



Seeräuber

UMGESCHULTE SAFEKNACKER

Der Boss sitzt an der Spitze, je mehr Leute er unter sich hat, desto mächtiger ist seine Abteilung, desto mehr kann er erreichen.

Aus dieser Idee könnte man ein Wirtschaftsspiel machen.

Dummerweise fordern die Untergebenen ihren Tribut, wenn der Boss einen Beutezug unternimmt. Das passt nicht zum Kapitalismus, ist eher kriminell oder abenteuerlich. Nehmen wir also ein anderes Thema, beispielsweise Seeräuber.

Jeder Spieler führt eine Truppe von fünf Seeräubern, große massive Holz-scheiben, jede mit einem Konterfei beklebt.

Einen Spielplan gibt es nicht, also legt man die Jungs einfach vor sich auf den Tisch. Wer am Zug ist,



nimmt eine seiner Scheiben und setzt sie auf einen fremden Seeräuber. Das ist der Anfang eines Piratenstapels, und wer oben drauf liegt, ist der Kapitän – zumindest so lange, bis ein anderer Seeräuber auf den Stapel gesetzt wird.

Der Kapitän kann weitere Piraten anheuern; dazu setzt er seinen Stapel einfach auf andere Holz-scheiben, das kann auch ein ganzer Stapel sein. Er kann aber auch ein Schiff entern und plündern, denn das ist schließlich der Lebenszweck eines Seeräubers.

Die Schiffe liegen in Form großer Spiel-



karten offen auf dem Tisch. 15 sind es insgesamt, die nacheinander in Dreiergruppen auszuräumen sind. Was es zu holen gibt, ist auf den Karten abzulesen. Zunächst mal Cash, in Seeräubersprache: Dukaten. Außerdem noch Schätze, zumindest einer, gelegentlich auch zwei. Den Schatz kassiert immer der Kapitän; gibt es noch einen zweiten Schatz, geht der an den Spieler, dessen Holz-scheibe an zweiter Stelle im Stapel liegt.

der variiert von eins bis sechs pro Nase. Vier Piraten haben einen festen Tarif, ausgewiesen durch eine Ziffer neben ihrem Konterfei, der fünfte ist flexibel: Seinen Lohn bestimmt das Schiff, das geentert wird. Das Schiff bestimmt auch, wie viele Piraten mindestens zum Enterkommando gehören müssen, wie hoch also der Piratenstapel sein muss, damit der Kahn geplündert werden kann. Die einfache Faustregel: Je mehr zu holen ist, desto größer das Schiff, desto mehr Piraten braucht's dafür. Und je mehr Piraten der Kapitän entlohnen muss, desto weniger bleibt für ihn von der Beute übrig. Schlimmstenfalls zahlt er drauf, allerdings nur, wenn er sich nicht gemerkt hat, wie teuer die Crew ist, die er angeheuert hat. Nachsehen darf er nämlich später nicht, welche Piraten in seinem Stapel liegen.

Jeder will seinen Anteil

Der Kapitän kassiert auch die Dukaten. Allerdings muss er davon den anderen Piraten in seinem Stapel ihren Anteil auszahlen. Und

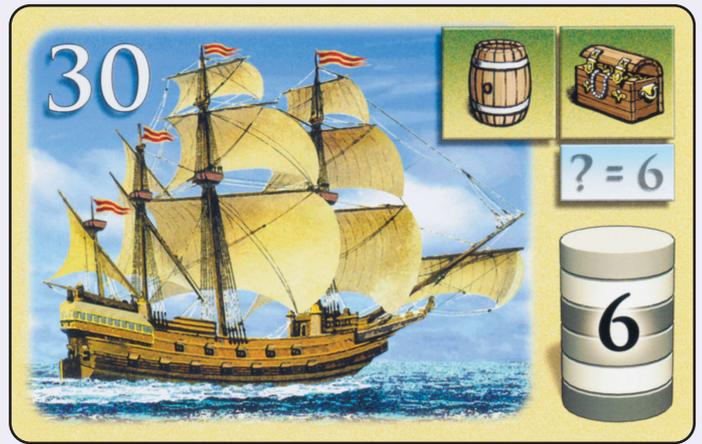
Die pfiffige Idee des Spiels: Allein kann ich keine Schiffe entern, ich brauche





dafür meine Mitspieler. Die aber profitieren dann von meinem Beutezug. Am Ende gewinnt natürlich der reichs-

wichtigste Änderung gegenüber der früheren Fassung. Wer von einer Schatzsorte am Ende die meisten Plätt-



te Spieler. Also muss jeder versuchen, für sich das Optimum aus den Beutezügen herauszuholen. Das hört sich nach Planung und Taktik an.

Aber vergessen Sie's! Man setzt einen seiner Piraten auf einen fremden. Diesen Stapel stockt man, wenn nötig, weiter auf, wenn man wieder an die Reihe kommt, vorausgesetzt, man ist dann noch Kapitän, also an oberster Stelle. Ist man häufig aber nicht mehr, weil ein anderer Spieler einen seiner Piraten auf den Stapel gesetzt hat. Also erobert man seinen Stapel zurück – aber lohnt sich das noch? Doch, anfangs ja, später vielleicht nicht mehr, weil man zu viel auszahlen müsste. Also beginnt man einen neuen Stapel zu stapeln usw.

Vor 10 Jahren trieben die Seeräuber schon einmal ihr Unwesen. Damals waren sie Safeknacker und bei ASS unter Vertrag. Und sie waren noch schlichter gestrickt. Geplündert wurden natürlich Geldschränke, keine Schiffe, zu holen waren nur Geldscheine, keine sonstigen Schätze. Die aber sind die

chen erbeutet hat, bekommt ihren Wert bar ausbezahlt, die anderen Spieler kassieren nur Peanuts. Zumindest die hochwertigen Preziosen können am Ende die Reihenfolge entscheidend verändern. Allerdings gilt auch da: Um einen Schatz einzusacken, muss ich einen Piratenstapel zur Verfügung haben, wenn ich an die Reihe komme. Und das werden meine Mitspieler zu verhindern versuchen.

15 Schiffe – und dann reicht es auch!

Ganz dumm läuft es, wenn all meine Piraten in fremden Stapeln stecken, ohne dass ich irgendwo Kapitän bin. Beim Spiel zu fünft und missgünstigen Mitspielern kommt das durchaus vor. Dann drehe ich Däumchen, bis irgendein Schiff geentert wird, denn erst an Bord werden Stapel in ihre einzelnen Piraten aufgelöst. Nein, planvoll läuft da wenig, besonders beim Spiel in voller Besetzung. Pi-



raten sind halt ein wilder Haufen.

„Ein aufregendes Spiel für zwischendurch“, so deklariert Queen Games die SEERÄUBER. „Zwischendurch“ stimmt, die Aufregung aber hielt sich in unseren Runden in Grenzen. Warum? Der Ablauf ist doch schnell vorhersehbar; man ärgert sich ein wenig, wenn man überstapelt wird; man ärgert andere ein wenig, und wenn das Spiel nach dem 15. Schiff zu Ende ist, ist es auch gut so. Irgendwo fehlte ein iTüpfelchen. Immerhin, Bernd Dietrich, Realisator des Verlags, hat die Spielidee optisch, materialmäßig und spielerisch sehr gelungen aufgewertet. Dafür gibt es gegenüber meiner „6“ für die frühere Fassung des Spiels (spielbox 1/96) einen Pluspunkt.

PS: Und das mir, ... dem man immer wieder vorwirft, Spiele zu positiv zu werten! Da setzt die Jury die SEERÄUBER auf die Nominierungsliste, nachdem ich meine Rezension geschrieben habe. Es gehört also zu den fünf besten Spielen des aktuellen Jahrgangs. Habe ich was übersehen, womöglich gar falsch gespielt? Nein, nach dem Lapsus mit Gods (siehe spiel-

box 2/06) lese ich jede Anleitung fünfmal, bevor ich meiner Runde ein Spiel erkläre. Aber vielleicht muss ich meine Spielpartner austauschen, schließlich war auch unsere Begeisterung für Just 4 FUN (spielbox 3/06) nur verhalten. **KMW**



Titel: Seeräuber
Verlag: Queen Games
Autor: Stefan Dorra
Grafik: Jo Hartwig
Spieler: 3 – 5
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 15 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Conrad*	8
Hardel	7
Herold	7
Heß, B.	8
Heß, D.	9
Pelek	7
Ruschitzka**	8
Weigand***	7

* Knackig, spritzig. Deklassiert den Vorgänger SAFEKNACKER als unausgereiften Rohentwurf.
 ** Gegenüber dem alten SAFEKNACKER deutlich verbessert.
 *** Immer wieder nett, als Warmup, für Zwischendrin oder als Rausschmeißer.