Capitano (1 per ciascuno dei due colori)
- 1 regolamento

Preparazione

- Ciascun giocatore riceve la pedina Capitano e i 6 dadi del suo colore.
- Mescolare il mazzo delle carte Taverna e piazzarlo sul tavolo a faccia in giù.
- Scoprire le prime 6 carte del mazzo e disporle sul tavolo in una fila. Questa fila rappresenta la Taverna.
- Il giocatore più sbagliato inizia la partita.

Svolgimento della partita

- La partita dura 8 round. Ciascun round termina con la distribuzione delle carte — i marinai vengono "Shanghaied". Durante ciascun round i giocatori giocano a turno. Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni:

- A. Tirare i dadi** e aggiungerli alle carte oppure
B. Shanghai e concludere il turno.

Successivamente è il turno dell'altro giocatore.



Contenuto della scatola

- 48 carte Taverna, composte da:

- 40 carte Marinato (5 carte con i valori 1, 2, 3, 3, 4 per ciascuno degli 8 colori)
- 8 carte "Tiro mancino"



www.abacusspiele.de

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dieleich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

Distribution in der Schweiz: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil