

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 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 eines: am meisten davon 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. **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 alle **Inselkarten** einer oder mehrerer Farben aussortiert und spielen nicht mit:

- 2 Spieler: drei beliebige Farben aussortieren
 - 3 Spieler: zwei beliebige Farben aussortieren
 - 4 Spieler: eine 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** Zugstapel neben den Piratentisch gelegt. Sechs **Inselkarten** werden aufgedeckt und offen als Auslage neben Einauges Tisch gelegt. Die oberste **Inselkarte** vom Zugstapel wird offen **auf** Einauges Tisch auf einen beliebigen der sechs Plätze gelegt.

Die acht **Schiffskarten** werden **unter** den verdeckten Zugstapel gelegt.



Zugstapel



Einauges Piratentisch



Auslage

DIE INSELKARTEN



Es gibt Karten in acht Farben. Von jeder Farbe gibt es sieben verschiedene Inseln, die sich in Preis und Ertrag unterscheiden.

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 Dukat sowie 2 Schatztruhen für die Endabrechnung).

Säbel, Dukaten und Juwelen erhält der Spieler sobald 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.

MEHRERE INSELN EINER FARBE

Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Inseln 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! Pro Farbe darf nur eine Farbreihe gebildet werden.

Beispiel:

Als Erstes kauft Barbara die blaue Inselkarte für 5 Dukaten. Sie erhält sofort 1 Säbel und 2 Dukaten.

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

Schließlich kauft Barbara die blaue Inselkarte mit dem Preis „8“. Sie erhält: 2 Säbel, 3 Dukaten und 2 Juwelen.



Kommt keine weitere blaue Karte dazu, hat Barbara 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** sich eine Inselkarte von Einauges Piratentisch erkämpfen.
3. Er **muss** von der Auslage eine Inselkarte auf Einauges Piratentisch legen (entfällt, wenn bereits sechs Karten auf dem Piratentisch liegen).
4. Er **muss** eine oder zwei neue Inselkarte(n) vom Zugstapel aufdecken und in die Auslage legen.

1. INSELKARTE KAUFEN

Der Spieler muss aus der Auslage eine der sechs Inselkarten kaufen, die neben Einauges Piratentisch liegen. Er bezahlt den Preis, der am unteren Rand der Karte steht, in Dukaten und legt diese in den Vorrat.

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 und beginnt damit eine neue Farbreihe. Er erhält **sofort** Säbel, Dukaten und Juwelen für **alle** Karten dieser Farbreihe (siehe Beispiel auf Seite 2). Die Schatztruhen spielen erst bei der Endabrechnung eine Rolle.

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

Ein Spieler kann Juwelen und Inselkarten verkaufen, um an Dukaten zu kommen. Er muss dies tun, wenn er sonst keine Inselkarte kaufen könnte. Pro Juwel erhält er drei Dukaten aus dem Vorrat, pro Inselkarte fünf Dukaten. Verkaufte Juwelen kommen zurück in den Vorrat, verkaufte Karten gehen aus dem Spiel.

2. INSELKARTE VON EINAUGE ERKÄMPFEN

Der Spieler **darf** von Einauges Piratentisch 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.

Auch von Einauge erkämpfte Inselkarten legt der Spieler offen zu seinen übrigen Inselkarten in die entsprechende Farbreihe. Auch hier erhält er sofort Säbel, Dukaten und Juwelen für **alle** Karten dieser Farbreihe.

3. KARTE AUF EINAUGES PIRATENTISCH LEGEN

Der Spieler muss eine Inselkarte aus der Auslage 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 sechs Inselkarten liegen.

4. NEUE KARTEN IN DIE AUSLAGE LEGEN

Die Auslage wird mit Karten vom Zugstapel wieder auf sechs offene Inselkarten ergänzt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

SPIELENDENDE

Das Spielende ist in Sicht, sobald ein Spieler die erste Schiffskarte vom Stapel aufdeckt und in die Auslage legt. Die angefangene Runde wird zunächst noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Danach folgen die Schlussrunde und die Endabrechnung. Wer nach der Endabrechnung am meisten Juwelen besitzt, gewinnt!

SCHIFFSKARTEN

Die Schiffskarten sind Jokerkarten. Sie können zu jeder beliebigen Farbreihe gelegt werden und bringen dann wie gewohnt Erträge. Allerdings darf eine **Farbreihe maximal aus sieben Karten** bestehen.

Eine Schiffskarte kann auch einzeln gelegt werden. Sie bildet aber erst dann eine neue Farbreihe, wenn eine farbige Inselkarte dazugelegt worden ist.

SCHLUSSRUNDE

In der Schlussrunde kann sich jeder Spieler reihum nur noch eine Karte erkämpfen, indem er 3 oder 4 Säbel abgibt. Er kann die Karte von Einauges Piratentisch oder aus der Auslage nehmen. Inseln mit Säbel kosten 4 und Inseln ohne Säbel kosten 3 Säbel. Wie gewohnt erbringen die Karten Ertrag.

ENDABRECHNUNG

In der Endabrechnung werden erst Säbel dann Dukaten in Juwelen getauscht.

Für jeden Säbel erhält ein Spieler 3 Dukaten.



Danach erhält er für je 5 Dukaten 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 keine Karten oder nur Karten ohne Schatztruhen, erhält er keine Juwelen.

Beispiel:

In der roten Inselfarbe hat Andreas fünf Schatztruhen gesammelt, Stefan drei und Ina keine.

Andreas erhält 7 Juwelen für die Farbe Rot, Stefan erhält 4 Juwelen, Ina keine.

In der blauen Inselfarbe haben Andreas und Stefan zwar Inselkarten, aber ohne abgebildete Schatztruhen. Daher erhalten beide keine Juwelen für diese Inselfarbe.

In der grünen Inselfarbe haben Andreas und Stefan je 3 Schatztruhen, Ina hat eine Schatztruhe. Andreas und Stefan erhalten je 7 Juwelen, Ina erhält 1 Juwel.

Es gewinnt, wer die meisten Juwelen besitzt.

VARIANTE

Zusätzlich zu den obigen Regeln gibt es in der Endabrechnung auch Juwelen für verschiedene Farben gesammelter Inselkarten:

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

Beispiel:

Ein Spieler, der am Spielende Inselkarten in sechs verschiedenen Farben besitzt, erhält dafür 15 Juwelen.

Achtung: Eine einzelne Schiffskarte bildet keine eigene Farbreihe.



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

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

Version 1.1