

Einauge

sei wachsam!

Von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Spieler: 2 - 5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 - 45 Minuten

INHALT

56 Inselkarten (in 8 Farben)



1 Spielplan „Einauges Piratentisch“



40 Juwelen (20x1er, 10x5er, 10x10er)
Wert 1 5 10



Dukaten (25x1er, 15x5er, 11x10er)



8 Schiffskarten

28 Säbel-Kärtchen (23x1er, 5x5er)



SPIELIDEE & SPIELZIEL

Mutige Piraten vor! Mitten im großen Ozean liegen die 8 Inseln, auf denen Einauge unermessliche Reichtümer versteckt hält. Dukaten, Säbel, Schatzkisten und vor allem kostbare Juwelen gibt es dort zu holen, und natürlich wollen alle Piraten nur eins: am meisten haben! Dummerweise kommen sich die Spieler beim Bergen der Schätze mächtig ins Gehege. Und dann ist da auch noch Einauge, der seine Schätze gut bewacht und mit Säbeln im richtigen Moment besiegt werden muss.

Die Spieler erhalten Juwelen, indem sie Inselkarten kaufen oder erkämpfen, denn auf manchen dieser Inselkarten sind Juwelen oder Schatztruhen abgebildet. **Der Spieler mit den meisten Juwelen bei Spielende gewinnt.**

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 2 **Säbel**, 1 **Juwel (Wert 1)** und 20 **Dukaten**. Die übrigen Säbel, Juwelen und Dukaten werden als Vorrat bereit gelegt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende **Inselkarten** aussortiert und spielen nicht mit:

- 2 Spieler: 3 beliebige Farben aussortieren
- 3 Spieler: 2 beliebige Farben aussortieren
- 4 Spieler: 1 beliebige Farbe aussortieren
- Bei 5 Spielern nehmen alle Inselkarten teil.



Aussortierte Inselkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Die übrigen Karten werden gemischt und als **verdeckter** Stapel neben den Piratentisch gelegt. **6 Inselkarten** werden aufgedeckt und offen neben Einauges Tisch gelegt („Auslage“). **1 Inselkarte** wird offen **auf** Einauges Tisch auf einen beliebigen der 6 Plätze gelegt. **Die 8 Schiffskarten** werden **unter** den verdeckten Inselkartenstapel gelegt.



DIE INSELKARTEN



Jede der 8 Inseln hat eine eigene Farbe. Von jeder Insel gibt es 7 verschiedene Karten, die sich in Kosten und Ertrag unterscheiden. Der Kartensatz für jede Insel ist identisch.

Am **unteren Rand** jeder Inselkarte steht der Preis der Karte. Diese Anzahl Dukaten muss ein Spieler bezahlen, um die Inselkarte aus der Auslage zu kaufen (in der Abbildung 4 Dukaten).

Am **oberen Rand** steht, was der Besitzer der Karte erhält, nachdem er sie erworben hat (in der Abbildung 1 Säbel und 1 Dukaten sowie 2 Schatztruhen für die Endabrechnung).

Säbel, Dukaten und Juwelen erhält der Spieler sofort, wenn er die Karte erwirbt. Er legt die Karte offen vor sich auf den Tisch.

Für die **Schatztruhen** erhält der Spieler zunächst nichts. Sie werden erst bei Spielende ausgewertet.

Wer dann in der jeweiligen Farbe die meisten Schatztruhen besitzt, erhält 7 Juwelen, der Spieler mit den zweitmeisten Schatztruhen in dieser Farbe erhält 4 Juwelen, der dritte 1 Juwel.

FARBREIHEN

Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Karten und legen sie in Farbreihen vor sich auf den Tisch. Inselkarten gleicher Farbe werden dabei senkrecht untereinander gelegt, damit man jederzeit den Ertrag der Karten sehen kann. Sobald eine weitere Karte in eine Farbreihe gelegt wird, erhält der Spieler **sofort** Säbel, Dukaten und Juwelen **aller** Karten dieser Farbreihe!

Beispiel:

Als Erstes kauft der Spieler eine blaue Inselkarte für 5 Dukaten. Er erhält sofort 1 Säbel und 2 Dukaten.

In seinem nächsten Zug kauft er die blaue Inselkarte mit dem Preis „4“ und legt sie auf die „5“. Er erhält sofort: 2 Säbel und 3 Dukaten.

Schließlich kauft der Spieler die blaue Inselkarte „8“. Er erhält: 2 Säbel, 3 Dukaten und 2 Juwelen

Kommt keine weitere blaue Karte dazu, hat der Spieler bei Spielende 3 Schatztruhen in der Farbe Blau gesammelt.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach sind die Spieler reihum einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Aktionen aus:

1. Er **muss** eine Inselkarte aus der Auslage kaufen.
2. Er **darf** freiwillig eine Inselkarte von Einauges Tisch erkämpfen.
3. Er **muss** aus der Auslage eine Inselkarte auf Einauges Tisch legen (entfällt, wenn bereits 6 Karten auf dem Spielplan liegen).
4. Er **muss** eine oder zwei neue Inselkarte(n) vom Stapel aufdecken und in die Auslage legen.

1. INSELKARTE KAUFEN

Der Spieler muss eine der 6 Inselkarten kaufen, die neben Einauges Piratentisch liegen. Er bezahlt den Preis, der am unteren Rand der Karte steht, indem er die Dukaten zum Vorrat legt.

Wer nicht genügend Dukaten besitzt, muss sich diese zuerst verschaffen, indem er Juwelen oder eine Inselkarte verkauft. Pro Juwel erhält er 3 Dukaten aus dem Vorrat, für die Inselkarte 5 Dukaten. Juwelen werden zum Vorrat gelegt, die Karte geht aus dem Spiel.

Die gekaufte Karte legt der Spieler offen zu seinen übrigen Inselkarten dieser Farbe. Hat der Spieler noch keine Inselkarte dieser Farbe, legt er die Karte einzeln. Er erhält **sofort** Säbel, Geld und Juwelen für **alle** Karten dieser Farbreihe (siehe Beispiel auf S. 2). Die Schatztruhen spielen erst bei der Endabrechnung eine Rolle.

Die **Säbel** braucht ein Spieler, um sich von Einauge weitere Inselkarten zu erkämpfen. **Dukaten** werden benötigt, um weitere Inselkarten aus der Auslage zu kaufen. Von den **Juwelen** sollte der Spieler möglichst viele sammeln, um bei Spielende mehr als die Mitspieler zu haben.

Säbel, Dukaten und Juwelen legt der Spieler offen vor sich ab.

2. INSELKARTE VON EINAUGE ERKÄMPFEN (FREIWILLIG)

Der Spieler darf von Einauges Tisch eine Inselkarte nehmen, wenn er dafür **3 Säbel** in den Vorrat legt. Ist auf der Inselkarte, die der Spieler sich nehmen möchte, ein Säbel abgebildet, muss der Spieler **4 Säbel** dafür abgeben.

Die Karte legt der Spieler offen zu seinen übrigen Inselkarten in die entsprechende Farbreihe. Er erhält sofort Säbel, Geld und Juwelen für **alle** Karten dieser Farbreihe.

3. KARTE AUF EINAUGES TISCH LEGEN

Der Spieler muss aus der Auslage neben Einauges Tisch eine Inselkarte nehmen und sie auf einen beliebigen Platz auf dem Piratentisch legen. Der Spieler muss diese Aktion ausführen, auch wenn er vorher keine Inselkarte von Einauge erkämpft hat.

Die Aktion entfällt, wenn auf dem Piratentisch bereits 6 Inselkarten liegen

4. NEUE KARTE(N) IN DIE AUSLAGE LEGEN

Die Auslage neben dem Piratentisch wird mit Karten vom Stapel wieder auf 6 offene Inselkarten ergänzt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELEND E

Das Spielende ist in Sicht, sobald die erste Schiffskarte vom Stapel aufgedeckt und in die Auslage gelegt wird.

Die angefangene Runde wird zunächst noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Die dann folgende Schlussrunde beendet das Spiel. Wer nach der Endabrechnung am meisten Juwelen besitzt, gewinnt!

SCHIFFSKARTEN

Schiffskarten sind Inselkarten, haben aber keine bestimmte Farbe. Sie können zu jeder beliebigen eigenen Farbreihe gelegt werden und bringen dann wie gewohnt Erträge. Allerdings darf eine **Farbreihe höchstens 7 Karten** haben. Eine Schiffskarte kann auch einzeln gelegt werden, sie bildet dann eine neue Farbreihe.



SCHLUSSRUNDE

Alle Karten aus der Auslage werden auf Einauges Piratentisch gelegt. In der Schlussrunde kann jeder Spieler noch eine Karte für 3 oder 4 Säbel von Einauge erkämpfen und sie zu seinen Farbreihen legen

ENDABRECHNUNG

Säbel: Für jeden Säbel erhalten die Spieler 3 Dukaten.



Dukaten: Für 5 Dukaten erhalten die Spieler 1 Juwel.



Schatztruhen

Die Spieler erhalten Juwelen für die Schatztruhen, die sie besitzen.
Jede Inselfarbe wird einzeln gewertet.

Wer die meisten Schatztruhen der Farbe besitzt, erhält 7 Juwelen.

Der Spieler mit den zweitmeisten erhält 4 Juwelen.

Der Spieler mit den drittmeisten erhält 1 Juwel.

Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die volle Anzahl. Der nachfolgende Platz entfällt dann. Hat nur ein Spieler Schatztruhen der Farbe, erhält er 7 Juwelen. Hat ein Spieler in der Farbe nur Karten ohne Schatztruhen, erhält er keine Juwelen.

Beispiel:

In der roten Inselfarbe hat Spieler A fünf Schatztruhen gesammelt, Spieler B drei und Spieler C keine.

Spieler A erhält 7 Juwelen für die Farbe Rot, Spieler B erhält 4 Juwelen, Spieler C keine.

In der blauen Inselfarbe haben Spieler A und B zwar Inselfarben, aber kein Spieler hat Schatztruhen gesammelt. Kein Spieler erhält Juwelen für diese Inselfarbe.

In der grünen Inselfarbe haben Spieler A und Spieler B je 3 Schatztruhen, Spieler C eine Schatztruhe gesammelt. Spieler A und Spieler B erhalten je 7 Juwelen, Spieler C erhält 1 Juwel.

Nun werden noch die 5 restlichen Inselfarben einzeln betrachtet und die entsprechenden Juwelen verteilt.

Es gewinnt, wer die meisten Juwelen besitzt.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Juwelen im Spiel nicht ausreichen. Die Anzahl der gewonnenen Juwelen wird dann auf einem Zettel notiert und der Sieger auf diese Weise ermittelt.

VARIANTE

Zusätzlich zu den obigen Regeln gibt es in der Endabrechnung auch Juwelen für die Anzahl unterschiedlicher Farben der gesammelten Inselfarben:

Farben	3	4	5	6	7	8
Juwelen	3	6	10	15	21	28

Beispiel:

Ein Spieler hat bei Spielende Inselfarben von 6 verschiedenen Farben. Er erhält dafür 15 Juwelen zusätzlich.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
 Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX

Version 1.0

