

SHANGHAIEN



2 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

In den berüchtigten Hafenkneipen von Shanghai geht es rau zu. So mancher Matrose wollte nur einen Schluck trinken und wachte dann mit dröhnendem Schädel in der Kajüte eines Seelenverkäufers wieder auf: So bekam diese bevorzugte Anwerbemethode skrupelloser Kapitäne den Namen „Shanghaien“!

Die berüchtigten Kapitäne Ramon „El Dado“ und der Schreckliche Michele streiten sich darum, wer von ihnen die bessere Mannschaft zusammenbekommt. So haben sie beschlossen, um die Matrosen zu würfeln. Dabei machen sie selbst vor schmutzigen Tricks nicht halt!

Die Spieler versuchen, in verschiedenen Nationalitäten die jeweils stärkere Mannschaft anzuwerben. Sie ordnen den Karten mit den Matrosen abwechselnd Würfel zu. Sobald ein Spieler aussteigt, werden die Karten aufgeteilt: Wer die Würfelmehrheit an einer Karte besitzt, erhält sie. Mit „Schmutzige Tricks“-Karten können die Spieler ihre Würfelergebnisse aufpolieren oder ihre Mannschaft vergrößern. Bei der Wertung am Ende bekommt der Spieler mit der stärkeren Mannschaft in jeder Nationalität die Stärke der jeweils schwächeren Mannschaft als Siegpunkte.

Spielmaterial

• 48 Kneipenkarten:

40 Matrosenkarten

(in 8 Farben, je 5 Karten mit den Werten 1, 2, 3, 3, 4)

8 Karten „Schmutzige Tricks“



- 12 Würfel (je 6 in den Spielerfarben)
- 2 Kapitän-Figuren (je 1 in den Spielerfarben)
- 1 Spielregel

Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler erhält den Kapitän und 6 Würfel seiner Farbe als Vorrat.
- Die Kneipenkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.
- Vom Nachziehstapel werden 6 Karten aufgedeckt und in einer Reihe nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt. Diese Auslage ist die Kneipe.
- Der raubeinigste Spieler beginnt.

Spielverlauf

Ein Spiel verläuft über acht Runden. Jede Runde endet mit dem Aufteilen der Karten — dem Shanghaien. In einer Runde sind die Spieler immer abwechselnd am Zug. Wer an der Reihe ist, muss eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

A. Würfeln und anlegen **oder**

B. Shanghaien und damit die Runde beenden

Danach ist sein Mitspieler an der Reihe.

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 äußeren 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. Shanghaien

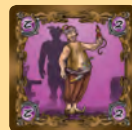
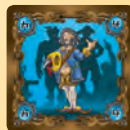
Mit dieser Aktion beendet der Spieler die laufende Spielrunde, **und** die Karten aus der Kneipe werden verteilt. Der Spieler darf diese Aktion erst dann wählen, wenn er selbst **mindestens 2 Würfel** an Karten angelegt hat. Hat er nur noch einen Würfel in seinem Vorrat, muss er „shanghaien“.

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, der 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 erneutem Gleichstand kommt die Karte aus dem Spiel.

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

1. ANNA



2. BERND



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 zugeordnet. Bernd würfelt 1 und 5. Er entscheidet sich für die 5 und legt sie dementsprechend an die aus Annas Sicht fünfte Karte von links an.

Achtung: Der Spieler, der die Aktion „Shanghaien“ 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 Startspieler 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

Kapitänfigur neben die erste Karte in der Kneipe. Am Ende der Runde erhält er seinen Kapitän zurück.

Der Spieler darf eine „Schmutzige Tricks“-Karte nur **unmittelbar nach einem eigenen Würfelwurf** 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:



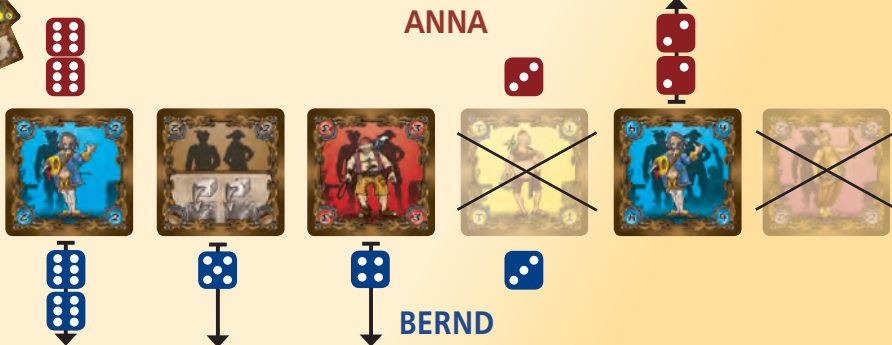
2 Matrosen

Der Spieler legt die Karte zu Matrosen einer beliebigen Nationalität in seiner

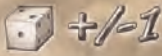
Auslage. Diese Karte ist ein Joker, sie zählt wie 2 Matrosen dieser Nation.

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



Beispiel: Anna hat 2, 2, 3, 6, 6 angelegt, Bernd 3, 4, 5, 6, 6. Die erste Karte kommt aus dem Spiel. Die zweite Karte erhält Anna, da nur sie Würfel angelegt hat. An die dritte Karte haben beide je einen Würfel angelegt. Anna hat an den Nachbarkarten 4 Augen (2x2), Bernd ebenfalls (1x4). Damit herrscht 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 Nachbarkarte hat Bernd aber 5 Augen und erhält daher auch die sechste Karte.



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.



Beide Würfel anlegen

Der Spieler darf beide soeben geworfenen Würfel an die entsprechenden

Karten anlegen. Die eingesetzte „Schmutzige Tricks“-Karte kommt aus dem Spiel.



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.

Spielende

Das Spiel endet nach der achten Runde. Dann ist die Kneipe leer und der Nachziehstapel aufgebraucht. 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.

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.

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

Beispiel: Da Bernd keine Spanier (Grün) hat, darf Anna ihre Spanier behalten. Beide französischen Mannschaften (Hellblau) erreichen die selbe Summe und kommen aus dem Spiel. Bernd hat die stärkere amerikanische (Rot) und die stärkere chinesische (Gelb) Mannschaft. Bernds Amerikaner und Chinesen kommen aus dem Spiel, dafür erhält er die Karten von Anna. Anna hat 7 Punkte (Spanier). Bernd gewinnt mit 8 Punkten: 6 (Amerikaner) + 1 (Chinesen) + 1 (Schmutzige Tricks).

Autoren und Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre Geduld und Anregungen.

Autoren: **Roman Pelek** und **Michael Schacht** — www.michaelschacht.net

Illustration & Layout: **Christian Fiore**
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
Distribution in der Schweiz: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

www.abacusspiele.de

