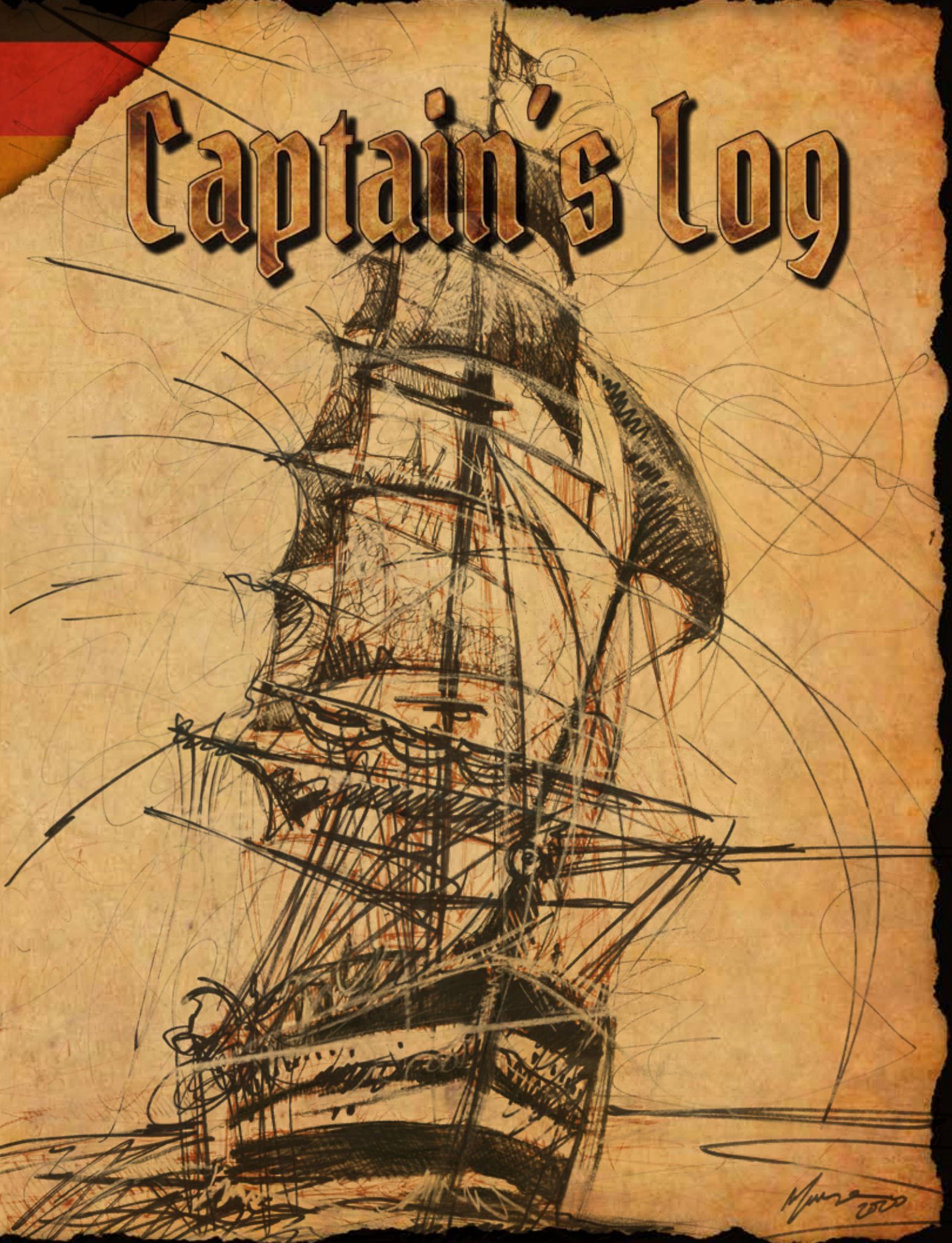


Captain's Log



Was ist Captain's Log?

Dieses Open-World-Spiel ist für 1 bis 4 Spieler, dauert 1 bis 4 Stunden und eignet sich für Spieler ab 14 Jahren. Du übernimmst das Kommando über ein Kolonialschiff und konkurrierst darum, der berühmteste Kapitän aller Zeiten zu werden.

Das Spiel beginnt mit der Wahl deines Schiffs. Setze die Segel mit einem leichten und schnellen Schiff, einem gut ausbalancierten Schiff oder einem langsamen, aber starken Schiff.

Mach dich mit deinem Schiff auf, um der berühmteste Kapitän der 7 Weltmeere zu werden und ewigen Ruhm zu erlangen. Wie? Du kannst dein Schiff in ein gefürchtetes Kriegsschiff oder das schnellste Segelschiff verwandeln, das man sich vorstellen kann. Du kannst entern und plündern, Handel treiben, Besatzungsmitglieder anwerben, deine Waffen verbessern, deine Fracht verwalten, Missionen für Belohnungen annehmen, den Ozean auf der Suche nach einem großen Schatz erkunden und natürlich... ganz viel kämpfen! Aber vor allem willst du... ewigen Ruhm erreichen!

Schließlich handelt es sich um eine Sandbox, in der du deine eigenen Grenzen setzt – oder besser gesagt, der Spielplan setzt sie dir.

Auf deiner Reise und beim Erkunden triffst du nicht nur auf Schiffe, die von deinen „Freunden“ kommandiert werden (wie wir alle wissen, zählt Freundschaft in Brettspielen nicht immer), sondern auch auf Schiffe aus den verschiedenen Nationen, die im Spiel vorkommen: Spanien, die Niederlande, Frankreich, England, Piraten, Korsaren und einige andere Legenden. Während des Spiels kannst du dich einer dieser Nationen anschließen und ihre einzigartigen Vorteile genießen. Aber Vorsicht – deine Aktionen können dazu führen, dass du dir Feinde machst, die dich aus Rache jagen werden.

Kannst du ein Pirat sein und dich trotzdem mit einer anderen Nation verbünden? Aber sicher! Du unterzeichnest einen Kaperbrief mit dieser Nation und wirst Freibeuter. So kannst du weiterhin deine Untaten fortsetzen, und dabei die Schiffe deiner „verbündeten“ Nation zu verschonen.

Doch sei auf der Hut: Im Laufe des Spiels musst du dich nicht nur auf Gegner einstellen, sondern auch auf das gnadenlose Wetter und die See. Ein Sturm kann dich überraschen, der Wind könnte abflauen oder die Gezeiten könnten wechseln. Das Wetter ist unvorhersehbar.

Solltest du am Ende dieses „Logbuchs“ den erforderlichen Ruhm vor den anderen Spielern erreichen, dann wirst du zum legendärsten Kapitän in der Geschichte der Karibik aufsteigen!

LIES DIES ZUERST

Karten können die Regeln ändern und haben Vorrang vor den allgemeinen Regeln.

Eine Zahl mit einem „K“ entspricht tausend Einheiten.

Beispiel: 1K = 1.000 Dublonen.

Bei der Division runde immer zum Nachteil des Spielers, mindestens jedoch auf 1.

Beispiel 1: Musst du 1.500 Dublonen bezahlen, gibst du 2.000 Dublonen aus, da es keine 500-Dublonen gibt. Solltest du jedoch 1.500 erhalten, bekommst du nur 1.000.

Beispiel 2: Wird deine Bewegung aus irgendeinem Grund halbiert und beträgt sie 7, kannst du dich maximal 3 Hexfelder bewegen.

Beispiel 3: Musst du die Hälfte deiner Güter aufteilen und besitzt 2 Einheiten Silber und 1 Einheit Tee, behältst du 1 Silber und 1 Tee.

NPC: Nicht Spielercharakter.

PC: Spielercharakter.

Wenn im Spiel von „Nationen“ die Rede ist, sind damit alle NPC gemeint.



Niederlande Spanien England Frankreich Piraten Korsaren

Piraten/Korsaren verhalten sich anders als andere Nationen.

Die Angabe „Zahl W Zahl“ gibt die Anzahl und Art der Würfel an.

Beispiel: 3W12 = drei zwölfseitige Würfel



Reputation: Die Gunst verschiedener Nationen dir gegenüber.

Ruhm: Punkte, die du benötigst, um das Spiel zu gewinnen.

Expertenmodus: Alle grün umrahmten Texte beziehen sich auf den Expertenmodus. Im Standardmodus ignorierst du die grünen Rahmen.

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, Ruhmpunkte zu sammeln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler die vor Spielbeginn vereinbarte Anzahl an Ruhmpunkten erreicht.

Um alle Epochen zu erleben, empfehlen wir 21 Ruhmpunkte. Ihr könnt die erforderliche Punktzahl jedoch nach oben oder unten anpassen, um die Spieldauer zu verändern.



So sammelst du Ruhmpunkte:

- 1 Samme 2 Fässer = 1 Ruhmpunkt.
- 1 Samme 3 Fässer in Partien mit 1 oder 2 Spielern.
- 2 Versenke oder zerstöre einen PC/NPC.
- 1 Entere ein Schiff erfolgreich.
- 4 Verkaufe 4 identische Waren auf dem Markt (außer Holz).
- 5 Erfülle Missionen.
- 6 Lege 4 Missionen derselben Art ab (z. B. 4 Transportmissionen).
- 7 Erhöhe deine Schiffsstufe oder deine Verbesserungen, wie auf dem Spielertableau angegeben.



Ruhmkarte

Komponenten



Kraken



Schoner: 4 PC-Schiffe



Brigantine: 4 aggressive NPC-Schiffe



Karavelle: 4 NPC-Handelsschiffe



Linienschiff: 4 defensive NPC-Schiffe



Weißer Wal



14 12 zwölffseitige Würfel
1 ZWANZIGSEITIGER Würfel



Diese Spielregeln



13 Schatzkarten



83 Missionskarten



27 Ereigniskarten



7 Wind/Nordkarten



46 PC-NPC Karten



4 Übersichtskarten für Ruhm / Reputation



4 Übersichtskarten für PC/NPC



1 Kriegskarte



4 doppelseitige PC-Tableaus (A-B)



24 Kartenteile



4 doppelseitige Markttableaus (A-B) und 4 Marktmarker



1 doppelseitige Wertungstafel (A-B)



1 doppelseitiges Reputationstableau (A-B)



18 Festungsmarker



2 Nebelteile



36 Fässer



25 grüne Würfel (Tee)



25 graue Würfel (Silber)



25 rosa Würfel (Baumwolle)



25 weiße Würfel (Zucker)



25 holzfarbene Würfel (Holz)



15 gelbe Würfel (Öl)



30 schwarze Würfel (Kanonen / Besatzung)



30 rote Würfel (Feuer)



30 blaue Würfel (Wasser)



20 grüne Marker



20 blaue Marker



20 orange Marker



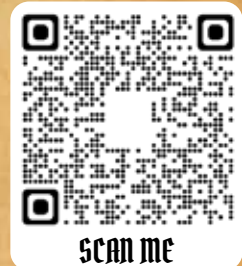
20 lila Marker



4 Abgrenzungsmarker (Kiel)



1 Frachtturm



SCAN ME



30 Schadens- und Verletzungsmarker



24 Flaggen



62 Dublonen



1 Zeitmarker 1 Endspielmarker



24 NPC-Schiffsbasen



31 Kapitänskarten



4 Kopfgeldkarten



1 Taverne- und Werfttableau (A-B)



4 Ölmarker



6 Marker für versenkte Schiffe



44 Besatzungsverbesserungen



16 Nationsverbesserungen



24 unerforschte Kartenplättchen



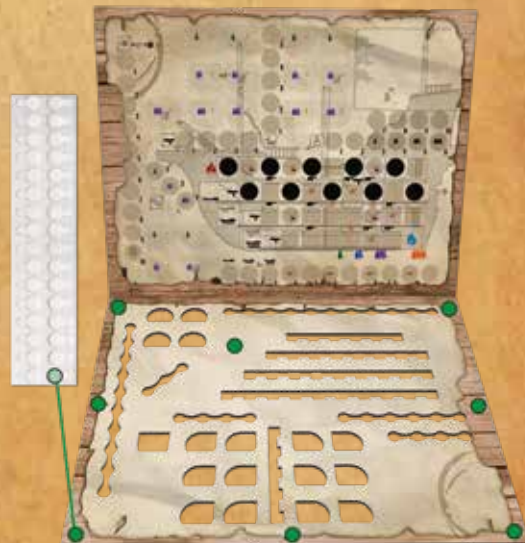
1 Stoffbeutel



12 Fischfangmarker





16 Munitionsverbesserungen




36 Aufkleber für Spielertableaus


Regeln, die im Standardmodus nicht verwendet werden.

Alle Regeln zum Entern  und zu den Besetzungssymbolen  ignorierst du im Standardspiel.

Ziehst du eine Karte oder ein Element mit solchen Symbolen, überspringst du es, wendest aber die übrigen Effekte an.

 Einmalige Belohnungen für das Entern stehen dir im Standardmodus nicht zur Verfügung.

Entferne während des Aufbaus die Kartenteile 22, 23 und „Flaute“, die Windkarte „Flaute“ und alle Monster außer dem Kraken.

Diese Komponenten sind optional  und verändern das Spielgeschehen nur geringfügig.

Einige Missionen können unter bestimmten Bedingungen unmöglich zu erfüllen sein – etwa wenn sie einen anderen Spieler voraussetzen (2 Missionen), das Entern eines Schiffs verlangen (1 Mission) oder sich auf die entfernten Kartenteile 22 und 23 beziehen. Wenn du eine solche Mission ziehst, hast du einfach Pech. In diesem Fall bietet die Taverne keine weiteren Aufträge an.

Abbildungen der zu entfernenden Elemente



Spielvorbereitung

Der Standardmodus ist die Grundlage des Spiels. Er enthält die grundlegenden Regeln, die für einen reibungslosen Spielablauf erforderlich sind. Das bedeutet, dass du bei Bedarf beliebige Regeln aus dem Expertenmodus hinzufügen kannst.



1 Aufbau des Spielplans

2 Wind/Norden Stapel

3 Markt

4 Frachturm

5 Reputationstableau

6 Kriegskarte

7 Wertungstafel

8 Spielertableau

1 Aufbau des Spielplans

Mische die Kartenteile und decke so viele auf, wie Spieler mitspielen. Lege sie in die Mitte des Tisches. Das Bild oben zeigt einen Aufbau für 3 Spieler.

Ist die Tischfläche begrenzt, platzierst du die restlichen Kartenteile verdeckt um die ersten Karten herum.

Dieser Aufbau hilft dir, den Platzbedarf auf dem Tisch zu kontrollieren, und eignet sich besonders für kleinere Tische, da die Spielfläche von Anfang an festgelegt ist und während des gesamten Spiels unverändert bleibt.

Dynamischer Spielplan: Die Konfiguration findest du auf Seite 15.

2 Norddeck

Mische das **Norddeck** und decke die oberste Karte auf.

3 Markttableaus

Platziere die 4 **Markttableaus** zufällig. Alle müssen dieselbe Seite („A“ oder „B“) zeigen. Würfle dann für jedes Tableau 1W12. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Waren du auf dem jeweiligen Tableau platzierst.

Um die Waren zu verteilen, füllst du die Reihen jedes Tableaus mit Würfeln in der angegebenen Farbe und platzierst sie von links nach rechts sowie von oben nach unten. Folge dem Beispiel auf der rechten Seite.

Lege die restlichen Waren beiseite; sie bilden die Reserve.



4 Stelle den **Frachtturm** gut erreichbar an den Rand des Tisches. Seite 20

5 Reputationstableau

Platziere das **Reputationstableau** mit der Seite „A“ nach oben auf den Tisch. Auf diesem Tableau sind bereits das **Taverne- und Werftstableau** abgebildet.

Platziere dann von jedem Spieler einen Marker in alle 5 Felder der Spalte „0“ des Reputationstableaus. (Das extra Taverne- und Werftstableau brauchst du nicht im Grundspiel).



5 Wenn du die Seite „B“ des Reputationstableaus verwenden möchtest, musst du auch die Taverne- und Werftstableau hinzufügen.

Platziere das **Taverne- und Werftstableau** ebenfalls auf Seite „A“ oder „B“.

Werft:



1 Platziere 1 Schiffskarte der Stufe 3 auf jedem dafür vorgesehenen Feld, passend zum Siegel auf ihrem Stapel.

Lege anschließend die Schiffskarten der Stufe 2 auf die Schiffskarten der Stufe 3 der entsprechenden Stapel (Siegel).

Achte darauf, Name, Preis und Schiffstyp der Stufe-3-Schiffe sichtbar zu lassen.

Taverne:

2 Offiziers- und Spezialistenverbesserungen: Ziehe zufällig Verbesserungen aus dem Beutel und fülle damit alle 9 vorgesehenen Felder.

3 Nationsverbesserungen: Platziere die nationsspezifischen Verbesserungen in den Feldern, die für die Flagge der jeweiligen Nation reserviert sind. Diese Verbesserungen sind in jedem Spiel gleich.

6 Lege die **Kriegskarte** in die Nähe des Reputationstableaus. Nutze Seite „A“ oder Seite „B“, je nachdem, ob du die Kriege festlegen möchtest. Seite 6

Kriegskarte

Diese Karte zeigt, welche Nationen sich während des Spiels im Krieg befinden. NPC greifen andere NPC oder PC von gegnerischen Nationen an.

Seite „A“

Diese Seite stellt die Schlacht von Trafalgar (1805) dar. In diesem Aufbau



befindet sich England im Krieg mit Spanien und Frankreich. Zusätzlich sind alle Nationen mit den Piraten im Krieg.

Seite „B“



Du entscheidest, welche Nationen miteinander im Krieg stehen, indem du ihre Flaggen auf dieser Seite platzierst.

Du kannst auch festlegen, dass keine Nationen gegeneinander kämpfen. Wie auf Seite „A“ sind auch hier alle Nationen mit den Piraten verfeindet.



7 Wertungstafel

Lege die **Wertungstafel** auf Seite „A“.

Wertungstafel auf der Seite „B“.



Ablagestapel

Ablagestapel

(Wertungstafel – Seite „A“)

1 Schatzbereich: Mische die 3 Stapel der Schatzkarten separat. Lege von jedem Stapel eine Karte verdeckt aus, wie in der Abbildung gezeigt. Lege die übrigen Karten unbesehen zurück in die Spielschachtel.

2 Wertungsbereich: Jeder Spieler platziert einen Marker seiner Farbe auf der Startposition „0“.

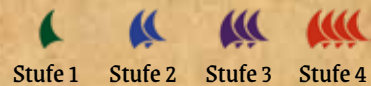
Stelle den Endspielmarker auf die vereinbarte Endpunktzahl. Für das erste Spiel empfehlen wir 5-7 Punkte.

3 Mische den Ereignisstapel und lege ihn verdeckt in diesen Bereich.

4 Mische die Missionskarten und lege sie als verdeckten Stapel in diesen Bereich.

5 Setze den Zeitmarker auf das erste Tagesfeld.

6



Stufe 1 Stufe 2 Stufe 3 Stufe 4

Bereich für NPC-Schiffe

- Trenne die Schiffe nach Stufen.
- Mische die Schiffe der Stufen 3 und 4 zu einem gemeinsamen Stapel.
- Mische die Schiffe der Stufe 2 und lege sie offen darauf.
- Mische die Schiffe der Stufe 1 und lege sie offen darauf.

Optional: Für eine bessere Kontrolle beim Aufdecken neuer NPC während des Spiels teilst du die Schiffe anhand ihrer Farbsiegel und in zwei Stapel auf.

Zu Beginn des Spiels ziehen der erste und der dritte Spieler jeweils ein Schiff aus dem einen Stapel als PC und eines aus dem anderen Stapel als NPC.

Der zweite und der vierte Spieler ziehen jeweils ein Schiff aus dem einen Stapel als PC und eines aus dem anderen Stapel als NPC.

Spielertableau „A“ - Standard



Spielertableau „B“ - Experte



8 Spielertableau

Jeder Spieler erhält:

1 Ein **Spielertableau** mit Seite „A“ nach oben (Standard).

Ein **Spielertableau** mit Seite „B“ nach oben (Experte).

Spieler dürfen unterschiedliche Spielertableaus („A“ oder „B“) nutzen. Beide Seiten haben eigene Vor- und Nachteile.

2 Eine **Schiffsminiatur** jeder Art. Es gibt 4 verschiedene Arten.

3 Die **Schiffsbasen** für NPC und PC, nummeriert nach der Spielerreihenfolge (1,2, 3 oder 4).

4 Das eigene Schiff jedes Spielers befindet sich in der oberen rechten Ecke.

Um mit dem Spielertableau „B“ zu spielen, ziehst du eine Schiffskarte im Wert von 10.000 Dublonen. Du wählst sie aus einer der folgenden Klassen: Nao, Hulk oder Carrack.

Spieler 1 und 3 ziehen aus dem Stapel



Spieler 2 und 4 ziehen aus dem Stapel



5 Eine zufällige nicht aufgedeckte **NPC-Schiffskarte**.

Die NPC-Schiffskarte ziehst du immer aus dem Stapel gezogen, das dem deines Schiffes entgegengesetzt ist.

Spieler 1 und 3 ziehen aus dem Stapel



Spieler 2 und 4 ziehen aus dem Stapel



Nachdem alle Schiffskarten der Stufe 1 verteilt wurden, mischst du sie und legst du sie auf die Schiffskarten der Stufe 2 an der Wertungstafel.

6 **3.000 Dublonen**, die du in der Taverne und der Werft ausgeben kannst.

7 Alle **Marker und Spielelemente in deiner zugewiesenen Farbe**.

8 **Zwei Kanonen** (schwarze Würfel).

9 **Einen Abgrenzungsmarker oder Kiel**.

10 **Lege einen Marker deiner Farbe auf die Tiefgangsleiste, passend zu deinem Schiff.**

11 **Lege einen Marker deiner Farbe auf die Besatzungsleiste, um deine Startbesatzung anzuzeigen. Alle Spieler beginnen mit 3 Besatzungsmitgliedern.**

12 **Jeder Spieler wählt eine der 3 ausgeteilten Kapitänskarten. Passe anschließend deine Reputation entsprechend der Kriegskarte an und lege die restlichen Karten zurück in den Kapitänstapel.**

Spielertableau „A - B“

Für die ersten Spiele empfehlen wir das Spielertableau „A“ (Standard). Diese Seite enthält einfachere Symbole, die dir den Einstieg ins Spiel erleichtern. Zudem sind die möglichen Verbesserungen vorgegeben und helfen dir bei deinen Entscheidungen.

Auf dem Standardtableau („A“) zeigst du die erworbenen Verbesserungen mit den Spielermarkern an. Auf dem Expertentableau („B“) nutzt du dafür die physischen Komponenten.

Spieler dürfen im selben Spiel unterschiedliche Spielertableaus nutzen: Einige spielen mit dem Standardtableau („A“), andere mit dem Expertentableau („B“).

- 1 **Kanonenverbesserung:** Zeigt an, wie viele verbesserte Kanonen dein Schiff hat.
- 2 **Offiziere:** Platz für Offiziersverbesserungen. Die Stufenanforderung muss erfüllt sein.
- 3 **Segelstufe:** Jedes Mal, wenn du die Segel verbesserst, steigt dieser Wert um 1. Die maximale Anzahl an Segeln ist sowohl auf der Schiffskarte als auch auf der Stufe des Schiffs angegeben.
- 4 **Spezialisten:** Platz für Spezialistenverbesserungen. Die Stufenanforderung muss erfüllt sein.
- 5 **PC-Kartenposition:** Auf dem Tableau sind die Eigenschaften der 3 Schiffsmodelle abgedruckt, die dir im Spiel zur Verfügung stehen. Darunter findest du die Kosten für die Verbesserung deines Schiffs auf das nächste verfügbare Modell oder die nächste Stufe.

Auf der Seite „B“ platzierst du deine PC-Karte hier, um die Eigenschaften deines Schiffs jederzeit im Blick zu behalten.

Spielertableau „A“ - Standard



Spielertableau „B“ - Experte



5 Spielerkarte (PC)



1 **Verteidigung / Leben:** Fähigkeit des Schiffs, Fernangriffe abzuwehren / Schaden, den das Schiff vor dem Untergang erleiden kann.

2 **Besatzung / Verbesserungen:** Maximale Besatzungskapazität / Maximale Anzahl kombinierter Offiziers- und Spezialistenverbesserungen, die das Schiff aufnehmen kann.

*Munition rechnest du nicht auf dieses Maximum an.

3 **Bewegung / Segel:** Anzahl der Hexfelder, die sich ein Schiff vorwärts bewegen kann / Anzahl der möglichen Verbesserungen für diese Eigenschaft.

4 **Wenden:** Malus basierend auf der Ausrichtung der Miniatur zu Beginn der Bewegung.

5 **Name / Preis:** Schiffsmodell / Wert in der Werft.

Schiffe ohne Wert können nicht gekauft werden und erscheinen nicht in der Werft.

6 **Stufe / Tiefgang:** Epoche des Schiffs und seine Größe.

7 **Abbildung:** Darstellung des realen Schiffs.

8 **Kartenstapel:** Zeigt an, wo die Karte auf dem entsprechenden Tableau platziert.



Platzieren des Abgrenzungsmarkers oder des Kiels

Der **Kiel** stellt das Schiffsmodell dar.



Achte beim Platzieren auf die **Stufe (vertikale Linie)** und den **Tiefgang (horizontale Linie)**, die auf der PC-Karte angegeben sind.

Schiffsgewicht

Für jeweils 5 Warenwürfel (egal welcher Art) wird das Schiff schwerer und der Tiefgang steigt um 1.

Zylinder, die Verbesserungen darstellen, zählen nicht zum Gewicht.

Tiefgang

Der Tiefgang gibt an, wie tief der Rumpf im Wasser liegt.

Der Tiefgang erhöht sich, je mehr Ladung dein Schiff trägt, was die Durchfahrt durch bestimmte Zonen einschränkt und die Bewegung verlangsamt (wie auf dem Spielertableau angegeben).

Bei Schiffen mit einem Tiefgang von 2,5 oder 3 ist der erste Malus bereits in den Eigenschaften auf der PC-Karte berücksichtigt, sodass kein zusätzlicher Malus gilt.



Es gibt 5 Tiefgangsstufen:



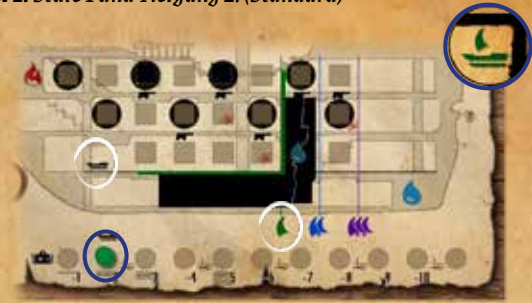
Nachdem du dein Schiff ausgewählt hast, platzierst du einen Marker auf der auf der PC-Karte angegebenen Tiefgangsstufe.

Grundbesatzung

Wenn du ein Schiff wählst, startest du mit so vielen Besatzungsmitgliedern, wie auf der Karte angegeben sind.

Beispiele zur Platzierung des Kiels

Beispiel 1: Stufe 1 und Tiefgang 2. (Standard)



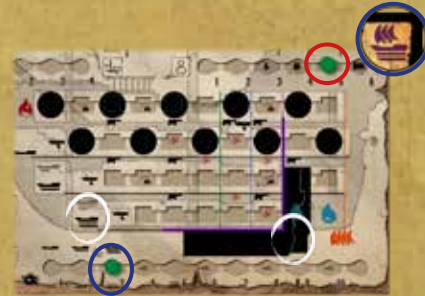
Im obigen Beispiel siehst du ein Schiff der Stufe 1 mit Tiefgang 2. Dieser Aufbau wird durch den **Kiel** dargestellt.

Im begrenzten Bereich gibt es 15 Ladungslücken, davon sind 6 Kanonenporten.

Außerdem siehst du 4 Kanonensymbole. Das ist die maximale Anzahl Kanonen, die dieses Schiff einsetzen kann.

Zusätzlich gibt es 2 Schadenssymbole. Wird das Schiff zerstört, erscheint es mit 2 Wasserschaden wieder.

Beispiel 2: Stufe 3 und Tiefgang 3.

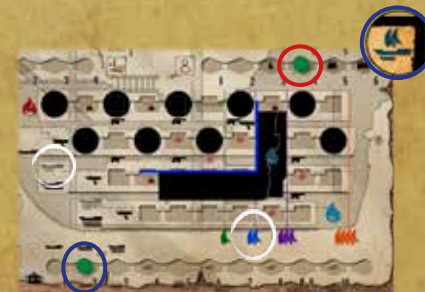


Im begrenzten Bereich gibt es 26 Ladungslücken, davon sind 8 Kanonenporten.

Außerdem siehst du 8 Kanonensymbole. Das ist die maximale Anzahl an Kanonen dieses Schiffs. Zudem gibt es 4 Ruderboote und 5 Kabinen.

Zusätzlich gibt es 6 Schadenssymbole. Wird das Schiff zerstört, erscheint es mit 6 Wasserschaden wieder.

Beispiel 3: Stufe 2 und Tiefgang 1,5.



Im begrenzten Bereich gibt es 13 Ladungslücken, davon sind 7 Kanonenporten.

Außerdem siehst 5 Kanonensymbole. Das ist die maximale Anzahl an Kanonen dieses Schiffs. Zudem gibt es 1 Ruderboot und 2 Kabinen.

Zusätzlich gibt es 3 Schadenssymbole. Wird das Schiff zerstört, erscheint es mit 3 Wasserschaden wieder.

Spielbeginn

Startspieler

Der Spieler, der zuletzt einen Piratenfilm gesehen hat oder als Letzter Rum getrunken hat, fängt an. Wenn es danach noch keine Entscheidung gibt, wird der Startspieler zufällig bestimmt.

Anfängliche Platzierung auf dem Spielfeld

- In umgekehrter Zugreihenfolge setzt jeder Spieler einen Marker seiner Farbe auf ein nummeriertes Hexfeld seiner Wahl auf dem sichtbaren Spielplan.

Dieses Hexfeld ist der Startpunkt. Zu diesem Zeitpunkt kann jeder Spieler beliebig viel Geld in der neutralen Werft und der neutralen Taverne ausgeben.

Jedes Hexfeld darf nur ein Spieler wählen.

- Jetzt platziert der Startspieler seine Schiffsminiatur in der gewünschten Ausrichtung und das Spiel beginnt. In seinem Zug ersetzt jeder andere Spieler seinen Marker durch seine Schiffsminiatur.

Diese Regel ist wichtig, um die Zugreihenfolge auszugleichen.



Allgemeiner Spielablauf

Das Spiel dauert eine unbestimmte Anzahl von Runden und endet, sobald ein Spieler die zu Beginn vereinbarte Anzahl an Ruhmpunkten erreicht.

Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

1. Individueller Zug jedes Spielers
 - A) PC-Spielzug
 - B) NPC-Spielzug
2. Vorrücken des Zeitmarkers

1. Individueller Zug jedes Spielers

A) PC-Spielzug

Du kannst eine der folgenden Kombinationen ausführen:

Bewegung + Aktion

Aktion + Aktion

Aktion + Bewegung

Alles, was keine Bewegung ist, zählt als Aktion. Du darfst dieselbe Aktion zweimal ausführen, dich aber **nicht zweimal bewegen**.

Du kannst beliebig viele freie Aktionen ausführen.

B) NPC-Spielzug

Jeder Spieler bekommt 1, 2 oder 3 NPC-Schiffe (je nach Spieleranzahl) und aktiviert sie im Laufe des Spiels.

Ein NPC-Schiff kann bis zu 2 Aktionen ausführen. Danach wird der nächste NPC oder PC aktiviert.

Muss ein Spieler mehrere NPC aktivieren, aktiviert er sie immer in der Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind. Seite 24

2. Vorrücken des Zeitmarkers



Sobald alle PC und NPC ihren Zug beendet haben, rückst du den Zeitmarker vor.

Dieser Zeitmarker zeigt an, ob es Tag oder Nacht ist, was im Laufe des Spiels verschiedene Effekte haben kann. Außerdem deckst du jedes Mal, wenn der Marker ein Feld mit „Tag“ erreicht, ein neues Ereignis auf.

Erreicht der Zeitmarker das letzte Feld, setzt du ihn wieder auf den Anfang zurück.



Tag: Erreicht der Zeitmarker ein Feld mit diesem Symbol, ziehe eine **Ereigniskarte**. Bestimmte Fähigkeiten oder Missionen sind tagsüber betroffen.



Nacht: Bestimmte Fähigkeiten oder Missionen sind nachts betroffen.

Am Ende jeder Runde drehst du die Zeitzähler und alle Fässer auf den erkundeten Kartenteilen weiter.



Bewegung

Die Grundregeln für die Bewegung sind:

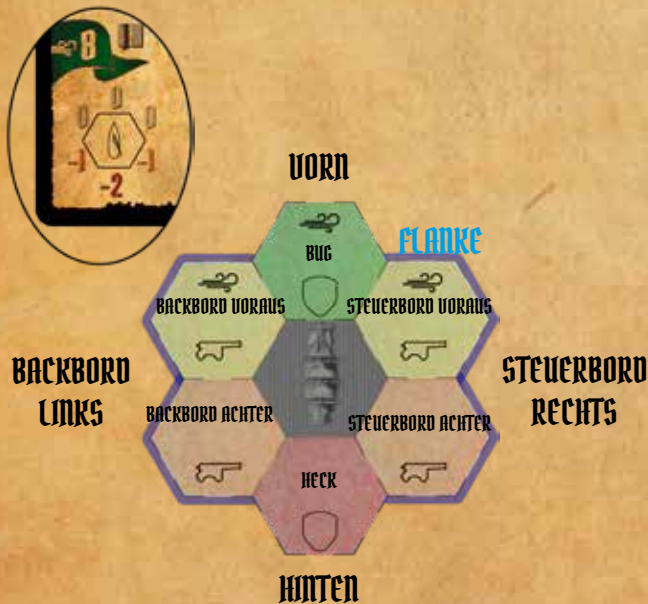
- Ein Schiff darf sich über beliebig viele Hexfelder bewegen, solange es die durch seine Segel vorgegebene Reichweite nicht überschreitet. **Wenden**, **Wind** und **Tiefgang** beeinflussen diese Reichweite.
- Das Überqueren von Inseln (Landgebieten) ist nicht erlaubt.
- Führst du eine nicht freie Aktion aus, endet die Bewegung des Schiffs und die verbleibende Bewegungsreichweite verfällt.
- Du darfst deine Bewegung nicht auf einem Hexfeld beenden, das von einer anderen Miniatur besetzt ist.
 - Du darfst ein von einer anderen Miniatur besetztes Hexfeld durchqueren und/oder dort Güter sammeln.
 - Wenn du ein Hexfeld mit einem gegnerischen NPC, wie einem Schiff oder einem Monster, passierst, greift der NPC dich mit seinen Kanonen oder Fähigkeiten an.
 - Handelt es sich stattdessen um einen PC, kann dieser PC entscheiden, ob er auf dich schießt.
 - Wenn ein NPC keine alternative Route hat und ein gegnerisches Hexfeld oder einen PC überqueren muss, gelten die gleichen Regeln.

Wenden

Die Schiffsbasis ist sechseckig und stellt die Ausrichtung des Schiffs dar: vorne (Bug), Flanken (Steuerbord und Backbord) und hinten (Heck).

Zu Beginn seiner **Bewegung** entscheidest du, in welche Richtung dein Schiff segeln will, und wendest den entsprechenden Modifikator an.

Die **PC-Karte** zeigt dabei immer in Richtung des Bugs des Schiffs, **egal** wie die Miniatur auf dem Spielplan ausgerichtet ist.



Wind

Wind ist für Segelschiffe unverzichtbar. Segelst du mit oder gegen den Wind, gelten Modifikatoren ähnlich wie bei Wendemanövern.

Der Wind dreht im Laufe des Tages und wird nur zu Beginn der Bewegung berücksichtigt. Je nachdem, welche Richtung die Windkarte anzeigt, bekommst du einen Bonus oder einen Malus. Dieser Wert rechnest du nur einmal zu Beginn deiner Bewegung für die gewählte Richtung auf deine Bewegungsreichweite an.

Hinweis: Die Windkarte ändert sich bei bestimmten Ereignissen.

Anmerkung des Autors: Manche Spieler mischen die Windkarten lieber jedes Mal neu, wenn die Windrichtung wechselt, um dem Spiel mehr Zufallselemente zu geben.



Die Karte „Flaute“



Die Karte „Flaute“ könnte den Eindruck erwecken, dass einige Schiffsmodelle im Vorteil sind. Der Grund für die getrennte Handhabung dieser Karte ist, diesen falschen Eindruck zu vermeiden, bis die Spieler verstanden haben, wie schwerere Schiffe funktionieren (Tiefgang -3).

Sandbänke

Auf dem Spielbrett gibt es flache Bereiche, die ein Schiff nicht überqueren kann, wenn sein Tiefgang oder sein Gewicht niedriger ist als der auf der Sandbank angegebene Wert.

Beispiel: Wenn der Tiefgang eines Schiffs „-3“ beträgt, kann es Sandbänke mit der Markierung „-2“ oder „-1“ nicht überqueren, wohl aber Sandbänke mit der Markierung „-3“ oder „-5“.

Wenn ein PC strandet und keinen Ausweg findet, darf der Spieler sein Schiff freiwillig zerstören. Er verliert dann aber seinen ganzen Zug und trägt die Folgen der Zerstörung. Seite 19.


Du darfst das Schiff nur zu Beginn der Bewegung wenden. Die restliche Bewegung führst du in Richtung eines der drei vorderen Hexfelder aus.

Wendest du in Richtung eines der 3 hinteren Hexfelder, muss deine erste Bewegung gerade in das Hexfeld führen, auf das dein Schiff ausgerichtet ist.

Eine schlechte Planung der Bewegung kann dazu führen, dass das Schiff für diesen Zug blockiert ist.

Bewegungsbeispiel

Zur Berechnung deiner Bewegung addierst du folgende Werte:

- 1.- Die Gesamtbewegung des Schiffs 
- 2.- Modifikatoren (Verbesserungen, Tiefgang)
- 3.- Ausrichtung der Miniatur in die gewünschte Segelrichtung (Wenden).
- 4.- Wind.

Sobald du dieses Ergebnis berechnet hast, berücksichtigst du keine weiteren Modifikatoren mehr. Das ist deine verfügbare Bewegung.

Rechte Option (grün)

Die Bewegung deines Schiffs beträgt 8, und du hast keine Verbesserungen oder Tiefgangsabzüge. Da du dich ohne Malus auf eines der drei vorderen Felder ausrichten kannst, erhältst du durch den Wind einen Bonus von +1 und kommst so auf insgesamt 9 Bewegungspunkte.

$$\text{Bewegung} = 8 + 0 + 0 + 1 = 9$$

Linke Option (orange)

Die Bewegung deines Schiffs beträgt 8, und du hast keine Verbesserungen oder Tiefgangsabzüge. Du beschließt, dein Schiff um 180° zu wenden und den Bug dort zu platzieren, wo zuvor das Heck war. Durch dieses Manöver erhält dein Schiff einen Malus von -2 Bewegungspunkten; zusätzlich verursacht der Wind einen weiteren Abzug von -2 Bewegungspunkten.

Die Bewegung berechnet sich als 8 minus beider Abzüge und ergibt insgesamt 4 Bewegungspunkte.

$$\text{Bewegung} = 8 + 0 - 2 - 2 = 4$$

Beispiele für vollständige Bewegungen

Hier sind ein paar Beispiele, die verschiedene Faktoren wie Tiefgang, Sandbänke, Wind und Fässer berücksichtigen.

Dein Schiff liegt an einem Ankerplatz, sodass kein Wende-Malus anfällt. Deine Grundbewegung beträgt 7 und du möchtest den Ankerplatz auf dem Kartenteil 21 erreichen.

- **Rechte Option (rot):** Wenn du diese Route wählst, reduziert der Wind-Malus deine Bewegung um -2 auf 5. Du brauchst einen weiteren Zug, um dein Ziel zu erreichen.

$$\text{Bewegung} = 7 + 0 + 0 - 2 = 5$$

- **Linke Option (grün):** Mit +2 durch den Wind erhältst du insgesamt 9 Bewegungspunkte. Du entscheidest dich, das Fass aufzunehmen und die Waren zu sammeln. Da du zwei Standardkanonen hast und 3 zusätzliche Ladungen hinzufügst, hast du nun insgesamt 5 Ladungen. Dein Tiefgang ändert sich von -3 auf -4. Aus diesem Grund kannst du die Sandbank (-3) nicht überqueren, also beschließt du, weiterzufahren und im niederländischen Hafen anzulegen. Du benötigst einen weiteren Zug, um dein endgültiges Ziel zu erreichen.

$$\text{Bewegung} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$

- **Mittlere Option (blau):** Du hast die gleichen Vorteile wie bei der grünen Option, aber in diesem Fall sammelst du nicht die gesamte Ladung aus dem Fass und lässt das Holz zurück. Das Gewicht deines Schiffs erhöht sich nicht, sodass du mit deinem Tiefgang die Sandbank -3 überqueren und den Ankerplatz auf dem Kartenteil 21 erreichen kannst.

$$\text{Bewegung} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$

Wichtig

Beachte, dass du beim Bewegen deines Schiffs die Miniatur in Bewegungsrichtung ausrichten musst (wie im Beispiel gezeigt).

Modifikatoren wie Wind und Wenden berücksichtigst du nur einmal und immer zu Beginn der Bewegung.



Aktionen:

- Erkunden
 - Untätigkeit
 - Handel
 - Interagieren
 - Feuer oder Fernkampf (FK)
 - Reparieren
- Entern oder Nahkampf (NK)

Freie Aktionen:

- Aufsammeln
- Über Bord werfen
- Das Schiff organisieren

- Rammen
 - Einkreisen
 - Fischen

Erkunden

Sichtlinie

Auch wenn der Ausguck 360° sehen kann, gibt es Gebiete, die nicht sichtbar sind.

- Inseln versperren die Sichtlinie.
- Schiffe oder Monster versperren die Sichtlinie **NICHT**.
- Ein Hexfeld mit Land gilt als komplett besetzt, auch wenn das Land es auf der Karte nicht vollständig ausfüllt.
- Ein Element, das teilweise von einer Insel verdeckt wird, gilt als nicht sichtbar und blockiert die Sichtlinie. Damit ein Ziel als sichtbar gilt, musst du eine ununterbrochene gerade Linie vom Mittelpunkt deines Hexfeldes zum Mittelpunkt des Zielhexfeldes ziehen können. Wenn die Linie durch ein Element unterbrochen wird, gilt das Ziel als „außer Sichtweite“.
- Inseln werden mit durchgezogenen Linien dargestellt, Wasser mit gestrichelten Linien.



Ein Kartenteil aufdecken:

Der Ausguck deines Schiffs hält ständig Ausschau.

- Mit dieser Aktion erweiterst du den Spielplan und deckst Kartenteile innerhalb deiner Sichtlinie und bis zu **drei** Hexfelder von deinem Schiff entfernt auf, welches die Aktion ausführt.
- Die Kartenteile deckst du vom nächstgelegenen bis zum am weitesten entfernten Hexfeld auf.
- Mit einer einzigen „Erkunden“-Aktion kannst du so viele Kartenteile aufdecken, wie du möchtest.
- Nachdem du ein Kartenteil erkundet hast, platzierst du sofort alle darauf angegebenen Fässer und Festungen.



Sie stellen Wrackteile dar, die noch nicht gesunken sind. Wenn du ein Kartenteil mit Fässern aufdeckst, platzierst du ein zufälliges Fass, ohne die Unterseite zu schauen, sodass die Zahl entsprechend der Tageszeit (Tag oder Nacht) sichtbar ist.

Um ein Fass einzusammeln, bewege dich darauf und gib 1 Bewegungspunkt aus.

Fässer sind von 6 bis 1 nummeriert, aber diese Nummerierung verwendest du in den ersten Spielen nicht. „Treibgut-Regel“ Seite 14

Treibgut-Regel

Die Fässer sind von 6 bis 1 nummeriert. Diese Nummer zeigt, wie lange es dauert, bis das Fass sinkt und verschwindet.

Wenn du ein Fass platzierst, leg es so, dass die Nummer 6 (für Tag) oder 5 (für Nacht) nach Norden auf dem Spielplan zeigt.

Jedes Mal, wenn der Zeitmarker vorrückt, drehst du alle Fässer im Uhrzeigersinn, um anzuzeigen, wie viel Zeit noch verbleibt, bis das Fass sinkt.



Wird ein Fass auf „0“ gedreht, sinkt es und du entfernst es vom Spielplan.

Um zu überprüfen, ob du alle Fässer gedreht hast, vergewissere dich, dass sie eine gerade Zahl (rot-Tag) oder eine ungerade Zahl (blau-Nacht) anzeigen.

Zeitähler



Einige Missionen und Ereignisse erfordern einen Zeitähler. Nutze hierfür ein Fass und platziere einen Spielermarker oder die beschriebene Belohnung darauf.

Fässer mit Gegenständen darauf fungieren als Zeitähler und bringen keine reguläre „Fassbelohnung“. Sie liefern nur den darauf platzierten Gegenstand.

Zeitähler folgen der Treibgut-Regel.

Dynamischer Spielplan

Wenn du wenig Platz auf dem Tisch hast, verwende am besten den Spielplan im Standardmodus. Platzierst du alle Kartenteile zu Beginn, bleibt der Tisch übersichtlich und es verändert sich während des Spiels nichts. Mit dem dynamischen Modus kannst du deutlich mehr Szenarien erleben.

Spielvorbereitung

Für den Spielaufbau deckst du pro Spieler ein Kartenteil auf.

Die Spieler können die Kartenteile beliebig platzieren, aber jedes Kartenteil muss an mindestens ein anderes angrenzen.

Beispiele für Anfangsplatzierungen

Erkunden - Zusätzliche Regeln



- Du kannst die Kartenteile platzieren und ausrichten, wie du willst.
- Ein Kartenteil darf sich nicht mit einem bereits platzierten Kartenteil überlappen.
- Es muss an so viele Hexfelder wie möglich angrenzen.
- Du legst es an das nächstgelegene Hexfeld an, an dem dies möglich ist. Sind mehrere Optionen möglich, entscheidest du, wo du beginnst.
- Zwischen den Kartenteilen können Lücken entstehen. Diese Lücken gelten als unerforschte Zonen und blockieren nicht die Sichtlinie.



Beispiel eines ausgelegten Spielplans.

Beispiel für dynamisches Erkunden

Schritt 1:

Du kannst bis zu 3 Hexfelder weit erkunden, die im Beispiel blau markiert sind.



Schritt 2:

Ziehe ein Kartenteil und platziere es auf dem deinem Schiff nächstgelegenen Hexfeld, sodass es möglichst viele bereits platzierte Hexfelder berührt.

Befinden sich nach dem Platzieren noch unerforschte Hexfelder im Radius von 3, kannst du optional ein weiteres Kartenteil aufdecken.



Schritt 3:

Wenn du versuchst, das Kartenteil an dieser Stelle zu platzieren, berührt es 7 vorhandene Hexfelder, aber nur 4 davon gehören zum neuen Kartenteil. Da diese Platzierung nicht der Regel des maximal möglichen Kontakts entspricht, ist diese Position nicht erlaubt.

Schritt 4:

Du probierst eine andere Position aus. In diesem Fall berührt das Kartenteil 7 vorhandene Hexfelder und 6 davon gehören zum neuen



Kartenteil. Dies ist die richtige Platzierung, da das neue Kartenteil die meisten Hexfelder berührt. Wenn es mehr als eine gültige Option gibt, kannst du eine davon auswählen.

In deiner Sichtlinie gibt noch zwei Hexfelder, aber keinen Platz für ein weiteres Kartenteil.



Unerforschte Kartenplättchen

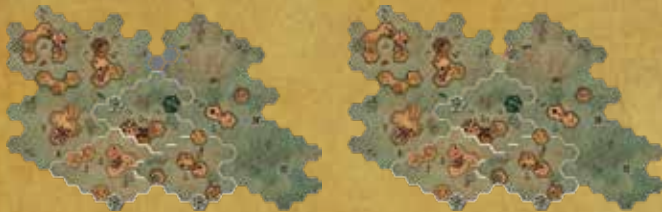
Wenn du mit dem dynamischen Spielplan spielst, können Lücken entstehen, die neue Routen und interessante Wege schaffen. Du hast aber immer die Möglichkeit, diese Lücken zu erkunden, indem du unerforschte Kartenplättchen zufällig platzierst.



Diese Plättchen stellen Gebiete dar, die im Laufe der Zeit aufgrund fehlender Informationen oder Piratengeheimnisse verloren gegangen sind.

- Um diese Gebiete zu erkunden, gehst du genauso vor wie beim Erkunden normaler Kartenteile.
- Mit **einer einzigen Aktion** kannst du sowohl Kartenteile als auch unerforschte Kartenplättchen erkunden.

Beispiel 1:



Nachdem du Schritt 4 auf Seite 15 ausgeführt hast, sind noch Hexfelder übrig, in die keine neuen Kartenteile passen. Du kannst diese Lücken mit unerforschten Kartenplättchen erkunden.

Option 2: Du kannst versuchen, diese Lücken zu durchqueren, doch sie könnten sich als unpassierbar erweisen. In diesem Fall erleidest du so viele Wasserschaden wie du Felder zurückgelegt hast, um das freigelegte Hexfeld zu erreichen (einschließlich dieses Feldes). Dies gilt als Kollision mit einem Riff oder einer Sandbank, und deine Bewegung endet sofort.

Beispiel 2:



Zwischen zwei Kartenteilen befindet sich ein noch nicht erkundetes Hexfeld, das du überqueren kannst, indem du dich 6 Hexfelder weit bewegst (das Hexfeld auf dem Kartenteil, das du aufdecken willst, zählt mit). Wenn du das Hexfeld erreichst, platzierst du das Kartenplättchen verdeckt und drehst es dann um. In diesem Fall handelt es sich um eine Insel, sodass du 6 Wasserschaden erleidest und deine Bewegung auf dem letzten Hexfeld, das du betreten hast, beendet ist.

Platzierung:

Mische alle unerforschten Kartenplättchen und platziere sie mit der felsigen Seite nach oben.



Um sie zu platzieren, ziehe ein Plättchen und entscheide, welche Seite du erkunden möchtest:

Auf einer Seite findest du Wasser, Sandbänke, Fässer oder Inseln.

Wenn du die felsige Seite nach oben legst, entsteht eine unpassierbare Zone, die die Sichtlinie nicht blockiert.



Kartenteile 22, 23 und „Flaute“

Kartenteil 22

Du hast bei einigen Nationen eine schlechte Reputation, und nun wurde ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt.

Wo kannst du eine Besatzung anheuern? Wo kannst du dein Schiff reparieren? Die Waren der Ureinwohner werden knapp und du beschließt, in unbekannte Gewässer zu segeln. Du entdeckst eine abgelegene Insel mit unerschlossenen Ressourcen.



Kartenteil 23

Starke Meeresströmungen ziehen dein Schiff zu einer Insel mit steilen Klippen und Schiffswracks.

In der Ferne siehst du ein anderes Schiff, das dasselbe vorhat wie du... Wer sammelt Treibgut am schnellsten? Navigiere geschickt, um in kürzester Zeit so viel wie möglich zu sammeln.



Kartenteil „Flaute“

In diesem Gebiet ist etwas merkwürdig: kein Wind, keine Meeresströmungen, einfach nichts.

Dieses Kartenteil hat besondere Regeln:

- Wind oder Ereignisse haben keinen Einfluss auf dieses Kartenteil.
- Die Bewegung auf dem Kartenteil „Flaute“ kostet 2 Bewegungspunkte statt 1.
- Dies betrifft sowohl PC als auch NPC.



Untätigkeit

Du kannst dich entscheiden, keine Aktion auszuführen, entweder freiwillig oder aufgrund der Spielsituation.

Handel

Wenn du einem anderen Spieler benachbart bist, kannst du eine Aktion zum Handel mit Gütern, Missionen und Geld ausführen.

Getauschte Missionen setzt du dort fort, wo der vorherige Besitzer aufgehört hat. „Ereignisse“ Seite 47

Interagieren

Auf dem Spielplan findest du verschiedene Symbole, mit denen du interagieren kannst.

Um mit einem Hexfeld auf See zu interagieren, musst du dein Schiff darauf platzieren. Befindet sich das Ziel an Land, platzierst du dein Schiff angrenzend dazu.

Kartenteile

Die Welt ist unerforscht – welche Orte wird die Zukunft enthüllen? Jedes Kartenteil deckt einen weiteren Teil des Spielplans auf. Auf ihnen findet das Spiel statt und dort erleben sich deine Abenteuer.

Ankerplatz

Zeigt ein Hexfeld einen Ankerplatz, musst du dein Schiff auf diesem Hexfeld platzieren, um mit dem angrenzenden Hafen (an Land) zu interagieren.

Häfen

Häfen sind Interaktionsorte der verschiedenen Nationen. Sie bieten Zugang zum Markt, zur Taverne und zur Werft der Nation, die ihre Flagge zeigt.

In einem Hafen darfst du mit einer einzigsten Aktion alle verfügbaren Optionen nutzen – in beliebiger Reihenfolge.

Beispiel: Zeigt ein Hafen die Symbole für Kaufmarkt und Taverne, kannst



du Waren dieser Nation kaufen, Missionen annehmen sowie Offiziers- und Spezialistenverbesserungen erwerben – alles mit nur einer Aktion.

Erscheint ein Hafen ohne Flagge, legst du zufällig die Flagge einer Nation darauf, um dessen Zugehörigkeit zu bestimmen.

NPC-Schiffe

Neben Häfen findest du das Symbol eines Schiffs. Hier erscheinen die NPC-Schiffe der Nation, die den Hafen kontrolliert. Sie können Handels-, Defensiv-, Aggressiv- oder Korsarschiffe sein.



Ureinwohner

Für alle Spielzwecke gelten sie als Häfen, die keiner Nation angehören.

Sandbänke

Sandbänke sind Bereiche mit geringerer Wassertiefe. Schiffe mit einem Tiefgang, der unter dem auf der Sandbank angegebenen Wert liegt, können diese Felder nicht überqueren. *seite 12*

Kraken

Ort, an dem der Kraken und andere Seeungeheuer erscheinen können. Der Kraken erscheint nur, wenn das entsprechende Kartenteil bereits erkundet wurde.

„X“ auf dem Spielplan

Jede gute Schatzkarte verbirgt einen Schatz unter einem großen „X“. Welches ist das richtige? *seite 48*

Fässer

Erscheinungszone für Fässer. *seite 14*

Wale

Interaktionspunkte für verschiedene NPC und Missionen.

Festungen

Im Spiel gibt es DREI Festungen: zwei mit einer zufälligen Nation (Kartenteile 5 und 6) und eine Piratenfestung (Kartenteil 14).

Erscheint eine Festung ohne Flagge, legst du zufällig die Flagge einer Nation darauf, um deren Zugehörigkeit zu bestimmen.

Teilt sich die Festung eine Insel mit einem Hafen, gehört sie zur Nation des Hafens.

Festungen sind stark verteidigte Orte. Betrittst du ihren Verteidigungsbereich, kann das Konsequenzen haben. Eine Festung wirft so viele Würfel, wie auf den angrenzenden Hexfeldern angegeben sind, und erhält einen Bonus entsprechend der **Spielstufe**.

Die **Spielstufe** entspricht der höchsten Segelanzahl eines Schiffs, das sich aktuell oder zuvor im Spiel befunden hat (PC oder NPC).



Beispiel: Befindet sich das Spiel auf Stufe 2 und das Symbol zeigt 4 Würfel, erhält jeder dieser 4 Würfel ein Bonus von +2. Das heißt: Befindest du dich im Krieg mit der Nation der Festung und betrittst eines dieser Hexfelder (inklusive Häfen), feuert sie mit 4 Würfeln plus Bonus auf dich.

- Bewegst du dich anschließend auf ein weiteres markiertes Hexfeld, feuern die Kanonen erneut.

Fernkampf (FK)

Mit dieser Aktion greifst du ein anderes Schiff an, indem du deine Kanonen abfeuerst.

Diese Aktion gilt für PC und NPC und erfolgt in 5 Schritten.

1. Gültiges Ziel bestimmen

Ein Ziel ist gültig, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Zielschiff befindet sich in deiner Sichtlinie.
- Das Zielschiff befindet sich seitlich von deinem Schiff. Ein Schiff darf nicht nach vorne (Bug) oder nach hinten (Heck) feuern.
- Ein Schiff darf nicht feuern, wenn es an einem Ankerplatz liegt.

2. Angriffswert und Munition festlegen

Der Angreifer wirft so viele W12, wie Kanonen sich in seinen Kanonenportfen befinden.

- *Wende vor dem Würfeln alle relevanten Modifikatoren an. Gelten für die Würfel unterschiedliche Modifikatoren, würfle sie getrennt oder verwende Würfel in unterschiedlichen Farben.*

Munition

Beim Fernkampf musst du vor dem Würfeln festlegen, welche Munition du verwendest. Alle Kanonen müssen dieselbe Munition nutzen.

Verbesserungen des Schiffs, Offiziere und Spezialisten:

Wende alle Boni durch Schiffs-, Offiziers- und Spezialistenverbesserungen an.

3. Verteidigung des Ziels

Die Verteidigung ist der Wert, den ein Angriff übertreffen muss, um Schaden zu verursachen. Sie ist die Summe der folgenden Werte:

- **Grundverteidigung:** Der auf der Schiffskarte des Ziels angegebene Wert.
- **Verbesserungen:** Addiere alle Modifikatoren, die der Verteidiger hat.
- **Distanz:** Sind die Schiffe nicht angrenzend, erhöht sich die Verteidigung um +1 pro Hexfeld Abstand (1 Hexfeld = +1, 3 Hexfelder = +3...).
- **Position des Verteidigers:** Wird ein Schiff über den Bug oder das Heck angegriffen*, erhält es +1 Verteidigung, da es ein kleineres Ziel darstellt.
*Spieltechnisch gilt das Heck eines Schiffs nicht als anfälliger.
- **Ankerplatz:** Schiffe an einem Ankerplatz erhalten +1 Verteidigung, außer der Angreifer ist eine Festung.

4. Schaden berechnen

Nur jedes Würfelergebnis, das die Verteidigung **übertrifft**, verursacht Schaden. Der Schaden entspricht der Anzahl der Punkte, um die der Verteidigungswert überschritten wird, bis zu einem Maximum von 4 Schaden pro Würfel.

5. Schadensarten

Wasserschaden

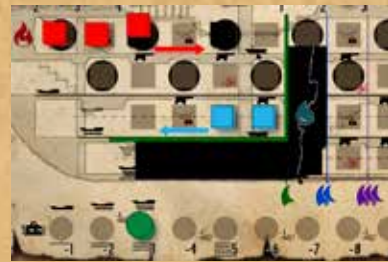
- Treffer ohne weitere Angabe verursachen Wasserschaden am Rumpf.
- Bei PC platzierst du Wasserschaden von rechts nach links und von unten nach oben.
- Wird eine Ware von Wasserschaden getroffen, fällt sie durch das Leck ins Meer und landet auf das aktuelle Hexfeld des Schiffs.

Feuerschaden

- Bei PC platzierst du Feuerschaden von links nach rechts und von oben nach unten.
- Waren in der getroffenen Lücke werden zerstört und legst du sie in den Vorrat zurück.
- **Ausbreitung:** Für je 3 Feuerschaden, die ein Schiff am Ende seines Zuges hat, erhält es einen zusätzlichen Feuerschaden (6 Feuerschaden = 2 zusätzliche, usw.).



Öl: Trifft ein Angriff einen Ölwürfel, ersetzt du ihn durch zwei Feuerschaden.



Beispiel: Platzierung von Wasser- und Feuerschaden.

Gemeinsame Regeln für beide Schadensarten

- Schaden **zählt zum Schiffsgewicht**.
- Schaden an Kanonen legst du direkt auf die betroffenen Kanonen. Sie sind blockiert, lassen sich nicht neu anordnen und **wiegen nun doppelt**. (1 Gewicht Schaden + 1 Gewicht Kanone).

Eine beschädigte Kanone wiegt 2 statt 1, egal ob durch Wasser oder Feuer.

- Schaden entfernt Kanonen nicht.
- Die Lebenspunkte eines Schiffs stehen auf der Schiffskarte. Unterschiedliche Schadensarten zählst du getrennt.
- Bei **NPC** zählst du zur Vereinfachung alle Schadensarten zusammen.

- Erleidest du Schaden in einer Kabine, verlierst du weder Besatzung noch Verbesserungen, musst die Kabine jedoch reparieren, um die volle Besatzungskapazität wieder nutzen zu können.

Beispiel: Hast du beim Erhalt eines Kabinenschadens 8 Besatzungsmitglieder, sinkt deine Besatzung nicht auf 6.

Natürliche „12“ beim Feuer oder Fernkampf



Im Fernkampf stirbt jedes Mal ein Besatzungsmitglied des Zielschiffs, wenn du eine natürliche 12 würfelst (ohne Anwendung von Modifikatoren).

Dies gilt für alle Munitionsarten.

Festlegen des Ergebnisses nach dem Fernkampf

Schiff nicht zerstört

Hat das Schiff weniger Schaden erlitten als seine Lebenspunkte, kann es weitersegeln.

Schiff zerstört: Kollaps

Hat ein PC sowohl Feuer- als auch Wasserschaden und keinen freien Platz mehr in der Ladungszone, ist es zerstört.

War der letzte Schaden Wasser, gilt das Schiff als versenkt; war es Feuer, gilt es als verbrannt.

Schiff durch Wasser zerstört (versenkt)

Wenn ein Schiff Schaden in Höhe seiner Lebenspunkte oder mehr erleidet und der Großteil aus Wasserschaden besteht, gilt es als versenkt.

Zerstört ein Schiff ein anderes auf diese Weise, erhält es:

- Alle Dublonen der Belohnung (NPC-Karte).
- Alle Dublonen auf der NPC-Karte.
- Die Hälfte aller Warenarten (abgerundet). *Beispiel: 3 / 2 = 1 (Das Minimum ist immer 1).*
- 1 Ruhmpunkt.
- Änderung seiner Reputation.

Schiff durch Feuer zerstört (verbrannt)

Wenn ein Schiff so viel oder mehr Schaden erleidet als sein Leben und der Großteil aus Feuerschaden besteht, gilt es als verbrannt.

Zerstört ein Schiff ein anderes auf diese Weise, erhält es:

- Alle Dublonen der Belohnung (NPC-Karte).
- Alle Dublonen auf der NPC-Karte.
- Keine Waren, da sie verbrannt wurden.
- 1 Ruhmpunkt.
- Anpassung der Reputation.

Ein durch Feuerausbreitung zerstörtes Schiff verleiht seinen Ruhmpunkt dem letzten PC oder NPC, der ihm Schaden zugefügt hat

Wenn ein PC mehr als ein Schiff in Brand setzt, erhält er nur die Belohnung des letzten angegriffenen Schiffs; markiere dies bei Bedarf mit einem Marker seiner Farbe.



Schiff zerstört

npc

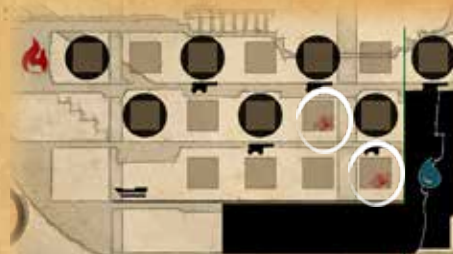
- Lege die NPC-Karte zurück in die Schachtel und ziehe verdeckt einen neuen NPC.
- NPC bleiben verdeckt bis zu ihrer ersten Aktivierung.


pc

- Wird du von einem PC oder NPC einer Nation zerstört, erhöhst du deine Reputation bei dieser Nation um +1, sofern sie unter 0 liegt.
- Du verlierst alle Waren, die du mitführst.
- Du verlierst alle unvollendeten, verdeckten oder sichtbaren Missionen.
- Du verlierst niemals Kanonen, Verbesserungen oder Dublonen, die du vor der Zerstörung erworben hast.

• Deine Besetzung setzt du auf 0.

- Um wiederzuerstehen, würfelst du in deinem nächsten Zug 1W20. Das Ergebnis bestimmt das Kartenteil, auf dem du wieder erscheinst. Ist es noch nicht entdeckt, erscheinst du auf dem nächstniedrigeren entdeckten Kartenteil (20 ist niedriger als 1).
- Du erscheinst mit so viel Wasserschaden, wie auf deinem Spielertableau angegeben sind. Je nach Schiffsmodell ist die Menge an Schaden beim Wiedererscheinen unterschiedlich.



Im Beispiel oben siehst du zwei Schadensmarkierungen .

Beim Wiedererscheinen hat das Schiff 2 Wasserschaden.



Du erhältst einen Marker für ein zerstörtes Schiff.



Du startest mit so vielen Besatzungsmitgliedern, wie es die Stufe deines Schiffs plus deine Ruderboot-Verbesserungen vorgeben.



Marker für zerstörte Schiffe

Wird dein Schiff zerstört, lege einen Zerstörungsmarker auf deine PC-Karte.

Wird es erneut zerstört, drehst du den Marker auf die Seite x2.

Wirst du ein drittes Mal zerstört, entfernst du den Marker und verlierst 1 Ruhmpunkt.



Beispiel für Fernkampf:



1. Gültiges Ziel bestimmen

Der grüne Spieler (1) ist am Zug und führt einen Angriff aus.

Im Beispiel sind die möglichen Ziele seiner Kanonen grün hervorgehoben.

Das Schiff des blauen Spielers (2) liegt außerhalb seines Schusswinkels und ist daher kein gültiges Ziel.

Das niederländische Schiff (3) ist teilweise verdeckt und somit kein gültiges Ziel.

Das französische Schiff (4) ist jedoch ein mögliches Ziel, da es sichtbar und innerhalb des Schussbereichs liegt.

2. Angriffswert festlegen

Der angreifende Spieler steuert eine Galeone mit 5 Kanonen. Alle Kanonen sind verbessert (+2) und er verwendet Explosivmunition (+1). Addiert er seine Modifikatoren, erhält er +3 auf jeden Würfel.

Der Angreifer wirft so viele Würfel wie Kanonen (in diesem Fall 5) und erhält: 4, 9, 9, 11 und 12. Die Summe der Modifikatoren beträgt +3 und wird zu jedem einzelnen Würfel addiert. Dadurch ergeben sich die Angriffswerte: 7, 12, 12, 14, 15.

3. Verteidigungswert festlegen

Das französische Schiff ist eine Nao mit einer Verteidigung von 9. Es besitzt keine Verbesserungen (+0), befindet sich jedoch in 2 Hexfeldern Abstand (+2), wird seitlich angegriffen (+0) und liegt an einem Ankerplatz (+1).

Addierst du alle Modifikatoren, ergibt sich eine Gesamtverteidigung von 12.

4. Schaden berechnen

Das orangefarbene Schiff erleidet so viel Schaden, wie das Würfelerggebnis seine Verteidigung übersteigt. $7-12=0$, $12-12=0$, $12-12=0$, $14-12=2$ und $15-12=3$ (gesamt $2+3=5$ Schadenspunkte).

5. Ergebnis nach dem Fernkampf festlegen

Es wird bestimmt, ob das angegriffene Schiff aufgrund des erlittenen Schadens zerstört wird (Kollaps, versenkt oder verbrannt) oder weitersegeln kann.

Reparieren

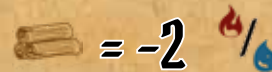
Mit einer einzigen Reparaturaktion kannst du in diesem Zug so viel Schaden reparieren, wie du an Holz aus gibst, unter folgenden Bedingungen:

Wenn du dich an einem Ankerplatz mit Werft befindest, kannst du bis zu 4 Schaden beliebiger Art (Feuer und/oder Wasser, Segelschaden) für jedes abgegebene Holz reparieren. Du kannst im selben Zug gekauft Holz zur Reparatur verwenden.



1 Holz = 4 Schaden

Befindest du dich auf hoher See und hast Holz an Bord, reparierst du in deinem Zug für jedes abgegebene Holz 2 Schaden beliebiger Art (Feuer und/oder Wasser, Segelschaden).



1 Holz = 2 Schaden

Frachtturm

Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr, ob ihr den Frachtturm verwendet.

Dieser Turm fügt dem Spiel eine kleine Variation hinzu.

Ab sofort werft ihr alle Waren, die durch Wasserschaden beschädigt werden oder beim Versenken eines Schiffs (PC oder NPC) anfallen, durch den Frachtturm. Je nachdem, wo sie landen, gilt:

- **Fass-Seite:** Die Waren bleiben auf dem Hexfeld treiben, auf dem der Schaden bzw. das Versenken stattfand.
- **Leere Seite:** Die Waren gehen verloren und kommen zurück in den Vorrat.



Entern oder Nahkampf (NK)

Mit dieser Aktion enterst du ein anderes Schiff mithilfe deiner Besatzung.



Ein Schiff an einem Ankerplatz kann keinen Enterangriff starten.

Die Interaktion gilt für PC und NPC und besteht aus 5 Schritten.

1- Gültiges Ziel bestimmen:

Ein Ziel ist gültig, wenn es seitlich (an Backbord oder Steuerbord) an das angreifende Schiff grenzt.

2- Angreifende Besatzung bestimmen:

 -  Beim Entern darf das angreifende Schiff mit so viele Besatzungsmitglieder einsetzen, wie es möchte, abzüglich seines Tiefgangs. Diese Mindestbesatzung bleibt an Bord, um das Schiff unter Kontrolle zu halten.

- *Beispiel: Hast du 8 Besatzungsmitglieder und einen Tiefgang von 2 laut PC-Karte, kannst du mit maximal 6 Besatzungsmitgliedern entern. Zwei müssen an Bord bleiben.*

Addiere außerdem alle Offiziers- und Spezialistenverbesserungen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der Würfel und Modifikatoren.

NPC entern: Ein NPC wirft beim Entern so viele Würfel, wie auf seiner Karte angegeben sind, minus der bereits getöteten Besatzungsmitglieder. Hat die Gesamtbesatzung Modifikatoren, wende sie bei jedem Enterkampf an.

3- Verteidigende Besatzung bestimmen:

- Das **verteidigende Schiff** verteidigt sich mit seiner **gesamten Besatzung**.
- **Addiere außerdem alle Offiziers- und Spezialistenverbesserungen.** Dadurch erhöht sich die Anzahl der Würfel und Modifikatoren
- Entern in Häfen: Ein Schiff, das in einem Hafen liegt, kann geentert werden, aber die Verteidigung des Angegriffenen wird um +1 erhöht.

4- Erfolg des Enterns bestimmen:

- Beide Schiffe würfeln gleichzeitig jeweils so viele W12, wie Besatzungsmitglieder am Kampf beteiligt sind. Jedes Ergebnis von 11 oder höher verursacht einen Verlust beim Gegner.

$$\geq 11 \text{ } \text{Würfel} = - \text{Person}$$

- Das Entern ist erfolgreich, wenn das angreifende Schiff mindestens die **DREIFACHE verbleibende Besatzung** des verteidigenden Schiffs hat oder das verteidigende Schiff **keine Besatzung** mehr hat.

Multipliziere dazu die verbleibende Besatzung des verteidigenden Schiffs mit 3. Ist dieser Wert kleiner oder gleich der Besatzung des Angreifers, ist das Entern erfolgreich.

- **Wird diese Bedingung nicht erfüllt, gilt das Entern als gescheitert.** Damit endet die Interaktion.



5- Enterbelohnung bestimmen:

Wenn der Angreifer ein NPC ist

- Nach einem erfolgreichen Entern erhält der Angreifer 1.000 Dublonen. Leben noch Besatzungsmitglieder, schließen sie sich der Besatzung des Angreifers an.

Wenn der Angreifer ein PC ist

- Nach einem erfolgreichen Entern erhält der Angreifer alle Waren und Belohnungen des geenterten Schiffs. Leben noch Besatzungsmitglieder, schließen sie sich der Besatzung des Angreifers an.

Wenn der Verteidiger ein NPC ist

Du darfst dein Schiff gegen das geenterte tauschen, sofern dessen Stufe gleich hoch oder höchstens eine Stufe höher ist als deine.

**Hast du ein Schiff der Stufe 1, darfst du es gegen ein Schiff der Stufe 1 oder 2 tauschen, aber niemals gegen ein Schiff der Stufe 3 oder 4.*

Das neue Schiff behält seinen Schaden, aber keine Verbesserungen und keine Kanonen. Deine zuvor erworbenen Verbesserungen darfst du behalten.

Wenn der Verteidiger ein PC ist

Im Gegensatz zum Entern eines NPC kannst du dein Schiff nicht gegen das geenterte Schiff tauschen. Stattdessen darfst du ein Schiff des gleichen Typs aus dem Ablagestapel oder dem NPC-Stapel nehmen.

Du darfst außerdem die unvollendeten Missionen dieses Spielers übernehmen und sie auf ihrem aktuellen Stand fortsetzen.

• **Beispiel 1:**

Ein PC mit einem Tiefgang von 2 und 8 Besatzungsmitgliedern entert ein anderes Schiff mit 6 Besatzungsmitgliedern. Es kommt zu einem Kampf 6 gegen 5. Jedes Schiff wirft so viele Würfel, wie Besatzungsmitglieder am Kampf beteiligt sind. Der Angreifer würfelt 6, 8, 8, 11, 11, 12, und der Verteidiger würfelt 4, 4, 6, 7, 11. Als Ergebnis bleiben dem Angreifer 5 Besatzungsmitglieder, dem Verteidiger nur 2.

Das Entern scheitert, da $2 \times 3 = 6$ größer ist als 5. Die Erfolgsbedingung ist nicht erfüllt.

• **Beispiel 2:**

Ein PC mit einem Tiefgang von 2 und 8 Besatzungsmitgliedern entert ein anderes Schiff mit 5 Besatzungsmitgliedern. Es kommt zu einem Kampf 6 gegen 6. Der Angreifer würfelt 5, 6, 11, 11, 11, 12, und der Verteidiger würfelt 4, 4, 6, 7, 8. Nach dem Wurf bleiben dem Angreifer alle 6 Besatzungsmitglieder am Leben, dem Verteidiger nur 2.

Das Entern ist erfolgreich, da $2 \times 3 = 6$ ist, was der verbleibenden Besatzung des Angreifers entspricht. Der Angreifer rekrutiert die überlebende Besatzung und hat nun 10 Besatzungsmitglieder, zusätzlich zu den übrigen Enterbelohnungen.

Freie Aktionen

Freie Aktionen beenden deine Bewegung nicht und sind freiwillig. Du kannst sie jederzeit in deinem Zug ausführen, vor oder nach einer Aktion.

Das Schiff organisieren

Während deines Zuges kannst du deine Ladung auf dem Schiff neu anordnen.

Schaden (Wasser oder Feuer) in einer Lücke darfst du nicht von einer Lücke in eine andere verschieben.

Kanonen mit Wasser- oder Feuerschaden können weder schießen noch neu positioniert werden.

Aufsammeln / Bewegung

Bewegst du dich über ein Hexfeld mit einem Interaktionselement (Fässer, Waren oder bestimmte Missionen), darfst du 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um mit dem Hexfeld zu interagieren.

Gibst du 1 Bewegungspunkt aus, darfst du:

- Alle Elemente auf deinem aktuellen Hexfeld aufsammeln.
- Eine Mission beginnen oder abschließen, die das Besuchen eines Ortes oder das Aufsammeln eines Gegenstands auf See erfordert.
- Ein Fass aufsammeln. Dazu:



Drehe das Fass um, um seine Belohnung zu erhalten. Lege den Fassmarker neben dein Spielertableau, bis du genügend Fässer gesammelt hast, um einen Ruhmpunkt zu erhalten.

Hast du nicht genügend Platz für alle erhaltenen Waren, bleiben die überschüssigen Waren auf diesem Hexfeld treiben. Du darfst Waren aus dem Fass mit deiner aktuellen Ladung tauschen oder sie im Meer liegen lassen.

Über Bord werfen

Jederzeit während deines Zuges darfst du beliebige Ladung über Bord werfen. Dies verringert sofort das Schiffsgewicht.

Lege die Ladung auf das Hexfeld, auf dem sich deine Miniatur befindet.

Ist dein Schiff voll, darfst du beliebige Ladung über Bord werfen und durch neue Waren ersetzen.

Du darfst die abgeworfene Ladung nicht im selben Zug wieder aufsammeln.

Rammen / Bewegung

Während deiner **Bewegung** darfst du mit einem anderen Schiff kollidieren. Dies gilt als Rammen.

Rammen zählt als Angriff und verbraucht die gesamte verbleibende Bewegung.

Schaden für den Angreifer

Der Angreifer erleidet Wasserschaden in Höhe der Differenz beider Verteidigungswerte, plus die Anzahl der in gerader Linie zurückgelegten Hexfelder.

- $\text{Schaden des Angreifers} = (\text{Verteidigung des Verteidigers}) - (\text{Verteidigung des Angreifers}) + (\text{Bewegung des Angreifers})$

Der Angreifer erhält keinen Verteidigungsbonus, den er normalerweise bei einem Angriff über den Bug bekommt.

Schaden für den Verteidiger

Der Verteidiger erleidet Wasserschaden in Höhe der Differenz beider Verteidigungswerte, plus die Anzahl der geradlinig vorgerückten Hexfelder.

- $\text{Schaden des Verteidigers} = (\text{Verteidigung des Angreifers}) - (\text{Verteidigung des Verteidigers}) + (\text{Bewegung des Angreifers})$

Ergebnis bestimmen:

Wird das verteidigende Schiff oder werden beide Schiffe zerstört, erhält der Angreifer 1 Ruhmpunkt, aber keine weitere Belohnung. Auch selbstmörderische Aktionen können Ruhm einbringen.

Wird nur der Angreifer zerstört, erhält niemand eine Belohnung.

Beispiel:



Dein Schiff hat eine Verteidigung von 10 und du rammst ein Piratenschiff mit einer Verteidigung von 9. Du bewegst dich insgesamt 5 Hexfelder (vier plus das vom Zielschiff belegte Hexfeld). Davon legst du 3 Hexfelder in gerader Linie zurück, die den Schaden für beide Schiffe mitbestimmen.

Der Angreifer erleidet: $9 - 10 + 3 = 2$ Schaden.

Der Verteidiger erleidet: $10 - 9 + 3 = 4$ Schaden.

Einkreisen

Befinden sich zwei oder mehr verbündete Schiffe oder Schiffe derselben Nation (PC oder NPC) angrenzend am selben Feind, gilt dieser als eingekreist.

Schießen

Auf ein eingekreistes Schiff zu schießen erlaubt es **1 Kanonenwürfel pro 3 Kanonen der angrenzenden Verbündeten neu zu würfeln**.

Dies gilt auch für verbündete NPC untereinander, d. h. zwei oder mehr NPC derselben Nation oder Korsaren lösen diesen Effekt ebenfalls aus.

Beispiel: Es ist der Zug des englischen NPC-Schiffs (1), das auf den grünen Spieler (1) schießt. Drei Würfel verfehlen ihr Ziel. Sein verbündeter englischer Korsaren-NPC (2) besitzt 6 Kanonen und darf bis zu 2 Würfel neu zu würfeln.

Verfügt ein Schiff über Fernkampfkanonen, gilt es als angrenzend an ein Ziel, solange sich dieses innerhalb der Reichweite seiner Kanonen befindet.

Entern

Ein eingekreistes Schiff zu entern erlaubt es, **1 Enternwürfel pro 4 Besatzungsmitglieder der angrenzenden Verbündeten zu wiederholen**.



Beispiel für Einkreisen



Fischen / Bewegung

Fischen bedeutet, über ein Hexfeld mit einem Walsymbol zu fahren. Du musst dafür mindestens 1 Ruderboot mit Besatzung an Bord haben.

Für diese Aktion gibst du 1 Bewegungspunkt aus. Du darfst so viele Ruderboote einsetzen, wie du besitzt.

Für jedes eingesetzte Ruderboot ziehst du 1 Fischfangmarker und führst den Effekt der Unterseite aus.

Lege anschließend die gezogenen Marker zurück in den Vorrat und mische die Fischfangmarker neu.

Mögliche Ergebnisse



Nichts passiert



1 Öl



-1 / -2 Besatzung



Walfänger



Walfängerschiffe besitzen eine besondere Fähigkeit. Jedes Mal, wenn sie fischen, ziehen sie 1 zusätzlichen Fischfangmarker.

Zudem erhalten sie +1 Verteidigung gegen den Weißen Wal, falls er im Spiel ist. Seite 49



NPC oder Nicht Spielercharaktere

Was sind NPC?

NPC sind Schiffe oder Kreaturen, die im Verlauf des Spiels erscheinen. Sie gehören keinem Spieler und folgen einem festen Verhalten, das von ihrer Rolle abhängt.

Jedem Spieler können ein oder mehrere NPC zugewiesen werden, und dieser Spieler aktiviert sie während des Spiels.

Rolle der NPC

Die Rolle eines NPC bestimmt seine Funktion im Spiel. Es gibt 4 Rollentypen: Aggressiv, Defensiv, Händler und Spezial.

NPC-Miniaturen

Jede Miniatur stellt einen Typ von NPC-Schiff auf dem Spielplan dar.



Schooner: Spielerschiff



Brigantine: Aggressives Schiff



Karavelle: Handelsschiff



Linienschiff: Defensives Schiff



NPC-Karten



- 1 **Rolle:** Funktion des NPC.
- 2 **Verteidigung / Leben:** Fähigkeit, Fernkampfangriffe abzuwehren / Schaden, den das Schiff vor dem Untergang aushält.
- 3 **Besatzung / Verbesserung:** Maximale Anzahl an Besatzungsmitgliedern an Bord / Passive Verbesserungen des Schiffs.
- 4 **Bewegung:** Anzahl der Hexfelder, die sich das Schiff bewegen darf.
- 5 **Entern / Verbesserung:** Anzahl der Würfel beim Entern / Verbesserung der Besatzung.
- 6 **Kanonen / Verbesserung:** Anzahl der geworfenen Würfel / Modifikatoren für jeden Würfel.
- 7 **Schiff / Kapitän:** Name des Schiffs und seines historischen Kapitäns.
- 8 **Nation:** Flagge oder Doppelflagge, die die Zugehörigkeit des Schiffs angibt.
- 9 **Missionsziel:** Manche Missionen bestimmen dieses Schiff als Ziel.
- 10 **Kartenteil:** Ort und Nummer des Kartenteils, auf dem der NPC erscheint.
- 11 **Belohnung** für das Versenken.
- 12 **Belohnung beim erfolgreichen Entern:** Du erhältst alle angegebenen Belohnungen sowie zusätzliche Boni durch Schwertsymbole.
- 13 **Tiefgang:** Die Tiefe des Rumpfs, die die Bewegung durch bestimmte Gebiete auf der Karte einschränkt.

NPC-Nationen (Flaggen und Schiffsbasis)

Sobald du eine Miniatur zuweist, platziere eine NPC-Schiffsbasis darunter. Die Basis zeigt die Nation des Schiffs sowie den Spieler, der es aktiviert (gekennzeichnet durch eine Nummer).

Im Spiel gibt es 5 Nationen, die jeweils durch ihre Flagge dargestellt werden.

	NATION	KORSAR
NIEDERLANDE:		
Spanien:		
England:		
Frankreich:		
Piraten:		

Hinweis: Einige Piraten- oder Korsarenschiffe werden mit ihrer historischen Flagge dargestellt. Ist diese unbekannt, werden sie mit dem Jolly Roger dargestellt. Das bedeutet: Piraten können durch unterschiedliche Flaggen dargestellt werden.

Korsar

Für alle Spielzwecke gilt ein Korsar als Piratenschiff. Er greift jedoch weder Piraten noch Schiffe seiner eigenen Nation an und wird auch nicht von ihnen angegriffen. Sie sind seine Verbündeten.

Korsaren erkennst du an ihrer geteilten Flagge: Eine Hälfte zeigt die Nation, die andere Hälfte die Piraten.

Legenden

Einige Schiffe oder Monster gehören keiner Nation an. Sie agieren unabhängig und befinden sich mit allen Nationen im Krieg.

Aktivierung der NPC

- Ein NPC darf maximal zwei Aktionen pro Zug in absteigender Reihenfolge der Wimpel ausführen.
- Kann ein NPC keine Aktion ausführen, lege einen Zeitzähler auf „3“.
- Verlässt ein NPC aus irgendeinem Grund das Spiel, gilt er als zerstört. Seite 19



Erscheinen und Platziere der NPC

Ist die NPC-Karte noch verdeckt, decke sie jetzt auf.

Nimm die passende Miniatur und setze sie auf die entsprechende NPC-Schiffsbasis.

Suche das Kartenteil, auf dem der NPC erscheint. Dieses ist auf der Schiffskarte durch blaue Kreise markiert:



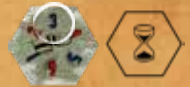
- **Ist das Kartenteil nicht aufgedeckt:** Lege einen Zeitzähler auf „3“ auf die NPC-Karte. Danach ist der nächste NPC oder PC am Zug.
- **Ist das Kartenteil aufgedeckt:** Platziere das Schiff auf dem durch das Symbol markierten Erscheinungshexfeld.



Ist dieses Hexfeld besetzt, platziere das NPC-Schiff auf einem an das Symbol angrenzenden Hexfeld. Anschließend führt der NPC seine Aktionen aus.



Zeitähler bei NPC:



Erscheint ein NPC im Spiel oder führt er eine Aktion aus, entferne den Zeitzähler von seiner NPC-Karte.

Hat ein NPC einen Zeitzähler und kann in seinem Zug keine Aktion ausführen, reduziere den Zeitzähler um 1 und beende seinen Zug.

Erreicht der Zeitzähler „0“, entferne die NPC-Karte und ziehe eine neue. Der neue NPC wird erst in seinem nächsten Zug aufgedeckt.

Aktionen der NPC (Wimpel):

- Die ersten zwei Wimpel sind bei allen NPC gleich. Sie zeigen die Attribute „Verteidigung / Leben“ und „Besatzung / Verbesserung“. Diese zählen nicht als Aktionen.
- Alle weiteren Wimpel stellen die Aktionen des NPC dar.
- Jede Aktion darf höchstens einmal pro Zug aktiviert werden und nur, wenn du sie ausführen kannst.
- Ist die Bedingung der zu aktivierenden Aktion bereits erfüllt, überspringe sie und fahre mit der nächsten fort.



Beispiel: Erfordert eine Aktion die Bewegung zu einem Schiff, an das der NPC bereits angrenzt, überspringe diese Bewegung und führe die nächste Aktion aus.

- Überspringst du eine Aktion aus irgendeinem Grund, darfst du sie in diesem Zug nicht mehr aktivieren.
- Führt ein NPC seine zweite Aktion aus, endet sein Zug. Danach ist der nächste NPC oder PC an der Reihe.
- Wird ein NPC aktiviert und führt in diesem Zug keine Aktion aus (Bewegung oder Angriff), lege einen Zeitzähler auf „3“.
- Blockiert ein NPC ohne Ziel einen Ankerplatz, bewegt er sich als Aktion auf ein angrenzendes Hexfeld, um den Ankerplatz freizumachen. Das Hexfeld wählt der Spieler, der den NPC aktiviert.



Bewegung der NPC

Wind und Wenden beeinflussen NPC **nicht**. Sandbänke und Ereignisse betreffen sie jedoch.

- Führt ein NPC ein Wenden aus, zählt dies als Bewegungsaktion.
- NPC meiden nach Möglichkeit gegnerische Hexfelder wie Ankerplätze, Festungen oder feindliche PC- oder NPC-Schiffe.
- Muss ein NPC auf ein besetztes Hexfeld ziehen, beendet er seine Bewegung auf einem angrenzenden Hexfeld.

Bei gleichlangen Routen wählt der aktive Spieler den für den NPC vorteilhaftesten Weg.

Angriff der NPC

NPC greifen **nur angrenzende Schiffe an**, sofern keine passive Fähigkeit etwas anderes bestimmt. Seite 29

Schiffe im Hafen der eigenen Nation sind keine gültigen Ziele für einen NPC. Das bedeutet: Der NPC sucht nach dem nächstgelegenen Ziel. Gibt es kein gültiges Ziel, lege einen Zeitzähler auf „3“.

Beispiel: Ein spanisches NPC-Schiff greift kein Schiff an – weder PC noch NPC –, das an einem spanischen Ankerplatz liegt. Befindet sich dasselbe Schiff jedoch auf einem Ankerplatz einer anderen Nation, darf der NPC es angreifen.

Aggressiv - Defensiv:

(Visuelle Zusammenfassung im Flussdiagramm auf Seite 28).

1- Gültiges Ziel bestimmen:

In der Regel ist die erste verfügbare Aktion die Bewegung. Dafür bestimmt der NPC ein Ziel. Dabei folgt er den Prioritäten seiner Rolle.

- Der NPC wählt ein feindliches Schiff in Sichtlinie und Reichweite als Ziel.
- Gibt es kein solches Ziel, bewegt er sich auf den **nächstgelegenen Feind** Reichweite zu.
- Ist auch das nicht möglich, bewegt er sich auf den nächstgelegenen Feind zu.
- Ist keine dieser Optionen möglich, lege einen Zeitzähler auf „3“.

Was passiert, wenn es mehr als ein Ziel gibt?

Gibt es mehrere mögliche Ziel, folgt der NPC der Prioritätenliste seiner Rolle (Aggressiv oder Defensiv).

Aggressiv

Hat ein aggressiver NPC mehrere Ziele, gilt folgende Reihenfolge:

1. PC

2. feindlicher Händler

3. feindlicher Aggressiver



Er bewegt sich nicht auf defensive Schiffe zu. Sind sie angrenzend, greift er sie jedoch an.

Defensiv

Hat ein defensiver NPC mehrere Ziele, gilt folgende Reihenfolge:

1.- PC

2.- feindlicher Defensiver

3.- feindlicher Aggressiver

4.- feindlicher Händler



2- Bewegung:

Ist ein NPC **angrenzend an sein Ziel** oder befindet sich dieses in Reichweite der Verbesserung „Fernschuss“, **überspringt er die Bewegungsaktion** und geht zur nächsten verfügbaren Aktion über. (Er hat weiterhin zwei Aktionen zur Verfügung).

Ist der NPC nicht angrenzend, nutzt er seine volle Bewegung, um angrenzend oder möglichst nah an das zuvor bestimmte Ziel zu gelangen.

Dabei wählt er stets den schnellsten Weg und vermeidet geschützte Hexfelder wie Festungen, feindliche Ankerplätze sowie das Bewegen über feindliche PC- oder NPC-Schiffe.

Du musst stets die vorteilhafteste Option für den NPC wählen.

3- Angriff:

Befindet sich ein NPC angrenzend an ein gültiges Ziel oder in Reichweite der Verbesserung „Fernschuss“, führt er seine erste Angriffsaktion aus.

4- Weitere Aktionen?:

Ein NPC muss zweimal aktiviert werden. Wurde er erst einmal aktiviert, führt er die zweite verfügbare Aktion gemäß der festgelegten Reihenfolge aus.

- Es kann sein, dass ein NPC sich überhaupt nicht aktiviert oder nur eine Aktion in seinem Zug ausführt.

5 - Belohnungen:

Zerstört ein NPC ein anderes NPC-Schiff, erhält er die angegebene Belohnung sowie alle Dublonen, die auf der Karte des zerstörten Schiffs liegen.

Zerstört ein NPC ein PC-Schiff, erhält er 1.000 Dublonen aus dem Vorrat. Lege diese auf die NPC-Karte des angreifenden NPC. Dadurch erhöht sich sein Kopfgeld.

Händler

Ablauf:

1- Angriff:

Einige NPC-Handelsschiffe haben die Angriffsaktion als ihre erste Option.

Befindet sich ein NPC-Handelsschiff angrenzend an feindliche Schiffe (PC oder NPC), wählt es ein gültiges Ziel und greift an.



2- Bewegung:

Alle NPC-Handelsschiffe folgen einer festgelegten Route mit zwei oder mehr Standorten, zwischen denen sie sich bewegen.

Der Spieler, der das Handelsschiff aktiviert, platziert einen Marker seiner Farbe auf der Nummer mit dem Doppelkreis.

In Pfeilrichtung ist das Ziel des Handelsschiffs das aufgedeckte Kartenteil mit der entsprechenden Nummer.

Das Ziel auf jedem Kartenteil ist das durch das Routensymbol markierte Hexfeld.

Ein Handelsschiff bewegt sich mit seiner vollen Bewegungsreichweite entlang der festgelegten Route.

Dabei wählt er stets den schnellsten Weg und meidet geschützte Hexfelder wie Festungen, feindliche Ankerplätze sowie feindliche PC- oder NPC-Schiffe.

Du musst stets die vorteilhafteste Option für den NPC wählen.

3- Ziel:

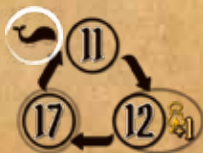
Erreicht ein NPC-Handelsschiff sein Ziel, endet seine Bewegung sofort und verbleibende Bewegungspunkte verfallen. Verschiebe anschließend den Marker, sodass er das aktuelle Ziel abdeckt. Der Pfeil zeigt nun auf ein neues Ziel. Dieser Ablauf wiederholt sich zyklisch.

Jedes Mal, wenn das Schiff sein Ziel erreicht, erhält es die auf der Route angegebene Belohnung. Lege die Belohnung auf die NPC-Karte. Sie wird Teil seiner Fracht.

In einigen Fällen erhält das Handelsschiff die Belohnung erst beim Erreichen eines bestimmten Hexfeldes, das auf der Route neben seinem Ziel liegt.



Beispiel A: Das NPC-Handelsschiff bewegt sich zyklisch zwischen den Ankerplätzen der Kartenteile 10 und 4. Bei jeder Ankunft an einem Ankerplatz erhält es 1.000 Dublonen.



Beispiel B: Das NPC-Handelsschiff bewegt sich zyklisch von den Walsymbolen auf Kartenteil 17 zu 11 und anschließend zu 12. Bei jeder Ankunft auf Kartenteil 12 erhält es 1 Öl.

Spezial

Sie sind besondere Varianten von Händler, Aggressivem oder Defensivem mit abweichendem Aktionsverhalten.



Beispiel: Die Urca de Lima ist ein spezielles Handelsschiff. Erreicht sie das letzte Ziel ihrer Route, verlässt sie das Spiel. Außerdem bewegt sie sich auf das Hexfeld mit der Nummer des Kartenteils und nicht auf ein Symbol.

NPC-Übersichtskarten



1 Ein NPC führt maximal zwei Aktionen pro Zug aus und folgt dabei den Wimpeln in absteigender Reihenfolge.

Kann ein NPC keine Aktion ausführen, lege einen Zeitzähler auf „3“.

2 Ein NPC greift niemals Schiffe am Ankerplatz der eigenen Nation an.

Er bewegt sich nicht durch feindliche Hexfelder wie Schiffe, Ankerplätze und Festungen.

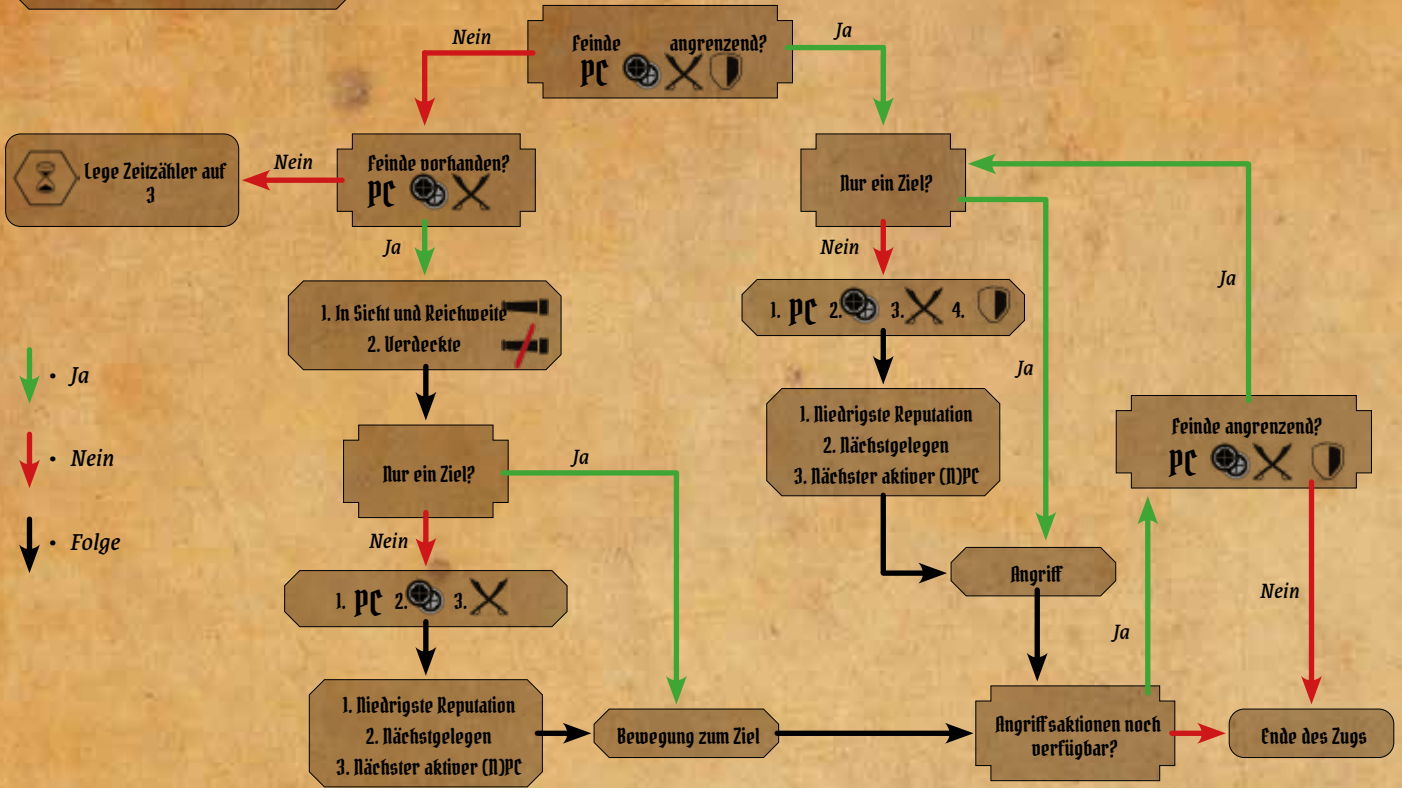
3 Handelsschiffe: Sie folgen einer festen Route und erhalten eine Belohnung, sobald sie ihr Ziel erreichen.

4 Sichtlinie: Aggressive und Defensive wählen zuerst Ziele in ihrer Sichtlinie. Gibt es dort kein Ziel, wählen sie gemäß der festgelegten Reihenfolge das nächstgelegene Ziel außerhalb der Sichtlinie.

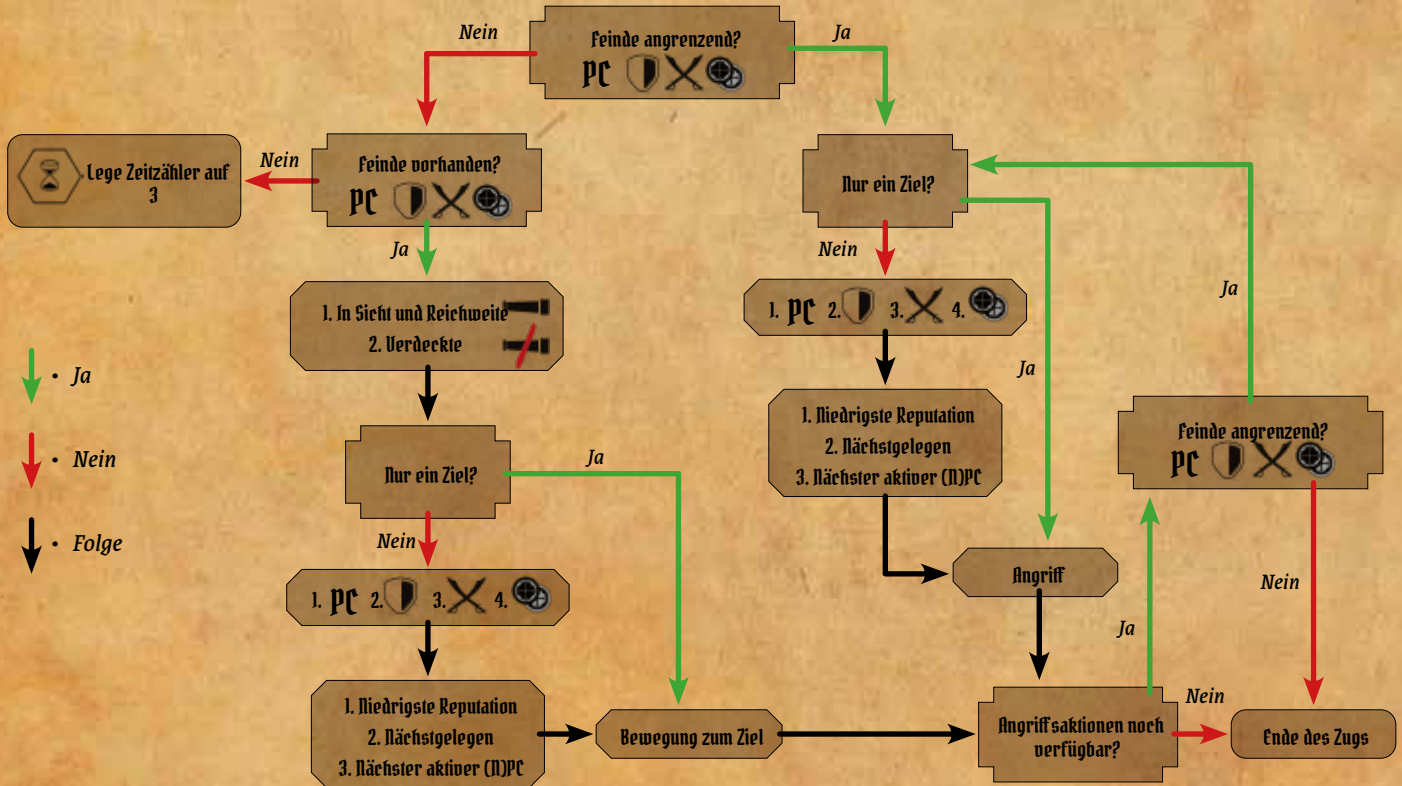
5 Ein aggressives Schiff greift an: PC, Händler und Aggressive. Es verteidigt sich gegen Defensive, wird sie aber nicht angreifen.

6 Ein defensives Schiff greift an: PC, Defensive, Aggressive und Händler.

AGGRESSIVER NPC



DEFENSIVER NPC





Beispiel 1 - Händler:

Die ersten beiden Wimpel sind die Attribute: Widerstand 10 (Leben 15) und Besatzung 11. Damit verfügt das Schiff nur über eine einzige Aktion: Bewegung von 6 Hexfelder in Richtung des zugewiesenen Ankerplatzes.

Erreicht es einen Ankerplatz, endet seine Bewegung sofort und es erhält die angegebene Belohnung.

Beispiel 2 - Aggressiver NPC und vom Ziel getrennt:



Die ersten zwei Wimpel sind die Attribute: Widerstand 10 (Leben 9) und Besatzung 11 (+2 beim Entern).

3. Wimpel: Bewegung gemäß dem oben beschriebenen Diagramm für aggressive NPC (vorherige Seite).

- Feind angrenzend? Nein
- Feinde im Spiel? Ja
- Ziele in Sicht? Ja
- Nur ein Ziel? Nein
- Ist es ein PC? Ja
- Gibt es einen PC mit schlechterer Reputation als ein anderer? Ja
- **Bewegung zum PC mit der schlechtesten Reputation.**

4. Wimpel: Entern.

- Angriffsaktionen noch verfügbar? Ja
- Feind angrenzend? Ja
- Nur ein Ziel? Ja
- **Er greift an.**

5. Wimpel: Schießen

- Angriffsaktionen noch verfügbar? Ja
- Feind angrenzend? Ja
- Nur ein Ziel? Ja
- **Er greift an und beendet seinen Zug, da er bereits ZWEI Aktionen ausgeführt hat.**

5. Wimpel: Schießen

Der NPC hat bereits zwei Aktionen ausgeführt (Bewegung und Entern). Daher kann der 5. Wimpel nicht aktiviert werden und sein Zug endet.

- Angriffsaktionen noch verfügbar? Nein
- **Ende des Zugs**

Beispiel 3 - Defensiver NPC und angrenzend an ein Ziel:



Die ersten beiden Wimpel sind Attribute: Widerstand 12 (Leben 15) und Besatzung 17.

Da der NPC angrenzend ist, führt er keine Bewegung aus. Seine erste Aktion ist ein Angriff (6 Würfel mit +3 auf jeden Würfel). Nach dem Angriff hat der NPC noch eine Aktion, da er seine Bewegung nicht genutzt hat. Gemäß der Reihenfolge seiner Wimpel führt er eine weitere Schussaktion aus.

Ist das erste Ziel zerstört, darf der NPC seinen zweiten Angriff gegen ein anderes Ziel richten (angrenzend oder in Kanonenreichweite).

Die passiven Fähigkeiten eines NPC

Rechts neben den Wimpeln findest du in Rot die passiven Fähigkeiten des NPC. Diese sind immer präsent und jederzeit aktiv.



Schiffsleben: Schaden, den das Schiff vor dem Untergang erleiden kann.



Kanonenbonus: Beim Schießen erhalten alle Würfel einen Modifikator in Höhe des angegebenen Werts.



Feuermunition: Kanonenschüsse verursachen Feuerschaden.



Fernschuss: Der NPC muss für einen Angriff nicht angrenzend sein. Stattdessen greift er aus 1 oder 2 Hexfeldern Entfernung an, wie angegeben. **Dabei ignoriert er Entfernungsmodifikatoren auf die Verteidigung.**



Streumunition: Kanonenschüsse verursachen Besatzungsschaden. Im Standardmodus verursachen normaler Schaden.



Besatzungsbonus: Beim Entern oder beim Verteidigen gegen ein Entern erhalten die Würfel einen Bonus „X“.



Besatzungsverteidigung: Deine Würfel erhalten einen Malus, wenn du dieses Schiff enterst.



Anheuern: Immer aktiv. Am Ende seines Zuges füllt der NPC die angegebene Besatzungsmenge „X“ wieder auf. Dafür ist keine Aktivierung des angrenzenden Wimpels erforderlich.

NPC-Symbolik



Geheime Mission: Kennzeichnet den NPC als Ziel bestimmter Missionen.



Belohnung: Macht den NPC zum Ziel bestimmter Missionen.



Erscheinungskartenteil: Nummer des Kartenteils, auf dem das Schiff erscheint.



Route: Weg, den der NPC in seinen Zügen zurücklegt. Besitzt die Route eines Schiffs einen Pfeil ohne Standort, endet die Route dort und entferne das Schiff nach Abschluss der Bewegung.



Dublonen: Geldbetrag, den du beim Zerstören des Schiffs erhältst.



Ware: Art und Menge der Ladung an Bord.



Tiefgang: Bestimmt, welche Hexfelder das Schiff befahren darf.



Zusätzliche Enterbelohnung: Belohnung für ein erfolgreiches Entern eines Schiffs

Reputation

Was ist Reputation?

Reputation beschreibt die Gunst oder Feindschaft gegenüber den verschiedenen Nationen, die du im Spielverlauf aufbaust. Sie führt zu Vorteilen oder Rivalitäten, die das Reputationstableau vorgibt.

Reputationstableau

Erhöht oder senkst du deine Reputation bei einer Nation, orientiere dich an der entsprechenden **Reihe** dieser Nation.

Steigt deine Reputation, verschiebst du deinen Marker nach rechts. Sinkt deine Reputation, verschiebst du ihn nach links.

Nationen:

Im Spiel gibt es 5 Nationen:

JEDE NATION verfügt über eine eigene Stärke oder Besonderheit:



Niederlande

Spanien

England

Frankreich

Piraten

- Die Niederlande sind die Handelsnation schlechthin.
- Spanien verfügt über die größte Flotte.
- England besitzt die am besten spezialisierten Besatzungen.
- Frankreich betreibt die besten Werften.
- Piraten und Korsaren sind besonders stark im Entern und halten ihre Reputation leichter.

Alle Nationen folgen denselben Grundregeln. Piraten unterscheiden sich jedoch in einigen Punkten.

REPUTATIONSTABLEAU „A“

TAUERNE UND WERFT



REPUTATIONSTABLEAU „B“



Reputationspunkte

Je nach deinen Handlungen steigt oder sinkt deine Reputation.

Verschiebe deinen Marker nach rechts (Reputation steigt) oder nach links (Reputation sinkt).



- 1 **Ein Schiff angreifen:** -1 bei der Zielnation.
Greifst du dieselbe Nation im selben Zug zweimal an, erhältst du insgesamt nur -1 Reputationspunkt.
- 2 **Ein Schiff versenken:** -1 bei der betroffenen Nation.
- 3 **Ein Schiff im Hafen angreifen:** -2 Reputation bei der Nation des Hafens.
- 4 **Für je 3 gleiche geschmuggelte Waren (außer Holz),** verlierst du -1 Reputationspunkt bei der Produktionsnation dieser Ware.
(1, 2 = 0; 3, 4, 5 = -1; 6, 7, 8 = -2 ...)
- 5 **Der Verkauf von 3 gleichen Waren** bringt +1 Reputationspunkt bei der kaufenden Nation.
(6 = +2, 9 = +3 ...).

Holz bringt keine Reputation.

Öl gilt als Jokerware und zählt als jede vom Spieler gewählte Ware.

Beispiel: Verkaufst du 2 Baumwolle und 1 Öl, zählt dies als 3 Baumwolle.

- 6 **Versenkst du ein Schiff einer Nation, die sich mit einer anderen Nation im Krieg befindet,** erhältst du nur +1 Reputationspunkt bei einer der feindlichen Nationen deiner Wahl.

Beispiel 1: Zerstörst du ein englisches Korsarenschiff, erhältst du +1 Reputationspunkt bei EINER Nation deiner Wahl, außer bei England oder bei den Piraten. Gleichzeitig verlierst du -1 bei den Piraten.

Beispiel 2: Versenkst du ein englisches Schiff, das sich mit Spanien und Frankreich im Krieg befindet, erhältst du +1 Reputationspunkt bei Spanien, Frankreich oder den Piraten (nach Wahl des Spielers). Aber es kostet -1 Reputationspunkt bei England.

Vor- und Nachteile der Reputation

Ausgehend von der Spalte „0“ sind die Vorteile oder die Nachteile kumulativ. Das heißt: Befindest du dich in der Spalte „-2“, gelten die Nachteile von „-2“ und „-1“. Dasselbe gilt, wenn du dich auf Position „3“ befindest: Es gelten die Vorteile von „0“, „1“, „2“ und „3“.



Verachtung: Schiffe dieser Nation greifen dich an.



Misstrauen: Festungen dieser Nation greifen dich an.



Handelsvertrag: Du darfst auf dem **legalen** Markt dieser Nation weder kaufen noch verkaufen.



Persona non grata: Du darfst in keinem Hafen dieser Nation anlegen.



Im Krieg: Greift dich eine feindliche Nation an, erhält sie einen Modifikator von +1. Dies gilt auch für ihre Festungen.



Entscheidet vor Spielbeginn, ob diese Regel angewendet wird. Sie erhöht den Schwierigkeitsgrad erheblich.



Prestige: Bringt 1 Ruhmpunkt.



Wer bist du?: Bringt keinen Ruhm.



Reputationssperre: Auf dieser Position wird dein Marker blockiert. Du kannst weder Reputation gewinnen noch verlieren.

Achtung: Piraten dürfen dennoch bis zur Position „1“ aufsteigen.



Zugang zu Verbesserungen: Je höher deine Reputation bei einer Nation ist, desto mehr Verbesserungen stehen dir in Tavernen und Werft zur Verfügung.



Kapitäne: Du darfst einen zweiten Kapitän erwerben, wenn du die erforderlichen Ruhmpunkte besitzt. Seite 50



Wiederscheinen im Hafen: Wirst du zerstört, darfst du direkt in einem Hafen der gewählten Nation wiederscheinen. Würfelst du für das zufällige Wiederscheinen, darfst du diese Option nicht nutzen.



Respektiert: Piraten greifen dich nicht mehr an.

Nationsvorteil:

Spezieller Bonus, den jede Nation besitzt.



Niederlande: Der Tiefgang zählt als 6=-1 statt 5=-1.



Spanien: Du erscheinst mit einem Ruderboot und mit einem Schaden weniger wieder.



England: Platz für 2 zusätzliche Offiziers- oder Spezialistenverbesserungen.



Frankreich: Einkäufe in der Werft kosten 1.000 Dublonen weniger. Der Mindestpreis beträgt 1.000 Dublonen.

Nationalität „1“:



Erreichst du auf dem Reputationstableau das Feld „1“ einer Nation, wirst du sofort Teil dieser Nation.


- Das Erreichen dieser Position ist optional und muss sofort beim Erhalt des entsprechenden Reputationspunktes entschieden werden. Gibst du diesen Reputationspunkt nicht sofort dafür aus, verfällt er.
- Der Verzicht auf das Feld „1“ verhindert nicht, dieses bei einem späteren Reputationsanstieg zu besetzen.
- Du kannst immer nur einer Nation angehören. Gehörst du bereits einer Nation an, darfst du Korsar werden, indem du auf das Piratenfeld „1“ aufsteigst.
- Erreichst du bei einer Nation die Position „1“, sinkt deine Reputation bei deren Rivalen laut Kriegskarte (Seite 6) sofort auf „-4“. **Deine Reputation bei den Piraten bleibt unverändert.**
- Greifst du einen PC einer Nation an, verlierst du Reputation bei dieser Nation, da dies als Angriff auf die Nation selbst gilt.
- Besitzt du die Reputation „1“ und greifst deine eigene Nation an, erklärst sie dir den Krieg. Deine Reputation fällt sofort auf „-4“ und du verlierst 1 Ruhmpunkt.

TAVERNE-WERFT „A-B“

Verbesserungen aus der Taverne und der Werft

Verbesserungen umfassen alle Komponenten, die die Eigenschaften oder das Verhalten eines Schiffs beeinflussen. Im Spiel gibt es folgende Typen:

-  **Munition:** Vor jedem Angriff wählst du die Munition, die du einsetzen möchtest. Du kannst pro Angriff nur 1 der erworbenen Munitionsarten wählen.
-  **Schiffsverbesserungen:** Verbessern direkt das Schiff (z. B. Anzahl der Kanonen, Segelverbesserungen, Ruderboote usw.).

 **Offiziere und Spezialisten:** Besatzungsverbesserungen mit unterschiedlichen Boni. Das Symbol links stellt die Kombination der beiden folgenden Eigenschaften dar:

Offiziere

Spezialisten



U

Einzigartig: Einige Verbesserungen sind mit dem Buchstaben „U“ (Unikat) gekennzeichnet und dürfen nur einmal pro Spieler erworben werden.



Kaufen in Taverne und Werft

Käufe von Verbesserungen oder Schiffen erfordern einen Hafen mit Taverne oder Werft.

Deine Reputation bei der Nation dieses Hafens bestimmt zusätzlich, wie viele Verbesserungen dir zur Verfügung stehen.

Hat eine Verbesserung keine Reputationsvoraussetzung, kannst du sie in jedem Hafen mit Taverne oder Werft erwerben.



Beispiel: Möchtest du ein neues Schiff kaufen, musst du dich auf dem Ankerplatz eines Hafens mit Werft befinden und mindestens Reputation „2“ bei der Nation des Hafens besitzen.

Offiziere und Spezialisten kaufen:

Während deines Zuges darfst du beliebig viele Offiziere und Spezialisten kaufen. Sie werden jedoch erst am Ende deines Zuges aufgefüllt.

Am Ende deines Zuges verschiebst du alle verbliebenen Verbesserungen der Stufen „2“ und „3“ nach links, um die freien Lücken zu füllen.

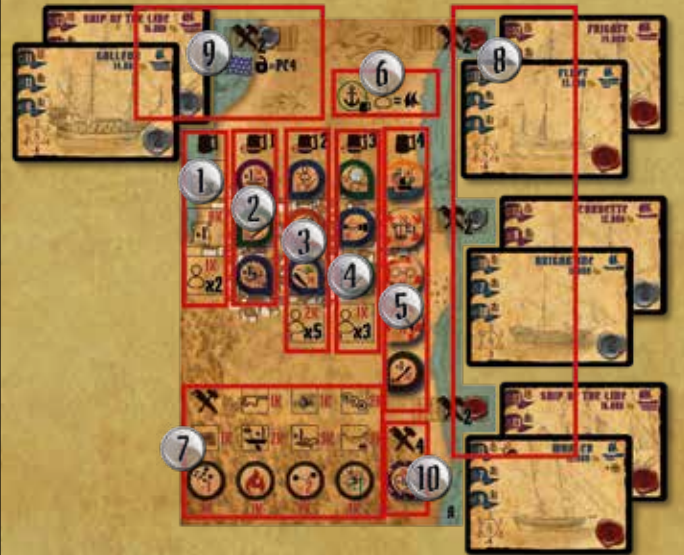
Ziehe anschließend neue Verbesserungen aus dem Beutel und lege sie auf die freien Felder der Stufe „3“. Es müssen immer 9 Verbesserungen verfügbar sein.

REPUTATIONSTABELAU „A“

TAVERNE UND WERFT



TAVERNE UND WERFT „A“



TAVERNE UND WERFT „B“



Taverne

In Häfen mit Tavernensymbol kannst du:

1 Ohne Reputationsanforderung

- Einen Ruhmpunkt für 8.000 Dublonen erhalten.
- Missionen: Insgesamt 3 Missionskarten ziehen, 1 wählen und die anderen 2 ablegen. (Ist der Stapel leer, mische den Ablagestapel.)

WICHTIG: Beginnst oder schließt du eine Mission ab, darfst du in diesem Hafen keine weiteren Missionen ziehen.

Pro Hafen und Zug darfst du nur eine Mission ziehen. Diese Einschränkung gilt, bis du den Hafen verlässt, in dem du eine Mission gezogen, aktiviert oder abgeschlossen hast.

- In jeder Taverne kannst du 2 Besatzungsmitglieder für 1.000 Dublonen erwerben.

2 Mit Reputation 1

- Einen Offizier oder Spezialisten bis Reputation 1 zum angegebenen Preis erwerben.

3 Mit Reputation 2

- Einen Offizier oder Spezialisten bis Reputation 2 zum angegebenen Preis erwerben.

- 5 Besatzungsmitglieder für 2.000 Dublonen anheuern.

4 Mit Reputation 3

- Einen Offizier oder Spezialisten bis Reputation 3 zum angegebenen Preis erwerben.
- 3 Besatzungsmitglieder für 1.000 Dublonen erwerben.

5 Mit Reputation 4

- Einzigartige Offiziers- oder Spezialistenverbesserungen der jeweiligen Nation zum angegebenen Preis erwerben.
- Einen zweiten Kapitän ziehen (erfordert 9 Ruhmpunkte).

6 Anheuern / Rekrutierung: Besuchst du einen Hafen mit Taverne und erfüllst alle folgenden Bedingungen:

- Du hast weniger Besatzung als die Startbesatzung.
- Du hast mindestens Reputation 3 bei den Piraten oder 4 bei der Nation des Hafens.

Dann darfst du kostenlos Besatzung rekrutieren, bis du wieder die Startbesatzung erreichst.

Beispiel:

Du hast Reputation 4 bei Frankreich und kontrollierst ein Schiff Stufe 3 mit nur 1 Besatzungsmitglied. Du segelst in einen französischen Hafen mit Taverne und rekrutierst so viele Besatzungsmitglieder, bis du wieder 5 erreichst.

Werft

In Häfen mit Werftsymbol kannst du:

7 Ohne Reputationsanforderung

- Schiffsverbesserungen kaufen.
- Eine Munitionsart kaufen.
- 2 Holz zu einem Festpreis von 1.000 Dublonen kaufen oder verkaufen.
- Für jedes eingesetzte Holz bis zu 4 Schadenspunkte reparieren.

Es gibt kein Reparaturlimit. In einer Aktion kannst du so viel Schaden reparieren, wie du Holz besitzt oder kauft.

8 Mit Reputation 2

- Ein neues Schiff kaufen. Erfordert mindestens Reputation 2 bei einer Nation. Piraten verkaufen keine Schiffe.

9 Französischer Hafen

- Die Abbildung oben links zeigt einen französischen Hafen. Dort darfst du nur kaufen, wenn du mindestens Reputation 2 bei Frankreich hast.

HINWEIS: Das Schiff im französischen Hafen ist nur verfügbar, wenn in den anderen Häfen keine weiteren Kaufoptionen bestehen.

10 Mit Reputation 4

- Die einzigartige Offiziersverbesserung Frankreichs kaufen.

Taverne und Werft „B“

Auf der Seite „B“ ist die Werft an deine Reputation angepasst, wodurch Käufe eingeschränkt sind.

- Schiffe sind einer bestimmten Nation zugeordnet. Das bedeutet: Du kannst sie nur bei dieser Nation kaufen.
- Ein neues Schiff kaufen. Dies erfordert mindestens eine Reputation 2 bei der Nation des Schiffs.
- Ein Schiff der Stufe 3 kaufen: Dies erfordert mindestens eine Reputation 3 bei der Nation des Schiffs.
- Gegen Zahlung von 1.000 zusätzlichen Dublonen darfst du das neue Schiff bei einer anderen Nation kaufen. Ein französisches Schiff darfst du auf diese Weise niemals kaufen.

Beispiel: Du liegst in einem spanischen Hafen vor Anker und hast Reputation 2 bei Spanien. Du möchtest ein neues Schiff kaufen, aber die „Brigantine“, die dieser Hafen anbietet, gefällt dir nicht. Stattdessen darfst du die „Fluyt“ aus dem niederländischen Hafen für 14.000 statt 13.000 Dublonen kaufen oder den englischen „Whaler“ für 13.000 statt 12.000 Dublonen. Die französische Galeone darfst du nicht kaufen, solange du keine Reputation bei Frankreich hast.

- Zusätzlich erhältst du einen Rabatt von 1.000 Dublonen pro Reputationsstufe über der erforderlichen Reputation.

Beispiel: Du hast Reputation 4 bei Spanien und kontrollierst ein Schiff der Stufe 1. Du kannst die „Brigantine“ für 9.000 statt 11.000 Dublonen kaufen.



Schiffverbesserungen (Werft)



In einer Werft ohne Reputationsanforderung kannst du Folgendes

Auf der Seite „B“ des Taverne- und Werfttableau benötigst du eine entsprechende Reputation, um Langkanonen in der Werft zu kaufen.

kaufen:



Holz: Kauf und Verkauf erfolgen ausschließlich in Gruppen zu 2 zu einem Festpreis von 1.000 Dublonen (EINZELNES Holz darf nicht gekauft oder verkauft werden).

Du darfst gekauftes Holz in derselben Aktion sofort zum Reparieren verwenden.



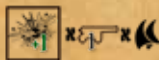
Kanone: Du darfst 1 Kanone (1W12) kaufen oder verkaufen.



Verbesserte Segel: Erhöhen die Bewegungsgeschwindigkeit um 1 pro gekaufter Verbesserung.



Kanonenerverbesserung: Diese Verbesserung verleiht einer einzelnen Kanone einen Modifikator. Der Modifikator entspricht der Segelanzahl des Schiffs.



Verwende zur Unterscheidung verschiedene Farben, z. B. rote Würfel für verbesserte und schwarze für nicht verbesserte Kanonen.

Beispiel 1: Du hast 3 Kanonenerverbesserungen, 5 Kanonen und ein Schiff mit 1 Segel.

Daher: 3 Kanonen erhalten jeweils +1 und 2 Kanonen haben keinen Modifikator.

Beispiel 2: Du hast 3 Kanonenerverbesserungen, 2 Kanonen und ein Schiff mit 3 Segeln.

Jede Kanone erhält +3, aber der Modifikator der dritten Verbesserung verfällt, da du keine dritte Kanone hast.



Langkanonen: Befindet sich das verteidigende Schiff innerhalb der Reichweite der Verbesserung (2-4), ignorierst du den Verteidigungsmodifikator durch Entfernung. Außerhalb der Reichweite berechnest du den Verteidigungsmodifikator für die Entfernung ab 0.



Ruderboot: Jedes Mal, wenn du ins Spiel zurückkehrst, erhältst du pro Ruderboot ein zusätzliches Besatzungsmitglied.

Ruderboote zählen nicht als Ladung und haben kein Gewicht.

Du kannst auch mit einem Hafen ohne direkten Zugang interagieren, wenn du dich auf ein an den Ankerplatz angrenzendes Hexfeld stellst.

Du darfst pro Ruderboot eine Hafenaktion ausführen.



Kabine: Erhöht die maximale Besatzung um 2 und die Kapazität für Offiziers- und Spezialistenverbesserungen um 1.

Munition

Normale Munition:

Dies ist die Standardmunition aller PC- und NPC-Schiffe.

Du wirfst 1W12 pro Kanone. Der Schaden verursacht Wasserschaden.

Spezialmunition:



Feuer: Der Schaden verursacht Feuer.



Explosivmunition: +1 Schaden pro Kanone (zusätzlich zu anderen Verbesserungen).



Kartätsche: Die Verteidigung des Ziels steigt um 1. Statt Schiffsschaden entfernt jeder Treffer 1 Besatzungsmitglied.



Ketten: Die Verteidigung des Ziels steigt um 2. Für jeden Schaden, der die Verteidigung des Zielschiffs übersteigt, verliert es 1 Bewegung, bis du diesen Schaden reparierst. Ein Schiff kann maximal 5 Bewegung verlieren.

Lege zur Schadensanzeige einen Schadensmarker* auf die Segelverbesserung des Spielertableaus oder links neben die NPC-Karte.

*Dieser Marker zählt weder zum Gewicht noch zum Gesamtschaden des Schiffs.

Besatzungsverbesserungen (Taberne)

Offiziere

Du erhältst sie in Tabernen. Sie gewähren deinem Schiff eine Verbesserung.



Zimmermann (x3): Du erleidest pro Zimmermann einen Schaden weniger.



Kanonier (x6): Beim Schießen darfst du 1W12 neu würfeln.



Expertenkanonier (x1): Beim Schießen darfst du 2W12 neu würfeln.



Zweiter Artillerist (x3) - Einzigartig: Beim Schießen erhalten alle Kanone +1 (zusätzlich zu anderen Verbesserungen).



Steuermann (x2) - Einzigartig: +1 Bewegung.



Expertensteuermann (x1): +1 Bewegung.



Ausbilder (x2) - Einzigartig: Du darfst schießen und entern.



Entershaken (x2) - Einzigartig: Beim Entern darf sich das Zielschiff im nächsten Zug nicht bewegen, es sei denn, es zerstört dich.

- Um diese Verbesserung zu nutzen, musst du seitlich an das Ziel angrenzen.
- Du kannst diese Verbesserung nicht zweimal hintereinander einsetzen.



Überladen (x2) - Einzigartig: Du wirfst pro Kanone 2 Würfel statt 1.
Für jedes Ergebnis von 1 oder 2 beim Wurf GILT:

- Eine deiner Kanonen wird zerstört.
- Füge je nach Würfelergebnis 1 oder 2 Feuerschaden hinzu.

Französische Nation:



Verstärkt (x2) - Einzigartig: Die Verteidigung des Schiffs steigt um 1, solange du diese Verbesserung hast. Zusätzlich zählt das Schiff, solange es ausgerüstet ist, als mit 5 zusätzlichen Ladungen beladen, was das Gewicht beeinflusst.

Spezialisten

Du erhältst sie in Tabernen. Sie gewähren deinem Schiff oder deiner Besatzung eine Verbesserung.



Verstärkt: Die Verteidigung des Schiffs steigt um 1. Diese Verbesserung zählt als 5 zusätzliche Ladungen für das Schiffsgewicht.



Informant (x3): Beim Ziehen von Missionen ziehst du 1 Missionskarte zusätzlich. Außerdem erhöht sich das Handkartenlimit für Missionen um 1.



Pistole (x3): Du hast 1 zusätzlichen Würfel im Nahkampf.



Säbel (x3) - Einzigartig: +1 auf alle Würfel im Nahkampf.



Schwertschneider (x6): Du darfst 1 Würfel im Nahkampf neu würfeln.



Arzt (x3): Du verlierst für jeden Arzt 1 Besatzungsmitglied weniger.



Krummsäbel (x1): Du hast 2 zusätzliche Würfel im Nahkampf.



Bombe (x3): Vor dem Entern wirfst du 2W12:

- Bei einer 1 oder 2: Du verlierst ein Besatzungsmitglied.
- Bei einer 9, 10, 11 oder 12: Du entfernst ein gegnerisches Besatzungsmitglied.

Nation



Niederlande, Händler (x2) - Einzigartig: +1 Ruhmpunkt für je 3 verkaufte gleiche Waren (statt je 4 gleichen Waren).



Spanien, Rüstung (x6): Die Verteidigung der Besatzung erhöht sich beim Entern um 1.



England, Leutnant (x2) - Einzigartig: Kopiert die Fähigkeit eines anderen Spezialisten im Moment der Nutzung.



England, Scharfschütze (x2): Vor dem Entern wirfst du 1 Würfel mit den entsprechenden Modifikatoren.



Piraten, Söldner (x2) - Einzigartig: +1 auf alle Würfel im Nahkampf (zusätzlich zu anderen Verbesserungen).

Der Markt

Hier kannst du Waren kaufen oder verkaufen. Wenn du den richtigen Zeitpunkt wählst, warten große Gewinne auf dich.

Waren:

Die Waren sind begrenzt. Sind keine Waren mehr zum Nachfüllen oder Stehlen verfügbar, gibt es keinen Ersatz.

Sie werden unterteilt in:

Hauptwaren:

Es gibt 4 Hauptwaren; jede gehört zu einer Nation:

Nebenwaren:



Tee (die Niederlande)



Silber (Spanien)



Baumwolle (England)



Zucker (Frankreich)



Es gibt 2 Arten von Nebenwaren.



Öl: Fungiert als Joker und ersetzt jede Hauptware.

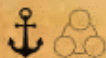
Beim Verkauf wählst du, welche Ware es darstellt.



Holz: Ist ebenfalls eine Ware, wird jedoch ausschließlich in der Werft gekauft und verkauft.

Es bringt keine Ruhmpunkte.

Interaktion mit dem Markt



Um mit dem Markt zu interagieren, musst du dein Schiff am Ankerplatz eines Hafens mit folgenden Optionen platzieren:



Einkaufshafen. Du darfst legale Waren und Schmuggelware kaufen.







Verkaufshafen. Du darfst legale Waren und Schmuggelware verkaufen.

Markttableaus

Teile des Marktes „A“



- 1 Flagge der Nation des Hafens.
- 2 Hauptware der Nation.
- 3 Verkaufsbereich für legale Waren der Nation (Rosa). 
- 4 Preis pro Spalte (legale Waren und Schmuggelware):
Verkauf 
Kauf 
- 5 Verkaufsbereich für Schmuggelware (Braun). 

Teile des Marktes „B“



Das Spielen mit der Seite „B“ funktioniert genauso wie mit der Seite „A“. Du musst jedoch beachten, dass die Preise beim Verkauf für legale Waren und Schmuggelware unterschiedlich sind.

- 1 Verkaufspreis für legale Waren.
- 2 Verkaufspreis für Schmuggelware.



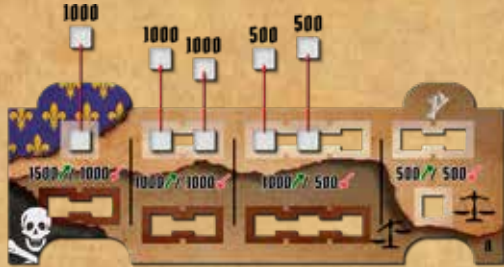
Kaufen (Legal und Schmuggelware)

Legal Kauf

- Der Kauf erfolgt auf dem Markt der Nation, in der du dich befindest.
- Der Kauf erfolgt immer von rechts nach links entlang der Preisspalte der jeweiligen Ware.
- Du zahlst den Preis gemäß der Preisspalte, in der sich die Ware befindet.

Beispiel 1, legal:

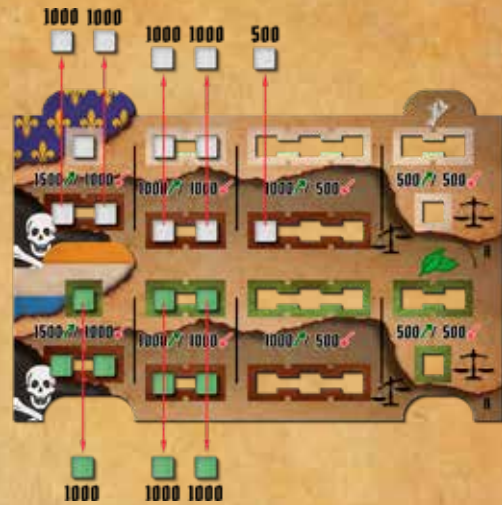
Du befindest dich im Hafen der französischen Nation und kaufst legal 5 Zucker.



Von rechts nach links erwirbst du 2 Zucker aus der dritten Spalte für je 500 Dublonen, 2 weitere aus der zweiten für je 1.000 und 1 Zucker aus der ersten Spalte ebenfalls für 1.000. Das ergibt insgesamt 4.000 Dublonen für die 5 Zuckereinheiten.

Beispiel 3, legal und Schmuggel:

Du befindest dich im Hafen der niederländischen Nation. Dieser Hafen bietet die Möglichkeit, bis zu 3 Tee legal oder bis zu 5 Zucker als Schmuggelware der französischen Nation zu kaufen.



Du entscheidest dich, mit derselben Aktion sowohl die 3 legalen Einheiten Tee als auch die 5 Zucker als Schmuggelware zu kaufen.

Für den Tee musst du 3.000 Dublonen zahlen, während es für den Zucker 5.000* sind, also insgesamt 8.000 Dublonen für den Kauf der Waren.

Der tatsächliche Preis wäre 4.500, aber da es keine 500-MÜNZEN gibt, musst du immer die ungünstigere Option wählen. In diesem Fall zahlst du 5.000 Dublonen.

Schmuggelkauf

- Der Schmuggelkauf erfolgt durch den Erwerb der Ware der oberen Nation in ihrer Schmuggelreihe.
- Er erfolgt immer von rechts nach links.
- Du zahlst den Preis gemäß der Preisspalte, in der sich die Ware befindet.

Beispiel 2, Schmuggel:

Du befindest dich im Hafen der französischen Nation und kaufst Baumwolle der englischen Nation als Schmuggelware.



Von rechts nach links erwirbst du 2 Baumwolle aus der dritten Spalte für je 1.000 Dublonen und 2 weitere aus der zweiten für je 1.000, was insgesamt 4.000 Dublonen für 4 Baumwolle ergibt.

Wichtig:

Für alle Spielzwecke gilt der Markt der obersten Nation als unterhalb der untersten Nation und umgekehrt.



Vom englischen Hafen aus kannst du Silber der Spanier schmuggeln.

Legal Verkauf

- England: Baumwolle
- Frankreich: Zucker
- Niederlande: Tee
- Spanien: Silber



Schmuggelverkauf

- England: Silber
- Frankreich: Baumwolle
- Niederlande: Zucker
- Spanien: Tee





Verkaufen (Legal und Schmuggel)

Legal Verkauf

- Der Verkauf erfolgt auf dem Markt der Nation, in der du dich befindest.
- Der Verkaufspreis entspricht der ersten freien Lücke von links in der legalen Reihe.
- Alle Waren werden zum gleichen Preis verkauft.

Beispiel 1 – Legal:

Du befindest dich im Hafen der englischen Nation und verkaufst legal 5 Baumwolle.



Da sich die erste freie Lücke der legalen Reihe in der 3. Spalte befindet, ist der Verkaufspreis jeder verkauften Ware 1.000 Dublonen. Du erhältst insgesamt 5.000 Dublonen für den Verkauf von 5 Baumwolle.

Piratenverkauf

In einem Piratenhafen kannst du jede Ware in der entsprechenden Schmuggelreihe dieser Ware verkaufen.

Beispiel 3 – Piratenschmuggel:

Du befindest dich in einem Piratenhafen und verkaufst 3 Baumwolle und 2 Zucker als Schmuggelware.



Die erste freie Lücke beim Baumwollschmuggel befindet sich in der 3. Spalte, daher ist jede Ware 1.000 Dublonen wert. Dein Gewinn beträgt 3.000 Dublonen.

Die erste freie Lücke beim Zuckerschmuggel befindet sich in der 2. Spalte, daher ist jede Ware 1.000 Dublonen wert. Dein Gewinn beträgt 2.000 Dublonen.

Schmuggelverkauf

- Der Schmuggelverkauf erfolgt in der Schmuggelreihe der Nation über dem Hafen der Nation, in der du dich befindest.
- Der Verkaufspreis wird durch die erste freie Lücke in der Schmuggelreihe bestimmt.
- Alle Waren werden zum gleichen Preis verkauft.

Beispiel 2 – Schmuggel:

Du befindest dich im Hafen der französischen Nation und verkaufst 3 Baumwolle als Schmuggelware.



Da es im Schmuggelbereich keine freien Lücken gibt, wird der niedrigstmögliche Schmuggelpreis gewählt (Ende der 3. Spalte). Der Verkaufspreis jeder verkauften Ware beträgt 1.000 Dublonen, was dir einen Gesamtgewinn von 3.000 Dublonen einbringt.



Wohin kommen die verkauften Waren?

Verkaufte Waren kommen in den Vorrat. Zusätzlich gilt:

Beim legalen Verkauf füllst du den legalen Markt der darunterliegenden Nation mit der Hälfte der verkauften Waren auf.

Beim Schmuggelverkauf füllst du den Schmuggelmarkt der darunterliegenden Nation mit der Hälfte der verkauften Waren auf.

- Sind nicht genügend freie Lücken vorhanden, werden keine Waren aufgefüllt.
- Sollten nicht genügend Waren im Vorrat sein, platziere nur die verfügbaren.

Beispiel – Platzierung verkaufter Waren



Du verkaufst 4 Zucker als Schmuggelware im niederländischen Hafen.

- Teile die Warenanzahl durch 2. Da du den Verkauf in der französischen Schmuggelreihe getätigt hast, füllst du den niederländischen Schmuggelmarkt mit 2 Tee auf.

Du verkaufst 5 Tee auf dem legalen Markt des niederländischen Hafens.

- Teile die Warenanzahl durch 2. Da du den Verkauf auf dem legalen Markt der Niederlande getätigt hast, füllst du den legalen Markt von Spanien mit 2 Silber auf.



Spielende

Der erste Spieler, der die zu Beginn festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, steigt zum „berühmtesten Kapitän“ auf und gewinnt das Spiel.

Doppelseitige Wertungstafel (A-B)

1 Schatzkarten

Hier findest du verschiedene Hinweise auf den Standort eines versteckten Schatzes. „Der Schatz“ Seite 48

2 Wertungsbereich

Hier wird der von den PCs während der Partie erlangte Ruhm angezeigt.

3 Platz für den Ereigniskartenstapel

Oberer Nachziehstapel. Unterer Ablagestapel.

„Ereignisse“ Seite 46

4 Bereich für den Zeitmarker

„Vorrücken des Zeitmarkers“ Seite 11

5 Platz für Missionen

Oberer Nachziehstapel. Unterer Ablagestapel.

„Missionen“ Seite 42

6 NPC-Nachziehstapel

„Rolle der NPC“ Seite 24



Symbolik

Ablegen von Schiffen der Stufe 1: Sobald ein PC dieses Feld erreicht, findet ein Epochenwechsel statt. Entferne alle Karten der Stufe 1 vom Nachziehstapel. Jetzt kommen die NPC der Stufe 2 ins Spiel.

Ablegen von Schiffen der Stufe 2: Sobald ein PC dieses Feld erreicht, findet ein erneuter Epochenwechsel statt. Dann entfernst du alle Karten der Stufe 2 vom Nachziehstapel. Jetzt kommen die NPC der Stufe 3 und 4 ins Spiel.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel der Schiffe der Stufen 3 und 4 leer, mische alle abgelegten Schiffe der Stufen 3 und 4 und bilde einen neuen Nachziehstapel.

Taverne: Sobald ein PC dieses Feld erreicht, tausche alle Offiziers- und Spezialistenverbesserungen in der Taverne aus.

- Lege alle Verbesserungen der Stufe 1 ab.
- Verschiebe alle Verbesserungen der Stufen 2 und 3 um ein Feld nach links.
- Fülle die Felder der Stufe 3 mit neuen Verbesserungen aus dem Stoffbeutel auf.

Kapitäne: Wird Kapitän gespielt, darfst du beim Erreichen dieser Punktzahl einen zweiten Kapitän ziehen, sofern du alle erforderlichen Bedingungen erfüllst. „Zweiter Kapitän“ Seite 50



Missionen

Missionskarten:



- 1 Öffentlich oder geheim:** Gibt an, ob die Mission für alle Spieler sichtbar ist oder verdeckt in deiner Hand bleibt.
- 2 Missionstyp*:** Es gibt 4 Typen:
Transport, Rettung, Kampf und Persönliche.
- 3 Missionsziel (Mittelteil):** Voraussetzung zum Starten der Mission. In einigen Fällen kann es mehrere Optionen geben.
- 4 Missionsmarker:** Bei einigen Missionen platzierst du deinen Marker, um den Start- oder Zielort dieser Mission zu kennzeichnen.
- 5 Zielort und Belohnung (unterer Bereich):** Manche Missionen bieten mehrere Erfüllungsoptionen, die zu verschiedenen Ergebnissen führen können.
- 6 Nummer der Missionskarte.**

**Der Missionstyp ist in allen Sprachen auf Englisch angegeben.*

Öffentliche oder geheime Missionen

Gezogene Missionen sind entweder öffentlich oder geheim:

- Öffentliche Missionen legst du offen neben dein Spielertableau, für alle sichtbar.
- Geheime Missionen nimmst du auf die Hand.
- Im Verlauf des Spiels ist es möglich, dass eine Mission von geheim zu öffentlich wechselt (Beispiele 2 und 3).

Start einer Mission:

- Einige Missionen startest du an einem bestimmten Ort, indem du eine Aktion aus gibst.
- Startet die gewählte Mission im selben Hafen, in dem sie erhalten wurde, beginnt sie automatisch.
- Mit einer einzigen Aktion kannst du alle Missionen starten und erfüllen, die denselben Zielort haben.

Erfüllen einer Mission:

- Jeder Spieler behält seine erfüllten Missionen. Erfüllte Missionen können weder gestohlen noch verloren gehen. Es sind bereits vollbrachte Heldentaten.
- Jede erfüllte Mission bringt 1 Ruhmpunkt, zusätzlich zu der auf der Karte angegebenen Belohnung.
- Legst du 4 erfüllte Missionen desselben Typs ab, erhältst du einen zusätzlichen Ruhmpunkt.

Neue Missionen erhalten:

Missionen kannst du in jedem Hafen mit einer Taverne annehmen:

- Wenn du Missionen annimmst, ziehst du 3 Karten, wählst eine aus und legst den Rest ab.
- Hast du in einem Hafen Missionen begonnen, erfüllt oder gezogen, kannst du in dieser Taverne keine neuen Missionen ziehen, bis du aus diesem Hafen ausgelaufen und zurückgekehrt bist.
- Du darfst maximal drei Missionskarten besitzen (erfüllte Missionen zählen nicht dazu).
- Du kannst weiterhin Missionen ziehen – auch wenn du das Maximum erreicht hast – musst aber eine deiner aktuellen Missionen ablegen, wenn du eine neue wählst.

Manche Missionen sind je nach Spielsituation nicht erfüllbar, z. B. wenn das Ziel nicht im Spiel ist oder ohne Entern gespielt wird (Standardmodus).

Ziehst du eine solche Mission, hast du einfach Pech gehabt. Du legst die Karte ab und ziehst keine Ersatzkarte.



Beispiele für Missionen

Beispiel 1: Transportmission (Geheim).



Um die Mission zu starten, musst du dich zum Ankerplatz von Kartenteil 18 (Ureinwohner) begeben. Sobald du dort bist, decke die Mission auf und erhalte 3 Silber.

Um die Mission zu beenden, hast du zwei Optionen:

Option 1: Begib dich zum Ankerplatz von Kartenteil 7 (spanischer Hafen), verkaufe mindestens 3 Silber auf dem legalen Markt und erhalte so 1 Ruhmpunkt für das Erfüllen der Mission sowie den Erlös aus dem Verkauf.

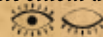
Option 2: Begib dich zum Ankerplatz von Kartenteil 15 (Piratenhafen), verkaufe mindestens 3 Silber auf dem Schmuggelmarkt und erhalte so 1 Ruhmpunkt für das Erfüllen der Mission sowie den Erlös aus dem Verkauf.

Beispiel 2: Rettungsmission (Geheim).



Du kannst sie auf zwei Arten beginnen:

Option 1: Platziere dein Schiff angrenzend an einen PC mit einer aktiven Mission (öffentlich oder geheim) oder an einen NPC mit einem dieser Symbole.



Würfle 1W12 (+1 auf das Ergebnis, wenn es Nacht ist) und überprüfe das Ergebnis:

- 1-6: Lege die Mission ab und verliere 1 Reputationspunkt bei der Zielnation.
- 7-12: Die Mission ist erfolgreich. Decke sie auf und lege sie offen aus.

Option 2: Entere erfolgreich ein Schiff mit einer aktiven Mission (öffentlich oder geheim).

Hast du eine der beiden Optionen erfolgreich erfüllt, bringe die Mission zu einem Hafen, der nicht zur betroffenen Nation gehört. Du kannst eine Flagge der betroffenen Nation als Erinnerung auf die Mission legen. (War ein PC der Betroffene, darfst du die Mission in jedem Hafen beenden, der keiner Nation gehört).

Sobald du die Mission ablieferst, erhältst du 1 Ruhmpunkt, steigert deine Reputation bei der Nation des Hafens um 1 und erhältst 4.000 Dublonen.

Beispiel 3: Kampfmission (Geheim).



Du musst einen PC mit aktiver Mission (öffentlich oder geheim) oder einen NPC mit einem dieser Symbole zerstören.

Sobald das Ziel zerstört ist, erhältst du 1 Ruhmpunkt für das Erfüllen der Mission und 1.000 Dublonen.

Beispiel 4: Transportmission (Öffentlich).



Du musst dich zum Ankerplatz der Ureinwohner (Kartenteil 19, 21 oder 22) begeben, der bei Aktivierung der Karte am weitesten entfernt ist. Sobald du den Ankerplatz erreichst, beginnt die Mission.

Um die Belohnung zu erhalten, musst du dich zu einem beliebigen Hafen einer Nation begeben. Du erhältst 1 Ruhmpunkt, steigert deine Reputation bei dieser Nation um 1 und erhältst 3.000 Dublonen.

Beispiel 5: Persönliche Mission (Öffentlich).



Du musst 3 PC oder NPC-Schiffe zerstören, die 3 verschiedenen Nationen angehören.

Platziere einen Marker auf der Nationsflagge, um ein zerstörtes Schiff zu markieren.

Sobald alle 3 Ziele zerstört sind, erhältst du 2 Ruhmpunkte als Missionsbelohnung und 1 Ruhmpunkt für das Erfüllen einer Mission.

Missionen



Personal



Überfälle durchführen, Missionen anderer Spieler vereiteln, ungewöhnliche Aufgaben erledigen und vieles mehr. Dies sind typische Aufgaben dieses Missionstyps. Traust du dich an sie heran?

Symbolik



Repräsentiert eine beliebige Nation, nach Wahl des Spielers.



Nation, die die Anforderungen oder das Ziel erfüllt.



Dem Ziel entgegengesetzte Nation.



Unterschiedlich, nicht identisch mit



Wähle einen der in der Taverne verfügbaren Offiziere oder Spezialisten. Die Reputation bei dieser Nation muss berücksichtigt werden.



Wähle eine Offiziers- oder Spezialistenverbesserung aus der Taverne mit Höchstkosten von 3.000 Dublonen.



Wähle eine Schiffsverbesserung aus der Werft mit Höchstkosten von 3.000 Dublonen.



Belohnung in Dublonen.



Reputation bei einer Nation steigern oder verlieren.



Öffentliche Mission: Wird für alle sichtbar auf den Tisch gelegt.



Geheime Mission: Bleibt verdeckt auf der Hand.

ERINNERUNG

Jede erfüllte Mission bringt 1 Ruhmpunkt, zusätzlich zu der auf der Karte angegebenen Belohnung.

Das Ablegen von 4 erfüllten Missionen desselben Typs bringt dir einen zusätzlichen Ruhmpunkt.

- **1** : Positioniere dich angrenzend an ein Schiff mit Schatzhinweisen, einen PC oder NPC.

„Die Gerüchte besagen, dass dieses Schiff eine Schatzkarte besitzt. Ich werde sie mir holen.“

- **2** : „Der Meistgesuchte“. Überlebe 4 Tage und 4 Nächte, um die Belohnung zu erhalten. Jedes Mal, wenn der Zeitmarker vorrückt, rückt auch der Marker deiner Farbe auf dieser Karte vor. Wenn ein Spieler dich versenkt, setzt er die Mission dort fort, wo du aufgehört hast.

„Wenn es mir gelingt, ein paar Tage zu überleben, winken mir große Gewinne.“

- **3** : Zerstöre ein Schiff mit einer Transportmission.

„Ich werde diesen Schurken nicht an sein Ziel kommen lassen.“

- **4** : Entere erfolgreich ein Schiff, ohne seine Ladung zu nehmen.

„Ich brauche weder Waren noch Gold, ich suche nur den Ruhm.“

- **5** : Entere erfolgreich ein Schiff.

„Ich werde mir dieses Schiff und seine gesamte Ladung unter den Nagel reißen.“

- **6** : Zerstöre zwei Schiffe durch Feuer. Nach der Zerstörung des ersten Schiffs wird die Mission öffentlich.

„Ich will diese neue Munition testen, die ich erworben habe. Es wird der Knaller.“

- **7** : Zerstöre ein Schiff mit einer Kampfmission.

„Ich glaube, dieser Kapitän ist auf Streit aus. Warum ihm diesen Wunsch nicht erfüllen?“

- **8** : Zerstöre ein Schiff mit einer Rettungsmission.

„Er will den Gefangenen befreien, den ich ausgeliefert habe? Nicht, solange ich hier bin!“

- **9** : Zerstöre ein Schiff durch Kollaps (Feuer und Wasser).

„Was wohl passiert, wenn ich im Kampf verschiedene Munitionsarten verwende? Finden wir es heraus.“

- **10** : Zerstöre ein Schiff mit einer Rettungsmission.

„Ich werde einen kleinen Überfall auf dieses Schiff unternehmen. Man sagt, es transportiert einen gesuchten Passagier.“

- **11** : Fahre die Route in der angegebenen Reihenfolge ab, um die Belohnung zu erhalten.

„In diesem weiten Meer gibt es verborgene Orte, die besucht werden wollen.“

- **12** : Zerstöre 3 Schiffe verschiedener Nationen.

„Warum sich nur mit einer Nation verfeinden, wenn man es sich auch mit dreien verschmerzen kann?“

- **13** : Platziere 4 Öl-Waren auf der Karte. Sammle sie ein, wenn du die angegebenen Orte erreichst und 1 Bewegungspunkt aus gibst.

„Welch großartige Gelegenheit uns, das Meer bietet, unsere Fässer mit wertvollem Öl zu füllen.“

- 14: Sammle 20.000 Dublonen an, ohne sie auszugeben.

„Ich bin nicht gierig. Niemand hat gesagt, dass es einfach wäre, seine Reichtümer sicher zu verwahren.“

Combat



Wenn du dich nach einem Kampf sehnst, zögere nicht lange. Werde zu einem gefürchteten Kapitän und rüste dein Schiff bis an die Zähne aus. Dann ist dieser Missionstyp genau das Richtige für dich. Es geht darum, ein Schiff zu zerstören und dabei die

Anforderungen der Karten zu erfüllen.

- 1, 2, 3: Zerstöre ein Schiff (PC oder NPC) mit einer Mission.

„Du musst verhindern, dass dieses Schiff sein Ziel erreicht, sonst fürchte ich, dass unsere guten Zeiten ein Ende finden.“

- 4: Zerstöre einen PC mit einer aktiven Kampfmission 20, 21, 22 oder 23.

„Ein Kopfgeldjäger, der zur Beute wird? Hier machen wir keine Jagd auf unsere eigenen Leute.“

- 5, 6, 7, 8: Zerstöre den durch die Anzahl der Pfeile angegebenen PC.

„Du kannst niemandem vertrauen, am wenigsten denen, die behaupten, deine Freunde zu sein.“

- 9: Zerstöre den PC mit den meisten Ruhmpunkten (bei Gleichstand einen von ihnen).

„Glaub ja nicht, du wärst überlegen. Ich werde dich vernichten.“

- 10, 11: Zerstöre ein Verteidigungsschiff und übergib es einer anderen Nation als der des zerstörten Schiffs.

„Siehst du jenes Schiff dort? Ohne ihr großes Verteidigungsschiff sind sie machtlos.“

- 12, 13, 14: Zerstöre ein Verteidigungsschiff.

„Es ist nicht mehr sicher, diese Gewässer zu befahren. Die Verteidigungsschiffe gehen mir auf die Nerven. Ich werde eines versenken, damit sie wissen, wer ich bin.“

- 15, 16: Zerstöre ein Handelsschiff.

„Ich habe von der Route eines bis oben hin beladenen Handelsschiffs gehört. Schnappen wir es uns!“

- 17: Zerstöre ein Piratenschiff.

„Weißt du, was ich in letzter Zeit denke? Dass es in diesen Gewässern zu viele Piraten gibt.“

- 18, 19: Zerstöre ein aggressives Schiff.

„Räumen wir weiter unter den Piraten auf oder suchen wir uns etwas Lukrativeres?“

- 20, 21, 22, 23: Zerstöre ein Schiff mit einer PC oder NPC-Belohnung.

„Kapitän, da ist das Schiff, das wir gesucht haben. Wenn wir uns leise nähern, bevor es uns bemerkt, schießen wir es in Stücke.“

Rescue



Manchmal können wir in das Schicksal anderer eingreifen. Welche Folgen werden unsere Entscheidungen haben?

- 1, 2, 3: Würfle 1W20 und platziere einen Zeitzähler zusammen mit einem Marker deiner Farbe. Dies ist dein Ziel und nur du kannst es einsammeln.

„Mir wurde berichtet, dass es vor Tagen einen Schiffbruch gab. Lasst uns nach Überlebenden suchen.“

- 4, 5, 6: Positioniere dich angrenzend an ein Schiff, das eine aktive Mission hat. Gehe das Risiko ein oder entere es.

„Auf diesem Schiff sitzt ein blinder Passagier fest. Ich werde versuchen, ihn zu retten, ohne Verdacht zu erregen. Oder sollen wir entern?“

- 7, 8, 9, 10: Positioniere dich angrenzend an die angegebene Festung. Würfle 1W12 und wende das Ergebnis an.

„Dieser verdammte blinde Passagier macht es uns immer schwerer. Jetzt sitzt er in einer Festung.“

- 11 - 21: Begib dich zum angegebenen Ankerplatz. Würfle 1W12 und wende das Ergebnis an.

„Ein Verräter versucht zu fliehen... Helfen wir ihm oder liefern wir ihn aus?“



Transport

Wer sagt, dass Handel keinen Ruhm und Reichtum bringt? Ich werde das Gegenteil beweisen!

- 1 - 8: Segle zum angegebenen Ankerplatz, um das Ziel abzuholen. Aber wo wirst du es abliefern wollen?

„Kapitän! Der Passagier, den wir gerade aufgenommen haben, wird in einer anderen Nation gesucht.“

- 9 - 22: Segle zum angegebenen Ankerplatz und nimm die Ware auf. Wer wird am meisten zahlen?

„Es kann nie schaden, den Frachtraum zu füllen und dabei einen ordentlichen Gewinn zu machen.“

- 23, 24, 25: Segle zum angegebenen Ort, um das Ziel abzuholen.

„Lasst uns auf Entdeckungsreise gehen. Vielleicht finden wir unser Glück in fernen Ländern.“



Ereignisse

Ein Ereignis ist ein Effekt, der das Spiel für eine bestimmte Zeit verändert.

Ereigniskarten



- 1 **Soforteffekt:** Zeigt ein Symbol zum Abhandeln.
- 2 **Bild.**
- 3 **Effekte der Karte:** Ein Ereignis mit Einfluss auf das Spiel.
- 4 **Nummer der Ereigniskarte.**

Symbolik



Windwechsel: Ziehe eine neue Karte vom Nord-Stapel und ersetze die aktuelle Karte. Ist der Stapel aufgebraucht, mische die Karten neu und bilde einen neuen Stapel.



Eine neue Ereigniskarte ziehen: Wende die Effekte an, ziehe eine neue Karte und addiere deren Effekte.

Temporäre Ereignisse:

Dies sind die häufigsten Ereignisse mit direktem Effekt oder einer Dauer von EINEM GANZEN Tag (Tag – Nacht).

Umstandsspezifische Ereignisse:



Sie dauern an, bis ein bestimmter Umstand eintritt. Im Fall des Kraken dauert das Ereignis an, bis dieser ein Schiff zerstört.

Dauerhafte Ereignisse: ∞

Ereignisse mit dem Unendlichkeitssymbol bleiben für den Rest des Spiels bestehen und verändern dessen Ablauf.

Alle Ereignisse:

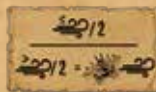
Hier findest du eine Übersicht aller Effekte der Ereigniskarten.

Temporäre Ereignisse

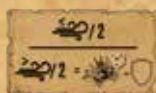
1-4 **Flaute:** Es passiert nichts.



5- **Verschollen:** Das NPC-Schiff der niedrigsten Stufe sinkt. Im Zweifelsfall gilt die niedrigere Nummer auf der Schiffskarte.



6- **Sturm 1:** Die Schiffe segeln mit der Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit. Für jede zusätzliche ausgeführte Bewegung erleidet man 1 Schadenspunkt.



7- **Sturm 2:** Die Schiffe segeln mit der Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit. Für jede zusätzliche Bewegung erleidet man Schaden in Höhe von 1W20 minus der Schiffsverteidigung.



8- **Nebel:** Platziere das Nebel-Kartenteil auf Kartenteil Z1. Am Ende jedes folgenden Zuges bewegt sich der Nebel



ein Hexfeld in Windrichtung. Der Nebel bleibt im Spiel, bis er eine Seite des Spielplans verlässt.

Schiffe oder Festungen im Nebel können weder angegriffen werden noch selbst angreifen. Diese Elemente gelten als nicht im Spiel, solange sie sich im Nebel befinden.



9- **Gesunkener Walfänger 1:** Würf zu Beginn des Zuges des ersten Spielers 1W20 und platziere 2 Ölmarker auf dem entsprechenden Hexfeld.

Wird die Treibgut-Regel verwendet, platziere das Treibgut zusammen mit einem Zeitzähler.



10- **Gesunkener Walfänger 2:** Würf zu Beginn des Zuges des zweiten Spielers 1W20 und platziere 2 Ölmarker auf dem entsprechenden Hexfeld.

Wird die Treibgut-Regel verwendet, platziere das Treibgut zusammen mit einem Zeitzähler.



11- **Gesunkenes Schiff 3:** Würf zu Beginn des Zuges des dritten Spielers 1W20 und platziere ein Fass auf dem entsprechenden Hexfeld.



12- **Gesunkenes Schiff 4:** Würf zu Beginn des Zuges des vierten Spielers 1W20 und platziere ein Fass auf dem entsprechenden Hexfeld.



13- Plage 1: Würfle 1W12. Die ermittelte Nation verliert die Hälfte ihrer legalen Waren und die Hälfte ihrer Schmuggelware.



14- Plage 2: Die Nation (oder Nationen) mit den meisten Waren verliert die Hälfte ihrer legalen Waren und die Hälfte ihrer Schmuggelwaren.



15- Plage 3: Alle Nationen verlieren jeweils zwei legale Waren und zwei Schmuggelwaren.



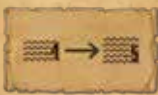
16- Überfluss: Der Markt mit den wenigsten Waren erhöht seinen Bestand um 1W12.



20- Angriff 5: Die Festung auf Kartenteil 5 wechselt den Besitzer. Würfle 1W12 und bestimme die neue Nation.



21- Angriff 6: Die Festung auf Kartenteil 6 wechselt den Besitzer. Würfle 1W12 und bestimme die neue Nation..



22- Flut: Alle Sandbänke sinken um eine Stufe (werden tiefer).

(-1 auf -2 / -2 auf -3 / -3 auf -4 / -5 auf -6)

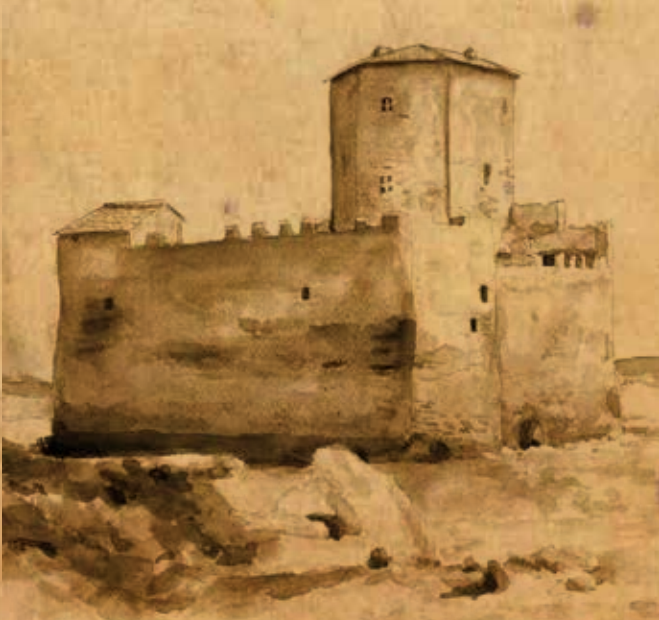


23- Ebbe: Alle Sandbänke steigen um eine Stufe (werden flacher).

(-1 auf Land / -2 auf -1 / -3 auf -2 / -5 auf -4)



17- Blinder Passagier: Wenn du dich in deinem Zug an einem Ankerplatz befindest oder mit einem Hafen interagierst, verlierst du 1 Besatzungsmittglied für jede deiner aktiven Missionen.



Ereignisse des Kraken

Wird das Ereignis aufgedeckt und der Kraken ist noch nicht im Spiel, platziere seine Miniatur auf dem Kraken-Symbol auf Kartenteil 11 und richte die Karte nach Norden aus.

Ist der Kraken bereits im Spiel und ziehst du weitere Kraken-Karten, lege sie neben die erste.



24, 25, 26- Kraken (Bedingt):

- Wirf am Ende der Runde **1 roten 1W12 für die Richtung und 1W12 für die Bewegung** (er kann keine Inseln überqueren).

- Zieht der Kraken während seiner Bewegung durch ein oder mehrere Schiffe, zerstört er sie und entfernt sie aus dem Spiel. Entferne anschließend die Kraken-Karte, die diesen Effekt ausgelöst hat.

- Aktiviere den Kraken einmal für jede entsprechende Karte, die im Spiel liegt



27-Kolossaler Kraken (Dauerhaft): Diese Karte erweitert den Angriffsradius des Kraken auf seine angrenzenden Hexfelder. Jede Miniatur, die diese Hexfelder betritt, durchquert oder sich auf ihnen aufhält, wird zerstört.



Ereignisse der Festungen



18- Festung 1: Ab sofort werfen alle Festungen zusätzlich 1W12 und erhalten +1 auf jedes Würfelergebnis.



19- Festung 2: Ab sofort schießen alle Festungen 1 Hexfeld weiter, nutzen aber nur 3 Würfel. Ist „Festung 1“ im Spiel, summieren sich die Effekte.

Festungsmarker: Du kannst sie als Erinnerung an die Ereigniskarten 18 und 19 auf aktive Festungen legen.



Der Schatz

Während des Spiels kannst du nach dem verborgenen Schatz suchen – Legenden und Gerüchte, die dir eine große Belohnung versprechen. Wie kannst du ihn finden?

Für die Schatzsuche hast du nur eine einzige Chance. Wenn deine Suche fehlschlägt, darfst du es kein zweites Mal versuchen.

Die Hinweise auf den Schatz:



Die Schatzkarten sind in drei Gruppen unterteilt (nummeriert von 1 bis 3).

- Die Karten 1 und 2 sind Hinweise auf den Standort des Schatzes:
- Die Karte 3 ist die Belohnung.

Die Schatzkarten sind geheim und bleiben während des gesamten Spiels verdeckt.

Die Hinweise sind an verschiedenen Orten versteckt: in Missionen, auf Schiffen, in Fässern oder sogar bei Kapitänen. Du kannst auch ohne Hinweise nach dem Schatz suchen. Sie helfen dir jedoch, seinen genauen Standort zu bestimmen.

Den Schatz entdecken

Wenn du dich auf einem Hexfeld neben einem „X“ auf einem Kartenteil befindetst, kannst du versuchen, den Schatz zu entdecken. Sieh dir dazu geheim die Karten 1 und 2, um den Standort zu überprüfen:

- **Erfolg:** Du befindest dich am richtigen Ort. Decke die Karten 1 und 2 auf, um den richtigen Ort zu bestätigen, und erhalte die Belohnung von Schatzkarte 3.
- **Fehlschlag:** Du befindest dich nicht am richtigen Ort. Markiere Karte 3 mit einem Marker deiner Farbe. Du hast den Glauben an den Schatz verloren und darfst nicht mehr nach ihm suchen.

Hinweise entdecken

Sobald du den ersten Hinweis erhältst, platziere einen Marker deiner Farbe auf Karte 1. Wenn du den zweiten Hinweis erhältst, verschiebe den Marker auf Karte 2. So kannst du alle erhaltenen Hinweise jederzeit geheim ansehen.

Die Karte interpretieren

Um den genauen Standort des Schatzes zu kennen, musst du die Karten 1 und 2 kombinieren. Das „X“, das auf beiden Karten übereinstimmt, markiert den exakten Fundort des Schatzes.

Suche auf dem Spielplan das Kartenteil, das das „X“ an genau derselben Position wie auf den Karten zeigt. Das Kartenteil könnte noch verdeckt sein.

Es gibt nur ein einziges richtiges Hexfeld und nur einen Schatz pro Spiel.

Hinweise und Schatz sind für alle Spieler identisch.

Beispiel: Mit nur einem Hinweis

Im Beispiel hast du Karte 1 aufgedeckt. Sie zeigt 7 mit einem „X“ markierte Hexfelder. Dies sind die möglichen Fundorte des Schatzes. Auf den Kartenteilen 16 und 21 findest du drei Übereinstimmungen. Das könnten die Fundorte sein.



Beispiel: Mit zwei Hinweisen

Nach Erhalt des zweiten Hinweises siehst du, dass nur ein einziges „X“ auf beiden Karten übereinstimmt. Dies ist der exakte Standort. Suche einfach das entsprechende „X“ auf dem Spielplan. Auf dem Beispiel-Kartenteil kannst du nun die falschen Optionen ausschließen, da sie nicht zu beiden Karten passen. Jetzt weißt du genau, wo der Schatz liegt.



Die Karte Der Weiße Wal („The White Whale“)

Wo sie erscheint



Der Weiße Wal erscheint als NPC und kann hinter einem Walfänger auftauchen.

Ölmarker

Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel Öl einsammelst oder den Weißen Wal angreifst, lege den Ölmarker gut sichtbar neben dein Spielertableau.

Er dient als Erinnerung, dass du für den Rest des Spiels ein Ziel des Weißen Wals bist.



Bewegung

Der Weiße Wal verhält sich wie ein spezieller Händler. Ságina 27.

Er folgt seinen Wimpeln. Seine erste Aktion ist immer, seiner Route zu folgen (während dieser Bewegung greift er niemals an).

Seine zweite Aktion ist eine Bewegung zu seinem Ziel (PC oder NPC).



Ziel des Weißen Wals

Er greift Schiffe (PC oder NPC) in Sichtweite (Reichweite) in folgender Reihenfolge an:

1. PC mit einem Ölmarker
2. NPC-Handelsschiffe
3. Den nächsten Spieler in der Zugreihenfolge

Befindet sich kein solches Schiffe in Sichtweite, bewegt er sich auf das nächstgelegene Schiff zu (in derselben Prioritätenfolge).

Angriff des Weißen Wals

Wenn er mit seiner zweiten Bewegung sein Ziel erreicht, rammt er es. Dies verursacht so viel Wasserschaden, wie Hexfelder er bis zu seinem Ziel zurückgelegt hat (einschließlich des Zielhexfeldes).

Jedes Mal, wenn der Weiße Wal ein Schiff versenkt, erhöht sich seine



Belohnung um 1.000 Dublonen.

Beispiel: Der Wal bewegt sich 2 Hexfelder zum Wal-Symbol auf Kartenteil 19. Danach bewegt er sich in Richtung des nächsten Schiffs, das Ölmarker besitzt oder besaß. In diesem Fall ist ein PC 5 Hexfelder weit entfernt. Der Wal bewegt sich diese fünf Hexfelder, um ihn zu rammen und 5 Wasserschaden zu verursachen.

Folgt der Wal seiner Route, beendet er seine Bewegung nicht am Zielort und kann wie jedes andere Schiff durch besetzte Hexfelder ziehen. Während dieser Bewegung kann er nicht angegriffen werden.

Den Weißen Wal angreifen

Du hast zwei Möglichkeiten, den Weißen Wal anzugreifen:

- **Den Weißen Wal entern:** Stelle dich neben den Weißen Wal und führe einen Enterversuch durch. Er verteidigt sich dabei nicht. Für je 3 Wunden, die du ihm zufügst, erhältst du 1 Öl.
- **Den Weißen Wal fischen:** Nutze die Aktion Fischen (seite 23) und wähle den Weißen Wal als Ziel. Bei jedem Öl-Ergebnis verliert der Wal 3 Besetzung und du erhältst 1 Ölmarker.

Kopfgeldkarte

Diese Karte zeigt das Kopfgeld, das eine oder mehrere Nationen auf dich ausgesetzt haben.



Vorbereitung

Jeder Spieler legt seine Kopfgeldkarte (in seiner Farbe und mit seiner Nummer) neben sein Spielertableau.

Funktion im Spiel

Wenn du ein Schiff einer Nation, außer den Piraten, zerstörst:

- Platziere einen PC-Marker auf der entsprechenden Nation.
- Erhöhe das Kopfgeld auf der Karte um 1.000 Dublonen.

Bist du bei einer Nation markiert und erreichst dort deine Reputation 1 oder höher, entferne den Marker dieser Nation von der Kopfgeldkarte.

Wenn dich nach dem Entfernen des Markers keine Nation mehr sucht (keine Marker mehr vorhanden), entferne das gesamte Kopfgeld von der Karte.

Zerstörung eines Schiffs mit Kopfgeld

- **Durch einen NPC:** Er erhält das auf der Karte angegebene Kopfgeld und erhöht damit sein eigenes.
- **Durch einen PC:** Du erhältst das auf der Karte angegebene Kopfgeld. Zusätzlich steigt deine Reputation um 1 bei einer der Nationen, die dich markiert haben.
- **Zum Schluss:** Entferne alle Marker von der Karte.

Kapitäne

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 3 Kapitänskarten. Wähle 1 davon aus und lege die restlichen 2 zurück in den Vorrat.

Jeder Kapitän besitzt eine einzigartige Fähigkeit.

Hinweis: Einige Kapitäne kannst du nur mit der Seite „B“ des Spielertableaus spielen, da sie sich auf Elemente beziehen, die Besatzung erfordern (z. B. Entern, Ruderboote, Kabinen).

Achte bei der Wahl deines Kapitäns auf seine Nation:

- Erhöhe deine Reputation bei dieser Nation um 1.
- Senke deine Reputation um 1 bei der Nation oder den Nationen, die laut Kriegskarte mit ihr im Krieg stehen. Ságina 6.

Beispiel:



Lila Spieler Pirat



Oranger Spieler Englisch

Lila Spieler: Wählt Anne Bonny, eine Piratenkapitänin. Die Reputation bei den Piraten steigt um 1, sinkt aber bei allen anderen Nationen um 1 (laut Kriegskarte).

Oranger Spieler: Wählt Hannah Snell, eine englische Kapitänin. Die Reputation bei England steigt um 1, sinkt aber bei Spanien, Frankreich und den Piraten um 1 (laut Kriegskarte).

Hinweis: Die Reputation bei den Niederlanden ändert sich nicht, da kein Krieg mit dieser Nation besteht.

Zweiter Kapitän

Um den zweiten Kapitän zu erhalten, musst du:

- Mindestens 9 Ruhmpunkte haben.
- Eine Taverne besuchen und mindestens Reputation 4 bei der Nation haben, der der Hafen angehört.
- Einen der verfügbaren Kapitäne dieser Nation wählen.

Ab sofort darfst du die Fähigkeiten beider Kapitäne nutzen, auch wenn sie unterschiedliche Nationalitäten haben.

Beispiel: Der lila Spieler hat nun über 9 Ruhmpunkte und Reputation 4 bei Spanien.

Er segelt in einen spanischen Hafen mit Taverne und wählt dort seinen zweiten spanischen Kapitän. In diesem Fall wählt er aus allen verbliebenen spanischen Kapitänen „Antonio Barceló“.

Für den Rest des Spiels kann er nun die Fähigkeiten von „Anne Bonny“ und „Antonio Barceló“ nutzen.



Fähigkeiten der Kapitäne



Piraten



Edward Teach „Blackbeard“: Du beginnst mit einer Feuermunition, kannst aber keine andere Munitionsart verwenden. Wenn du bereits ein Schiff der Stufe 3 und mit Tiefgang 2 besitzt, kannst du dein Schiff „Queen Anne's Revenge“ für 7.000 Dublonen erwerben.

Englischer Pirat (1680-1718). An Bord der „Queen Anne's Revenge“ und kreuzend entlang der westafrikanischen und karibischen Küsten verbreitete Blackbeard, einer der berühmtesten und gefürchtetsten Piraten, überall dort Schrecken, wo er hinkam.



Samuel Bellamy: Wenn dein Schiff einen Tiefgang von 2 oder weniger hat, erhältst du 1.000 Dublonen zusätzlich, wenn du ein Schiff versenkst.

Er war ein britischer Seemann (1689-1717), der zu Beginn des 18. Jahrhunderts zum Piraten wurde und die Meere unsicher machte. Er ist als der reichste Pirat der Geschichte bekannt und eines der Gesichter des Goldenen Zeitalters der Piraterie. Obwohl seine bekannte Karriere als Piratenkapitän etwas mehr als ein Jahr dauerte, erbeuteten er und seine Crew mindestens 53 Schiffe. Bellamy erlangte Berühmtheit für seine Gnade und Großzügigkeit gegenüber all jenen, die ihm bei seinen Raubzügen in die Hände fielen.

Cabeza de Perro: +1 beim Entern von Schiffen mit Waren.

Ángel García (1800-?). Spanischer Pirat mit markanten körperlichen Merkmalen, daher sein Spitzname. Wahrscheinlich ist dieser Pirat nur eine literarische und volkstümliche Figur, basierend auf der historischen Figur des Korsaren Amaro Pargo.



Bartholomew Roberts: Nach einem Entern darfst du zwei fehlgeschlagene Würfel in Erfolge umwandeln (nur einmal pro Wurf).

John Roberts, besser bekannt als Bartholomew Roberts, war ein walisischer Pirat (1682-1722). Er schaffte es, eine Flotte ausreichender Größe aufzubauen, um die britische Flotte zu destabilisieren. Er ist bekannt für die Regeln, die er seiner Mannschaft auferlegte, den „Piratenkodex“.



Henry Every: Du beginnst mit einem Schatzhinweis.

Englischer Pirat (1659-1699). Berühmt als einer der wenigen großen Piratenkapitäne, denen es gelang, sich mit ihrer Beute zur Ruhe zu setzen, ohne jemals gefasst oder im Kampf bezwungen zu werden. Er war ein Meister der Täuschung. Von seinen Zeitgenossen als „König der Piraten“ bezeichnet, war er zeitweise der meistgesuchte Freibeuter der Welt.



Anne Bonny: Beim Entern wirf einen zusätzlichen 1W12. Kontrollierst du zusätzlich „Mary Read“, kannst du einen Würfel beim Entern wiederholen.

Sie war eine irische Piratin (1698-1782), die in den frühen Jahren des 18. Jahrhunderts in der Karibik operierte und eine der berühmtesten Piratinnen aller Zeiten ist. Zusammen mit ihrer Gefährtin, Mary Read, wurde sie im Goldenen Zeitalter der Piraterie verurteilt und für schuldig befunden.

Grace O'Malley: Du erreichst Reputation 5 und erhältst 1 Ruhmpunkt ohne blockiert zu werden.

„Die Piratenkönigin“ (1530-1603). Als Herrscherin über weite Küstenstriche Irlands wurde sie als Piratin gefürchtet und von ihren Untertanen als unbeugsame Verteidigerin der irischen Sache gegen die englische Krone verehrt. Sie verteidigte ihren Besitz und betrieb Piraterie an den Küsten, die ihre Burgen säumten. Eine adlige Frau von großem Mut.



Mary Read: Beim Entern wirf einen zusätzlichen 1W12. Kontrollierst du zusätzlich „Anne Bonny“, kannst du einen Würfel beim Entern wiederholen.

Mary Read war eine englische Piratin (1690-1721), die in den Jahren 1719 und 1720 die Meere befuhr. Gemeinsam mit ihrer Gefährtin Anne Bonny ging sie als eine von nur zwei Frauen in die Geschichte ein, die im 18. Jahrhundert nachweislich wegen Piraterie verurteilt wurden.



Malika Fadel (spanische Korsarin): Erhöhe deine Reputation bei Spanien und bei den Piraten um jeweils 1 Punkt. Beim Verkauf von 3 Schmuggelwaren verdienst du 1.000 Dublonen zusätzlich.

Malika Fadel ben Salvador (1302-1350), geboren in Almería, al-Andalus, war eine andalusische Seefahrerin und Korsarin. Schon früh zur Waise geworden, wuchs sie in der Obhut ihres Großvaters Ibn Fadel auf – eines einflussreichen Händlers, der mit Haschisch und anderen Waren handelte. Ibn Fadel nahm sie zur Frau und nach seinem Tod wurde sie zur Verwalterin seines Besitzes und Kapitänin seiner Flotte.



Jack Rackham „Calico Jack“: Ziehe zwei Verbesserungen aus dem Beutel und behalte eine davon. Dies ist Jacks Fähigkeit in diesem Spiel. (Wenn die gewählte Verbesserung einzigartig ist, kannst du diese Verbesserung später nicht kaufen.)

Englischer Pirat (1682-1720). Er erhielt diesen Spitznamen wegen der bunten Kalikokleidung, die er trug, aber noch berühmter wurde er durch sein persönliches Piratenflaggendesign, das aus zwei gekreuzten Schwertern unter einem Totenkopf bestand. Er ist auch dafür bekannt, zwei der berühmtesten Piratinnen an Bord gehabt zu haben: Anne Bonny und Mary Read.



Spanien



Fernando de Magallanes: Du verbrauchst keine Bewegung, um Waren, Missionen oder Fässer aufzunehmen.

Er war ein portugiesischer Militär, Entdecker und Seefahrer (1480- 1521), der seiner Staatsbürgerschaft entsagte, um in die Dienste Kastiliens und König Karls I. zu treten. Dieser finanzierte die Expedition, bei der er jene Passage zwischen dem Atlantischen und dem Pazifischen Ocean entdeckte, die heute als Magellanstraße bekannt ist. Die erste Weltumsegelung nahm – ohne dass er es ahnte – von Ferdinand Magellan ihren Anfang.

Zenón de Somodevilla: Jedes Mal, wenn du 3 gleiche Waren auf dem legalen Markt verkauft, erhältst du 1.000 Dublonen zusätzlich.

Zenón de Somodevilla y Bengoechea, I. Marqués de la Ensenada (1702- 1781), war ein aufgeklärter spanischer Staatsmann und Politiker. Er bekleidete die Ämter des Sekretärs für Finanzen, Krieg, Marine und Indien.



Blas de Lezo: Du kannst 3 Besatzungsverluste auf seiner Karte platzieren. Wird dein Schiff zerstört oder rekrutiert so die benötigte Besatzung, entferne den Schaden von der Karte.



Blas de Lezo (1689- 1741): Der spanische Seefahrer, der niemals eine Schlacht verlor, dafür jedoch ein Auge, einen Arm, ein Bein und letztlich sein Leben opferte. In die Geschichte ging er als „Halber Mann“ ein. Einer der besten Strategen in der Geschichte der spanischen Marine und bekannt für die Leitung der Verteidigung von Cartagena de Indias 1741.

Antonio Barceló: Du beginnst mit zwei Hängematten. Lege einen Marker auf die Karte und einen weiteren in eine Hängemattenleerstelle im abgegrenzten Bereich deines Schiffs.

Herausragender Seemann im Dienste der spanischen Marine (1717- 1797). Obwohl er bei den Führern und der Oberschicht der Zeit nicht sehr beliebt war, war er ein Idol seiner Seeleute und seines Volkes. An der gesamten Mittelmeerküste genoss er eine unübertroffene Beliebtheit.



Vicente de Tofiño: Negativer Wind hat keinen Einfluss auf dein Schiff.



Er war ein spanischer Seemann, Kartograf und Astronom (1732- 1795). Inspiriert von ihm wurden die Marineakademien von Ferrol und Cartagena gegründet, deren Direktor er auch war. Sein Studienplan sah vor, dass Offiziere nautische Erfahrung mit Astronomie vereinten, um eine wissenschaftliche Elite der Marine zu formen.

Ana María de Soto y Alhama: Entferne deinen Marker von der Reputationsleiste einer der Nationen, außer den Piraten. Ab jetzt kannst du nur noch die neutrale Taverne und Werft der Häfen dieser Nation nutzen.

Greifst du ein Schiff oder einen Hafen dieser Nation an, markiere dieses Ziel mit einem Marker deiner Farbe. Ab jetzt hast du bei diesem Schiff oder Hafen eine Reputation –5.

Sie war die erste Frau, die in den Marineinfanteriebataillonen diente (1777- 1798). Sie gab sich als Mann aus. In Anerkennung ihrer heldenhaften Taten und ihres tadellosen Verhaltens wurde ihr am 24. Juli 1798 der Rang und Sold eines Sergeanten verliehen.



Frankreich



Jeanne Barret: Verlierst du Besatzung, verlierst du 1 Besatzungsmitglied weniger.

Sie war eine französische Botanikerin und Forschungsreisende (1740- 1807). Sie ist als erste Frau bekannt, die die Welt umsegelte. Sie schloss sich der Bougainville-Expedition als Mann verkleidet an und nannte sich Jean Baret.

Jean-François de la Pérouse: Du hast +1 Bewegung am Tag.

Er war ein Entdecker, Seefahrer, Kartograf und Marineoffizier (1756-1788). Bekanntheit erlangte er durch die Leitung einer Weltumsegelung, die spurlos verschwand. Erst im Mai 2005 wurden die Überreste des Schiffswracks nahe Vanikoro (Salomonen) offiziell identifiziert.



Albin Roussin: Beim Schmuggelhandel wählst du selbst, bei welcher Nation deine Reputation steigt. Diese Nation muss sich von der betroffenen Nation unterscheiden.



Er war ein Admiral der französischen Marine (1781- 1854), der während der Napoleonischen Kriege die Seestreitkräfte seines Landes befehligte. Im Jahr 1821 übernahm er das Kommando über das französische Geschwader in Südamerika, um den französischen Handel zu schützen.

Louis-René Levassor: Du hast +1 Bewegung in der Nacht.

Er war ein französischer Vizeadmiral (1745- 1804), der im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg kämpfte. Ihm wurden bedeutende Persönlichkeiten seiner Zeit als Passagiere anvertraut, insbesondere Ludwig XVI. und der Marquis de La Fayette. Sein Name ist am Arc de Triomphe in Paris verewigt, in der 3. Spalte des Nordpfeilers.



Claude Annebault: Führst du eine französische oder englische Mission durch, wählst du, ob du deine Reputation bei England oder bei Frankreich erhöhst.



Er war ein französischer Militär, Marschall und Admiral; Gouverneur von Piemont (1495- 1552). Er war auch Beauftragter des anglofranzösischen Vertrags von Ardres, auch bekannt als der Camp-Vertrag. Er besuchte England als spezieller Botschafter für den Friedensvertrag vom 20. bis 30. August 1546.





England



George Duff: Greift dich ein Gegner an (Nah- oder Fernkampf), darfst du einen seiner Würfel neu würfeln lassen.

Britischer Marineoffizier (1764-1805). Er kämpfte im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, in den Französischen Revolutionskriegen und den Napoleonischen Kriegen. In der Schlacht von Trafalgar fiel er durch eine Kanonenkugel.

Hannah Snell: Du nimmst zwei Schaden (Feuer und/oder Wasser) auf die Karte.

Sie war eine Engländerin, die sich unter dem Namen James Gray als Mann ausgab (1723-1792). In der Schlacht von Devicotta wurde sie elfmal an den Beinen und einmal in der Leistengegend verletzt. Nachdem sie ihre wahre Identität preisgegeben und um Anerkennung gebeten hatte, wurden ihre militärischen Verdienste 1750 offiziell gewürdigt und ihr wurde eine Pension gewährt.



Christopher Myngs: Erscheint ein Korsarenschiff, übernimmst du die Kontrolle darüber. Die Schiffe gelten als deine eigenen, können jedoch keine Waren transportieren und keine Missionen annehmen. Sie dürfen in jeder Werft repariert werden.

Vizeadmiral der britischen Royal Navy (1625-1666). Während des Englisch-Spanischen Krieges agierte er als Kaperschiffer. In dieser Zeit erlangte er den Ruf unnötiger Grausamkeit, indem er als Befehlshaber ganzer Flotten von Bukanieren zahlreiche spanische Kolonialstädte plünderte.

John Byron: Du beginnst mit zwei Ruderbooten. Lege einen Marker auf die Karte und einen weiteren in den dafür vorgesehenen Bereich deines Spielertableaus.

Er war ein englischer Entdecker, Dichter und Soldat (1723-1786). Nach dem Schiffbruch der Fregatte HMS Wager bestiegen Byron und weitere Überlebende ein Boot, um nach Norden zu segeln und den Anschluss an den Rest der Flotte zu suchen.



Robert Maynard: Du hast +1 im Fernkampf gegen Piraten.

Leutnant und später Kapitän der britischen Royal Navy (1684-1751). Als Kommandant der Schaluppen „Ranger“ und „Jane“ wurde er berühmt für die Jagd, den Sieg und die Hinrichtung des berüchtigten Piraten Blackbeard. Nach dem Kampf enthauptete er den Piraten und hängte dessen Kopf als Zeichen des Triumphs an den Bug des Schiffs.



Niederlande



Cornelis Tromp: Beim Verkauf darfst du zwei beliebige Waren abwerfen, um eine Ware deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen.

Er war ein Offizier der niederländischen Marine (1629-1691) und erreichte den Rang eines Admirals. Als Sohn des ebenfalls legendären Admirals Maarten Tromp, kämpfte er in den ersten drei Englisch-Niederländischen Seekriegen sowie im Schönischen Krieg. Im Jahr 1658 wurde jedoch aufgedeckt, dass er seine Schiffe eigenmächtig für den Handel mit Luxusgütern missbraucht hatte.

Piet Hein: Zu Beginn des Spiels erhältst du 1 zusätzlichen Reputationspunkt bei einer anderen Nation als den Niederlanden. Bei 7 oder 9 Ruhmpunkten darfst du deine Reputation bei einer beliebigen Nation erhöhen, und erneut bei 15 Ruhmpunkten.

Ein in Delft geborener niederländischer Seefahrer (1577-1629), der heute als Nationalheld verehrt wird. 1623 wurde er zum Vizeadmiral der Niederländischen Westindien-Kompanie ernannt. Im Achtzigjährigen Krieg gegen Spanien agierte er als erfolgreicher Kaperfahrer der Siebzehn Provinzen.



Gerard Callenburgh: Du beginnst mit 1 Holz und verfügst außerdem über 3 Holzfächer auf der Karte.

Niederländischer Admiral (1642-1722). Als Sohn eines Holzhändlers entschied er sich für eine Laufbahn in der niederländischen Marine. Seinen größten Ruhm erlangte er während des Spanischen Erbfolgekrieges. Eine Klasse niederländischer Zerstörer wurde später nach ihm benannt: die Gerard-Callenburgh-Klasse.

Philips van Almonde: Du hast +1 im Fernkampf gegen Spanier.

Niederländischer Vizeadmiral (1644-1711). Er nahm an den Seekonflikten seines Landes im 17. und frühen 18. Jahrhundert teil. 1702 plante er die Kaperung der reich beladenen spanischen Schatzflotte aus Westindien.



Johan Evertsen: Du hast +1 im Nahkampf und in der Verteidigung gegen Korsaren. Zerstörst du einen Korsaren, verdoppelst du die erhaltene Ware und die Belohnung.

(Nutzt du den Frachtturm, verdopple die auf dem Wasser verbleibende Ladung.)

Niederländischer Admiral (1600-1666). Sein Vater wurde von einem französischen Korsaren getötet; zwei seiner Brüder fielen im Kampf gegen die Dünkirchener Kaperfahrer. Nach langen Jahren der Konfrontation und Beleidigungen seitens seiner Besatzung gelang es ihm, seine Ehre zu rächen und bei der Eroberung von Dünkirchen im Jahr 1646 nach fast 100 Jahren spanischer Herrschaft mitzuwirken.

Solomodus

Du hast viele Leute verärgert... Wird es ihnen gelingen, deinen Platz in der Geschichte zu tilgen?

Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Entscheide dich für die Anzahl der gegnerischen Nationen. Du kannst diese direkt wählen oder zufällig bestimmen.
- Platziere eine Flagge jeder gegnerischen Nation auf der Wertungstafel. Senke deine Reputation bei diesen Nationen auf -5. Beachte: Dafür erhältst du keinen Ruhmpunkt.
- Platziere den Endspielmarker auf 21 Punkten.

Beispiel: Wenn du gegen 2 Nationen antrittst, musst du 19 Ruhmpunkte erreichen, um zu gewinnen.

- Ziehe verdeckt 3 NPC-Karten und nimm die NPC-Schiffsbasen 1, 2 und 3. Sie steuern die Aktivierungsreihenfolge.

Regeländerungen

Taverne:

Kaufst du etwas in der Taverne, lege alle einzigartigen Verbesserungen ab, die du bereits besitzt oder gerade erworben hast (da diese nicht doppelt vorhanden sein dürfen). Fülle die Lücken am Ende deines Zuges wieder auf.

Missionskarten, die das Zerstören eines bestimmten PC verlangen, beziehen sich im Solomodus stattdessen auf einen NPC.

Manche Missionen sind je nach Spielsituation nicht erfüllbar, zum Beispiel wenn das Ziel nicht im Spiel ist oder im Standardmodus ohne Entern gespielt wird.

Ziehst du eine solche Mission, hast du einfach Pech gehabt. Du legst die Karte ab und ziehst keine Ersatzkarte.

NPC-Spielzug

Decke die NPC-Karten NACHEINANDER AUF, beginnend mit NPC 1, dann NPC 2 und NPC 3.

In der ersten Runde wird nur NPC 1 aktiviert.

In der zweiten Runde werden NPC 1 und NPC 2 aktiviert.

Ab der dritten Runde werden dauerhaft alle 3 NPC aktiviert.

Kapitäne:

Grace O'Malley: Im Solomodus gewährt sie keinen zweiten Ruhmpunkt, wenn die Reputation bei -5 liegt. Stattdessen reduziert sie die zum Sieg benötigte Endpunktzahl um den nicht erhaltenen Ruhmpunkt.



Wie erhalten die gegnerischen Nationen Ruhm?

Die Nationen erhalten jeweils 1 Ruhmpunkt, wenn:

- Ein vollständiger Zyklus vergeht und noch Kartenteile zu erkunden sind. (gilt für alle gegnerischen Nationen).



- 2 Fässer versenkt werden (gilt für alle gegnerischen Nationen).
- Ein Schiff versenkt wird (nur die verursachende Nation).
- Eine Handelsroute vollendet wird (nur die verursachende Nation).
- Eine Spezialroute vollendet wird (2 Punkte für die verursachende Nation).

Jede Nation verliert 1 Ruhmpunkt, wenn:

- Die Nation ein Schiff durch einen Angriff (Nah- oder Fernkampf) eines anderen NPC oder eines PC verliert.

Spielende

Das Spiel endet, sobald du den Endspielmarker erreichst oder eine der Nationen 21 Punkte erreicht.

Du kannst das Spiel schwieriger gestalten, indem du die benötigten Siegpunkte erhöhst. Nationen gewinnen jedoch immer bei 21 Punkten.

Wie kann die Schwierigkeit erhöht werden?

- Erhöhe die Anzahl der gegnerischen Nationen.
- Vergeht ein kompletter Tag (Tag und Nacht) und sind noch Kartenteile zu erkunden (gilt für alle gegnerischen Nationen).
- Alternativ erhalten die Nationen jede Nacht und jeden Tag 1 Ruhmpunkt (statt nach einem kompletten Tag).
- Du verlierst 1 Ruhmpunkt, wenn du 2 statt 3 Mal stirbst.
- Du verlierst 1 Ruhmpunkt, wenn du stirbst.
- Spiele mit dem Standard-Aufstellungsmodus (vorplatziert).
- Verwende die 3 optionalen Kartenteile und die Windkarte „Flaute“.
- Erhöhe die benötigten Ruhmpunkte auf 25.
- Erhöhe den maximalen Schadenswert pro Kanone auf 3.
- Das Entern erfolgt jetzt bei 12+ (statt bei 11+).

Kooperativer Modus

Wie in einem Zwei-Personen-Spiel aktiviert jeder Spieler 2 NPC.

Reputation und Punktzahl werden geteilt. Verwende nur die Marker eines Spielers, um dies anzuzeigen.

Missionen

Die Missionen sind gemeinsam und werden geteilt; insgesamt dürfen maximal 3 aktiv sein.

Öffentliche Missionen verpflichten den Spieler, der sie besitzt, sie auch zu beenden.

Geheime Missionen hingegen können von jedem der beiden Spieler begonnen werden. Sobald eine Mission gestartet und öffentlich wird, gehört sie dem Spieler, der sie aktiviert hat. Er platziert sie neben seinem Spielertableau.

Fässer

Wenn zwei Fässer versenkt werden, erhalten alle gegnerischen Nationen 2 Ruhmpunkte.

Jeder Spieler wertet seine Fässer separat. Sie können nicht untereinander getauscht werden.

Kooperativer Modus 2 gegen 2

In einem Spiel mit 4 Spielern könnt ihr euch entscheiden, 2 gegen 2 nach den normalen Spielregeln zu spielen.

Spielzug der Spieler:

Team 1: Die Spieler dieses Teams ziehen an erster und an letzter Stelle.

Team 2: Die Spieler dieses Teams ziehen an zweiter und an dritter Stelle.

Bewertung des Solomodus

Das Spiel ist eher darauf ausgelegt, ein Erlebnis zu schaffen, als auf das Erreichen einer reinen Punktzahl. Wenn du deine Partie dennoch bewerten möchtest, gehe wie folgt vor:

Das Spiel verlieren

Pech gehabt! Senke den Schwierigkeitsgrad oder versuche es erneut.

Das Spiel gewinnen

Subtrahiere die Punktzahl der NPC-Nation mit den meisten Punkten von deiner eigenen Punktzahl.

Multipliziere diesen Wert mit den Entscheidungen, die du bei der Spielvorbereitung getroffen hast. Schau dir dazu die Tabellen an und addiere oder subtrahiere die angegebenen Werte.

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Tabelle 1

Zähle die Werte jeder Nation zusammen, gegen die du antrittst (erste Zeile). Betrachte nun die Kriegskarte, die du gewählt hast (Seite A oder B). Ziehe die entsprechenden Punkte ab, falls die feindlichen Nationen untereinander im Kriegszustand sind (zweite Zeile).

1	1	1	2	1	1	-

Tabelle 2

Werte basierend auf der gewählten Schwierigkeit.

Nationen erhalten tagsüber Punkte (1) (Obligatorisch).

Nationen erhalten zusätzlich jede Nacht Punkte (1).

Wenn du zum zweiten Mal stirbst, verlierst du 1 Ruhmpunkt (1).

Stirbst du, verlierst du 1 Ruhmpunkt (2).

Du spielst mit bereits aufgebautem Spielplan (1).

Verwende die 3 optionalen Kartenteile und die Windkarte „Flaute“ (1).

Erhöhe die benötigten Ruhmpunkte für den Sieg (1).

Endpunktzahl:

Sobald du die Werte aus beiden Tabellen bestimmt hast, addiere oder subtrahiere sie entsprechend. Berechne anschließend die Endpunktzahl.

Um die Endpunktzahl zu berechnen, multipliziere das Gesamtergebnis beider Tabellen mit der Differenz zwischen deiner Punktzahl und der Punktzahl der führenden NPC-Nation.

Beispiel

Tabelle 1: Du spielst eine Partie gegen Spanien und Frankreich.

In der ersten Zeile addierst du 4 Punkte für Spanien und 2 Punkte für Frankreich, was insgesamt 6 Punkte ergibt.



Nun schaue dir die Nationen an, die mit Spanien und Frankreich im Krieg sind.

Da beide mit England im Krieg sind, ziehst du 1 Punkt ab, da diese Nation mit mindestens EINEM deiner Gegner im Krieg ist. Sie sind auch mit den Piraten im Krieg, aber diese geben keinen Abzug. Gesamtwert: -1.

Addiere alle Werte zusammen und du erhältst $6 - 1 = 5$ Punkte.

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Tabelle 2: Die Nationen punkten tagsüber (obligatorisch +1), jeder Tod zieht dir einen Ruhmpunkt ab (2) und der Spielplan ist ausgelegt (1). Du entscheidest, das Spiel mit 25 Ruhmpunkten zu gewinnen.

Addiere alle Werte zusammen und du erhältst $1 + 2 + 1 = 4$ Punkte.

1	1	1	2	1	1	-

Spielende: Du hast das Spiel mit 25 Punkten gewonnen und Frankreich wurde Zweiter mit 19, also: $25 - 19 = 6$ Punkte.



Multipliziere nun die Ergebnisse der beiden Tabellen und die Punktedifferenz. Deine Gesamtpunktzahl in diesem Spiel ist: $5 \times 4 \times 6 = 120$ Punkte.

Dieses Projekt wurde dank seiner Förderer realisiert.

Aaron Akagi, Aaron Jamieson, Aaron M Savadge, Adam Conlan, Adam Hux, Adam Palmer, Adolfo Carmona Rodríguez, Adrian Carstens, Adrian Martín Subirana, Adrián Pascual Sancho, Adrien BENARD, Agustín Cagigao Carracedo, Aitor Vara López, AJ Prine, Aje Sakamoto, Alain G Hardy, Alan S Paderofsky, Alban Degardin, Albert Terradelles Serres, Alberto Jimenez Santana, Alejandro Córdoba Camacho, Alejandro Gimeno Garcia, Alejandro San Nicolas Hernandez, Alessandro Alati, Alessandro Galazzi, Alex Suárez suarez, Alexander Fritzsche, Alexander G Wylomanski, Alexander Ruppel, Alexandra Morales Regueros, Alexandre Bruneau, Alexandre Guillemot, Alfredo Locarini, Alisha VanderVos, Alison Satterlee, Alonso Lascrain, Alpha Centaurii, Amaar Babur Ahmed, Amando Lozano, Andre Badolato, André René Johan, Andrea Cioffarelli, Andreas Kalkbrenner, Andreas Kotschote, Andreas van de Locht, Andrei Rasskazov and Tatiana Rasskazova, Andres González, Andrew Cole, Andrew Fowerbaugh, Andrew I Both, Andrew Macdonald, Andrew Marchant, Andrew Robertson, Andrew schoeneman, Andrew Watson, Andrew Williams, Andrew Young, Andy Convery, Ange Le Boudec, Angel Alexis Garcia, Angel Gael Molina Sanchez, Ángel Javier Vicente Gabás, Angel Miguel Garcia Rubio, Anna Dobosz, Ansgar Muszkeja, Anthony Dunn, Anthony Quintana, Anthony Ragonnet, Anthony Roadcap, Anthony Torney, Antoine Authier, Anton Kuznetsov, Antonin Fouilloux, Antonio Alcaraz, Antonio Linden Zimmermann, Antonio Sánchez García, Antonio Serrano Cava, Antonio Zorita Pacheco, Antony Barry, Armond Furnie, Arnaud Manié, Arne Kaiser, Arthus Siegmund, Ash McMurray, Asier Leal Urrea, Audric Perez, Auke van Slooten, Axel Gendron, Axel Gros, Axel Schmitter, Ay Ti, Balrog91, Bänz Flückiger, Barry Latter, Bartolome Almarcha, Beate Heinke, Ben Baldanza, Benjamin Barr, Benjamin Dong, Benjamin Duerksen, Benjamin Gasser, Benjamin Guinane, Benjamin Ibáñez Cremades, Benjamin Michaudel, Benjamin Navarro Martinez, Benjamin Nicholson, Benjamin Petr, Benjamin Ryan, Bent Broegger, Bernard Silly, Bernardo Alarcos Torrecillas, Bienvenido Restauo, Bill Koff, Billy Waltersdorff, Borja Compes, Borja Francisco Reig Araujo, Borja Sáez Alonso, bouin florian, Br&Ka, Sa, Em, Branco Jean-Patrice, Brandon Bokhart, Brandon Devereux, Breixo Pardo Marra, Brent Lehmkuhl, Brett Lopez, Brett Moses, Brian Juranowitch, Brian Mages, Brian McCain, Brian McPartlin, Brian Sanford, Brian Welch, Brian Wolford, Brieuc, Brochier David, Bruce Davidson, Bruno Thill, Bryan Bowe, Bryan J Gago, Bryan Young, Buliard Sylvie, Cameron Adams, Cameron Gremlinger, Cameron Healy, Carissa Lo, Carlos Guzman Navarro, Carlos H Benitez, Carlos Rodriguez Castillo, Carmen Lucia Pérez Sanchez, Carolina Casillas Torres, Caroline Morneau, Carsten Göltenboth, Casey Huff, CDDW, Cedric Monin, Célian Vasseur, Celine Gardier, Cesar Garcia Bravo, Chad Barnes, Charles Allport, Charles Beck, Charles Henri Biard, Charles L Mistich III, Chad Duffy, Charlotte Taylor, Chaz Dumbaugh, Chee Lup Wan, Chip Orlikowski, Chris Maunders, Chris Williams (GrooveNZ), Christian Jarenfors, Christian Kolle, Christian Tobia, Christin Lutze, Christophe HUE, Christopher Bunn, Christopher Carl Kalb, Christopher Czarnecky, Christopher Hughes, Christopher Neubauer, Cilla Knies, Clara Sánchez Baldó, Clark Lindell, Claus Green Schollert, Claus Rasmussen, Clergue Olivier, Cloarec Guy, Colin Bentley, Connor Curtis, Correy Dugger, Craig Kunitomo, Cristian Arioli, Cristina Alonso Perez, Curtis G Aikens, Dafne Maltese, Dagorne Didier, Damian Faulkner, Damien Desroches, Damien Mangin, Dan Hungerford, Dan Johnson, dan pearson, Dan Rubera, Dane Resugang, Daniel Diez Reboso, Daniel Esteban Cobo, Daniel Fallahi Enriquez, Daniel Fernández, Daniel Fernandez Gonzalez, Daniël Freerk Mulder, Daniel J Kowalski, Daniel Manchón, Daniel Manfred Luig, Daniel McCord, Daniel Methe, Daniel Potter, Daniel Romero, Daniel Scarbrough, Daniel Scherm, Daniel U. Thibault, Daniel Utesa Estorch, Darrel Raines, Darrell Leber, Dave Fallon, Dave Himm, David Abeza, David Allen, David Billing, David Biondi, David del Agua Hernandez, David dupire, David Felix, David Harris, David John Wallis, David Kapp, David Idzwik, David L. Goldberg, David Meier, David Michael Richter, David Mustill, David Pascal Runge, David Pelletier, David Quintanilla, David Renzoni, David Shipley, David Übleis, David Watts, David Wruck, David Youngblood, David736, Dax Donati, Dean Neff, Delmau Maxime, Denis Cédric, Dennis Kuepper, Déru Jérôme, Desirée Squires, Diego Bao Montero, Diego Guzman Asenjo, Dieter Aerts, Dimitris Melissinos, Dmitry Leskov, Dohyung Lee, Dominik Lemke, Dorota Moliłk-Orłowska, Douglas Bell, Douglas Kuegler, Draki McGrother, Drieu Robin, Dronne Yann, Duchemin Alexis, Dunat Cedric, Dustin Ziemann, Duthoit Guillaume, Eduardo Del Rosal Fernandez, Eduardo Jose Gil Espallardo, Einherja62, Ellowinowh, Elmar Schmid, Ema D. Moikan, Emmanuel Sellier, Enrique Lufiña Fernandez, Enzo Maini, Eric Backstrom, Eric Climer, Eric Hecox, Eric McCaughin, Eric Michau, Eric Panaye, Eric Solis & Erika Solis, Eric Torrey, Erik Engelgeer, Erik Zieger, Erin Kowske, Erwan Chaffiot, Erwan Coste, Esaú tavío Curbelo, Ethan Scott Meder, Eugenio Solorza, Evan Carandreadis, Fabian Davenel, Fabian König, Fabian Menze, Fabien Bandelier, Fabien Darbellay, Fabio Salvi, Fabrice Messin, Farges Jerome, Federico González Fuentes, Felipe Cea Garcia, Felix Froeschlin, Ferás Mahmoud Ali Garcia, Ferhat Kocatás, Fernando Gómez de Quiroga, Fernando Guijo Cabestrero, Ferran Deix Roca, Ferran Sebastian Romero, Filipe Ribeiro de Rezende, Fons de Vogel, Forum.cwówd, Francesc Batista Cortés, Francia Kan, Francis Dionne, Francisco Alonso Espejo, Francisco Aragunde Valcarcel, Francisco de Borja Garzon Marquez*, Francisco Javier Hernandez Sandoval, Franck Sfiligoi Taillandier, Franck Villeneuve, Francois Mahieu, François Roeder, François Vignié, Frank Forte, Frank Harrison, Fred Allean Alex Rolim de Andrade, Frederic Bodin, G. Ben, Gaëtan Wolff, Gary Duddell, Gary S Johnson, Geert-Jan Vanden Schrieck, Geoffrey Frost, Geoffroy Milan, Geoffry Harrison, George Alexandru Dragoi, Germán Cortés Ruíz, Giacomo Zannoni, Giampiero Santoro, Gilles Grimaldi, Gimbert Eric, Gino Daveggio, Giuseppe De Carolis, Giuseppe Mangialardi, Glen Zulaski, Goncalo Viegas, Gonzalo Jesús Romero Zorrilla, Gordon Abbott, Gordon Typer, Goudesone Herwig, Grace Stanat, Grand Hubert, Grayson Gottschewski, Greg Olenski, Gregorio Adrián Pedrero Campoy, Gregorio Beni, Gregory J

Fleischman, Griffin Price, Guilhem Massini, Guillaume Achard-Corompt, Guillaume Girard, Guillaume Mestdagh, Guillermo Vilches, Gunnar Krause, Hans Peter Bak, Harald Arnold, Harry Gollakota, Harry Walker, Hauke Stammer, Hayashi Akifumi, Heather Johnson, Heidi Krueger, Heikki Thoen, Helen Davies, Hélène Gueldry-Chenot, Henrik Uhrbrand, Herb Sawyer, Hirata Souhei, Hisashi Itou, Hollis W. Hall Jr., Hong-Yi Wu, Horst Thierbach, Howard McNicoll, Hugo Figuera, Hugo Kolb, Iain knight, Ian Miller, Ian Windolf, Ibai Alonso, Ifrah Guillaume, Ignacio Celis Blanco, Inés Martínez Muñoz, Ingolf Heitmann, Íñigo Franco Benito, Iriosis, Isaac florez, Ismael Langa Alcázar, J.A.J. Verhagen, Jack Coulston, Jack Sisterson, Jack Snell, Jack Waitkus, Jackson Hoover, Jacob Daniel Nolan, Jacob Kerchelich, Jacob Woosick, Jacobo Rufete Martínez, Jacotot jeremy, Jaime de Diago, Jaime Marín Morales, Jaime Varela Terrades, Jairo Samuel Santana Rodríguez, Jake Florence-Brown, Jake Richardson, James Anderton, James Baron, James E Burnette, James Eckerdt, James Flint, James Marsden, James McInnes, James Perlmutter, James R Perkinson, James R. Krull, James Sarver, James Steimle, James Winstead, James Wyman, Jamie Keagy, Jan Petersen, Jan Rödiger, Jan Roszkos, Jan Večeřa, Jan-Hendrik Pieper, Jano Foltis, Jari Kangas, Jaron Larsen, Jarrod A. Cronin, Jason A Beardsley, Jason Cody, Jason Graf, Jason Kendall, Jason McLoughlin, Jason Phillips, Jason Radovanovich, Jason Shell, Jason Wright, Jasper Kuah, Javier Cano Muñoz, Javier Castaño Álvarez, Javier Custodio Pérez, Javier Logan Farmer, Javier Manuel Herreros, Jayson E Morris, Jean Baptiste & Athanase, Jean-Marie Da Silva, Jean-Paul Baldacchino, Jean-Philippe Le Bour, Jean-Sebastien Chamard-Bois, Jeff E Soltes, Jeff Spiegelman, Jeffrey Bartos, Jeffrey Conklin, Jeffrey Keagbine, Jeffrey Van Dehy, Jeffrey W Myer, Jennifer Rice, Jeremiah Nolte, Jeremy Amaudruz, Jeremy Logan Farmer, Jeremy Palenchar, Jeremy Skog, Jérôme Trigaux, Jerry, Jesper Schou, Jess Boronico, Jesús Montiel Contreras, Jesús Rosa Serrano, Jewlia Whaley, Jim Campagna, Joakim Dennerståhl, Joan Zafrá, Joaquin Rosello Orihuel, Jöbke Janssen, Jody Wells, Joe C Faust, Joe Tan Chin Peng, Joel Peez, Joerg Schreiber, Joffrey Lambert, Johan Ariello, John C & TaiLi Rhoad, John B Goodwin, John Buan, John Dent, John Dumas, John F Klaine Sr, John F. Metzger, John Florek, John Foughty, John Hamrick, John Muenchrath, John Ponsano, John Reynolds Gram, John Schoew, John Vazquez, John Vitale, JohnKelley, Jon Kershaw, Jonas/Ned*Henri, Jonathan Dowling, Jonathan O'Connor, Jonathan Warner, Jongho Kim, Jordi Rodriguez Gresa, Jorge Beltrán Núñez, Jorge Calderín Morales, Jorge Hernández Marí, Jorge Sánchez Sánchez, Jorge Victor Yanes Gaspar, Jose Antonio Gutiérrez Villar, Jose Arias, Jose Cornelio Samper López, Jose Enrique Jurado Fuster, Jose Ignacio Polo Lopez, Jose Javier Guillén Méndez, Jose Luis Regal Galan, Jose Luis Serrano Cava, José Manuel Berrendero, Jose Maria Ferri Muñoz, José María Rubio Merino, José Montoro Guillen, José Olcina, Jose Sesma Martinez, Jose Sherman Aspacio III, Joseba Ruiz de Apodaca, Joseph Fleckenstein, Joseph K Postl, Joseph Razzell Hollis, Josh Pilachowski, Josh Van Epps, Joshua D Klug, Joshua Riordan, Joshua Sieczkowski, Joshua Thompson, Joshua Turan, Joshua Waters, Josiah Ibbotson, Jourdan Christophe, Juan Carlos Gallego Fernandez, Juan Diego Rodríguez Aparicio, Juan José Ballester Cerezo, Juan Méndez Candela, Juan Pablo Escribano Santana, Juha Rankinen, Julien Marcos Santamaría, Julia Reinisch, Julian Huck, Julian Kite, Julian Panchen, Julien Courchesne, Julien Jaquart, Julien Sestier, Julien Vigues, Jumutz Jacek, Justin A Cantu, Justin Brown, Justin Geiger, Justin Overmeyer, Justin Smith, Justin Tarazon, Kai-Jonathan Maas, Kajetan Perczynski, Ka'la Brockington, Karl H Kreder, Kasper Kiiskinen, Kate Wendt, Kazuhiro Honda, Kazumi Yashiro, Keith Medlin, Ken Kavanaugh, Kenneth Denk, Kenneth F Machacek, Kentaro Hayashi, Kerim Aydin, Kevin Blake, Kevin Frey, Kevin Moore, Kevin Siqueira, Kevin Ushko, Kevin Vyhnanek, KieranT, Kim Pierson, Kirk Finkbeiner, Kirk Kahoe, Kleiman Alain-Marc, Kodi Avery, Koke Lorte Cadenas, Konrad Rapicki, Kirk Smith, Kris Kitajewski, Kristopher Smith, Kwok King Cheung Bassanio, Kyle Francis Glab, Kyle J Dettman, Kyle T Bogasky, Kyran Malcolm Mellor, Lachlan Fergusson, Lagatie Jerome, Lamolinaire Gaël, Lance Christensen, Lance Dvorak, Larry McBride, Laura K Norman, Laurent Augu, Laurent Sol, Le jeune fabrice, Lee Bass, Lee Carkey, Lee Cobb, Lee Hutchinson, Leigh Needham, Lelievre Jordane, Leon Marais, Liam V Niederhauser, Lionel Gerber, LitoralLudo, Lomer Vincent, Louis Thisquien, Louise Williamson, Louis-Maxence Tripon, Luc St-Laurent, Lucas Mantei, Lucia Torres Santos, Luis Barrachina, Luis Javier Egidio Pueyo, Luis Miguel Aguirre Sanchez-Bermejo, Luis Sellés Ortega, Lukas Eichner, Lukas Jaak Van Evercooren, Luke Molyneux, Lutz Schild, M. Martin Bévilard, Magyari Dávid, Maik Herfurth, Maikel, Mal Reason, Malcolm Rudd, Manuel Bonilla Tosca, Manuel Díaz Santos, Manuela Maier, Marc Bally, Marc Lafon, Marc Regan, Marc Vilamú Casado, Marco Rinella, Marco Röder, Marco Serra, Marek Mahanský, María Luisa Martínez León, Marie-Laure Deprez, Marine Salembier, Mario Ferro, Mario Moreno Terrones, Mario Schubert, Marion Leclert, Mark Breedlove, Mark de Vries, Mark Kooper, Mark Montez, Mark Phelps, Mark R Bryant, Mark Runyon, Markus Buckmann, Markus Degen, Markus Maly, Markus Wehrauch, Martin Brunner, Martin Costa Peña, Martin Gallo, Martin Henrich, Martin Lessacher, Martin Lichey, Martin Vegeberg Nielsen, Martin Votruba, Martin Yoan, Marziac Julien, Masaki Okuno, Mathelin Bertrand, MathemW, Mathew Oates, Mathias Pusch, Mathias Weigert, Mathieu Patrick, Matt Erwin, Matt Marzocchi, Matt Strange, Matteo Chiarion, Matthew Berard, Matthew Good, Matthew Ryder, Matthias Dietz, Matthias Fischer, Maurice Broers, Maurice Mickael, Maurizio Fattore, Max Underdown, Meeplebrick, Megan Lamón, Megan M Doherty, Mel Follmer, Mexpo2, Meyer McMains, Michael Baker, Michael Barnhart, Michael Caldwell, Michael Collins, Michael D Vernon, Michael Dean, Michael Dippold, Michael E Wilk, Michael Granzier, Michael Hill, Michael Lloyd, Michael Louca, Michael Nachtigal, Michael Osborn, Michael Peterson, Michael Turner, Michal Hartl, Michel Torralba, Michio Sakata, Michizo Kito, Mickaël Schatas, Mickaël Delettres, Miguel Garcia, Miguel Hernandez-Mora Martinez, Miguel Saldivia, Mike Atwood, Mike Matchett, Mike Meigs, Miles Smith, Mitcha Wasmuth, mkoll59-CWOWD, Mónica Miguel Jiménez, Moritz Hegmann, Morten Bukh Dreier, Mouette, Mr Carriou David, Mr Mark Hudson, Myles Galen Caddell, Napolitano Giuseppe Bruno, Nara

Giménez, Nate Miller, Nate Rogers, Nathan D Stovall, Nathan McCullough, Nathanael Grace & Sarah-Jane Meier, Nathaniel Sumerel, Natividad León Pujante, Natividad Martínez León, Neil Morgan, Nemanja Milesic, Niall Phillips, Nicholas DiNoia, Nicholas Helms, Nicholas Oxley, Nick Grage, Nick Matwijczyk, Nicko Schelian, Nicolas Aubertin, Nicolas Benchabane, Nicolas Bonnet, nicolas Jegat, Nicolas Miller, Nicolas Noblot, Nicolas Rochard, Nicolas Wroblewski, Nicole Witen, Niklas Springer, Nikolas Loïsele, Noah Pride, Nuria Dominguez Hernandez, Olga Tucholska, Oliver Kreuzels, Omar Allaoui, Oriol Matavacas, Oscar Alvarez, pablo exposito, Pablo Gómez Cuesta, Pablo López Rodríguez, Pablo Martínez Abellan, Pablo Miguel Lorenzo Argudo, Pablo Reyes Salas, Pablo Rodriguez Ruiz, Paco Zamora Lopez, PanKratris, Paris Frantzolakis, Pascal de Vilder, Pascal Labarile, Patricia Umpiérrez, Patrick Anderson, Patrick Higgins, Patrick Mathé, patrick tekavec, Paul Armborst, Paul Blake, Paul Bradshaw, Paul Jalat, Paul Pascu, Paul Schendel, Paul Uhlmann, Paul Yahner, Paw Poul Elling Halse, Pawel Skierczynski, Pedro Mangado Villalba, Pepa Vavřina, Peter Christian Thorius, Peter Elliot, Peter Guthrie, Peter Keane, Peter Oakley, PHENIX555, Philipp Mathis, Philippe Excelmans, Philippe Motter, Phillip Ward, PICARD Laurent, Pierre Inigo, Pierre-Alexis Gonsard, Pierre-Jean Guichon, Pierre-Olivier Grange, Piletta Lionel, Poullin Marc, Rachel Rusnak, Radek Bohunsky, Radovan Kukolj, Rafael Fernandez, Rafael Hidalgo Peña, Raimund Ruppel, Ralph Bonham, Ralph Holzer, Ramon Hernandez, Ramon Inglada, Ramón Vázquez Parreño, Randal Lloyd, Randy Thomas, Raphael Bolliger, Raphael Braun, Raúl Fernandez Romo, Raúl Franco, Ray Gaer, Reed C Bowman, Reed R McClune, Reinhard Kaltzin, Rémi Stachowiak, Remigio Moreno Zamorano, Renaud Velter, Rene Packmohr, Reuben Cozmyer, Rhys Hutchings, Ricardo Manuel Rafael Norton, Ricardo Palacios, Rich Lyle, Richard Boggs, Richard Galati, Richard Greaves, Richard H Lindhorst, Richard Kolk, Richard R Bailey, Richard Watson, Richard Wolfenden, Rick Beetham, Rio Suareski, Rivot Corentin, Rob Seitz, Robert A Whitaker, Robert Berger, Robert Buechler, Robert Chappell, Robert Conev, Robert Degenhart, Robert G F Murrinan, Robert Givens, Robert Holla, Robert P Jenkins, Robert Vella, Robert Zamykal, Roberto Redruello Salas, Roderick Smith, Rodrigo Neira, Romain Malet, Romuald Manotte, Ron, Riley, & Griffin McIlroy, Ronald A Spreckels Jr, Ronald Schanlaub, Rosier Thomas, Rostislav Tomanek, Rowen Chumacera, Royale Gaviola, Ruben Atienza Gomez, Rubén Fernandez Gasalla, Ruben Nouwen, Ruben van der Zee, Rubén Velázquez Ros, Rudolf Blotenburg, Ruslans Jerohovecs, Ryan Belcher, Ryan Dickinson, Ryan Downing, Ryan Knight-Reigns, Ryan Reeves, Ryszard Hermaszewski, Saison Pierre, Sakari Tamminen, Samantha Grasser, Samuel Breeze, Samuel Ethan Petrou, Samuel Mower, Sandro Schunk, Santiago Costas Montenegro, Sarah Monson, Sauvage Alexis, Schlosser Frédéric, Scott A Huitt, Scott Brown, Scott Burgeson, Scott German, Scott Myers, Scott Peters, Sean Joyce, Sean McDonald, Sean Simmons, Sean Wainwright, Sebastian Anehall, Sebastian Will, Sébastien Choubrac, Sébastien Pétard, Sébastien Segni-Diou, seeb, Serge Timmons, Sergio Herrera Sebastián, Sergio Huéscar Arróniz, Shannon Newton, Shawn K. Dorsey, Shibata Ryuki, Shingo Yoshida, Sieur Marien, Sigvald Thorsen, Simon Hills, Simon Jean-Claude, Simon Kreß, Solene Bonnet, Sonleitner Michael, Spyridon Tsonas, Stefan Janssen, Stefan Munder, Stefan Petschner, Stefanos Almpanis, Stefan Gueguen, Stephan Jeandey, Stephan Kreinbacher, Stephane Auduc, Stephen Doyle, Stephen Farrell, Stephen Hack, Steve Schlarman, Steven Bousard, Steven Hajducko, Steven Richins, Steven Schepanski, Steven Zilkie, Stuart Baker, Sven Milo, Swiss Paket, Sylvain D'Hondt, Sylvain Estiot, Tairon Samuel, Takeo Osamura, TAKUTO SAITO, The Gaming Goat - Vegas One, The Taco Waffle, The Yobanashi Girouette, Thibault de Buttet, Thibault Lomenede, Thomas Bachwitz, Thomas Foissy, Thomas G Hudson, Thomas Gagniarre, Thomas Tyndall, Thor Jensen, Thorsten Pesch, Thorsten Rossberg, Thredson Cai, TiBoZo, Tim Galliher, Tim Hwalek, Tim Parker, Tim Powers, Tim Zagurskie, Timothy Oliver, Tog, Tom Somers, Tomas, Tomas Davidek, Tomas Martinez, Tommaso Gandolfi, Tommie Andersson, Toni Ibanez, Toni Lluch Montesinos, Tony Armada, Tony Small, Torsten Stuckenholz, Toshiro Yotsumoto, Toshiyuki Abe, Tournier Antoine, Travis Corrier, Travis Gray, Travis Gunnels, Troy Wolfe, Tyler Jelinek, Tyler Montgomery, Tyrell Wood, Tyson Heckert, Tyy Withrow, Ulker Cenk, Ulysse Hertenberger, Vaclav Muzik, Verena Miller, Victor Bouvet, Victor Gomollon Martos, Victor Haerinck Jr, Victor Milinevski, Victoria Rossi, Viktor Milinevskiy, Vimaire/Guillaume, Vincent Elmalih, Vincent Ghermaoui, Vincent Marin, Vincent Venon, Vishallan Govan, Volker Tubbesing, Walter Iwasevic, Walter Mak, Walter Szulczewski, Weijie Chen, Wes Cowan, Wesley Barta, WestWind, Whit Chapman, wildwillo, Willem Kupper, Willfried Zerringer, William B Whaley, William Davey, William Hadjison, William L Iverson, William Young, Xavier Rat, Xter3, Yang Pulse, Yann Limoges, Yannick Guyomard, Yasutaka Aramaki, Yiqun Wu, Yoensadi Crystal, Yong-Jae Cha, Yosuke Otsuka, Yuki Enomoto, Yuquan Lin, Yusheng Cao, Yuuichi Tokunaga, Zachary Boles, Zakary Sawyer, Zeb Homison, Zeke Walker, Zhuo Yang, 冯济舟, 吴允中 - Wu, Yun-Zhong, 川越隆秀 - Takahide Kawagoe

Spieldesign und Entwicklung:

Anastasio Martínez León.

Produktion:

Selbstverlegt – Present is Future Games (PIFgames)

Grafikdesign:

María Alcaraz García.

Layout:

María Alcaraz García.

Illustration und Coverdesign:

María Luisa Martínez León, María Alcaraz García y Natividad Martínez León.

Komponentenform:

Anastasio Martínez León.

Komponentendesign:

María Alcaraz García.

Kartendesign:

María Alcaraz García.

Kartenillustrationen:

María Luisa Rufete Martínez.

Miniaturenmodellierung:

Robert Jesús Manuel Dugarte Franco

Regelredaktion und Layout:

María Alcaraz García, Anastasio Martínez León, Ramón Vázquez y David Vielba

Spiel-Soundtrack:

Ramon Margaret

Regelüberarbeitung 2.0:

Ramón Vázquez, David Vielba

Spieletests

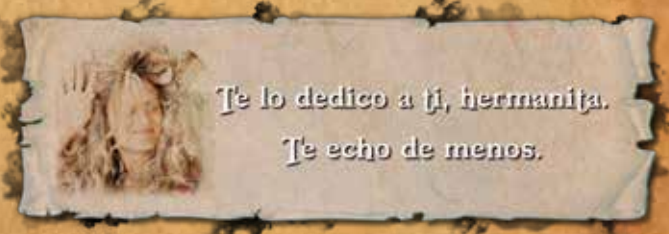
Alejandro Córdoba, María Alcaraz, Daniel Fernández, Lucía Torres, Sergio Huéscar, Jacobo Rufete, Daniel Espín, Miguel López, Alejandro Vázquez, Agatha Córdoba, Blanca López, Nicolás Rufete, Enrique Luiña, Ales Jimenez, Antonio Serrano, Iñigo Franco, Paco Zamora, Federico Gálvez, Eva Alcaraz, Juan José Ballester, Eduardo Gil, Marcos Ramírez, Adrián Martín, José Gálvez, Amando Lozano, Ramón Vázquez, David Vielba und andere Teilnehmer verschiedener Events und Conventions.

Widmung:

Danke an alle, die in unserem Leben präsent sind, uns unterstützen und Vertrauen in unsere Illusionen haben, herzlichen Dank an die Familie, unsere Neffen und alle, die uns bei diesem Projekt unterstützt haben, danke für die Spiele auf Discord, bei denen ich auch unter Wasser nie die Klappe gehalten habe, an alle, die uneigennützig an diesem Projekt mitgearbeitet haben und uns Gedanken und Kraft gegeben haben, an meine zweite Nationalität, die mich als einen der ihren aufgenommen hat, meine Nichte María Luisa, die sich entschlossen hat, an diesem Projekt teilzunehmen und an auf mein Leben, María, mit seinen tausend Ärgernissen und Freuden. Und natürlich an dich, Blanca, mehr als an alle anderen. Ich möchte, dass du weißt, dass du dir nicht vorstellen kannst, wie sehr ich dich vermisse.

Und an all die Menschen, die dazu beigetragen haben, dass dies möglich ist. Eine große Umarmung an euch alle, ICH LIEBE EUCH.

Philibert



INHALTSVERZEICHNIS

Spielziel:	2
So sammelst du Ruhmpunkte:.....	2
Komponenten	3
Spielvorbereitung	4
Aufbau des Spielplans.....	5
Norddeck.....	5
Markttableaus.....	5
Reputationstableau.....	5
Kriegskarte.....	6
Wertungstafel.....	6
Spielertableau.....	7
Spielertableau „A - B“.....	8
Spielerkarte (PC).....	8
Platzieren des Abgrenzungsmarkern oder des Kiels.....	10
Schiffsgewicht.....	10
Tiefgang.....	10
Spielbeginn	11
Startspieler.....	11
Anfängliche Platzierung auf dem Spielfeld.....	11
Allgemeiner Spielablauf	11
1. Individueller Zug jedes Spielers.....	11
A) PC-Spielzug.....	11
A) NPC-Spielzug.....	11
2. Vorrücken des Zeitmarkers.....	11
Bewegung	12
Wenden.....	12
Wind.....	12
Die Karte „Flaute“.....	12
Sandbänke.....	12
Bewegungsbeispiel.....	13
Beispiele für vollständige Bewegungen.....	13
Aktionen:	14
Erkunden	14
Sichtlinie.....	14
Ein Kartenteil aufdecken:.....	14
Fässer.....	14
Treibgut-Regel.....	14
Zeitähler.....	14
Dynamischer Spielplan.....	15
Spielvorbereitung.....	15
Beispiele für Anfangsplatzierungen.....	15
Erkunden – Zusätzliche Regeln.....	15
Unerforschte Kartenplättchen.....	16
Kartenteile 22, 23 und „Flaute“.....	16
Kartenteil 22.....	16
Kartenteil 23.....	16
Kartenteil „Flaute“.....	16

Untätigkeit	16
Handel	16
Interagieren	17
Kartenteile.....	17
Ankerplatz.....	17
Häfen.....	17
NPC-Schiffe.....	17
Ureinwohner.....	17
Sandbänke.....	17
Kraken.....	17
„X“ auf dem Spielplan.....	17
Fässer.....	17
Wale.....	17
Festungen.....	17
Fernkampf (FK)	18
1. Gültiges Ziel bestimmen.....	18
2. Angriffswert und Munition festlegen.....	18
3. Verteidigung des Ziels.....	18
4. Schaden berechnen.....	18
5. Schadensarten.....	18
Wasserschaden.....	18
Feuerschaden.....	18
Festlegen des Ergebnisses nach dem Fernkampf.....	19
Schiff nicht zerstört.....	19
Schiff zerstört: Kollaps.....	19
Schiff durch Wasser zerstört (versenkt).....	19
Schiff durch Feuer zerstört (verbrannt).....	19
Schiff zerstört.....	19
NPC.....	19
PC.....	19
Marker für zerstörte Schiffe.....	19
Reparieren	20
Frachtturm	20
Entern oder Nahkampf (NK)	21
1- Gültiges Ziel bestimmen:.....	21
2- Angreifende Besatzung bestimmen:.....	21
3- Verteidigende Besatzung bestimmen:.....	21
4- Erfolg des Enterns bestimmen:.....	21
5- Enterbelohnung bestimmen:.....	21
Freie Aktionen	22
Das Schiff organisieren	22
Aufsammeln / Bewegung	22
Rammen / Bewegung	22
Einkreisen	23
Fischen / Bewegung	23
Walfänger.....	23
NPC oder Nicht Spielercharaktere	24
Was sind NPC?.....	24
Rolle der NPC.....	24
NPC-Karten.....	24
NPC-Miniaturen.....	24
NPC-Nationen (Flaggen und Schiffsbasis).....	24

Aktivierung der NPC	25	Missionen	42
Erscheinen und Platzieren der NPC.....	25	Neue Missionen erhalten:.....	42
Zeitähler bei NPC:.....	25	Öffentliche oder geheime Missionen.....	42
Aktionen der NPC (Wimpel):.....	25	Start einer Mission:.....	42
Bewegung der NPC.....	26	Erfüllen einer Mission:.....	42
Angriff der NPC.....	26	Ereignisse	46
Aggressiv – Defensiv:.....	26	Alle Ereignisse:.....	46
Was passiert, wenn es mehr als ein Ziel gibt?.....	26	Ereignisse des Kraken.....	47
Aggressiv.....	26	Ereignisse der Festungen.....	47
Defensiv.....	26	Der Schatz	48
Händler.....	27	Die Hinweise auf den Schatz:.....	48
Spezial.....	27	Den Schatz entdecken.....	48
AGGRESSIVER NPC.....	28	Hinweise entdecken.....	48
DEFENSIVER NPC.....	28	Die Karte interpretieren.....	48
Die passiven Fähigkeiten eines NPC.....	29	Die Karte Der Weiße Wal („The White Whale“)	49
NPC-Symbolik.....	29	Bewegung.....	49
Reputation	30	Ziel des Weißen Wals.....	49
Nationen:.....	30	Angriff des Weißen Wals.....	49
Reputationspunkte.....	30	Den Weißen Wal angreifen.....	49
Vor- und Nachteile der Reputation.....	31	Kopfgeldkarte	49
TAVERNE-WERFT „A-B“	32	Zerstörung eines Schiffs mit Kopfgeld.....	49
Verbesserungen aus der Taverne und der Werft.....	32	Kapitäne	50
Kaufen in Taverne und Werft.....	32	Zweiter Kapitän.....	50
Taverne.....	33	Fähigkeiten der Kapitäne.....	51
Werft.....	33	Solomodus	54
Schiffsverbesserungen (Werft).....	34	Spielvorbereitung.....	54
Normale Munition:.....	34	Regeländerungen.....	54
Spezialmunition:.....	34	Wie erhalten die gegnerischen Nationen Ruhm?.....	54
Besatzungsverbesserungen (Taverne).....	35	Spielende.....	54
Der Markt	36	Wie kann die Schwierigkeit erhöht werden?.....	54
Waren:.....	36	Kooperativer Modus	54
Hauptwaren:.....	36	Kooperativer Modus 2 gegen 2.....	54
Nebenwaren:.....	36	Bewertung des Solomodus	55
Interaktion mit dem Markt.....	36	Das Spiel verlieren.....	55
Markttableaus.....	36	Das Spiel gewinnen.....	55
Teile des Marktes „A“.....	36	Endpunktzahl:.....	55
Teile des Marktes „B“.....	36		
Kaufen (Legal und Schmuggelware).....	37		
Legal Kauf.....	37		
Schmuggelkauf.....	37		
Verkaufen (Legal und Schmuggel).....	38		
Legal Verkauf.....	38		
Schmuggelverkauf.....	38		
Piratenverkauf.....	38		
Wohin kommen die verkauften Waren?.....	39		
Spielende	41		
Doppelseitige Wertungstafel (A-B).....	41		



Spielablauf

1. Individueller Zug jedes Spielers

A) PC-Spielzug

- Bewegung + Aktion
- Aktion + Aktion
- Aktion + Bewegung

+ Freie Aktionen.

B) Zug aller dem Spieler zugewiesenen NPC

2. Vorrücken des Zeitmarkers

- Ziehe jeden Tag eine Ereigniskarte.

Am Ende jeder Runde drehst du die Zeitzähler und alle Fässer auf den erkundeten Kartenteilen weiter.



Aktionen:

- Erkunden
- Untätigkeit
- Handel
- Interagieren
- Feuer oder Fernkampf (FK)
- Reparieren

• Entern oder Nahkampf (NK)

Freie Aktionen:

- Aufsammeln
- Über Bord werfen
- Das Schiff organisieren

- Rammen
- Einkreisen
- Fischen

SYMBOLIK

Schaden (Schiff) / Fernkampf (FK)	NPC-Erscheinungszone	Kartenteil
Kanone	Schatz	Siegel 1 (Schiff)
Schiff zerstört	Fass	Siegel 2 (Schiff)
Wasserschaden	Ruhm	PC-Markerplatz
Feuerschaden	Spielmarker	Enterbewohnung
Entern / Nahkampf (NK)	Verbesserungen verschieben	Route (Richtung)
Besatzung	Stapel N1 ablegen	Bewegung
Verteidigung der Besatzung	Stapel N2 ablegen	Offiziersverbesserung
Erfolgreiches Entern	Verfügbarer Kapitän	Spezialistenverbesserung
Verwundung (Besatzung)	Tag	Joker-Verbesserung Offizier/Spezialist
Niederlande	Nacht	Schiffsverbesserung
Spanien	Ereignis drehen	Fernkampfkanone
England	Öffentliche Mission	Hängematte
Frankreich	Geheime Mission	Ruderboot
Pirat	Schatzhinweis	Reputation (- +)
Korsar	Aufsammeln	Reputationssperre
Tee	W12	Wiedereinstiegsankerplatz
Silber	W20	Stufenanforderung
Baumwolle	Preis	Ereigniskarte ziehen
Zucker	Kleiner oder gleich Wert	Wind dreht sich
Holz	Beliebige Nation	Verteidigung Bug/ Heck
Öl	Zielnation	Erfolg
Kauf (von dir)	Nation außer X	Optional
Verkauf (von dir)	Unterschiedlich von	Stufe 1
Legal	Karte entfernen	Stufe 2
Schmuggel	Karte ziehen	Stufe 3
Taverne	Kopfgeld	Stufe 4
Werft	Zeitzähler	Tiefgang 1
Ankerplatz	Nächster PC links / rechts	Tiefgang 1,5
Hafen	PC Spielercharakter	Tiefgang 2
Ureinwohner	NPC Nicht Spielercharakter	Tiefgang 2,5
Festung	Händler	Tiefgang 3
Platzieren eines Fasses	Aggressiv	
Sandbank	Defensiv	
Wale	Korsar	
Erscheinen des Kraken	Spezial	

