



# PIRATES

of MARACAIBO

Spielanleitung

Ein Spiel von Alexander Pfister, Ryan Hendrickson und Ralph Bienert  
für 1-4 Personen ab 12 Jahren, Spieldauer: 25 Minuten pro Person



Die Karibik gegen Ende des 17. Jahrhunderts: Lukrative Handelsrouten, boomendes Gewerbe und aggressives Streben nach Macht weit entfernter Nationen schaffen eine gewaltige Nachfrage nach Seeleuten aller Art, die willens sind, in den von Seeschlachten gebeutelten Gewässern ihre Arbeit zu verrichten. Arbeit gibt es genug, doch die niedrige Heuer und strapaziöse Arbeitsbedingungen sorgen für Unmut. „Wieso also nicht“, denkst du dir, „ein Leben voll Wohlstand und Abenteuer auf hoher See genießen? Piraten tun und lassen, was sie wollen!“

Doch Obacht: Den Preis für dieses ach so frohe Leben zahlt man nicht selten abrupt und ohne Vorwarnung am Galgen. Sieh also zu, dass du gewieft und geschwind so viel Ruhm wie nur irgend möglich sammelst.

Egal ob dein Ruf im Kampf den Kapitänen schatzträchtiger Galeonen das Fürchten lehrt, ob der Anblick deines majestätischen Schiffes und seiner prachtvollen Galionsfigur von Weitem deine Ankunft im Hafen ankündigt oder ob Gerüchte um die Unmengen von Schätzen, die du vergraben hast, die Abenteuerlust und Raffsucht nachfolgender Generationen auch weit nach deinem Tod anstacheln: Nutze die kurze Zeit, in der du durch die Karibik segelst, so gut es geht, um deine Zeitgenossen auszustechen und so zur legendärsten Freibeuterin oder zum legendärsten Piraten der Geschichte zu werden.

# SPIELMATERIAL

## ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



1 Entdeckertableau



3 Schatzinseltableaus



3 Kaperwürfel  
(gelb, grün & weiß)



ca. 125 Markierungssteine  
(in versch. Farben und  
Mengen; grau zur freien  
Verwendung)



62 Dublonen  
(20x „5“, 20x „2“, 22x „1“)



12 Galionsfiguren



6 Schatzwertplättchen



42 „Stufe I“-Karten  
• 8 Orte  
• 12 Residenzen  
• 22 Ausbaukarten

41 „Stufe II“-Karten

25 Questkarten

## PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

4 Schiffstableaus  
(1 pro Person;  
eine Rückseite für  
das Solospiel)



28 doppelseitige Spielmarker  
(7 in jeder Spielfarbe) *Residenzmarker/  
+50 Siegpunkte*



4 Verstecktableaus  
(1 pro Person; eine Rückseite für  
das Solospiel)



20 doppelseitige Schwarzmarktplättchen  
(5 in jeder Spielfarbe)



4 Schiffsfiguren  
(1 in jeder Spielfarbe)



4 Entdeckerfiguren  
(1 in jeder Spielfarbe)



4 Wertungssteine  
(1 in jeder Spielfarbe)

## FÜR DAS SOLOSPIEL

1 Solo-Schiffstableau  
(Rückseite eines  
Schiffstableaus)



12 Solokarten  
(6x A, 6x B)



1 Solo-Verstecktableau  
(Rückseite eines Verstecktableaus)



### FÜR DAS RUBINE-MODUL

2 Rubinovorratsplättchen



1 Rubinmarktplättchen

### FÜR DAS RUHESTAND-MODUL

1 Residenzrabattplättchen  
(kann auch im Spiel „Maracaibo“ verwendet  
werden)






## SPIELVORBEREITUNG



## SPIELVORBEREITUNG

① Optional: Entscheidet euch für ein oder mehrere Module und beachtet die daraus resultierenden Änderungen in der Spielvorbereitung und im Spielablauf. Verwendet keine Module, solange nicht alle mit den Regeln des Spiels gut vertraut sind. Eine Übersicht aller Module findet ihr auf Seite 14.

② Legt das Entdeckertableau in die Mitte des Spielbereichs.

③ Sortiert die „Stufe I“-Karten nach Typ und bildet je einen verdeckten Stapel für Orte , Residenzen  und Ausbaukarten .

- Mischt die Residenzen und Ausbaukarten getrennt.
- Zieht 4 Residenzen und 15 Ausbaukarten und mischt sie in den Ortstapel, um das so genannte „Stufe I“-Deck zu bilden.
- Legt die übrigen Residenzen und Ausbaukarten unbesehen in die Spielschachtel zurück.

④ Bereitet nun links vom Entdeckertableau die Kartenauslage wie auf dieser Seite abgebildet vor, indem ihr Karten vom „Stufe I“-Deck zieht und von links nach rechts in Spalten offen auslegt. Platziert die 3 Schatzinseltableaus

wie abgebildet an die vorgesehenen Positionen. Diese Kartenauslage sowie die Felder „Golf“ und „Maracaibo“ auf dem Entdeckertableau bilden zusammen die **Karibik**. Achtet in euren ersten Partien darauf, dass keine Gruppen von 4 oder mehr aneinander grenzenden Orten entstehen – vertauscht gegebenenfalls die Positionen einiger dieser Karten mit Ausbaukarten, um die Gruppe aufzulösen. **Beachtet:** Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr die Karibik alternativ wie auf Seite 11 gezeigt aufbauen oder eigene Auslagen ausprobieren. Achtet lediglich darauf, dass die Karibik aus ungefähr 4 Zeilen und 9 Spalten besteht.

⑤ Mischt alle „Stufe II“-Karten und legt sie verdeckt neben die Karibik.

⑥ Legt je 4 Markierungssteine auf jedes Schatzinseltableau und die übrigen Markierungssteine für alle gut erreichbar bereit. (Die Felder der Schatzinseln werden von unten nach oben befüllt.)

⑦ Verteilt die 6 Schatzwertplättchen zufällig auf die Orte, die das Symbol  zeigen, und legt sie in die linke obere Ecke der jeweiligen Orte. (Die Abbildung zeigt lediglich ein Beispiel.)





8 Nehmt euch jeweils ein Schiffstableau, ein Verstecktableau sowie das folgende Spielmaterial in einer Farbe eurer Wahl: Schiffsfigur, Entdeckerfigur, Wertungsstein, Schwarzmarktplättchen und Spielmarker.

9 Platziert euer Spielmaterial wie folgt:

- die Schiffsfigur in den angedeuteten Startbereich der Karibik,
- die Entdeckerfigur auf das Startfeld der Entdeckerleiste auf dem Entdeckertableau,
- den Wertungsstein auf das Feld 0 der Wertungsleiste auf dem Entdeckertableau,
- das Schiffstableau mit der Seite für 2-4 Personen nach oben vor euch,
- das Verstecktableau mit der Seite für 2-4 Personen nach oben neben euer Schiffstableau,
- alles weitere Spielmaterial neben euer Schiffstableau.

10 Dreht die Schwarzmarktplättchen einer Person auf zufällige Seiten. Dann drehen alle anderen ihre Schwarzmarktplättchen auf genau diese Seiten, so dass alle die gleichen Seiten oben haben.

11 Mischt die Questkarten und legt sie verdeckt neben das Entdeckertableau. Zieht dann jeweils 2 Questkarten auf die

Hand, wählt geheim genau eine davon aus und werft die andere verdeckt ab. Mischt anschließend die abgeworfenen Questkarten zurück in den Stapel. Bildet dann den so genannten Questmarkt, indem ihr 2 Karten vom Stapel aufdeckt und offen daneben legt.

12 Mischt die Galionsfiguren und legt 2 mehr, als Personen teilnehmen, offen neben das Entdeckertableau in den so genannten Galionsfigurenmarkt. Legt die übrigen zurück in die Spielschachtel.

13 Legt die Dublonen und Kaperwürfel in Griffweite aus.

14 Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnen soll. Diese Person erhält 10 Dublonen. Im Uhrzeigersinn erhalten die anderen Personen jeweils 11, 12 bzw. 13 Dublonen (also immer eine mehr als die Person zuvor).

15 Wer die meisten Dublonen erhalten hat (d. h. die Person rechts von der, die das Spiel beginnt) platziert einen eigenen Spielmarker mit der Symbolseite nach oben auf das Feld Maracaibo auf dem Entdeckertableau. Dieser Marker zeigt an, wer den letzten Spielzug durchführen wird, wenn das Spielende eingeläutet wird.

## SPIELABLAUF

Es werden drei Durchgänge gespielt, in denen ihr mehrmals reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe kommt. In deinem Spielzug segelst du mit deinem Schiff in der Karibik und führst die Aktionen des Feldes durch, auf dem dein Schiff zum Stehen kommt. Ein Durchgang endet, sobald jemand Maracaibo erreicht. Nach drei Durchgängen endet das Spiel.

### DEIN SPIELZUG

In deinem Spielzug durchläufst du zwei Phasen: zuerst die Segelphase und anschließend die Aktionsphase. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

#### Segelphase

Rücke dein Schiff in der Karibik 1 bis 3 Felder vor. Als Feld gilt jede Karte in der Auslage sowie der Golf und Maracaibo auf dem Entdeckertableau. Die Schatzinseltableaus gelten nicht als Felder – du kannst weder dorthin noch hindurch segeln.

Dein Schiff segelt immer von einem Feld zu einem benachbarten Feld und muss in einer Spalte zum Stehen kommen, die näher an Maracaibo ist als die Spalte, in der es zu Beginn des Spielzuges stand.



*Beispiel: Du spielst schwarz und segelst dein Schiff zuerst ein Feld nach oben und dann nach rechts, wodurch es näher an Maracaibo ist als zu Beginn. Es hätte nicht nach dem ersten Schritt (nach oben) stehenbleiben können, da es sich sonst in derselben Spalte befände, in der es zu Beginn deines Spielzuges war.*

Gegnerische Schiffe haben keinen Einfluss auf dein Schiff – es können sich beliebig viele Schiffe auf einem Feld befinden.

Kommt dein Schiff auf einer Karte zum Stehen, auf der sich gegnerische Schiffe befinden, musst du nach Möglichkeit jeder dieser Personen 1 Dublone zahlen. Hast du nicht genug Dublonen, um alle zu bezahlen, darfst du frei entscheiden, wen du bezahlst. (Dass du nicht alle bezahlen kannst, hat keinerlei Folgen.) Da der Golf und Maracaibo keine Karten sind, musst du dort niemanden bezahlen.

*Beispiel: Im obigen Beispiel musst du 1 Dublone an Blau zahlen.*



Segelst du dein Schiff auf ein Feld des Entdeckertableaus, kommt es dort sofort zum Stehen und eventuell verbleibende Schritte verfallen. Es darf in diesem Spielzug nicht weitersegeln.

#### Aktionsphase

Führe nun alle Aktionen des Feldes durch, auf dem dein Schiff zum Stehen gekommen ist. Dabei gibt es fünf Möglichkeiten: **Ausbaukarte**, **Residenzkarte**, **Ortskarte**, **der Golf** oder **Maracaibo** (die letzten beiden befinden sich auf dem Entdeckertableau).

##### Ausbaukarte



Du musst dich für eine der folgenden beiden Optionen entscheiden:

A) Ignoriere die Karte und nimm dir 5 Dublonen aus dem Vorrat.

B) Kaufe die Karte, indem du die Kosten bezahlst, die links oben auf der Karte abgebildet sind. Gegebenenfalls reduzieren sich die Kosten, wenn du entsprechende Effekte besitzt (durch andere Ausbaukarten oder eine Schiffsverbesserung). Lege die Karte neben deinem Schiffstableau ab. Zeigt die Karte ein Blitzsymbol, kannst du die darauf abgebildeten Aktionen sofort in einer Reihenfolge deiner Wahl nutzen. Alle permanenten Effekte der Karte treten erst nach Bezahlen der Karte in Kraft. Die möglichen Effekte werden auf Seite 16 erklärt.

Ziehe anschließend die oberste Karte des „Stufe II“-Decks und lege sie offen an die freigewordene Stelle in der Karibik. Setze alle Schiffe, die sich auf dem Feld befinden, auf die neue Karte. (Im äußerst seltenen Fall, dass es keine „Stufe II“-Karten mehr im Deck gibt, legst du eine „Stufe I“-Karte aus der Spielschachtel verdeckt an die freigewordene Stelle. Auf dieser kann man sich fortan nur noch 5 Dublonen nehmen.)



*Beispiel: Tabak hat aufgedruckte Kosten von 8 Dublonen. Dank der Ausbaukarte Klabauteermann, die du in einem früheren Spielzug erworben hast, brauchst du nur 5 Dublonen zu bezahlen.*

## Residenzkarte



Du kannst die Residenz „errichten“, indem du die Kosten bezahlt, die links oben auf der Karte abgebildet sind (abzüglich eventueller Rabatte). Tust du dies, legst du einen deiner Spielmarker mit der Symbolseite nach oben auf die Karte. Dieser gilt nun als Residenzmarker. Ist dies der erste Residenzmarker auf der Karte, bekommst du sofort 2 Siegpunkte.

Am Ende des Spiels bekommen alle, die einen Residenzmarker auf der Karte haben, Siegpunkte entsprechend der dort abgebildeten Bedingung. Auf jeder Residenz kann sich höchstens ein Residenzmarker jeder Farbe befinden. Einmal abgelegte Residenzmarker können später nicht versetzt werden.



**Beispiel:** Du spielst gelb und bezahlst 16 Dublonen, um dir den Effekt der Hazienda zu sichern. Da dort bereits ein schwarzer Residenzmarker liegt, bekommst du den Bonus von 2 Siegpunkten nicht.

## Ortskarte



Führe die folgenden Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

### 1. Schatzwert erhöhen

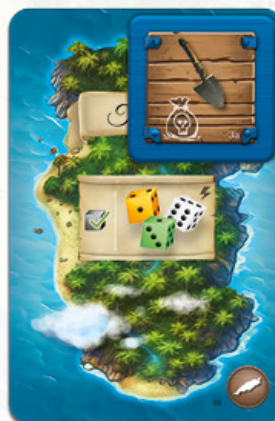
Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf dem Ort, musst du 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die abgebildete Schatzinsel legen. Belege die Felder einzeln von unten nach oben. Das oberste Feld fasst beliebig viele Markierungssteine.



**Beispiel:** In dieser Partie müssen alle, die in Trinidad anlegen, einen Markierungsstein auf die Perleninsel legen.

### 2. Schwarzmarkt aktivieren

Liegt auf diesem Ort eines deiner Schwarzmarktplättchen, kannst du es nun aktivieren und alle seine Effekte nutzen. Gegnerische Schwarzmarktplättchen werden ignoriert. Eine Erklärung aller Schwarzmarkteffekte findest du auf Seite 15.



**Beispiel:** Blau erhält in Tobago eine zusätzliche Aktion „Schatz vergraben“ (wie die entsprechende Ortsaktion, siehe Seite 8).


### 3. Schiff verbessern

Du kannst dein Schiff einmal verbessern, wie auf Seite 9 beschrieben.

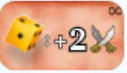
### 4. Ortsaktion nutzen

Jeder Ort bietet eine oder mehrere Aktionen, die du in einer Reihenfolge deiner Wahl nutzen kannst. Ist dort ein Schrägstrich abgebildet („/“), musst du dich für genau eine der beiden Optionen entscheiden. Im Folgenden werden die möglichen Ortsaktionen erklärt:



#### Kapern



 1. Würfle alle 3 Kaperwürfel und würfle ggf. alle 3 Würfel einmal neu.



2. Wähle dann genau einen Würfel aus: Sein Zahlenwert gibt an, wie viele Schwerter dir für Kaperfahrten zur Verfügung stehen. (Schwerter sind die „Währung“, mit der du Kaperfahrten „bezahlst“.) Die Würfelfarbe bestimmt die Schatzart, die du in diesem Spielzug durch Kaperfahrten erhalten kannst: gelb - Gold, grün - Smaragd, weiß - Perle.

 3. Addiere zu deinen Schwertern sämtliche permanenten Erhöhungen durch Ausbaukarten, Schiffsverbesserungen oder deine Galionsfigur. Manche Erhöhungen gelten nur, wenn du eine bestimmte Würfelfarbe wählst.

4. Die so erhaltenen Schwerter kannst du nun für Kaperfahrten nutzen. Du kannst jede Option nur einmal pro Spielzug wählen. Es gibt drei Standardoptionen, die auf deinem Schiffstableau (bzw. hier drunter) abgebildet sind. Weitere Optionen kannst du über Schiffsverbesserungen und dergleichen erhalten.

 =  Gib 1 Schwert aus, um 1 Siegpunkt zu bekommen.

 =  Gib 2 Schwerter aus, um 3 Dublonen zu erhalten.

 =  Gib 5 Schwerter aus, um 1 Schatz gemäß der gewählten Würfelfarbe von der entsprechenden Schatzinsel zu erhalten (siehe Kasten "Schätze").

5. Ungenutzte Schwerter gehen am Ende des Spielzugs ersatzlos verloren.

#### Schätze

Nimm dir jedes Mal, wenn du einen Schatz erhältst, den obersten Markierungsstein von der entsprechenden Schatzinsel und lege ihn auf dein Verstecktableau. Befinden sich auf der Schatzinsel keine Markierungssteine mehr, nimmst du dir stattdessen einen aus dem Vorrat. Lege den Markierungsstein in das zur Schatzart passende Lager oberhalb der Schaufellinie. Befindet sich dort ein freies Bonusfeld, kannst du den Markierungsstein dorthin legen und erhältst sofort den abgedeckten Bonus. Jeder Markierungsstein, ob oberhalb oder unterhalb der Schaufellinie, stellt einen Schatz der Art dar, in dessen Lager er liegt.



Schaufellinie

Bonusfeld


Lager

Am Ende bringt jeder Schatz Siegpunkte abhängig davon, wie viele Markierungssteine auf der entsprechenden Schatzinsel liegen. Mehr dazu erfährst du unter „Spielende und Schlusswertung“ auf Seite 11.



*Beispiel: Du wolltest eigentlich Gold erhalten. Nochmal würfeln ist dir aber zu riskant, weil du nicht glaubst, wieder eine 6 zu würfeln. Also entscheidest du dich für den grünen Würfel. Deine 6 Schwerter gibst du für 1 Smaragd und 1 Siegpunkt aus (5+1=6 Schwerter). Den Smaragd legst du auf das Bonusfeld, wodurch du 2 weitere Siegpunkte bekommst.*

#### Entdecken


 Rücke deine Entdeckerfigur bis zu so viele Felder vor, wie der Wert vor dem Aktionssymbol angibt. Du musst deine Figur mindestens ein Feld in der vorgegebenen Richtung vorrücken. Felder mit gegnerischen Figuren werden dabei übersprungen und auch nicht mitgezählt.

Nutze dann alle Effekte des Feldes, auf dem deine Figur zum Stehen kommt. Was die einzelnen Symbole bedeuten, kannst du im Glossar auf Seite 15 nachlesen.



*Beispiel: Du spielst blau und segelst dein Schiff nach Bonaire. Als Ortsaktion kannst du deine Entdeckerfigur bis zu 3 Felder vorrücken. Du entscheidest dich, deine Figur entlang des unteren Pfades zu bewegen und überspringst das von Gelb besetzte Goldfeld. Dann nutzt du den Effekt des Feldes, auf dem deine Figur gelandet ist (und erhältst 3 Dublonen).*

#### Schatz vergraben

 Pro solches Symbol kannst du 1 Schatz vergraben, indem du einen Markierungsstein im entsprechenden Lager deines Verstecktableaus unter die Schaufellinie verschiebst. Lege ihn auf ein freies Bonusfeld und erhalte sofort den abgedeckten Bonus (falls vorhanden). Der Schatz befindet sich nach wie vor in deinem Besitz. Sind alle Bonusfelder unterhalb der Schaufellinie besetzt, kannst du keine Schätze dieser Art mehr vergraben.



Erhältst du mehr als eine Aktion „Schatz vergraben“ in deinem Spielzug, so kannst du sie auf unterschiedliche Schatzarten aufteilen.



*Beispiel: Du vergräbst deinen einzigen Smaragd. Als Bonus legst du einen Markierungsstein auf die Smaragdinsel (siehe Seite 7).*

### Questkarte erhalten



Nimm dir entweder die oberste Karte vom Questkartenstapel oder eine offene aus dem Questmarkt. Nimmst du eine offene, musst du sie sofort durch die oberste Karte vom Stapel ersetzen. Halte deine Questkarten vor den anderen bis zur Schlusswertung geheim.

### Ausbaukarte erwerben



Kaufe eine beliebige Ausbaukarte des Typs Crew bzw. Ausrüstung (je nach Aktionsymbol), die in der Karibik ausliegt, indem du die aufgedruckten Kosten plus 3 Dublonen bezahlst. Ersetze die gekaufte Karte

durch die oberste Karte vom „Stufe II“-Deck. Lege sie offen an die freigewordene Stelle und setze alle Schiffe, die sich auf dem Feld befinden, auf die neue Karte.

## AKTIONEN DURCH EFFEKTE

### Schiff verbessern



Das Spiel bietet dir öfters die Möglichkeit, dein Schiffstableau zu verbessern, wodurch du dir sofortige und permanente Effekte freischalten kannst.

Um eine **Verbesserung** durchzuführen, legst du einen (grauen) Markierungsstein aus dem Vorrat auf ein freies Feld deines Schiffstableaus.

Die Felder sind durch drei Grenzlinien unterteilt. Du darfst einen Markierungsstein erst dann rechts von einer Grenzlinie platzieren, wenn links von ihr insgesamt mindestens so viele Markierungssteine liegen, wie die Zahl über der Grenzlinie angibt.



*Beispiel: Um eine Verbesserung jenseits der ersten Grenzlinie vorzunehmen, musst du mindestens zwei der sechs Felder links von ihr bereits belegt haben.*

Jede Verbesserung ist mit einem Effekt verbunden: Einmalige Effekte (beige Schriftrolle) nutzt du sofort, permanente Effekte (rote Schriftrolle) treten nach der Verbesserung in Kraft. Die unterschiedlichen Effekte werden im Glossar auf Seite 16 erklärt.

Zwei mögliche Verbesserungen sind besonders wichtig:

### Galionsfigur erhalten



Zahle 3 Dublonen, nimm dir 1 Galionsfigur aus dem Galionsfigurenmarkt und lege sie links an dein Schiffstableau an. Nutze dann sofort sämtliche Effekte, die mit einem Blitzsymbol markiert sind (bei Galionsfigur Falke). Permanente Effekte treten nach der Verbesserung in Kraft. Die Effekte sämtlicher Galionsfiguren werden auf Seite 15 erklärt. Du kannst nur eine Galionsfigur besitzen und diese nicht wieder abgeben.

### Schwarzmarktplättchen platzieren



Sind Kosten abgebildet, musst du diese zuerst entrichten. Nimm dann ein Schwarzmarktplättchen von deinem Schiffstableau und platziere es auf einer beliebigen **Ortskarte** in der Karibik, auf der noch kein Schwarzmarktplättchen liegt (jeder Ort kann höchstens einen Schwarzmarkt haben). Im Golf und in Maracaibo kannst du kein Schwarzmarktplättchen platzieren. Beachte, dass die Schwarzmarktplättchen doppelseitig bedruckt sind: Es ist **nicht** erlaubt, das Plättchen auf die andere Seite zu drehen.

Nachdem du das Schwarzmarktplättchen platziert hast, kannst du es **sofort nutzen**. Sämtliche Schwarzmarkteffekte werden auf Seite 15 erklärt.

### Siegpunkte bekommen



Dieses Symbol zeigt an, dass du die angegebene Zahl von Siegpunkten bekommst. Deine Siegpunkte werden am Rand des Entdeckertableaus mittels deines Wertungssteins festgehalten. Lege jedes Mal, wenn dein Wertungsstein das Feld „50“ überschreitet, einen deiner Spielmarker mit der Seite „+50“ nach oben auf das vorgesehene Feld und fahre mit Feld „1“ der Leiste fort.



### Dublonen



**Weißer Zahl:** Nimm dir die angegebene Zahl von Dublonen aus dem Vorrat und lege sie auf dein Verstecktableau.



**Rote Zahl:** Gib die angegebene Dublonenzahl in den Vorrat ab. Du kannst erst dann mit der Aktion fortfahren, wenn du den gesamten geforderten Betrag entrichtet hast.

### Begrenzung des Spielmaterials

Dublonen, Markierungssteine und Spielmarker sollen nicht durch das vorhandene Spielmaterial begrenzt sein. Improviere, wenn das vorhandene Material nicht ausreicht.

## Der Golf



Dies ist das erste Feld, das dein Schiff auf dem Entdeckertableau erreicht. Es muss hier zum Stehen kommen. Nun kannst du dein Schiff einmal verbessern, wie auf Seite 9 beschrieben. Danach musst du dich für eine der folgenden Optionen entscheiden:

- Nutze eine Aktion „Kapern“, für die dir 2 zusätzliche Schwerter zur Verfügung stehen.
- Nutze eine Aktion „Entdecken“ mit dem Wert 4.
- Errichte eine beliebige Residenz in der Karibik, auf der keiner deiner Residenzmarker liegt.

## Maracaibo



Vom Golf Feld aus segelt dein Schiff in deinem nächsten Spielzug nach Maracaibo und kommt dort zum Stehen (verbleibende Schritte verfallen). In Maracaibo bekommst du 6 Siegpunkte und kannst dein Schiff einmal verbessern.

Nach dem Spielzug, in dem jemand Maracaibo erreicht hat, endet der laufende Durchgang sofort.

- Ausnahme: Der dritte Durchgang endet in diesem Fall erst, sobald die Person an der Reihe war, deren Spielmarker in Maracaibo liegt (siehe Spielvorbereitung).

## ENDE DES DURCHGANGS

Am Ende jedes Durchgangs erhaltet ihr Einkommen (grüne Schriftrollen):

- Ihr erhaltet Dublonen entsprechend der Dublonen-Einkommenssymbole auf euren Ausbaukarten und eurer Galionsfigur.
- Ihr bekommt Siegpunkte entsprechend der Siegpunkte-Einkommenssymbole auf euren Ausbaukarten und eurer Galionsfigur.



*Beispiel: Am Ende jedes Durchgangs bringen dir diese drei Ausbaukarten ein Einkommen von 5 Dublonen und 2 Siegpunkten.*

Nach drei gespielten Durchgängen folgt die Schlusswertung. Andernfalls kehren alle Schiffe in den Startbereich der Karibik zurück. Den nächsten Durchgang beginnt die Person links von der, die Maracaibo erreicht hat.

## SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG



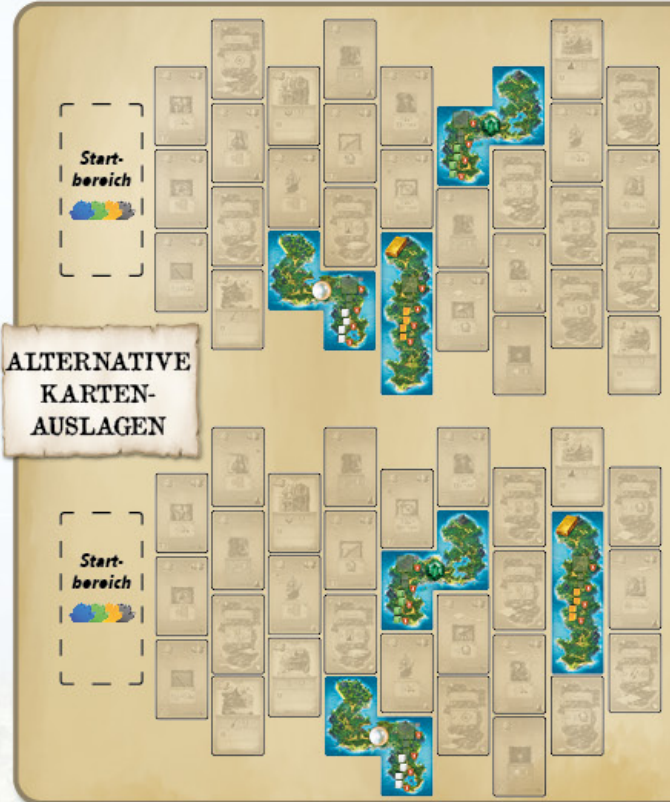
Nachdem ihr drei Durchgänge gespielt habt (einschließlich Einkommen) und alle gleich oft an der Reihe waren, endet das Spiel. Dann bekommt ihr zusätzliche Siegpunkte für die folgenden Dinge (diese sind auch auf den Verstecktableaus abgebildet):

- 1 Für jeden Fluss, den eure Figur auf dem Entdeckertableau überschritten hat, bekommt ihr 4 Siegpunkte.
- 2 Für je 5 Dublonen, die ihr noch übrig habt, bekommt ihr 1 Siegpunkt.
- 3 Tragt die Siegpunkte ab, die in der rechten oberen Ecke eurer Ausbaukarten aufgedruckt sind.
- 4 Ermittelt, wie viele Siegpunkte eure Ausbaukarten mit dem Schlusswertungssymbol bringen. →
- 5 Ermittelt, wie viele Siegpunkte ihr durch Residenzen mit eurem Residenzmarker bekommt. Jede Residenz ist auf höchstens 24 bzw. 25 Siegpunkte begrenzt.
- 6 Wertet die Schätze auf eurem Verstecktableau (egal ob vergraben oder nicht). Bestimmt dazu für jede Schatzart, wie viele Markierungssteine auf dem jeweiligen Schatzinseltableau liegen:
  - Bei 0-2 Markierungssteinen ist dieser Schatz je 2 Siegpunkte wert.
  - Bei 3-4 Markierungssteinen ist dieser Schatz je 3 Siegpunkte wert.
  - Bei 5-6 Markierungssteinen ist dieser Schatz je 4 Siegpunkte wert.
  - Ab 7 Markierungssteinen ist dieser Schatz je 5 Siegpunkte wert.
- 7 Für jeden Schatz, den ihr vergraben habt, bekommt ihr zusätzlich 2 Siegpunkte.
- 8 Deckt eure Questkarten auf und wertet sie. Jede Questkarte zeigt eine Bedingung oben und eine unten. Ihr bekommt nur Siegpunkte für die wertvollste Bedingung, die ihr erfüllt. Unterschiedliche Questkarten können Siegpunkte für dieselben Dinge bringen.

**Beispiel:** Hast du mehrere Questkarten, die Siegpunkte für Ausbaukarten des Typs Crew bringen, kann ein und dieselbe Crew-Ausbaukarte für alle diese Questkarten geltend gemacht werden.

- 9 Wer mindestens 6 Questkarten erfüllt hat, bekommt weitere 10 Siegpunkte.

Wer in Summe die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand ist von den Beteiligten besser, wer mehr Schätze vergraben hat bzw., wenn auch diese Zahl gleich ist, wer mehr Schiffsverbesserungen vorweisen kann. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



## DAS SOLOSPIEL



## EINLEITUNG

Du spielst gegen Jordan, dessen Spielzüge von einem Stapel Solokarten gesteuert werden.

## SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie für ein Zweipersonenspiel vor. Du spielst mit dem Spielmaterial einer Farbe, Jordan mit einer anderen Farbe. Die einzigen Unterschiede zum Zweipersonenspiel sind: Der Galionsfigurenmarkt enthält lediglich 3 Galionsfiguren, Jordan erhält niemals Dublonen und muss auch nie welche abgeben.

Führe die folgenden zusätzlichen Schritte durch:

1. Drehe Jordans Schiffs- und Verstecktableau auf die Seite für das Solospiel.
2. Lege einen Markierungsstein auf das erste Feld von links der Kaper- & Entdeckerleiste seines Verstecktableaus.
3. Sortiere die Solokarten nach den Buchstaben A und B in der rechten oberen Ecke der Karten. Nimm 0-6 zufällig gewählte A-Karten aus dem Spiel und ersetze sie durch die gleiche Zahl von zufällig gewählten B-Karten. Je mehr B-Karten im Deck sind, desto schwieriger wird das Spiel.
4. Mische das so entstandene 6-Karten-Deck und lege es verdeckt neben Jordans Schiffstableau ab.
5. Jordan erhält eine zufällige Questkarte, die verdeckt neben sein Schiff kommt.

## SPIELABLAUF

Du führst immer den ersten Spielzug durch. Danach wechselst du dich mit Jordan ab, bis das Spiel nach drei Durchgängen zu Ende geht.

Führe deinen Spielzug entsprechend der Regeln für das Mehrpersonenspiel durch. Kommt dein Schiff auf einer Karte zum Stehen, auf der Jordans Schiff steht, musst du nach Möglichkeit 1 Dublone in den Vorrat abgeben. Umgekehrt erhältst du 1 Dublone aus dem Vorrat, wenn Jordans Schiff auf der Karte zum Stehen kommt, auf der sich dein Schiff befindet.

### Jordans Spielzug

Decke zu Beginn jedes seiner Spielzüge die oberste Karte vom Solodeck auf. Sind alle Karten des Decks aufgebraucht, mische die 6 Karten und bilde daraus ein neues verdecktes Solodeck. Jordan zieht zuerst sein Schiff und führt dann eine Hauptaktion durch. Wurde eine B-Karte gezogen, führt Jordan vorab eine Zusatzaktion durch.

Jede Solokarte zeigt mehrere Hauptaktionen, aber nur eine davon wird tatsächlich durchgeführt. Beginne mit der obersten Aktion und prüfe, ob Jordan sie durchführen kann. Wenn nicht, fahre mit der nächsten Aktion fort usw., bis Jordan eine Aktion findet, die er durchführen kann. Im seltenen Fall, dass keine der abgebildeten Aktionen möglich ist, wird diese Karte ignoriert und stattdessen die nächste gezogen.



### Aktionen einer Solokarte



Befindet sich ein Ort mit der Aktion „Kapern“ in einer Entfernung von 3 Feldern, segelt Jordan dorthin und führt die folgenden Schritte durch:

1. Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf diesem Ort, lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die abgebildete Schatzinsel.
2. Lege einen Markierungsstein auf die erste freie Verbesserung links oben auf Jordans Schiffstableau.
3. Jordan führt eine Aktion „Kapern“ durch: Der Markierungsstein auf Jordans Verstecktableau gibt an, was während seiner Kaperfahrt geschieht:



Jordan erhält einen Schatz, der ausgewürfelt wird (siehe unten).



Jordan bekommt 2 Siegpunkte und einen Schatz, der ausgewürfelt wird.



Jordan bekommt 2 Siegpunkte und einen Schatz, der ausgewürfelt wird. Hat Jordan von dieser Schatzart mehr Schätze als du, lege 1 Markierungsstein der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat auf die entsprechende Schatzinsel.



Jordan bekommt 3 Siegpunkte und 2 Schätze einer Art, die ausgewürfelt wird. Hat Jordan von dieser Schatzart mehr Schätze als du, lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die entsprechende Schatzinsel.



Welchen Schatz Jordan erhält, wird ausgewürfelt. Bei einer 4, 5 oder 6 erhält er einen Schatz von der Insel mit den meisten

Markierungssteinen. Entscheide bei Gleichstand in folgender Reihenfolge: Gold > Smaragd > Perle.



Befindet sich ein Ort mit der Aktion „Entdecken“ in einer Entfernung von 3 Feldern, segelt Jordan dorthin und führt die folgenden Schritte durch:

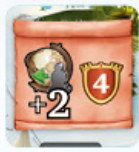
1. Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf diesem Ort, lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die abgebildete Schatzinsel.
2. Lege einen Markierungsstein auf die erste freie Verbesserung links oben auf Jordans Schiffstableau.
3. Jordan führt eine Aktion „Entdecken“ durch: Jordan rückt seine Entdeckerfigur entsprechend der Zahl vor dem Aktionssymbol vor. Es gelten die üblichen Bewegungsregeln. An einer Gabelung wählt Jordan immer den Pfad mit den meisten Feldern. Jordan nutzt den Effekt des Feldes nicht, auf dem seine Figur landet. Stattdessen gibt der Markierungsstein auf seinem Verstecktableau vor, was passiert:



Jordan bekommt 3 Siegpunkte.



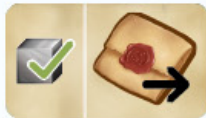
Jordan bekommt 3 Siegpunkte und seine Entdeckerfigur rückt 1 Feld zusätzlich vor.



Jordan bekommt 4 Siegpunkte und seine Entdeckerfigur rückt 2 Felder zusätzlich vor.

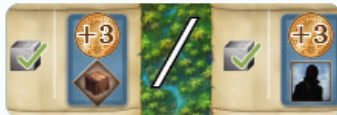


Jordan bekommt 6 Siegpunkte und seine Entdeckerfigur rückt 2 Felder zusätzlich vor.



Befindet sich ein Ort mit der Aktion „Quest“ in einer Entfernung von 3 Feldern, segelt Jordan dorthin und führt die folgenden Schritte durch:

1. Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf diesem Ort, lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die abgebildete Schatzinsel.
2. Lege einen Markierungsstein auf die erste freie Verbesserung links oben auf Jordans Schiffstableau.
3. Jordan erhält die rechte Quest aus dem Markt und legt sie verdeckt auf seine bisher gesammelten Questkarten. Ergänze den Questmarkt, indem du die übrige Quest nach rechts schiebst und eine neue Quest offen neben den Stapel legst.



Befindet sich ein Ort mit einer der abgebildeten Aktionen in einer Entfernung von 3 Feldern, segelt Jordan dorthin und führt

die folgenden Schritte durch. Sind beide Aktionen gleichweit entfernt, wende die Soloregel für Gleichstände an (siehe rechte Spalte weiter unten).

1. Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf diesem Ort, lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf die abgebildete Schatzinsel.
2. Lege einen Markierungsstein auf die erste freie Verbesserung links oben auf Jordans Schiffstableau.
3. Anstatt eine Karte aus der Karibik zu erwerben, erhält Jordan die oberste Karte vom „Stufe II“-Deck. Lege sie zu seinen anderen erworbenen Karten.



Jordan kauft eine Ausbaukarte. Betrachte zunächst den ersten angegebenen Kartentyp: Befindet sich eine Karte dieses Typs in

einer Entfernung von 3 Feldern, segelt Jordan dorthin. Sind mehrere solcher Karten gleichweit entfernt, wende die Soloregel für Gleichstände an (siehe rechte Spalte weiter unten). Jordan erhält die so erreichte Karte kostenfrei. Auf den freigewordenen Platz kommt die oberste Karte vom „Stufe II“-Deck. Befindet sich keine Karte des ersten aufgelisteten Typs in Reichweite, prüfe zuerst den zweiten und schließlich den dritten Typ. Befindet sich keine Karte in Reichweite, kann Jordan diese Aktion nicht nutzen und versucht es mit der nächsten Aktion der Solokarte.

### Verbesserungen



Wenn Jordan eine Verbesserung erhält, platziere einen Markierungsstein auf das erste freie Feld von links auf seinem Schiffstableau. Zuerst werden die Felder der ersten Spalte von oben nach unten gefüllt, dann die der zweiten usw. Alle Verbesserungen haben einen sofortigen Effekt:



Rücke den Markierungsstein auf Jordans Verstecktableau ein Feld nach rechts vor. Dadurch werden die Aktionen „Kapern“ und „Entdecken“ für Jordan stärker.



Würfle einen Würfel. Bei einer 1 oder 2 erhält Jordan die erste Galionsfigur von links, bei einer 3 oder 4 die zweite und bei einer 5 oder 6 die dritte. Hast du bereits eine Galionsfigur, erhält Jordan keine.



Jordan erhält die rechte Quest aus dem Markt und legt sie verdeckt auf seine bisher gesammelten Questkarten. Ergänze den Questmarkt, indem du die übrige Quest nach rechts schiebst und eine neue Quest offen neben den Stapel legst.



Weise die Zahlen 1-4 den vier Residenzen in der Karibik zu (z. B. von links nach rechts) und würfle einen Würfel. Eine 5 oder 6 bzw. eine Zahl, auf deren Residenz bereits Jordans Residenzmarker liegt, wird neu gewürfelt. Lege auf die so ermittelte Residenz einen von Jordans Residenzmarkern. Ist dies dort der erste Marker, bekommt Jordan 2 Siegpunkte.

### Zusatzaktion

Auf den B-Karten führt Jordan immer zuerst eine Zusatzaktion durch, bevor er seine Hauptaktion wählt. Es gibt folgende Zusatzaktionen:



Verbesserung



Aktion „Kapern“



Aktion „Entdecken“

### Wichtige Hinweise:

1. Der Golf bietet die Aktionen „Kapern“ und „Entdecken“ an. Befindet sich der Golf innerhalb von 3 Feldern und die Solokarte fordert eine dieser beiden Aktionen, segelt Jordan immer zum Golf und führt die entsprechende Aktion durch.
2. Befindet sich sein Schiff zu Beginn seines Zuges im Golf, wird keine Solokarte aufgedeckt. Stattdessen segelt sein Schiff nach Maracaibo und Jordan erhält eine Verbesserung sowie 6 Siegpunkte.
3. Die Ausbaukarten des „Stufe II“-Decks bringen Siegpunkte für Ausbaukarten, vergrabene Schätze usw. Jordan ignoriert diese variablen Siegpunkte.
4. Jordan ignoriert sämtliche Effekte seiner Ausbaukarten und erhält kein Einkommen.

**Soloregel für Gleichstände:** Sind mehrere Optionen in der Karibik gleichweit entfernt, wählt Jordan diejenige, die näher an Maracaibo liegt. Befinden sich in einer Spalte mehrere Optionen, wählt Jordan die oberste.

### SCHLUSSWERTUNG

Jordan führt immer den letzten Spielzug im Spiel durch, da du das Spiel beginnst. Du führst die Schlusswertung für dich nach den Regeln des Mehrpersonenspiels durch, Jordan wertet dagegen wie folgt:

1. 4 Siegpunkte für jeden Fluss, den seine Entdeckerfigur überschritten hat
2. 6 Siegpunkte für jede Ausbaukarte in seinem Besitz
3. 15 Siegpunkte für jede Residenz, auf der sein Residenzmarker liegt
4. Siegpunkte für seine Schätze nach den Regeln für das Mehrpersonenspiel
5. 5 Siegpunkte für jede Questkarte in seinem Stapel
6. 10 Siegpunkte zusätzlich, falls er mindestens 6 Questkarten gesammelt hat

Du gewinnst das Spiel, wenn du insgesamt mehr Punkte hast als Jordan!

## MODULE

Wählt eines oder mehrere der folgenden Module und wendet die Änderungen in der Spielvorbereitung und dem Spielablauf entsprechend an.

### NEBEL DES KRIEGES: ORTE

#### Spielvorbereitung

Bei der Vorbereitung des „Stufe I“-Decks werden die Ortskarten verdeckt und die anderen Karten offen ins Deck gemischt. Verteilt die Karten in der Karibik, lasst dabei aber die Ortskarten verdeckt. Legt schließlich 1 Dublone auf jede verdeckte Ortskarte.

#### Spielablauf

Kommt dein Schiff auf einer verdeckten Ortskarte zum Stehen, erhältst du alle Dublonen von der Karte und deckst sie auf. Dann kannst du alle Aktionen der Karte nutzen und die Karte bleibt für den Rest des Spiels offen.

Während der Einkommensphase am Ende jedes Durchgangs wird auf jede noch verdeckte Ortskarte 1 weitere Dublone platziert.

### Spielablauf im Solospiel

Jordan dreht alle Ortskarten um, zu denen sein Schiff segelt, auch wenn es dort nicht zum Stehen kommt. Die auf diesen Ortskarten liegenden Dublonen kommen zurück in den Vorrat. Dann bekommt Jordan 1, 3 bzw. 5 Siegpunkte je nachdem, ob dies im 1., 2. oder 3. Durchgang passiert. Jordan wählt jedes Mal, wenn sein Schiff mehrere Optionen hat, den Weg, der über die meisten verdeckten Ortskarten führt.

### NEBEL DES KRIEGES: AUSBAUKARTEN

#### Spielvorbereitung

Bei der Vorbereitung des „Stufe I“-Decks werden die Ausbaukarten verdeckt und die anderen Karten offen ins Deck gemischt. Verteilt die Karten in der Karibik, lasst dabei aber die Ausbaukarten verdeckt. Teilt bei der Vorbereitung des „Stufe II“-Decks die Karten in zwei gleichgroße Stapel, dreht einen davon auf die Vorderseite und den anderen auf die Rückseite und mischt die beiden Stapel so zusammen. Das bedeutet, dass während des Spiels ab und zu die oberste Karte des „Stufe II“-Decks offen liegt.

#### Spielablauf

Lege jedes Mal, wenn du eine „Stufe II“-Karte in die Karibik legen sollst, die Karte genau so ab, wie du sie vom Stapel ziehst (offen oder verdeckt).

Decke jede verdeckte Ausbaukarte auf, sobald dein Schiff darauf zieht. Entscheide dann, ob dein Schiff dort zum Stehen kommt oder weitersegelt, sofern es noch Schritte übrig hat.

### Spielablauf im Solospiel

Jordan dreht alle Ausbaukarten um, die sein Schiff betritt; es bleibt dort aber nicht stehen, bevor es sein Ziel erreicht hat. Jordan wählt jedes Mal, wenn sein Schiff mehrere Optionen hat, den Weg, der über die meisten verdeckten Karten führt.

### PIRATENSCHARMÜTZEL

Dieses Modul ändert nichts an der Spielvorbereitung.

#### Spielablauf

Kommt ein Schiff auf einer Karte zum Stehen, auf der sich gegnerische Schiffe befinden, wird gekämpft: Dazu müssen alle, die ein Schiff auf dieser Karte haben, jeweils einen Kaperwürfel gleichzeitig würfeln. Addiert zu eurem Ergebnis sämtliche permanenten Effekte, die euch Schwerter geben. Wer insgesamt den höchsten Wert vorweisen kann, bekommt 2 Siegpunkte und kann von allen Beteiligten jeweils bis zu 1 Dublone stehlen. Bei Gleichstand passiert nichts weiter.

### Spielablauf im Solospiel

Jordan addiert zu seinem gewürfelten Ergebnis immer die Zahl des aktuellen Durchgangs, z. B. ergibt eine gewürfelte 4 im 2. Durchgang den Wert 6. Wer den Kampf gewinnt, bekommt 5 Siegpunkte, aber keine Dublonen. Bei Gleichstand passiert nichts weiter.

### QUESTJÄGER

#### Spielvorbereitung

Ihr zieht jeweils 3 Questkarten auf die Hand und behaltet 2 davon. Es liegen immer drei offene Questkarten im Questmarkt aus.

#### Schlusswertung

Eine Quest gilt nur dann als erfüllt, wenn ihr die untere Bedingung erfüllt. Dafür bringt jede Quest doppelt so viele Siegpunkte wie aufgedruckt. Für jede unerfüllte Quest werden euch 5 Siegpunkte abgezogen.

### RUBINE

#### Spielvorbereitung

Platziert je ein Rubinvorratsplättchen auf Bonaire und Tobago sowie das Rubinmarktplättchen neben den Golf.

#### Spielablauf

Kommt dein Schiff auf einem Ort mit Rubinvorratsplättchen zum Stehen, kannst du dir 1 Rubin nehmen. Lege dazu einen grauen Markierungsstein aus dem Vorrat auf die Abbildung des Schiffs auf deinem Verstecktableau.

Landet dein Schiff im Golf, kannst du einen Rubin verkaufen. Entferne dazu einen Rubin von deinem Verstecktableau, lege ihn auf ein freies Bonusfeld der Rubinmarktkarte und nutze den abgedeckten Bonus sofort. Sind alle Bonusfelder belegt, kannst du keine Rubine mehr verkaufen. Zusätzlich kannst du weitere Rubine gegen je 2 Siegpunkte eintauschen.

### Spielablauf im Solospiel

Auch Jordan erhält an Orten mit Rubinvorratsplättchen 1 Rubin. Im Golf verkauft Jordan 1 Rubin auf ein zufällig gewähltes Bonusfeld (weist den Feldern eine Zahl zu und würfelt; ist das gewürfelte Feld belegt, nimmt Jordan das nächstfreie).

Am Spielende bekommt Jordan je 2 Siegpunkte pro übrigen Rubin.

### RUHESTAND

#### Spielvorbereitung

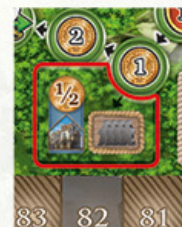
Platziert das Residenzrabattplättchen auf das vorgesehene Feld des Entdeckertableaus. Dann legen alle einen ihrer Residenzmarker darauf.

#### Spielablauf

Ziehst du deine Entdeckerfigur auf das Residenzrabattplättchen (es gilt als Feld), musst du sofort eine Residenz zu den halben aufgedruckten Kosten erwerben. Verwende dafür den Residenzmarker vom Rabattplättchen. Danach kehrt deine Entdeckerfigur sofort auf das Startfeld der Entdeckerleiste zurück. Du kannst das Residenzrabattplättchen nur einmal im Spiel nutzen.

Bei der Ermittlung der Kosten musst du alle permanenten Effekte, die dir einen Rabatt auf Karten gewähren, zuerst anwenden und dann die resultierenden Kosten halbieren und das Ergebnis ggf. aufrunden.

**Extra:** Ihr könnt dieses Plättchen auch im Vorgängerspiel „Maracaibo“ verwenden. Legt es dazu auf das vorgesehene Feld der Entdeckerleiste. Die Regeln sind analog: Stellt zu Beginn jeweils eine eurer Figuren auf das Plättchen. Wenn ihr es betretet, setzt die Figur von dort zum halben Preis auf ein Prestigegebäude und stellt euren Entdecker zurück auf das Startfeld.



## Questkarten

Jede Quest zeigt zwei Bedingungen: eine oben und eine unten. Ihr bekommt für eine von beiden Siegpunkte, wenn ihr die Bedingung erreicht oder übertrefft.



Du besitzt so viele Schätze wie angegeben.



Du hast so viele Schätze vergraben wie angegeben.



Du hast so viele Ausbaukarten des entsprechenden Typs wie angegeben.



Du hast das angegebene Dublonen-Einkommen.



Du hast das angegebene Siegpunkt-Einkommen.



Du besitzt so viele Ausbaukarten (einschließlich Residenzen) wie angegeben.



Deine Entdeckerfigur hat so viele Flüsse überschritten wie angegeben.



Du besitzt von jedem Typ Ausbaukarte so viele wie angegeben.



Du besitzt so viele Ausbaukarten des Typs Schiff wie angegeben.



Du hast so viele Schätze vergraben wie angegeben und das angegebene Siegpunkt-Einkommen.



Du besitzt so viele Ausbaukarten mit Soforteffekt (Blitzsymbol) wie angegeben.



Du hast so viele Verbesserungen deines Schiffes durchgeführt wie angegeben.



Du besitzt so viele Ausbaukarten des Typs Crew wie angegeben. Zudem hat deine Entdeckerfigur so viele Flüsse überschritten wie angegeben.



Du besitzt so viele Ausbaukarten des Typs Ausrüstung wie angegeben. Zudem hat deine Entdeckerfigur so viele Flüsse überschritten wie angegeben.



Du besitzt so viele Ausbaukarten des Typs Ausrüstung und des Typs Crew wie angegeben.



Du besitzt so viele Ausbaukarten des Typs „Schiff“ und hast so viele Residenzen errichtet wie angegeben.



Du hast so viele Schätze vergraben wie angegeben. Zudem hat deine Entdeckerfigur so viele Flüsse überschritten wie angegeben.

## Schwarzmärkte



Du kannst eine Aktion „Schatz vergraben“ nutzen.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jeden Schatz, den du vergraben hast.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jede Questkarte, die du hast.



Du bekommst 2 Siegpunkte (max. 6) für jeden Fluss, den deine Entdeckerfigur überschritten hat. Bei 4 Flüssen bekommst du dennoch nur 6 Siegpunkte.



Du bekommst 2 Siegpunkte und kannst 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf eine Schatzinsel deiner Wahl legen.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jede Ausbaukarte des Typs Ausrüstung in deinem Besitz.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jede Ausbaukarte des Typs Crew in deinem Besitz.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jeden Smaragd in deinem Besitz.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jede Perle in deinem Besitz.



Du bekommst 1 Siegpunkt (max. 6) für jedes Gold in deinem Besitz.

## Galionsfiguren



**A (Nixe)**

Bei jeder Aktion „Kapern“, die du nutzt, kannst du 2 Schwerter ausgeben, um 2 Dublonen und 2 Siegpunkte zu bekommen.



**B (Drache)**

Bei jeder Aktion „Entdecken“, die du nutzt, kannst du 2 Felder zusätzlich vorrücken.



**C (Harpyie)**

Während der Segelphase kann dein Schiff bis zu 4 Felder ziehen (statt 3). Dein Dublonen-Einkommen steigt um 4.



**D (Wal)**

Du kannst jedes Mal, bevor du eine neue Questkarte erhältst, die Karten im Questmarkt abwerfen und durch neue ersetzen. Außerdem erhältst du in jeder Einkommensphase so viele Dublonen zusätzlich, wie du Questkarten besitzt.



**E (Löwe)**

Bei jeder Aktion „Kapern“, die du nutzt, erhältst du 2 zusätzliche Schwerter. Außerdem kannst du einmal mehr neu würfeln.



**F (Seeschlange)**

Dein Dublonen- und dein Siegpunkt-Einkommen steigen um je 2.



**G (Poseidon)**

Du kannst jedes Mal, wenn du einen Schatz vergräbst, den Schatz hier auf ein freies Bonusfeld platzieren, anstatt ihn unter die Schaufellinie zu verschieben.

Die Schätze hier zählen dennoch bei der Schlusswertung mit. Effekte der Bonusfelder: 1 Verbesserung, 1 Schatz, 5 Dublonen bzw. 4 Siegpunkte.



**H (Krake)**

Bei jeder Aktion „Kapern“, die du nutzt, kannst du 3 Schwerter ausgeben, um 6 Dublonen zu erhalten.



**I (Falke)**

Du erhältst sofort einmalig wahlweise 3 Gold oder 3 Smaragde oder 3 Perlen.



**J (Nautilus)**

Bei jeder Aktion „Entdecken“, die du nutzt, kannst du 1 Feld weniger vorrücken, um 1 Gold zu erhalten.



**K (Schädel)**

Bei jeder Aktion „Kapern“, die du nutzt, kannst du 2 Schwerter ausgeben, um 1 Schatz zu vergraben.



**L (Einhorn)**

Du erhältst bis zum Ende des Spiels einen Rabatt von 2 Dublonen auf den Erwerb von Ausbaukarten und das Errichten von Residenzen.

## Residenzkarten



Die Hacienda bringt doppelt so viele Siegpunkte (max. 24), wie dein Dublonen-Einkommen beträgt.



Die Burg bringt dreimal so viele Siegpunkte (max. 24), wie dein Siegpunkt-Einkommen beträgt.



Die Seefestung bringt 5 Siegpunkte (max. 25) für jede Ausbaukarte des Typs Schiff in deinem Besitz.



Die Zitadelle bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jede Ausbaukarte des Typs Ausrüstung in deinem Besitz.



Der Gasthof bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jede Ausbaukarte des Typs Crew in deinem Besitz.



Die Piratenbucht bringt 3 Siegpunkte (max. 24) für jeden Schatz, den du vergraben hast.



Die Estancia bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jede Quest, die du erfüllt hast.



Die Stadtvilla bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jeden Smaragd in deinem Besitz.



Der Palast bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jedes Gold in deinem Besitz.



Der Leuchtturm bringt 4 Siegpunkte (max. 24) für jede Perle in deinem Besitz.



Die Bastion bringt 8 Siegpunkte (max. 24) für jedes Set aus allen drei Schatzarten in deinem Besitz.



Das Inselversteck bringt 6 Siegpunkte (max. 24) für jeden Fluss, den deine Entdeckerfigur überschritten hat.

Viele der folgenden Symbole findet ihr auf dem Schiffstableau, auf Karten sowie auf dem Entdeckertableau.

= Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 3 Schwerter aus, um 1 Schatz der gewählten Würfel Farbe zu erhalten.

= Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 2 Schwerter aus, um 3 Siegpunkte zu bekommen.

= Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 4 Schwerter aus, um 3 Siegpunkte zu bekommen und einen Markierungsstein aus dem Vorrat auf eine Schatzinsel deiner Wahl zu legen.

Bei jeder Aktion „Kapern“, die du nutzt, erhältst du immer so viele Schwerter zusätzlich wie angegeben.

+2 = Du erhältst bei der Aktion „Kapern“ immer 2 Schwerter zusätzlich, wenn du den Würfel der gezeigten Farbe wählst: z. B. bedeutet die +2 beim gelben Würfel, dass du bei einer gelben 5 insgesamt 7 Schwerter für Gold zur Verfügung hast. Nicht mit Effekten kombinierbar, bei denen nicht gewürfelt wird.

Du kannst bei jeder Aktion „Entdecken“, die du nutzt, so viele Felder zusätzlich vorrücken wie angegeben.

= Du kannst bei jeder Aktion „Entdecken“, die du nutzt, so viele Felder weniger vorrücken wie angegeben, um den abgebildeten Effekt zu nutzen. Möchtest du mehrere dieser Effekte während derselben Aktion nutzen, musst du jeden Effekt separat „bezahlen“.

= Du erhältst den angegebenen Rabatt auf den Erwerb von Ausbaukarten und das Errichten von Residenzen. Rabatte sind kombinierbar, aber die Kosten können nicht unter 0 fallen.

= Lege 2 Markierungssteine aus dem Vorrat auf dasselbe Schatzinseltableau.

Du erhältst eine Aktion „Kapern“, bei der dir so viele Schwerter zur Verfügung stehen wie angegeben. Die Schatzart für diese Aktion kannst du frei wählen, du musst dich aber auf eine festlegen. Wende deine permanenten Effekte an.

+6 = Du erhältst eine Aktion „Kapern“, bei der dir so viele Schwerter zur Verfügung stehen wie angegeben. Die Schatzart für diese Aktion ist durch die angegebene Farbe vorgegeben.

+6 = Wende deine permanenten Effekte an.

Du erhältst eine Aktion „Entdecken“ (siehe Seite 8). Bewege deine Entdeckerfigur entsprechend und wende deine permanenten Effekte an.

Du kannst alle Effekte des Feldes nutzen, auf der deine Entdeckerfigur steht.

Du kannst dein Schiff einmal verbessern (siehe Seite 9).

Du kannst einen Schatz vergraben (siehe Seite 8).

Du kannst eines deiner Schwarzmarktplättchens in der Karibik wählen und alle seine Effekte nutzen. Siehe Seite 9 für Details zu Schwarzmarktplättchen.

Gib 3 Dublonen ab, um 1 Galionsfigur zu erhalten.

Wirf 1 Questkarte von deiner Hand ab, um 8 Dublonen zu erhalten. Lege die Karte unter den Questkartenstapel.

Lege 1 Markierungsstein aus dem Vorrat auf ein Schatzinseltableau deiner Wahl.

Lege 2 Markierungssteine aus dem Vorrat auf dasselbe Schatzinseltableau.

Errichte eine Residenz, die du noch nicht errichtet hast. Zahle die üblichen Kosten.

Wähle eine Ausbaukarte des Typs Schiff in der Karibik und erwirb sie zu den üblichen Kosten. Platziere eine „Stufe II“-Karte an die freigewordene Stelle.

Du bekommst Siegpunkte entsprechend der Siegpunkt-Einkommenssymbole deiner Ausbaukarten (und ggf. Galionsfigur).

Du erhältst Dublonen entsprechend der Dublonen-Einkommenssymbole deiner Ausbaukarten (und ggf. Galionsfigur).

Wähle eine Ausbaukarte des Typs Crew in der Karibik und erwirb sie zu den aufgedruckten Kosten plus 3 Dublonen. Platziere eine „Stufe II“-Karte an die freigewordene Stelle.

Wähle eine Ausbaukarte des Typs Ausrüstung in der Karibik und erwirb sie zu den aufgedruckten Kosten plus 3 Dublonen. Platziere eine „Stufe II“-Karte an die freigewordene Stelle.

Du bekommst 1 Siegpunkt für jeden Schatz, den du vergraben hast.

Du bekommst 1 Siegpunkt für jede Ausbaukarte des Typs Crew, die du besitzt.

Du bekommst 1 Siegpunkt für jede Ausbaukarte des Typs Ausrüstung, die du besitzt.

Du bekommst 2 Siegpunkte für jeden Fluss, den deine Entdeckerfigur überschritten hat.

= 7 Bei Spielende bekommst du 7 Siegpunkte für je 3 Schätze der angegebenen Art.

= 7 Bei Spielende bekommst du 7 Siegpunkte für je 3 Questkarten, die du erfüllst.

= 7 Bei Spielende bekommst du 7 Siegpunkte für jeden Schatz, den du vergraben hast.

= 7 Bei Spielende bekommst du 2 Siegpunkte für jeden Schatz, den du vergraben hast.

= 2 Nimm dir einen Schatz vom entsprechenden Schatzinseltableau.

= 2 Nimm dir einen Schatz vom entsprechenden Schatzinseltableau.

## IMPRESSUM

Verleger: Game's Up (Ralph Bienert), Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim  
 Kontaktadresse für Rückfragen: [service@games-up.de](mailto:service@games-up.de)  
 Vertrieb durch: dlp games GmbH, Eurode-Park 86, D-52134 Herzogenrath  
 Grafikdesign: Fiore GmbH  
 Cover-Illustration: Odysseas Stamoglou  
 Lektorat: Andreas Boehm

Die Autoren möchten ihren großen Dank allen Testspielerinnen und Testspielern aussprechen. Ryan dankt außerdem namentlich:

Jonathan Cox  
 Jake Crouse  
 Sebastien Dalin  
 Campbell DeSousa  
 Nicholas Henning  
 Anastasia Heuer  
 Tim Kersting  
 Michael Kruse

v.1



**GAME'S UP**  
 BOARD GAME HEROES