Sam Bukas Bande

von Tomohiro Enoki mit Illustrationen von Jan Saße

amigo-spiele.de/01751

Spieler: 3–5 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

Inhalt

15 Gegnerkarten
mit drei verschiedenen Rückseiten

35 Angriffskarten
mit den Werten 1–7 in fünf verschiedenen Farben

45 Edelsteine
in den Farben Blau, Rot und Gelb

Spielidee

Wenn solch verwegene Galgenvögel, wie ihr es hier seid, gemeinsam ein Schiff kapern, geht es richtig rund an Bord. Deck für Deck räumt ihr jeden Gegner, der sich euch entgegenstellt, locker aus dem Weg. So wirklich gefährlich werden euch eigentlich nur eure eigenen Kameraden – gerade wenn es an das Verteilen der Beute geht. Wer am Ende die wertvollste Edelsteinsammlung besitzt, ist der größte Halunke und gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder von euch nimmt die sieben **Angriffskarten** einer Farbe seiner Wahl auf die Hand. Alle nicht verwendeten Angriffskarten legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Achtung: Beim Spiel zu dritt legt jeder seine Karte mit dem Wert 1 zurück in die Spielschachtel, beim Spiel zu viert oder zu fünft die Karte mit dem Wert 7.

Jeder von euch nimmt sich drei **Edelsteine** (von jeder Farbe einen) und legt sie **für alle sichtbar** vor sich ab. Legt alle übrigen Edelsteine als **Edelsteinvorrat** bereit.

Sortiert die **Gegnerkarten** nach den Zahlen 1, 2, und 3 auf den Rückseiten und bildet so drei verdeckte Stapel. Mischt jeden Stapel einzeln und legt jeweils die oberste Karte unbesehen zurück in die Spielschachtel. Bildet dann aus den drei Stapeln einen einzigen, verdeckten **Gegnerstapel:** Nach ganz unten legt ihr die Karten mit der 3, darauf die Karten mit der 2 und ganz nach oben die Karten mit der 1. Platziert den Gegnerstapel in der Tischmitte.

Spielablauf

Sam Bukas Bande wird über insgesamt zwölf Runden gespielt. Eine Runde läuft dabei immer wie folgt ab:

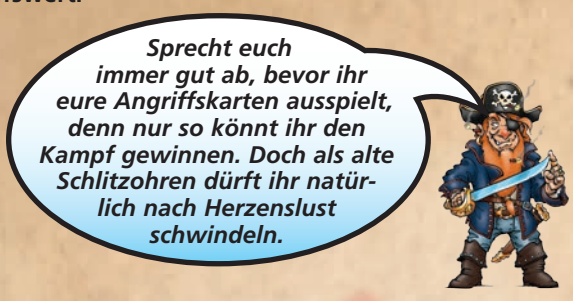
1. Euer Gegner!

Deckt die oberste Karte des Gegnerstapels auf. Sie zeigt den Gegner der aktuellen Runde. Jeder Gegner bewacht einen **Edelsteinschatz**. Ihr erbeutet diesen Schatz, wenn euer gemeinsamer Angriffswert im Kampf mindestens genauso hoch ist wie der **Verteidigungswert** dieses Gegners.

2. Der Kampf!

Spielt alle **eine** beliebige Angriffskarte von eurer Hand aus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Deckt dann gleichzeitig die ausgespielten Karten auf und zählt ihre Werte zusammen. Das ist euer **gemeinsamer Angriffswert.**

Achtung: Haben mehrere Spieler unter euch **Karten mit dem gleichen Wert** gespielt, werden diese Karten bei der Ermittlung eures gemeinsamen Angriffswertes **ignoriert**.



Carsten *Christine* *Jan* *Tina*

Beispiel: *Carsten und Tina haben Karten mit dem gleichen Wert gespielt. Diese werden bei der Ermittlung des gemeinsamen Angriffswertes ignoriert. Berücksichtigt werden nur die Karten mit unterschiedlichen Werten, also die von Christine und Jan. Damit beträgt der gemeinsame Angriffswert 9 (3 + 6).*

3. Sieg oder Niederlage?

Ist euer gemeinsamer Angriffswert mindestens genauso hoch wie der Verteidigungswert eures Gegners, gewinnt ihr den Kampf. Ist euer Angriffswert niedriger, verliert ihr den Kampf.

Habt ihr den Kampf verloren …

… prüft ihr, wer von euch die niedrigste Karte gespielt hat. Dabei werden auch diejenigen Spieler berücksichtigt, deren Karten beim Ermitteln eures Angriffswertes ignoriert wurden. Der Spieler mit der niedrigsten Karte muss alle Edelsteine der Farbe abgeben, von der er die meisten besitzt. Hat er von mehreren Farben die meisten Edelsteine, hat er die Wahl, von welcher dieser Farben er alle Edelsteine abgibt. Er legt diese Edelsteine in die Tischmitte (nicht in den Edelsteinvorrat!). Sie bleiben dort liegen, bis ihr wieder einen Kampf gewinnt.

Haben **mehrere Spieler** die niedrigste Karte gespielt, muss jeder von ihnen Edelsteine auf die beschriebene Weise abgeben.

Haben mindestens zwei Spieler dabei die Wahl, von welcher Farbe sie Edelsteine abgeben müssen, entscheiden sie sich geheim für eine Farbe. Dafür nehmen sie einen Edelstein der gewählten Farbe in die geschlossene Faust. Erst wenn sich alle betroffenen Spieler entschieden haben, öffnen sie ihre Faust und geben damit zu erkennen, von welcher Farbe sie Edelsteine abgeben.

Beispiel: *Der gemeinsame Angriffswert beträgt 8 (3 + 5). Damit ist der Kampf gegen den Fischmann (Verteidigungswert: 10) verloren. Carsten muss alle roten Edelsteine abgeben und in die Tischmitte legen.*

Habt ihr den Kampf gewonnen …

… erbeutet ihr den Edelsteinschatz eures Gegners und verteilt ihn unter euch. Spieler, deren Angriffskarten bei der Ermittlung eures Angriffswertes ignoriert wurden, erhalten allerdings **keine Edelsteine**. Wer von den übrigen Spielern die **niedrigste Karte gespielt** hat, erhält aus dem Edelsteinvorrat die Edelsteine, die auf der Gegnerkarte unter 1 abgebildet sind.

Sind auf der Gegnerkarte auch Edelsteine unter 2 und 3 abgebildet, erhalten die Spieler mit der zweit- bzw. drittniedrigsten Karte die entsprechenden Edelsteine. Gibt es nicht genug Spieler, um die Edelsteine unter 2 und/oder 3 zu verteilen, bleiben diese im Edelsteinvorrat.

Habt ihr den Kampf gewonnen, teilt ihr anschließend außerdem alle Edelsteine unter euch auf, die aus verlorenen Kämpfen in der Tischmitte liegen. Spieler, deren Angriffskarten bei der Ermittlung eures Angriffswertes ignoriert wurden, erhalten allerdings **keine Edelsteine**. Wer von den übrigen Spielern die niedrigste Karte gespielt hat, nimmt sich als Erster **einen** Edelstein seiner Wahl aus der Tischmitte. Dann wählt derjenige mit der zweitniedrigsten Karte **einen** Edelstein usw. Hat sich jeder Spieler einen Edelstein genommen, beginnt ihr wieder bei dem Spieler mit der niedrigsten Karte. Dies setzt ihr so lange fort, bis alle Edelsteine aus der Tischmitte verteilt sind.

Beispiel: *Der gemeinsame Angriffswert beträgt 11 (6 + 5). Der Kampf gegen den Schrumpfkopf (Verteidigungswert: 7) ist also gewonnen. Christine erhält damit einen gelben Edelstein. Carsten erhält einen roten Edelstein. Jan und Tina erhalten in dieser Runde keine Edelsteine.*

Beispiel: *Aus verlorenen Kämpfen liegen noch drei Edelsteine in der Tischmitte. Da Christine die niedrigste Karte gespielt hat, wählt sie als Erste einen Edelstein, dann Carsten, dann wieder Christine.*

4. Klar Schiff!

Legt die aufgedeckte Gegnerkarte zurück in die Spielschachtel.

Die ausgespielten **Angriffskarten** nehmt ihr nicht wieder auf die Hand, sondern lasst sie für alle Spieler gut sichtbar vor euch liegen.

Achtung: Bevor ihr die erste Gegnerkarte mit einer 2 auf der Rückseite aufdeckt (vor der fünften Runde), nehmt ihr wieder alle ausgespielten Angriffskarten auf die Hand. Verfahrt genauso, bevor ihr die erste Gegnerkarte mit einer 3 auf der Rückseite aufdeckt (vor der neunten Runde).

Spielende

Habt ihr gegen den letzten Gegner des Gegnerstapels gekämpft, endet das Spiel. Jeder Edelstein in eurer Sammlung ist nun einen Punkt wert. **Zusätzlich** ist jedes vollständige Set aus einem blauen, einem gelben und einem roten Edelstein drei weitere Punkte wert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

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, MMXVII

Version 1.0