

## Baltische Balgerei

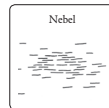
Die Spieler haben die Möglichkeit, andere Schiffe zu versenken und Güter zu kapern. Zunächst können die Spieler Allianzen schmieden (siehe: Allianz). Die Schiffe sind noch verdeckt. Dann wird gefragt, ob Spieler den Nebel geladen haben. Nebelkarten müssen eingesetzt werden, wenn sie an Bord sind. Hat niemand den Nebel an Bord, wird gebalgt. Die betroffenen Spieler decken ihr Schiff samt der Ladung auf. Nun wird die Kapazität des Schiffes mit dem Wert der Waffen addiert. Es gewinnt der Spieler mit dem größeren Kampfwert. Unterlegene Schiffe sinken. Der Sieger kann Güter vom besiegten Schiff übernehmen. Ist der Wert gleich, fährt jedes Schiff seiner Wege. Um Kapazität zu schaffen, können Waffen auf See entsorgt werden.

### Allianz

Für das Schmieden einer Allianz muss ein Spieler dem anderen Spieler eine Allianzkarte anbieten. Stimmt der Gefragte zu, spielt er auch eine Allianzkarte und die Kampfwerte (Schiffe & Waffen) der alliierten Parteien addieren sich. Siegt die Allianz, hat der Spieler mit dem größeren Spielwert in der Balgerei das Vorrecht, die Güter des Besiegten zu übernehmen. Allianzkarten müssen nicht auf Schiffen transportiert werden. Wird eine Allianz abgelehnt, muss der Spieler, der sie angeboten hat, trotzdem die Karte abgeben.



**Nebel** Der Nebel ist eine Waffe und muss im Heimathafen geladen werden. Wird er in einer Begegnung auf See aufgedeckt, findet für die Beteiligten keine baltische Balgerei statt. Die Schiffe bleiben verdeckt. Nach Wirksamwerden der Karte, wird diese aus dem Spiel genommen.



**Flotte** Besitzt ein Spieler noch zwei Schiffe, kann er diese für eine letzte Fahrt zu einer Flotte zusammenstellen. Dabei addieren sich die Schiffskapazitäten.

## Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler kein Schiff mehr besitzt. Befindet sich das letzte Schiff auf See, muss dies angesagt werden. Die in den Heimathafen transportierten Güter werden addiert. Die Kapazität der im Heimathafen verbliebenen Schiffe werden von der Punktzahl subtrahiert. Gewonnen hat der Spieler mit der größten Punktzahl der Güter.

**Hinweise und Spielvarianten:** [www.spiefa.de/rumundrollmops](http://www.spiefa.de/rumundrollmops)

# RUM & ROLLMOPS

Ein kartenbasiertes Strategiespiel für 2 – 6 Spieler

Spieldauer: 45 – 90 Minuten

### Inhalt

120 Karten, hochgedruckt auf einem Original-Heidelberg-Zylinder (1959)

36 x Güter    12 x Städte    6 x 6 Schiffe    24 x Waffen    12 x Allianz



1 x Anleitung, 6 x ● Heimatmarken, 6 x ● Zielmarken

## Eine Baltische Balgerei zur Hansezeit

Illustration: *Gregor Hinz* · [www.gregorhinz.de](http://www.gregorhinz.de)

Idee and Produktion: Spielkartenfabrik Stralsund · [www.spiefa.de](http://www.spiefa.de)

**SPIELKARTEN**  **FABRIK**

Museumswerkstatt in Stralsund

Katharinenberg 35 · 18439 Stralsund · Telefon 03831-703360 · [post@spiefa.de](mailto:post@spiefa.de)

[www.spiefa.de](http://www.spiefa.de)

# Spielvorbereitung

1. Städtekarten werden kreisförmig offen ausgelegt.
2. Jeder Spieler wählt eine Flottenfarbe.
3. Jeder Spieler erhält:
  - 6 Schiffe (2 Koggen, 1 Hulk, 1 Kraweel, 1 Karacke, 1 Galeone)
  - 2 Allianzkarten, wenn mehr als zwei Spieler spielen
  - 4 Waffenkarten
  - eine Heimatmarke ● und eine Zielmarke ●
4. Jeder Spieler markiert seinen Heimathafen mit der Heimatmarke ●.
5. Die Güterkarten werden auf die Städte verteilt. (siehe: Spielfeld rechts)

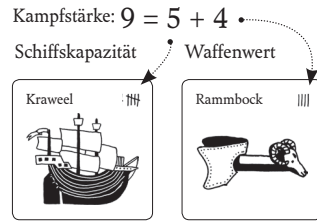
# Spielziel

... ist es, die wertvollste Sammlung von Gütern aus fremden Häfen in seinen Heimathafen zu transportieren.

# Spielablauf

## Schiff einsetzen

Jeder Spieler wählt ein Schiff und legt es verdeckt vor seinen Heimathafen. Das Schiff kann im Heimathafen mit Waffen ausgestattet werden. Der Waffenwert darf die Kapazität des Schiffes jedoch nicht überschreiten. Geladene Waffen reduzieren die Schiffskapazität um den Waffenwert. Jeder Spieler darf immer nur mit einem Schiff unterwegs sein. Ausnahme ist die Flotte der letzten Fahrt: (siehe: Flotte).



## Kurs bestimmen

Mit dem Ablegen der Zielmarke ● wählen die Spieler nacheinander einen Zielhafen. Belegte Zielhäfen können nicht von einem zweiten Schiff angefahren werden. Das Recht der ersten Zielhafenbestimmung wechselt mit jeder Spielrunde einen Platz weiter.

**Segeln** Die Zielhäfen werden angefahren und es wird ermittelt, ob sich Schiffsrouten kreuzen (siehe: Begegnung auf See). Laufen Schiffe im gleichen Hafen ein und aus, findet keine Begegnung statt.

## Laden

Im Zielhafen angekommen, kann der Spieler **ein** neues Gut aufnehmen, indem er es unter das Schiff legt. Die Reihenfolge der ausgelegten Güter spielt dabei keine Rolle. Güter aus dem Heimathafen können nicht geladen werden. Transportierte Güter können auch in Zielhäfen wieder entladen werden. Die Kapazität der Ladung (Güter + Waffen) sollte die Kapazität des Schiffes nicht überschreiten.

## Löschen

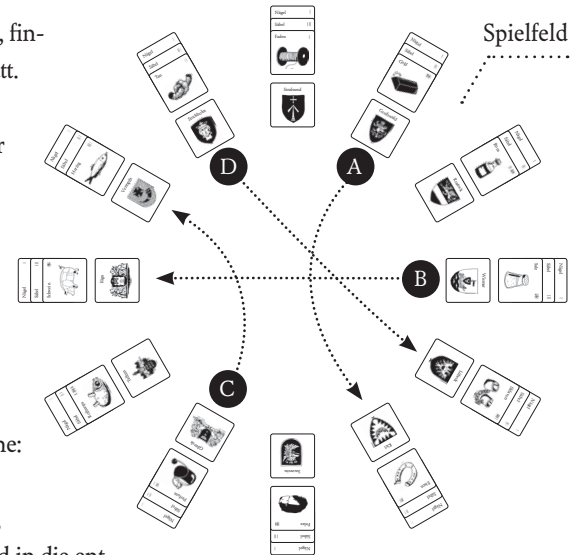
Der Spieler läuft in seinen Heimathafen ein. Das Schiff und seine Ladung wird aufgedeckt. Ist das Schiff korrekt beladen, werden die Güter unter den Heimathafen gelegt und somit dem Punktestand gutgeschrieben. Schiff und Waffen werden aus dem Spiel genommen. Überschreitet die Ladung die Schiffskapazität, sinkt das Schiff und wird mitsamt der Ladung aus dem Spiel genommen.

Mit dem Beladen / Löschen eines Schiffes ist eine Spielrunde abgeschlossen.

Jeder Spieler zieht seine Zielmarke ein. Das Recht der ersten Zielhafenbestimmung wechselt einen Platz weiter.

## Begegnung auf See

Kreuzen sich die Schiffsrouten, findet eine Begegnung auf See statt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Wege sich unmittelbar oder nacheinander kreuzen. In Reihenfolge entscheiden sich die in der Kreuzung betroffenen Spieler für »Frieden« oder »Kapern«. Wenn sich mindestens ein Spieler für »Kapern« entscheidet, kommt es zur baltischen Balgerei. (siehe: Baltische Balgerei). Wenn alle Spieler für »Frieden« stimmen, bleiben die Schiffe verdeckt und in die entsprechenden Zielhäfen.



**Beispiel:** B kreuzt erst A und D, später dann C. Da die zeitliche Reihenfolge des Kreuzens keine Rolle spielt, wird C gleich in die Balgerei mit B, A und D einbezogen.