

42 Karten (ie 7 in 6 Farben)

Bei Rundenbeginn wählt jeder Spieler eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach decken alle gleichzeitig ihre Karten auf.

Piraten bewegen Der Spieler, der die niedrigste Zahl gespielt hat, legt als erster seinen Piraten an die Spitze der Reihe. Danach der Spieler mit der zweitniedrigsten Zahl, und so weiter,

Achtung: Haben mehrere Spieler dieselbe Zahl gespielt, werden deren Piraten nicht

und Beine mehr, kann er nicht mehr schwimmen und ist aus dem Spiel.

Die anderen Spieler legen ihre gespielte Karte offen neben ihre anderen bisher gespielten Karten, so dass alle jederzeit sehen können, wer schon welche Karten gespielt hat. Nun kann die nächste Runde beginnen.

Achtung: Hat ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand, bekommt er ebenfalls alle Karten zurück.

bis alle Spieler ihren Piraten an die Spitze gelegt haben.

beweat!

Hai-Alarm

Diese Phase findet in der ersten Runde nicht statt. Glück gehabt!

Wurden alle Piraten bewegt (oder nicht, da ihre Zahl mehrfach gespielt wurde), schnappt der Hai nach dem letzten Pirat in der Reihe.

Der Spieler dieses Piraten nimmt ihm ein Bein oder einen Arm ab. Laut schreiend überholt der nun alle anderen und wird an die Spitze der Reihe gelegt. Außerdem bekommt der Spieler alle seine Karten zurück auf die Hand. Hat ein Pirat keine Arme

Ruth nimmt ihrem Piraten einen Arm ab, legt diesen nun noch vor Theos an die Spitze, und nimmt alle ihre Karten zurück auf die Hand.

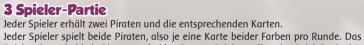
Beispiel

Hein leat seine \mathbf{A} . Anna ihre 1. Ruth ihre $\mathbf{4}$ und Theo seine 5 verdeckt vor sich ab.



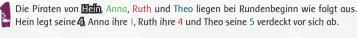
Alle decken ihre Karten gleichzeitig auf. Anna hat die niedrigste Zahl gespielt (und als einzige), also kommt ihr Pirat als erster an die Spitze. Die zweitniedrigste Zahl hat Theo gespielt, dessen Pirat nun noch vor Annas gelegt wird. Hein und Ruth haben dieselbe Zahl gespielt, ihre Piraten bewegen sich also nicht. Da Ruths Pirat hinten liegt, trifft es dieses Mal ihn. "Aaaah!"





Spiel endet, sobald ein Pirat ausscheidet. Dessen Spieler verliert das Spiel. Derjenige von den anderen Spielern, dessen Pirat am weitesten vorne liegt, gewinnt.

Übersetzung: Daniel Danzer



Diese drei Phasen werden so oft wiederholt, bis nur noch zwei Piraten übrig sind. Der hintere wird nun sofort komplett vom Hai verspeist, während der vordere den rettenden Strand erreicht und sein Spieler zum Sieger erklärt wird!

zurück. Anna und Hein legen ihre Karte dieser Runde offen zu den anderen, die sie bisher gespielt haben. Die nächste Die halter des die sie bisher despielt haben. Die nächste Die halter des die sie bisher despielt haben. Theo hat nur noch eine Karte auf der Hand, also bekommt auch er alle seine Karten

bisher gespielt haben. Die nächste Runde beginnt ...

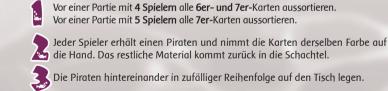
2 Spieler-Partie

Jeder Spieler erhält zwei Piraten und die entsprechenden Karten. Die 6er- und 7er-Karten werden entfernt, wie bei einer Partie zu viert.

Jeder Spieler spielt beide Piraten, also je eine Karte beider Farben pro Runde. Das Spiel endet, sobald ein Pirat ausscheidet. Dessen Spieler verliert, der andere gewinnt das Spiel.

Illustrationen: Xavier Collette & Vincent Poulard

• Figurenkonzept: Ken Lilly



1 ausaehungerter Hai

In jeder Runde macht sich der Hai über einen Piraten her und schnappt sich ein Bein

oder einen Arm. Sind noch zwei Piraten übrig, hat der vordere der beiden gewonnen.

· Vorbereftung

Den Hai hinter den letzten Piraten legen, mit weit geöffnetem Maul! Das Spiel

6 zerlegbare Piraten

kann beginnen.

CROC - Livret - GFR indd 1

