

Christian Marcussen und Kasper Aagaard

KORSAREN DER KARIBIK



WILLIAM
LDM

INHALT

| | |
|--|-----------|
| Spielmaterial | 2 |
| Wichtige Begriffe | 3 |
| Überblick | 3 |
| Spielziel | 3 |
| Geheimversteck | 3 |
| Länge des Spiels | 3 |
| Würfel und Eigenschaftsprobe | 4 |
| Die Kapitäne | 4 |
| Die Schiffe | 4 |
| Spielaufbau | 5 |
| Das Kapitänsbrett | 5 |
| Startspieler | 5 |
| Das Spielbrett | 6 |
| Das Spiel | 7 |
| Rundenablauf | 7 |
| Ereigniskarte ziehen | 7 |
| Aktionen | 7 |
| Kauffahrer aufbringen | 10 |
| Kauffahrermarker | 10 |
| Kauffahrer aufbringen | 10 |
| Kopfgeld und Belohnung | 11 |
| Wann ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt wird | 11 |
| Ausgesetzte Kopfgelder loswerden | 11 |
| Belohnungen | 11 |
| Ruhmkarten | 12 |
| Ruhmkarten bekommen | 12 |
| Ruhmkarten ausspielen | 12 |
| Spezialisten | 12 |
| NSC-Kapitäne | 12 |
| NSC ins Spiel bringen | 12 |
| Jagdpriorität | 13 |
| Suchen | 13 |
| NSC-Bewegung | 13 |
| NSC-Schiffe im Kampf | 13 |
| Kampf | 14 |
| Schiffskampf | 14 |
| Trefferbereiche und Schaden | 14 |
| Mannschaftskampf | 14 |
| Ruhmkarten während des Kampfes | 15 |
| Spezialwaffen | 15 |
| Plündern | 15 |
| Spielerkapitäne ausplündern | 15 |
| Marineschiffe ausplündern | 15 |
| NSC-Piraten ausplündern | 15 |
| Ein Schiff übernehmen | 15 |
| Sterben und Zurückziehen | 15 |
| Zurückziehen | 15 |
| Spielende | 15 |
| Kampfbeispiel | 16 |
| Schiffskampf | 16 |
| Mannschaftskampf | 16 |

IMPRESSUM

SPIELDESIGN

Christian Marcussen
Kasper Aagaard

ILLUSTRATIONEN

Ben Nelson
Chris Quilliams

LAYOUT

NelsonDesign.net

ÜBERSETZUNG AUS DEM ENGLISCHEN

Christian Stenner

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Ralf Berszuck

SCHACHELDESIGN DER DEUTSCHEN AUSGABE

Hans-Georg Schneider

SPIELETESTER

Toke Nielsen, Freddy Silva, Tina Arbjørn, Christian
Guldager Simonsen, Michael Kucirek, Thore Nellemann
& Stephan Rasmussen

DANK AN

Justin Morse, Mik Svellov, Mika Rautiainen, Shawn
Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thomi und die
BGG-Gemeinschaft für ihre fantastische Unterstützung
und Geduld (www.boardgamegeek.com)

BESONDERER DANK AN

Geert van der Burgt

IM GEDENKEN AN

Michael Kuricek

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Z-Man Games, Inc.,
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541. © 2010, 2011
Z-Man Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

Z-MAN
games



SPIELMATERIAL

- **1 Spielbrett** (siehe Seite 6)
- **4 Kapitänsbretter** (siehe Seite 5)
- **254 Karten**
34 Ereigniskarten, 70 Ruhmkarten, 16 Kapitänskarten,
64 Frachtkarten, 20 Schiffskarten, 25 Gerüchtekarten
und 25 Auftragskarten
- **100 Münzen**
20 (1 Gold), 20 (2 Gold), 30 (5 Gold), 30 (10 Gold)
- **26 Plastikschiffe**
5 Schaluppen, 4 Fleuten, 9 Fregatten, 8 Galeonen
- **24 Marker "Nachfrage"**
- **17 Marker "Kaufahrer"**
5 spanische, 4 niederländische, 4 französische und
4 englische
- **12 Marker "Spezialwaffen"**
- **16 Marker "Schiffsmodifikationen"**
- **20 Marker "Kopfgeld"**
5 von jeder Nation
- **29 Holzwürfel**
6 rote, 6 blaue, 6 gelbe, 6 grüne und 5 braune
- **4 Nautische Marker**
- **10 spezielle Würfel**
- **4 Geheimverstecke**
- **4 Spielhilfen**

WICHTIGE BEGRIFFE

Ereigniskarten: Karten, die zu Beginn jeder Spielrunde gezogen werden und die einen Einfluss auf das gesamte Spiel haben. Ereigniskarten bringen auch → NSC ins Spiel oder bewegen diese. Mehr zu diesem Thema findest du auf S. 7.



Kopfgeldmarker



Schaluppe

Fleute



Kauffahrermarker: Diese werden auf dem Spielbrett verteilt und zeigen Schiffe an, die angegriffen und geplündert werden können. Mehr zu diesem Thema findest du auf S. 10.

Kopfgelder: Ein Indikator, wie sehr du gesucht wirst. Meistens wird ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt, wenn du Schiffe angreifst, die keine Piraten sind. Wenn zum ersten Mal ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt wird, lege einen Kopfgeldmarker auf dein Kapitänsbrett. Für jedes weitere Kopfgeld dieser Nation bewegst du den Kopfgeldmarker ein Feld auf der Kopfgeldleiste vorwärts. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 11.

Marineschiff: Ein Schiff, das von einem → NSC-Kapitän geführt wird und kein → Pirat ist. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 12.

Meereszone: Die großen Gebiete des Meeres auf dem Spielbrett, in denen sich die Schiffe aufhalten und sich bewegen. Es gibt 17 Meereszonen. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 6.

Nachfrage: Nachfragemarker werden auf dem Spielbrett neben die Häfen gelegt, um in allen Häfen anzuzeigen, was sie gerade am dringendsten benötigen. Die Spieler können Waren, bei denen gerade Nachfrage besteht, zu einem höheren Preis verkaufen als normal. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 8.

Nichtpirat: Ein Spieler ganz ohne Kopfgeldmarker oder einer der Kauffahrermarker auf dem Spielbrett. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 11.

NSC: Nichtspielercharakter – ein Begriff für Schiffskapitäne und → Piraten, die nicht von den Spielern verkörpert werden. NSC werden auf dem Spielbrett genau wie Spieler mit Miniaturschiffen dargestellt. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 12.

Pirat: Ein Spieler, auf den mindestens 1 Kopfgeld ausgesetzt ist, oder eines der schwarzen → NSC-Schiffe. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 11.

Schiffsmodifikationen: Jeder Hafen bietet eine Schiffsmodifikation an. Diese sind Aufrüstungen, die für die Schiffe gekauft werden können und sie verbessern. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 9.

Spezialwaffen: Diese Spezialwaffen können in jedem Hafen gekauft werden. Ein Spieler kann jede von ihnen ein Mal haben, und sie werden für taktische Manöver während des Kampfes verwendet. Es gibt Entershaken, Kartätschen und Kettengeschosse. Sie lassen dich neu würfeln oder beeinflussen, wo du ein gegnerisches Schiff triffst. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 10/15.

Trefferbereiche: Jedes Schiff hat 5 Trefferbereiche: Schiffsrumpf, Frachtraum, Masten, Mannschaft und Kanonen. Die Zerstörung eines Trefferbereichs hat unterschiedliche, aber auf jeden Fall immer negative Auswirkungen. Die Trefferbereiche eines Spielerschiffs werden auf dem Kapitänsbrett, die eines NSC-Schiffs auf dem Spielbrett mit Holzwürfeln markiert. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 4.

- Am Anfang einer Spielrunde gibt es **keine Ereigniskarten** mehr.
- Ein **Kapitän stirbt**, und es gibt keinen weiteren Kapitän mehr zum Nachziehen.

In beiden Fällen gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten.

GEHEIMVERSTECK

Die Spieler können **in ihrem Heimathafen** ihr Gold verstecken. **Jeweils 10 Gold im Geheimversteck** (die Schatztruhe) zählen als **1 Ruhmpunkt**. Punkte durch das Verstecken von Gold werden **nicht sofort** vergeben, sondern zählen geheim für die Gesamtpunktzahl. Maximal die **Hälfte** der Punkte des Gewinners dürfen durch Gold erworben werden.

GOLD GEHEIMHALTEN?

Die Summe Gold, die die Spieler erhalten oder ausgeben, ist eine offene Information für alle, aber die exakte Anzahl Goldstücke, die ein Spieler auf seinem Schiff mitführt, ist geheim – außer eine Regel besagt anderes. Jeder Spieler darf sein Gold stapeln oder mit den Frachtkarten verdecken (diese befinden sich auf demselben Feld des Kapitänsbretts); er muss es aber auf dem Kapitänsbrett lagern.

ÜBERBLICK

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, die **meisten Ruhmpunkte** zu bekommen. Das Spiel endet auf 2 Arten:

Hat ein Spieler **mindestens 10 Ruhmpunkte**, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl von Zügen hatte. Danach ist das Spiel vorbei.

Das Spiel **endet augenblicklich**, wenn eine dieser beiden Bedingungen zutrifft:



WÜRFEL UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Im Spiel befinden sich 10 Würfel, deren 5 und 6 durch ein  ersetzt wurde.

Im Verlaufe des Spiels wirst du aufgefordert werden zu würfeln, wie fähig dein Kapitän auf verschiedenen Gebieten ist. Um eine **Eigenschaftsprüfung** zu machen, wirf so viele Würfel, wie der Wert deines Kapitäns in der betreffenden Eigenschaft beträgt. Um einen Erfolg zu erzielen, musst du mindestens 1  würfeln. Wenn du, beispielsweise, einen **Einflusswert** von 3 hast, darfst du mit 3 Würfeln werfen und brauchst mindestens 1 , um erfolgreich zu sein. Manchmal ist es relevant, **wie viele** Erfolge du erzielst. D.h., du zählst die Anzahl Würfel, die als Ergebnis einen Erfolg (einen ) haben.

Die Zahlen 1-4 auf den Würfeln haben verschiedene Auswirkungen im Kampf, beispielsweise um Treffer zu verteilen oder Gleichstände zu entscheiden (siehe *Kampf* Seite 14).



DIE KAPITÄNE

Die Spieler übernehmen die Rolle eines der 16 Kapitäne auf den Kapitänskarten. Jeder Kapitän hat **4 Eigenschaften** mit Werten von 1-4. Diese Zahl gibt die Anzahl Würfel an, die der Kapitän verwenden darf, wenn er eine Eigenschaftsprüfung ablegt.



Seemannskunst bezeichnet die Fähigkeit des Kapitäns zur See und ist für den Schiffskampf wichtig.



Suchen benötigst du für das Aufspüren anderer Schiffe, um sie anzugreifen. **Suchen** ist auch wichtig zum Aufspüren von Schätzen, verborgenen Inseln oder anderen Dingen, die Gegenstand von Gerüchten sein können (siehe *Gerüchte aufzuschnappen* auf Seite 9).



Führungskraft wird verwendet, um zu sehen, wie gut du deine Mannschaft im Kampf führst und wie leicht es für dich ist, neue Mannschaftsmitglieder anzuheuern.



Einfluss ist das Maß der Reputation deines Kapitäns und beschreibt, wie viele einflussreiche Leute er in der Karibik kennt. Du verwendest **Einfluss**, um das Vertrauen von Auftraggebern zu erlangen oder um ein Gerücht in der örtlichen Kneipe aufzuschnappen.

Die Kapitänskarte führt auch die Spezialfähigkeit (oder -fähigkeiten) deines Kapitäns und seinen Heimathafen auf. Die **Spezialfähigkeit** ist eine einzigartige Fähigkeit, die der Kapitän hat. Kapitäne mit mehr als 1 Spezialfähigkeit haben niedrigere Eigenschaften als andere.

Der **Heimathafen** ist der Hafen, aus dem dein Kapitän kommt, und steht auf der Kapitänskarte direkt unter dem Namen des Kapitäns. Die Nationalität dieses Hafens ist zugleich die Nationalität deines Kapitäns. Normalerweise hast du keinen Zugang mehr zu Häfen, deren Nation ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt hat. In deinem Heimathafen kennst du allerdings die richtigen Leute. Daher kannst du deinen Heimathafen immer ansteuern, selbst, wenn du ein Pirat bist.

DIE SCHIFFE

In diesem Spiel gibt es **5 verschiedene Schiffstypen**: Schaluppen, Fleuten, Fregatten, Galeonen und Man-o-Wars. Jeder Schiffstyp hat eigene Plastikminiaturen – mit der Ausnahme von Galeonen und Man-o-Wars, deren Miniaturen gleich sind. Jeder Typ Schiff hat eine **Schiffskarte** mit seinen **Werten**.

Schiffe besitzen **5 Werte** in einem Bereich von 1-5. Ein Schiff kann durch während des Spiels gekaufte Schiffmodifikationen niemals mehr als 5 in einem Wert erreichen.

Widerstandsfähigkeit gibt an, wie schwierig es ist, dein Schiff zu versenken oder unmanövrierbar zu machen.

Frachtraum gibt die maximale Anzahl Frachtkarten an, die du an Bord haben darfst.

Mannschaft gibt die Zahl kampffähiger Mannschaftsmitglieder an, die dein Schiff haben kann und zu Beginn des Spiels hat. Wenn du deine gesamte Mannschaft verlierst, wirst du nicht in der Lage sein, dich zu verteidigen, wenn du geentert wirst, und kannst auch keinen Befehl zum Entern geben.

Kanonen repräsentieren die Feuerkraft deines Schiffes. Je mehr Kanonen du hast, desto zerstörerischer ist dein Schiff.

Manövrierbarkeit gibt an, wie wendig und schnittig dein Schiff ist. Ein hoher Wert macht es unwahrscheinlich, dass ein Kauffahrer während seines Aufbringens entkommt. Zusätzlich bekommst du während eines Kampfes 1 Würfel mehr bei einem Wurf auf **Seemannskunst**, wenn dein Wert in Manövrierbarkeit um 2 oder mehr höher ist als der deines Gegners.

Wichtig: Willst du dir im Laufe des Spiels ein anderes Schiff nehmen oder kaufen, musst du das alte Schiff abgeben. Du darfst **nie mehr als 1 Schiff** zur selben Zeit haben.



SPIELAUFBAU

DAS KAPITÄNSBRETT

Jeder Spieler bekommt ein Kapitänsbrett. Es wird verwendet, um deine Karten, Gold und Fracht aufzubewahren und den Zustand deines Schiffes anzuzeigen.

- 1) Wähle dir die **Farbe** aus, mit der du spielen willst, und nimm die 6 Holzwürfel und die Schiffsminiaturen dieser Farbe an dich. Nimm dir auch eine Schatztruhe als Geheimversteck für dein Gold.
- 2) Ziehe zufällig 1 **Kapitänskarte**. Zeige niemandem diese Karte.
- 3) Wähle ein **Schiff** für deinen Kapitän und nimm es verdeckt in die Hand. Du kannst entweder eine Schaluppe oder Fleute wählen. Wähle die Schaluppe, wenn du ein hochmanövrierbares Schiff – sehr geeignet für Piraterie – haben willst, oder wähle die Fleute, um ein (relativ verwundbares) Kauffahrerschiff mit großem Lagerraum zu haben.

Alle Spieler enthüllen nun ihr Schiff und ihren Kapitän.

- A) Nimm eine **Schiffskarte** passend zu deinem Schiff. Lege diese und deine Kapitänskarte auf das Kapitänsbrett.
- B) Ziehe eine **Ruhmkarte** und lege sie neben das Brett.
- C) Ein Holzwürfel wird so auf jeden der 5 **Trefferbereiche** gelegt, dass der Wert dort dem Wert auf der Schiffskarte entspricht. Schiffsrumpf und Masten entsprechen dem **Widerstandsfähigkeitswert** auf der Karte. Wenn du also ein Schiff mit einer Widerstandsfähigkeit von 2 hast, lege einen Holzwürfel in das 2. Feld neben Schiffsrumpf und in das 2. Feld neben Masten. Wenn du die Holzwürfel für eine Schaluppe richtig gesetzt hast, ist jeder Holzwürfel an 2. Stelle – außer der für Kanonen, der auf dem 1. Feld liegt.
- D) Nimm 10 Gold. Dies ist das Gold, das du zu Anfang des Spiels besitzt.

STARTSPIELER

Bestimme den Startspieler, indem du alle gezogenen Kapitänskarten nimmst, mischst und eine ziehst. Der Spieler, dessen Kapitän gezogen wird, ist der Startspieler, und die Zugreihenfolge geht im Uhrzeigersinn weiter. Diese Zugreihenfolge wird das ganze Spiel durch beibehalten.

WILLST DU PIRAT ODER NICHTPIRAT SEIN?

- Die Spezialfähigkeit des Kapitäns kann dir oftmals eine Entscheidungshilfe sein.
- Suchen ist vermutlich die wichtigste Eigenschaft für einen Piraten, aber Seemannskunst spielt auch eine wichtige Rolle.



DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett ist in 17 **Meereszonen** unterteilt. 16 davon haben einen zugehörigen Hafen, der durch die **Flagge** einer der 4 Nationen (Niederlande, England, Frankreich und Spanien), die in diesem Spiel vorkommen, repräsentiert wird.

Die meisten Meereszonen haben einen einzigartigen **Vorteil oder Nachteil**, der in der Meereszone auf dem Spielbrett beschrieben steht. Sie werden auch in der Spielhilfe aufgeführt.

Die Grenzen aller Meereszonen weisen zugehörige **Buchstaben** auf, die für Richtungen des Kompasses stehen. Sie werden für die Bewegung von NSC verwendet.

In der oberen, linken Ecke des Spielbrettes findest du die „Im Krieg!“-Leiste, die angibt, welche beiden Nationen sich miteinander im Krieg befinden.

In die obere Mitte des Spielbrettes legt man die Karten der NSC-Kapitäne, sobald sie gezogen wurden.

In der oberen rechten Ecke sind eine Leiste, um NSC-Schaden anzuzeigen („Der Feind!“), und die Kauffahrerleiste mit Feldern für die Marker aufgebracht und besiegt Kauffahrer. Ganz unten auf dem Spielbrett findest du die Leiste der erreichten Ruhmpunkte, die von 0-10 reicht.

DAS SPIELBRETT VORBEREITEN

- 1) Mische alle **Kartenstapel** (außer den Schiffskarten) und lege sie verdeckt neben das Spielbrett.
- 2) Lege zufällig einen **Nachfragemarker** offen in jede Meereszone. Sie kommen auf eines der beiden leeren Felder neben den Häfen. Lege die übrigen 8 Nachfragemarker als verdeckten Stapel neben das Spielbrett für den späteren Gebrauch.

Die Meereszone *Karibisches Meer* erhält keinen Nachfragemarker, da es dort keinen Hafen gibt.

- 3) Verteile zufällig und verdeckt einen **Schiffsmodifikationsmarker** auf die jetzt noch freien Felder neben jedem Hafen.

Die Meereszone *Karibisches Meer* erhält keinen Schiffsmodifikationsmarker.

- 4) Lege zufällig und verdeckt 1 **Kauffahrermarker** in jede Meereszone inklusive des Karibischen Meeres.
- 5) Ziehe 2 **Auftragskarten**. Lies sie laut vor und lege jede in die Meereszone, die auf der Karte genannt wird.
- 6) Lege einen **Holzwürfel** jedes Spielers auf die „0“ der Ruhmleiste und 5 braune Holzwürfel auf die Leiste „Der Feind!“ für den späteren Gebrauch bei einem Kampf zwischen einem Spieler und einem NSC.
- 7) Setze deine **Schiffsminiatur** auf das Feld des Heimathafens deines Kapitäns (siehe Kapitänskarte).

1



DAS SPIEL

RUNDENABLAUF

- 1) Ereigniskarte ziehen
- 2) Aktionen der Spieler (reihum)

Sobald alle Spieler ihren Zug gemacht haben, beginnt eine neue Spielrunde.

EREIGNISKARTE ZIEHEN

Der Startspieler zieht **eine** Ereigniskarte. Gibt es auf dieser Karte **NSC-Symbole**, werden diese zuerst abgehandelt (siehe *NSC-Bewegung* auf Seite 13). Dann wird der Text der Ereigniskarte laut verlesen. Der Effekt jeder Ereigniskarte wird auf der Karte selbst detailliert beschrieben. Einige Karten rufen einen sofortigen Effekt hervor, andere zu Beginn des Zuges eines einzelnen Spielers oder am Ende der Spielrunde. Sobald der Effekt der Ereigniskarte abgehandelt wurde, lege sie auf den betreffenden Ablagestapel, falls auf der Karte nicht anders bestimmt.

Es befinden sich 34 Ereigniskarten im Spiel. Gibt es keine Ereigniskarten mehr zu ziehen, endet das Spiel sofort (siehe *Spielende* auf Seite 15).

AKTIONEN

Dann führen die Spieler ihre Aktionen durch – zuerst der Startspieler und dann im Uhrzeigersinn weiter. Pro Zug hat jeder Spieler bis zu **3 Aktionen**; ihm stehen folgende Aktionen zur Auswahl:

- bewegen
- suchen
- Hafen

Du kannst beliebig Aktionen **kombinieren**, beispielsweise kannst du dich zuerst mit 2 Aktionen bewegen und dann nach einem Schiff suchen.

LEGENDE

- A) Meereszone
- B) Vorteil/Nachteil
- C) Richtungsbuchstaben
- D) „Im Krieg!“-Leiste
- E) NSC-Kapitäne
- F) „Der Feind!“-Leiste
- G) Ruhmleiste
- H) Kauffahrerleiste

BEWEGEN

Die Aktion „Bewegen“ verwendest du, um

- von der einen Meereszone in eine angrenzende zu ziehen
- in einen Hafen hineinzuziehen oder
- aus einem Hafen herauszuziehen

Jede einzelne Bewegung kostet **1 Aktion**. Bewege deine Schiffsminiatur, um deine Bewegung anzuzeigen – bewege sie beispielsweise auf einen Hafen, falls du dich dorthin bewegst. Bewegungen sind für alle Schiffstypen gleich.

Beispiel: Frances Wright ist im Hafen von **Havana** und will nach **Nassau**. In ihrem Zug bewegt sie sich von **Havana** in die Meereszone von **Havana** (1 Aktion). Dann von dort zur angrenzenden Meereszone von **Nassau** (1 Aktion) und zuletzt von dort in den Hafen **Nassau** (1 Aktion). Damit sind ihre 3 Aktionen verbraucht. Die Geschäfte im Hafen von **Nassau** müssen bis zur nächsten Runde warten.

SUCHEN

Wähle die Aktion „Suchen“, um ein Schiff in deiner Meereszone zu finden und anzugreifen. Gib dazu an, nach was du suchst:

- einen Spielerkapitän in derselben Meereszone (nicht in einem Hafen)
- einen NSC in derselben Meereszone
- einen Kauffahrer in derselben Meereszone (dargestellt durch einen Kauffahrermarker)

Würfle auf die Eigenschaft **Suchen** deines Kapitäns. Wenn du erfolgreich bist, findest du das Schiff, das du gesucht hast, und der Kampf beginnt. Kämpfe gegen NSC und Spieler sind ausführliche Angelegenheiten (siehe *Kampf* auf Seite 14), während das Aufbringen eines Kauffahrers schneller und abstrakter abgewickelt wird (siehe *Kauffahrer aufbringen* auf Seite 10).

Du kannst im selben Zug **nicht zweimal** nach demselben Schiff suchen. Du darfst ein anderes Ziel in derselben Meereszone suchen oder in eine andere Meereszone segeln und dort dein Glück versuchen, wenn du genug Aktionen übrig hast.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seinen Zug in derselben Meereszone wie ein Mitspieler und ein Kauffahrer (durch einen Kauffahrermarker repräsentiert). Er wählt die Aktion Suchen und gibt an, dass er den Mitspieler in seiner Meereszone finden will. Er macht seinen **Suchenwurf**, schafft diesen aber nicht. Er darf nun eine weitere Aktion ausgeben, um in dieser Meereszone erneut zu suchen, aber nicht nach diesem Mitspieler. Stattdessen sucht er nach dem Kauffahrer.

HAFEN

Bist du in einem Hafen, darfst du (ein Mal pro Zug) mit einer Hafenaaktion **beliebig** viele der folgenden Hafenaaktivitäten durchführen:

- Waren verkaufen (das muss die erste Hafenaaktivität sein)
- Waren kaufen
- Werft besuchen
- Mannschaft anheuern
- Gerücht aufschnappen
- Auftrag annehmen
- Gold ins Geheimversteck legen oder herausnehmen (nur im Heimathafen)

Wenn du Waren **verkaufen** willst, muss dies die **erste** deiner Aktivitäten sein. Alle anderen Aktivitäten kannst du in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Aktivität darf **nur ein Mal** pro Zug gewählt werden und muss komplett abgehandelt sein, bevor eine neue durchgeführt wird.

WAREN VERKAUFEN

Gib an, welche deiner Waren (Frachtkarten) du verkaufen willst. Alle Waren können zu einem Preis von **3 Gold pro Karte** verkauft werden. Die Waren, für die in dem Hafen Nachfrage besteht (angezeigt durch den Nachfragemarker neben dem Hafen), können für **6 Gold pro Karte** verkauft werden. Verkaufte Frachtkarten werden offen auf den passenden Ablagestapel gelegt.

Verkaufst du eine Ware, für die in dem Hafen Nachfrage besteht, tausche diesen Nachfragemarker gegen einen zufällig gezogenen nicht verwendeten Marker aus.

Beispiel: Wenn du diese 6 Frachtkarten gezogen hast (siehe Grafik unten), kannst du die Gewürzkarte für 3 Gold, die beiden Kakaokarten für je 2 Gold und die 3 Rumkarten für nur 1 Gold pro Karte kaufen! Du machst einen beträchtlichen Gewinn, wenn du in einem Hafen mit großem Angebot Waren einkaufst und sie in einem Hafen mit entsprechender Nachfrage weiterverkaufst.



Anmerkung: Die Zahlen und Symbole auf der unteren Hälfte der Frachtkarten haben nichts mit dem Wert der Karte zu tun. Sie werden erst beim Aufbringen eines Kauffahrers gebraucht, um festzustellen, wie viel Gold die geplünderten Schiffe an Bord haben.

Nach dem Wechseln des Nachfragemarkers kannst du keine weiteren Waren in diesem Zug verkaufen.

Ruhmpunkt: Wenn du 3 oder mehr Frachtkarten in einem Hafen verkaufst, in dem nach dieser Ware derzeit Nachfrage besteht, bekommst du einen Ruhmpunkt und eine Ruhmkarte (siehe *Ruhmkarten* Seite 12).

WAREN KAUFEN

Ziehe **6 Frachtkarten** und schau sie dir an, ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen. Lege jede Frachtkarte ab, die die **Ware auf dem Nachfragemarker** neben diesem Hafen zeigt, und ziehe dafür Ersatz. Die gezogenen Karten stellen das Warenangebot des Hafens für dich in dieser Runde dar. (Es gibt 8 verschiedene Waren.)

Der Grundpreis für jede Frachtkarte ist **3 Gold**. Hast du 2 Karten mit gleichen Waren gezogen, sinkt der Preis für jede davon auf **2 Gold**. Hast du 3 oder mehr Karten mit gleichen Waren gezogen, sinkt der Preis für jede davon auf **1 Gold**.

Entscheide, welche Karten du kaufen möchtest, zahle das Gold dafür und lege die erworbenen Frachtkarten verdeckt auf dein Kapitänsbrett. Kaufst du irgendeine Ware zu einem reduzierten Preis, zeige diese Karten einem anderen Spieler deiner Wahl. Er darf über die gezogenen Karten sagen, was er will.

Lege die Karten, die du nicht kaufst, offen auf den Ablagestapel. Dasselbe tust du mit alten Frachtkarten auf deinem Kapitänsbrett, die du loswerden willst, um Platz für die neuen Waren zu schaffen.

Sollte der Nachziehstapel für die Frachtkarten leer sein, mische die Karten des Ablagestapels, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Anmerkung:

- *Kaufst du im selben Hafen in 2 aufeinanderfolgenden Zügen Waren ein, ziehst du beim zweiten Kauf nur 3 Karten.*

- *So lange du im Hafen bist, darfst du maximal 6 Frachtkarten haben. Verlässt du den Hafen, musst du alle Frachtkarten abgeben, deren Zahl den Frachtraumwert deines Schiffes übertrifft.*

WERFT BESUCHEN

In der Werft kannst du für dein Schiff Reparaturen, Schiffsmodifikationen und Spezialwaffen kaufen. Ferner kannst du dort ein neues Schiff kaufen und das alte verkaufen.

| | Kaufen (Gold) | Verkaufen (Gold) |
|---------------------------------|---------------|------------------|
| Schaluppe | 10 | 5 |
| Fleute | 10 | 5 |
| Fregatte | 35 | 10 |
| Galeone | 35 | 10 |
| Reparaturen (pro Schadenspunkt) | 2 | - |
| Schiffsmodifikationen | 3 | *1 |
| Spezialwaffen (pro Marker) | 3 | 1 |

** Kann nicht einzeln verkauft werden, addiert aber +1 zum Verkaufswert deines Schiffes.*

Schiffe kaufen/verkaufen

Kaufst du ein neues Schiff, musst du das alte verkaufen, da du **nur 1 Schiff** zur selben Zeit besitzen darfst. Du kannst **niemals ohne Schiff** sein – du musst ein neues Schiff kaufen, wenn du dein altes verkaufst. Ist das nicht möglich, darfst du dein Schiff nicht verkaufen.

Modifiziere den Verkaufspreis folgendermaßen:

- +1 Gold pro Schiffsmodifikation
- -1 Gold pro Schadenspunkt

(ohne Schaden im Bereich Mannschaft)

Verkaufst du ein Schiff mit **Schiffsmodifikationen**, gelangen diese ins Spiel zurück (siehe *Schiffsmodifikationen kaufen* unten). Kaufst du ein neues **Schiff**, so bringst du die Mannschaft deines alten Schiffes mit (bis zum Mannschaftswert des neuen Schiffes). Auch Spezialwaffen kannst du übertragen.

Tausche deine Schiffsminiatur entsprechend aus.

Anmerkung: Ein Man-o-War kann weder gekauft noch verkauft werden. Er kann nur durch Eroberung in den Besitz eines Spielers geraten und muss aufgegeben werden, wenn ein neues Schiff gekauft wird.

Spezialwaffen kaufen

Spezialwaffen können in jedem Hafen für **3 Gold** je Waffe gekauft werden. Du darfst jeden der 3 Typen Spezialwaffen nur **maximal ein Mal** haben.

Mehr über die Verwendung von Spezialwaffen im Kampf findest du auf Seite 15 und beim Aufbringen eines Kauffahrers auf Seite 10.

Reparieren

Du kannst dein Schiff für **2 Gold pro Schadenspunkt** reparieren lassen. Das funktioniert für alle Bereiche außer Mannschaft, die angeheuert werden muss (siehe *Mannschaft anheuern* auf Seite 9).

Schiffsmodifikationen kaufen

In jedem Hafen kann nur die Schiffsmodifikation gekauft werden, die auf dem **Schiffsmodifikationsmarker** neben dem Hafen abgebildet ist. Verdeckte Marker werden umgedreht, sobald jemand eine Hafenaktion in dem Hafen wählt. Kaufst du die Schiffsmodifikation, lege den Marker offen auf das entsprechende Feld deines Kapitänsbretts. Dieser Hafen verkauft nun keine Modifikationen mehr. Von jedem Typ Schiffsmodifikation darfst du nur 1 besitzen. Grundsätzlich ist es nicht möglich, Schiffsmodifikationen von Schiff zu Schiff zu transferieren – nur in St. John (siehe Spielbrett).

Die meisten Schiffsmodifikationen haben beim Aufbringen eines Kauffahrers keine Wirkung. Sie werden vor allem für den ausführlicheren Kampf zwischen Spielern oder gegen NSC verwendet.



Drehbassen: Wirf direkt vor dem Mannschaftskampf 2 Würfel. Bei 1 oder mehr Erfolgen wird 1 Treffer im Mannschaftsbereich des Gegners verursacht. Das ist unabhängig davon, wer den Mannschaftskampf begonnen hat.



Hängematten: Fügt +1 zum Mannschaftswert deines Schiffes hinzu. Der Mannschaftswert deines Schiffes kann allerdings nie größer als 5 sein. Die zusätzliche Mannschaft muss angeheuert werden.



Takelage & Segel: Fügt +1 zum Manövrierbarkeitswert deines Schiffes hinzu.



Verstärkter Schiffsrumpf: Drehe diesen Marker auf die andere Seite, um einen Treffer an einem beliebigen Bereich (nachdem die Treffer verteilt wurden) zu absorbieren. Dieser Marker kann in jedem Hafen für 3 Gold repariert und danach erneut verwendet werden.



Vierpfünder: Drehe diesen Marker auf die andere Seite, um einen Treffer bei einem Gegner zu verursachen, nachdem du oder dieser Gegner eine Fliehenaktion angesagt haben. Drehe den Marker nach dem Kampf wieder zurück.



Weitreichende Kanonen: Vor der ersten Runde eines Schiffskampfes wirf 1 Würfel für jede deiner Kanonen. Du verursachst 1 Treffer pro Erfolg. Nicht verwendbar zusammen mit Kettengeschossen oder Kartätschen.



Zusätzliche Kanonenöffnung: Fügt +1 zum Kanonenwert deines Schiffes hinzu. Bewege den Holzwürfel im Bereich Kanonen auf deinem Kapitänsbrett 1 Feld weiter. Der Kanonenwert deines Schiffes kann nie größer als 5 sein.



Zusätzlicher Lagerraum: Fügt +1 zum Frachtraumwert deines Schiffes hinzu. Bewege den Holzwürfel im Bereich Frachtraum auf deinem Kapitänsbrett 1 Feld weiter. Der Frachtraumwert deines Schiffes kann nie größer als 5 sein.

Wird ein Schiff mit Schiffsmodifikationen **versenkt, verkauft oder abgelegt**, muss sein Besitzer sofort die Schiffsmodifikationsmarker verteilen. Er mischt sie, zieht zufällig und legt sie verdeckt auf Häfen eigener Wahl, die derzeit keine Schiffsmodifikationen anbieten.

MANNSCHAFT ANHEUERN

Mit einem erfolgreichen **Führungskraftwurf** kannst du deine Mannschaft auffüllen. Misslingt dieser, kannst du 1 Punkt Mannschaft für je **2 Gold** anheuern. Deine Mannschaft darf nie größer sein als der Mannschaftswert deines Schiffes.

GERÜCHTE AUFSCHNAPPEN

Zahle 2 Gold **und** mache einen **Einflusswurf**, um ein Gerücht aufzuschneiden. Falls du erfolgreich bist, ziehe **1 Gerüchtekarte**. Lies sie dir durch und lege sie verdeckt auf dein Kapitänsbrett. Du darfst **nie mehr als 1** Gerüchtekarte haben. Erhältst du eine weitere Gerüchtekarte, musst du sofort entscheiden, welche du ablegst. Mische abgelegte Gerüchte zurück in den Gerüchtekartensapel.

Gerüchte verlangen meistens von dir, zu einem bestimmten Hafen oder einer Meereszone zu reisen und dort entweder einen **Einfluss-** oder **Suchenwurf** im Rahmen einer Hafen- oder Suchenaktion zu schaffen (angezeigt durch ein Eigenschaftssymbol auf der Karte). Wenn du die benötigte Aktion durchführst, zeige vorher das Gerücht und **würfle** auf die entsprechende Eigenschaft. Wenn du den Wurf nicht schaffst, war das Gerücht falsch, und du legst es ab. Wenn du erfolgreich bist, erhältst du die auf der Karte versprochene Belohnung. Dann lege diese Karte ab – außer sie bestimmt es anders (wie *Gefälschte Dokumente*). Musst du eine Hafenaktion ablegen, kannst du im Rahmen dieser Aktion auch die anderen auf S. 8 f. beschriebenen Aktivitäten durchführen.

Ruhmpunkt! Wenn ein Gerücht sich als wahr herausgestellt hat und der Effekt der Karte abgehandelt ist, erhältst du einen Ruhmpunkt und daher eine Ruhmkarte (siehe *Ruhmkarten* Seite 12).



Tipp: Versteck dein Gold in deiner Schatztruhe oder gib es aus. Wenn du mit zu viel Gold an Bord herumsegelst, kannst du es auf ein Mal komplett verlieren, falls du versenkt wirst, oder schlimmer noch, einer deiner Gegner könnte dein Gold bekommen, wenn er dich entert und besiegt. So würdest er nicht nur 1 Ruhmpunkt bekommen, sondern wohlmöglich weitere durch dein hart verdientes Gold. Wenn du zu viel Gold an Bord hast und dein Heimathafen weit weg ist, kann es sinnvoll sein, ein neues, größeres Schiff zu kaufen.

AUFTRAG ANNEHMEN

Der Auftragskartenstapel ist voller verschiedener Aufträge, die von verschiedenen Persönlichkeiten des Spiels wie Gouverneuren, Adligen, Kauffahrern oder Piraten angeboten werden. Du kannst nur auf dem Spielbrett ausliegende Aufträge annehmen.

Oben auf jeder Auftragskarte steht:

Belohnung: Die Anzahl Gold oder andere Vorteile, die du im Erfolgsfall erhältst.

Erfordernis: Voraussetzungen, um den Auftrag annehmen zu können.

Ort: Der Hafen, in dem der Auftrag ausliegt und angenommen werden kann.

Versuchst du, einen Auftrag anzunehmen, und **schaffst es nicht** (weil du beispielsweise an einem benötigten **Einflusswurf** scheiterst – siehe die Auftragskarte), dann bleibt der Auftrag im Spiel – außer die Karte bestimmt es anders. Du kannst einen erneuten Versuch, diesen Auftrag zu bekommen (oder einen anderen Auftrag im selben Hafen), erst im nächsten Spielzug mit einer weiteren Hafenaktion unternehmen.

Wenn du einen Auftrag bekommen hast, lege die Karte offen auf dein Kapitänsbrett. Zieh dann eine neue Auftragskarte vom Auftragskartenstapel und lege sie an den Ort, der auf ihr genannt wird. Auf diese Weise sind immer 2 Aufträge erhältlich. Du darfst nur 1 Auftrag gleichzeitig haben, kannst aber deinen alten ablegen, wenn du einen neuen annimmst.

Ruhmpunkt! Erfüllst du einen Auftrag, erhältst du einen Ruhmpunkt und daher eine Ruhmkarte (siehe *Ruhmkarten* Seite 12).

GOLD INS GEHEIMVERSTECK LEGEN ODER HERAUSNEHMEN

Wenn du dich in deinem Heimathafen befindest, kannst du dein Gold ganz oder teilweise von deinem Schiff (auf dem Kapitänsbrett) in dein Geheimversteck bringen, indem du es in deine Schatztruhe legst. Du versteckst damit dein Gold an einem geheimen Ort, wo es vor den anderen Spielern sicher ist. Jeweils **10 Gold** in deiner Schatztruhe zählen als **1 Ruhmpunkt**. (Allerdings darf – wie bereits gesagt – maximal die Hälfte der Punkte des Gewinners durch Gold erworben werden.)

Du musst den anderen Spielern ansagen, wenn du Gold versteckst, aber nicht die genaue Summe. Die Gesamtsumme in deiner Schatztruhe darfst auch nur du selbst nachzählen. Der einzige Grund, deinen Mitspielern den Inhalt deiner Truhe zu zeigen, ist, wenn du deinen Sieg erklärst oder das Spiel endet.

Auch darfst du in deinem Heimathafen Gold aus deinem Geheimversteck an Bord deines Schiffes nehmen oder direkt ausgeben.



KAUFFAHRER AUFBRINGEN



KAUFFAHRER AUFBRINGEN

Kauffahrermarker repräsentieren Kauffahrer, die angegriffen und ausgeplündert werden können. Wenn ein Kauffahrer überfallen wird, nimm den Marker von seiner Position auf dem Spielbrett und lege ihn **verdeckt** auf die **Kauffahrerleiste**, die sich ebenfalls auf dem Spielbrett befindet.

Wenn zu Beginn eines Zuges **8 Kauffahrermarker** dort liegen (bevor eine Ereigniskarte gezogen wird), werden diese zufällig und verdeckt so verteilt, dass jede Meereszone wieder einen Kauffahrermarker hat.

NATIONALITÄT DER KAUFFAHRER

Nachdem du angesagt hast, dass du nach einem Kauffahrer suchen willst, mache einen **Suchenwurf**. Ist der erfolgreich, entfernst du den Kauffahrermarker dieser Zone und drehst ihn herum, so dass alle Spieler seine Nationalität sehen. Du hast dann die Wahl, ob die Nationalität des **Markers** oder die Nationalität der **Meereszone**, in der ihr seid (beispielsweise spanisch, wenn ihr im Meeresgebiet von Santo Domingo seid), die endgültige Nationalität des gefundenen Kauffahrers sein soll. Du entscheidest nun, ob du angreifen oder den Kauffahrer entkommen lassen willst – weil er etwa aus einer Nation ist, mit der du keinen Ärger haben willst. (Der Marker wird dennoch auf die Kauffahrerleiste gelegt.)

Wichtig: Du kannst nur ein Aufbringen eines Kauffahrers beginnen, wenn keiner der Trefferbereiche deines Schiffs zerstört ist (d.h. auf „0“ reduziert wurde).

Das Aufbringen eines Kauffahrers wird **durch das Ziehen von Frachtkarten** entschieden. Die Frachtkarten geben an, ob der Angriff erfolgreich ist, welche Fracht an Bord ist und wie viel Gold du von dem geenterten Schiff plündern kannst. Folge diesen Schritten:

- 1) Ziehe 3 Frachtkarten vom Stapel und lege sie offen vor dich hin.
- 2) Würfle auf deine **Seemannskunst** (⚓).
- 3) Nacheinander darfst du für jeden Erfolg:
 - eine zusätzliche Karte ziehen
 - eine Karte ablegen oder
 - eine Karte austauschen

Es ist beispielsweise erlaubt, mit einem Erfolg eine Karte zu ziehen und diese dann mit einem weiteren Erfolg abzuwerfen oder auszutauschen. Alle ausgetauschten und abgelegten Karten werden auf den Ablagestapel der Frachtkarten gelegt und ignoriert.

Jetzt entscheidet sich durch die **Symbole** in der rechten, unteren Ecke der übrig gebliebenen Karten, ob das Aufbringen erfolgreich war.



Treffersymbol: Jedes Treffersymbol führt zu 1 Punkt Schaden an deinem Schiff. Der Schaden ereignet sich in dem Bereich, der im Treffersymbol genannt wird. Wenn dein **Schiffsrumpf** zerstört (= auf „0“ reduziert) ist, sinkt dein Schiff, und dein Kapitän stirbt (siehe *Sterben und Zurückziehen* auf Seite 15). Wird ein anderer Bereich zerstört, überlebst du, aber das Aufbringen schlägt fehl, und weitere Treffer in diesem Bereich werden auf den Schiffsrumpf abgeleitet.



Fluchtsymbol: Wenn die Anzahl Fluchtsymbole mindestens dem Wert für Manövrierbarkeit deines Schiffs entspricht, entkommt der Kauffahrer (Treffer von Treffersymbolen finden trotzdem Anwendung).

Anmerkung: Die Hälfte der Karte hat ein Treffersymbol, die andere Hälfte ein Fluchtsymbol.

Wenn der Kauffahrer weder entkommen konnte, noch einen deiner Trefferbereiche vernichtet hat, so ist das Aufbringen **erfolgreich**.

Auf den Frachtkarten siehst du eine Zahl von **1-5** (mit 3 als der am häufigsten auftretenden Zahl). Diese Zahlen sind der **Plünderwert** und gleich der Summe Gold, die du plünderst. Zusätzlich darfst du alle Frachtkarten behalten, für die du Frachtraum frei hast oder frei machst.

Ruhmpunkt! Wenn du einen Kauffahrer erfolgreich aufbringst und dabei 12 oder mehr Gold plünderst, bekommst du einen Ruhmpunkt und eine Ruhmkarte (siehe *Ruhmkarten* auf Seite 12)!

Beispiel: Frederico da Silva will mit seiner Schaluppe einen Kauffahrer aufbringen. Er zieht 3 Frachtkarten und erzielt 1 Erfolg bei seinem Wurf auf **Seemannskunst**. Er darf nun diesen Erfolg ver-

wenden, um eine zusätzliche Karte zu ziehen, eine Karte abzulegen oder auszutauschen. Es gibt keine Chance, dass der Kauffahrer entkommt, da nur 1 Fluchtsymbol (auf der Rumkarte) gezogen wurde und Fredericos Schaluppe eine Manövrierbarkeit von 4 hat.

The diagram shows three cards on the left: 'GEWÜRZE' with a value of 2 and a Masten symbol, 'RUM' with a value of 3 and a ship icon, and 'TABAK' with a value of 2 and a Kanonen symbol. A large blue arrow labeled 'Austauschen' points to a single card on the right: 'KAKAO' with a value of 5 and a Frachtraum symbol.

wenden, um eine zusätzliche Karte zu ziehen, eine Karte abzulegen oder auszutauschen. Es gibt keine Chance, dass der Kauffahrer entkommt, da nur 1 Fluchtsymbol (auf der Rumkarte) gezogen wurde und Fredericos Schaluppe eine Manövrierbarkeit von 4 hat.

Nun würde die Schaluppe 2 Treffer erleiden, 1 im Bereich der Masten und 1 bei den Kanonen. Da Fredericos Schaluppe nur noch einen Wert von 1 im Bereich Kanonen hat, wäre das Aufbringen somit gescheitert.

Die neue Karte hat einen Plünderwert von 5, verursacht aber leider 1 Treffer im Bereich des Frachtraums seiner Schaluppe, so dass er eine Frachtkarte weniger an Bord haben darf. Jedenfalls ist das Aufbringen ein Erfolg, und das Gold sowie die 1 Frachtkarte sind besser als Nichts. Er plündert 10 Gold und entscheidet sich, die Rumkarte zu behalten, da nach Rum in einem nahen Hafen Nachfrage besteht. Leider hat er es nicht geschafft, die mindestens 12 Gold zu plündern, um einen Ruhmpunkt zu bekommen.

SPEZIALWAFFEN WÄHREND DES AUFBRINGENS EINES KAUFFAHRERS

Sofort nach deinem Wurf auf **Seemannskunst** (siehe oben *Kauffahrer aufbringen*) kannst du Spezialwaffenmarker ablegen, um einen Würfel mit einem Misserfolg **in einen Erfolg** zu verwandeln. Du darfst mehrere Marker bei ein und demselben Wurf verwenden. Der Typ des Spezialwaffenmarkers spielt hierbei keine Rolle, beim Aufbringen eines Kauffahrers haben alle denselben Effekt.



Da Spezialwaffenmarker je 3 Gold kosten, ist das ziemlich teuer, kann aber auch sehr hilfreich sein.



KOPFGELD & BELOHNUNG

WANN EIN KOPFGELD AUF DICH AUSGESETZT WIRD

Kopfgeldmarker sind ein Indikator dafür, wie sehr du von den Autoritäten gesucht wirst.

Du bekommst **sofort** einen Kopfgeldmarker durch:

- 1) das Angreifen eines Nichtpiratenschiffes (inklusive Aufbringen eines Kauffahrers)
- 2) das Besiegen eines Marineschiffs (durch Versenken oder indem du den Mannschaftskampf gewinnst)

Das Kopfgeld wird jeweils **von der angegriffenen Nation** ausgesetzt. Wenn du also einen spanischen Kauffahrer angreifst, legst du einen spanischen Kopfgeldmarker auf die „1“ der **Kopfgeldleiste** auf deinem Kapitänsbrett, um anzuzeigen, dass 1 spanisches Kopfgeld auf dich ausgesetzt ist. Wenn du einen französischen (Nichtpiraten-) Spielerkapitän angreifst, wird ein französisches Kopfgeld auf dich ausgesetzt und ein französischer Marker auf die „1“ der Kopfgeldleiste gelegt. Gegebenenfalls liegen also mehrere Marker auf demselben Feld der Leiste.

Wird von einer Nation noch mehr Kopfgeld auf dich ausgesetzt, bewege den Marker auf der Kopfgeldleiste für jedes Kopfgeld um 1 Feld nach oben. Bekommst du also ein zweites spanisches Kopfgeld auf deinen Kopf ausgesetzt, bewege den spanischen Marker auf der Kopfgeldleiste von der „1“ auf die „2“ – der französische Marker bleibt dagegen auf der „1“ liegen. Die Kopfgeldleiste geht bis zur Zahl „5“. Das ist die maximale Anzahl Kopfgelder, die von einer Nation auf deinen Kopf ausgesetzt werden.



Beispiel 1: 2 Spieler befinden sich in derselben Meereszone, ein Franzose und ein Engländer. Beide haben bisher kein Kopfgeld auf ihrem Namen und sind daher Nichtpiraten. Der französische Kapitän hat eine große Menge Gold an Bord, was eine zu hohe Versuchung für den englischen Kapitän darstellt. Nach einem erfolgreichen **Suchenwurf** greift dieser den reichen Spieler an und erhält sofort ein französisches Kopfgeld auf seinen Kopf ausgesetzt, da er das Kriterium „Angreifen eines Nichtpiratenschiffes“ erfüllt. Das heißt, bevor auch nur irgendwelche Würfel rollen, gilt er offiziell als Pirat. Mit dem beginnenden Kampf darf der französische Kapitän deshalb zurückschlagen, ohne selbst ein Kopfgeld auf seinen Kopf ausgesetzt zu bekommen.

Beispiel 2: Ein Piratenspieler sucht und erklärt, einen Kauffahrer aufbringen zu wollen. Er dreht den Kauffahrermarker um und sieht, dass er einen spanischen Kauffahrer gefunden hat. Der Spieler erklärt, dass er angreifen möchte; es wird daher sofort ein spanisches Kopfgeld auf ihn ausgesetzt.

Beispiel 3: Ein Spieler entscheidet sich zum Angriff auf ein niederländisches Marineschiff. Es wird sofort ein niederländisches Kopfgeld auf ihn ausgesetzt, da das Marineschiff als Nichtpirat zählt. Der Spieler besiegt das niederländische Schiff. Es wird sofort ein weiteres niederländisches Kopfgeld auf ihn ausgesetzt, da er das Kriterium „Besiegen eines Marineschiffs“ erfüllt.

EFFEKT DES KOPFGELDS

Grundsätzlich darfst du keinen **Hafen** einer Nation ansteuern, von der du per Kopfgeld gesucht wirst; diese Häfen sind für dich illegal. In deinem Heimathafen darfst du allerdings immer ankern, und den piratenverseuchten Hafen von Port Royale darfst du immer gegen eine kleine Gebühr oder einen erfolgreichen **Einflusswurf** betreten (wie in der Meereszone auf dem Spielbrett beschrieben wird).

Von den Autoritäten gesucht: Marineschiffe greifen dich an (siehe *Jagdpriorität* auf Seite 13).

Piratenehre: NSC-Piraten greifen dich nicht mehr an (siehe *Jagdpriorität* auf Seite 13).

Eine Menge Gold wert: Die Anzahl der Kopfgelder, die von einer Nation auf dich ausgesetzt wurden, gibt an, wie viel diese Nation bereit ist, für deinen Kopf zu zahlen: **5 Gold pro Kopfgeld**. Deshalb wird es für die anderen Spieler lukrativer, dich zu jagen, je mehr Kopfgelder auf dich ausgesetzt wurden (siehe *Belohnungen* unten).

AUSGESETZTE KOPFGELDER LOSWERDEN

Zumeist bleibt ein Kopfgeld, das auf einen Kapitän ausgesetzt wurde, bestehen. Einige Ruhm- und Ereigniskarten erlauben dir für Gold eine Begnadigung. Auch einige Gerüchte- und Auftragskarten erlauben eine Art Begnadigung.

Wenn du das ausgesetzte Kopfgeld einer Nation auf „0“ reduzierst, darfst du den entsprechenden Kopfgeldmarker von deinem Kapitänsbrett entfernen. Das heißt, du bist von dieser Nation komplett begnadigt worden und spielst weiter, als ob niemals ein Kopfgeld von dieser Nation auf dich ausgesetzt worden wäre.

BELOHNUNGEN

Einen **Spielerpiraten** zu besiegen, kann eine sehr profitable Angelegenheit sein. Für jedes von einer Nation auf ihn ausgesetztes Kopfgeld zahlt man dir **5 Gold** für sein Ableben. Nachdem du einen Spielerpiraten besiegt hast, kannst du das Kopfgeld von **einer** dieser Nationen einfordern. (Du bekommst allerdings kein Kopfgeld von einer Nation, die auf deinen eigenen Kopf Gold ausgesetzt hat oder mit der deine Nation sich derzeit im Krieg befindet.)

Beispiel: Du hast gerade einen Spielerpiraten besiegt, auf den 3 Kopfgelder von Spanien und 1 Kopfgeld von England ausgesetzt worden sind. 15 Gold wegen des spanischen Kopfgelds zu bekommen, wäre schön, aber da auch ein spanisches Kopfgeld auf den eigenen Kopf ausgesetzt ist, kannst du nur die 5 Gold aus England wählen.

BELOHNUNGEN FÜR DAS BESIEGEN EINES NSC-PIRATEN

Einen NSC-Piraten zu besiegen, bringt dir eine Belohnung abhängig von der Größe des besiegteten Schiffs (unter der Annahme, je größer das Schiff, desto größer die Verbrechen). Eine Piratenschaluppe zu besiegen, bringt dir 5 Gold, und eine Piratenfregatte 15 Gold. Nur Nichtpiraten können eine solche Belohnung bekommen.



RUHMKARTEN

RUHMKARTEN BEKOMMEN

Du bekommst jedes Mal eine Ruhmkarte, wenn du einen **Ruhmpunkt** bekommst.

Du bekommst Ruhmpunkte und damit Ruhmkarten für:

- Besiegen eines Spielers oder NSC (definiert als das Überleben und Gewinnen eines Schiffs- oder Mannschaftskampfes)
- Verkaufen von 3 oder mehr Frachtkarten in einem Hafen, in dem nach dieser Ware derzeit Nachfrage besteht
- beim Aufbringen eines Kauffahrers 12 oder mehr Gold erbeuten
- Auftrag erfüllen
- herausfinden, dass ein Gerücht wahr ist
- Galeone oder Fregatte kaufen (maximal ein Mal pro Kapitän)

Ruhmkarten können ausgespielt werden, um deinem Kapitän zu helfen oder andere Spieler zu behindern.

Du darfst maximal **4 Ruhmkarten** auf der Hand haben. Du darfst eine 5. Karte ziehen, musst dich dann aber entscheiden, welche Ruhmkarte du **ablegst**. Zu diesem Zeitpunkt darfst du **keine** Ruhmkarte **ausspielen** – unabhängig vom Text der Karte. Oder in anderen Worten: Du darfst nicht eine 5. Karte ziehen und dich dann entscheiden, welche du ausspielst. Du musst dich zuerst entscheiden, welche 4 Karten du behalten willst.

RUHMKARTEN AUSSPIELEN

Wenn es nicht anders festgelegt ist, kannst du Ruhmkarten **jederzeit während deines Spielzuges** spielen, außer während des Kampfes. Nur Karten, die eigens für den Kampf gedacht sind, dürfen hier gespielt werden (siehe *Kampf* auf Seite 14).

Einige Karten werden **während des Spielzuges von Mitspielern** verwendet. Wenn du

eine solche Karte spielen wirst, kündige sie zu dem Zeitpunkt an, zu dem sie gespielt werden muss (ohne die Karte offen zu zeigen). Die anderen Spieler können sich nun entscheiden, ob sie ebenfalls Karten ausspielen wollen. Die Spieler legen die angekündigten Karten vor sich hin. Die Karten werden in Zugreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, dessen Zug gerade stattfindet. Ein Spieler kann sich, wenn er an der Reihe ist, entscheiden, seine Karte doch nicht zu spielen, muss sie dann aber allen zeigen.



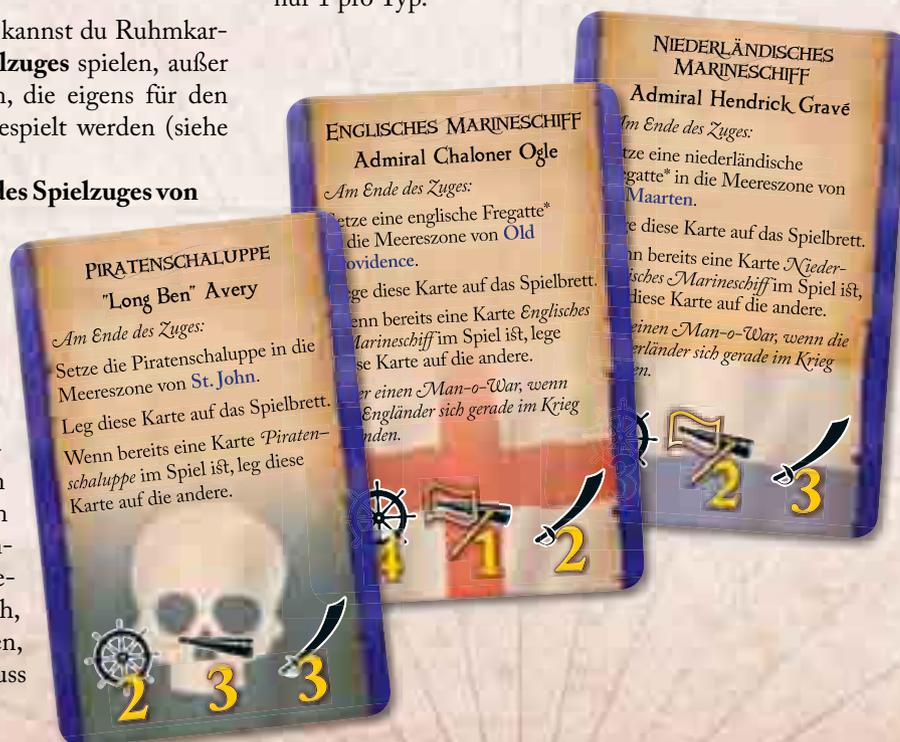
SPEZIALISTEN

Einige Ruhmkarten (und wenige Aufträge und Gerüchte) erlauben dir, einen Spezialisten anzuheuern. Spezialisten sind Meister ihres Faches und lassen deinen Kapitän besser sein als andere.

Es gibt **8 Typen** von Spezialisten: Zimmermann, Meisterkämpfer, Kanonenhauptmann, Schiffsarzt, Ausguck, Zahlmeister, Segelmeister und Meisterkanonier. Es gibt 2 von jedem Typ im Ruhmkartenstapel.

Auf jeder Spezialistenkarte wird angegeben, was du tun oder zahlen musst, um ihn anzuheuern. Kannst oder willst du den genannten Betrag nicht bezahlen, wird die Karte abgelegt. Sobald du ihn angeheuert hast, lege die Karte offen auf dein Kapitänsbrett.

Du darfst **beliebig viele** Spezialisten anheuern, aber nur 1 pro Typ.



NSC-KAPITÄNE

NSC-Kapitäne sind Kapitäne, die zu keinem Spieler gehören. NSC können entweder Marineschiffe oder Piratenschiffe sein und werden auf dem Spielbrett durch passende Plastikminiaturen repräsentiert.

NSC INS SPIEL BRINGEN

NSC werden von **Ereigniskarten** wie *Niederländisches Marineschiff* oder *Piratenschaluppe* ins Spiel gebracht. Der Ereigniskartenstapel hat 12 Admirale (3 von jeder Nation) und 6 Piraten (3 Schaluppen, 3 Fregatten). Jede Karte zeigt die Eigenschaftswerte des Kapitäns an. Deshalb werden die Karten offen auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett gelegt, sobald sie gezogen wurden.

Wenn du eine solche Karte ziehst, folge ihren Anweisungen. Vor allem nennt sie dir die spezifische Meereszone, in die das Schiff **am Ende des Spielzuges** gesetzt wird.

Um die **braunen Marineschiffe** unterscheiden zu können, wird einer der großen Nautischen Marker unter das Schiff gelegt, wenn es auf das Spielbrett gesetzt wird. Die **Piratenschaluppe** und **-fregatte** sind **schwarz** und benötigen keinen Marker, da sie auch so von Marineschiffen bzw. voneinander unterscheidbar sind.

Es dürfen von keiner Nation jemals mehr als 1 Marineschiff und maximal 2 Piraten – die Schaluppe und die Fregatte – zur gleichen Zeit im Spiel sein.

Wenn du eine Ereigniskarte mit einem Schiffstyp ziehst, der bereits im Spiel ist, legst du (am Ende des Spielzuges) diese Karte auf die alte und bewegst die Schiffsminiatur in die Meereszone, die auf der neuen Karte genannt wird. Das steht dafür, dass das vorherige Schiff in andere Gewässer abberufen wurde. Stirbt der neue Kapitän, wird er durch die Karte darunter ersetzt, und die Schiffsminiatur wird wieder in den Heimathafen dieses Kapitäns zurückbewegt – ebenfalls am Ende des Spielzuges. Gibt es 2 Karten unter der abzulegenden, entscheide zufällig, welche davon ins Spiel kommt.

Beispiel: Ein Spieler zieht das niederländische Marineschiff mit seinem Admiral Philips van Almonde. Er stellt eine braune Fregatte mit dem niederländischen Nautischen Marker darunter nach Curaçao. Nach einigen Runden wird ein weiteres niederländisches Marineschiff gezogen. Am Ende dieses Spielzuges wird die neue Karte auf die alte niederländische Admiralskarte gelegt und die niederländische Fregatte von ihrem augenblicklichen Aufenthaltsort zu der auf der neuen Karte genannten Meereszone bewegt.

Später wird der neue niederländische Admiral getötet und seine Karte abgelegt. Damit kommt Admiral Philips van Almonde am Ende des Spielzuges wieder ins Spiel, und seine niederländische Fregatte wird zurück nach Curaçao bewegt.

JAGDPRIORITÄT

Während des Spiels werden NSC nach folgenden Kriterien, Jagdpriorität genannt, **nach Spielerkapitänen suchen** oder sich **auf sie zubewegen**. NSC sind feindlich gegenüber Spielerkapitänen eingestellt, die mindestens 1 dieser Jagdprioritäten erfüllen.

MARINESCHIFFE JAGEN

- 1) Spielerkapitäne, auf die ein Kopfgeld der Nation des Marineschiffs ausgesetzt ist
- 2) Spielerkapitäne, auf die ein Kopfgeld einer anderen als der Nation des Marineschiffs ausgesetzt ist
- 3) Wenn im Krieg: Spielerkapitäne der verfeindeten Nation

PIRATENSCHIFFE JAGEN

- 1) Nichtpiraten mit Gold an Bord
- 2) Nichtpiraten mit Fracht an Bord
- 3) Nichtpiraten ohne Gold oder Fracht an Bord

SUCHEN

Feindliche NSC werden sofort nach Spielern suchen, falls Folgendes zutrifft:

- 1) Der Spieler bewegt sich in die Meereszone eines feindlichen NSC (inklusive der Bewegung vom Hafen in die umgebende Meereszone).
- 2) Der Spieler beginnt seinen Zug in derselben Meereszone wie der feindliche NSC.

Wenn der NSC einen **Suchenwurf** schafft, kommt es zum Kampf (siehe *NSC-Schiffe im Kampf* unten). Überlebt der NSC, wird sein kompletter Schaden bis zum nächsten Kampf repariert sein.



Neben dem **Suchenwert** eines Marineschiffkapitäns ist ein Symbol zu sehen. Das steht dafür, dass der **Suchenwert** entweder diese Zahl oder die Anzahl passender Kopfgelder des Spielers ist – es zählt der höhere Wert. Wenn beispielsweise ein Spieler 5 niederländische Kopfgelder auf seinen Kopf ausgesetzt bekommen hat, ist der **Suchenwert** eines niederländischen Admirals gegen diesen Kapitän „5“.

Regeln für mehrere NSC in einer Meereszone

- Alle NSC können in derselben Meereszone sein. Dennoch gilt:
 - NSC-Piraten in derselben Meereszone wie Marineschiffe suchen nicht nach Spielern.
 - Sind 2 Man-o-Wars (durch die Ereigniskarte *Krieg* ins Spiel gekommen) in derselben Meereszone, suchen sie nicht nach Spielern.
- Wenn mehrere feindliche NSC in derselben Meereszone einen Spieler finden, lege die Reihenfolge der stattfindenden Kämpfe zufällig fest (mische die betreffenden NSC-Ereigniskarten und ziehe sie zufällig).

NSC-BEWEGUNG

Die Hälfte der Ereigniskarten hat 3 NSC-Symbole oben auf der Karte. Diese Symbole aktivieren bestimmte NSC und lassen sich gemäß der aufgedruckten Reihenfolge auf der Karte bewegen (wenn sie im Spiel sind).

Jeder NSC wird sich in die Richtung bewegen, die das Symbol vorgibt:

Norden, **S**üden, **W**esten, **O**sten

Die Grenzen aller Meereszonen haben richtungsweisende Buchstaben aufgedruckt. Kann ein NSC nicht in die auf der Karte genannte Richtung segeln, bewegt er sich in die nächstmögliche Meereszone im Uhrzeigersinn.



Bewege das **französische** Marineschiff.

Bewege das **spanische** Marineschiff.

Bewege das **niederländische** Marineschiff.

Bewege das **englische** Marineschiff.

Bewege die **Piratenschaluppe**.

Bewege die **Piratenfregatte**.

SPIELERKAPITÄNE JAGEN

Ein NSC wird **Richtungsweisungen ignorieren**, wenn er sich in derselben oder einer benachbarten Meereszone befindet wie ein Spieler, der einer oder mehreren Jagdprioritäten genügt. Stattdessen wird er sich so bewegen oder bleiben, dass er sich in der Meereszone dieses Spielers befindet.

Beispiel: Ein niederländisches Marineschiff in **Basse-Terre** wird aktiviert und soll sich nach Norden bewegen. In **Bridgetown**, einer angrenzenden Meereszone, befindet sich ein Piratenspieler mit einem auf seinen Kopf ausgesetzten englischen Kopfgeld. Damit genügt der Spieler der zweiten Jagdpriorität des Marineschiffs. Deshalb bewegt sich das Marineschiff nicht nach Norden, sondern nach Osten, so dass es in **Bridgetown** ankommt.



Wenn mehrere Spieler in Reichweite die Jagdpriorität eines NSC **gleichermaßen erfüllen**, bewegt sich der NSC in Richtung des Spielers, der der 1. Voraussetzung mehr genügt (mehr Gold an Bord hat). Falls auch hier Gleichstand besteht, gilt die 2. Jagdpriorität, danach die 3.

Beispiel: Ein französisches Marineschiff in **Basse-Terre** wird aktiviert und soll sich nach Süden bewegen. 2 Spielerkapitäne genügen dessen Jagdpriorität. Es wird sich daher nicht automatisch nach Süden bewegen, sondern der Jagdpriorität zu einem der beiden Spieler folgen.

In **Basse-Terre** ist ein Spieler mit 2 spanischen Kopfgeldern und in **Caracas** ein Spielerkapitän mit je 1 spanischen, niederländischen und englischen Kopfgeld. Keiner der Spieler genügt der 1. Jagdpriorität des französischen Marineschiffs (Piraten, auf deren Kopf ein französisches Kopfgeld ausgesetzt ist). Der zweiten Bedingung genügen allerdings beide – und der Spieler mit den 3 verschiedenen Kopfgeldern am meisten. Daher bewegt sich das französische Marineschiff nach **Caracas**.

Wenn 2 Kapitäne allen 3 Jagdprioritäten gleichermaßen genügen, entscheide zufällig durch Mischen und Ziehen der Kapitänskarten, welcher Kapitän betroffen ist.

NSC-SCHIFFE IM KAMPF

Im Kampf werden die NSC von einem Spieler geführt, der ein Interesse daran hat, dass sie erfolgreich sind. Kann man sich hier nicht auf einen Spieler einigen, übernimmt der Spieler links von dem Spieler, der gerade gegen den NSC kämpft, die Kontrolle.

Dieser Spieler kann den NSC nach eigenem Belieben **kontrollieren**. Die Fliehenaktion darf allerdings nur gewählt werden, wenn der NSC weniger Kanonen oder Mannschaft zur Verfügung hat als der Spielerkapitän, gegen den er antritt (siehe *Kampf* auf Seite 14).

Auf der „**Der Feind!**“-Leiste auf dem Spielbrett kannst du mit Holzwürfeln erlittene Treffer der NSC-Schiffe markieren. Lege einen Holzwürfel auf die Trefferbereiche der Leiste, wie es dem entsprechenden NSC-Schiff entspricht. (Beispielsweise legst du für eine Fregatte einen Holzwürfel auf das jeweils 3. Feld der Trefferbereiche.) NSC-Schiffe, die nicht versenkt oder besiegt werden, sind automatisch **nach dem Kampf** vollständig repariert.

KAMPF

SCHIFFSKAMPF

1) Ankündigung:

Jeder Spieler erklärt seine Kampffraktion. Der Angreifer beginnt, und „Schießen“ ist die einzige Möglichkeit in der ersten Runde.

2) Seemannskunst-Vergleich:

Beide Kampfbeteiligten führen einen Wurf auf *Seemannskunst* durch, um festzustellen, wer seine Aktion durchführen darf. (+1 Würfel den Spieler, dessen Manövrierbarkeit mindestens 2 Punkte höher ist als die des Gegners.)

3) Action!

Der Gewinner des *Seemannskunst*-Vergleichs darf seine Aktion durchführen (auch der Verlierer bei einer Schießenaktion erzielt allerdings eventuell Kanonentreffer):

- **Schießen:** Der Gewinner erzielt pro eigener Kanone 1 Treffer. Der Verlierer erzielt 1 Treffer pro Erfolg. Bei Gleichstand wird ebenfalls 1 Treffer pro Erfolg erzielt.
- **Entern:** Der Schiffskampf endet. Der Mannschaftskampf beginnt.
- **Fliehen:** Die Flucht gelingt, wenn dein Gegner keinen einzigen Erfolg hatte.

Wiederhole das, wenn der Schiffskampf noch nicht beendet wurde.

ANKÜNDIGUNG

Hat der Kampf einmal angefangen, wird er fortgeführt, bis einer der Kapitäne verliert oder erfolgreich flieht. Jede Runde entscheiden die Spieler neu, welche Kampffraktion sie durchführen wollen (angefangen mit dem Angreifer, d.h. mit dem Kapitän, der den Kampf begonnen hat). In der ersten Runde ist die Kampffraktion „Schießen“ die einzig wählbare Option, aber in den folgenden Runden können die Spieler eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Schießen:** Versuche, den Gegner durch das Abfeuern der Kanonen zu treffen.
- **Entern:** Versuche, den Gegner durch Mannschaftskampf an Bord seines Schiffs in die Knie zu zwingen.
- **Fliehen:** Versuche, dem Kampf zu entkommen.

SEEMANNKUNST-VERGLEICH

Nachdem beide Kapitäne angekündigt haben, was sie tun wollen, machen sie einen *Seemannskunstwurf*. Das wird Seemannskunst-Vergleich genannt. Der Kapitän, der den Vergleich gewinnt (die meisten Erfolge würfelt), manövriert seinen Gegner aus und darf seine gewählte **Aktion durchführen**. Wenn keiner der Kapitäne einen Erfolg aufweisen kann, gewinnt keiner, und es geht mit der nächsten Runde weiter.

Bei **Gleichstand** addiere die Augen der Würfel auf, die keinen Erfolg ergeben haben, und der Kapitän mit der größeren Summe gewinnt. Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, mache mit der nächsten Runde weiter (nachdem eventuelle Kanonentreffer abgehandelt wurden).

Addiere 1 Würfel zur *Seemannskunst* des Spielers, dessen Manövrierbarkeit mindestens um 2 Punkte höher ist als die seines Gegners.

ACTION!

(Gewinner, Gleichstand oder Verlierer bezieht sich auf den *Seemannskunst*-Vergleich.)

Schießen: Der Gewinner erzielt pro eigener Kanone 1 Treffer. Verlierer oder bei Gleichstand: Es wird ein Treffer pro Erfolg erzielt bis maximal zum Kanonenwert deines Schiffes.

Entern: Gewinner: Der Schiffskampf endet. Der Mannschaftskampf beginnt*.

Fliehen: Gewinner: Die Flucht gelingt, wenn dein Gegner keinen Erfolg hatte; damit endet der Kampf.

**Möglicherweise erzielte Kanonentreffer werden verursacht, bevor du den Gegner entern kannst. Fahre mit dem Mannschaftskampf fort, wenn nicht dein Schiff versenkt wird (dann stirbst du) oder du deinen letzten Punkt im Bereich Mannschaft verlierst (dann geht der Schiffskampf weiter).*

Beispiel: Du gewinnst den ersten *Seemannskunst*-Vergleich und triffst mit allen 3 Kanonen deiner Fregatte. Obwohl dein Gegner den *Seemannskunst*-Vergleich verloren hat (er musste ebenfalls „Schießen“ wählen), hatte er doch auch 2 Erfolge. Seine Schaluppe hat aber den Wert „1“ im Bereich Kanonen, und damit erzielt er nur 1 Treffer und nicht 2. In der nächsten Runde entscheidest du dich wieder zu „schießen“, und dein Gegner versucht, dich zu „entern“. Du erreichst 1 Erfolg, dein Gegner jedoch 2, wodurch er den *Seemannskunst*-Vergleich gewinnt. Bevor du nun geentert wirst, verursachst du noch 1 Treffer. Der Treffer vernichtet den Bereich Masten deines Gegners, aber das ist zu spät, da du bereits geentert wurdest.

TIPPS:

- Schießen ist die Aktion, die am wahrscheinlichsten zu einem Erfolg führt, da du auch Treffer verursachen kannst, wenn du den *Seemannskunst*-Vergleich verlierst.
- Entern kann Erfolg haben, ist aber unwahrscheinlicher.
- Fliehen ist die unwahrscheinlichste Aktion, da du nur erfolgreich sein kannst, wenn dein Gegner keinen Erfolg hat.

TREFFERBEREICHE UND SCHADEN

Um zu bestimmen, wo ein Treffer genau erzielt wird, wirft der Gewinner des Vergleichs **1 Würfel für jede Kanone**, die das Ziel getroffen hat. Alle Bereiche außer dem Schiffsrumpf haben auf dem Kapitänsbrett neben sich eine Zahl stehen. Wird diese Zahl gewürfelt, ist der betreffende Bereich getroffen. Bei jedem gewürfelten  darf das **Opfer entscheiden**, wo die Kanonenkugel trifft (außer der Angreifer verwendet be-

stimmte Spezialwaffen – siehe Seite 15). Zuerst werden die „Zahlen“-Treffer abgehandelt und dann die -Treffer.

Der Holzwürfel des getroffenen Bereichs wird für jeden Treffer ein Feld nach links geschoben. (Wenn du beispielsweise zweimal die „2“ würfelst, heißt das, dein Gegner muss den Holzwürfel im Bereich „Masten“ 2 Felder nach links bewegen). Wird ein Holzwürfel dabei von der „1“ herunter bewegt, wird er entfernt, und der Bereich ist zerstört. Weitere Treffer in diesem Bereich werden direkt vom Bereich **Schiffsrumpf abgezogen**.

Schaden an und die Zerstörung von Bereichen hat die folgenden Auswirkungen:

Schiffsrumpf: Wenn dieser zerstört ist, sinkt dein Schiff. Du verlierst den Kampf und dein Kapitän sein Leben.

Frachtraum: Jeder Punkt Schaden lässt dich eine Frachtkarte weniger maximal transportieren. Führt du mehr Frachtkarten mit dir, als dein Wert in Frachtraum beträgt, musst du die entsprechende Anzahl Frachtkarten ablegen (zufällig ermitteln).

Masten: Wenn dieser Bereich zerstört ist, würfelst du beim *Seemannskunst*-Vergleich nur noch mit 1 Würfel und kannst nur noch die Kampffraktion „Schießen“ wählen.

Mannschaft: Wenn dieser Bereich zerstört ist, kannst du die Kampffraktion „Entern“ nicht mehr wählen und verlierst automatisch jeden Mannschaftskampf.

Kanonen: Du verursachst 1 Punkt weniger Schaden für jeden Punkt, den du in diesem Bereich verlierst. Ohne Punkte im Bereich Kanonen kannst du keine Kanonentreffer mehr verursachen.

Wenn du einen **Kampf mit zerstörten Bereichen überlebst**, wird davon ausgegangen, dass deine überlebenden Seeleute genügend Reparaturen durchführen, dass du dich auf dem Spielbrett normal **bewegen** kannst. Wenn du **erneut** in einen **Kampf** gerätst, leidest du weiterhin unter den Nachteilen der zerstörten Bereiche. Mit anderen Worten, dein Schiff kann notdürftig flott gemacht werden (typischerweise, um einen Hafen für nötige Reparaturen anzusteuern), aber in einer Kampfsituation bist du nahezu **hilflos**. Zusätzlich darfst du, wenn mindestens einer deiner Bereiche zerstört ist, **keine Kauffahrer aufbringen**.

Treffer, die von den Spielern in derselben Runde erzielt werden, müssen auch gleichzeitig abgehandelt werden. Ein Spieler kann also auch noch Treffer verursachen, wenn er in derselben Runde versenkt oder im Bereich Kanonen auf „0“ reduziert wird.

MANNSCHAFTSKAMPF

Der Mannschaftskampf findet sofort statt, nachdem ein Spieler einen anderen **geentert** hat (oder durch ein **Gerücht** bzw. einen **Auftrag**).

Jede Runde machen beide Kapitäne gleichzeitig *Führungskraftwürfe*. Jeder Erfolg verursacht **1 Treffer im Bereich Mannschaft** des feindlichen Schiffs. Du kannst in einer Kampfrunde maximal so viele Treffer verursachen, wie dein Wert im Bereich Mannschaft zu Anfang der Kampfrunde beträgt (vor dem Würfeln).

Kapitäne, die ihre gesamte Mannschaft verlieren, verlieren den Kampf, sterben, und der Gewinner darf das Schiff plündern (siehe *Plündern* auf Seite 15).

Anmerkung: Verlieren beide Kapitäne ihre Mannschaft in derselben Runde, wird der Kampf von dem Kapitän gewonnen, der in dieser Runde die meisten Erfolge hatte. Ein Gleichstand wird durch die höhere Anzahl Augen der Misserfolge entschieden. Besteht immer noch Gleichstand, endet der Kampf ohne Gewinner.

RUHMKARTEN WÄHREND DES KAMPFS

Spielerkapitäne, die an einem Kampf teilnehmen, dürfen Ruhmkarten **mit Kampfeffekten** ausspielen. Die Karte gibt an, wann sie gespielt werden kann, und der Spieler muss zu diesem Zeitpunkt ansagen, dass er eine Ruhmkarte verwenden will. Wenn der Gegner ein anderer Spielerkapitän ist, kann er sich entscheiden, ebenfalls eine Ruhmkarte zu spielen. Die Karten werden dann abgehandelt (die Karte des Angreifers zuerst). Wenn dann keine weiteren Ruhmkarten, die zu diesem Zeitpunkt gespielt werden können, angesagt werden, wird der Kampf weitergeführt.

SPEZIALWAFFEN

Es gibt 3 Typen Spezialwaffen. Enterhaken werden verwendet, um die Erfolgchancen eines Enterns zu steigern, und Kettengeschosse sowie Kartätschen lassen dich besser beeinflussen, wo du triffst.

Du darfst maximal **1 Marker** pro Typ Spezialwaffe haben.



Enterhaken: Nach dem *Seemannskunst*-Vergleich darfst du, wenn du als Kampffraktion „Entern“ gewählt hast, deine Enterhaken verwenden (und damit ablegen), um beliebige Würfel neu zu werfen.

Kettengeschosse und Kartätschen: Normalerweise darf das Opfer eines Treffers bei einem  entscheiden, wo sein Schiff getroffen wurde. Mit Verwenden (und Ablegen) deines Kartätschen- oder Kettengeschoss-Markers kannst du das ändern.



Kettengeschosse: Jedes  fügt dem Gegner 1 Treffer im Bereich Masten zu. In der Runde, in der du Kettengeschosse verwendest, kannst du überzählige Treffer von zerstörten Masten nicht auf den Schiffsrumpf umleiten. Lege den Marker nach Gebrauch ab.



Kartätschen: Jedes  fügt dem Gegner 1 Treffer im Bereich Mannschaft zu. In der Runde, in der du Kartätschen verwendest, kannst du überzählige Treffer von einer zerstörten Mannschaft nicht auf den Schiffsrumpf umleiten. Lege den Marker nach Gebrauch ab.

Siehe Seite 10 für eine Beschreibung, wie Spezialwaffen während des Aufbringens eines Kauffahrers verwendet werden.

Beispiel: Ein Spieler mit einer Fregatte trifft ein anderes Schiff mit 3 Kanonen. Er wirft 3 Würfel und würfelt 2  und eine  (d.h. 2 Treffer gegen einen Bereich nach Wahl des Opfers und 1 Treffer im Bereich der Mannschaft). Erst wird der Treffer gegen die Mannschaft abgehandelt, dann sind die beiden  dran. Um dem Gegner die Entscheidung abzunehmen, wo die beiden  zugeteilt werden, entscheidet sich der Kapitän, seine Kartätschen zu verwenden. Die beiden Treffer mit dem  werden automatisch zu Treffern im Bereich Mannschaft, so dass insgesamt 3 vernichtende Treffer im Bereich Mannschaft landen. Da das Opfer zu Beginn der Kampfrunde nur noch einen Mannschaftswert von 2 hatte, zählt der Bereich als zerstört. Der 3. Treffer gegen den Bereich Mannschaft wird nicht wie normalerweise an den Bereich Schiffsrumpf umgeleitet, sondern verfällt, da Kartätschen verwendet wurden.

PLÜNDERN

SPIELERKAPITÄNE AUSPLÜNDERN

Besiegt du einen Mitspieler im Mannschaftskampf (unabhängig davon, wer das Entern begonnen hat), **darfst** du ihm Folgendes abnehmen:

- alles Gold an Bord
- Ruhmkarten
- Frachtkarten
- Gerüchtekarte
- Spezialwaffen
- das Schiff (siehe *Ein Schiff übernehmen* unten)
- Spezialisten (siehe unten)

Jeden angeheuerten **Spezialisten** kannst du ohne Kosten auf dein Schiff übernehmen. Lege jeden Spezialisten ab, den du nicht willst oder haben darfst. War der besiegte Spieler ein Pirat, kannst du nun das **Kopfgeld** einfordern, das auf seinen Kopf ausgesetzt war (siehe *Kopfgeld und Belohnung* auf Seite 11).

Auftragskarten, die der besiegte Spieler besessen hat, werden abgelegt.

MARINESCHIFFE AUSPLÜNDERN

Besiegt du ein Marineschiff im Mannschaftskampf (unabhängig davon, wer das Entern begonnen hat), gilt:

- Ziehe 3 Frachtkarten und nimm dir den addierten Plünderwert der Karten in Gold.
- Dann lege für jeden Treffer, den das Marineschiff im Bereich Frachtraum bekommen hat, zufällig eine dieser Frachtkarten ab. Die übrig gebliebene Fracht darfst du behalten.
- Behalte das Schiff, wenn du willst (siehe *Ein Schiff übernehmen* unten).

NSC-PIRATEN AUSPLÜNDERN

Fregatte und Schaluppe der Piraten haben kein Gold und keine Fracht an Bord. Bist du ein Nichtpirat und besiegt ein Piratenschiff (durch Versenken oder Besiegen im Mannschaftskampf), erhältst du eine Belohnung in Gold:

- 5 Gold für das Besiegen einer Schaluppe
- 15 Gold für das Besiegen einer Fregatte

EIN SCHIFF ÜBERNEHMEN

Gewinnst du einen Mannschaftskampf gegen einen NSC oder einen Mitspieler, kannst du dich entscheiden, dein altes Schiff abzulegen und mit dem Schiff deines Gegners weiterzusegeln. Du kannst Fracht, Spezialwaffen, Gold und alle deine Karten frei auf das neue Schiff **übertragen**. Schiffsmodifikationen können allerdings **nicht übertragen** werden (siehe *Schiffsmodifikationen kaufen* auf Seite 8; auf dieselbe Weise wie dort werden die Schiffsmodifikationen deines abgelegten Schiffs abgehandelt). Du kannst auch deine alte Mannschaft mitnehmen, allerdings darfst du den Mannschaftswert deines neuen Schiffes nicht übersteigen.

STERBEN & ZURÜCKZIEHEN

Stirbt dein Kapitän, musst du Folgendes ablegen:

- deinen Kapitän
- deine Karten
- dein Schiff (es sei denn, dein siegreicher Mitspieler hat es übernommen – siehe oben)
- die Besitztümer auf deinem Schiff (Spezialwaffen, Waren, Gold)
- deine Kopfgeldmarker

Du ziehst einen **neuen Kapitän**, mit dem du in deinem nächsten Zug weiterspielst. (Das Spiel endet sofort, wenn kein Kapitän zum Nachziehen mehr da ist.) Bist du während des Zuges eines anderen Spielers gestorben, taucht dein neuer Kapitän einfach auf, wenn du selbst am Zug bist.

Es wird davon ausgegangen, dass dein neuer Kapitän in seiner Karriere schon ebenso weit gekommen ist wie dein alter Kapitän. Daher darfst du deine Ruhmpunkte und das Gold in deinem Geheimversteck behalten. (Letzteres befindet sich jetzt versteckt im Heimathafen deines neuen Kapitäns.)

Folge dem Aufbau des Kapitänsbretts wie auf Seite 5 beschrieben – mit 2 wichtigen Ausnahmen:

- 1) Gibt es einen NSC-Piraten in der Meereszone deines neuen Heimathafens, darfst du sofort eine andere Kapitänskarte ziehen.
- 2) Du erhältst nur dann 10 Gold Startkapital, wenn du kein Gold in deinem Geheimversteck hast. Hast du weniger als 10 Gold in deinem Geheimversteck, bekommst du so viel Gold an Bord, dass die Summe 10 ergibt.

ZURÜCKZIEHEN

Hast du keine Lust mehr auf deinen derzeitigen Kapitän, oder ist dein Schiff ein schwimmendes Wrack und du hast kein Gold zum Reparieren, darfst du dich auch mit diesem Kapitän zurückziehen.

Um dich zurückzuziehen, musst du dich zu Anfang deines Zuges in einem beliebigen **Hafen** befinden und noch **keinerlei Aktion** durchgeführt haben. Dann darfst du in deinem nächsten Zug mit einem neuen Kapitän neue Abenteuer bestehen – ganz so, als ob du gestorben wärst.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

Sobald ein Spieler **mindestens 10 Ruhmpunkte** hat (inklusive der geheim gehaltenen Punkte durch das Gold in seinem Geheimversteck – siehe *Geheimversteck* auf Seite 3), verkündet er dies. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl von Zügen hatte. Danach ist das Spiel vorbei.

Das Spiel **endet sofort**, wenn eine dieser beiden Bedingungen zutrifft:

- Am Anfang einer Spielrunde gibt es **keine Ereigniskarten** mehr.
- Ein **Kapitän stirbt**, und es gibt keinen weiteren Kapitän mehr zum Nachziehen.

In beiden Fällen gewinnt der Spieler mit den meisten **Ruhmpunkten**. Wenn bei Spielende 2 oder mehr Spieler gleichermaßen die meisten Ruhmpunkte haben, gewinnt der Spieler mit der höheren Anzahl Ruhmpunkte auf der **Ruhmleiste** (also ohne die Ruhmpunkte durch Gold im Geheimversteck). Gibt es immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold im **Geheimversteck**. Gibt es immer noch keine Entscheidung, gewinnen alle an dem Gleichstand beteiligten Spieler.

KAMPFBEISPIEL

SCHIFFSKAMPF

RUNDE 1

Felipe greift Frances an, so dass er seine Aktion zuerst ansagen muss. In der 1. Runde dürfen beide nur die Aktion „Schießen“ wählen.

Felipe hat einen **Seemannskunstwert** von 3. Er wirft 3 Würfel und hat 1 Erfolg.



Frances würfelt ebenfalls mit 3 Würfeln. 2 bekommt sie aufgrund ihrer **Seemannskunst** von 2 und 1 zusätzlich, da die Manövrierbarkeit ihres Schiffes um 2 höher ist als die von Felipe's Fregatte. (Normalerweise ist die Manövrierbarkeit einer Schaluppe nur 1 Punkt höher als die einer Fregatte, aber Frances hat die Schiffsmodifikation „Takelage & Segel“, die die Manövrierbarkeit ihrer Schaluppe um 1 erhöht.)



Beide haben genau 1 Erfolg, aber Frances gewinnt, weil die Summe der Augen der anderen Würfel bei ihr größer ist als bei Felipe (5 gegen 2).

Beide verursachen bei ihrem Gegner je 1 Treffer durch die Kanonen. Hätte Felipe den Vergleich gewonnen, hätte er 3 Treffer verursacht, da alle seine 3 Kanonen getroffen hätten. Frances Schaluppe hat leider nur 1 Kanone – daher landet auch sie nur 1 Treffer. Beide würfeln, um festzustellen, wo sie treffen. Felipe wirft eine 1, so dass er den Frachtraum trifft, und Frances seinerseits wirft eine 2, trifft also den Bereich Mannschaft.

Felipe verwendet sofort seine Spezialfähigkeit, mit der er 1 Treffer pro Runde in einen anderen Bereich übertragen kann, und überträgt den Treffer in den Bereich Frachtraum.

RUNDE 2

Felipe erklärt, „schießen“ zu wollen, während Frances eine zu „fliehen“ versucht, da sie deutlich weniger Feuerkraft hat.

Felipe würfelt:



Frances würfelt:



Wieder haben beide genau 1 Erfolg, aber Frances gewinnt erneut, weil die Summe der Augen der anderen Würfel bei ihr größer ist als bei Felipe. Damit Frances jedoch entkommen können, hätte Felipe keinen Erfolg würfeln dürfen. Es hat sich für Frances dennoch gelohnt, den Vergleich zu gewinnen, weil Felipe so nur mit 1 Kanone und nicht mit allen 3 trifft (wenn er gewonnen hätte). Felipe würfelt für die Verteilung des Treffers, wirft eine 2 und trifft damit den Bereich Kanonen von Frances' Schaluppe. Da der Bereich Kanonen bei Frances damit zerstört ist, kann sie ab jetzt nicht mehr die Kampfaction „Schießen“ wählen.



RUNDE 3

Felipe erklärt erneut, „schießen“ zu wollen, während Frances wieder zu „fliehen“ versucht.

Felipe würfelt:



Frances würfelt:



Felipe gewinnt den Vergleich und verursacht mit seinen Kanonen 3 Treffer. Er würfelt dreimal, um zu bestimmen, wo er trifft. Er würfelt:

„Frachtraum“: der 2. Treffer hier, so dass der Bereich zerstört ist



„Kanonen“: Dieser Bereich ist bereits zerstört, und der Treffer wird auf den Schiffsrumpf von Frances' Schiff übertragen. Ein weiterer Treffer hier, und ihre Schaluppe ist versenkt.



Normalerweise würde Frances nun den 3. Treffer zuordnen (da ein Erfolg gewürfelt wurde). Da Felipe aber fürchtet, Frances könnte noch entkommen, gibt er seinen Kettengeschosse-Marker aus, um seinen Treffer gegen den Bereich Masten von Frances' Schiff zu erzielen.



RUNDE 4

Felipe erklärt erneut, „schießen“ zu wollen, während Frances nun versucht, das Schiff von Felipe zu entern.

Felipe würfelt:



Frances würfelt:



Frances verliert damit den Vergleich, so dass sie 3 weitere, vernichtende Treffer durch Felipe's Kanonen erleiden würde. Aber sie hat noch ein Ass im Ärmel. Sie verwendet ihre Entershaken, um alle ihre Würfel beim Versuch des Enterns neu zu würfeln. Jetzt hat sie 2 Erfolge gewürfelt und entert damit erfolgreich Felipe's Schiff. Felipe verteilt seinen Treffer noch, würfelt eine „2“ und zerstört damit den Bereich Masten von Frances' Schaluppe. Das beeinträchtigt Frances' Entern in keiner Weise (anders als wenn ihr Schiffsrumpf wieder getroffen worden wäre). Der Mannschaftskampf beginnt.

MANNSCHAFTSKAMPF

Felipe und Frances würfeln nun auf ihre **Führungskraft**. Für jeden Erfolg verursachen sie 1 Treffer im Bereich Mannschaft des Gegners. Felipe hat eine **Führungskraft** von 2 und Frances eine von 3. Andersherum hat Felipe einen Wert im Bereich Mannschaft von 3 und Frances einen von 2.

Vs.



RUNDE 1

Felipe würfelt:



Frances würfelt:



Felipe verursacht 1 Treffer und Frances 2 Treffer (obwohl Frances 3 Erfolge gewürfelt hat, kann sie maximal 2 Treffer landen, da ihr Mannschaftswert 2 beträgt). Beide haben nun 1 Punkt im Bereich Mannschaft übrig.

RUNDE 2

Felipe würfelt:



Frances würfelt:



Sowohl Frances als auch Felipe erzielen damit 1 Treffer im Bereich Mannschaft des Gegners. Beide Mannschaften wären damit auf „0“ reduziert. Felipe würde gewinnen, da er mehr Erfolge gewürfelt hat.

Frances hat allerdings einen weiteren Trick auf Lager. Sie erklärt, eine Ruhmkarte spielen zu wollen. Jetzt kann Felipe ebenfalls ankündigen, eine Ruhmkarte spielen zu wollen, tut dies aber nicht (da er keine passende Ruhmkarte hat).

Frances spielt die Karte **Wiederholungswurf für Mannschaftskampf**. Damit darf sie entweder beliebige eigene Würfel oder beliebige Würfel des Gegners erneut würfeln. Sie zwingt Felipe, neu zu würfeln. Es gelingt ihm nun kein Erfolg. Jetzt spielt Felipe die Ruhmkarte **Schneller Lerner**, die ihm erlaubt, eine gerade gespielte Ruhmkarte zu duplizieren und für sich zu verwenden.

Er würfelt:



Beide haben nun 1 Erfolg, aber Frances gewinnt den Gleichstand (da die Summe der Augen der restlichen Würfel bei ihr nun 5 beträgt und bei Felipe nur 2).

Frances gewinnt den Kampf.

WIEDERHOLUNGSWURF FÜR MANNSCHAFTSKAMPF
 Spiele diese Karte, um beliebig viele deiner **Führungskraftwürfel** während eines Mannschaftskampfes neu zu würfeln. Oder zwingt einen Gegner, sie zu wiederholen.
Kauffahrer aufbringen: Nachdem alle Karten gezogen wurden, spiele diese Karte, um alle Treffer bei deiner Mannschaft ungültig zu machen.

SCHNELLER LERNER
 Nachdem ein anderer Spieler eine Ruhmkarte gespielt hat, kannst du diese Karte spielen, um den Text der Karte ebenfalls zu verwenden: Deine Ruhmkarte wird nach dem Original abgehandelt. Karten mit Spezialisten dürfen nicht auf diese Weise dupliziert werden.

„Das Spiel kann man auch zu zweit spielen!“