

Halunken und Spelunken



Name	Halunken und Spelunken
Autor	Alex Randolph
Grafik	Claus Stephan
Verlag	Kosmos
Erscheinungsjahr	1997
Genres	Kartenspiel, Auktionsspiel
Spieler	2-4
Dauer	Ca. 30 Minuten
Altersgruppe	Ab 10 Jahren
Produktmasse ca.	30 x 30 x 4,5 cm
Gewicht ca.	700 g
Auszeichnungen	-

Ein finsternes Hafenviertel im England des 18. Jahrhunderts. Kapitäne steifen durch die Gassen auf der Suche nach Matrosen, die in den Hafenkneipen ihren Lohn auf den Kopf hauen. Eine der 14 Spelunken nach der anderen wird abgeklappert, um sich die besten Seeleute zu schnappen. Idealerweise auch solche, die schon einmal zusammen in einer Crew waren. Gute Matrosen sind natürlich Mangelware, deshalb wirbt man diese auch ab und zu von anderen Kapitänen ab. Dabei versichert man sich der Hilfe eines zwielichtigen Halunken namens „Black Jack“. Wer am Schluss die stärkste Crew hat, gewinnt.

Besonders reizvoll ist dieses Spiels durch seinen Bewegungsmechanismus. Hier wird nicht gewürfelt, sondern jeder Spieler darf seine Zugweite über acht Bewegungskarten festlegen. Mit diesen Karten lassen sich gezielt Spelunken ansteuern, um eine möglichst hochwertige Matrosenkarte zu ergattern. Vorwärts bewegen dürfen sich die Spieler aber nur dann, wenn kein Mitspieler die gleiche Karte gewählt hat. Genaue Beobachtung der Spielsituation, Einschätzung von Mitspielerreaktionen sind hier gefragt und machen einen großen Teil der Spielspannung aus. Eine besondere Rolle spielt die „Black Jack-Figur“, die in jeder Spielrunde ersteigert werden kann und unter anderem dazu dient, Mitspielern Matrosenkarten zu rauben.