

Alexander Newskiy
Oleg Sidorenko

DIE PIRATEN DER WELTMEERE

SPIELREGELN



SPIELMATERIAL

- ☠ 1 SEEKARTE
- ☠ 1 SPIELPLAN
- ☠ 28 ROLLENKARTEN
- ☠ 31 ABENTEUERKARTEN
- ☠ 60 BEUTEKARTEN

- ☠ 6 SCHWARZES-MAL-PLÄTTCHEN
- ☠ 12 RITUAL-PLÄTTCHEN
- ☠ 4 FREIBEUTER-PLÄTTCHEN
- ☠ 4 40-SCHATZTRUHEN-PLÄTTCHEN
- ☠ 28 YIN-YANG-PLÄTTCHEN

- ☠ 1 ROLLENLEISTE
- ☠ 1 ABENTEUERKARTEN-ABLAGE
- ☠ 4 PUNKTEMARKER
- ☠ 1 STARTSPIELERMARKER
- ☠ 1 LETZTE-RUNDEN-MARKER
- ☠ 44 WÜRFEL

SPIELINHALT

DIE SEEKARTE

Die Seekarte ist die Innenseite des Schachteldeckels.

Anmerkung: Legen Sie das Blatt mit der Seekarte in den Schachteldeckel.

DER SPIELPLAN UND DIE PUNKTEMARKER

Der Spielplan ist die Außenseite des Schachtelbodens. Dort ist die Siegpunktleiste, wohin die Punktemarker gelegt werden, abgebildet. Außerdem werden die Ritual-, Freibeuter-, Fluch-, 40-Schatztruhen-Plättchen und die Bewachungsschiffe auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

DIE ROLLEN

Die Spieler übernehmen verschiedene Rollen: **Schiffbauer, Gouverneur, Kapitän, Inselbewohnerin, Schamane, Händler, Kartograf.** Jede Rolle hat eine Aktion und einen Bonus, auch das Geschenk genannt.



DIE ABENTEUER

Beim Ausspielen des Kapitäns, der Inselbewohnerin oder des Schamanen werden die Abenteuerkarten aus der Hand ausgespielt. Die **Karawanen-, Hafen- und Fluch-Karten**, sowie eine **Ende-der-Abenteuer-Karte** bilden den Abenteuerstapel.



Bereiten Sie den Abenteuerstapel vor:

- ☠ Mischen Sie alle Abenteuerkarten ohne Ende-der-Abenteuer-Karte.
- ☠ Legen Sie 4 der Abenteuerkarten als verdeckten Stapel bereit.
- ☠ Auf diesen Stapel wird nun die Ende-der-Abenteuer-Karte gelegt und darauf verdeckt die restlichen Abenteuerkarten. Der Abenteuerstapel ist nun fertig.

DIE BEUTE

Die **Rum-, Kaffee- und Obst-Karten** (insgesamt die **Waren-Karten** genannt), sowie die **Talisman-Karten** (**Trophäen-Karten** genannt) bilden den Beutestapel. Bei der Plünderung der Karawanen gewinnen die Piraten die Waren und Trophäen. Dann laden sie die Waren auf die Schiffe, beliefern die Häfen und verkaufen dort ihre Waren. Dadurch verdienen die Piraten ihre Schatztruhen. Die Trophäen bringen den Piraten sofort die Yin-Yang-Plättchen und am Spielende zusätzliche Siegpunkte.



DIE ABENTEUERKARTEN-ABLAGE

Auf die Abenteuerkarten-Ablage werden die Abenteuerkarten gelegt.

Der **Piratenbucht-Hafen**, in dem nur nach Rum eine hohe Nachfrage besteht, ist der Anfangshafen und bereits auf der Abenteuerkarten-Ablage abgebildet.



DAS SCHWARZE MAL

Das schwarze Mal ist ein Todesurteil der Piratenbruderschaft. Am Spielende verringern die schwarzen Male die Siegpunkte der Piraten.



DIE RITUALE UND DIE YIN-YANG-PLÄTTCHEN

Die Yin-Yang-Plättchen dienen als mystische Symbole, die für verschiedene Rituale verwendet werden.



DIE FREIBEUTER

Die Freibeuter-Plättchen sind die Flaggen der vier Seemächte: England, Spanien, Frankreich und Holland. Entscheidet der Spieler, Freibeuter eines der Länder zu werden, bekommt er das Freibeuter-Plättchen mit der Flagge des ausgewählten Landes, die kostenlosen Schiffe als einmalige Unterstützung vom Gouverneur und dazu ein schwarzes Mal.



DIE WÜRFEL

Die Würfel symbolisieren die Schiffe der Spieler. Vier rote Würfel stehen für die Schiffe der Karawanen der verschiedenen Länder, und der Rest sind die Piratenschiffe. Es gibt maximal 10 Schiffe für jeden Piraten. Die Piratenschiffe plündern die Karawanen und nehmen an Abenteuern teil.



DIE ROLLENLEISTE

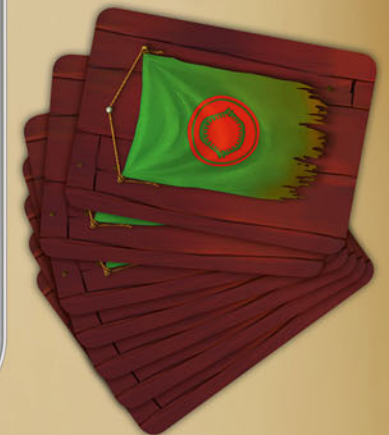
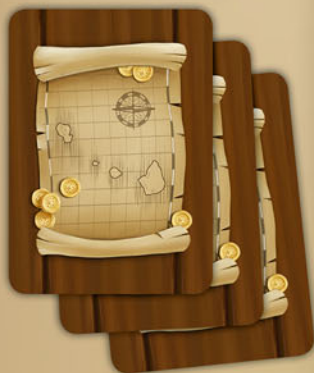
Die Reihenfolge der Rollenbilder auf der Leiste bestimmt die Reihenfolge, in der die Rollen (im Weiteren Aktionen genannt) ausgeführt werden. Diese Leiste kann auch als Lineal verwendet werden, um Streitfälle während der Piratenabenteuer zu lösen.



SPIELVORBEREITUNG



Legen Sie die Seekarte 1 in die Mitte des Tisches.



Bereiten Sie den Abenteuerstapel 5 vor (siehe „Die Abenteuer“) und legen ihn verdeckt auf das Mittelfeld der Abenteuerkarten-Ablage.



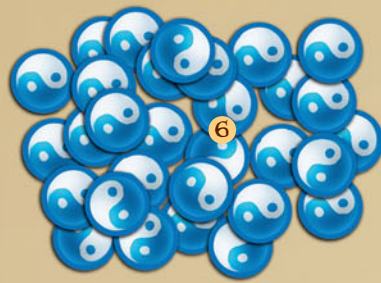
Bestimmen Sie zufällig den Startspieler. Er erhält den Startspielermaker 15.

Legen Sie die Yin-Yang-Plättchen **6** daneben.

Mischen Sie die Beutekarten **7** und legen Sie sie als verdeckten Stapel daneben.

Legen Sie den Spielplan **2**, die Rollenleiste **3** und die Abenteuerkarten-Ablage **4** neben die Seekarte.

Die restlichen Würfel der Spieler und die 4 roten Würfel werden neben der Seekarte bereit gelegt.



Sortieren Sie die 40-Schatztruhen **8**, Freibeuter **9**, Schwarzes-Mal **10**, und Ritual-Plättchen **11** und legen Sie sie auf die jeweiligen Felder des Spielplans.

Jeder Spieler erhält 7 Würfel **12**, einen Punktemarker **13** und 7 Rollenkarten **14** in seiner Farbe, drei zufällige Abenteuerkarten und 7 Schatztruhen. Legen Sie die Punktemarker von allen Spielern auf das Feld 7 der Siegpunkteleiste.

Nehmen weniger als 4 Spieler am Spiel teil, entfernen Sie die überflüssigen Würfel und die Rollenkarten, da sie in diesem Spiel nicht benötigt werden.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

☠ **DIE WAHL DER ROLLE**

☠ **DIE AKTIONEN**

DIE WAHL DER ROLLE

Am Anfang jeder Runde wählt jeder Spieler **eine Rollenkarte aus seiner Hand**, deren Aktion er in dieser Runde nutzen möchte, und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat der Spieler in der vorherigen Runde keine Rollenkarten in die Hand zurückgenommen (*siehe „Das Ende der Runde“*), bleiben alle in der vorherigen Runde gespielten Rollenkarten vor dem Spieler liegen und stehen in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Diese Karten sollen für alle Spieler sichtbar bleiben.

Nachdem alle Spieler die Rollenkarten vor sich abgelegt haben, beginnt die nächste Phase der Runde (*siehe „Die Aktionen“*).



DIE AKTIONEN

Lassen Sie die gewählte Rollenkarte bis zum Zeitpunkt des Ausspielens der entsprechenden Aktionen verdeckt liegen. Der Startspieler benennt die Rolle, deren Aktion nun gespielt wird (oder nicht gespielt wird, wenn kein Spieler die Rolle gewählt hat). Die Rollen werden immer in der Reihenfolge abgehandelt, die auf der Rollenleiste angegeben ist:

Schiffbauer, Gouverneur, Kapitän, Inselbewohnerin, Schamane, Händler, Kartograf.

Sobald eine Rolle, die einer der Spieler (oder mehrere Spieler) gewählt hat, benannt wurde, dreht dieser Spieler seine Rollenkarte um und führt die entsprechende Aktion aus.

Haben mehrere Spieler die gleiche Rolle gewählt, spielt der Startspieler oder der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten folgende Spieler zuerst die Aktion aus, dann der nächste Spieler und so weiter.



Hat **nur ein Spieler** die Rolle gewählt, bekommt er **das Geschenk** dieser Rolle. Der Startspieler erhält das Geschenk **doppelt**.

Ein Spieler kann **kein Geschenk** erhalten, wenn er die Aktion nicht nutzt!

Ausnahme: Hat der Startspieler beim Spiel zu zweit eine vom Mitspieler abweichende Rolle gewählt, bekommt er das Geschenk. Es gibt jedoch kein doppeltes Geschenk.





DER SCHIFFBAUER



Aktion – Schiffe kaufen: Sie können für je 1 Schatztruhe beliebig viele **eigene Schiffe** (bis zu einem Maximum von 10) **kaufen**. Ziehen Sie für jede so ausgegebene Schatztruhe Ihren Punktemarker um ein Feld zurück.

Wenn durch den Kauf weniger Schiffe zur **Bewachung** notwendig sind (*siehe „Der Händler“*), kehren diese Schiffe in den Vorrat des Spielers zurück und können wieder an Abenteuern teilnehmen.

Beispiel: Olga hatte 22 Truhen, dafür waren 2 ihrer Schiffe auf der Insel und bewachten die Schatztruhen. Olga kaufte drei Schiffe für 3 Schatztruhen, so dass sie insgesamt nur noch 19 Schatztruhen hatte. Eines der Bewachungsschiffe kehrt zu Olga zurück.

Hat ein Spieler den Schiffbauer gewählt, kann (weil es keine Schiffe in der Reserve dieses Spielers gibt oder er nicht genügend Schatztruhen hat) oder will jedoch keine Schiffe kaufen, erhält er ein schwarzes Mal.

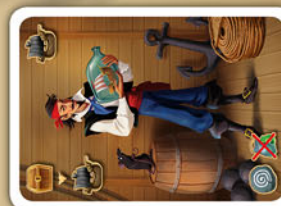


Besitzt der Spieler beim Ausspielen des Schiffbauers Yin-Yang-Plättchen, kann er zusätzlich Rituale durchführen (*siehe „Die Rituale“*).



Das Geschenk: Der Spieler erhält 1 **eigenes Schiff** aus der Reserve **kostenlos**.

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Schiffbauer spielt, erhält er 2 **eigene Schiffe kostenlos** aus der Reserve.





DER GOUVERNEUR



Aktion – ein Freibeuter werden: Sie erhalten alle eigenen Schiffe aus der Reserve **kostenlos**, ein **Freibeuter-Plättchen** nach Wahl sowie ein **schwarzes Mal**.



Hat der Spieler entschieden, der Freibeuter irgendeines Landes zu werden, erhält er jedes mal, wenn eine Karawane dieses Landes geplündert wird (siehe „Der Kapitän“), ein schwarzes Mal.

Anmerkung: Für jedes der vier Länder gibt es im Spiel vier Karawanen-Karten. Man sollte also bei der Wahl des Landes, von dem man Freibeuter wird, berücksichtigen, wie oft ein Land schon geplündert wurde.

Ein Spieler kann Freibeuter mehrerer Ländern werden.

Hat ein Spieler den Gouverneur gewählt, kann (weil es kein Freibeuter-Plättchen mehr im Spiel gibt) oder will aber kein Freibeuter werden, erhält er ein schwarzes Mal.



Besitzt der Spieler beim Ausspielen des Gouverneurs Yin-Yang-Plättchen, kann er zusätzlich Rituale durchführen (siehe „Die Rituale“).



Das Geschenk: Der Spieler erhält **kein schwarzes Mal** beim Ausspielen dieser Rolle.

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Gouverneur spielt, darf er **zusätzlich ein schwarzes Mal abgeben**, dass er zuvor bekommen hat.



DER KAPITÄN



Aktion – die Karawane berauben: Spielen Sie eine **Karawanen-Karte** aus der Hand. Die Karawanen-Karte wird sichtbar auf das rechte Feld der Abenteuerkarten-Ablage (rechts vom Abenteuerstapel) gelegt.

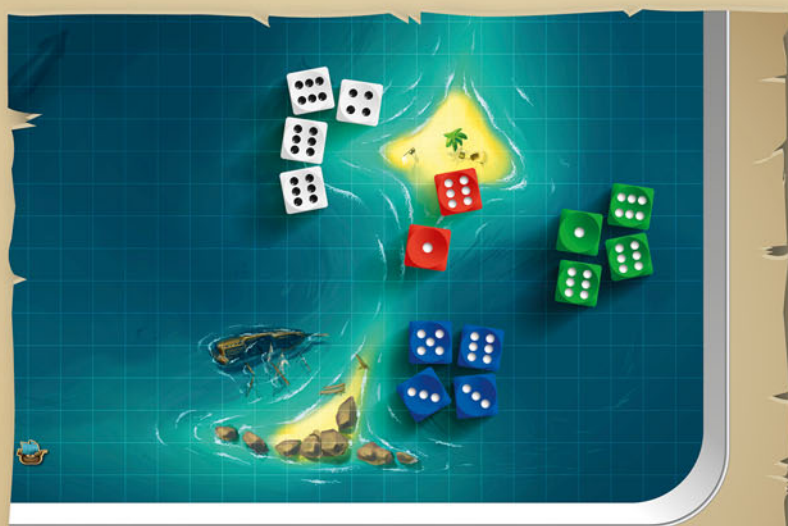


Die Karawanen-Karte zeigt die Anzahl an Schiffe und die Flagge des Landes, dem die Karawane gehört. Beginnend mit dem Spieler, der die Karte gespielt hat, schickt im Uhrzeigersinn jeder Spieler eigene Schiffe zu der Plünderung. Jeder Spieler entscheidet selbst, wie viele Schiffe er sendet. Abhängig von der Spielerzahl darf jeder Spieler maximale folgende Anzahl von Schiffen schicken:

4 SPIELER – Anzahl Schiffe der Karawane *1
 3 SPIELER – Anzahl Schiffe der Karawane *2
 2 SPIELER – Anzahl Schiffe der Karawane *3



Beispiel: Beim Spiel zu dritt und der Plünderung von zwei Schiffen einer Karawane irgendeines Landes kann jeder Pirat nicht mehr als vier eigene Schiffe zur Plünderung senden.



Die Spieler legen ihre Schiffe auf die Seekarte. Zur Plünderung kann man nur **freie** Schiffe senden, d.h. die Schiffe, die weder mit Waren beladen noch mit der Bewachung der Schatztruhen beschäftigt sind (siehe „Der Händler“).

Sendet ein Spieler keine eigenen Schiffe zur Plünderung, bekommt er ein schwarzes Mal. Dabei ist es unerheblich ob er keine Schiffe senden kann (weil er keine freie Schiffe hat) oder ob er keine Schiffe senden will.

Ist der Spieler der Freibeuter des Landes, dessen Karawane die Piraten nun plündern, und schickt er eigene Schiffe zur Plünderung, bekommt er sofort ein schwarzes Mal.

Mit anderen Worten bekommt der Freibeuter des Landes, dessen Karawane die Piraten plündern, immer ein schwarzes Mal, unabhängig davon, ob er eigene Schiffe zur Plünderung sendet oder nicht.

Der Spieler, der die Karawanen-Karte gespielt hat, nimmt alle Piratenschiffe, die sich an der Plünderung beteiligen wollen, fügt die Schiffe der Karawane hinzu und wirft sie so auf die Seekarte, dass alle Würfel innerhalb der Seekarte verbleiben. Fliegt ein Würfel über die Seekarte, **müssen alle Würfel erneut geworfen werden.**

Um das Ergebnis einer Plünderung zu bestimmen, wird die Feuerkraft der Karawanenschiffe immer mit der Feuerkraft des **nächstliegenden** Piratenschiffes verglichen. Die Feuerkraft der Schiffe wird durch die Augenzahl auf der Oberseite des Würfels nach dem Wurf bestimmt.

Die Piratenschiffe versenken nur Schiffe der Karawane und nie die anderen Piratenschiffe. Auch die Schiffe der Karawane versenken einander nicht.

Wenn die Feuerkraft eines Schiffes die Feuerkraft des feindlichen Schiffes übersteigt, **geht das feindliche Schiff unter**, d.h. der Würfel verlässt die Seekarte und wird der Reserve hinzugefügt. Wenn die Feuerkraft der beiden betroffenen Schiffe gleich ist, **gehen beide Schiffe unter**. Setzen Sie die Schlacht fort, bis alle Schiffe der Karawane oder alle Piratenschiffe vollständig zerstört werden. Dabei werden immer die beiden Schiffe betrachtet, die **am nächsten zueinander** sind, nachdem der vorherige Kampf abgehandelt wurde. Es kann Situationen geben, in denen ein Piratenschiff mehrere Schiffe der Karawane versenkt, weil es näher als die restlichen Piratenschiffe steht und eine höhere Feuerkraft als die Schiffe der Karawane hat. Auch die umgekehrte Situation ist natürlich möglich.



Beispiel: Die Würfel sind wie abgebildet gefallen.

Das sich am nächsten liegende Paar zweier feindlicher Schiffe besteht aus einem roten Würfel mit der Augenzahl 2 und einem grünen Würfel mit der Augenzahl 1. Das Schiff der Karawane versenkt das Piratenschiff und der grüne Würfel wird in die Reserve gelegt.

Das nächste Paar zweier Schiffe sind der rote Würfel mit der Augenzahl 2 und der weiße Würfel mit der Augenzahl 2. Beide Würfel werden in die Reserve gelegt.

Das nächste Paar sind die rote 6 und die blaue 3. Der blaue Würfel verlässt die Seekarte.

Rote 4 und blaue 6. Der rote Würfel geht in die Reserve.

Rote 6 und weiße 3. Der weiße Würfel verlässt die Seekarte.

Rote 6 und blaue 6. Beide Würfel werden entfernt.

Wenn nicht eindeutig ist, welche Schiffe am nächsten zueinander liegen, benutzen Sie die Rollenleiste als Lineal. Hilft kein Lineal, entscheidet der Spieler, der die Karawanen-Karte gespielt hat.

Für jedes eigene, bei der Plünderung verlorene Piratenschiff erhält der Besitzer ein **Yin-Yang-Plättchen**. Diese Schiffe werden in die Reserve gelegt.

Nachdem alle Schiffe der Karawane versenkt wurden, **teilen** die Piraten **die Beute auf**. Beginnend mit dem Spieler, der die Karawanen-Karte gespielt hat, und weiter im Uhrzeigersinn, erhalten die Spieler Beute-

karten. Jeder Spieler erhält die **Anzahl an Beutekarten**, die der **Anzahl eigener, nicht versenkter Schiffe**, die an der Plünderung beteiligt waren, entspricht.

Beispiel: Larisa hat 4 Schiffe zur Plünderung geschickt. Eines ihrer Schiffe wurde versenkt. Larisa erhält 1 Yin-Yang-Plättchen und 3 Beutekarten.





Die Rum-, Kaffee- und Obst-Karten werden vor den Spielern ausgelegt. Auf jede solche Waren-Karte wird anschließend ein Würfel gelegt, d.h. das Schiff ist mit der jeweiligen Warenart beladen. Diese Schiffe können sich nicht an der Plünderung beteiligen, bis die Waren im Hafen verkauft werden (siehe „Der Händler“).

Jeder Spieler entscheidet, welche Waren-Karten er nach einer Plünderung behält, und welche er ablegt. Es kann Situationen geben, in denen ein Spieler keinen Vorteil davon hat, alle Waren-Karten zu behalten.

Wichtig! Die Spieler dürfen keine Waren, mit denen zuvor bereits Schiffe beladen wurden, abwerfen, um die Schiffe mit neuen Waren zu beladen und / oder die Schiffe zur Plünderung zu senden.



DIE INSELBEWOHNERIN



Aktion – den Hafen wechseln: Spielen Sie eine **Hafen-Karte** aus der Hand. Die Hafen-Karte wird sichtbar auf das linke Feld der Abenteuerkarten-Ablage (links vom Abenteuerstapel) gelegt. Die Hafen-Karte zeigt die Waren und ihre Nachfrage in diesem Hafen an (siehe „Der Händler“).

Haben mehrere Spieler die Inselbewohnerin gewählt, spielt der Startspieler oder der Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die erste Hafen-Karte. Danach spielt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine Hafen-Karte aus und so weiter.

Hat ein Spieler die Inselbewohnerin gewählt, kann (weil er keine Hafen-Karte hat) oder will aber keinen Hafen wechseln, erhält er ein schwarzes Mal.

Beispiel: Alexander erhielt zwei Rum- und eine Kaffee-Karte. Kaffee ist die billigste Warenart zu diesem Zeitpunkt. Alexander entscheidet, keine Kaffee-Karte zu halten und legt sie auf den Ablagestapel.

Die Talisman-Karte wird vor dem Spieler abgelegt und bringt ihm sofort ein Yin-Yang-Plättchen aus der Reserve. Am Spielende bringt diese Karte dem Piraten 1 Siegpunkt (siehe „Spielende“).

Haben mehrere Spieler den Kapitän gewählt, spielt der Startspieler oder der Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die erste Karawanen-Karte. Nach der ersten Plünderung – die Spieler sandten die Schiffe zur Plünderung, bestimmten das Ergebnis der Plünderung, erhielten die Beute – spielt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine Karawanen-Karte und so weiter.

Hat ein Spieler den Kapitän gewählt, kann (weil er keine Karawanen-Karte hat) oder will aber keine Karawane plündern, erhält er ein schwarzes Mal.



Das Geschenk: Der Spieler erhält 2 Yin-Yang-Plättchen aus der Reserve.



Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Kapitän spielt, erhält er 4 Yin-Yang-Plättchen aus der Reserve.



Das Geschenk: Der Spieler erhält 1 Beutekarte.

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der die Inselbewohnerin spielt, erhält er 2 Beutekarten.

Hinweis: Erhält ein Spieler eine Beutekarte, muss er sich sofort entscheiden, ob er ein Schiff auf sie legt, das die Ware transportiert, oder ob er die Karte abwirft.





DER SCHAMANE



Aktion – verfluchen: Spielen Sie eine Fluch-Karte aus der Hand. Die Fluch-Karte wird sichtbar auf das rechte Feld der Abenteuerkarten-Ablage (rechts von dem Abenteuerstapel, da wo auch die Karawanen-Karten liegen) gelegt.

Die Fluch-Karte betrifft alle Spieler (siehe „Die Fluch-Karten“).

Beim Ausspielen der Krake-, Eisberg-, Sirenen-, Meuterei-, Strudel- oder Idol-Karte werden die Schiffe, die auf der Insel bleiben und die Schatztruhen bewachen, vom Fluch nicht beeinflusst. An diesen Abenteuer nehmen nur freie Schiffe und Schiffe, die mit den Waren beladen sind, teil!

Hat ein Spieler nach dem Ausspielen des Fluches zu wenig Schiffe, um alle Waren zu transportieren, muss er die überschüssigen Waren seiner Wahl auf Ablagestapel legen. Hat der Spieler noch genug Schiffe für die Beförderung der Waren, darf er keine Waren abwerfen.

Haben mehrere Spieler den Schamanen gewählt, spielt der Startspieler oder der Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die erste Fluch-Karte. Danach spielt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine Fluch-Karte aus und so weiter.

Hat ein Spieler den Schamanen gewählt, kann (weil er keine Fluch-Karte hat) oder will aber nicht verfluchen, erhält er ein schwarzes Mal.



DER HÄNDLER



Aktion – Waren verkaufen: Sie erhalten Schatztruhen für die verkauften Waren. Werfen Sie die Karten der verkauften Waren von den Schiffen ab. Diese Schiffe stehen Ihnen ab sofort wieder zur Verfügung.

Jede Ware kann im Hafen für 1 Schatztruhe verkauft werden. Wenn die Warenart jedoch nachgefragt ist, und



Das Geschenk: Beim Ausspielen der Krake-, Eisberg-, Sirenen-, Meuterei- oder Strudel-Karte behält der Spieler 3 Schiffe zurück. Diese Schiffe werden vom Fluch nicht beeinflusst.

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Schamanen spielt, behält er 6 Schiffe zurück, die vom Fluch nicht beeinflusst werden.

Beispiel: Als Startspieler und einziger Spieler, der den Schamanen gewählt hat, spielt Alexander die Sirenen-Karte aus. Er hat 8 Schiffe. 6 Schiffe davon werden vom Fluch nicht beeinflusst und bleiben beim Spieler. Die letzten 2 Würfel werden zusammen mit den Würfeln der anderen Spieler auf die Seekarte geworfen. Einer der Würfel zeigt die Augenzahl „3“, somit verliert Alexander eine Rum-Karte.

ein Spieler 3 oder mehr Karten dieser Ware verkauft, erhält er 2-3 Schatztruhen pro Karte, wie auf der aktuellen Hafenkarte abgebildet. Der Spieler legt die Waren-Karten, die er verkaufen will, auf den Ablagestapel und zieht seinen Punktemarker um die entsprechende Anzahl an Schatztruhen vorwärts.



Jeder Spieler entscheidet selbst wie viele Waren er verkaufen möchte. Alle nicht verkauften Waren müssen weiter auf den Schiffen geladen bleiben, bis das nächste mal der Händler gespielt wird, oder die Waren von einem Fluch betroffen werden.

Für je 10 Schatztruhen muss ein Spieler ein Schiff zur Bewachung seiner Reichtümer entsenden. Dieses Schiff wird auf die auf dem Spielplan abgebildete Insel gelegt (für 10-19 Truhen – ein Würfel, für 20-29 Truhen – zwei Würfel u.s.w.)

Diese Schiffe nehmen nicht an Plünderungen teil und transportieren keine Waren. **Außerdem werden diese Schiffe von keinem Fluch außer dem Sold-Fluch betroffen!**



Beispiel: Thomas verkauft drei Ladungen Kaffee und zwei Ladungen Obst im Hafen, in dem Kaffee am stärksten nachgefragt ist, und erhält 11 ($3 \times 3 + 2 \times 1$) Schatztruhen. Dadurch steigen seine Reichtümer von 16 auf 27 Schatztruhen und Thomas schickt ein zweites Schiff zur Bewachung.

Hat der Spieler den Händler gewählt, kann (weil er keine Waren hat) oder will aber keine Waren verkaufen, erhält er ein schwarzes Mal.

Anmerkung: Sammelt ein Spieler 40 Schatztruhen oder mehr, erhält er das 40-Schatztruhen-Plättchen und legt es mit der 40-Schatztruhen-Seite sichtbar vor sich hin. In wenigen Situationen kann ein Spieler auch 80 Schatztruhen oder mehr erhalten, dann dreht er das Plättchen auf die 80-Schatztruhen-Seite.



Besitzt der Spieler beim Ausspielen des Händlers Yin-Yang-Plättchen, kann er zusätzlich Rituale durchführen (siehe „Die Rituale“).



Das Geschenk: Der Spieler erhält 1 Schatztruhe.

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Händler spielt, erhält er 2 Schatztruhen.





DER KARTOGRAF



Aktion – Karte ziehen: Ziehen Sie die oberste Karte vom Abenteuerstapel.

Hat der Spieler den Kartografen gewählt, kann (weil der Abenteuerstapel leer ist) oder will aber keine Abenteuerkarte ziehen, erhält er ein schwarzes Mal.



Besitzt der Spieler beim Ausspielen des Kartografen Yin-Yang-Plättchen, kann er zusätzlich Rituale durchführen (siehe „Die Rituale“).

Anmerkung: Falls der Startspieler der einzige Spieler ist, der den Kartografen spielt, erhält er zwei weitere Abenteuerkarten vom Stapel.



Das Geschenk: Der Spieler erhält eine weitere Abenteuerkarte vom Stapel.



DAS ENDE DER RUNDE



Nachdem alle Spieler die Aktionen durchgeführt haben, nehmen die Spieler, die den **Kapitän**, die **Inselbewohnerin** oder den **Schamanen** gespielt haben, alle eigenen, ausgespielten Rollenkarten in die Hand zurück.

lenkarte vor ihm liegen und ist in der nächsten Runde nicht verfügbar.



Hat ein Spieler den **Schiffbauer**, den **Gouverneur**, den **Händler** oder den **Kartografen** gespielt, bleibt die Rol-

Danach wird die aktuelle Runde beendet, **der Startspielermaker** geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn und es beginnt eine neue Runde mit der Phase „Die Wahl der Rolle“.



SPIELENDE



Nachdem einer der Spieler die Ende-der-Abenteuer-Karte aus dem Abenteuerstapel gezogen hat, legt er diese Karte neben die Abenteuerkarten-Ablage und zieht die neue oberste Abenteuerkarte. Die Spieler spielen die laufende Runde bis zum Ende und anschließend noch drei Runden. Danach endet das Spiel.

Jede Abenteuerkarte, die ein Spieler zum Spielende noch auf der Hand hält, bringt ihm ein **schwarzes Mal**.

Jede Talisman-Karte bringt dem Spieler **1 Schatztruhe**.

Für **je drei** ungenutzte **Yin-Yang-Plättchen** erhält der Besitzer **1 Schatztruhe**.

Für **jedes schwarze Mal** werden **3 Schatztruhen abgezogen**.

Um die letzten drei Runden zu zählen, legen Sie den Letzte-Runden-Marker auf die Ende-der-Abenteuer-Karte und schieben ihn am Anfang jeder Runde ein Feld weiter.

Der Spieler mit den meisten Schatztruhen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Freibeuter-Plättchen. Besteht weiterhin Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten schwarzen Malen. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die Spieler den Sieg.



Die Spieler verkaufen alle eigenen Waren zum aktuellen Hafenpreis. Hierbei gelten die unter „Der Händler“ beschriebenen Regeln zum Verkauf von Waren. Beim finalen Verkauf der Waren können die Spieler die Yin-Yang-Plättchen für die Durchführung des Schnäppchen-Rituals benutzen.



DIE RITUALE

Hat der Spieler den **Schiffbauer**, den **Gouverneur**, den **Händler** oder den **Kartografen** gewählt, kann er verschiedene Rituale durchführen und dafür die erforderliche Anzahl der Yin-Yang-Plättchen in die Reserve bezahlen. Der Spieler kann beliebig viele Rituale gleichzeitig durchführen, wenn er sie bezahlen kann.



DAS SCHNÄPPCHEN (3 Yin-Yang-Plättchen) – Verkaufen Sie **zwei Ladungen der verschiedenen Waren** zu den Preisen, die Sie im aktuellen Hafen erzielen würden, wenn Sie 3 oder mehr dieser Waren verkaufen würden. (siehe „Der Händler“).

Dieses Ritual bringt dem Spieler sofort Schatztruhen, deswegen gibt es dafür kein Plättchen. Möchte ein Spieler das Ritual später erneut ausführen, muss er wieder 3 Yin-Yang-Plättchen bezahlen.



DIE DOPPELKAMMER (2 Yin-Yang-Plättchen) – Der Spieler nimmt ein Doppelkammer-Plättchen. Für jedes dieser Plättchen im Besitz eines Spielers steht ein Schiff, das ab sofort 2 Waren transportieren kann. Diese Plättchen können bei mehrfacher Ausführung des Rituals aufgewertet werden und zählen dann für 2, 3 oder mehr Schiffe.

Nachdem der Spieler dieses Ritual durchgeführt hat, kann er jederzeit während des Spiels seine Waren in die Schiffe mit der Doppelkammer laden oder aus anderen Schiffen legen.

***Beispiel:** Eines von Thomas Schiffen ist mit zwei Waren beladen – Kaffee und Obst – und drei andere Schiffe sind mit Kaffee, Kaffee und Rum beladen. Nachdem er den Händler gespielt hat, verkauft er alle 3 Kaffees und verlädt den Rum anschließend auf das Schiff mit dem Obst. Er hat nun nur noch ein Schiff mit Rum und Obst beladen.*



UNSINKBARES SCHIFF (3 Yin-Yang-Plättchen) – Der Spieler nimmt ein Unsinkbares-Schiff-Plättchen. Für jedes dieser Plättchen im Besitz eines Spielers **steht eines der beim Plündern zerstörten Schiffe sofort wieder zur Verfügung** des Spielers und wird nicht in die Reserve gelegt. Dieses Schiff bringt jedoch weder ein Yin-Yang-Plättchen noch Beute ein. Auch diese Plättchen können bei mehrfacher Ausführung des Rituals aufgewertet werden und zählen dann für 2, 3 oder mehr Schiffe.

***Anmerkung:** Unsinkbares Schiff hat beim Ausspielen einer Fluch-Karte keinen Effekt, es schützt nur beim Plündern einer Karawane.*

Die Rituale „**Unsinkbares Schiff**“ und „**Doppelkammer**“ haben einen permanenten Effekt. Deshalb erhalten die Spieler für diese Rituale Plättchen. Während des Spiels kann jeder Spieler beliebig viele gleiche und / oder verschiedene Ritual-Plättchen besitzen. Wenn ein Ritual das zweite Mal ausgeführt wird, wird das Plättchen einfach auf die x2-Seite gedreht. Bei der 3. Ausführung wird das x2-Plättchen durch ein x3-Plättchen ersetzt und so weiter.

Es gibt keine Beschränkungen des Spielmaterials. Sind die Ritual-, die schwarzes Mal- oder die Yin-Yang-Plättchen aufgebraucht, ersetzen Sie sie mit passenden Spielsteinen oder Plättchen Ihrer Wahl.

IGAMES

www.igames.ua

2Geeks

Autoren: Alexander Newskiy, Oleg Sidorenko

Illustrationen: Denys «CreativeD» Martynets, Leonid «deburger» Androschuk, Pavel «Cynic» Romanov, Dmitry «Trollenko» Krivonos

Gestaltung: Andrii Bodrun

Übersetzung und Redaktion: Denys Lonshakov, Iryna Shulzhenko, Iryna Goetze, Malte Kühle

Unser besonderer Dank geht an Larisa Melnik und Andrey «Garik» Vlasyuk, sowie alle Spiel-Tester.

Alle rechte vorbehalten. © 2015 IGames.

Schreiben Sie uns an office@igames.ua.

Deutsche Version hergestellt bei 2Geeks GmbH, 2Geeks GmbH, Spiekermannstr 31, 13189 Berlin.

Bei den Fragen schreiben Sie uns an info@2geeks.de.



DIE FLUCH-KARTEN



DIE KRAKE. Der Spieler nimmt alle Schiffe, die sich im Besitz aller Spieler befinden, inklusive der mit Waren beladenen Schiffe, und wirft die gesammelten Würfel auf die Seekarte. **Für jeden Würfel mit dem Wert 1** legt sein Besitzer **eine Obst-Karte** auf den Ablagestapel. Hat der Spieler kein Obst, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.

Beispiel: Die Schiffe von Olga wurden mit zwei Ladungen Obst und mehreren Ladungen Kaffee beladen. Beim Ausspielen der Krake-Karte ist bei drei ihrer Würfel die Augenzahl 1 gefallen. Sie verliert zwei Obst-Karten und ein Schiff.



DER EISBERG. Der Spieler nimmt alle Schiffe, die sich im Besitz aller Spieler befinden, inklusive der mit Waren beladenen Schiffe, und wirft die gesammelten Würfel auf die Seekarte. **Für jeden Würfel mit dem Wert 2** legt sein Besitzer **eine Kaffee-Karte** auf den Ablagestapel. Hat der Spieler keinen Kaffee, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.



DIE SIRENEN. Der Spieler nimmt alle Schiffe, die sich im Besitz der Spieler befinden, inklusive der mit Waren beladenen Schiffe, und wirft die gesammelten Würfel auf die Seekarte. **Für jeden Würfel mit dem Wert 3** wirft sein Besitzer **eine Rum-Karte** auf den Ablagestapel. Hat der Spieler keinen Rum, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.



DER STRUDEL. Der Spieler nimmt alle Schiffe, die sich im Besitz aller Spieler befinden, inklusive der mit Waren beladenen Schiffe, fügt einen roten Würfel hinzu und wirft alle Würfel auf die Seekarte. Die Augenzahl des roten Würfels bestimmt die Anzahl der Schiffe, die von diesem Fluch betroffen sind. Dies sind die Würfel, die dem **roten Würfel am nächsten** liegen. Für jeden dieser Würfel legt sein Besitzer **eine Talisman-Karte** auf den Ablagestapel. Hat der Spieler keinen Talisman, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.



DIE MEUTEREI. Der Spieler nimmt alle Würfel, die sich im Besitz der Spieler befinden, inklusive der mit Waren beladenen Schiffe, und wirft die gesammelten Würfel auf die Seekarte. **Für jeden Würfel mit dem Wert 4** legt sein Besitzer **eine Warenkarte**, die im aktuellen Hafen **die höchste Nachfrage hat**, auf den Ablagestapel. Hat der Spieler keine Ware, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.

Beispiel: Zwei Schiffe von Thomas wurden mit Rum beladen und Rum genießt die höchste Nachfrage im aktuellen Hafen. Beim Ausspielen der Meuterei-Karte ist bei vier seiner Würfel die Augenzahl 4 gefallen. Er verliert zwei Rum-Karten und zwei Schiffe.



DAS IDOL. Der Spieler, der den Fluch gespielt hat, bestimmt eine Warenart. Alle Spieler müssen eine Warenkarte dieser Warenart auf den Ablagestapel legen. Hat ein Spieler keine solche Ware, verliert er das Schiff – der Würfel geht sofort in die Reserve.









DER SOLD. Alle Spieler verlieren 2 Schatztruhen für jedes Schiff, das zur Bewachung der Truhen auf der Insel ist. Ziehen Sie die Punktemarker um die entsprechende Anzahl an Schatztruhen zurück. Werden dadurch weniger Schiffe zur Bewachung der Schatztruhen (siehe „Der Händler“) benötigt, kehren die nicht überzähligen Schiffe von der Insel zur Verfügung des Spielers zurück.

Anmerkung: Alle Flüche betreffen alle Spieler, ebenso den Spieler, der die Fluch-Karte gespielt hat.



DIE TAVERNE. Der Spieler, der den Fluch gespielt hat, nimmt pro Spieler einen roten Würfel und wirft die Würfel auf die Seekarte. Anschließend ordnet er jedem Spieler einen Würfel zu. Die Spieler erhalten dafür:

-  – der Spieler erhält **ein schwarzes Mal**
-  – der Spieler **muss eine Ware seiner Wahl abgeben**
-  – der Spieler **verliert eine Schatztruhe**
-  – der Spieler erhält **eine Schatztruhe**
-  – der Spieler erhält **die oberste Karte des Beutestapels**
-  – der Spieler erhält **3 Yin-Yang-Plättchen**