

Spielmaterial

❖ Spielbrett

- 17 Meereszonen
 - Das Karibische Meer
 - Kauffahrer
 - Zonen mit Hafen
 - Nation (Flagge)
 - Spanien
 - Niederlande
 - Frankreich
 - England
 - Vorteil(e)/Nachteil(e)
 - Nachfrage
 - Schiffsmodifikationen
 - Kauffahrer
 - Grenzen mit Richtungsbuchstabe(n)
- Im Krieg-Leiste
- NSC-Kapitäne
- Der Feind-Leiste
- Kauffahrerleiste
- Ruhmleiste

❖ Kapitänsbrett

- Kapitänskarte
- Kopfgeldleiste
- Spezialisten
- Auftrag
- Gerücht
- Schiffsmodifikationen
- Schiffskarte
- Trefferbereiche
 - Trefferstatus
 - Zerstörungswürfel
- Spezialwaffen
- Fracht und Gold

❖ Karten

- Kapitänskarten
 - Heimathafen
 - Sonderfähigkeit
 - Seemannskunst (Schiffskampf)
 - Suchen (Schiffe aufspüren)
 - Führungskraft (Mannschaft)
 - Einfluss (Auftrag, Gerücht)
- Schiffskarten
 - Typ
 - Schaluppe
 - Fleute
 - Galeone
 - Fregatte
 - Man-o-War
 - Eigenschaft
 - Widerstandsfähigkeit
 - Frachtraum
 - Mannschaft
 - Kanonen
 - Manövrierbarkeit

- Ereigniskarten
 - Einsatz Marineschiff
 - Einsatz Pirat
 - Bewegung NSC-Schiffe
 - Sonstiges
- Ruhmkarten
 - Vorteile für Kapitän
- Frachtkarten
 - Typ
 - Wert nach einem Kampf
 - Flucht bzw. Zerstörung beim Kampf
- Gerüchekarten
 - Beschreibung
 - Ort und Aktion
 - Beschreibung
 - Belohnung
- Auftragskarten
 - Belohnung
 - Bedingung
 - Ort
 - Beschreibung

❖ Schiffe

- Typ
 - Schaluppen
 - Fleuten
 - Fregatten
 - Galeonen
- Art
 - Spieler
 - NSC
 - Marine
 - Kauffahrer
 - Pirat

❖ Marker

- Nachfrage
 - Holz
 - Kakao
 - Zucker
 - Stoff
 - Gewürze
 - Rum
 - Nahrung
 - Tabak
- Kauffahrer (rund)
 - Spanien
 - Niederlande
 - Frankreich
 - England
- Spezialwaffen
 - Enterhaken
 - Kettengeschoss
 - Kartätsche

- Schiffsmodifikationen
 - Hängematte
 - Takelage
 - Schiffsrumpf
 - Vierpfünder
 - Kanonenöffnung
 - Weitreichende Kanone
 - Zusätzlicher Laderaum
 - Drehbassen
- Kopfgeld (Flaggen)
 - Spanien
 - Niederlande
 - Frankreich
 - England
- Nautische
 - Spanien
 - Niederlande
 - Frankreich
 - England
- ❖ Sonstiges
 - Münzen: 1, 2, 5, 10 Gold
 - Spezialwürfel
 - 1-4
 - 2× ☠
 - Holzwürfel
 - Geheimverstecke (Truhen)
 - Spielhilfen

Spielablauf (Runde)

1. Startspieler zieht Ereignis-Karte

- Ggfs. **NSC-Symbole** auf der Karte befolgen
 - **NSC** in angegebene Richtung bewegen; falls unmöglich, in nächste mögliche Richtung im Uhrzeigersinn
 - Richtungsbuchstabe ignorieren, falls **NSC** in selber oder benachbarter Meeres-Zone wie ein Spieler. Je nach **Jagd-Prioritäten** in Meeres-Zone bleiben (Vorrang) oder in benachbarte Meeres-Zone ziehen.
 - **NSC-Jagdpriorität**
 - Sind gegenüber jedem (Spieler-/**Kapitän** feindlich gesinnt, der 1+ der folgenden Prioritäten erfüllt:
 - **Marine-Schiffe jagen:**
 1. **Kapitän** mit **Kopfgeld** von **Marine-Schiffs-Nation**
 2. **Kapitän** mit **Kopfgeld** von anderer Nation
 3. Falls im Krieg: **Kapitän** von Feind-Nation
 - **Piraten-Schiffe jagen:**
 1. Nicht-**Piraten Kapitän** mit **Gold** an Bord
 2. Nicht-**Piraten Kapitän** mit **Waren** an Bord
 3. Nicht-**Piraten Kapitän** ohne **Waren** oder **Gold**
 - Gibt es mehrere in Frage kommende Spieler in Reichweite der Priorität, wird der Spieler gewählt, der die meisten bzw. besten Priorität-1-Bedingungen → -2-Bedingungen → ... erfüllt → zufällige Wahl mittels **Kapitän-Karte**
 - **NSC** ins Spiel bringen
 - Karte offen auf das entsprechende Feld des Spielbrettes legen
 - Anweisungen befolgen
 - Schiff **am Ende des Spiel-Zuges** in die genannte Zone legen
 - Nautischen Marker unter braune Marineschiffe zur Unterscheidung legen
 - Max. 1 Marineschiff pro Nation und max. 2 Piraten (1 pro Schiffstyp) auf dem Spielbrett
 - Ggfs. weiteres NSC-Schiff: Karte (am Ende des Spielzuges) auf die alte legen und Schiff in die neue Zone stellen. Stirbt der neue Kapitän, wird er durch den alten ersetzt, und das Schiff kommt wieder an den alten Platz (am Ende des Spielzuges)
 - Gibt es 2 Karten unter dem gestorbenen Kapitän, wird zufällig entschieden.
 - Text vorlesen und befolgen, anschließend ablegen

2. Spieler-Aktionen

- Reihum – beginnend beim Startspieler – hat jeder 3 beliebige der folgenden Aktionen, aber **vorher**: Falls sich in der selben Meeres-Zone ein feindlicher **NSC** befindet **und** der Spieler **auf See** ist ⇒ **NSC-Suche**
 - **NSC-Suche** (NSC-Jagdpriorität beachten)
 - Feindliche NSCs suchen nach Spielern, sofern:
 - Spieler bewegt sich in Meereszone mit feindlichem NSC
 - Spieler beginnt Zug in derselben Meereszone wie NSC
 - **Suchen-Eigenschaft** = max(angegebene Zahl, # [mit dem **NSC** übereinstimmende **Kopfgelder** des Ziels])
 - **Suchen-Würfel** werfen: Bei Erfolg ⇒ **Kampf**, bei Misserfolg ⇒ nichts
 - Mehrere **NSC** in **einer** Meeres-Zone
 - **NSC Piraten und Marine-Schiffe** ⇒ Kein **Suchen** durch die **Piraten**
 - 2 Man-o-Wars-**Schiffe** ⇒ Kein **Suchen**
 - Mehrere feindliche **NSC**, die denselben Spieler **suchen** ⇒ Kampffreihenfolge zufällig per **NSC-Ereignis-Karte** bestimmen
- **Bewegung**
 - Meeres-Zone → Meeres-Zone
 - **Hafen** ↔ Meeres-Zone
 - Falls nach der Bewegung **auf See** und feindlicher **NSC** in der selben Meeres-Zone ⇒ **NSC-Suche**
- **Suchen** (nicht 2x nach demselben Schiff)
 - Ansage, was gesucht werden soll
 - Spieler-**Kapitän** in derselben Meeres-Zone (nicht

im **Hafen**)

- **NSC** in derselben Meeres-Zone
- **Kauffahrer**(-Marker) in derselben Meeres-Zone
- **Suchen-Eigenschaft würfeln**: Bei Erfolg ⇒ **Schiffs-Kampf** (bzw. **Kauffahrer aufbringen**) bei Misserfolg ⇒ Kein **Suchen** in **diesem** Zug gegen das **selbe** Ziel
- Sofort einen **Kopfgeld**-Marker nehmen, falls:
 - **Kampf** angefangen wird mit **Nicht-Pirat** (inkl. **Kauffahrer-Überfall**)
 - Besiegen eines **Marine-Schiffs** (versenken oder **Mannschafts-Kampf** gewinnen)
- **Schiffskampf**
 - Spieler, der Interesse am Erfolg des NSCs hat bzw. links sitzender Spieler kontrolliert **NSC**: beliebige Aktionen, aber **Flucht**-Aktion darf **nur** gewählt werden, wenn **NSC weniger Kanonen** oder **Mannschaft** als Spieler-**Kapitän** hat
 - Phasen 1-3 solange, bis ein **Kapitän** verloren (**Plünderung**) hat oder entkommen konnte
 1. Ankündigung
 - Erst kündigt der Angreifer seine Aktion an, dann der Verteidiger, wobei in der **1. Runde nur schießen** gewählt werden darf:
 - **Schuss**: Schießen mit den **Kanonen**
 - **Entern**: Gegner entern: **See-Gefecht** beendet, **Mannschafts-Kampf** beginnt
 - **Fliehen**: Fluchtversuch, falls Gegner **ohne Erfolg**
 2. **Seemannskunst-Vergleich**
 - Jeder wirft **Seemannskunst-Würfel**, falls **Schiffs-Manövrierbarkeit** um 2+ größer ist als die des Gegners ⇒ 1 zusätzlicher **Würfel**
 - Gewinner: Mehr **Erfolgswürfel**
 - Beide ohne Erfolg ⇒ nächste Runde
 - Beide gleich viele **Erfolgswürfel** ⇒ Augensumme der anderen **Würfel** bestimmen den Gewinner; bei Gleichheit ⇒ nächste Runde nach Auswirkung der **Kanonen**-Treffer
 3. Aktion
 - **Schuss**
 - Gewinner: Jede **Kanone** trifft
 - Unentschieden oder verloren: Treffer mit jedem **Erfolgswürfel**, aber max. in Höhe der eigenen **Kanonen**
 - Für jeden Treffer wird 1 **Würfel** geworfen: Jeder **Augenwürfel** bestimmt das Treffer-Gebiet (gleiche Ziffer), danach kann der **Ziel-Kapitän** für jeden **2-Würfel** das Treffergebiet selbst bestimmen
 - Holzwürfel entsprechend nach links bewegen, bei 0 (Würfel entfernen) ist dieses Gebiet zerstört, weitere Treffer wirken sich auf **Schiffsrumpf** aus
 - Zerstörungs-Auswirkungen:
 - Falls **ein** zerstörtes Gebiet ⇒ **keine Kauffahrer-Überfälle**
 - **Schiffsrumpf**: falls zerstört ⇒ **Schiff** sinkt, Kampf verloren, **Kapitän** tot (**sterben**)
 - **Frachtraum**: weniger Kapazität, **Frachtkarten** ggfs. zufällig entfernen
 - **Masten**: falls zerstört ⇒ nur 1 **Seemannskunst-Würfel**, nur **Schuss**-Aktion
 - **Mannschaft**: falls zerstört ⇒ keine **Enter**-Aktion, **Mannschafts-Kampf** sofort verloren
 - **Kanonen**: jeweils 1 Schaden weniger beim Schießen
 - Treffer durch zwei Spieler in der gleichen Runde geschehen **gleichzeitig**
 - **Entern**
 - Gewinner: Zuerst eventuelle **Kanonen**-Treffer (des Gegners) anwenden. Falls **Schiff** gesunken ⇒ **Gefechts-Ende**; falls **Mannschaft** verloren ⇒ **Schiffskampf** geht weiter; sonst ⇒ **Schiffskampf** beendet, **Mannschafts-Kampf** beginnt
 - **Fliehen**
 - Gewinner: Falls Gegner **keinen Erfolgswürfel** hat ⇒ erfolgreiches Entkommen, **Gefecht** beendet
 - **Mannschafts-Kampf**
 - Beide **Kapitäne** werfen (gleichzeitig) **Führungskraft-Würfel**, jeder **Erfolgswürfel** zerstört 1 feindliches **Mannschaftsmitglied**, aber max. in Höhe der

eigenen **Mannschaft**

- Wer seine **Mannschaft** verliert, verliert den **Kampf**, **sirbt** und kann vom Gewinner geplündert werden ⇒ **Plünderung**
 - Falls beide gleichzeitig die **Mannschaft** verlieren, gewinnt der **Kapitän**, der die meisten **Erfolgswürfel** hat; bei Gleichheit entscheidet die Augensumme der restlichen **Würfel**, bei Gleichheit gibt es keinen Gewinner
- **Plünderung**
 - Spieler-**Kapitän**
 - Bei Sieg **können** folgende Dinge übernommen werden: **Gold** an Bord, **Ruhm-Karten**, **Frachtkarten**, **Gerüchte-Karten**, **Spezialwaffen**, **Schiff**, **Spezialisten**
 - **Spezialisten** können (kostenlos) übernommen oder abgelegt werden
 - Falls der Verlierer **Pirat** war ⇒ **Kopfgelder**-Belohnung einfordern
 - **Auftrags-Karten** des Verlierers werden abgelegt
 - **Marine-Schiffe**
 - 3 **Fracht-Karten** ziehen und **Gold** in Höhe der Karten nehmen
 - Zufällig für jeden **Fracht-Treffer** des Marine-Schiffes je 1 **Fracht-Karte** abwerfen, Rest darf behalten werden
 - **Schiff** kann übernommen werden ⇒ **Schiff kaufen (Hafen)**
 - Besiegen eines **Piraten**
 - Spieler-**Pirat**: Belohnung für **Kopfgeld**-Marker **einer** Nation kassieren, **nicht** für eine Nation, von der man selbst einen **Kopfgeld**-Marker besitzt oder mit der man sich im Krieg befindet; 5 **Gold** pro **Kopfgeld-Level**
 - **NSC-Pirat**: Sofern man **selbst kein Pirat** ist, erhält man 5 **Gold** für eine besiegte **Schaluppe** und 15 **Gold** für eine besiegte **Fregatte**
- **Kauffahrer aufbringen**
 - Marker umdrehen und auf die **Kauffahrer**-Leiste des Spielbretts legen. Spieler entscheidet, ob Nationalität des Markers oder der Meeres-Zone
 - Spieler entscheidet, ob er überfallen möchte oder nicht (Marker bleibt auf **Kauffahrer**-Leiste). Überfall **nur**, falls **kein** Treffermarker des Angreifers auf 0.
 - 3 **Fracht-Karten** ziehen und offen vor sich legen
 - **Seemannskunst-Würfel** werfen: Jeder **Erfolgswürfel** kann genutzt werden, um eine weitere Karte zu ziehen, eine Karte abzulegen oder eine Karte auszutauschen. Abgelegte/getauschte Karten auf den Ablagestapel.
 - Jeder nicht erfolgreiche **Würfel** kann mit einer **Spezialwaffe** (ablegen) in einen erfolgreichen geändert werden
 - Symbole unten rechts auf den Karten befolgen:
 - **Treffer-Symbol**: 1 Treffer lt. **Symbol**, falls **Schiffsrumpf** zerstört ⇒ **Schiff** sinkt, **Kapitän** tot (**sterben**), falls anderer Teil zerstört ⇒ Überfall fehlgeschlagen, weitere Treffer treffen **Schiffsrumpf**
 - **Flucht-Symbol**: # **Flucht-Symbole** ≥ **Manövrierbarkeit** ⇒ **Kauffahrer** entkommt
 - **Kauffahrer nicht** entkommen **und kein** Trefferbereich auf 0 ⇒ Überfall erfolgreich, **Gold** in Höhe der Summe der Zahlen (= Plünderwert) auf den Karten. Falls 12+ **Gold** ⇒ 1 **Ruhm-Punkt** und 1 **Ruhm**-Karte, **Frachtkarten** dürfen ebenfalls behalten werden
 - Falls zu Rundenbeginn alle 8 Marker auf dem Spielbrett ⇒ verdeckt zufällig in die Meeres-Zonen legen
- **Sterben**
 - Ablegen von: **Kapitän**, Karten, **Schiff** (inkl. **Spezialwaffen**, **Waren**, **Gold**), **Kopfgeld**-Marker
 - Neuen **Kapitän** ziehen und beim nächsten Mal Zug machen, **Gold** im **Geheimversteck** und **Ruhm-Punkte** bleiben erhalten
 - Weiter mit Startaufstellung - Kapitänsbrett, mit den folgenden Ausnahmen:
 - Falls **NSC-Pirat** in Meeres-Zone des gezogenen **Kapitän**, darf ein neuer gezogen werden
 - Statt 10 **Gold** nur: 10 minus (**Gold** in **Geheimversteck**)

■ Hafen

- Nur 1× pro Zug, beliebig viele der folgenden Aktionen, jeweils 1×

● Waren verkaufen (muss erste Aktion sein)

- Alle Waren können für 3 [6] **Gold**/Karte verkauft werden [falls passender *Nachfrage*-Marker]; Karten offen auf den Ablagestapel
- Falls *Nachfrage*-Verkauf ⇒ *Nachfrage*-Marker zufällig ersetzen
- 1 RP und 1 **Ruhm**-Karte falls 3+ Frachtkarten mit *Nachfrage* verkauft

● Waren kaufen

- 6 *Fracht*-Karten **verdeckt** ziehen, Karten mit *Nachfrage*-Ware ablegen und Ersatz ziehen. Diese können für 3 [2] {1} **Gold**/Karte gekauft werden [2 gleiche Güter] {3+ gleiche Güter}
- Gewünschte Karten kaufen und verdeckt auf dem Kapitänsbrett ablegen. Ggfs. reduzierten Preis durch beliebigen Spieler bestätigen lassen
- Nicht gekaufte Karten sowie abgelegte (Laderaum frei machen) offen ablegen
- Bei Kauf im **selben Hafen** in 2 **aufeinanderfolgenden** Runden ⇒ nur **3** Karten beim 2. Kauf ziehen
- Im Hafen dürfen max. 6 *Fracht*-Karten an Bord sein, beim Verlassen muss aber der *Frachtraum*-Wert des **Schiffes** befolgt werden
- *Fracht*-Karten-Ablage ggfs. neu mischen

● Werft besuchen

- **Schiff** kaufen/verkaufen für
 - *Schaluppe* 10/5 **Gold**
 - *Fleute* 10/5 **Gold**
 - *Fregatte* 35/10 **Gold**
 - *Galeone* 35/10 **Gold**
- Erst das alte **Schiff** verkaufen (+1 **Gold**/Modifikation, -1 **Gold**/Schadenspunkt), dann kaufen (Modifikationen sind „verloren“, *Mannschaft* und *Spezialwaffen* bleiben)
- Stets 1 **Schiff** im Besitz
- *Man-o-Wars-Schiff* kann weder ge- noch verkauft (ggfs. ablegen), sondern nur erobert werden
- **Spezialwaffe** kaufen (verkaufen)
 - In jedem Hafen für 3 (1) **Gold**/Marker
 - Jede **Spezialwaffe** nur 1×
 - Nach Einsatz ablegen
 - *Enterhaken*
 - Nach *Seemannskunst-Würfel*wurf bei *Enter*-Aktion: beliebig viele **Würfel** neu werfen
 - *Kettengeschosse*
 - ⚡-**Würfel** trifft Gegner-Mast; Mast-Treffer werden in Runde mit *Kettengeschoss* **nicht** zu *Schiffsrumpf*-Treffern transferiert
 - Angreifer entscheidet über Treffer-Gebiet bei ⚡-**Würfel**
 - *Kartätschen*
 - ⚡-**Würfel** trifft Gegner-Crew; Crew-Treffer werden in Runde mit *Kartätschen* **nicht** zu *Schiffsrumpf*-Treffern transferiert
 - Angreifer entscheidet über Treffer-Gebiet bei ⚡-**Würfel**
- Reparaturen
 - 2 **Gold**/Zerstörung (*Mannschaft* muss angeheuert werden)
- **Schiffsmodifikationen** kaufen
 - Marker aufdecken und ggfs. für 3 **Gold** kaufen; jede nur 1×
 - *Drehbassen*
 - Unmittelbar vor **Mannschafts-Kampf** (auf See) 2 **Würfel** werfen, 1 *Treffer* im *Mannschaftsbereich* falls erfolgreicher Wurf
 - *Hängematte*
 - +1 *Mannschaft* (aber ≤ 5), muss angeheuert werden
 - *Takelage & Segel*
 - +1 *Manövrierbarkeit*
 - *Verstärkter Schiffsrumpf*
 - Marker umdrehen, um 1 *Treffer* zu absorbieren; Marker kann für 3 **Gold** repa-

riert werden

- *Vierpfünder*
 - Marker umdrehen und 1 *Treffer* landen, nachdem einer der Beteiligten „*fliehen*“ angekündigt hat; nach dem **Kampf** wieder zurückdrehen
- *Weitreichende Kanonen*
 - Vor dem ersten Wurf bei **Schiffskampf**, pro *Kanone* 1 **Würfel** werfen: pro Erfolg 1 *Treffer*; nicht mit *Kettengeschoss* oder *Kartätschen* zusammen nutzen
- *Zusätzliche Kanonenöffnung*
 - +1 *Kanonenwert* (*Trefferbereich* erhöhen), (aber ≤ 5)
- *Zusätzlicher Laderaum*
 - +1 *Fracht* (*Trefferbereich* erhöhen), (aber ≤ 5)
- Falls **Schiff** verkauft, abgelegt oder versenkt wird ⇒ Marker zufällig verdeckt auf *Hafen* ohne Marker verteilen

● Mannschaft anheuern

- *Führungskraft-Würfel* werfen: Bei Erfolg ⇒ *Mannschaft* auffüllen, bei Misserfolg ⇒ *Mannschaft* für 2 **Gold**/*Mannschafts*-Mitglied kaufen (*Schiffs*-*Mannschaftswert* beachten)

● Gerücht aufschnappen

- 2 **Gold** bezahlen und *Einfluss-Würfel* werfen, bei Erfolg ⇒ 1 *Gerüchte*-Karte ziehen, lesen und **verdeckt** auf das Kapitänsbrett
- Nur 1 *Gerücht* zur Zeit, ggfs. Karte in den Stapel einmischen
- *Gerücht* wahr (Instruktionen befolgt und angegebene **Würfel** erfolgreich geworfen) ⇒ Belohnung lt. Karte sowie 1 **Ruhm-Punkt** und 1 **Ruhm**-Karte
- *Gerücht* falsch (Wurf nicht erfolgreich) ⇒ Karte ablegen

● Auftrag annehmen

- Instruktionen erfolgreich/nicht erfolgreich befolgt ⇒ weitere Instruktionen befolgen. Angenommenen Auftrag offen aufs Kapitänsbrett, neuen Auftrag ziehen und in angegebene Meeres-Zone legen, **Ruhm**-Punkt und **Ruhm**-Karte nehmen.
- Nur 1 Auftrag pro Spieler, aber zweiten aufnehmen und ersten ablegen ist erlaubt

● Gold in Geheimversteck (nur im Heimathafen)

- Das Ablegen von **Gold** im *Geheimversteck* muss angekündigt werden, die Höhe bleibt aber geheim. Herausnehmen von **Gold** ist ebenfalls möglich

Begriffe

Ereigniskarten

- werden zu Beginn jeder Runde gezogen
- beeinflussen das gesamte Spiel
- können **NSC** ins Spiel bringen oder bewegen

Gold

- Auf dem **Schiff** prinzipiell geheim: stapeln oder mit *Fracht-Karte* abdecken
- Ggfs. in Geheimversteck legen

Kapitän

- 4 Eigenschaften mit den Werten 1-4
 - *Seemannskunst*: **Schiffskampf**
 - *Suchen*: **Schiffe**, Schätze, ... finden
 - *Führungskraft*: **Mannschafts-Kampf**, Mannschaft anheuern
 - *Einfluss*: Glaubwürdigkeit, *Gerücht aufschnappen*
- Spezial-Fähigkeit(en)
- Heimat-Hafen (Darf **stets** angelaufen werden)

Kauffahrer (Marker auf dem Spielbrett)

- Können überfallen und ausgeplündert werden (**Plünderung**)

Kopfgeld: Indiz, wie stark jemand gesucht wird

- Jeder Marker einer „neuen“ Nation auf Platz 1 der *Kopfgeld-Leiste* (Kapitänsbrett), bei einem weiteren *Kopfgeld* einer vorhanden Nation, wird dieser 1 Platz nach oben geschoben (ggfs. mehrere Marker/Platz)
- Häfen, deren *Kopfgeld*-Marker man besitzt, dürfen **nicht** mehr angelaufen werden (Ausnahmen: Heimat-hafen sowie *Port Royale* [siehe Meeres-Zone])
- Durch **Ruhm-Karten**, **Ereignis-Karten**, **Gerüchte** oder **Aufträge** können ggfs. **Kopfgelder** reduziert werden; bei „Null“ werden sie entfernt

Marine-Schiff

- NSC-Kapitän
- kein Pirat
- *Nautik-Marker* zur Unterscheidung unter das Schiff

Nachfrage

- Marker neben den Häfen zeigen an, was am dringendsten benötigt wird (höherer Preis beim Verkauf)

Nicht-Pirat

- Spieler mit 0 **Kopfgeldern** oder **Kauffahrer**

NSC

- Nicht-Spieler-Charkter (Marine-Kapitän oder Pirat)

NSC-Kampf

- Spieler, der Interesse am Erfolg des NSCs hat bzw. links sitzender Spieler kontrolliert **NSC**: beliebige Aktionen, aber *Flucht*-Aktion darf **nur** gewählt werden, wenn **NSC weniger Kanonen** oder **Mannschaft** als Spieler-**Kapitän** hat
- Oben rechts (*Der Feind-Leiste*) auf dem Spielbrett werden die Zerstörungen des **NSC** mit den braunen Holzwürfeln angezeigt. Nach dem **Gefecht** werden alle Holzwürfel wieder auf die Anfangswerte gesetzt

NSC-Schiffe

- Nicht-Spieler-**Kapitän** (**Marine** und **Pirat**)
- Kommen durch *Ereignis-Karten* ins Spiel
- **Piraten-Schiffe** sind schwarz; max. 2: *Schaluppe* und *Fregatte*
- **Marine-Schiffe** (braun) werden durch *Marine-Marker* (darunter gelegt) auseinandergehalten; max. 1 **Marine-Schiff** pro Nation
- Falls Maximum überschritten wird ⇒ am Ende des Zuges die neue Karte auf die alte legen und das **Schiff** in die neue Meeres-Zone stellen
 - Falls der (neue) **Kapitän** stirbt, wird er durch die darunter liegende Karte ersetzt, und am Ende des Zuges wird das **Schiff** in die alte Meeres-Zone gestellt. Liegen mehrere Karten darunter, wird eine zufällig ausgewählt

Pirat

- **NSC-Schiff** (schwarz) oder Spieler mit ≥ 1 **Kopfgeld**
- Spieler als Pirat: Gute Sucheigenschaft, gute *Seemannskunst*

Ruhm-Karten

- erhält man, sobald man 1 *Ruhm-Punkt* bekommt für:
 - Spieler oder **NSC** besiegen
 - 3+ *Fracht* verkaufen, **sofern Nachfrage** besteht
 - 12+ **Gold** bei **Kauffahrer**-Überfall und anschließendem Plündern (**Plünderung**)
 - *Auftrag* erfüllen
 - *Gerücht* als wahr herausfinden
 - *Galeone* oder *Fregatte* kaufen (1× pro **Kapitän**)
- max. 4 *Ruhm-Karten*, 5. darf aufgenommen werden, aber **vor** dem Ausspielen einer Karte muss **erst** eine abgeworfen werden
- Je nach Karte kann diese jederzeit, aber nicht während eines Kampfes, oder gerade während eines Kampfes gespielt werden
- Spielen während des Zuges eines anderen Spielers
 - Ansagen ohne die Karte zu verraten
 - Andere Spieler dürfen ebenfalls eine Karte ansagen
 - Karten **aufdecken** und in Spielerreihenfolge entweder befolgen oder zurückziehen
- Spielen während Kampf: analog für Beteiligte

Schiffe

- *Schaluppen*
- *Fleute*
- *Fregatten*
- *Galeonen*
- *Man-o-Wars* (gleiche Miniatur wie Galeone)
- Charakteristika (Werte 1-5)
 - *Widerstandsfähigkeit*: Widerstand gegen Zerstörung
 - *Frachtraum*: Ladekapazität
 - *Mannschaft*: Kampfbereitschaft, Entern
 - *Kanonen*: Feuerkraft
 - *Manövrierbarkeit*
 - Verfolgung von **Kauffahrern**
 - erhöht # *Seemannskunst-Würfel* beim **Gefecht**, sofern die eigene *Manövrierbarkeit* um 2+ höher ist als die gegnerische
- Modifikationen und Spezialwaffen werden in den Häfen angeboten und können dort gekauft werden
- Trefferbereiche
 - Schiffsrumpf
 - Frachtraum
 - Masten
 - Mannschaft
 - Kanonen

Spezialist

- Durch *Ruhm-Karte*, *Auftrag* oder *Gerücht*
- Sobald angeheuert, Karte offen auf das Kapitänsbrett
- Nur 1 *Spezialist* pro Typ
 - Zimmermann, Meisterkämpfer, Kanonenhauptmann, Schiffsarzt, Ausguck, Zahlmeister, Meisterkanonier, Segelmeister

Spielbrett

- 17 *Meeres-Zonen*, 16 mit Hafen (*niederländisch, englisch, französisch, spanisch*)
 - Vorteile/Nachteile
 - Richtungs-(Kompass-)Buchstaben auf den Grenzen (für **NSC**-Bewegung)
 - *Im-Krieg-Leiste*
 - **NSC**-Bereich
 - **NSC**-Treffer-Bereich
 - Bereich für besiegte und aufgebrachte **Kauffahrer**
 - **Ruhm-Punkte**

Würfel

- Erfolgreicher Wurf: # Würfel lt. Fähigkeit/Eigenschaft. 1+ (# 2 = # Erfolge)

Zurückziehen

- Zug in einem Hafen beginnen und **vor** allen Aktionen zur Ruhe setzen, beim **nächsten** Zug weiter mit Startaufstellung - Kapitänsbrett

Startaufstellung

Kapitänsbrett

- 6 Holzwürfel und Miniaturen in Spielerfarbe
- Schatztruhe (als Geheimversteck)
- Zufällig verdeckt **Kapitän-Karte** ziehen
- Geheim **Schiff** wählen und in die Hand nehmen
 - *Schaluppe*: hoch manövrierfähig für **Piraterie**
 - *Fleute*: verwundbarer, aber gutes Handelsschiff
- Alle: **Kapitän** und **Schiff** vorzeigen
- **Kapitän** und *Schiffs-Karte* auf Kapitänsbrett
- **Schiff** in den **Kapitän**-Heimathafen stellen
- **Ruhmkarte** ziehen, neben das Kapitänsbrett legen
- Holzwürfel entsprechend der **Schiffseigenschaften** im *Treffer*-Bereich aufstellen (*Schiffsrumpf* und *Mast* zusammen entsprechen der *Widerstandsfähigkeit*)
- 10 **Gold**
- Startspieler bestimmen: **Kapitän-Karte** ziehen

Spielbrett

- Alle Karten (außer *Schiffskarten*) **sehr gut** mischen und verdeckt neben dem Brett ablegen
- Zufällig 1 *Nachfrage*-Marker **offen** in jede Meeres-Zone (außer *Karibisches Meer*), Rest (8) verdeckt bereit legen
- Zufällig 1 *Schiffsmodifikations*-Marker **verdeckt** neben die *Nachfrage*-Marker
- Zufällig 1 **Kauffahrer**-Marker **verdeckt** in jede Meeres-Zone
- 2 *Auftrags-Karten* ziehen, vorlesen und in die angegebenen Meeres-Zonen legen
- Jeder Spieler 1 Holzwürfel auf 0 der **Ruhm-Punkt-Leiste**
- 5 braune Holzwürfel auf die Leiste *Der Feind*
- *Schiffs-Miniaturen* auf die (Kapitäns-)Heimathafen

Ziel

- Meiste (aber mindestens 10) **Ruhm-Punkte** (RP)
 - 1 RP: Besiegen eines Spielers oder **NSC**
 - 1 RP: 3+ *Fracht-Karte* in Hafen **mit Nachfrage** verkaufen
 - 1 RP: 12+ **Gold** bei **Kauffahrer**-Überfall plündern (**Plünderung**)
 - 1 RP: **Auftrag** durchführen
 - 1 RP: **Gerücht** als wahr herausfinden
 - 1 RP: *Galeone* oder *Fregatte* kaufen (nur 1×)
 - 1 RP: pro 10 **Gold** im **Geheimversteck** (max. ½ der Gesamt-RP)
 - Bei Gleichheit: RP auf der Spielbrett-Leiste → **Gold** im **Geheimversteck**

Spielende

- 10+ RP (inkl. *Geheimversteck*) erreicht ⇒ ankündigen und **Runde** zuende spielen
- Sofortiges Ende:
 - Keine Ereigniskarte bei Runden-Beginn
 - Kapitän stirbt und kein neuer verfügbar

Klarstellungen

❖ Aufträge

■ Informationen sammeln

- **Gerücht Ein verzweifelter Auftragnehmer:** Darf nicht auf *Informationen sammeln* gespielt werden

❖ Ereigniskarten

■ Angriff auf San Juan

- **Plünder-Wert:** Bonus gilt nach wie vor für spanische Händler

■ Gnade

- **Kopfgeld entfernen:** Im eigenen Zug bevor Marineschiff seine Suche startet
- **Neues Kopfgeld:** Kann im selben Zug entfernt werden

■ Krieg und Frieden

- **Im Hafen:** Darf im Hafen bleiben, nur Hafen betreten ist verboten

■ Pest

- **Gefälschte Papiere:** Betreten verboten

■ Zu ruhig

- **Bewegungs-Icons:** Werden auf keiner Karte ignoriert

❖ Gerüchte

■ Such-Aktion

- **Gerücht im Hafen:** Hafen-Aktion (zusätzlich zu den anderen)
- **Gerücht auf See:** Such-Aktion nur für das Gerücht

■ Wahrheit prüfen

- **Ablage des Gerüchts:** Ja; Wahrheitsgehalt und Erlangung sind unterschiedliche Dinge

❖ Kampf

■ Flucht

- **Beide wählen Flucht:** Generell erfolgreich, aber beide dürfen vorher ihren *Vierfünder* benutzen. Falls dieser das Schiff nicht versenkt, endet der Kampf.

■ Zerstörungen

- **Mast und Kanonen zerstört:** Kampf geht weiter. Trotzdem Schuss wählen und Seemannskunst-Wurf machen. Man kann zwar selbst keine Treffer landen, hat aber Einfluss auf gegnerische Treffer sowie auf gespielte Karten

❖ Kapitäns-Eigenschaft

■ Ein eigener Hafen darf immer angefahren werden

■ Behält stets die Initial-Nationalität, auch falls Nationalität des Hafens wechselt

■ Alexandre Villon

- **An jedem Hafen anlegen:** Auch falls Nation Kopfgeld ausgesetzt hat oder falls im Krieg mit seiner Nation sowie bei *Pest*
- **Illegaler Hafen:** Falls der Einflusswurf misslingt ⇒ Keine Aktion. Nur

ein Versuch/Hafen/Zug, es sei denn, er besitzt *Perfekte Navigation*

■ Frederico De Silva

- **Gerüchtekarten-Einflusswurf wiederholen:** Aber nur ein Gerücht pro Hafen-Aktion

■ Pepijn van Avezaath

- **Zusätzliche Frachtkarte:** +1 über max. des Schiffes; 1 Frachtkarte bei zerstörtem Frachtraum

■ Thomas Nelson

- **Ruhmkarten:** Nur abgelegte Karten, solche bei Tod oder bei Aufgabe, aber **nicht** gespielte Karten

❖ Kauffahrer aufbringen

■ Karte tauschen

- **Welche:** Erst Karte wählen und dann neue ziehen

■ Kauffahrerleiste

- **Mehr als 8 Kauffahrer-Plättchen vom Spielbrett:** Neu-Verteilung zu Beginn des nächsten Zuges. Falls vorher mehr gefunden worden sind, werden diese danebengelegt und vor der nächsten Ereigniskarte neu verteilt

■ Laderaum voll

- **Zuviel Ladung:** geladene oder neue Ladungsteile über Bord

■ Spezialwaffen

- **Jederzeit spielbar:** Nach Seemannskunstwurf und vor Manipulierung der Karten

❖ Nachfrage-Marker

■ Neu ins Spiel

- **Austausch nach Verkauf:** Ersetzt durch Marker aus dem Pool, dann den alten in den Pool
- **Recycled:** Zuerst in den Pool und später ggf. wieder ins Spiel

❖ NPCs

■ Marineschiff-Such-Fähigkeit

- **Spieler mit 5 fremden Kopfgeldern:** Suchfähigkeit wie angegeben
- **Spieler mit 5 gleichen (wie Marineschiff) Kopfgeldern:** Suchfähigkeit = 5

■ Neues NPC-Schiff

- **Einsatz:** Ende der Runde

■ Piraten-Angriff

- **Gold/Ladung entscheidet Priorität:** Gold muss angesagt werden

■ Spieler im Hafen

- **In Seezone?:** Bzgl. NPC: Ja!

❖ Ruhmkarten

■ Eskorte

- **Marineschiff schlägt Spieler:** Spielerschiff darf nicht geplündert werden, weil du nicht am Kampf beteiligt bist
- **Offensiv:** nein, nur wenn angegriffen

■ Geheimversteck in jedem Hafen

- **Geld entnehmen:** nein, nur hineinlegen

■ Perfekte Navigation

- **Hafen-Aktionen:** Nur in unterschiedlichen Häfen

■ Schneller Lerner

- **Auf alle Karten:** Nur wenn die Voraussetzungen der Karte erfüllt werden können

■ Spezialist

- **Wurf misslungen und kein Gold gezahlt:** Karte ablegen

❖ Schiffe

■ Feindschiff nach Kampf

- **Status:** derzeitiger Stand, aber Mannschaft vom eigenen Schiff
- **Mannschaft:** Vom alten Schiff

■ Neues Schiff

- **Spezialwaffen:** Werden transferiert
- **Mannschaft:** Bleibt beim derzeitigen Stand – sofern der des neuen Schiffes nicht niedriger ist

❖ Schiffsmodifikationen

■ Schiffsmodifikationen werden bei einer Hafen-Aktion immer angezeigt

■ Neues Schiff

- **Ablage im Hafen:** Eine Modifikation darf im Hafen ohne Modifikation abgelegt, aber nicht im selben Zug gekauft werden (muss erst entdeckt werden)

■ Verstärkter Schiffsrumpf

- **Kauffahrer aufbringen:** Darf genutzt werden
- **Kaufpreis:** Kostet immer 3 Gold

❖ Seezone

■ Havanna

- **Kauffahrer aufbringen:** Falls 4. Karte mit Treffer-Icon ⇒ zu den anderen; sonst ⇒ ablegen

■ Nassau

- **Verkaufen:** 2 [6] Gold/Karte [falls passende Nachfrage]
- **Kaufen:** 2 [1] Gold/Karte [2+ gleiche Güter]

■ St. Maarten

- **Kaufen in aufeinanderfolgender Runde:** 3 Karten ziehen