

# Verlauf einer Spielrunde

Jede Runde ist in sechs verschiedene Phasen unterteilt:

**1. Schatz** – Decken Sie auf jeder der fünf äußeren Inseln die oberste Karte des Schatzkartenstapels auf (Insel 1 bis 5).



**2. Navigation** – Stellen Sie auf Ihrem Steuerrad geheim die Insel ein, zu der Sie in dieser Runde fahren wollen. Alle Spieler decken ihre Steuerräder gleichzeitig auf und stellen ihr Schiff zur gewählten Insel.

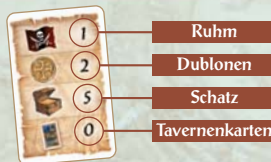


*Beachten Sie: Die Aktionen in jeder der nächsten drei Phasen sollten der Reihe nach von Tavern Island aus beginnend nach Westen gehen*

**3. Kampf** – Auf jeder äußeren Insel, bei der zwei oder mehr Schiffe stehen, findet ein Kampf statt. Dasselbe gilt für die Schatzinsel, wenn hier ein Spieler-Schiff auf einen Schwarzen Piraten trifft.



**4. Plündern** – Wer eine äußere Insel erobert hat, erhält nun die auf der entsprechenden Schatzkarte angegebenen Dublonen, Schätze, Tavernenkarten und Ruhmespunkte.



**5. Verstärkung** – Sie können die Verstärkungsmöglichkeiten auf den jeweiligen Inseln nutzen.



◆ Auf der Taverneninsel können Sie bis zu drei Tavernenkarten zum Preis von je zwei Dublonen kaufen.



◆ Auf der Rumpf-, Segel-, Kanonen- oder Mannschafinsel können Sie den entsprechenden Bereich Ihres Schiffes verstärken.



◆ Auf der Schatzinsel können Sie für je einen Ruhmespunkt Schätze von Ihrem Schiff abladen. Für je drei Dublonen erhalten Sie ebenfalls einen Ruhmespunkt. Sie können außerdem für den doppelten Preis einen beliebigen Bereich des Schiffes um genau eine Stufe aufwerten.



◆ In der Piratenbucht erhalten Sie zwei Tavernenkarten oder eine Tavernenkarte und zwei Dublonen und können zerstörte Bereiche Ihres Schiffes reparieren.



**6. Schwarze Schiffe bewegen und Schätze prüfen** –

Bewegen Sie das/die Piratenschiff(e) um eine Insel im Uhrzeigersinn weiter. Prüfen Sie die Anzahl der Schätze an Bord der Schiffe und werfen Sie gegebenenfalls überzählige Schätze über Bord.



## Der Kampf

Beginnend mit der Schatzinsel werden die Kämpfe im Uhrzeigersinn ausgefochten. Jeder Kampf besteht aus einer optionalen Vorbereitungsphase und mehreren Gefechtsrunden.

**1. Vorbereitung der Schlacht (optional)** – Beginnend mit dem schnellsten Schiff können die Spieler reihum Gefechtskarten ausspielen oder passen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben. Die Wirkung der Gefechtskarten tritt sofort ein und hält den gesamten Kampf über an.

**2. Feuern** – In der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeit können die Schiffe entweder:

a) **Feuern.**

- ◆ Sie können eine beliebige Geschützkarte spielen, bevor Sie würfeln. Die Wirkung gilt nur für diesen Würfelwurf.
- ◆ Sagen Sie an, welches Schiff Sie in welchem Bereich angreifen.
- ◆ Sie würfeln mit der Anzahl Würfel, die der niedrigeren Zahl in Ihren Bereichen „Kanonen“ und „Mannschaft“ entspricht. Bei einer 5 oder 6 treffen Sie. Der getroffene Spieler verschiebt den Stärkerer entsprechend.

b) **Zur Piratenbucht fliehen.**

Wenn das Schiff zuvor Schaden genommen hat, erhalten die verbliebenen Spieler je einen Ruhmespunkt. Wenn kein Bereich des Schiffs zerstört wurde, werfen Sie einen Würfel – bei einer 1 findet eine Meuterei statt. Sie verlieren Dublonen und Schätze, die sich an Bord befanden, sowie zwei Ruhmespunkte.

**3. Wiederholung von Punkt 2** – Der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein einziger Spieler bei der Insel übrig bleibt bzw. bis alle Schiffe zerstört wurden oder geflohen sind.

**Achtung:** Wenn ein Schiff im Bereich „Segel“ getroffen wird, ändert sich seine Geschwindigkeit und infolgedessen eventuell auch die Spielreihenfolge.

Anmerkungen:

- Schwarze Piraten und die Royal Navy müssen besiegt werden, bevor die Schiffe der Spieler gegeneinander kämpfen können.
- Eine Meisterkarte nimmt zuerst Schaden, bevor die Papageienkarte oder der durch sie geschützte Bereich eines Schiffes getroffen werden kann.
- Keine Kämpfe auf der Schatzinsel – nur gegen Schwarze Piratenschiffe.
- Keinerlei Kämpfe in der Piratenbucht!

# So rüsten Sie Ihr Schiff auf!

Beispiel einer Meisterkarte, die dem Bereich „Segel“ zugeordnet ist.

SEGEL



MANNSCHAFT

KANONEN

RUMPF



Feld für Papageienkarte

SCHÄTZE

Position des Stärkerings zu Beginn des Spiels

Kosten für die Verstärkung

## ★ Wertung ★

Ruhmespunkte gibt es für folgende Aktionen:

- ◆ Kämpfe gewinnen (ein Punkt pro Spieler, der flieht, nachdem sein Schiff getroffen wurde)
- ◆ Inseln plündern (Ruhmespunkte gemäß Wert auf der Schatzkarte)
- ◆ Schwarze Piratenschiffe oder Royal Navy besiegen (Ruhmespunkte gemäß Wert auf der Karte)
- ◆ Schätze (jeweils ein Ruhmespunkt) und Dublonen (jeweils ein Ruhmespunkt für drei Dublonen) zur Schatzinsel bringen
- ◆ Ruhmeskarten sammeln

Ruhmespunkte verliert man in folgenden Fällen:

- ◆ Meuterei (minus 2 Punkte)
- ◆ Papagei wird getötet (minus zwei Punkte) oder in die Freiheit entlassen (minus einen Punkt).

## Die Inseln

Wenn Sie eine Insel erobert haben, können Sie während der Verstärkungsphase:

- ◆ **Taverneninsel (Nr. 1)** - bis zu drei Tavernenkarten zum Preis von je zwei Dublonen kaufen.
- ◆ **Rumpfindsel (Nr. 2)** - den Rumpf um so viele Stufen verstärken, wie Sie möchten und bezahlen können.
- ◆ **Segelinsel (Nr. 3)** - die Segel um so viele Stufen verstärken, wie Sie möchten und bezahlen können.
- ◆ **Kanoneninsel (Nr. 4)** - die Kanonen um so viele Stufen verstärken, wie Sie möchten und bezahlen können.

- ◆ **Mannschaftsinsel (Nr. 5)** - die Mannschaft um so viele Stufen verstärken, wie Sie möchten und bezahlen können.
- ◆ **Schatzinsel (Nr. 6)** - für je einen Ruhmespunkt Schätze von Ihrem Schiff abladen. Für je drei Dublonen erhalten Sie ebenfalls einen Ruhmespunkt. Sie können außerdem für den doppelten Preis einen beliebigen Bereich des Schiffs um genau eine Stufe aufwerten.
- ◆ **Piratenbucht (★)** - Sie erhalten eine Tavernenkarte und zwei Dublonen oder zwei Tavernenkarten. Wenn Ihr Schiff im Kampf zerstört wurde, reparieren Sie es hier, indem Sie zwei Dublonen für jeden zerstörten Bereich zahlen.

