

Christian Marcussen

# KORSAREN DER KARIBIK

RUHMREICHE SEE



# RUHMREICHE SEE

## EINLEITUNG

RUHMREICHE SEE ist ein modulares Erweiterungsset, welches euch mehrere Möglichkeiten und Varianten (sogenannte Module) bietet, euer Spiel zu erweitern. Die Module sind durchnummeriert und jeweils mit Angaben zu einer möglicherweise erhöhten Spielzeit und Komplexität ausgestattet. Grundsätzlich wendet sich diese Erweiterung an die Veteranen der Karibik, also Kenner, die mit dem Basisspiel vertraut sind.

## WIE NUTZT IHR DIESE ERWEITERUNG

Die neuen Kapitäne, Gerüchte, Aufträge und Ereignisse können, ohne weitere Regeln, in das Basisspiel integriert werden. In den einzelnen Modulen kommen jedoch nach und nach neue Regeln hinzu, und wir empfehlen euch, diese Regeln schrittweise hinzuzufügen. Auf diese Weise erschließt ihr euch stufenweise den Spielablauf mit den Modulen. Ihr könnt durchaus mit allen Modulen gleichzeitig spielen, um eine großartige, epische Geschichte zu erleben. Dies solltet ihr aber nur tun, wenn ihr die einzelnen Module schon gut kennt und deren Regeln verinnerlicht habt, damit der Spielverlauf flüssig bleibt. Denn es kommt schon eine Vielzahl neuer Elemente und Regeln hinzu. Die Module sind durchnummeriert und nach Komplexität sortiert. Fröhliche Fahrt!

## AUSTAUSCHKARTE

RUHMREICHE SEE enthält eine Austauschkarte für das Gerücht „Waren im Überfluss“. Ihr solltet die Karte des Basisspiels gegen die Karte der Erweiterung austauschen, wenn ihr mit dem Modul 7 „Schmuggelware“ spielt, da die Karte des Basisspiels ansonsten zu stark wäre.

## IMPRESSUM

**Spieldesign:** Christian Marcussen

**Illustration:** Chris Quilliams

**Grafische Gestaltung:** Philippe Guérin

**Regel-Layout:** Olivier Lamontagne

Besonderer Dank gilt George Orthwein für das Lektorat.

**Testspieler:** Anthony Yeatts, Jeff Kayati, Michael

Benedict, George Orthwein, Joe Michaeli, John Knox, Kris

Hadley, Stephen Williams, Tor Gjerde, Kyle Woelfel

**Weitere Testspieler:** Wade Duym, Whitney Prose, Daniel

Cody, Ron Mahaffey, Connor Torres, Joe Shaw, Joseph

Shaw II, Kasey Benedict, Felix Orthwein, Ethan S. King,

Stacy Woelfel, Tony Baker, Carey Yeatts, Joseph Coleman,

Micah Coleman, Stephanie Scott

**Übersetzung & Gestaltung:** Daniel Stanke

**Lektorat & Redaktion:** Sebastian Rapp

© 2015 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada

**Z-MAN**  
games

info@zmangames.com  
www.zmangames.com

# SPIELMATERIAL

## TABLEAUS



1 Windrose



1 Schatzgaleone



4 Erweiterungstableaus



4 Gefallentableaus



4 Loyalitätstableaus

## MINIATUREN



1 Schatzgaleone (goldfarben)



1 Piraten-Man-O-War (schwarz)



5 Briggs (1 schwarz und je 1 in den Spielerfarben)

## MARKER



1 Sturmmarker +  
Plastikaufsteller



17 NSC-Aufrüstungsmarker



12 neue Spezialwaffen



8 neue  
Schiffsmodifikationen



8 zusätzliche  
Kopfgeldmarker



16 Ortsmarker



6 Auftragsmarker



4 Heimathafenflaggen +  
Plastikaufsteller



2 NSC-Flaggen +  
Plastikaufsteller

## KARTEN



32 Schmuggelwarekarten



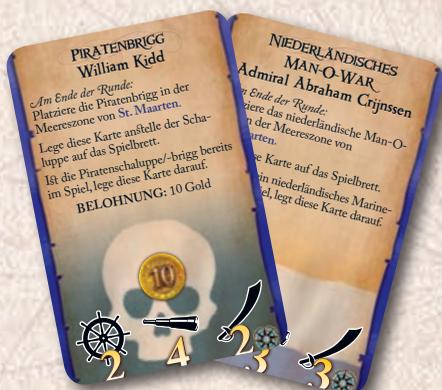
25 Gerüchtekarten



25 Auftragskarten



17 Kapitänskarten



16 Ereigniskarten



4 Schiffskarten  
„Galeone (Manövrierbarkeit 1)“



4 Schiffskarten „Brigg“



1 Austauschkarte

## REGELN



Spielregeln



4 Spielerübersichten

## HOLZWÜRFEL



12 Holzwürfel für Gefallen, Loyalität  
und flexible Runden

## UND ...



1 Stoffbeutel für flexible Runden oder  
zu ziehende Marker

## MODUL 1

# GERÜCHTE, AUFTRÄGE, EREIGNISSE & KAPITÄNE

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: –

Die Menge der Gerüchte, Aufträge und Kapitäne wird verdoppelt. Die neuen Karten können wahlweise mit den Karten des Basisspiels zusammengemischt werden oder eigene Kartenstapel bilden. Werden die 16 neuen Ereigniskarten genutzt, müssen diese den Ereignissen des Basisspiels hinzugefügt werden.

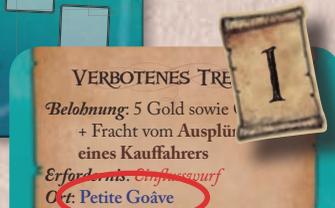
Bei einigen Texten wird davon ausgegangen, dass ihr das Basisspiel kennt. Eine Karte könnte dazu führen, dass zwei Nationen in den Krieg ziehen, ohne zu erklären, wie ein Krieg abgewickelt wird. Es bedeutet nur, dass genau die Schritte durchgeführt werden, die die Ereigniskarte „Krieg“ im Basisspiel beschreibt.

Die ebenfalls neuen Marine-Man-O-Wars (nutzt dafür eine braune Galeone aus dem Basisspiel) sowie die Piratenbriggs und die Man-O-Wars (nutzt hierfür die neuen schwarzen Miniaturen) erscheinen gar ohne aktiven Krieg. Wie im Basisspiel, suchen 2 Man-O-Wars in derselben Meereszone nicht nach Spielern.



## AUFTRAGSMARKER

Um mehr Platz auf dem Spielbrett zu haben, könnt ihr die neuen Auftragsmarker benutzen. Legt die aktiven Aufträge neben das Spielbrett. Platziert dann einen Missionsmarker in der Meereszone, in der ihr den Auftrag erfüllen könnt – den passenden Marker legt ihr auf die entsprechende Auftragskarte. Es gibt drei Auftragsmarkerpaare. Das dritte Paar braucht ihr für das neue Ereignis „Ruf des Auftraggebers“, welches einen dritten Auftrag ins Spiel bringt.



## HEIMATHAFENMARKER

Ein Flaggenmarker in der Farbe des Spielers kann in den jeweiligen Heimathafen gestellt werden, um diesen eindeutig zu kennzeichnen.



## GIL DEL LOBO (Trinidad)

Gilt als Nichtpirat ohne Kopfgelder, bis insgesamt

## NSC-MARKER

Darüber hinaus gibt es zwei Flaggenmarker, um die Stellen zu markieren, an denen neue NSC am Ende eines Zuges auftauchen, sollte eine NSC-Ereigniskarte gezogen werden: Die braune Flagge für Marineschiffe und die schwarze Flagge für NSC-Piraten.

## MODUL 2

# NEUE SPEZIALWAFFEN

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: durchschnittlich

Drei neue Spezialwaffen können im Spiel eingesetzt werden: Brandgeschoss, Doppelschuss und Krähenfüße. Schiffe können nun mit bis zu sechs Spezialwaffen ausgerüstet werden (eine von jeder Sorte). Die neuen Spezialwaffen können beim Plündern abgelegt werden, um einen Misserfolg in einen Erfolg umzumünzen; darüber hinaus haben sie in Seeschlachten ganz besondere Auswirkungen.



**Brandgeschoss:** Lege den Marker ab, nachdem du die Trefferbereiche erwürfelt und mindestens einen ☠ dabei erzielt hast. Die ☠ verursachen keinen Schaden, das gegnerische Schiff fängt jedoch Feuer! Lege den Brandgeschossmarker auf die Karte des gegnerischen Schiffes.

Am Ende jeder neuen Runde der Seeschlacht nimmt das Schiff 1 Punkt Schaden in einer Trefferzone, die der Kapitän des betroffenen Schiffes bestimmt. Ist die Schlacht beendet oder hat der Mannschaftskampf begonnen, verursacht das Brandgeschoss keinen weiteren Schaden mehr und der Brandgeschossmarker wird entfernt.

Beispiel: Die blaue Fregatte erzielt drei Treffer gegen Rot, der Spieler würfelt für die Trefferbereiche, es fallen 2 ☠ und eine ⚫. Blau entscheidet sich für die Brandgeschosse und legt den Marker auf die Schiffskarte des roten Spielers. Rot kassiert durch die ⚫ 1 Punkt Schaden bei den „Kanonen“. Die beiden ☠ verursachen in dieser Runde keinen Schaden. Vor der folgenden Runde muss Rot bestimmen, welche Trefferbereiche Schaden bekommen.



**Doppelschuss:** Lege den Marker ab, nachdem du die Trefferbereiche erwürfelt hast, um bei bis zu zwei ☠ jeweils einen weiteren Treffer zu verursachen. Die „normalen“ Treffer werden dabei zuerst platziert. Danach verteilt der Kapitän des getroffenen Schiffes die „Schädeltreffer“ möglichst gleichmäßig auf möglichst viele besetzte Trefferbereiche. Diese Waffe kann nicht mit anderen Spezialwaffen kombiniert werden (um z. B. die ☠ mit Kettenkugeln in Masttreffer zu verwandeln).

Beispiel: Die rote Galeone erzielt 4 Treffer bei Blau. 3 ☠ und einmal Trefferbereich ⚫. Rot entschließt sich den Doppelschuss einzusetzen. Blau nimmt zunächst Schaden in der ⚫ und verliert dadurch seine Masten. Durch den Doppelschuss verursachen zwei der drei ☠ jeweils einen zusätzlichen Punkt Schaden, so dass Blau insgesamt 5 Treffer auf seinem Schiff platzieren muss! Der Frachtraum war bereits zerstört, so dass Blau die ersten drei Treffer auf den Schiffsrumpf, die Mannschaft und die Kanonen verteilen muss. Blau würde seine Mannschaft opfern, die beiden letzten Treffer müssen jedoch ebenfalls möglichst gleichmäßig verteilt werden; daher platziert Blau die Treffer auf der Mannschaft und dem Schiffsrumpf.



**Krähenfüße:** Lege den Marker *nach* einem *Seemannskunstwurf* (unabhängig vom Ergebnis), in dem du dich für Entern entschieden hattest, ab. In der folgenden Kampfrunde bekommt der gegnerische Kapitän einen Abzug von -1 (Minimum 1) auf seinen nächsten Wurf auf *Seemannskunst* oder *Führungskraft* (*Seemannskunst*, wenn es dir nicht gelang, zu entern, *Führungskraft*, wenn du geentert hast).

Wichtig: Du KANNST Entershaken und Krähenfüße in derselben Runde benutzen. Du kannst jedoch immer nur eine Munitionsart (Brandgeschoss, Doppelschuss, Kartätsche oder Kettengeschoss) pro Kampfrunde einsetzen.

## MODULE 3

# NEUE SCHIFFSMODIFIKATIONEN

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: gering

Es kommen vier neue Schiffsmodifikationen zum Spiel hinzu: Schnittiger Rumpf, Krähenest, Schmugglerversteck und die Planke.

### AUFBAU

Ergänzt die 16 Schiffsmodifikationsmarker des Grundspiels mit den Modifikationen, mit denen ihr spielen möchtet, bevor ihr sie verteilt. Nachdem ihr die Schiffsmodifikationsmarker verteilt habt, legt die überzähligen verdeckt beiseite. Diese bilden die Reserve.

### FÄHIGKEITEN



#### Schnittiger Rumpf:

Dein Gegner bekommt -1 auf *Seemannskunst* (Minimum 1), wenn einer von euch das Manöver „Fliehen“ gewählt hat.



#### Krähenest:

Vor dem Wurf kannst du 1 Würfel zu deinem *Suchenwurf* hinzufügen, oder dem Gegner 1 Würfel von seinem *Suchenwurf* abziehen (Minimum: 1).

Diese Modifikation funktioniert nur, solange du komplett intakte Masten hast.



#### Schmuggelversteck:

*Nur mit dem Modul „Schmuggelware“ einsetzbar.*

Eine Schmuggelware benötigt keinen Platz im Frachtraum, ist für NSC „unsichtbar“ und ist nicht von Karten- oder Schadenseffekten betroffen. Wenn es darauf ankommt, musst du die Karte festlegen, die geschützt ist.

#### Die Planke:

*Nur mit dem Modul „Loyalität“ einsetzbar.*



Verhindere den Verlust von Loyalität durch eine NSC-Ereigniskarte, indem du entweder: erfolgreich auf *Führungskraft* würfelst oder (wenn du auf See bist) eine Mannschaft abgibst. Du musst dich jedoch vorher für eine Methode entscheiden. Du kannst einen misslungenen Wurf nicht durch das Abgeben einer Mannschaft korrigieren.

### ZURÜCK INS SPIEL

Sinkt ein Schiff mit Modifikationen oder wird es vom Spieler verkauft oder abgelegt, kommen die Modifikationsmarker zurück in die Reserve. Danach zieht der Spieler ebenso viele Modifikationen und verteilt diese verdeckt in den Häfen seiner Wahl, in denen sich derzeit keine Modifikationsmarker befinden (oder legt sie zurück in die Reserve, wenn alle Häfen mit Modifikationen ausgestattet sind – siehe auch Schiffsmodifikationsmarkt).

### SCHIFFSMODIFIKATIONSMARKT (OPTIONALE REGEL)

Führst du eine Hafenaktion durch, obwohl sich keine Schiffsmodifikation in dem Hafen befindet, ziehst du zufällig eine Modifikation aus der Reserve. Du kannst sie kaufen, oder aufdecken und in diesem Hafen zum Kauf anbieten.

## MODUL 4

# NSC-AUFRÜSTUNGEN

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: gering

### AUFBAU

In diesem Modul kommen 17 NSC-Aufrüstungsmarker hinzu (sowohl NSC-Schiffsmodifikationen als auch NSC-Spezialwaffen). Legt die 17 NSC-Aufrüstungsmarker als Reserve neben den Spielplan (oder in einen Behälter neben den NSC). Spielt ihr nicht mit den neuen Schiffsmodifikationen oder Spezialwaffen, entfernt die entsprechenden NSC-Aufrüstungsmarker aus dem Spiel



### AUFRÜSTUNGEN ZIEHEN

Jedes Mal, wenn du eine NSC-Ereigniskarte ziehst, nimmst du eine verdeckte NSC-Erweiterung und legst diese auf die Karte. Das NSC-Schiff verfügt nun über die Fähigkeiten des entsprechenden NSC-Aufrüstungsmarkers.

Ziehst du eine „0“, bedeutet dies, dass das NSC-Schiff über keine Aufrüstung verfügt. Lege die „0“ zurück in die Reserve. Durch eine „2“ bekommt das Schiff zwei Erweiterungen: Ziehe 2 neue Aufrüstungsmarker und lege die „2“ danach zurück in die Reserve.

Ziehst du einen NSC derselben Nation/desselben Typs (und überdeckst damit einen bereits ausliegenden NSC), legst du die Aufrüstung ab und ein neuer Aufrüstungsmarker für diese neue NSC-Karte wird gezogen. Wird ein NSC mit weiteren NSC-Karten darunter besiegt, wird ein neuer Marker für den nun aktiven NSC gezogen (unabhängig vom vorigen Aufrüstungsmarker).

Nur der oberste NSC verfügt über eine NSC-Aufrüstung und es wird immer dann ein neuer NSC-Aufrüstungsmarker gezogen, sobald ein NSC gezogen oder freigelegt wird.

#### Situationsabhängige Regeln

- Während „Krieg & Frieden“-Ereignissen, behalten NSC-Fregatten, die zu Man-O-Wars werden (oder umgekehrt), ihre(n) Marker.
- Ziehe einen neuen Marker, wenn ein Man-O-War einen Marker bekommt, der an diesem Schiff nicht einsetzbar ist (z. B. Hängematten oder Zusatzkanonen).
- Nach einem Kampf bekommt ein NSC die Spezialwaffen-Aufrüstungsmarker, die in dem Kampf eingesetzt wurden, zurück. Nutzt ein NSC also Enterhaken im Kampf, verfügt das NSC-Schiff nach dem Kampf wieder über diese.
- Verfügt ein NSC-Schiff über ein Krähenest, kommt dieses beim *Suchen* immer wieder zum Einsatz. Der kontrollierende Spieler entscheidet, ob er es einsetzt, um seiner Entdeckung zu entgehen.

### EINEN NSC MIT AUFRÜSTUNGEN BESIEGEN

Besiegt du ein NSC-Schiff, auf welchem sich Aufrüstungsmarker befinden, werden diese zurück in die Reserve gelegt.

Besiegt du ein NSC-Schiff im Mannschaftskampf, kannst du die NSC-Aufrüstungen behalten, wenn du Platz für sie hast. Platziere sie auf deinem Kapitäntableau, und lege sie zusammen mit den anderen Erweiterungen ab, wenn du sie benutzt, verkaufst oder dein Schiff sinkt.

Übernimmst du das Schiff, behält es seine Aufrüstungen. Lege die NSC-Erweiterungsmarker auf die entsprechenden Felder deines Kapitäntableaus. Diese Erweiterungen werden zusammen mit den anderen NSC-Erweiterungsmarkern abgeworfen, wenn du dein Schiff verkaufst oder es versenkt wird.

## MODUL 5

### SCHIFFE

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: gering

In RUHMREICHE SEE kommt ein neuer Schiffstyp ins Spiel: die Brigg. Darüber hinaus gibt es alternative Schiffskarten für Galeonen mit verringerter Manövrierbarkeit.

#### BRIGG



Eine Brigg kostet **20 Gold** (wird für 5 verkauft), bringt aber keinen Ruhmpunkt beim Kauf ein. Ihr großer Frachtraum und die erhöhten defensiven Fähigkeiten machen sie zu einem

sehr guten Allzweckschiff, gut geeignet sowohl für Händler als auch für Piraten.

*Wichtig: Wenn ihr mit der Brigg spielt, solltet ihr auch die neuen Galeonskarten ins Spiel aufnehmen. Dies macht die Wahl eines neuen Schiffes noch interessanter.*

#### GALEONEN MIT GERINGER MANÖVRIERBARKEIT



In RUHMREICHE SEE gibt es nun Galeonskarten mit geringer Manövrierbarkeit von „1“. Eine solche Galeone ist in der Schlacht weniger effizient und eignet sich daher schlecht zum Plündern (also als Piratenschiff).

#### Wann solltet ihr die modifizierten Galeonen einsetzen?

- Wenn ihr mit der Brigg spielt (um die Auswahl der Schiffe interessanter zu gestalten).
- Wenn ihr die Varianten „Flexible Runden“ oder „Halsabschneider“ spielt (aufgrund der vermehrten Spieler-gegen-Spieler-Konflikte).
- Wenn euch nach einigen Partien aufgefallen ist, dass die normale Galeone im Vergleich zur Fregatte zu stark ist.

## MODUL 6

### SCHATZGALEONE

Zusätzliche Spielzeit: ca. 5 Minuten Erhöhte Komplexität: gering

Die spanischen Schatzgaleonen sammelten Gold und Silber im gesamten karibischen Raum und transportierten es zurück nach Europa. Eine Schatzgaleone war ein riskantes, aber lohnendes und glorreiches Ziel.

#### AUFBAU

In diesem Modul kommt eine spanische Schatzgaleone als NSC-Schiff ins Spiel. Platziert die goldfarbene Miniatur der Schatzgaleone in der Meereszone von **Cartagena**. Legt das Tableau der Schatzgaleone offen aus. Auf diesem sind die Werte des Kapitäns abgebildet. Darüber hinaus legt ihr darauf das Gold ab, das die Galeone transportiert.



#### BEWEGUNG & GOLD

Die Schatzgaleone bewegt sich wie die anderen NSC-Schiffe entsprechend des ersten Bewegungssymbols (oben links) einer beliebigen Ereigniskarte, unabhängig davon, zu welcher (Piraten-)Nation dieses gehört. Die Schatzgaleone hat keine Jagdpriorität und beginnt niemals eine Schlacht.

Sobald sich die Schatzgaleone bewegt, legt ihr zusätzlich **5 Gold** auf das Tableau der Galeone. Ein Angreifer kann die gesamte Menge des dort abgelegten Goldes plündern.

#### ANGRIFF AUF DIE SCHATZGALEONE

Spielerkapitäne können die Schatzgaleone „suchen“ und angreifen, wenn sie sich in der selben Meereszone befinden.

**Bißt du erfolgreich**, beginnt eine Seeschlacht und du bekommst 1 spanisches Kopfgeld.

#### Besiegst du die Galeone, bekommst du:

- 1 Ruhmpunkt
- 1 zusätzliches spanisches Kopfgeld pro 10 Gold (abgerundet) auf dem Tableau der Galeone
- Beute: Hast du die Galeone im Mannschaftskampf besiegt, kannst du die Galeone und/oder ihr gesamtes Gold übernehmen. Sie hat keinerlei weitere Fracht geladen.

Zwischen zwei Schlachten wird die Galeone wieder vollkommen instandgesetzt. Ist die Galeone besiegt, wird sie für den Rest der Partie aus dem Spiel genommen.

#### DIE SCHATZGALEONE IM ZUSAMMENSPIEL MIT ANDEREN MODULEN

Die Schatzgaleone wird ebenfalls durch die verschiedenen Module und Varianten beeinflusst. Spielt ihr beispielsweise mit NSC-Aufrüstungen, zieht ihr ebenfalls eine Erweiterung für die Schatzgaleone. Entsprechend wirkt sich die verringerte Manövrierbarkeit für Galeonen auf die Schatzgaleone aus.

## MODUL 7

### SCHMUGGELWARE

Zusätzliche Spielzeit: ca. 5 Minuten

Erhöhte Komplexität: gering bis durchschnittlich

#### AUFBAU

Ersetzt die Karte „Waren im Überfluss“ des Basisspiels durch die Austauschkarte dieser Erweiterung. Mischt die 32 Schmuggelwarekarten mit den Frachtkarten zusammen. Diese können als normale Frachtkarten oder aber als Schmuggelware genutzt werden. Schmuggelware ist eine neue Art der Fracht, die sich aus illegalen oder mit einem Embargo belegten Waren zusammensetzt.



#### SCHMUGGELWARE BEKOMMEN

Wenn du eine Frachtkarte ziehst, besteht eine gewisse Chance, dass es sich dabei um Schmuggelware handelt.

Beim Kauf von Waren geht ihr folgendermaßen vor:

- 1) **Neu ziehen:** Zieht wie üblich eine Ersatzkarte, wenn die abgebildete Ware im aktuellen Hafen nachgefragt wird, aber auch wenn die Schmuggelware dort verkauft werden soll. (Ihr seid beispielsweise in **Havanna** und zieht eine Schmuggelware, die in **Havanna** verkauft werden soll).
- 2) **Schmuggelware kaufen:** Befinden sich Schmuggelwarekarten unter den Frachtkarten, könnt ihr diese für **3 Gold** das Stück (unabhängig von der Anzahl gezogener Karten) kaufen. Ihr legt sie dann auf das Schmuggelwarefeld auf dem erweiterten Kapitänstableau.
- 3) **Fracht kaufen:** Karten, die nicht als Schmuggelware eingekauft wurden, werden wie ganz normale Frachtkarten behandelt (dies bezieht sich auch auf den Preisverfall bei mehreren Karten gleicher Sorte). Sie werden nach dem Kauf auf dem regulären Frachtfeld abgelegt.

GEFANGENE  
Havanna

Bekommt ihr Frachtkarten durch Plündern, Belohnungen für Gerüchte oder Aufträge etc., könnt ihr die Karten, die ebenfalls als Schmuggelware ausgezeichnet sind, wahlweise im normalen Frachtraum oder als Schmuggelware ablegen. Darüber hinaus bestimmt die Ablage nach dem Kauf, ob es sich um reguläre oder um Schmuggelware handelt.

#### SCHMUGGELWARE VERKAUFEN

Schmuggelware kann nur in dem Hafen verkauft werden, der auf der Karte angegeben ist. Um sie zu verkaufen, müsst ihr sie während der Hafenaktion „Waren verkaufen“ zeigen und bekommt dafür **10 Gold**.

Die unterschiedlichen Schmuggelwaren („Gefangene“, „Embar-gogüter“ etc.) funktionieren spiel-mechanisch gleich.

**RUHMPUNKTE:** Du bekommst 1 Ruhmpunkt pro zwei verkaufte Schmuggelwaren. Um dabei den Überblick zu behalten, legst du die erste Schmuggelware hinter deine Kapitänskarte und legst diese (zusammen mit der zweiten Karte) erst ab, sobald du die zweite Schmuggelware verkaufst. Stirbt dein Kapitän, behältst du die Schmuggelware, die dann in den Besitz des neuen Kapitäns übergeht.

**Wichtig:** Einzelne Schmuggelwarekarten zählen nicht als halbe Punkte bei Wertungen oder als Entscheidungshilfe bei Gleichstand.

## REISEN MIT SCHMUGGELWARE

Marineschiffe suchen nach Nichtpiraten-Spielern, die Schmuggelware geladen haben (jagen sie jedoch nicht, bewegen sich also nicht auf diese zu).

Werden sie gefunden, kann der Nichtpiraten-Kapitän:

- sich verteidigen und das NSC-Schiff angreifen (und bekommt dafür ein Kopfgeld) oder
- alle Schmuggelwaren abwerfen, um die Schlacht zu vermeiden.

Bei der *Suche* der Marineschiffe nach Piratenspielern ändert sich durch die Schmuggelware nichts (Marineschiffe werden – wie gewöhnlich – suchen und angreifen).

## WICHTIGE BEGRIFFE

Gibt es in den Regeln Hinweise auf Fracht, Frachtkarten oder Güter, beziehen sich diese immer sowohl auf **spezifische Güter** als auch auf **Schmuggelware**. Die Meereszone **Nassau** ermöglicht beispielsweise den Ankauf von Schmuggelwaren für 2 Gold pro Stück (Verkauf für 10 Gold).

Wirst du jedoch aufgefordert, ein spezielles Gut (z. B. Textilien oder Rum) einzukaufen, musst du die Schmuggeloption ignorieren und die Karten im Frachtraum ablegen. Wirst du gezwungen, spezielle Güter abzulegen, musst du entsprechende Karten aus deinem regulären Frachtraum abwerfen.

Dementsprechend musst du Schmuggelwaren abwerfen, wenn du dazu aufgefordert wirst; die spezifischen Güter, die auf den Karten abgebildet sind, sind irrelevant. Nur Frachtkarten, die im Schmuggelwarenbereich des Kapitänstableaus abgelegt sind, können abgeworfen werden.

## FRACHTSCHADEN

Bißt du durch Schaden gezwungen, Karten abzuwerfen, kannst du entscheiden, ob du Karten aus dem Frachtraum oder dem Schmuggelversteck entfernst (die Karte wird zufällig aus dem entsprechenden Bereich ausgewählt). Sind in einem Bereich keine Karten mehr vorhanden, musst du die Karten aus einem anderen Bereich nehmen.

## WICHTIG!

Denkt daran, die Gerüchekarte „Waren im Überfluss“ auszutauschen, wenn ihr mit diesem Modul spielt. Die Originalkarte wäre zu stark.

# MODUL 8

# WIND UND WETTER

**Zusätzliche Spielzeit:** ca. 5 Minuten **Erhöhte Komplexität:** durchschnittlich

Das Wind-und-Wetter-Modul besteht aus zwei Teilen. Der eine Teil befasst sich mit der Windrichtung und der andere bringt einen Sturm ins Spiel. Ihr könnt mit der Windrichtung spielen, ohne den Sturm hinzuzunehmen.

## WINDRICHTUNG

Dreht die *Windrose* zu Beginn jeder Runde, bevor ihr die Ereigniskarte zieht. Sobald die Nadel still steht, zeigt sie eine von acht möglichen Windrichtungen. Diese gilt, bis die Windrose erneut gedreht wird (bevor das nächste Mal Ereigniskarten gezogen werden). Einmal pro Zug kannst du eine freie Bewegungsaktion in Richtung des Windes durchführen, du benötigst jedoch 2 Aktionen, wenn du dich zum ersten Mal während eines Zugs entgegen der Windrichtung bewegst. Für jede weitere Bewegung in diese Richtung benötigst du aber nur 1 Aktion.



Beispiel: Die Windrose beendet ihre Umdrehungen auf NW. Rot hat eine Gerüchekarte für die **Caracas**-Meereszone. Der Spieler entscheidet sich, die 2 Aktionen auszugeben, um gegen den Wind dorthin zu segeln. Die dritte Aktion benötigt er, um dem Gerücht nachzugehen, doch es misslingt ihm. Der Zug des roten Spielers wäre eigentlich zu Ende, er möchte jedoch am Ende seines Zuges in der Meereszone des **Karibischen Meers** stehen und nutzt daher die Möglichkeit, mit einer freien Aktion mit dem Wind zu segeln.



## DER STURMMARKER

In Verbindung mit den Regeln zur Windrichtung, könnt ihr auch den Sturmmarker benutzen. Zu Beginn des Spiels setzt ihr den Marker auf den durchsichtigen Kunststoff-Pin und stellt ihn in die Meereszone des **Karibischen Meers**.

Der Sturm bewegt sich in die von der Windrose angezeigte Windrichtung. Steht diese Richtung nicht zur Verfügung, bewege ihn in die im Uhrzeigersinn nächstmögliche Meereszone.

## STURMEFFEKTE

Ein Kapitän bekommt 3 zufällig bestimmte Treffer, abzüglich 1 Treffer pro *Seemannskunst*-Erfolg, wenn er:

- sich in eine Meereszone mit dem Sturmmarker bewegt,
- seinen Zug in einer Zone mit dem Sturmmarker beginnt.

## STURMEREIGNISKARTEN

Es gibt keine Veränderungen bei den Sturmereigniskarten. Daher können Kapitäne in Situationen geraten, in denen sie sich mit Sturmereignissen und dem Sturmmarker auseinandersetzen müssen.

## KAPITÄN CHRISTIAN MARQUIS

Kapitän Christian Marquis kann den Sturmmarker ebenfalls ignorieren.

## NSC

NSC-Schiffe in einer Meereszone mit dem Sturmmarker suchen niemals nach Spielern. NSC-Schiffe erleiden keinen Schaden durch den Sturmmarker und werden nicht von der Windrichtung beeinflusst.

# MODUL 9

## ORTSMARKER

Zusätzliche Spielzeit: –

Erhöhte Komplexität: hoch

Die Ortsmarker stellen wichtige Orte in den Meereszonen der Karibik dar. Jeder der 8 verschiedenen Orte ist zweimal vorhanden. Alle Orte können aufgesucht, die meisten auch geplündert werden.

### AUFBAU

Legt die 16 Ortsmarker zufällig, aber offen in allen Meereszonen (außer im **Karibischen Meer**) aus. Um die Spielbalance zu wahren, solltet ihr die beiden Handelsstationen nicht in benachbarte Meereszonen legen. Ihr solltet die Orte in diesem Fall wieder ein wenig mischen und umverteilen, so dass die Handelsstationen nicht mehr nebeneinander liegen.

### EINEN ORT AUFSUCHEN

Auf See kann ein Kapitän eine Aktion nutzen, um einen Ort in seiner Meereszone aufzusuchen (nur einmal pro Zug pro Ort). Der Kapitän muss sich nicht bewegen, um zu diesem Ort zu kommen. Befindet er sich an diesem Ort, kann er die dort angebotenen Möglichkeiten nutzen. Einige Orte dürfen nur von bestimmten Personen aufgesucht werden. Die Piratenzuflucht kann beispielsweise nur von Piraten aufgesucht werden. Andere, wie zum Beispiel die Stadt, können von jedermann aufgesucht werden, auch von Piraten.

- Orte sind keine Häfen.
- Kapitäne können auch gesucht oder angegriffen werden, wenn sie gerade einen Ort aufgesucht haben (sie haben die Meereszone nicht verlassen).
- Orte sind nicht von den Effekten der Meereszonen betroffen.

### ORTE PLÜNDERN

Auf See kann ein Kapitän eine Aktion nutzen, um einen Ort zu plündern, der sich in derselben Meereszone befindet (kein **Suchenwurf** erforderlich), auch wenn er ihn gerade aufgesucht hatte. Wie bei einem Kauffahrer, ist das Plündern eines Ortes nur mit einem Spielerschiff möglich, welches keinerlei zerstörte Trefferbereiche hat.

- 1) Ziehe die angegebene Menge an Frachtkarten und lege sie vor dir aus. Die Treffersymbole zeigen an, welchem Kanonenfeuer du ausgesetzt bist. Die Fluchtsymbole zeigen die generelle Verteidigungsbereitschaft und geben die Menge Soldaten/Piraten/Milizionäre/Besucher an, die bereit sind, dich an Land zu bekämpfen.

- 2) **Bombardierung:** Du kannst einen Würfel pro „Kanone“ werfen. Du wirfst immer nur einen Würfel und legst bei einem Erfolg eine Karte deiner Wahl ab. Du kannst die Bombardierung jederzeit vor einem Wurf abbrechen. *Spezialwaffen beeinflussen das Bombardement nicht.*

- 3) **Erhaltene Treffer:** Jedes verbleibende Treffersymbol verursacht 1 Punkt Schaden in dem angegebenen Trefferbereich bzw. 2 Punkte Schaden, wenn die Menge der Fluchtsymbole der Manövrierbarkeit deines Schiffes entspricht bzw. diese übersteigt.

*Ist dein Schiffsrumpf zerstört, sinkt das Schiff und du stirbst. Ist ein anderer Trefferbereich zerstört, scheitert deine Plünderung. Ist das Schiff intakt, kannst du mit dem direkten Bodenangriff fortfahren. Du kannst den Angriff an diesem Punkt aber auch abbrechen.*

- 4) **Bodenangriff:** Zunächst würfelst du auf **Führungskraft**. Du bekommst dann 1 Punkt Mannschaftsschaden für jedes der übrigen Fluchtsymbole, abzüglich der Erfolge bei deinem **Führungskraftwurf**. Sobald deine Mannschaft auf „0“ reduziert ist, bist du tot und besiegt.

*Dies ist der Ablauf einer Runde im Mannschaftskampf, im Hinblick auf Rubmkarten und Kapitäns-/Spezialfähigkeiten.*

Überlebst du den Kampf, bekommst du Gold in Höhe des Plünderwerts und kannst so viele Frachtkarten aufnehmen, wie du auf deinem Schiff unterbringen kannst. Danach entfernst du den Ortsmarker für den Rest des Spiels vom Spielbrett. Denke daran, die entsprechenden Kopfgelder für einen (gelungenen) Angriff, wie auf dem Ortsmarker angezeigt, zu vermerken.

**RUHMPUNKTE:** Erbeutešt du 12+ Gold, bekommst du einen Ruhmpunkt.

*Wichtig: Im Bezug auf Rubmkarten und Spezialfähigkeiten ist „Plündern von Orten“ kein „Plündern von Kauffahrern“. Karten, die sich im weitesten Sinne auf Schlachten beziehen (z. B. nach einer Schlacht, einmal pro Seeschlacht oder nach einer Enterschlacht etc.), können eingesetzt werden. „Mannschaftskampf“-Karten und -Fähigkeiten können nach dem Beginn des Bodenangriffs eingesetzt werden.*





### PIRATENZUFLUCHT

- **Aufsuchen (nur Piraten):**
  - Spieler kann frei anheuern (kein Würfelwurf benötigt).
  - Spieler kann eine Gerüchtekarte ziehen (kein Gold und kein Würfelwurf benötigt).
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 4 Karten
  - Kopfgelder: Keine.



### MISSION

- **Aufsuchen (jeder):**
  - Zahle 3 Gold pro verziehenes Kopfgeld (eine Nation pro Besuch).
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 3 Karten, ignoriert alle angegebenen Treffersymbole.
  - Kopfgelder: 1 + 1 (eines für den Angriff und eines bei Erfolg).
  - Die Kopfgelder entsprechen denen des lokalen Hafens.



### HANDELSSTATION

- **Aufsuchen (nur Nichtpiraten):**
  - Verkaufe oder kaufe Waren, beides ist nicht möglich. Ziehe 6 Karten, die zum Verkauf stehen (nur 3, wenn du hier bereits in der letzten Runde gekauft hast). Die nachgefragten Waren entsprechen denen des lokalen Hafens der Meereszone dieses Orts (hinsichtlich des Austauschs oder der Ruhmpunkte beim Verkauf von 3+ nachgefragten Waren). Wenn du Waren kaufst, ziehe die Karten neu, die Schmugglerware darstellen, welche in dem Hafen dieser Meereszone verkauft werden oder die der nachgefragte Ware entsprechen.
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 5 Karten
  - Kopfgelder: 1 + 1 (eines für den Angriff und eines bei Erfolg).
  - Die Kopfgelder entsprechen denen des lokalen Hafens.



### DORF DER EINGEBORENEN

- **Aufsuchen (jeder):**
  - Zahle 1 Frachtkarte, um das Schiff komplett instandsetzen zu lassen (bezieht sich nicht auf die „Mannschaft“).
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 4 Karten
  - Kopfgelder: keine.



### RIFF

- **Aufsuchen (jeder):**
  - Würfle auf *Suchen*. Für jeden Erfolg kannst du wahlweise:
    - 1 Frachtkarte ziehen
    - 1 Spezialwaffe auswählen
    - 1 Gerüchtekarte ziehen
    - die Mannschaft um 1 erhöhen.
  - Du bekommst einen Treffer am „Rumpf“ für jede Aufnahme, abzüglich 1 Punkt pro Erfolg beim *Seemannskunstwurf*.
- **Plündern:** nicht möglich.



### MARINESTÜTZPUNKT

- **Aufsuchen (nur Nichtpiraten):**
  - Bewege ein Marineschiff der entsprechenden Nation in eine angrenzende Meereszone. Befindet sich kein Schiff dieser Nation auf dem Spielplan, kannst du die Ereigniskarten durchgehen und die erste Karte mit dem passenden Schiff ziehen (danach musst du den Stapel neu mischen). Die gezogene NSC-Karte wird wie eine am Ende des Zuges zusätzlich gezogene Ereigniskarte behandelt (wirkt sich entsprechend auf der Loyalitätsleiste aus).
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 6 Karten
  - Kopfgelder: 1 + 1 (eines für den Angriff und eines bei Erfolg).
  - Die Kopfgelder entsprechen denen des lokalen Hafens.



### GEFÄNGNIS

- **Aufsuchen (jeder):**
  - Zahle 5 Gold. Gehe durch den Ruhmkartenstapel, ziehe den ersten Spezialisten und heuere ihn an. Solltest du einen solchen Spezialisten bereits in der Mannschaft haben, wirf die Karte ab und ziehe eine neue. Mische dann den Kartenstapel erneut.
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 4 Karten
  - Kopfgelder: 1 + 1 (eines für den Angriff und eines bei Erfolg).
  - Die Kopfgelder entsprechen denen des lokalen Hafens.
  - Bonus:** Bist du erfolgreich, kannst du die Aufsuchaktion des Orts durchführen und den Spezialisten kostenlos anheuern.



### STADT

- **Aufsuchen (jeder):**
  - Führe genau 1 Hafenaktion durch. Ziehe 4 Karten, wenn du „Kaufen“ willst (oder 3, wenn du letzte Runde hier bereits gekauft hast). Hat dieselben nachgefragten Güter wie der lokale Hafen. Die Einkaufs-/Verkaufsregeln funktionieren wie die der Handelsstation (siehe dort).
- **Plündern:**
  - Verteidigung: 5 Karten
  - Kopfgelder: 1 + 1 (eines für den Angriff und eines bei Erfolg).
  - Die Kopfgelder entsprechen denen des lokalen Hafens.

#### Anmerkungen zu Städten:

Obwohl du in einer Stadt auch Hafenaktionen durchführen kannst, kann es sein, dass du nicht die spezifischen Aktionen eines bestimmten Hafens durchführen kannst. Auch nicht, wenn sich die Stadt in derselben Meereszone befindet. Du kannst in einer Stadt:

- kein Gerücht auflösen, für welches du dich in einem bestimmten Hafen befinden musst,
- keine Spezialisten anwerben, die du nur in bestimmten Häfen anwerben kannst,
- nicht den Auftrag eines bestimmten Hafens übernehmen,
- keine Schmuggelware verkaufen,
- keine Schiffsmodifikationen kaufen.
- Du kannst eine Stadt nicht als deinen Heimathafen nutzen, um Gold zu verstecken.
- Du kannst nicht die Möglichkeiten einer Meereszone in einer Stadt (oder einem anderen Ort) nutzen. Du kannst beispielsweise nicht 1 Gold zahlen, um eine neue Frachtkarte zu ziehen (wie in *Santo Domingo*).
- Du darfst eine der folgende Optionen nutzen:
  - a) Waren verkaufen, b) Waren kaufen, c) Werft anlaufen, d) Seeleute anheuern, e) ein Gerücht aufschneiden, f) einen Gefallen erkaufen oder g) die Loyalität erhöhen.

## MODUL IO

## GEFALLEN

Zusätzliche Spielzeit: –

Gefallen sind die Summe deiner Bestechungen, Investitionen, Geschenke und krummen Geschäfte mit anderen Bürgern – in Ober- und Unterschicht. Diese Gefallen ermöglichen es dir, den einen oder anderen Faden zu ziehen, wenn es nötig ist, oder auch die eine oder andere Information zu bekommen.



### AUFBAU

Jeder Spieler legt ein Gefallentableau neben sein Kapitänstableau und platziert dann einen Würfel in seiner Spielerfarbe auf dem Feld „Keine Gefallen“.

### GEFALLEN BEKOMMEN

Es gibt drei Wege, einen Gefallen zu bekommen:

- 1) Als Hafenaktion kannst du am Ende einer Hafenaktion für je 2 Gold (max. 5) einen Gefallen kaufen.
- 2) Nachdem du einen Auftrag angenommen hast, bekommst du 1 Gefallen.
- 3) Nachdem du einen Auftrag abgeschlossen hast, bekommst du 1 Gefallen.

Erhöhte Komplexität: durchschnittlich

Die erworbenen Gefallen markierst du mit dem Würfel auf deinem Tableau. Du kannst niemals mehr als 5 Gefallen haben.

### GEFALLEN EINFORDERN

Du kannst einen Gefallen einfordern (den Würfel um ein Feld zurückschieben), um:

- 1) alle Karten eines Typs, die du in einem Zug gezogen hast, noch einmal neu zu ziehen – mit Ausnahme von Ereignissen (beispielsweise ein gezogenes Gerücht, eine Ruhmkarte, eine Auftragskarte, die du auslegen sollst, alle Frachtkarten, die du kaufst, alle Karten, die du zu Beginn einer Plünderung ziehst, oder wenn du eine Karte beim Plündern eines Kauffahrers hinzufügst oder austauscht etc.). Du darfst einen Gefallen nicht einsetzen, um eine Ereigniskarte neu zu ziehen, oder wenn du aufgrund eines Ereignisses eine Karte ziehen sollst.
- 2) einen Fertigkeitwurf (keine Kampffertigkeiten) zu wiederholen. Du kannst dies bei der *Suche* anwenden (nach Spielern, Kauffahrern oder NSC-Schiffen, um einen Kampf zu beginnen, oder um zu prüfen, ob ein Gerücht wahr ist), nicht jedoch bei Seeschlacht- oder Plünderproben.
- 3) einen NSC dazu zu zwingen, seinen *Suchenwurf*, um dich zu finden, zu wiederholen.
- 4) einen Hafen illegal anzulaufen (ignoriere dabei die Kopfgelder und/oder die Kriegsauswirkungen). Du musst einen

Gefallen pro Kopfgeld, das auf dich ausgesetzt ist, einfordern. Darüber hinaus brauchst du 1 Gefallen, wenn du den Hafen einer feindlichen Nation während eines Krieges anläufst. Wie üblich, kannst du im Hafen dann auch eine Hafenaktion durchführen.

### Anmerkungen:

- Du kannst in einer Situation immer nur 1 Gefallen einfordern, d. h. du kannst beispielsweise nicht ein Marineschiff mit mehreren Gefallen mehrfach zwingen, seinen *Suchenwurf* zu wiederholen. Im Laufe der Plünderung eines Kauffahrers werden jedoch möglicherweise mehrfach Karten gezogen und jedes Mal darfst du erneut einen Gefallen einsetzen.
- Kriege oder Prämien beeinträchtigen dich nicht, Gefallen einzufordern oder zu erhalten.
- Du kannst Gefallen nur für dich einfordern.
- Stirbt dein Kapitän, verlierst du alle Gefallen. Du kannst sie jedoch behalten, wenn du die Ruhmkarte „Überlebender“ spielst.
- Alexandre Villon muss nur auf *Einfluss* würfeln, um einen illegalen Hafen zu betreten und eine Hafenaktion durchzuführen. Misslingt sein *Einflusswurf* (er darf einen Gefallen einfordern, um ihn zu wiederholen), kann er immer noch eine Hafenaktion durchführen, wenn er in der Lage ist, den Gefallen einzufordern, der ihm das Betreten des Hafens ermöglicht hätte.

## MODUL II

## LOYALITÄT

Zusätzliche Spielzeit: 0-5 Minuten pro Spieler Erhöhte Komplexität: durchschnittlich

In diesem Modul kommt eine neue Stufe der Mannschaftsverwaltung hinzu, welche das Spiel härter macht. Diese Erweiterung ist nicht für Gelegenheitsspieler oder Einsteiger geeignet.



### AUFBAU

Jeder Spieler bekommt ein Loyalitätstableau und legt dieses links neben sein Kapitänstableau und platziert darauf einen Würfel seiner Farbe auf das Feld „Zufrieden“.

### IM SPIEL

Im Laufe des Spiels wird die Loyalität deiner Mannschaft zu dir als Kapitän steigen und sinken. Die verschiedenen Positionen auf der Loyalitätsskala bringen Boni oder auch schmerzhaft Abzüge im Spiel.

Die Boni und Abzüge sind kumulativ. Das bedeutet, dass eine „glückliche“ Mannschaft gleichzeitig auch „erfreut“ ist. Während ein Kapitän mit einer „wütenden“ Mannschaft auch die Nachteile einer „unglücklichen“ und „ruhelosen“ Mannschaft zu spüren bekommt.

### LOYALITÄT VERLIEREN

Kapitäne verlieren Loyalität, wenn:

- 1) eine Ereigniskarte mit einem NSC-Kapitän gezogen wird (symbolisiert die Zeit, die Angst etc.)
- 2) er Gold in sein Geheimversteck bringen möchte
- 3) der Zug im gleichen Hafen begonnen und beendet wird.

### LOYALITÄT GEWINNEN

Die Loyalität steigt um eine Stufe, wenn du:

- 1) einen Ruhmpunkt bekommst
- 2) als Hafenaktion eine Menge Gold ausgibst, die der nächsten Stufe deiner Loyalitätsskala entspricht (beispielsweise 3 Gold, um von „Zufrieden“ auf „Erfreut“ zu erhöhen).  
Pro Hafenaktion ist immer nur eine Stufe möglich.

**Absolute Loyalität:** In seinem Zug kann ein Spieler mit einem erfolgreichen *Führungskraftwurf* die Loyalitätsskala um eine Stufe verringern und dafür eine zusätzliche Aktion durchführen (nur einmal pro Zug).

**Glücklich:** Der Kapitän bekommt im Kampf +1 *Führungskraft* (Mannschaftskampf und Plündern von Ortschaften).

**Erfreut:** Der Kapitän kann in jedem Hafen kostenlos anheuern (unabhängig von den Bedingungen in Meereszonen wie beispielsweise *Petite Goave*). Dies gilt auch für Spezialisten in

den Ruhmkarten. Diese kosten weder Gold, noch ist ihre Heuer an spezielle Häfen gebunden. Über die Loyalität kannst du immer nur einen Spezialisten pro Zug kostenlos anheuern.

**Zufrieden:** Keine Auswirkungen.

**Ruhelos:** Der Kapitän kann nicht kostenlos anheuern und kann keine neuen Spezialisten anheuern (durch Ruhmestaten, Gerüchte etc.). Der Nachteil, nicht kostenlos anheuern zu können, hebt andere Mechanismen der freien Rekrutierung auf. Darüber hinaus haben die besonderen Fähigkeiten der Spezialisten keinerlei Auswirkungen.

**Unglücklich:** Immer wenn der Kapitän eine Ruhmkarte ausspielen möchte, muss er einen *Führungskraftwurf* machen. Misslingt dieser, kann er die Karte in diesem Zug nicht ausspielen.

**Wütend:** Der Kapitän bekommt -1 auf *Führungskraft* (Minimum 1) im Kampf (Mannschaftskampf und Plündern von Ortschaften).

**Meuterei:** Sinkt die Loyalität auf die Meutereistufe herab, musst du sofort einen *Führungskraftwurf* machen. Bei Erfolg steigt deine Loyalität auf „Wütend“, misslingt der Wurf, wird der Kapitän getötet und die Regeln für sterbende Kapitäne werden angewandt. *Dieser Wurf ist kein Mannschaftskampf.*

## VARIANTE 1

### FLEXIBLE RUNDEN

**Zusätzliche Spielzeit:** –

**Erhöhte Komplexität:** –

**Auswirkungen:** Erhöht die Chance auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe und reduziert die Spielpausen.

#### EINLEITUNG

Die Flexiblen Runden sollen eine gewisse Unsicherheit ins Spiel bringen. Niemand weiß, wann er an der Reihe ist und wie weit er kommt. Ein Spieler kann beispielsweise in einem Zug als Letzter an der Reihe sein und im nächsten Zug als Erster. Dadurch macht er quasi einen Doppelzug. Dies ist beabsichtigt, die Chance auf Spieler-gegen-Spieler-Konflikte soll dadurch erhöht werden.

#### AUFBAU

Legt 1 Würfel jeder Spielerfarbe in den schwarzen Stoffbeutel.

#### IM SPIEL

Nachdem ihr eine Ereigniskarte gezogen habt, zieht ein Spieler einen Würfel aus dem Beutel. Der Spieler dieser Farbe darf nun seine Aktionen durchführen. Danach wird erneut ein Würfel gezogen und der entsprechende Spieler ist als nächstes an der Reihe. Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, werden die Würfel zurück in den Beutel gelegt und eine neue Runde beginnt.

## VARIANTE 3

### FÜR EHRE ODER TOD

**Zusätzliche Spielzeit:** 20 Minuten **Erhöhte Komplexität:** –

**Auswirkungen:** Verschiebt den Schwerpunkt vom Anhäufen von Gold in Richtung Ruhmpunkte.

Die Kosten der Ruhmpunkte steigen sukzessive um 5 Gold an. Der erste Ruhmpunkt kostet weiterhin 10 Gold, der zweite Punkt 15, der dritte Punkt kostet bereits 20 Gold etc. Hast du also 50 Gold angehäuft, bräuchte dir dies nach den klassischen Regeln 5 Ruhmpunkte ein. In dieser Variante bekommst du dafür jedoch nur 3 Punkte (10+15+20).

1. Ruhmpunkt kostet 10 Gold
2. Ruhmpunkt kostet 15 Gold
3. Ruhmpunkt kostet 20 Gold
4. Ruhmpunkt kostet 25 Gold
5. Ruhmpunkt kostet 30 Gold

Das bedeutet, dass du insgesamt 100 Gold benötigst, um die maximal möglichen 5 Ruhmpunkte zu sammeln.

## VARIANTE 5

### HALSABSCHNEIDER

Anmerkung des Autors: Diese Variante eignet sich für Gruppen, die sich häufige Spieler-gegen-Spieler-Schlachten wünschen. Dies soll definitiv keine Regelkorrektur sein, eher ein Versuch, den Wünschen einiger Spieler und Spielgruppen nachzukommen. Ein Versuch, den Spielern das Piratenspiel zu bieten, das sie verdienen.

Die Variante besteht aus zwei Teilen, die wahlweise für sich oder zusammen genutzt werden können.

#### AUSSER-DER-REIHE-SUCHE

Ein Spieler darf einen aktiven Spieler „suchen“, direkt nachdem dieser in seine Meereszone gefahren ist (ebenfalls, wenn dieser aus dem Hafen in See sticht). Führt der Spieler eine *Suche* durch, dreht er seine Kapitänskarte um, welche er erst in seinem nächsten Zug wieder aufdeckt. Gelingt ihm der *Suchenwurf*, wurde der aktive Spieler entdeckt und es beginnt eine Schlacht. Überlebt der aktive Spieler die Begegnung, darf er danach seinen Zug fortsetzen.

## VARIANTE 2

### KAPITÄNE, KAPITÄNE, KAPITÄNE!

**Zusätzliche Spielzeit:** 0-5 Minuten

**Erhöhte Komplexität:** –

**Auswirkungen:** Erweitert die Wahlmöglichkeit bezüglich der Startkapitäne.

#### EINLEITUNG

Manchen Spielern gefällt es, mit dem zu spielen, was sie zugeteilt bekommen. Andere bevorzugen es, etwas mehr Kontrolle darüber zu haben, mit welchem Kapitän sie spielen. Es folgen zwei Möglichkeiten, die Auswahl zu erhöhen:

#### ARRR KOMM DAMIT KLARRR!

Jeder Spieler zieht zwei Kapitänskarten und wählt den Kapitän aus, mit dem er spielen möchte.

#### DAFÜR MUSST DU ZAHLEN!

In dieser Variante müssen die Spieler dafür zahlen, dass sie auswählen dürfen. Jeder Spieler bekommt einen Kapitän, wie in den Basisregeln vorgesehen. In Zugreihenfolge können sich die Spieler nun entscheiden, 2 Gold zu zahlen, um einen weiteren zu ziehen und 2 weitere Gold, um einen dritten Kapitän zu ziehen. Der Spieler wählt dann aus seinen gezogenen Kapitänskarten aus.

## VARIANTE 4

### DAS LEBEN IST HART

**Zusätzliche Spielzeit:** –

**Erhöhte Komplexität:** –

**Auswirkungen:** Schon zu Beginn des Spiels kommen NSC-Schiffe auf den Spielplan. Dies erhöht die Schwierigkeit und sorgt dafür, dass gleich von Spielbeginn an eine Menge los ist.

Direkt vor dem Spiel geht ihr durch den Ereigniskartenstapel. Bringt die ersten beiden Marine-schiffe unterschiedlicher Nationen und das erste NSC-Piratenschiff ins Spiel (dies beeinflusst nicht die Loyalität, das Spiel hat noch nicht begonnen). Zieht neu, sobald ein NSC denselben Heimathafen wie ein Spieler haben sollte. Geht dafür einfach wieder durch den Ereigniskartenstapel. Sobald ihr diese Vorbereitungen abgeschlossen habt, beginnt ihr ganz normal mit dem Spiel. Ein Piratenschiff kann somit bereits im ersten Zug in die Meereszone eines Spielers fahren. Das Leben ist hart!

**Aktionspunktanzug:** Ein Spieler, der außerhalb seines Zuges eine Suche durchführt, hat in seinem Zug zwei Aktionen weniger zur Verfügung.

#### Situationsabhängige Regeln:

- Ein Kapitän kann außerhalb seines Zuges keine *Suche* durchführen, wenn seine Kapitänskarte verdeckt ist (wenn er beispielsweise gerade eine solche Aktion durchgeführt hat).
- Außer-der-Reihe-*Suche* wird vor der Suche eines NSC in derselben Meereszone durchgeführt.
- Zieht der aktive Spieler in eine Meereszone mit mehreren Spielerkapitänen, müssen diese in der Spielreihenfolge ansagen, ob sie eine *Suche* durchführen möchten. Die Spieler, die eine Außer-der-Reihe-*Suche* durchführen, machen einen *Suchenwurf*, doch nur der Spieler mit den meisten Erfolgen entdeckt den aktiven Spieler. Ein Gleichstand wird durch die Würfelanzahl aufgelöst – herrscht immer noch Gleichstand, würfeln die Spieler erneut. Alle Kapitäne, die außer der Reihe gesucht haben, haben in ihrem Zug zwei Aktionen weniger zur Verfügung.



KORSAREN DER  
KARIBIK

RUHMREICHE SEE