

Lizzy
epic™
PIRATES

FLUCH DES AMDIAK

DER GEISTERPIRATENKODEX



Einleitung

Selbst der unerfahrenste Leichtmatrose hat schon einmal vom Geisterpiraten Amdiak gehört. Was in der Taverne wie das Märchen eines Betrunkenen oder Wichtigtuerei eines viel gereisten Deckarbeiters klang, ist allerdings kein Seemannsgarn: Das Geisterschiff – und sein verfluchter Schatz – existieren wirklich! Ihr habt unter Einsatz eurer Leben Teile von Amdiaks Schatz gestohlen und jetzt ist er mit seinem Schiff aus den eiskalten Untiefen des Meeres aufgetaucht und sinnt nach Rache. Doch können euch die Worte einer alten Legende retten:

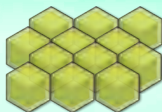
„In verschlossenen Urnen ruhen Amdiaks Reste. Vergrabt sie in unheiligem Boden, das wäre das Beste.“

Neues Spielziel

Wer zuerst seine 3 Schätze wie gewohnt UND seine Amdiak-Urne in einer Verfluchten Grabstätte vergräbt, gewinnt (siehe S. 7, Amdiak-Urnen).



1 Geisterschiff



12 Verfluchtes Gold-Marker



1 Geisterschiffkarte



4 Amdiak-Urnen
(1 pro Farbe)



4 Verfluchte Meereskarten



Rückseite

15 Geisterplättchen



4 Verfluchter-Captain-Karten



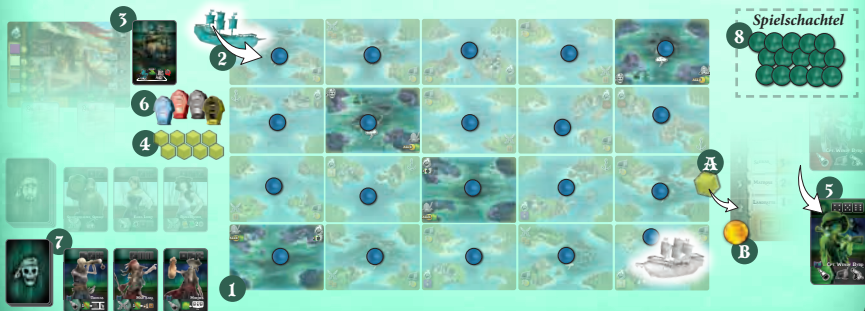
9 Skelettcrowdkarten



2 Solotableaus

ZUSÄTZLICHE AUFBAUREGELN

1. Mischt die 4 **Verfluchten Meereskarten** zusammen mit den 16 normalen Meereskarten und legt sie zufällig in einem 4x5-Raster aus (siehe unten). Legt auf alle 20 Meereskarten je 1 Suchplättchen.
2. Stellt das **Geisterschiff** auf die Meereskarte in der gegenüberliegenden Ecke des Marineschiffs.
3. Legt die **Geisterschiffkarte** aufgedeckt neben das Markttableau.
4. Legt die **Verfluchtes Gold-Marker** als Vorrat für alle gut erreichbar bereit. Jeder von euch erhält 1 **Verfluchtes Gold-Marker** (A) und legt ihn auf das Feld 2 seiner Goldleiste, also direkt über die Dublone (B).
5. Jeder von euch erhält die **Verfluchter Captain-Karte**, die seinem Captain entspricht, und legt sie vorerst unter seine Captainskarte.
6. Legt die **Amdiak-Urnen** aller Spieler in die Nähe der Geisterschiffkarte.
7. Mischt die **Skelettcrewkarten** und bildet daraus einen eigenen Stapel, den ihr unter den Crewkartenstapel legt. Deckt 3 Skelettcrewkarten auf und bildet damit eine Reihe.
8. Mischt die **Geisterplättchen** und legt sie verdeckt in den Deckel der Spielschachtel.



NEUE RESSOURCE: VERFLUCHTES GOLD



Dein Verfluchtes Gold lässt dich zwar erscheinen, als hättest du ausgesorgt, aber achte immer gut darauf: von einem Moment zum anderen kann es verschwinden. Wenn du Verfluchtes Gold erhältst, legst du die *Verfluchtes Gold*-Marker auf die Felder der Goldleiste **über** deiner Dublone. Jeder *Verfluchtes Gold*-Marker braucht ein eigenes Feld auf der Leiste. Wenn du 2 hast, legst du sie also auf die 2 Felder über der Dublone. Wenn du Gold erhältst und deine Dublone hochschiebst, schiebst du die Marker auch mit, sodass sie immer über deiner Dublone sind. Jedes Verfluchte Gold erhöht deinen Vorrat um **1 Gold**.

Beispiel: Wenn du 6 Gold und 2 Verfluchtes Gold hast, liegt die Dublone auf der 6 und die 2 Marker auf der 7 und der 8. Du hast insgesamt 8 Gold zur Verfügung.



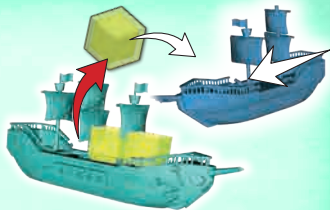
Deine Dublone kann trotzdem das Feld 13 erreichen. Wenn das passiert, legst du alle überschüssigen Verfluchtes Gold-Marker über das Feld 13 deines Tableaus. Du kannst dieses überschüssige Verfluchte Gold weiterhin verwenden. Wenn du einen Schatz vergräbst, darfst du zuerst dein Verfluchtes Gold ausgeben, bevor du dein echtes Gold aus gibst und die Dublone auf der Leiste nach unten bewegst. Wenn du Verfluchtes Gold aus gibst (indem du z. B. einen Schatz vergräbst oder Fähigkeiten deiner Skelettcrew einsetzt), werden die Marker direkt auf das Geisterschiff gestellt, wenn es noch Platz dafür hat. Ansonsten kommen sie in den Vorrat.

Beispiel: Deine Dublone liegt auf dem Feld 13 und du hast 2 Verfluchtes Gold. Insgesamt hast du also 15 Gold und du darfst in der Schatzgrube für 13 Gold einen Schatz vergraben. Dafür darfst du zuerst beide Verfluchtes Gold-Marker ausgeben und auf das Geisterschiff stellen, bevor du die restlichen 11 Gold bezahlst und deine Dublone auf das Feld 2 bewegst.




VOM GEISTERPIRATEN STEHLEN

Immer wenn du dich auf die Meereskarte mit dem Geisterschiff bewegst, stielst du 1 Verfluchtes Gold von ihm (auf das Geisterschiff passen 4 Marker). Falls es kein Gold hat, passiert nichts, wenn du seine Meereskarte betrittst. Du kannst pro Bewegung nur ein Mal stehlen, auch wenn du dich während dieser Bewegung mehrfach auf die Meereskarte des Geisterschiffs bewegst.



DAS GEISTERSCHIFF BEWEGEN

Wenn dein Captain die Schiffslinie überquert, bewegt sich das Geisterschiff nach den Handelsschiffen und dem Marineschiff. Es bewegt sich immer um 2  und wird ebenfalls vom Spieler rechts von dir bewegt. Wie das Marineschiff muss es sich immer auf den aktiven Spieler (also dich) zubewegen. Immer wenn das Geisterschiff eine Meereskarte verlässt, hinterlässt es dort ein Geisterplättchen (siehe S. 6, *Geisterplättchen*). Wenn es mit seiner Bewegung deine Meereskarte erreicht, wirst du **heimgesucht**.



VOM GEISTERSCHIFF HEIMGESUCHT

Wenn du in deinem Zug die Schiffslinie überquerst UND das Geisterschiff auf deiner Meereskarte steht oder sich dorthin bewegt, sucht es dich heim. Du kannst sogar heimgesucht werden, wenn du dich in einer Bucht *versteckst*. Wirst du heimgesucht, passiert Folgendes:

1. Dein Captain wird *verflucht*, wenn er es noch nicht ist (siehe nächste Seite).
2. Dein Schiff wird beschädigt. Bewege 1 Piraten auf den Posten *Zimmermann*.
3. **Dein GANZES Verfluchtes Gold** wird von deiner Goldleiste auf das Geisterschiff bewegt (bzw. in den Vorrat, sobald es voll ist).

DER VERFLUCHTE CAPTAIN

Wenn du das erste Mal vom Geisterschiff heimgesucht wirst, wird dein Captain *verflucht*. Tausche deine normale Captainkarte gegen seine entsprechende *Verfluchte Captain*-Karte. Dein Captain ist für den Rest der Partie verflucht. Sobald er verflucht ist, ändern sich bestimmte Befehle:



Verfluchtes Plündern:

Zusätzlich zur Beute darfst du 1 Verfluchtes Gold aus dem Vorrat erhalten.



Verfluchtes Angreifen:

Wenn du einen anderen Spieler besiegst, stiehst du ihm zusätzlich 1 Verfluchtes Gold von seiner Goldleiste.



Verfluchtes Anheuern:

An Schiffswracks heuerst du Skelettcrew an (siehe S. 8).

GEISTERPLÄTTCHEN

Wenn sich das Geistschiff bewegt, hinterlässt es auf jeder Meereskarte, die es verlässt und auf der kein Geisterplättchen liegt, ein verdecktes Geisterplättchen. Auf jeder Meereskarte können ein Such- und ein Geisterplättchen liegen, aber du erhältst nur eines davon, wenn du auf der Meereskarte *suchst*. Wenn im Vorrat (der Deckel der Spielschachtel) keine Plättchen mehr sind, mischt alle abgelegten Geisterplättchen und legt sie wieder verdeckt in den Deckel. Falls es keine abgelegten Plättchen gibt und der Vorrat leer ist, hinterlässt das Geisterschiff keine Plättchen.



NACH GEISTERPLÄTTCHEN SUCHEN

Statt eines normalen Suchplättchens darfst du ein Geisterplättchen auf deiner Meereskarte aufdecken. Dafür muss dein Captain nicht verflucht sein. Aber Achtung: Sie können zwar besser als normale Suchplättchen, aber auch gefährlicher sein:



Du erhältst **1 Verfluchtes Gold** aus dem Vorrat. Falls es keines im Vorrat gibt, nimmst du 1 vom Geisterschiff. Falls es ebenfalls kein Verfluchtes Gold hat, passiert nichts.



Dein Schiff wird sofort von **Untoten Meerjungfrauen** beschädigt.

VERFLUCHTE MEERESKARTEN

Die 4 Verfluchten Meereskarten bieten neue Orte, an denen ihr Skelettcrew anheuern, eure Amdiak-Urnen erhalten und diese vergraben könnt.



AMDIAK-URNEN

In den Amdiak-Urnen befinden sich die mumifizierten Überreste des Geisterpiraten Amdiak. Wenn ihr eure Urnen an Verfluchten Grabstätten vergraben könnt, findet der Geist seinen Frieden. Zuerst müsst ihr diese teuflischen Gefäße aber in einem Mausoleum erwerben.



Urne kaufen: Nutze den *Verkaufen*-Befehl auf einer Meereskarte mit einem Mausoleum, um **2 Verfluchtes Gold-Marker** von deiner Goldleiste zu bezahlen und deine Urne zu erhalten. Stelle die ausgegebenen Marker auf das Geisterschiff (bzw. in den Vorrat, falls es voll ist). Dann erhältst du die Urne in deiner Farbe und stellst sie auf deine Captainkarte. Du *kaufst* nur ein Mal eine Urne. Danach benötigst du die Mausoleen nicht. Für den Kauf einer Urne muss dein Captain nicht verflucht sein.



Urne vergraben: Nutze deine *Schatz vergraben*-Bonusaktion (🗡️) auf einer Meereskarte mit einer Verfluchten Grabstätte (👤), um deine Urne zu vergraben. Lege sie auf der entsprechenden Meereskarte auf die Grabstätte. Wenn du das tust, **musst du all dein Gold UND dein Verfluchtes Gold** bezahlen, indem du deine Dublone neben das Tableau legst (um 0 Gold zu markieren) und dein Verfluchtes Gold auf das Geisterschiff stellst (bzw. in den Vorrat, falls es voll ist.) Dafür muss dein Captain nicht verflucht sein und du kannst deine Urne selbst dann vergraben, wenn du keinerlei Gold und/oder Verfluchtes Gold hast.

Eine Urne zählt nicht als Schatz, wenn die Bewegungspunkte des Marineschiffs bestimmt werden. **Du musst deine Urne vergraben, um zu gewinnen.**





SKELETTCREW

Sobald dein Captain *verflucht* ist, kannst du an Schiffswracks Skelettcrewmitglieder *anheuern*, um eine Skelettcrewkarte aus der Reihe zu erhalten. Skelettcrewkarten folgen den gleichen Regeln wie normale Crewkarten und zählen ebenfalls zu deinem Crewkartenlimit von 4 hinzu. Du kannst sie wie gewohnt durch neue Crewkarten ersetzen (lege die Karte wie gewohnt unter den Stapel).

Wenn du eine Skelettcrewkarte nimmst, deckst du wie bei den normalen Crewkarten sofort eine neue Karte auf und legst sie in die Reihe. Außerdem darfst du ein Mal pro **Anheuern 1 Gold** ausgeben, um die 3 ausliegenden Karten abzulegen und 3 neue Karten zu ziehen. Dann darfst du wie gewohnt entweder eine der neuen Skelettcrewkarten nehmen oder darauf verzichten.



Bonusaktionen von Skelettcrewkarten:



Bezahle 1 Verfluchtes Gold, um 1 zusätzliche zufällige Beute zu erhalten (nur ein Mal pro *Plündern*).



Bezahle 1 Verfluchtes Gold, um 1 zusätzliches Suchplättchen von einer direkt (nicht diagonal) benachbarten Meereskarte zu erhalten (nur ein Mal pro *Suchen*).



Stieh 1 Verfluchtes Gold von jedem Spieler auf deiner Meereskarte.



Du verursachst **1**  für jedes Verfluchte Gold auf deiner Goldleiste.



Du darfst für jedes Verfluchte Gold auf deiner Goldleiste 1 beliebigen Würfel neu werfen, wenn du angreifst.



Du erhältst 1 Gold für jedes Verfluchte Gold auf deiner Goldleiste.



Du darfst beliebig viel Verfluchtes Gold in normales Gold umwandeln, wenn du dich *versteckst*. Dabei ist jedes Verfluchte Gold 2 Gold wert. Stelle das ausgegebene Verfluchte Gold auf das Geisterschiff.



Bezahle 1 Verfluchtes Gold, um 1 Beutemarkler auf dem Markttableau um **1 oder 2 Felder** nach oben zu bewegen. (Bewege die darunterliegenden jeweils ein Feld nach unten). Du darfst diese Bonusaktion durchführen, bevor du den *Verkaufen*-Befehl durchführst (nur ein Mal pro *Verkaufen*).



Wenn du mindestens 1 Verfluchtes Gold auf deiner Goldleiste hast, darfst du die Bonusaktion durchführen, die auf **1 beliebigen** der 3 offen ausliegenden normalen Crewkarten abgebildet ist. (Dabei spielt der gewählte Befehl keine Rolle.)

SOLOSPIEL: VARIANTE WÄHLEN


Es gibt zwei Solovarianten: Entweder trittst du gegen einen normalen Solopiraten an, während das Geisterschiff auf dem Meer unterwegs ist, ODER du trittst direkt gegen den Geisterpiraten an!

Solospielende (beide Varianten): Wer zuerst 3 Schätze UND 1 Urne vergräbt, gewinnt.







VARIANTE: NORMALER SOLOPIRAT

1. Bau das Spiel wie gewohnt auf, indem du ein normales Solo-Ruftableau und -Steuer-tableau auswählst.
2. Lege die **Urne** des Solopiraten unter seinen dritten Schatz (er vergräbt sie zuletzt).
3. Lege 1 **Verfluchtes Gold** auf das Feld 1 seiner Goldleiste. Er ist immer *verflucht*.
4. Stelle das restliche Material des **Geisterschiffs** wie gewohnt auf.

Wenn der Solopirat den Befehl erwürfelt und sein Ergebnis dich als Ziel hat (), zähle die Meereskarten, um zu bestimmen, welches Schiff näher zum Solopiraten ist: deins oder das Geistschiff. Der Solopirat hat immer das **nähere Schiff** zum Ziel, bei Gleichstand hat es dich zum Ziel.



Veränderte Befehle des Solopiraten:

-  **Angreifen:** Wenn der Solopirat dich besiegt, stiehlt es dir zusätzlich 1 Verfluchtes Gold, falls möglich.
-  **Suchen:** Der Solopirat kann Geisterplättchen erhalten, nimmt aber immer zuerst Suchplättchen, falls möglich. Seine Geisterplättchen haben dieselben Effekte wie bei normalen Spielern.
-  **Anheuern:** Falls der Solopirat den *Anheuern*-Befehl auf einer **beliebigen** Verfluchten Meereskarte durchführt (auch eine ohne Schiffswrack), zieht er statt einer normalen die oberste Karte vom Skelettcrewkartenstapel.
-  **Vergraben:** Wenn die Summe aus normalem und Verfluchtem Gold des Solopiraten 12 erreicht oder übersteigt, vergräbt er einen Schatz oder seine Urne. Zuerst **legt** er dafür all sein **Verfluchtes Gold ab** (in den Vorrat, nicht auf das Geisterschiff) und bezahlt dann so viel Gold, bis er insgesamt 12 erreicht hat. Nachdem er seine 3 Schätze vergraben hat, kann der Solopirat seine Urne an einer beliebigen Grabstätte vergraben, indem er 12 (normales und/oder verfluchtes) Gold bezahlt.

VARIANTE: DER SOLOGEISTERPIRAT

1. Baue den Spielbereich des Solo Geisterpiraten wie folgt auf:

A. Lege die **Solotableaus*** mit der Geisterpirat- und der Amdiak-Seite nebeneinander. Die Geisterschiffkarte wird nicht verwendet.


B. Bestimme eine **Spielefarbe** für den Geisterpiraten und baue seine Komponenten (mit Ausnahme des Piratenschiffs) wie gewohnt auf seinem Ruf- und Steuertableau auf. (Seine Urne wird wie auf der vorherigen Seite beschrieben aufgebaut.)

C. Stelle **2 Verfluchtes Gold-Marker** auf das Geisterschiff (anstatt 1 auf die Goldleiste).

D. Gib dem Geisterschiff seine **Startbeute**.

2. Stelle das Geisterschiff wie gewohnt in die dem Marineschiff **gegenüberliegende Ecke**.

***Alternativ** kannst du auch entweder das Geisterpirat- oder Amdiak-Tableau gegen ein beliebiges anderes Solo-Steuer-/Ruftableau tauschen. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Anstatt sich wie gewohnt zu bewegen, führt der Geisterpirat seinen Zug wie ein Solopirat durch und verwendet die  von seinem Tableau. Er hinterlässt aber dennoch wie gewohnt Geisterplättchen, wenn er sich bewegt. Er sucht dich auch nicht heim wie in einem normalen Spiel, er stiehlt dir also kein Verfluchtes Gold und beschädigt dich auch nicht, wenn er sich auf deine Meereskarte bewegt.






Der Geisterpirat **stellt niemals Verfluchtes Gold auf seine Goldleiste**. Stattdessen werden alle *Verfluchtes Gold*-Marker, die er erhält, auf das Geisterschiff gestellt, auf das 4 Marker (Verfluchtes Gold und Beute) passen. Falls er keinen Platz mehr für weiteres Verfluchtes Gold hat, erhält der Geisterpirat stattdessen 2 normales Gold (auf seiner Goldleiste) für jedes Verfluchte Gold, das er nicht mehr erhalten kann. Überschüssige *Verfluchtes Gold*-Marker kommen in den Vorrat.



Das **Marineschiff** hat keinen Einfluss auf den Geisterpiraten. Allerdings kann der Geisterpirat trotzdem beschädigt werden, wenn er von dir oder einem Handelsschiff besiegt wird, und zieht sich in diesem Fall in die nächstgelegene Bucht zurück.

Du stielst dem Geisterschiff kein Verfluchtes Gold, wenn du dich auf seine Meereskarte bewegst. Allerdings kannst du ihm **all** sein Verfluchtes Gold stehlen, wenn du ihn angreifst und besiegst. Genauso stiehlt der Geisterpirat all dein Verfluchtes Gold, wenn er dich besiegt. Wenn du Verfluchtes Gold aus gibst, kommt es **direkt in den Vorrat** statt auf das Geisterschiff.

Veränderte Befehle des Sologeisterpiraten:

-  **Angreifen:** Sobald du den Geisterpiraten angreifst oder er dich, wirst du *verflucht*. Wenn er dich besiegt, stiehlt er **all** dein Verfluchtes Gold.
-  **Suchen:** Er nimmt niemals Geisterplättchen, sondern immer nur Suchplättchen.
-  **Verkaufen:** Zusätzlich zu den normalen *Verkaufen*-Regeln *verkauft* der Geisterpirat sofort Beute, die er erhält, wenn er dafür keinen Platz auf seinem Schiff hat. Falls er Verfluchtes Gold erhält, aber keinen Platz auf dem Schiff hat, *verkauft* er zuerst sofort seine wertvollste Beute, um Platz zu schaffen.
-  **Anheuern:** Der Geisterpirat heuert nur Skelettcrew an. Alle anderen Regeln für das Anheuern durch den Solopiraten gelten wie gewohnt – das Wort „Skelettcrew“ ersetzt dabei das Wort „Crew“.
-  **Vergraben:** Folgt denselben *Vergraben*-Regeln wie der normale Solopirat, wobei das Verfluchte Gold von seinem Schiff statt von seiner Goldleiste hinzugezählt wird. (siehe S. 10, *Variante: Normaler Solopirat*).

Autor: Scott Almes

Illustrationen: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi,
Chip Cole, Ian Rosenthaler

Layout und Design: Benjamin Shulman

Entwicklung: Michael Coe, Sam Aho

3D-Design: Emerson Matsuuchi

Lektorat: David Ladyman

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Sophia Keßler, Sebastian Klinge, Steffen Trzinsky



Weitere Infos zu Tiny Epic findet ihr unter www.asmodee.de und auf www.GamelynGames.com