

Port Royal

ein gerissenes Kartenspiel
für 2-5 Spieler
von Alexander Pfister

Spielidee

Im Hafen von Port Royal pulsiert das Leben und du hoffst, den Handel deines Lebens zu machen. Riskiere aber nicht zu viel, sonst wirst du ohne Ladung dastehen. Und vergiss nicht, deinen Gewinn geschickt zu investieren, um dir die Gunst von Gouverneuren und Admirälen zu sichern und andere nützliche Personen anzuheuern. Nur so vermehrst du deinen Einfluss und kannst sogar einem prestigeträchtigen Expeditionsaufruf folgen.

Spielmaterial

120 Spielkarten, davon:

60 Personen (manche liegen mit unterschiedlichen Kosten fürs Anheuern und entsprechenden Einflusspunkten vor)



10 Händler	5 Siedler	5 Kapitäne	5 Priester	3 Tausend-sassa	10 Matrosen	3 Piraten	4 Fräuleins	5 Witz-bolde	6 Admiräle	4 Gouver-neure

6 Expeditionsaufrufe





4 Steuererhöhungen



50 Schiffe, jeweils 10 pro Farbe



gelbe Pinasse	blaue Fleute	grüne Barke	rote Fregatte	schwarze Galeone
4x 1 3x 2 3x 4	4x 1 3x 2 3x 5	4x 1 3x 3 3x 5	3x 1 3x 3 2x 6 2x	3x 2 3x 4 2x 7 2x

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung

Seid ihr weniger als 5 Spieler, legt zunächst den Expeditionsaufruf für das Spiel zu fünft zurück in die Schachtel. (Dessen Rückseite zeigt als einzige Karte keine Goldmünze.) Spielt ihr zu fünft, legt diesen Expeditionsaufruf offen in die Tischmitte.

Mischt dann alle anderen Karten und bildet einen verdeckten **Nachziehstapel**. Lasst daneben Platz für einen zukünftigen offenen Ablagestapel.

Teilt jedem Spieler 3 Karten aus, die er verdeckt, also mit der Goldmünze nach oben, vor sich in seine Auslage legt.

Anmerkung zu den Spielkarten:

Auf den Vorderseiten der Karten sind Schiffe, Personen, Steuererhöhungen und Expeditionsaufrufe abgebildet, auf den Rückseiten ist jeweils 1 Münze zu sehen. Immer wenn jemand 1 oder mehrere Münzen erhält, nimmt er vom Nachziehstapel die betreffende Anzahl an Karten und legt sie, ohne die Vorderseite anzusehen, vor sich ab. Die Anzahl der Münzen, die ein Spieler hat, muss immer ersichtlich sein.



Spielziel

Ihr versucht, mit Schiffen Geld zu verdienen, um mit diesem Personen anzuheuern, die euch dauerhafte Vorteile im Spiel bringen. Zusätzlich erhaltet ihr über die Personen, aber auch aufgrund erfüllter Expeditionsaufrufe, Einflusspunkte, die für einen Sieg bei einer Partie ***Port Royal*** entscheidend sind.

Spielablauf

Wer zuletzt einen Hafen besucht hat, beginnt das Spiel. Reihum im Uhrzeigersinn ist immer 1 Spieler der **aktive Spieler**. Dieser führt **2 Phasen** nacheinander durch, wobei die 2. Phase bisweilen ausfallen kann. Gibt es eine 2. Phase, dürfen nach dem aktiven Spieler reihum auch alle anderen Mitspieler diese ausführen. Erst danach wechselt der aktive Spieler. Die 2 Phasen sind:

1. **Entdecken:**
   Karten vom Nachziehstapel aufdecken und in die Hafenauslage legen

2. **Handeln & Heuern:**
   Karten aus der Hafenauslage nehmen

1. Entdecken

Der aktive Spieler muss zunächst die oberste **Karte** vom Nachziehstapel **aufdecken** und eröffnet mit dieser Karte eine **Hafenauslage** in der Tischmitte. Danach muss er sich entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdecken will. Dies darf er so lange wiederholen, bis er keine weitere Karte aufdecken möchte und somit die 2. Phase beginnt, oder aufgrund eines 2. farbidentischen Schiffs (siehe weiter unten) seinen Zug abbrechen muss. Folgende 4 Kartentypen gibt es:

- **Personen**
- **Schiffe**
- **Expeditionsaufrufe**
- **Steuererhöhungen**

Zeigt die Karte eine **Person**, kommt sie in die **Hafenauslage**. Jede Person hat eine Fertigkeit. Diese ist oben auf der Karte dargestellt. Rechts daneben sind auf einem Wappen die Einflusspunkte angegeben. Eine Erläuterung zu sämtlichen Fertigkeiten findet ihr am Ende der Anleitung.

Zeigt die Karte ein **Schiff**, darf es der aktive Spieler als zukünftige Geldquelle in die **Hafenauslage** legen.

Alternativ darf er das Schiff **abwehren**, um es auf den Ablagestapel zu legen. Dazu muss er 1 oder mehrere ***Matrosen*** und/oder ***Piraten*** in seiner Auslage haben. Um ein Schiff abwehren zu können, muss die Anzahl der **Säbel** dieser Personen gleich groß wie oder höher als die die Anzahl Säbel des gerade aufgedeckten Schiffs sein. Trifft dies zu, darf er das Schiff auf den Ablagestapel legen. Trifft dies nicht zu, kann er es nicht abwehren. Er muss das Schiff dann in die Hafenauslage legen.

Man darf immer nur das soeben aufgedeckte Schiff abwehren; ein Schiff mit Totenkopfsymbol kann nie abgewehrt werden.

Die Säbel einer Personen werden dabei nicht verbraucht. Sie können also beliebig oft in einem Zug eingesetzt werden.



Alex möchte die Fleute mit 2 abwehren. Da sein Matrose 1 und sein Pirat 2 , in der Summe also 3 aufweisen, gelingt ihm das. Er legt die Fleute auf den Ablagestapel.

Ist die Karte ein **Expeditionsaufruf**, kommt sie oberhalb der Hafenauslage in eine **getrennte Auslage**. Ein Expeditionsaufruf bleibt dort so lange liegen, bis ein Spieler diesen in seinem Zug erfüllt.

Dazu muss er **Personen** aus seiner Auslage mit den auf dem Expeditionsaufruf **geforderten Fertigkeiten** auf den **Ablagestapel** legen. Er platziert dann den Expeditionsaufruf in seiner Auslage und nimmt sich die angegebene Menge an Münzen vom Nachziehstapel. Er darf dies jederzeit in seinem Zug tun. Es ist erlaubt, mehrere Expeditionsaufrufe zu erfüllen.



Dagmar möchte den Expeditionsauftrag mit 2 erfüllen. Sie legt dazu ihren Priester und ihren Tausendsassa auf den Ablagestapel und nimmt sich den Expeditionsauftrag. Sie erhält zusätzlich 2 Münzen (Karten vom Nachziehstapel).

Ist die aufgedeckte Karte eine **Steuererhöhung**, müssen alle Spieler mit **12 oder mehr Münzen** in ihrer Auslage sofort die **abgerundete Hälfte** ihres Vermögens **abgeben** (beim Besitz von z.B. 12 oder 13 Münzen somit 6 Münzen).

Anschließend erhält – je nach Steuererhöhung – der **Spieler** mit den **meisten Säbeln** in seiner Auslage oder der Spieler mit den **wenigsten Einflusspunkten 1 Münze**. Bei Gleichstand (auch wenn noch kein Spieler eine Person mit Säbeln angeheuert hat oder noch kein Spieler einen Einflusspunkt besitzt) erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 1 Münze.

Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel und der aktive Spieler setzt seinen Zug fort.



Hier erhält der Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten 1 Münze.



Hier erhält der Spieler mit den meisten Säbeln 1 Münze.

Nach jeder aufgedeckten Karte kann der aktive Spieler die 1. Phase ***Entdecken*** beenden und in die 2. Phase ***Handeln & Heuern*** wechseln.

Deckt er jedoch ein **Schiff derselben Farbe** auf, das bereits in der Hafenauslage liegt, und kann es **nicht abwehren**, hat er zu viel riskiert und muss die gesamte **Hafenauslage** auf den **Ablagestapel** legen. (Offen ausliegende Expeditionsaufrufe bleiben in der separaten Auslage liegen.) Die 2. Phase ***Handeln & Heuern*** darf er nicht durchführen. Sowohl der aktive Spieler als auch alle anderen Mitspieler erhalten aber nun für jeden ***Witzbold*** in ihrer Auslage 1 Münze.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird nun aktiver Spieler und beginnt mit Phase 1 ***Entdecken*** seinen Zug.

Ist im Laufe des Spiels der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgestellt.

2. Handeln & Heuern

In dieser Phase darf der **aktive Spieler 1–3 Karten**, danach auch die **anderen Spieler** jeweils **1 Karte** aus der Hafenauslage nehmen. Wie viele Karten der aktive Spieler nehmen darf, hängt von der Anzahl verschiedenfarbiger Schiffe in der Hafenauslage ab:

- bei 0–3 verschiedenfarbigen Schiffen 1 Karte aus der Hafenauslage
- bei 4 verschiedenfarbigen Schiffen 2 Karten aus der Hafenauslage
- bei 5 verschiedenfarbigen Schiffen 3 Karten aus der Hafenauslage

Die Karten werden nacheinander genommen, d. h. der Vorteil einer gerade genommenen Karte kann sofort genützt werden.

Handeln:

Der Spieler **nimmt** 1 **Schiff** aus der Hafenauslage, legt es auf den Ablagestapel und **erhält** dafür die im oberen Bereich der Karte angegebene Anzahl an **Münzen**.



Klemens nimmt die Fleute aus der Hafenauslage, legt sie auf den Ablagestapel und erhält dafür 2 Münzen (Karten vom Nachziehstapel).

Heuern:

Will der Spieler 1 **Person anheuern**, **bezahlt** er die im unteren Bereich der Karte angegebenen **Münzen** (legt diese auf den Ablagestapel). Die **Person** platziert er in seiner **Auslage**. Ab sofort darf er für den Rest des Spiels die **Fertigkeit** dieser Person **nutzen**. (Details zu den einzelnen Fertigkeiten findet ihr am Ende der Regel.)



Andrea heuert einen Matrosen an. Dazu legt sie 3 Münzen auf den Ablagestapel und den Matrosen in ihre Auslage.

Nachdem der aktive Spieler 1 oder mehrere Karten genommen hat, können nun reihum alle anderen Spieler genau 1 Karte nach denselben Regeln aus der Hafenauslage nehmen. Wer 1 Karte nimmt, muss jedoch **zusätzlich 1 Münze an den aktiven Spieler** bezahlen. Nimmt man ein Schiff, darf diese Münze auch aus den Einnahmen von diesem Schiff stammen.

Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Karten aus der Hafenauslage zu nehmen, werden die übriggebliebenen Karten der Hafenauslage auf den Ablagestapel gelegt. Es kann auch vorkommen, dass die Karten in der Hafenauslage aufgebraucht sind, bevor alle Spieler die Möglichkeit hatten, eine Karte zu nehmen.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird aktiver Spieler und beginnt wieder mit der 1. Phase ***Entdecken***.

Beispiel: *Andrea ist am Zug. Sie hat in der 1. Phase* Entdecken *5 Karten aufgedeckt. 4 davon waren verschiedenfarbige Schiffe, deshalb darf sie 2 Karten aus der Hafenauslage nehmen. Zuerst nimmt sie 1 Schiff und erhält 2 Münzen. Danach gibt sie das Geld gleich aus, um 1 Person anzuheuern. Von der übrigen Auslage sucht sich jetzt Alex 1 Karte aus, nimmt sich die Münzen eines Schiffs und bezahlt Andrea 1 Münze. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, kommen die übrigen Karten auf den Ablagestapel.*

Spielende

Das **Spielende** wird **eingeleitet**, sobald 1 Spieler mindestens **12 Einflusspunkte** (über Personenkarten und/oder Expeditionsaufrufe) erreicht hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts neben dem Startspieler ist der letzte aktive Spieler dieser Partie.

Sieger ist nun der Spieler, der die **meisten Einflusspunkte** gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen. Liegt auch darin ein Gleichstand vor, gibt es mehrere Gewinner.

Spielende Variante

Alternativ könnt ihr folgende Variante als Spielende verwenden:

Das Spielende wird eingeleitet, sobald 1 Spieler mindestens 12 Einflusspunkte erreicht **und** mindestens 1 erfüllten Expeditionsaufruf vor sich liegen hat. Auch hier wird noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Sieger ist dann der Spieler, der die meisten Einflusspunkte gesammelt und mindestens 1 erfüllten Expeditionsaufruf vor sich liegen hat. Die Gleichstandsregelung bleibt unverändert.

Die Fertigkeiten der Personen

Die Fertigkeiten der Personen sind im oberen Bereich der Karte angezeigt, die Einflusspunkte im Wappen rechts daneben. Wenn man an der Reihe ist, darf man sowohl als aktiver als auch als nicht aktiver Spieler die Personen in seiner Auslage nutzen. Hat man Personen mehrfach in der eigenen Auslage, wird die Fertigkeit addiert. Wer beispielsweise 2 ***Fräuleins*** in seiner Auslage hat, bekommt entsprechend Personen um 2 Münzen günstiger.

Priester / Kapitän / Siedler (je 5x)
Tausendsassa (3x)



Um einem Expeditionsaufruf zu folgen, müssen diese Personen abgegeben werden. Der Hintergrund für die Fertigkeiten ist auf diesen Karten dunkler. Der Tausendsassa ist ein Joker und kann statt eines Priesters, Kapitäns oder Siedlers abgegeben werden.

Händler (je Farbe 2x)



Der Spieler erhält pro Händler der genommenen Schiffsfarbe in seiner Auslage 1 Münze zusätzlich.

Matrose (10x) / Pirat (3x)



Mit den abgebildeten Säbeln können Schiffe abgewehrt werden (siehe Phase *Entdecken*).

Admiral (6x)



Wer, wenn er an die Reihe kommt, beim *Handeln und Heuern* eine Hafenauslage von mindestens 5 Karten ausliegen hat, bekommt sofort pro Admiral in seiner Auslage 2 Münzen.

Witzbold (5x)



Wer als nicht aktiver Spieler, wenn er an die Reihe kommt, beim *Handeln und Heuern* eine leere Hafenauslage hat, bekommt sofort pro Witzbold in seiner Auslage 1 Münze. Findet in einem Spielzug keine Phase *Handeln und Heuern* statt, erhalten alle Spieler pro Witzbold in ihrer Auslage 1 Münze.

Gouverneur (4x)



Man darf, wenn man an die Reihe kommt, beim *Handeln und Heuern* pro Gouverneur in der eigenen Auslage 1 Karte mehr aus der Hafenauslage nehmen. Als nicht aktiver Spieler muss man wie üblich für jede solche Karte 1 Münze an den aktiven Spieler zahlen.

Fräulein (4x)



Personen sind beim Anheuern pro Fräulein in der eigenen Auslage um 1 Münze günstiger. Das Anheuern einer Person kann nie weniger als 0 Münzen kosten.

Impressum

Autor: Alexander Pfister
Illustration: Klemens Franz
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider und Klemens Franz
Realisation: Klaus Ottmaier

Port Royal war unter dem Namen „Händler der Karibik" der Siegertitel des Spieleautoren-Wettbewerbs 2013 der Wiener Spiele Akademie in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Spiele Museum.

www.spielen.at

Pegasus Spiele bedankt sich beim Österreichischen Spielemuseum.

Pegasus Spiele

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

/pegasusspiele