

Perlenkönig

von Jürgen Lange

Spielanleitung

A. Zum Spiel gehören

- 7 Spielplanteile (Wasser/Sand)
- 80 Muscheln (davon 40 mit Perle)
- 12 Perlen-Karten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

B. Ziel des Spiels

Alle Spieler machen sich bei einsetzender Ebbe auf die Suche nach Muscheln: Die Muscheln liegen im Sand, aber nicht jede hat eine Perle – und Perlen werden gesucht.

Wenn die Flut wieder steigt und das Wasser den Sand überspült, verschwinden alle Muscheln samt den Perlen drin. Das Spiel endet, wenn die Flut den ganzen Strand wieder bedeckt. Wer dann die meisten Perlen gefunden hat, ist Sieger. Wer zuerst drei Spiele gewonnen hat, erringt die Krone der Perlen-Königin bzw. des Perlen-Königs.

Ebbe und Flut im Spiel

Die Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Auf der einen Seite befindet sich Wasser, auf der anderen Sand. Der Sandstreifen, der unmittelbar an einen Wasserstreifen angrenzt, wird Ufer-Streifen genannt.

Der Mond auf dem Würfel bestimmt Ebbe und Flut; das heißt, das Umdrehen der Wasserstreifen zu Sand und umgekehrt.

Bei Ebbe ist die Spielrichtung von links nach rechts.

Jedesmal, wenn ein Spieler einen Mond würfelt, wird ein Wasserstreifen umgedreht und zeigt dann Sand; darauf finden sich dann die Muscheln: jeweils 6 verdeckte Muscheln werden darauf abgelegt.

Sind alle Wasserstreifen umgedreht und ist nur noch Sand zu sehen, setzt beim nächsten Mond-Wurf die Flut ein. Jetzt ist die Spielrichtung von rechts nach links: Die Sandstreifen werden nach und nach umgedreht und zeigen Wasser.

Bei Ebbe:

S	U	W	W	W	W	W
---	---	---	---	---	---	---

Bei Flut:

S	S	S	S	S	S	S
---	---	---	---	---	---	---

- b) Ist er der Meinung, daß auf dem Uferstreifen nur noch leere Muscheln liegen, so darf er das laut aussprechen.
- c) Dann werden die Muscheln auf dem Uferstreifen umgedreht:
 - Hat der Spieler richtig getippt (alle leer), so darf er aus dem Vorrat 3 Muscheln aufdecken. Deckt er Perlen auf, so darf er sie behalten. Leere Muscheln werden wieder umgedreht und zum Vorrat zurückgelegt.
 - Hat der Spieler nicht richtig getippt, so muß er drei seiner eigenen Perlen zurück zum Muschelvorrat legen; zusammen mit den soeben aufgedeckten.
- d) Auf jeden Fall wird der Uferstreifen nun umgedreht und zeigt jetzt Wasser.
- e) Danach ist der Zug des Spielers beendet.

E. Gewinn eines Spiels

Das Spiel endet, wenn auch der letzte Sand-Streifen umgedreht wird und nur noch Wasser zu sehen ist: die Flut hat ihren Höchststand erreicht.

Alle Spieler zählen ihre Perlen. Wer die meisten Perlen gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Perlen erreicht, so hat jeder dieser Spieler gewonnen.

Der Sieger darf sich eine große Perlen-Karte nehmen.

F. Wer wird Perlen-König/in

Wer zuerst drei (bei kürzerer Spielzeit zwei) Einzelspiele gewonnen hat, wird der Perlen-König bzw. die Perlen-Königin.

Anstelle der dritten Perlen-Karte erhält der Gesamtsieger die Karte des Perlen-Königs bzw. der Perlen-Königin.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

C. Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel: Trennen Sie bitte alle Muscheln, Spielplan-Teile und Perlen-Karten auseinander.

- 1) Legen Sie die sieben Spielplan-Teile auf den Tisch. Links müssen zwei Sand-Streifen liegen, rechts davon fünf Wasser-Streifen.
- 2) Legen Sie alle 80 Muscheln auf den Tisch, mit dem braunen Rücken nach oben, und mischen Sie sie gut: das ist der Muschelvorrat!
- 3) Legen Sie jetzt auf jeden Sandstreifen sechs beliebige Muscheln, verdeckt, ohne sie umzudrehen oder anzusehen.
- 4) Die großen Perlen-Karten legen Sie beiseite, sie werden jetzt noch nicht benötigt.
- 5) Der jüngste Spieler beginnt.

S	S	W	W	W	W	W
---	---	---	---	---	---	---

S = Sand
W = Wasser

D. Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt. Was weiter geschieht, hängt davon ab, was der Spieler gewürfelt hat. Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

1. Perlensuche bei Ebbe

Das Spiel beginnt bei einsetzender Ebbe. Immer mehr Sand wird sichtbar.



a. Mond gewürfelt

Würfelt ein Spieler einen Mond, so geht das Wasser weiter zurück – es ist ja Ebbe. Der Spieler muß immer den nächsten Wasser-Streifen von links (der an den Sand angrenzt) umdrehen:

- 1) Zuerst wird der Wasser-Streifen umgedreht.
- 2) Dann werden aus dem Muschelvorrat sechs Muscheln auf den neuen Uferstreifen gelegt.
- 3) Die Muscheln müssen verdeckt (mit der Rückseite nach oben) aufgenommen und abgelegt werden.
- 4) Dann darf der Spieler noch einmal würfeln.

b. Muschel gewürfelt

Würfelt der Spieler eine Muschel, so darf er von einem beliebigen Sandstreifen eine verdeckte Muschel aufnehmen und ansehen.



Bei Ebbe:

S	S	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---	---

Reihenfolge des Umdrehens

- 1) Zeigt die Unterseite der Muschel eine Perle, so darf der Spieler diese Muschel an sich nehmen.
- 2) Zeigt die Unterseite dagegen keine Perle, so legt der Spieler diese Muschel wieder verdeckt zurück: auf den Streifen, von dem er sie aufgenommen hat.

Tip: Jeder Spieler sollte sich merken, wo leere Muscheln abgelegt werden. Einmal, um nicht selbst leere Muscheln aufzunehmen, zum anderen, um später eventuell zusätzliche Perlen zu sammeln.



c. Muschel + Pfeil gewürfelt

Würfelt ein Spieler dieses Zeichen, so darf er eine Muschel aufnehmen – wie unter b. beschrieben. Zusätzlich darf der Spieler eine Muschel aus dem Vorrat nehmen und auf einen beliebigen Sandstreifen legen – verdeckt natürlich.

Wichtig: Kein Sandstreifen darf mehr als 6 Muscheln tragen. Sind alle Sandstreifen voll besetzt, entfällt diese Möglichkeit.

2. Perlensuche bei Flut

Sobald alle Wasser-Streifen umgedreht sind (zu 7 x Sand), setzt die Flut ein.

Die Flut beginnt ganz rechts, also bei dem Sand-Streifen, der zuletzt umgedreht wurde.

a. Mond gewürfelt

Wer jetzt den Mond würfelt, muß alle Muscheln vom Uferstreifen (bzw. vom Sand-Streifen ganz rechts) entfernen und zum Muschelvorrat zurücklegen.

Dann dreht der Spieler den Sand-Streifen um; er zeigt jetzt Wasser.

Anschließend darf der Spieler nochmals würfeln.

b. Muschel gewürfelt

Gespielt wird wie bei Ebbe.

c. Muschel + Pfeil gewürfelt

Gespielt wird wie bei Ebbe.

3. Zusätzliche Muscheln

Wer sich merken kann, wo leere Muscheln abgelegt wurden, kann einen Vorteil erlangen und eventuell zusätzliche Perlen gewinnen.

- a) Ein Spieler, der an der Reihe ist, und noch nicht gewürfelt hat (gilt auch nach dem Mond-Wurf), kann folgenden Versuch unternehmen.

Bei Flut

7	6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---	---

Reihenfolge des Umdrehens



S	S	S	U	W	W	W
---	---	---	---	---	---	---

Gilt immer nur für den Uferstreifen