John D Clair

DEAD RECKONING™

SPIELANLEITUNG



Einleitung

Der Wind nimmt wieder zu, füllt die Segel und zerstreut schließlich den Kanonenrauch in der Luft. Smitty atmet erleichtert auf, als das Schiff, von dem sie gerade angegriffen wurden, hinter dem Horizont verschwindet. „Ich dachte schon, wir wären erledigt, Jungs“, sagt er zu den anderen auf dem Waffendeck. „Ich dachte, wir wandern direkt in Neptuns Reich.“

„Es gibt jetzt Wichtigeres zu tun als zu stammeln, Mr. Smith“, sagt Käpt'n Kern barsch.

Smitty zuckt zusammen, als die Kapitänin und ihr stetiger Begleiter, der Schiffsjunge Gunter, die Treppe zum Waffendeck herunterkommen. „Das war die Schwarze Rose und sie wird wiederkommen. Ihr Kapitän wird nicht aufgeben, bis dieses Schiff hier unter den Wellen ist, oder er meinen Schatz in seinen Händen hält.“

Die Kanoniere sehen sich besorgt an. Wenn Käpt'n Kern über ihren Schatz spricht, heißt das nichts Gutes. Vor Jahren fand diese Frau auf einer abgelegenen Insel eine seltsame Truhe, die sich einfach nicht öffnen lässt, egal was sie auch versucht. Sie ist so besessen von der Truhe, dass sie sie nie aus den Augen lässt und sie auf jede Fahrt mitnimmt.

Smitty ist sich schmerzlich bewusst, dass sein Käpt'n auf ihrer Reise dadurch schon viele Besatzungsmitglieder verloren hat. Es gibt Gerüchte, dass einige von ihnen durch ihre eigene Hand starben, als sie ihre Besessenheit übermannte. Seit zehn Jahren sucht sie unentwegt den Schlüssel, der die Truhe öffnet. Smitty macht sich nichts daraus, dass er die Truhe noch nie zu Gesicht bekommen hat. Denn wer daran zu viel Interesse zeigt, lebt gefährlich.

„Mr. Smith,“, ruft Käpt'n Kern. „Wie steht es um unsere Pulvervorräte?“

„Genügend vorhanden, Käpt'n“, antwortet Smitty sofort. „Die Jungs waren vorsichtig mit ihren Schüssen. Wir haben genug Pulver, um drei oder vier weitere Gefechte dieser Länge zu überstehen. Ich hoffe aber, dass wir keine weitere Konfrontation riskieren, wenn ich frei sprechen darf!“

„Bleiben Sie trotzdem wachsam, Mr. Smith“, sagt die Kapitänin mit einem Nicken. „Gunter!“, ruft sie.

Der Schiffsjunge fummelt an irgendwas unter seinem Hemd herum und springt auf, als Käpt'n Kern seinen Namen ruft.

„Aye, Käpt'n!“

„Sag der Köchin, dass ich in einer Stunde zu Abend essen werde“, trägt sie ihm auf.

„Aye, Käpt'n!“, wiederholt der Junge und flitzt die Treppe hinauf.

Smitty sagt nichts, aber irgendwie sieht die Kette, mit der der Junge herumgefummelt hat, stark aus wie ein alter, korrodierter Schlüssel...

SPIELÜBERSICHT

Ein Spiel für 1–4 Personen ab 14 Jahren von John D Clair.



Willkommen an Bord!

In *Dead Reckoning*™ hast du das Kommando über ein Schiff – bereit, in unbekannte Gewässer aufzubrechen. Entdecke unbekannte Inseln, gewinne Einfluss und errichte Außenposten, suche nach Schätzen oder werde zum Schrecken der Meere. Du hast die Wahl! Jede Entscheidung kann dir eine Reihe von Erfolgen einbringen und sobald du vier davon erreicht hast, endet das Spiel.

Doch auf hoher See bist du nicht allein mit deinem Durst nach Ruhm ... Sei schneller als die anderen, die eigene Interessen verfolgen und genau wie du auf ihre eigene Weise nach dem Sieg streben. Wirst du Erfolge beim Entdecken oder Handeln verzeichnen oder ist die Freibeuterei dein Metier? Und wird dir deine Strategie den Sieg bringen? Sobald der Rauch sich legt, gewinnt, wer am besten durch die gefährlichen Wasser von *Dead Reckoning* manövriert hat und den größten Schatz erbeuten konnte!

Der Autor möchte besonders folgenden Personen danken:

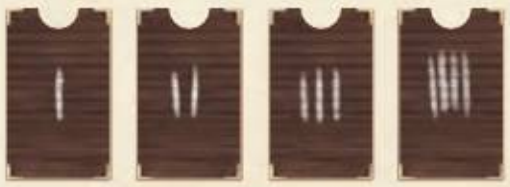
Ein großes Dankeschön an alle, die *Dead Reckoning* getestet haben! Es war ein langer Weg von der anfänglichen Idee zum finalen Spiel. Vielleicht mehr als bei jedem anderen meiner Spiele haben das hilfreiche Feedback und der Input von Testspielerinnen und Testspielern enorm dabei geholfen, dieses Spiel zu dem zu machen, was du in den Händen hältst. Einigen Personen möchte ich besonders danken: Pace Wilder, Leon Blight, Rhy Green und Nye Green für ihre vielen Testpartien, auch mit verschiedenen Entwürfen der Saga-Erweiterungen. Ich bin auch dankbar für die Ideen des kompetenten Teams von AEG, insbesondere Mark Wootton, der einen tollen Job bei der Entwicklung des Spiels gemacht hat und dem Design den letzten Schliff gab, sowie John Zinser, dessen hervorragender Input, Begeisterung und Vision für *Dead Reckoning* das Design in die richtige Richtung steuerte. Spiele, die Teile des Designs von *Dead Reckoning* inspiriert haben, waren unter anderem meine eigenen Kreationen *Mystic Vale* und *Edge of Darkness*, die sich wiederum an *Dominion*, *Ascension* und *Splendor* orientierten, sowie *Scythe* für das Erfolgssystem, *Wallenstein* für den Würfelturm-Kampfmechanismus und *Scythe: Aufstieg der Fenris* für Ideen zur Kampagne.

SPIELMATERIAL

- 1 Hafenfeld
- 16 Ozeanfelder
  (12 mit Inseln, 4 mit offener See)
- 4 Aufwertungsdecks
  (25 Aufwertungen und Begegnungen der Stufen 1, 2 und 4 sowie 23 für Stufe 3 mit eigenen Aufbewahrungsboxen)
- 80 Münzplättchen
- 40 Frachtmarker
  (30 im Wert 1, 10 im Wert 3)
- 32 Einfache/Verbesserte Schiffserweiterungen
- 16 Schadensmarker
- 22 Gebäudemarker
  (8 Forts, 8 Garnisonen und 6 Außenposten)
- 20 schwarze Marker
- 1 Kampfschiff und 1 Kampftableau
- 80 Kartenhüllen
  (Anmerkung: Obwohl ihr nur 48 Hüllen benötigt, sind als Ersatz zusätzliche Hüllen enthalten, falls welche beschädigt werden)
- 3 Aufbewahrungsschachteln für Marker
- 1 Aufbewahrungsschachtel für Besatzungsdecks
- 4 Besatzungsübersichten
- 4 Zugübersichten
- 8 Bonuserfolgsplättchen
- 1 Spielanleitung
- 18 Solo-Karten
- 1 Solo-Spielanleitung


HAFENFELD


OZEANFELDER


AUFWERTUNGSDECKS


SCHWARZE MARKER


AUFBEWAHRUNGSSCHACHTELN FÜR MARKER


MÜNZEN


SCHADENSMARKER


KAMPFSCHIFF UND KAMPFTABLEAU


FRACHTMARKER


EINFACHE/VERBESSERTE SCHIFFSERWEITERUNGEN


BONUSERFOLGSPLÄTTCHEN


GEBÄUDE


HÜLLEN


BEGEGNUNGEN UND AUFWERTUNGEN


ÜBERSICHTEN

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

Alle erhalten:

- 1 Kaiplättchen
- 1 Schiffsminiatur
- 1 Schiffstableau
- 1 Piratenplättchen
- 1 Schatzkiste
- 30 Marker in der gewählten Farbe
- 6 Erfolgsplättchen
- *12 Kartenhüllen*
- *12 Illustrationskarten*
- *12 Fähigkeitskarten*


KAIPLÄTTCHEN

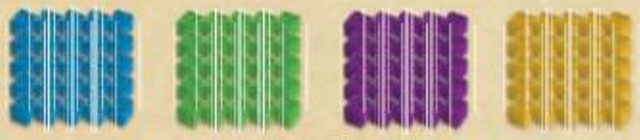

SCHIFFSMINIATUR


SCHIFFSTABLEAU


SCHATZKISTE

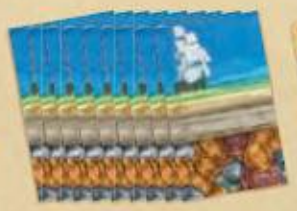

PIRATENPLÄTTCHEN


ERFOLGSPLÄTTCHEN

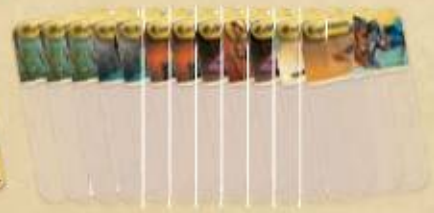

MARKER IN DER GEWÄHLTEN FARBE

Kombiniert die Hüllen und Karten, um ein Deck aus 12 Besatzungskarten zu bilden, wobei jede „Besatzungskarte" aus 1 Hülle mit 1 Illustrationskarte und 1 passenden Fähigkeitskarte besteht.

Alle sollten 1 **Kapitänin**, 1 **Bootsfrau**, 1 **Zahlmeister**, 1 **Ersten Offizier**, 1 **Freibeuter**, 2 **Kanoniere**, 2 **Schiffsjungen** und 3 **Matrosinnen** besitzen. Die Illustrationskarten sind farblich markiert, sodass ihr sie schnell nach Spielfarben sortieren könnt.


KARTENHÜLLEN


FÄHIGKEITSKARTEN


ILLUSTRATIONSKARTEN

¤ *Finale Komponenten können von der Abbildung abweichen. Nicht maßstabsgetreu.*

SPIELAUFBAU

A HAFENFELD
B OZEANFELDER
C AUFWERTUNGSDECKS

A



B

OZEANFELDER



C



REIHE 1 REIHE 2 REIHE 3

D



MÜNZVORRAT

E



E



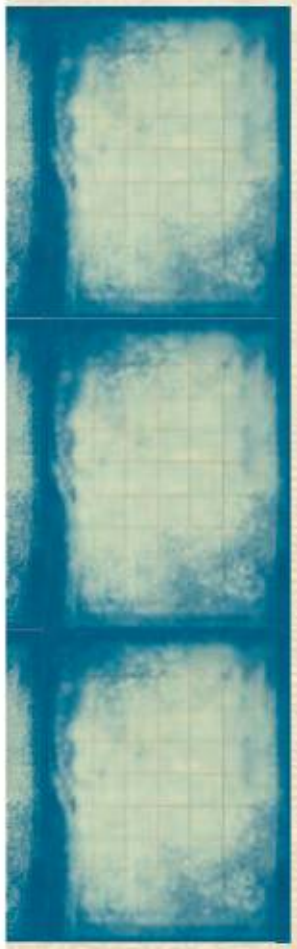
E PERSÖNLICHER BEREICH

- 6 ERFOLGSPLÄTTCHEN
- 15 MÜNZEN
- 1 SCHATZKISTE
- 30 MARKER
- 12 BESATZUNGSKARTEN
- 1 SCHIFFSMINIATUR
- 1 SCHIFFSTABLEAU
- 2 ÜBERSICHTEN
- 1 KAIPLÄTTCHEN
- 1 PIRATENPLÄTTCHEN



D SONSTIGES SPIELMATERIAL

- MÜNZEN
- FRACHTMARKER
- SCHWARZE MARKER
- SCHADENSMARKER
- GEBÄUDE
- EINFACHE SCHIFFSERWEITERUNGEN
- VERBESSERTE SCHIFFSERWEITERUNGEN
- KAMPFSCHIFF
- KAMPFTABLEAU



REIHE 4



FRACHTMARKER



SCHWARZE MARKER



SCHADENSMARKER



GEBÄUDE



KAMPFSCHIFF UND KAMPFTABLEAU



VERBESSERTE SCHIFFSERWEITERUNGEN



EINFACHE SCHIFFSERWEITERUNGEN

E

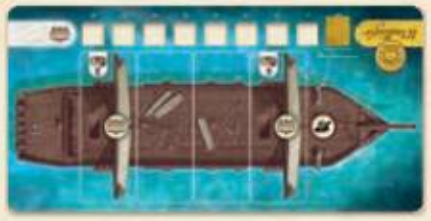


KAIPLÄTTCHEN

6 ERFOLGSPLÄTTCHEN



SCHIFFSMINIATUR



SCHIFFSTABLEAU



12 BESATZUNGSKARTEN



MARKER



MÜNZEN



ÜBERSICHTEN

PIRATENPLÄTTCHEN



SCHATZKISTE



E

SCHATZKISTE



PIRATENPLÄTTCHEN



MÜNZEN



ÜBERSICHTEN



MARKER



SCHIFFSTABLEAU



SCHIFFSMINIATUR



12 BESATZUNGSKARTEN



6 ERFOLGSPLÄTTCHEN



KAIPLÄTTCHEN





SPIELAUFBAU

Die folgenden Abschnitte sind passend zum gezeigten Spielaufbau gekennzeichnet.

A **Legt das Hafenfeld in die Mitte.**

B **Legt die Ozeanfelder wie folgt aus:**

Mischt alle Ozeanfelder mit Inseln und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht davon eine bestimmte Anzahl Ozeanfelder je nach Personenzahl: 10 im Spiel zu viert, 9 im Spiel zu dritt und 8 im Spiel zu zweit. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

Nehmt dann noch die 2 Ozeanfelder mit offener See (ohne Inseln), die kein ♟ zeigen, und legt sie zu den gezogenen Ozeanfeldern.

Spielt ihr zu zweit, nehmt zusätzlich die beiden anderen Ozeanfelder mit offener See (mit 2♟ und 2♟/3♟). **Spielt ihr zu dritt**, nehmt zusätzlich nur das Ozeanfeld mit offener See mit dem 3♟. Ihr spielt also im Spiel zu viert mit 2 Ozeanfeldern mit offener See, im Spiel zu dritt mit 3 und im Spiel zu zweit mit 4.

Nun habt ihr insgesamt 12 Ozeanfelder. Mischt sie und legt sie verdeckt in einem 3×4-Raster aus wie abgebildet.

Deckt die 3 Ozeanfelder benachbart zum Hafenfeld auf.

C **Die Aufwertungsdecks:**



1. Sortiert die Aufwertungen und Begegnungen zu 4 Stapeln für die jeweiligen Reihen. Dabei helfen euch die Symbole für die Reihe oben rechts. *(Beachtet, dass manche dieser Karten doppelseitig sind und dieses Symbol nur auf der Vorderseite aufgedruckt ist.)*
2. Mischt alle Stapel separat und legt sie mit der Vorderseite nach oben und verkehrt herum wie abgebildet in die entsprechende Aufbewahrungsbox. Passt beim Spielen auf, dass ihr Karten beim Ziehen nicht umdreht, denn bei manchen von ihnen stehen geheime Informationen auf der Rückseite.
3. Stellt jede Aufbewahrungsbox vor die entsprechende Reihe aus Ozeanfeldern. Stellt die Box für Reihe 1 vor die erste Reihe neben dem Hafenfeld, die Box für Reihe 2 vor die zweite Reihe usw.
4. Legt je 1 Karte aus der Box für Reihe 1 mit der Vorderseite nach oben auf jedes Ozeanfeld in der ersten Reihe (auf das eingezeichnete Kartenfeld).



Anmerkung:
Baut vor eurer ersten Partie das Kampfschiff nach der Aufbauanleitung zusammen.

D **Sonstiges Spielmaterial:**

Legt einen allgemeinen Vorrat an Fracht (🟤), Münzen (🪙), schwarzen Markern, Schadensmarkern (🔥), und Gebäuden an. Die 🟤 und 🪙 sollten für alle gut erreichbar sein. Bildet also falls nötig zwei Vorräte. Benutzt dafür einfach die Böden und Deckel der enthaltenen Aufbewahrungsschachteln. Sortiert die Einfachen/Verbesserten Schiffserweiterungen zu Stapeln aus gleichen Teilen und legt sie in Reichweite.

Platziert das Kampfschiff und Kampftableau in Reichweite.

E **Alle erhalten jeweils:**

I. 1 Schatzkiste in der gewählten Farbe, um die 🪙 vor den anderen geheim zu halten.
II. 15 🪙, die ihr in eure Schatzkiste legt.
III. 30 Marker in der gewählten Farbe.
IV. 1 Schiffstableau. Legt 1 eurer Marker auf Feld 0 der Segelleiste.
V. 1 Kaiplättchen.
VI. 6 Erfolgsplättchen.
VII. 1 Schiffsminiatur. Stellt euer Schiff auf das Feld eurer Farbe auf dem Hafenfeld. Wo das ist, ist nicht wichtig, da das Hafenfeld für das Bewegen eurer Schiffe als 1 Feld gilt.
IIX. 1 Piratenplättchen.
IX. 2 Übersichten.
X. 1 Deck aus 12 Besatzungskarten, das ihr mischt und verdeckt vor euch legt.

Besatzungsdeck bei Spielbeginn:
Dein Besatzungsdeck besteht aus 1 **Kapitänin**, 1 **Zahlmeister**, 1 **Ersten Offizier**, 1 **Bootsfrau**, 1 **Freibeuter**, 2 **Kanonieren**, 2 **Schiffsjungen** und 3 **Matrosinnen**.



Drehe jede Fähigkeitskarte so, dass Stufe 1 unten auf der Karte zu sehen ist, und lege die Illustrationskarte darüber. Stecke sie dann zusammen in eine Hülle. Der Ausdruck „Besatzungskarte" bezieht sich auf 1 Hülle samt Illustrationskarte, Fähigkeitskarte und Aufwertungen darin.

Kaiplättchen und der Hafen:
Dein Kaiplättchen repräsentiert dein Lager im Hafen – deinen Kai. Falls du 🟤 erhältst, legst du sie normalerweise auf deinen Kai. 🪙 legst du nie auf deinen Kai, sondern immer direkt in deine Schatzkiste – sie gelten aber als „auf deinem Kai". Du darfst das Kaiplättchen auf das Feld deiner Farbe auf dem Hafenfeld oder vor dich legen, wenn das praktischer ist.



2 zufällige Bonuserfolgsplättchen. Wählt und behaltet 1 davon, das andere kommt zurück in die Schachtel. Dieser Schritt ist optional und wird für die erste Partie empfohlen.

F **Bestimmt, wer das Spiel beginnt, zieht Karten und nehmt Fracht:**

Zieht jeweils die 4 obersten Karten eures Besatzungsdecks und nehmt sie auf die Hand. Bestimmt danach zufällig, wer das Spiel beginnt. Diese Person erhält 1 🟤, die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält 2 🟤, die dritte Person 3 🟤 und die vierte Person 2 🟤. Die vierte Person darf vor ihrem ersten Zug außerdem 1 Besatzungskarte auf ihrer Hand aufstufen (siehe Seite 13). Legt alle erhaltenen 🟤 auf euren Kai.

SPIELÜBERSICHT

Ihr seid nacheinander am Zug. Ein Zug besteht aus 2 Phasen in der folgenden Reihenfolge:

1. **Hauptphase:** Hier finden alle Aktionen deines Zuges statt. Du darfst mehrere Aktionen ausführen – etwa dein Schiff bewegen, Fracht aufnehmen und abladen, Karten ausspielen und ihre Fähigkeiten nutzen sowie Aufwertungen kaufen und Begegnungen ausführen.

2. **Aufräumphase:** Nachdem du alle Aktionen ausgeführt hast, steckst du deine neuen Aufwertungen in Hüllen, ziehst neue Karten und bereitest den Spielbereich für den Zug der nächsten Person vor. Zu diesem Zeitpunkt darfst du auch in den Piratenmodus wechseln.

Sobald dein Zug zu Ende ist, stufst du 1 deiner Handkarten auf, während die anderen ihre Züge ausführen.

1 HAUPTPHASE

Während der Hauptphase deines Zugs darfst du beliebig viele der Aktionen unten ausführen. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen, bis auf die Aktion „Schiff bewegen", für die du vorher die Aktion „Segel setzen" ausführen musst. Sofern nicht anders angegeben, darfst du jede dieser Aktionen beliebig oft ausführen.

- und aufnehmen/abladen/umverteilen/über Bord werfen.
- 1 Karte von der Hand ausspielen.
- Segel setzen *(einmal je Zug).*
- Schiff bewegen.
- Auf dem Ozeanfeld deines Schiffes eine Aufwertung kaufen oder Begegnung ausführen *(höchstens zweimal je Zug).*
- Fähigkeit einer ausgespielten Karte nutzen *(jede Fähigkeit auf einer Karte darf nur einmal je Zug genutzt werden).*

Du darfst zum Beispiel 1 Karte ausspielen, abladen, Segel setzen, aufnehmen, dein Schiff bewegen, noch mal 1 Karte ausspielen, eine Fähigkeit nutzen, eine Aufwertung kaufen, aufnehmen, noch mal dein Schiff bewegen, noch 1 Karte ausspielen, eine Begegnung ausführen usw.

UND AUFNEHMEN/ABLADEN/UMVERTEILEN/ÜBER BORD WERFEN

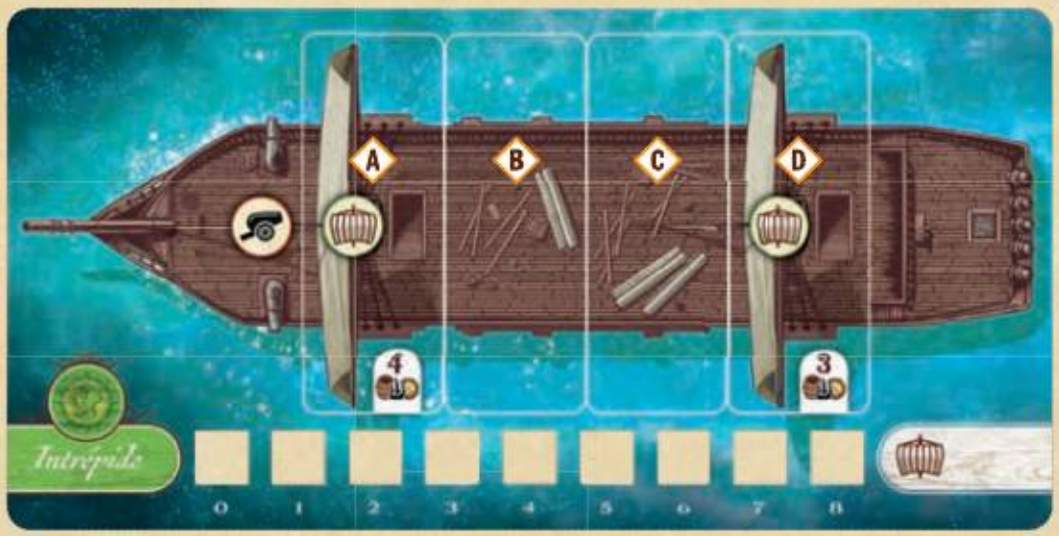
AUFNEHMEN

- Wann immer sich dein Schiff auf dem Hafenfeld befindet, ist es „im Hafen" und du darfst von deinem Kai auf verfügbare Rumpffelder deines Schiffs legen.
- Befindet sich dein Schiff an einer Insel, die du kontrollierst (siehe Seite 16), darfst du die und von dieser Insel auf verfügbare Rumpffelder deines Schiffs legen. Von einer Insel, die du nicht kontrollierst, kannst du keine oder aufnehmen.

ABLADEN

- Wann immer sich dein Schiff im Hafen befindet, darfst du von deinem Schiff auf deinen Kai legen. Du darfst auch von deinem Schiff in deine Schatzkiste legen.
- Befindet sich dein Schiff an einer Insel, darfst du die und von deinem Schiff auf die Insel legen. Du darfst auch und auf Inseln abladen, die die du nicht kontrollierst.

Befindet sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus an einer Insel, die du kontrollierst, darfst du und weder von der Insel aufnehmen noch auf ihr abladen, ohne zuerst gegen das gegnerische Schiff zu kämpfen und es zu besiegen. (Siehe Seite 17 für die Kampfregeln sowie Seite 10 und 12 für den Piratenmodus.)



Dein Schiffstableau zeigt 4 Rumpffelder: Das erste Feld (A) besitzt als Start-Fähigkeit 1 Segel und einen Frachtraum mit einer Kapazität von 4. Die nächsten beiden Rumpffelder (B) (C) haben keine Vorteile und das letzte Rumpffeld (D) besitzt 1 Segel und einen Frachtraum mit einer Kapazität von 3. Wann immer du und aufnimmst, musst du sie in einen Frachtraum legen. Die und in einem Frachtraum dürfen die Kapazität des Frachtraums zusammen nicht übersteigen.

Du erhältst die Vorteile eines Rumpffelds, z. B. Segel oder Kanonen, nur, falls der Frachtraum dieses Rumpffelds leer ist – also keine oder auf diesem Feld liegen. Zu Beginn des Spiels bedeutet das: Dein Schiff darf maximal 7 + aufnehmen (4 im Frachtraum von (A) und 3 im Frachtraum von (D)) und sobald du oder auf eins der Rumpffelder mit Frachtraum legst, darfst du das Segel dieses Rumpffelds nicht nutzen, bis der Frachtraum wieder leer ist.

UMVERTEILEN

Du darfst und auf deinem Schiff **jederzeit** umverteilen, selbst im Zug anderer und sofort sobald du angegriffen wirst. Sobald der Kampf jedoch begonnen hat, darfst du bis zum Ende des Kampfes nichts mehr umverteilen.

ÜBER BORD WERFEN

Du darfst und auch über Bord werfen. Entferne sie dafür von deinem Schiff und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst und **jederzeit** über Bord werfen, selbst im Zug anderer und sofort sobald du angegriffen wirst. Sobald der Kampf jedoch begonnen hat, darfst du bis zum Ende des Kampfes nichts mehr über Bord werfen.

1 KARTE VON DER HAND AUSSPIELEN

Wann immer du eine Karte von deiner Hand ausspielst, legst du sie offen vor dich. Du darfst die Fähigkeiten der ausgespielten Karte sofort oder später in deinem Zug nutzen, musst es aber nicht. (Siehe Seite 11 für das Nutzen von Fähigkeiten.)

SEGEL SETZEN

Du darfst nur einmal je Zug Segel setzen und musst diese Aktion ausführen, bevor du dein Schiff bewegst. Zähle die Anzahl Segelsymbole auf deinem Schiff und deinen ausgespielten Karten. Rücke den Marker auf deiner Segelleiste auf das entsprechende Feld vor. Der Höchstwert beträgt dabei 8.

Denke daran: Segel auf Rumpffeldern mit Frachtraum zählen nicht, falls 1 oder mehr 🟤 oder 🟡 darauf liegen.

Anmerkung: Setzt du im Hafen oder an einer von dir kontrollierten Insel Segel, darfst du auch die Segel auf Rumpffeldern mitzählen, deren Frachtraum nicht leer ist. Da du in deinem Zug beliebig oft 🟤/🟡 aufnehmen und abladen darfst, lädst du theoretisch erst alles ab, setzt die Segel und nimmst dann wieder alles auf. Das funktioniert aber nicht an Inseln, die du nicht kontrollierst, da du die 🟤/🟡 nicht wieder aufnehmen dürftest.



Lila ♙ beginnt ihren Zug an einer Insel, die sie kontrolliert. Sie darf daher beim Segelsetzen die Segel (⛵) auf den Rumpffeldern ihres Schiffs mitzählen, obwohl 🟡/🟤 auf ihnen liegen, da sie theoretisch erst alles ablädt und dann wieder aufnimmt. Sie rückt ihren Marker auf Feld 3 ihrer Segelleiste vor (2 Felder für die Segel auf ihrem Schiff und 1 Feld für das Segel auf ihrer ausgespielten Karte).



Blau ♙ darf die Segel (⛵) auf ihrem Schiff nicht mitzählen, solange sie die 🟤 in ihren Frachträumen nicht ablädt, über Bord wirft oder etwas damit zahlt. Blau darf die 🟤 abladen und Segel setzen, aber da sie die Insel nicht kontrolliert, darf sie die 🟤 nicht wieder aufnehmen, bevor sie ihr Schiff bewegt. Sie möchte Lila ♙ nichts von ihrer wertvollen 🟤 abgeben und sie auch nicht über Bord werfen. Also zählt sie nur die Segel auf ihren ausgespielten Karten. Blau rückt den Marker auf ihrer Segelleiste somit auf Feld 1 vor.



In diesem Beispiel ist Blau in derselben Situation wie eben, möchte ihr Schiff aber unbedingt zweimal in diesem Zug bewegen. Blau besitzt jedoch nur 1 Karte mit einem Segel (). Sie könnte die in einem ihrer Frachträume auf die Insel abladen, aber da Lila die Insel kontrolliert, wirft Blau die lieber über Bord und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

SCHIFF BEWEGEN

Du darfst dein Schiff beliebig viele Ozeanfelder weit bewegen. Dabei musst du den Marker auf deiner Segelleiste für jedes Ozeanfeld um 1 nach links rücken (höchstens bis auf Feld 0). Sobald sich der Marker auf Feld 0 befindet, kannst du dein Schiff in diesem Zug nicht mehr bewegen.

Du darfst dich nur senkrecht und waagerecht bewegen – nicht diagonal. Das Hafenfeld ist zu allen 3 Ozeanfeldern in Reihe 1 benachbart.

Beendest du deine Bewegung auf einem unentdeckten (sprich verdeckt liegenden) Ozeanfeld, **musst** du es erkunden. Decke dazu das Ozeanfeld auf und lege die oberste Aufwertung/Begegnung aus der Aufbewahrungsbox zu dieser Reihe mit der Vorderseite nach oben darauf. Du darfst anschließend oder später in deinem Zug weitere Bewegungen ausführen. **Du darfst jedoch niemals mehr als 1 Ozeanfeld je Zug erkunden**. Deine weiteren Bewegungen in diesem Zug dürfen somit nicht auf einem anderen unentdeckten Ozeanfeld enden.



Beispiel: Lila nutzt 2 Segel () und darf sich damit auf eins der gezeigten Felder bewegen.



Grün nutzt 2 ihrer Segel (), um sich über ein unentdecktes Ozeanfeld hinweg auf ein anderes unentdecktes Feld zu bewegen. Das Ozeanfeld, über das sie sich bewegt, bleibt verdeckt. Sie erkundet nur das Feld, auf dem sie ihre Bewegung beendet.

Anmerkung: Andere Schiffe behindern die eigene Bewegung nicht.

Anmerkung: Du darfst dich über unentdeckte Ozeanfelder hinweg bewegen und erkundest sie dabei nicht. Beendest du aber deine Bewegung aber auf einem unentdeckten Feld, musst du es erkunden.

Anmerkung: Du musst deine Bewegung auf einem Ozeanfeld beenden, um auf diesem Feld eine Aktion auszuführen – etwa um eine Aufwertung zu kaufen, zu kämpfen oder auf irgendeine Art mit der Insel zu interagieren.

PIRATENMODUS UND BEWEGUNG

Beendest du deine Bewegung auf einem Ozeanfeld, auf dem sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus befindet (siehe Seite 12), wird automatisch ein Kampf ausgelöst (siehe Seite 18). Du darfst dich jedoch über ein Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus hinweg bewegen, ohne einen Kampf auszulösen.

Beendest du deine Bewegung auf einem Ozeanfeld, auf dem sich mehrere gegnerische Schiffe im Piratenmodus befinden, musst du einzeln nacheinander gegen sie kämpfen, bis du gegen alle gekämpft hast oder dein Schiff gesunken ist. Du bestimmst die Reihenfolge der Kämpfe.

Anmerkung: Für deinen eigenen Zug spielt es keine Rolle, ob du dich selbst im Piratenmodus befindest; das ist nur wichtig für gegnerische Züge. Willst du in deinem eigenen Zug ein gegnerisches Schiff angreifen, benötigst du dafür eine Angriffsflagge.



AUFWERTUNGEN KAUFEN UND BEGEGNUNGEN AUSFÜHREN

Befindet sich dein Schiff auf einem Ozeanfeld mit einer Aufwertung oder Begegnung, darfst du die Aufwertung kaufen oder die Begegnung ausführen.

Weist dich ein Kartentext an, eine **„Karte mit Aufwertung“** zu nehmen, darfst du eine Aufwertung oder Begegnung nehmen, auf deren Vorderseite eine Aufwertung, also eine Zeile mit Fähigkeiten, zu sehen ist; du darfst diese Karte in diesem Fall aber nicht auf die Rückseite drehen.

Du darfst Aufwertungen kaufen und später in die Hülle einer Besatzungskarte stecken, um diese zu verbessern. Begegnungen zeigen geheime Informationen auf der Rückseite. Im Grundspiel sind die einzigen Begegnungen Handelsschiffe, die wie Aufwertungen behandelt werden, sobald du sie erhältst.

Wichtig: Du darfst mit höchstens 2 Aufwertungen und/oder Begegnungen je Zug interagieren.

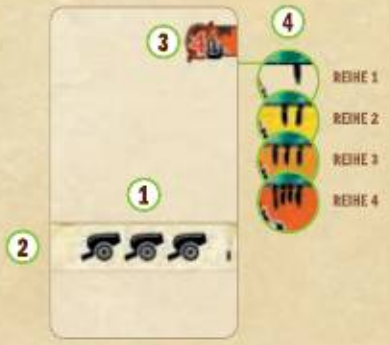




Beispiel: Diese Aufwertung kostet 4 . Um die Karte zu kaufen, zahlst du 4 von deinem Schiff in den allgemeinen Vorrat.

AUFWERTUNGEN

Um eine Aufwertung zu kaufen, muss sich dein Schiff auf demselben Ozeanfeld wie die Aufwertung befinden und du musst so viel von deinem Schiff zahlen, wie die Karte kostet. Hast du nicht genügend auf deinem Schiff, kannst du die Aufwertung nicht kaufen. Nachdem du sie gekauft hast, lege sie mit der Vorderseite nach oben vor dich. Du darfst sie in der Aufräumphase in eine Hülle stecken.



AUFWERTUNG

Thematisch stehen Aufwertungen für spezielle Fähigkeiten, die sich deine Besatzung während des Spiels aneignet, und die Erfahrung, die sie sammelt. Mit ihnen kann deine Besatzung auf See und im Kampf mehr ausrichten.

1. Fähigkeit
2. Angabe, für welche Zeile die Aufwertung ist (oben/mittig/unten).
3. Kosten der Aufwertung
4. Angabe, aus welcher Reihe die Karte stammt.

BEGEGNUNGEN

Im Grundspiel sind die einzigen Begegnungen Handelsschiffe. Diese darfst du auf 2 Arten ausführen: **Handel** oder **Angriff**.

Handel: Du darfst die Begegnung wie eine Aufwertung nach den beschriebenen Regeln kaufen. Nimm dann die Begegnung, ohne die Rückseite anzuschauen, und lege sie vor dich. Begegnungen steckst du so in eine Hülle, dass sie zwischen der Illustrations- und der Fähigkeitskarte sind: Der obere Teil des Handelsschiffs sollte verdeckt sein und die Zeile mit den Fähigkeiten sollte sichtbar bleiben.

Angriff: Um eine Begegnung anzugreifen, benötigst du keine Angriffsflagge (). Drehe einfach die Begegnung auf die Rückseite und führe aus, was dort steht. In der Regel wird dadurch ein Kampf ausgelöst (siehe Seite 17). In diesem Fall zeigt die Karte, was passiert, falls du gewinnst oder verlierst. Verlierst du den Kampf, „begrabe" anschließend die Karte, indem du sie unter die Aufbewahrungsbox der entsprechenden Reihe legst.

AUFWERTUNGEN/BEGEGNUNGEN BEGRABEN:
Manchmal musst du eine Aufwertung oder Begegnung „begraben". Kämpfst du zum Beispiel gegen ein Handelsschiff und verlierst den Kampf, wird das Handelsschiff begraben. Lege begrabene Karten unter die Aufbewahrungsbox der entsprechenden Reihe. Die Karte wird in dieser Partie nicht mehr benötigt.



Beispiel: Aufwertungen[1], die du durch das Besiegen von oder Handeln mit Handelsschiffen erhältst, zeigen oben Informationen über das Handelsschiff. Stecke sie so in die Hülle, dass sie sich zwischen der Illustrations- und der Fähigkeitskarte befinden.



BEGEGNUNGEN: VORDERSEITE

1. Symbole für den Handel (mit den entsprechenden Kosten) und den Angriff.
2. Fähigkeit, die du erhältst, wenn du die Karte durch Handeln kaufst.
3. Angabe, für welche Zeile die Aufwertung ist (oben/mittig/unten).
4. Angabe, aus welcher Reihe die Karte stammt.



BEGEGNUNGEN: RÜCKSEITE

5. Name der Begegnung
6. Anzahl der Kampfmarker, die das Handelsschiff im Kampf einsetzt.
7. Auswirkungen, falls du den Kampf gewinnst oder verlierst.
8. Fähigkeit, die du erhältst, falls du den Kampf gewinnst. (Nicht alle Begegnungen haben eine!)

FÄHIGKEIT EINER AUSGESPIELTEN KARTE NUTZEN

Die Karten, die du von deiner Hand ausgespielt hast, haben 1 oder mehrere Fähigkeiten. Eine Fähigkeit zu nutzen, zählt als Aktion, die du während deiner Hauptphase ausführen darfst – entweder sofort nach dem Ausspielen der Karte oder später in deinem Zug. Du musst Fähigkeiten nicht nutzen.

Jede Fähigkeit darf nur einmal je Zug genutzt werden. Kampffähigkeiten dürfen nur in Kämpfen eingesetzt werden und ebenfalls nur einmal je Zug, selbst wenn du mehrere Kämpfe ausführst.

Falls du Karten mit vielen Fähigkeiten ausgespielt hast, darfst du Marker auf sie legen, um anzuzeigen, dass du eine Fähigkeit in diesem Zug schon genutzt hast.

Auf Seite 14 findest du eine detaillierte Übersicht über die verschiedenen Fähigkeiten.



2 AUFRÄUMPHASE

Führe der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Lege Aufwertungen/Begegnungen nach.
2. Wähle zwischen Piraten- oder Handelsmodus.
3. Hole die Segel ein.
4. Stecke Aufwertungen in Hüllen.
5. Lege Karten ab und ziehe Karten nach.

1 LEGE AUFWERTUNGEN/BEGEGNUNGEN NACH

Ziehe für jedes leere Kartenfeld auf aufgedeckten Ozeanfeldern 1 Karte aus der Aufbewahrungsbox der entsprechenden Reihe und lege sie mit der Vorderseite nach oben darauf. Die Karten in den Boxen sollten alle mit der Vorderseite nach oben liegen. Achte darauf, beim Platzieren der Karten nicht die Rückseite anzuschauen. Falls die Aufbewahrungsbox einer Reihe leer ist, ziehe stattdessen aus der Box für die nächsthöhere Reihe.

[1] Weitere Informationen zu Aufwertungen findest du auf Seite 30.

2 WÄHLE ZWISCHEN PIRATEN- ODER HANDELSMODUS

Schiffe, die sich nicht im Piratenmodus befinden, sind automatisch im Handelsmodus.

Befindet sich dein Schiff in dieser Phase nicht im Hafen, darfst du in den Piratenmodus wechseln. Stecke dazu dein Piratenplättchen zwischen das vordere und mittlere Segel deines Schiffs. Schiffe im Hafen müssen sich im Handelsmodus befinden. Ist dein Schiff am Ende deines Zuges im Hafen, entferne also (falls vorhanden) das Piratenplättchen vom Schiff.

3 HOLE DIE SEGEL EIN

Rücke den Marker auf deiner Segelleiste auf Feld 0. Du darfst ungenutzte Segel nicht für den nächsten Zug aufsparen.

WARUM EINE AUFWERTUNG NICHT SOFORT HINZUFÜGEN?
Manchmal erhältst du eine Aufwertung, die du zu einer bestimmten Karte deines Decks hinzufügen möchtest. Falls du diese Karte in diesem Zug jedoch nicht ausgespielt hast, hast du die Möglichkeit, die Aufwertung vor dir liegen zu lassen, bis du die passende Karte ausspielst.

4 STECKE AUFWERTUNGEN IN HÜLLEN

Falls du Aufwertungen vor dich gelegt hast, darfst du sie jetzt nach den folgenden Regeln in die Hüllen deiner Besatzungskarten stecken:

- Du darfst Aufwertungen nur zu Karten hinzufügen, die du in diesem Zug ausgespielt hast – nicht zu Karten auf deiner Hand.
- Du kannst Aufwertungen nicht zu einer Karte hinzufügen, falls sie dadurch eine bereits hinzugefügte Aufwertung verdecken würde oder selbst verdeckt werden würde. In einer Hülle dürfen maximal 3 Aufwertungen sein.
- Du darfst mehrere Aufwertungen auf einmal zu einer Karte hinzufügen.
- Du darfst die Fähigkeiten einer Aufwertung, die du zu einer Karte hinzufügst, nicht in demselben Zug nutzen, in dem du sie hinzufügst.

Du musst eine Aufwertung nicht sofort zu einer Karte hinzufügen und darfst sie vor dir liegen lassen, um sie erst später in eine Hülle zu stecken. Am Ende dieses Schritts darfst du aber nur noch genau 1 Aufwertung vor dir liegen haben; alle anderen Aufwertungen musst du in Hüllen stecken.

Falls du mehrere Aufwertungen hast, die du nicht zu Karten hinzufügen kannst, darfst du sie alle für später vor dir liegen lassen, aber du musst alle anderen Aufwertungen, die du zu Karten hinzufügen kannst, in Hüllen stecken.

5 LEGE KARTEN AB UND ZIEHE KARTEN NACH

Lege alle in deinem Zug ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel. Alle nicht ausgespielten Karten bleiben auf deiner Hand. Ziehe danach neue Karten von deinem Besatzungsdeck.

Falls du Karten ziehen musst und dein Deck aufgebraucht ist, mische die Karten in deinem Ablagestapel und lege sie als neues Deck bereit.

Dein Handkartenlimit beträgt 6. Du darfst höchstens 4 Karten nachziehen. Hast du 0–2 Handkarten, ziehst du einfach 4 Karten nach. Hast du mehr Handkarten, ziehst du auf 6 Handkarten nach.

Dein Handkartenlimit kann durch Effekte im Spiel erhöht werden: Alle Inseln mit diesem Symbol, die du kontrollierst, erhöhen dein Handkartenlimit um 1. Falls sich dein Handkartenlimit in einem gegnerischen Zug verringert (etwa weil du die Kontrolle über eine Insel mit verlierst), musst du keine Handkarten ablegen.

Die Anzahl der Karten, die du nachziehen darfst, kann vorübergehend durch die Ziehbonus-Fähigkeit erhöht werden. Für jedes Ziehbonussymbol, das du in deinem Zug ausgespielt hast, darfst du 1 zusätzliche Karte ziehen. Dadurch erhöht sich allerdings nicht dein Handkartenlimit! Zu viele Ziehbonussymbole im gleichen Zug auszuspielen, könnte also Verschwendung sein.



Beispiel: Du hast in deinem Zug 2 Karten mit dem Ziehbonussymbol ausgespielt. Normalerweise würdest du am Ende deines Zuges 4 Karten nachziehen. Da du aber 2 Ziehbonussymbole auf den ausgespielten Karten besitzt, darfst du stattdessen 6 Karten ziehen. Allerdings hast du noch 1 Karte auf der Hand und dein Handkartenlimit beträgt 6, daher ziehst du nur 5 Karten.

PIRATENMODUS

Der Piratenmodus ist eine gute Möglichkeit, Inseln vor gegnerischen Schiffen zu schützen. Er ist auch nützlich, wenn du viel kämpfen willst. Der Nachteil ist, dass du kämpfen musst, wann immer ein gegnerisches Schiff seine Bewegung auf deinem Ozeanfeld beendet – ob du willst oder nicht.

Falls ein gegnerisches Schiff außerhalb deines Zuges seine Bewegung auf einem Ozeanfeld beendet, auf dem dein Schiff im Piratenmodus ist, wird automatisch und sofort ein Kampf gegen dieses gegnerische Schiff ausgelöst. Solange die Bewegung nicht auf dem Feld endet, dürfen sich gegnerische Schiffe jedoch über das Feld mit deinem Schiff hinweg bewegen, ohne einen Kampf auszulösen.

Verlierst du den Kampf, wechselst du zusätzlich zu den normalen Auswirkungen wieder zurück in den Handelsmodus. Entferne das Piratenplättchen von deinem Schiff.

Gewinnst du den Kampf und befindet sich dein Schiff an einer Insel, hast du die Insel erfolgreich blockiert. Die Person, die am Zug ist, darf auf dieser Insel somit für den Rest ihres Zuges keine Einflussmarker platzieren oder von ihr entfernen und außerdem und weder aufnehmen noch abladen. Gebäude auf dieser Insel darf sie ebenfalls nicht angreifen. Sie darf nach dem Kampf aber die Aufwertung/Begegnung auf diesem Ozeanfeld kaufen/ausführen, unabhängig davon, ob sie gewonnen oder verloren hat – sofern ihr Schiff nicht gesunken ist.

Anmerkung: Beginnt eine andere Person ihren Zug auf einem Feld mit deinem Schiff im Piratenmodus, ist sie nicht gezwungen, gegen dich zu kämpfen. Sie darf ihr Schiff ohne Kampf bewegen. Sie darf sich aber auch dazu entscheiden, gegen dich zu kämpfen, selbst wenn sie keine Angriffsflagge besitzt. Allerdings blockierst du nach wie vor die Insel. Das gegnerische Schiff darf also nicht mit der Insel interagieren, außer es kämpft und gewinnt gegen dich.



Beispiel: Du entscheidest dich dazu, deinen Stufe-1-**Schiffsjungen** aufzustufen. Du ziehst die Fähigkeitskarte aus der Hülle, drehst sie um 180° und steckst sie wieder zurück. Um von Stufe 2 auf Stufe 3 zu kommen, drehst du die Karte auf die Rückseite.

AUFSTUFEN

Nachdem du deinen Zug beendet hast und bevor dein nächster Zug beginnt, darfst du 1 Besatzungskarte auf deiner Hand aufstufen. Während du überlegst, können die anderen bereits ihre Züge ausführen. Du darfst damit auch solange warten, bis du angegriffen wirst, und die gewünschte Karte aufstufen, bevor der Kampf beginnt. Falls du bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Karte aufgestuft hast, hole dies sofort nach, bevor du deinen Zug beginnst.

Um eine Besatzungskarte aufzustufen, ziehe die Fähigkeitskarte aus der Hülle, drehe sie herum bzw. auf die Rückseite und stecke sie zurück in die Hülle, sodass die nächste Stufe sichtbar ist. Du behältst die Karte auf deiner Hand und darfst sie somit in deinem nächsten Zug gleich ausspielen.

Die Besatzungsübersichten zeigen die verschiedenen Fähigkeiten bei jeder Stufe. Du siehst auch in der rechten unteren Ecke jeder Fähigkeitskarte, was die nächste Stufe mit sich bringt.

EMPFOHLENE REGEL FÜR DAS MISCHEN:
Deine Besatzungskarten sind womöglich unterschiedlich dick, je nachdem wie viele Aufwertungen du hinzugefügt hast. Beim Mischen erfühlst du vielleicht die Dicke der Karten. Falls dich das stört, kannst du dein Deck von einer anderen Person abheben lassen. Du kannst auch einen Würfel werfen und die entsprechende Anzahl Karten abheben und unter das Deck legen. Auch wenn du dann ungefähr weißt, wo sich die dickeren und dünneren Karten befinden (was okay ist), kannst du auf diese Weise Karten nicht absichtlich nach oben mischen (was geschummelt wäre).

KARTENFÄHIGKEITEN

Besitzt eine Karte mehrere Fähigkeiten, die durch eine **grüne Linie** voneinander getrennt sind, darfst du sie unabhängig voneinander nutzen.

Sind in einer Zeile mehrere Fähigkeiten, die durch einen **roten Schrägstrich** getrennt sind, musst du dich für 1 davon entscheiden.

Ein graues Symbol auf einer kleinen weißen Karte bedeutet: „die Anzahl dieser Symbole auf dieser Besatzungskarte". Das Symbol auf der weißen Karte selbst zählt allerdings nicht dazu!



Beispiel: Die **Matrosin** auf Stufe 4 besitzt 2 voneinander unabhängige Fähigkeiten. Du darfst entweder 1 davon oder beide in beliebiger Reihenfolge und zu unterschiedlichen Zeitpunkten in deinem Zug nutzen.



Beispiel: Die **Bootsfrau** auf Stufe 4 besitzt 4 Fähigkeiten. Du erhältst immer 1 Steuerrad (⎈) (getrennt durch eine grüne Linie) und darfst 1 der anderen drei Fähigkeiten nutzen (getrennt durch rote Schrägstriche).

[SYMBOL] X [SYMBOL]: Du erhältst das links vom **X** Gezeigte für jedes rechts vom **X** gezeigte Symbol auf dieser Karte.



Beispiel: Es befinden sich 3 Kanonen (🔫) auf dieser Karte. Für jede dieser Kanonen darfst du 1 Einflussmarker (🏴) platzieren.

Beispiel: Die Fähigkeit in der unteren Zeile gibt dir je nach Anzahl der Steuerräder (⎈) auf dieser Karte einen Vorteil. In diesem Fall erhältst du 1 Aufwertung aus der Box der entsprechenden Reihe, die du vor dich legst und am Ende deines Zuges in eine Hülle stecken darfst: Schaue dir dazu die oberste Karte der Box an. Ist es ein Handelsschiff oder eine andere Begegnung, lege sie zurück und schaue dir so lange immer die nächste Karte an, bis du eine reine Aufwertung (keine Begegnung) ziehst, und nimm sie dir.

In dem gezeigten Beispiel dürftest du zusammengerechnet die oberste Aufwertung aus der Box der Reihe 2 erhalten (A). Wegen der Fähigkeit in der oberen Zeile darfst du in der Aufräumphase außerdem bis zu 3 zusätzliche Karten nachziehen, da sich 3 Steuerräder auf dieser Karte befinden.



🟡 UND 🟤 ERHALTEN UND ZAHLEN

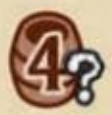
Falls du 🟡 oder 🟤 zahlen oder erhalten sollst, steht auch dabei, von wo du diese 🟡/🟤 nehmen oder wohin du sie legen musst. Ist ein Anker abgebildet, erhältst du die 🟡/🟤 auf deinen Kai (🟡 legst du direkt in deine Schatzkiste). Ist ein Schiff (⛵) abgebildet, legst du die 🟡/🟤 direkt auf dein Schiff. Hast du nicht mehr genug Platz für die 🟡/🟤, musst du diese oder andere 🟡/🟤 über Bord werfen oder abladen, um Platz zu schaffen.



Nimm 1 🟤 aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf deinen Kai.



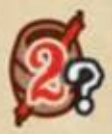
Nimm 1 🟡 aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf dein Schiff.



Nimm 4 🟤 aus dem allgemeinen Vorrat und verteile sie beliebig auf deinen Kai und dein Schiff.



Zahle 2 🟤 von deinem Schiff in den allgemeinen Vorrat.



Zahle 2 🟤 von deinem Kai und/oder Schiff in den allgemeinen Vorrat (entweder 2 von einem davon oder jeweils 1 vom Kai und Schiff).

BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN



Segel: Diese Fähigkeit ist keine eigene Aktion. Du zählst die Segelsymbole auf deinen ausgespielten Karten, sobald du Segel setzt.



Einflussmarker platzieren: Diese Fähigkeit darfst du nur nutzen, falls sich dein Schiff auf einem Ozeanfeld mit Insel, also „an einer Insel", befindet. Lege 1 Marker deiner Farbe auf ein leeres Einflussfeld (A) dieser Insel. Gibt es keine leeren Felder, darfst du ein Feld mit einem gegnerischen Maker wählen und diesen durch deinen eigenen ersetzen. (Gib den gegnerischen Marker zurück.)

Nachdem du einen Marker platziert hast, prüfe, ob du die Kontrolle über die Insel übernimmst (siehe Seite 16). Falls ja, lege 1 zusätzlichen Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss (B).

Anmerkung: Falls eine Zeile mehrere 🚩 zeigt wie beim **Freibeuter**, musst du so viele Einflussmarker davon platzieren, wie du kannst, bevor du etwas anderes machst. Du darfst nicht einige sofort und andere später platzieren.



Produktion: Mit dieser Fähigkeit darfst du auf einer Insel produzieren. Du musst dich dafür weder auf dem Ozeanfeld mit dieser Insel befinden, noch musst du diese Insel kontrollieren. Meistens wirst du aber eine Insel wählen wollen, die du kontrollierst (oder bald kontrollieren willst), damit dein Schiff die 🟤/🟡 von dort aufnehmen darf.

Sobald eine Insel produziert, legst du so viele 🟡 und/oder 🟤 auf die Insel, wie unter den Einflussfeldern angegeben (E).

Ozeanfelder mit offener See steigern die Produktion benachbarter Inseln. Sobald eine Insel produziert, produziert sie 1 🟡 zusätzlich für jedes benachbarte Ozeanfeld mit offener See, auf dem ein Pfeil mit einer 🟡 ist, der auf diese Insel zeigt (D).

Ein Außenposten auf der Insel steigert die Inselproduktion ebenfalls um 1 🟤 und 1 🟡 (C).



Ziehbonus: Diese Fähigkeit darfst du nur in der Aufräumphase nutzen. Ziehe für jedes ausgespielte Ziehbonussymbol 1 zusätzliche Karte (bis zu deinem Handkartenlimit). Dadurch erhältst du mehr Karten für deinen nächsten Zug (und nicht sofort).

KEINE MARKER VORRÄTIG

Wann immer du 1 oder mehrere Marker benötigst, aber keine mehr in deinem Vorrat hast, darfst du die benötigte Anzahl an Markern von beliebigen Inseln entfernen und nutzen. Du kannst dabei aber weder Marker entfernen, die auf den Leisten für dauerhaften Einfluss liegen, noch Marker, die dafür sorgen würden, dass die Kontrolle über diese Inseln wechselt.





BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN (FORTSETZUNG)

Gebäude bauen: Diese Fähigkeit erlaubt es dir, 1 Gebäude deiner Wahl zu den angegebenen Kosten auf einer Insel zu bauen, die du kontrollierst (siehe Seite 16). Du musst dich dafür nicht auf dem Ozeanfeld mit dieser Insel befinden. Kontrollierst du eine Insel, kontrollierst du auch alle Gebäude auf ihr. Sobald die Kontrolle über eine Insel wechselt, werden alle Gebäude auf ihr entfernt.

Angriffsflagge: Mit dieser Fähigkeit darfst du ein gegnerisches Schiff wählen, das zusammen mit deinem Schiff auf einem Ozeanfeld oder dem Hafenfeld ist, und gegen es kämpfen. Siehe Seite 17 für eine ausführliche Beschreibung des Kampfes.

Anmerkung: Egal ob sich dein Schiff im Piratenmodus befindet oder nicht, du musst diese Fähigkeit nutzen, um ein gegnerisches Schiff anzugreifen.

Kanone: In Kämpfen erhältst du für jede Kanone 1 Kampfmarker. Außerdem beziehen sich viele andere Fähigkeiten auf Kanonen und geben dir Vorteile, falls sich Kanonen auf derselben Besatzungskarte befinden.

KAMPF: Wirf 2 Marker.

Kampffähigkeiten: Fähigkeiten, die mit „**KAMPF:**“ beginnen, darfst du nur in einem Kampf nutzen. Siehe Seite 20 für ein Beispiel, wie du Kampffähigkeiten im Kampf nutzt.

Steuerräder: Diese Fähigkeit ist keine eigene Aktion. Viele andere Fähigkeiten beziehen sich auf sie und geben dir Vorteile, falls sich Steuerräder auf derselben Besatzungskarte befinden.

EINFACHE

VERBESSERTE

Schiff erweitern: Mit dieser Fähigkeit darfst du Schiffserweiterungen kaufen. Es gibt 2 Kategorien von Schiffserweiterungen: Einfache und Verbesserte. Sobald du diese Fähigkeit nutzt, zahlst du die abgebildeten Kosten, nimmst dir 1 verfügbare Schiffserweiterung der entsprechenden Kategorie und legst sie auf ein Rumpffeld ohne Vorteile auf deinem Schiff.

Sind alle Rumpffelder belegt (mit Schiffserweiterungen oder Start-Fähigkeiten), darfst du eins dieser Rumpffelder ersetzen: Lege die neue Schiffserweiterung einfach auf das Rumpffeld bzw. die vorhandene Schiffserweiterung. Lege ersetzte Schiffserweiterungen nicht ab; du erhältst am Spielende Punkte für sie und sie werden für den Erfolg „Eliteschiff“ benötigt (siehe Seite 22).

Schaden reparieren: Mit dieser Fähigkeit darfst du 1 🔥 von deinem Schiff entfernen. Häufig musst du dafür Kosten zahlen (in diesem Beispiel 2 🟤 von deinem Schiff und/oder Kai).

Boni am Spielende:
Eine Fähigkeit mit lilafarbenem Rahmen wird erst am Spielende gewertet (siehe Seite 23).



Beispiel: Die Insel wird momentan von Lila kontrolliert. Lila hat 1 Fort (🏰) und 1 Außenposten (🏠) für 4 🟤 bzw. 2 🟤 gebaut, indem sie ihren **Ersten Offizier** auf Stufe 3 benutzt hat (F). Nun dürfen andere nicht mehr mit der Insel interagieren, außer sie besitzen eine Fähigkeit, die Forts ignoriert. Beim Produzieren auf dieser Insel erhält Lila zusätzlich 1 🪙 und 1 🟤 (G) zu der 1 🪙 (H).

GEBÄUDEARTEN

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Gebäuden. Auf jeder Insel darf sich höchstens 1 Gebäude pro Art befinden. Alle Gebäude, die du kontrollierst, sind am Spielende 1 🪙 wert.



Forts (🏰) helfen dir dabei, eine Insel zu verteidigen. Kontrollierst du eine Insel mit einem Fort, können andere nicht mit der Insel interagieren (Marker platzieren oder entfernen, produzieren, 🟤/🪙 aufnehmen/abladen) – auch nicht mithilfe von Kartenfähigkeiten, sofern die Kartenfähigkeit nicht ausdrücklich besagt, dass sie Forts ignoriert. Sie dürfen aber trotzdem Aufwertungen kaufen und Begegnungen ausführen, die auf diesem Ozeanfeld liegen.

Befindest du dich auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Fort, darfst du es angreifen, um es zu entfernen. Dazu benötigst du keine Angriffsflagge 🏴‍☠️.

Eine genaue Beschreibung zu Kämpfen gegen Gebäude findest du auf Seite 20.



Außenposten (🏠) steigern die Produktion. Sobald eine Insel mit einem Außenposten produziert, produziert sie zusätzlich 1 🪙 und 1 🟤. Außenposten können nicht angegriffen werden.



Garnisonen (🪖) funktionieren genauso wie Forts, sind jedoch schwächer im Kampf. Dafür fügt eine Garnison einem gegnerischen Schiff sofort 1 🔥 zu, sobald es ihr Ozeanfeld betritt, auch wenn es seine Bewegung dort nicht beendet.

INSELKONTROLLE

Jede Insel besitzt Einflussfelder, auf die jeweils 1 Marker gelegt werden darf (A), sowie eine Leiste für dauerhaften Einfluss, auf der beliebig viele Marker liegen dürfen (B).

Du kontrollierst eine Insel, falls du die beiden folgenden Bedingungen erfüllst:

- Du besitzt mehr Marker auf der Insel als alle anderen (Marker auf der Leiste für dauerhaften Einfluss zählen mit) **und**
- Du besitzt mehr Marker auf der Insel als leere Einflussfelder auf ihr sind.



Anmerkung: Du darfst nur / von Inseln aufnehmen, die du kontrollierst. Für die Kontrolle einer Insel erhältst du außerdem zusätzliche am Spielende, wie über den Einflussfeldern angegeben.

Beispiel: Besitzt du am Spielende die meisten Marker auf der „Seahound Isle", erhältst du 6 (C). Die Person mit den zweitmeisten Markern erhält 5 (D) und die mit den drittmeisten 4 (E). Nicht alle Inseln bieten eine Belohnung für den dritten Platz. Die Wertung wird auf den Seiten 22–23 im Detail beschrieben.



Beispiel: In diesem Fall kontrolliert niemand die Insel. Lila besitzt nicht mehr Marker (), als leere Einflussfelder auf der Insel sind.



Beispiel: Lila platziert 1 Marker () und kontrolliert somit die Insel. Daher legt Lila 1 weiteren Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss (F).

DAUERHAFTER EINFLUSS

Sobald du die Kontrolle über eine Insel übernimmst, legst du zusätzlich 1 Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss rechts auf diesem Ozeanfeld (nicht auf ein Einflussfeld!). Marker auf dieser Leiste werden mitgezählt, wenn bestimmt wird, wer die Insel kontrolliert. Sie können jedoch niemals entfernt werden. Falls du die Kontrolle über eine Insel mehrfach übernimmst und verlierst, liegen mehrere deiner Marker auf der Leiste für dauerhaften Einfluss dieser Insel.



Beispiel: Blau besitzt dreimal die Fähigkeit „Einflussmarker platzieren" (), und nutzt sie einmal, um 1 Marker () auf das letzte freie Feld zu legen (G), und noch zweimal, um zwei der gegnerischen Marker () durch blaue zu ersetzen (H). Blau hat nun 3 Marker auf der Insel und Lila 2 Marker. Somit übernimmt Blau die Kontrolle und legt zusätzlich 1 Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss (I), sodass sich nun 4 blaue und 2 lilafarbene Marker auf die Insel befinden.

Anmerkung: Es kann vorkommen, dass jemand anderes die Kontrolle über eine Insel übernimmt, während du in deinem Zug Marker platzierst oder entfernst. In diesem Fall legt die betroffene Person sofort 1 ihrer Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss auf dieser Insel.

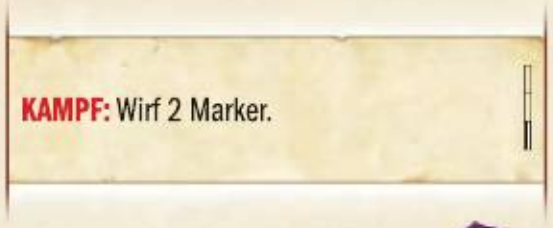
KÄMPFE



Es gibt 3 Arten von Kämpfen: Schiff gegen Begegnung, Schiff gegen Schiff und Schiff gegen Gebäude (siehe „Schiff gegen Gebäude“ auf Seite 20).

Kanonen und Kampffähigkeiten helfen dir dabei, Kämpfe zu gewinnen. Du darfst mehrere Kämpfe in deinem Zug ausführen, aber jede Kanone und Kampffähigkeit darf nur einmal je Zug genutzt werden. Falls du in einem Zug mehrere Kämpfe bestreiten möchtest, solltest du dir überlegen, welche Kanonen und Kampffähigkeiten du in welchem Kampf nutzen willst.

Du darfst niemals dasselbe Schiff, Gebäude oder dieselbe Begegnung mehr als einmal je Zug angreifen. Bewegst du dich zum Beispiel auf ein Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus und kämpfst gegen es, darfst du es später in deinem Zug nicht erneut angreifen.



KEINE MARKER VORRÄTIG
Wann immer du 1 oder mehrere Marker benötigst (auch für den Kampf), aber keine mehr in deinem Vorrat hast, darfst du die benötigte Anzahl an Markern von beliebigen Inseln entfernen und nutzen. Du kannst dabei aber weder Marker entfernen, die auf den Leisten für dauerhaften Einfluss liegen, noch Marker, die dafür sorgen würden, dass die Kontrolle über diese Inseln wechselt.





KAMPF: SCHIFF GEGEN BEGEGNUNG

Diese Art von Kampf findet bei Begegnungen statt (z. B. Angriff eines Handelsschiffs). Führe dazu der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Kampfmarker nehmen.
2. Kampfmarker werfen.
3. Kampffähigkeiten nutzen.
4. Kampftableau auswerten.
5. Ausgang des Kampfes bestimmen.



Hinweis: Manchmal darfst du die unterste Karte deines Besatzungsdecks aufstufen. Kannst du diese Karte aus irgendeinem Grund nicht aufstufen, darfst du die Karte darüber aufstufen.

1 KAMPFMARKER NEHMEN

Wie viele Kampfmarker du erhältst, hängt davon ab, wie viele Kanonensymbole du besitzt und nutzen möchtest. Dein Schiffstableau besitzt von Grund auf 1 Kanonensymbol und du darfst Karten von deiner Hand ausspielen, die Kanonensymbole und/oder Kampffähigkeiten besitzen. Nimm für jedes Kanonensymbol, das du nutzen möchtest, 1 Marker aus deinem Vorrat. Dies sind deine Kampfmarker. Die Rückseite der Begegnung zeigt, wie viele Kampfmarker sie erhält. Nimm entsprechend viele schwarze Marker.

2 KAMPFMARKER WERFEN

Wirf alle Kampfmarker (deine und die gegnerischen) gleichzeitig oben auf Höhe der Masten in das Kampfschiff. Handle Explosionen sofort ab (siehe Seite 19).

3 KAMPFFÄHIGKEITEN NUTZEN

Du darfst Kampffähigkeiten, die du besitzt, in beliebiger Reihenfolge nutzen. Du musst sie aber nicht nutzen.

4 KAMPFTABLEAU AUSWERTEN

Siehe „Übersicht über das Kampftableau“ auf Seite 19.

5 AUSGANG DES KAMPFES BESTIMMEN

Führe die Auswirkungen auf der Rückseite der Begegnung aus, je nachdem ob du gewonnen oder verloren hast. Hast du den Erfolg Legendär noch nicht erreicht, lege 1 Marker auf diesen Erfolg.

Ein Schiff mit 5 oder mehr darauf sinkt jetzt (siehe Seite 21).











KAMPF: SCHIFF GEGEN SCHIFF

Kämpfe Schiff gegen Schiff finden statt, falls du die Angriffsflagge-Fähigkeit (🏴‍☠️) nutzt oder deine Bewegung auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus beendest.

Die Beteiligten führen für den Kampf der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Kampfmarker nehmen.
2. Kampfmarker werfen.
3. Kampffähigkeiten nutzen.
4. Kampftableau auswerten.
5. Ausgang des Kampfes bestimmen.



1 KAMPFMARKER NEHMEN

Da du am Zug bist, bestimmst du zuerst, wie viele Kampfmarker du erhältst (wie auf der vorherigen Seite beschrieben). Danach darf die angegriffene Person Karten mit Kanonen und/oder Kampffähigkeiten von der Hand ausspielen. Anschließend zählt sie, wie viele Kampfmarker sie erhält – sie nutzt immer alle verfügbaren Kanonen. Findet der Kampf an einer Insel statt, die eine der beteiligten Personen kontrolliert, erhält diese zusätzlich 1 Kampfmarker für jedes Gebäude darauf. Befindet sich das Schiff der angegriffenen Person im Hafen, erhält sie 4 zusätzliche Kampfmarker.

> **Anmerkung:** Karten, die eine Person außerhalb ihres eigenen Zuges ausspielt, bleiben bis zur Aufräumphase dieser Person im Spiel. Sie darf somit alle Fähigkeiten darauf in ihrem eigenen Zug nutzen, so als ob sie die Karte gerade erst ausgespielt hat. Das gilt auch für Kanonen und Kampffähigkeiten, die einmal je Zug genutzt werden dürfen: Nutzt du sie während eines gegnerischen Zuges, darfst du sie trotzdem auch in deinem eigenen Zug nutzen.

Jede Kanone und Kampffähigkeit darf einmal je Zug genutzt werden. Lila ♟ greift in ihrem Zug Blau ♟ an und Blau spielt eine Karte mit einer Kanone zur Verteidigung aus. Da Blau nicht selbst am Zug ist, bleibt diese Karte bis zur Aufräumphase von Blau im Spiel. Nach Lila ist Grün ♟ am Zug und greift ebenfalls Blau an. Auch in diesem Kampf darf Blau die Kanone nutzen. Danach ist Blau am Zug und darf die Kanone erneut nutzen.

2 KAMPFMARKER WERFEN

Wirf alle Kampfmarker (deine und die gegnerischen) gleichzeitig oben auf Höhe der Masten in das Kampfschiff. Handle Explosionen sofort ab (siehe Seite 19).

3 KAMPFFÄHIGKEITEN NUTZEN

Beginnend mit dir, da du am Zug bist, dürft ihr abwechselnd jeweils 1 Kampffähigkeit nutzen oder passen. Das geht so weiter, bis ihr beide nacheinander passt. Du darfst jede Kampffähigkeit höchstens einmal je Zug nutzen, musst es aber nicht.

4 KAMPFTABLEAU AUSWERTEN

Siehe „Übersicht über das Kampftableau“ auf Seite 19.

5 AUSGANG DES KAMPFES BESTIMMEN

Wer den Kampf verliert, legt immer 1 🔥 auf das eigene Schiffstableau. Wer den Kampf gewinnt, legt immer 1 Marker auf den Erfolg Legendär, sofern dieser Erfolg von dieser Person noch nicht erreicht wurde (siehe Seite 21). Diese beiden Auswirkungen finden standardmäßig bei Sieg und Niederlage statt.

Falls sich das unterlegene Schiff im Piratenmodus befindet, wechselt es in den Handelsmodus.

Falls der Kampf ausgelöst wurde, weil dein Schiff seine Bewegung auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus beendet hat, und du den Kampf verloren hast, ist die Insel auf diesem Feld für dich blockiert und du darfst nicht mit ihr interagieren.

Ein Schiff mit 5 oder mehr 🔥 darauf sinkt jetzt (siehe Seite 21). Es kann vorkommen, dass beide Schiffe sinken. Es ist auch möglich, dass du einen Kampf gewinnst und dein Schiff danach sinkt – du hast dann sozusagen auf Kosten deines Schiffes dein Ziel erreicht.

ÜBERSICHT ÜBER DAS KAMPFTABLEAU

Das Kampftableau ist in verschiedene Zonen unterteilt.

- Berührt ein Marker ganz oder teilweise eine Zone, befindet er sich in dieser Zone.
- Liegt ein Marker schräg und berührt sowohl eine Zone als auch die erhöhte Begrenzung darum herum, befindet er sich in dieser Zone.
- Wird ein Marker geworfen und landet vollständig auf einer erhöhten Begrenzung, wird er sofort neu geworfen, so lange bis er sich in einer Zone befindet.

Gehe die Marker in folgender Reihenfolge durch:

1. Explosionen
2. Kampffähigkeiten
3. Plündern
4. Schaden
5. Kampfstärke

1 Explosionen A

Wirf jeden Marker in der Explosionszone zusammen mit jeweils 1 zusätzlichen Marker der gleichen Farbe erneut in das Kampfschiff. Befinden sich mehrere Marker in dieser Zone, wirf alle mit ihren zusätzlichen Markern gleichzeitig. Wiederhole dies solange, bis sich keine Marker mehr in dieser Zone befinden.

2 Kampffähigkeiten

Bei einem Kampf gegen Begegnungen oder Gebäude darfst du alle deine Kampffähigkeiten in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Bei einem Kampf Schiff gegen Schiff dürft ihr beginnend mit dir, da du am Zug bist, abwechselnd jeweils 1 Kampffähigkeit nutzen oder passen. Das geht so weiter, bis ihr beide nacheinander passt.

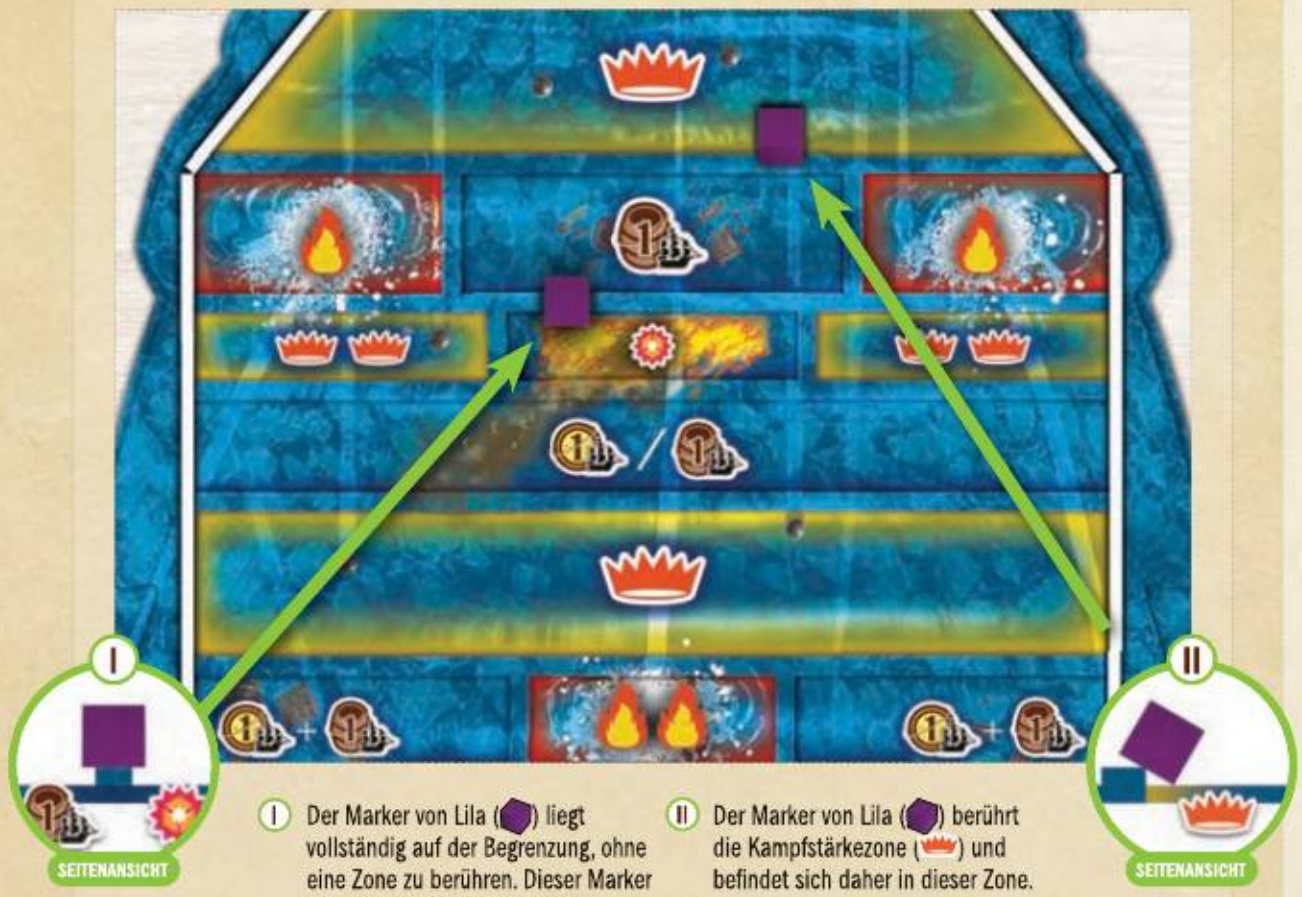
Falls durch eine Kampffähigkeit 1 oder mehrere Marker in der Explosionszone landen, wirf sie sofort wie in Schritt 1 beschrieben neu, bevor die nächste Kampffähigkeit genutzt wird.

3 Plündern C

(Überspringe diesen Schritt im Kampf gegen Gebäude)

Für jeden eigenen Marker in einer Plündernzone erhaltet ihr die angegebenen / aus dem allgemeinen Vorrat. Nehmt diese Marker zurück. Ihr müsst die / entweder auf euer Schiff, auf die Insel, an der der Kampf stattfindet, oder zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Im Kampf Schiff gegen Begegnungen (z. B. Angriff eines Handelsschiff) plünderst du wie gewohnt. Die Begegnung erhält aber natürlich nichts.



I Der Marker von Lila ( ) liegt vollständig auf der Begrenzung, ohne eine Zone zu berühren. Dieser Marker muss erneut geworfen werden.

II Der Marker von Lila ( ) berührt die Kampfstärkezone ( ) und befindet sich daher in dieser Zone.

4 Schaden D

Fügt dem gegnerischen Schiff jeweils 1 für jeden eigenen Marker zu, der in den Schadenszonen liegt: Nehmt diese Marker zurück und legt für jeden davon 1 auf das gegnerische Schiffstableau.

Anmerkung: Schaden zu verursachen, hilft nicht dabei, den Kampf zu gewinnen.

5 Kampfstärke B

Für jeden eigenen Marker in den Kampfstärkezonen erhaltet ihr wie abgebildet 1 oder 2 Kampfstärke. Wer insgesamt die größte Kampfstärke hat, gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt den Kampf, wer am Zug ist.



KAMPF: SCHIFF GEGEN GEBÄUDE

Befindet sich dein Schiff an einer Insel mit einem gegnerischen Fort und/oder einer gegnerischen Garnison, darfst du diese Gebäude als Aktion angreifen. Du musst dazu keine Angriffsflagge besitzen. Außenposten können nicht angegriffen werden.

Du kannst kein Gebäude angreifen, falls sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus an der Insel befindet. Du musst zuerst den automatisch ausgelösten Kampf gegen das gegnerische Schiff gewinnen, sodass es wieder in den Handelsmodus wechselt, bevor du die Gebäude angreifen darfst.

Die Person, der die Gebäude gehören, kann nicht mit ihrem Schiff im Handelsmodus und Besatzungskarten in den Kampf gegen ihre Gebäude eingreifen. Willst du eine Insel mit deinem Schiff verteidigen, solltest du daher am Ende deines Zuges in den Piratenmodus wechseln.

Bei einem Kampf gegen Gebäude folgst du denselben Schritten wie im Kampf Schiff gegen Schiff mit den folgenden Änderungen:

1. **Kampfmarker nehmen:**
   Die verteidigende Person erhält 5 Kampfmarker für ein Fort, 2 für eine Garnison, oder 7, falls sich beide Gebäude auf der Insel befinden; Kanonen auf ihrem Schiff und auf Karten darf sie nicht nutzen.
2. **Kampfmarker werfen:**
   Keine Änderungen.
3. **Kampffähigkeiten nutzen:**
   Nur du als angreifende Person darfst Kampffähigkeiten nutzen.
4. **Kampftableau auswerten:**
   - Niemand erhält etwas beim Plündern.
   - Dein Schiff erleidet 🔥 nach den üblichen Regeln.
5. **Ausgang des Kampfes bestimmen:**
   - Wie beim Kampf Schiff gegen Schiff erleidet dein Schiff 1 🔥, falls du den Kampf verlierst.
   - Gewinnst du den Kampf, entferne das Fort und/oder die Garnison von der Insel.

Anmerkung: Das Symbol bedeutet, dass eine Kampffähigkeit nicht im Kampf gegen Gebäude genutzt werden kann.

BEISPIEL: SCHIFF GEGEN SCHIFF

Lila ist am Zug und bewegt ihr Schiff auf das Ozeanfeld, auf dem sich das Schiff von Grün befindet. Lila nutzt die Angriffsflagge ihrer Stufe-3-**Kapitänin** und greift Grün an.



1. Lila zählt ihre Kanonen.
   - (A) Lila besitzt 2 Kanonen auf ihrem Schiffstableau, 3 Kanonen auf ihrem **Kanonier** und 1 Kanone auf ihrem **Schiffsjungen**. Da Lila nur 1 Kampf in ihrem Zug ausführen will, entscheidet sie sich dazu, alle 6 Kanonen zu nutzen.
2. Grün darf nun Karten von ihrer Hand ausspielen und zählt anschließend ihre Kanonen. Sie spielt einen **Kanonier** auf Stufe 2 und eine **Matrosin** auf Stufe 1 aus.
   - (B) Grün besitzt 1 Kanone auf ihrem Schiffstableau, 1 Kanone auf ihrem **Kanonier** und 1 Kanone auf ihrer **Matrosin**. Da Grün als angegriffene Person nicht nicht am Zug ist, nutzt sie alle verfügbaren Kanonen, sprich 3 Kanonen.
3. Anschließend werden die Marker geworfen. Lila wirft alle 9 Marker (6 lilafarbene und 3 grüne) gleichzeitig in das Kampfschiff (C).
4. Lila darf zuerst eine Kampffähigkeit nutzen, da sie am Zug ist. Da sie momentan mit 2 Kampfstärke zu 2 Kampfstärke den Kampf gewinnen würde (bei Gleichstand gewinnt, wer am Zug ist), passt sie. Sie will nicht riskieren, mit ihrer Fähigkeit „Wirf 2 Marker" (D) ihre eigenen Marker in andere Zonen zu schubsen.
5. Anschließend nutzt Grün ihre eigene „Wirf 2 Marker"-Fähigkeit (E). Dabei landet 1 Marker in der Explosionszone und der andere in der Plündernzone (F). Sie nimmt also ihren Marker aus der Explosionszone und wirft ihn sofort zusammen mit 1 zusätzlichen Marker aus ihrem Vorrat erneut in das Kampfschiff.

   Diese 2 neu geworfenen Marker (G) landen in den Zonen und .







BEISPIEL: SCHIFF GEGEN SCHIFF (FORTSETZUNG)



6. Lila nutzt nun doch ihre Fähigkeit „Wirf 2 Marker" (H). Sie hat Glück und befördert damit den grünen Marker aus der Zone , bevor ihr Marker in der Plündernzone + landet. Grün würde den Kampf aber immer noch gewinnen mit 3 Kampfstärke zu 2 Kampfstärke. Der zweite Marker von Lila landet in der Plündernzone .

7. Grün besitzt keine weiteren Kampffähigkeiten und passt.

8. Lila nutzt ihre Fähigkeit „Erhalte 1 " für +1 Kampfstärke. Somit besitzen beide 3 Kampfstärke.

9. Grün passt.

10. Lila passt.

11. Der Kampf ist beendet. Nun plündern beide: Grün erhält 1 und 1 oder auf ihr Schiff. Lila war sehr erfolgreich und erhält 5 , 2 , und 2 und/oder auf ihr Schiff.

12. Als Nächstes wird der Schaden bestimmt: Grün hat 1 Marker in einer Schadenszone , daher erleidet das Schiff von Lila 1 .

13. Zuletzt wird der Ausgang des Kampfes bestimmt: Grün verliert bei einem Gleichstand von 3 zu 3 und erleidet daher 1 . Lila gewinnt und legt 1 Marker auf den Erfolg „Legendär", sofern sie ihn noch nicht erreicht hat (siehe rechts).



GESUNKENE SCHIFFE

Liegen am Ende eines Kampfes mindestens 5 auf deinem Schiff, sinkt es. Erhältst du deinen 5. mitten im Kampf (etwa durch eine Kampffähigkeit), führe den Kampf zuerst zu Ende. Erst danach sinkt dein Schiff. Erhältst du den 5. außerhalb eines Kampfes, sinkt dein Schiff sofort.

Falls dein Schiff sinkt und sich mindestens 5 auf deinem Schiff befinden, verlierst du sofort alle auf deinem Schiff. Lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Liegen weniger als 5 auf deinem Schiff, bleiben sie dort liegen und du verlierst stattdessen 5 aus deiner Schatzkiste. Du verlierst keine auf deinem Schiff, falls es sinkt.

Stelle dein Schiff auf das Hafenfeld, entferne alle und lege (falls vorhanden) alle darauf in deine Schatzkiste. Entferne, falls vorhanden, das Piratenplättchen; dein Schiff befindet sich nun im Handelsmodus. Rücke den Marker auf deiner Segelleiste auf Feld 0.

Hat eine andere Person dein Schiff versenkt (durch einen 5. im Kampf, eine Garnison oder eine Kartenfähigkeit), legst du die , die du verlierst, nicht zurück in den Vorrat, sondern gibst sie dieser Person. Sie „stiehlt" diese und legt sie direkt in ihre Schatzkiste.

ERFOLGE



Es gibt 9 Erfolge im Spiel. Sie sind auf dem Hafenfeld abgebildet. Sobald du die Voraussetzungen für einen Erfolg erfüllst, lege sofort eins deiner Erfolgsplättchen auf das entsprechende Feld, um anzuzeigen, dass du diesen Erfolg erreicht hast. Ein Erfolg darf von mehreren Personen erreicht werden.

Es kann passieren, dass du die Voraussetzungen für einige Erfolge außerhalb deines eigenen Zuges erfüllst.



Platzierte Erfolgsplättchen werden nicht wieder entfernt, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht mehr erfüllst.

Es gibt die folgenden Erfolge:



✸ **Legendär:**
Gewinne 4 Kämpfe (nicht gegen Gebäude) mit deinem Schiff. Lege für die ersten 3 Siege immer 1 Marker auf diesen Erfolg. Nimm nach dem 4. Sieg deine Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

> **Anmerkung:** „Gewinne einen Kampf (nicht gegen Gebäude) mit deinem Schiff" meint Kämpfe gegen Begegnungen (z. B. Handelsschiffe) oder gegnerische Schiffe. Eine erfolgreiche Verteidigung mit deinen Gebäuden oder das Besiegen gegnerischer Gebäude zählen nicht dazu.



✸ **Mit allen Wassern gewaschen:**
Besitze 3 Karten auf Stufe 4. Lege die ersten beiden Male, wenn eine Karte Stufe 4 erreicht, 1 Marker auf diesen Erfolg. Nimm beim 3. Mal deine Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

ERFOLGE (FORTSETZUNG)

✸ **Schrecken der Meere:**
Versenke ein Schiff. Sobald du zum ersten Mal ein gegnerisches Schiff versenkst, lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

✸ **Stein auf Stein:**
Besitze mindestens 5 Gebäude. Sobald 5 Gebäude gleichzeitig auf von dir kontrollierten Inseln sind, lege sofort ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld. Falls du im weiteren Verlauf des Spiels weniger als 5 Gebäude besitzt, verlierst du diesen Erfolg nicht.

✸ **Pfeffersack:**
Besitze mindestens 30 🪙 in deiner Schatzkiste.

> **Anmerkung:** Auch wenn die 🪙 in deiner Schatzkiste vor den anderen verborgen sind, darfst du nicht unterschlagen, dass du diesen Erfolg erreicht hast. Sobald sich mindestens 30 🪙 in deiner Schatzkiste befinden, musst du mitteilen, dass du diesen Erfolg erreicht hast, und ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld legen.

✸ **Gekommen um zu bleiben:**
Lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld, sobald du insgesamt mindestens 6 Marker auf den Leisten für dauerhaften Einfluss auf Inseln hast.

✸ **Eliteschiff:**
Kaufe 4 Schiffserweiterungen.
Sobald du deine 4. Schiffserweiterung erhalten hast, lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld. Denke daran, alle Schiffserweiterungen zu zählen – auch die ersetzten.

✸ **Auf zu neuen Ufern:**
Erkunde eine bestimmte Anzahl Ozeanfelder. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, musst du unterschiedlich viele Ozeanfelder erkunden:

- Im Spiel zu zweit: Erkunde 5 Ozeanfelder.
- Im Spiel zu dritt: Erkunde 4 Ozeanfelder.
- Im Spiel zu viert: Erkunde 3 Ozeanfelder.

Wann immer du 1 Ozeanfeld erkundest, legst du 1 Marker auf dieses Feld. Sobald du die erforderliche Anzahl Ozeanfelder erkundet hast, nimm die Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

> **Anmerkung:** Falls du die Voraussetzungen dieses Erfolgs nicht mehr erfüllen kannst, nimm alle deine Marker auf diesem Erfolg zurück in deinen Vorrat.

✸ **Handelsikone:**
Lege 12 🟤 von deinem Schiff und/oder Kai zurück in den allgemeinen Vorrat. Lege anschließend ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

> **Anmerkung:** Du musst die 12 🟤 auf einmal abgeben. Diese Aktion ist nicht das Gleiche wie 🟤 für etwas zu zahlen – du musst 12 🟤 zurück in den allgemeinen Vorrat legen und darfst nichts anderes außer diesem Erfolg dafür erhalten.

✸ **Optionale Regel: Bonuserfolge**
Falls dies eure erste Partie *Dead Reckoning*™ ist, und ihr gerne eine strategische Hilfestellung hättet, oder auch wenn ihr das Spiel besser kennt und zur Abwechslung vorgegebene Ziele verfolgen möchtet, spielt mit den Bonuserfolgen: Alle erhalten zu Spielbeginn zufällig je 2 Bonuserfolgsplättchen und wählen 1 davon aus. Legt das gewählte Plättchen verdeckt vor euch; das andere kommt zurück in die Schachtel. Am Ende des Spiels decken alle ihr Bonuserfolgsplättchen auf. Jeder Erfolg darauf, der erreicht werden konnte, ist 2 🪙 wert.



SPIELENDE & WERTUNG

SPIELENDE

Liegen am Ende deines Zuges mindestens 4 deiner Erfolgsplättchen auf dem Hafenfeld, wird das Spielende ausgelöst. Alle anderen führen noch jeweils 1 Zug aus, bevor das Spiel endet. (Wer das Spielende ausgelöst hat, erhält keinen weiteren Zug.) Zieht am Ende eures Zuges wie üblich neue Karten. Ihr dürft diese Karten in Kämpfen nutzen, aber ihr könnt keine Karte mehr aufstufen.

Nachdem eine Person ihren letzten Zug ausgeführt hat, müssen die anderen nun 2 🏴 nutzen, um 1 Marker dieser Person auf einem Einflussfeld einer Insel zu ersetzen (statt 1 🏴). Wird eine Person nach ihrem letzten Zug noch in einen Kampf verwickelt, erhält sie im Kampf 2 zusätzliche Kampfmarker.

Nachdem alle ihren letzten Zug ausgeführt haben, zählt eure 🪙.

WERTUNG

Erfolge:
Erhalte die 🪙 der Erfolge, die du erreicht hast.

Münzen in der Schatzkiste, auf dem Schiff und auf Inseln:
Zähle alle 🪙 in deiner Schatzkiste, auf deinem Schiff und auf von dir kontrollierten Inseln.

Gebäude:
Erhalte 1 🪙 für jedes Gebäude auf von dir kontrollierten Inseln.

WERTUNG (FORTSETZUNG)

BONI AM SPIELENDE



Erhalte je 1 für jeweils 3 die du besitzt (auf deinem Kai, Schiff und auf von dir kontrollierten Inseln).



Erhalte 1 für jede Insel **ohne** Marker von dir.



Erhalte 2 für jedes Steuerrad (⎈) auf dieser Karte.

* **Anmerkung:** Aufwertungen, die andere Aufwertungen kopieren, können diese Boni am Spielende nicht kopieren.

Aufwertungen:
Erhalte 1 für je 2 Aufwertungen, die du zu deinen Karten hinzugefügt und vor dir liegen hast.

Schiffserweiterungen:
Erhalte 1 für jede deiner Einfachen Schiffserweiterungen und 2 für jede deiner Verbesserten Schiffserweiterungen – auch für die, die du ersetzt hast.

Boni am Spielende:
Erhalte von Aufwertungen in deinem Deck mit Boni am Spielende.

Inseln:
Werte die Einflussmarker auf Inseln:

- Besitzt du die meisten Marker auf einer Insel, erhältst du die größte Anzahl an , wie ganz oben über den Einflussfeldern angegeben.
- Besitzt du die zweitmeisten Marker auf einer Insel, erhältst du die zweitgrößte angegebene Anzahl an .
- Besitzt du die drittmeisten Marker auf einer Insel, erhältst du die Belohnung für den dritten Platz, falls die Insel eine bietet.

Besitzen mindestens zwei Personen die gleiche Anzahl an Markern auf einer Insel, erhalten sie alle die des nächstniedrigeren Platzes. Bei einem Gleichstand um den dritten Platz erhält keine der daran beteiligten Personen .

Wenn ihr bestimmt, wer die meisten Marker auf einer Insel besitzt, zählen leere Einflussfelder als Einflussmarker einer imaginären Person, deren Punkte im Spiel nicht gezählt werden. Es ist möglich, dass diese Person den ersten, zweiten oder dritten Platz einer Insel erreicht, oder an einem Gleichstand beteiligt ist.

Wer die meisten Münzen hat, gewinnt!
Bei Gleichstand zählen alle daran Beteiligten die Kanonen auf ihrem Schiff und auf allen Karten in ihrem Deck und nehmen entsprechend viele Marker (auch von Inseln, falls nötig). Werft sie gleichzeitig in das Kampfschiff. Handelt Explosionen ab, aber nutzt keine Kampffähigkeiten. Wer die größte Kampfstärke hat, gewinnt. Herrscht erneut Gleichstand, wiederholt das Ganze. Es können mehr als 2 Personen an diesem „Kampf" beteiligt sein.



Beispiel: Zwischen Lila und Grün herrscht Gleichstand um den ersten Platz auf dieser Insel, denn beide besitzen 3 Einflussmarker. Also erhalten sie beide jeweils die Belohnung für den zweiten Platz in Höhe von 5 . Es gibt 2 leere Einflussfelder und Blau besitzt nur 1 Marker. Daher erhält Blau nicht die Belohnung für den dritten Platz.

IMPRESSUM

Autor
John D Clair

Illustrationen und Grafikdesign
Ian O'Toole

Projektleitung
Nicolas Bongiu

Produktion
David Lepore

Spielanleitung (Grafik & Gestaltung)
Stephanie Gustafsson

Regeln
Paul Grogan (Gaming Rules!)

GAMING RULES!

Englisches Korrektorat
Ryan Dancey, Luke Peterschmidt, John Goodenough

Texte
Shawn Carman

Modelle
Nick Natsios

Redaktion
John D Clair, Luke Peterschmidt, Mark Wootton

Übersetzung & Lektorat DE:
Alexander Lauck, Lisa Prohaska, Mario Tewes
(Board Game Circus)

Zusätzliche Entwicklung
Josh Wood, John Zinser

Leitung der Entwicklung
Mark Wootton

Testspielerinnen und Testspieler:
Eva Balogh, Benjamin Barzilai, Matthew Bivens, Leon Blight, Nicolas Bongiu, Christopher Buckley, Zachary Burch, Chris Buskirk, Csilla Clair, Shannon Clair, Alex Daar, Ryan Dancey, Lacy Dove, Eric Elder, Ehren Evans, Rhys Green, Nye Green, Sean Growley, Candice Harris, Tim Herring, Kyle Huibers, Ian Ingoldsby, Mara Kenyon, Neil Kimball, Michael Kutan, Dave Lepore, Erik Lima, Damon Mair, Eric Martinez, Mike McDonald, Chris McPherson, Sam Nazarian, Kaz Nyborg-Andersen, Ben Okun, Vladimir Orellana, Mike Rizzo, Andrew Rosenberg, Taylor Jackson Ross, Charlie Sehres, Taylor Shuss, Zoe Stanton, Dwight Stone, Frank Weidner, Jason Wegener, Pace Wilder, Josh Wood, John Zinser.

© 2021 Alderac Entertainment Group.

Dead Reckoning, Card Crafting System und alle damit verbundenen Marken sind ™ oder ® und © Alderac Entertainment Group, Inc.

2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt in China.

AEG

Achtung:
Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Fragen?
https://alderac.com/customer-service

WWW.ALDERAC.COM/DEAD-RECKONING

STRATEGIEN FÜR DEAD RECKONING...

Hier sind einige Tipps für die unterschiedlichen Spielweisen.

PIRATENLEBEN

Wenn du die raue See liebst, das Deck unter deinen Füßen schaukeln muss, und am besten die Takelage in deinen Händen, Rum in deinem Bauch und Blut auf deinem Entermesser ist, ist das Piratenleben genau das Richtige für dich. Auf dem Meer sind alle Menschen frei – sie können sich nehmen, was sie wollen, und tun, wonach ihnen ist. Du schuldest einzig deinem Kapitän, der Besatzung und vor allem dir selbst die Treue.

Piraten nehmen sich, was sie wollen, und verfluchen alle, die sagen, dass sie es nicht könnten. Wenn du stark genug bist, etwas in deinem Besitz zu behalten, ist es dein. Wenn du Hunger hast, überfällst du einen Hafen und plünderst die Vorräte. Wenn du Münzen brauchst, versenkst du ein Handelsschiff und raubst die Fracht. Und wenn du Blut sehen willst, hältst du Ausschau nach einem Freibeuter. Eine neue Insel? Ein gutes Versteck, wie auf dem Silbertablett serviert!

Du musst dich aber an das Gesetz der See halten: Überfalle niemals, ohne die schwarze Flagge gehisst zu haben, sonst wird dich das Pech verfolgen. Stiehlst du einen Schatz, wirf eine Münze über den Bug, oder die Toten holen sich ihren Teil. Und falls du einen Mann auf See tötest, wirf ihn über Bord. Die Monster in den Tiefen nehmen sich, was ihnen zusteht, und wenn du es ihnen nicht gibst, holen sie stattdessen dich!

- Hol dir Aufwertungen mit Kanonen und Kampffähigkeiten.
- Lass kein Handelsschiff unangetastet davonkommen.
- Konzentriere dich auf deine **Kapitänin**, **Bootsfrau** und/oder deine **Kanoniere**.



FREIBEUTERLEBEN

Entgegen dem Hörensagen ist die offene See kein Niemandsland. Der Einfluss der Krone reicht bis zum Horizont – und der schließt den Ozean mit ein! Aber kann ein Gouverneur dort patrouillieren? Natürlich nicht. Warum sollte er auch, wenn er mit seinem Gold die Dienste von Freibeutern in Anspruch nehmen kann? Soldaten sind durch ihren Nationalismus und Glauben eingeschränkt. Ein Freibeuter ist ein wahrer Spezialist.

Freibeuter setzen Recht und Ordnung auf hoher See durch. Piraterie wird nicht geduldet. Händler, die ihre Steuern vor dem Gouverneur zurückhalten, müssen bestraft werden. Und Entdecker dürfen nur in ihrem Gebiet agieren, um Land für die Krone zu beanspruchen, sonst werden sie vertrieben oder versenkt. Wenn sie sich dem Recht widersetzen, können sie schlimmer sein als Piraten. Denn was ist schlimmer, als Schätze zu stehlen? Landraub! Das ist Diebstahl am Besitz der Krone und Freibeuter werden sehr gut bezahlt, um das zu verhindern.

Ein Freibeuter muss die Ordnung aufrecht erhalten. Kanonen müssen gereinigt und das Pulver sicher verstaut werden. Neue Entdeckungen müssen kartografiert und der Gouverneur benachrichtigt werden. Der Kaperbrief gibt der Besatzung des Freibeuters aber auch das Recht, einen kleinen Teil der Beute zu behalten. Händler und Entdecker werden als Verbündete betrachtet, solange sie sich an das Gesetz halten. Piraten jedoch werden ohne zu zögern auf den Meeresgrund geschickt.

- Nutze eine ausgewogene, starke Mischung aus Aufwertungen mit Kampffähigkeiten und Fähigkeiten zur Inselkontrolle.
- Plündere Handelsschiffe oder handle mit ihnen, kontrolliere mehrere Inseln und hol dir die Produktion von dort, wann immer es geht.
- Konzentriere dich auf mindestens 1 **Matrosin**, **Freibeuter**, und/oder **Schiffsjungen**.



HÄNDLERLEBEN

Die See bringt Geld – und niemand sollte etwas anderes behaupten. Es existieren Länder weit hinter der Einflusssphäre der Krone und Waren, die einen Händler nach einer einzigen Reise zu einem wohlhabenden Mann machen können. Reichtum kommt von Gold, und Gold vom Meer. Endlos viele Inseln mit unvorstellbaren Schätzen warten darauf, entdeckt zu werden! Auf einigen mag sich Gold befinden, auf anderen seltene Kräuter, Gewürze oder gar Artefakte ... Reichtum kennt viele Wege. Der Gouverneur verlangt seinen Anteil, und wenn du nicht zahlst, nimmt er dir alles und wirft dich in den Schuldturm. Doch Zahlen sind das Handwerk der Händler.

Nationen handeln in so großem Maße untereinander, dass der Handel kompliziert ist. Dabei fällt kaum Profit ab. Händler haben aber weitaus mehr Möglichkeiten: Sie können Handel abschließen, die sich für die großen Nationen nicht lohnen würden. Als Händler kannst du mehr Gold verdienen, als du in deinem ganzen Leben ausgeben kannst. Das Händlerleben birgt aber auch genügend Gefahren, wie Stürme, eine lebensfeindliche Umgebung ... und vor allem Piraten!

Das Leben als Händler ist entbehrungsreich. Es besteht aus harter Arbeit und oft fällt die Belohnung nicht so hoch aus, wie erwartet. Die Gefahren lauern überall und im Kampf gegen Piraten haben schon viele gute Matrosen ihr Leben gelassen. Doch es wird immer welche geben, die sich in der Hoffnung auf Reichtum deiner Crew anschließen, selbst wenn sie bis dahin Kisten schleppen müssen.

- Handle mit Handelsschiffen und hol dir Aufwertungen, die deine Inselproduktion erhöhen.
- Kontrolliere wenige aber ertragreiche Inseln, schütze und verbessere sie mit Gebäuden und hole dir regelmäßig die Produktion von dort.
- Konzentriere dich auf deinen **Ersten Offizier**, **Zahlmeister** und/oder **Matrosinnen**.



ENTDECKERLEBEN

Viele behaupten, dass das Meer Beute, Ruhm und Profit für einen bereithält. Doch ihnen entgeht, dass dies nicht die wahren Schätze des Meeres sind. Der Wind im Nacken und der Nervenkitzel neuer Entdeckungen – das ist der wahre Schatz der See. Nichts ist erfüllender, als durch unbekannte Gewässer zu segeln oder einen Fuß auf die Strände bisher unentdeckter Inseln zu setzen. Was ist Reichtum verglichen mit diesen Erfahrungen?

Das berauschende Gefühl, eine neue Entdeckung gemacht zu haben, kennen viele nicht. Denn das Leben als Entdecker ist kostspielig und nur wenige können es sich leisten. Meistens sind es Gouverneure, die die Ländereien der Krone erweitern wollen. Hin und wieder sind aber auch Kapitäne oder Adlige so gelangweilt vom Leben, dass sie eine Expedition finanzieren oder selbst eine in Angriff nehmen. Zwar sind ihre Motive fraglich, aber sie verschaffen anderen die Freude, unbekannte Landstriche zu entdecken.

Die Faszination am Entdeckerleben besteht darin, neues Land zu finden. Eine unbekannte Insel ist der Traum eines jeden Entdeckers.

Was wohl vor dir liegt? Meistens nicht mehr als die offene See. Manchmal jedoch entdeckst du neue Tiere und Pflanzen, Naturwunder und mysteriöse Artefakte. Der Reiz des Unbekannten ist nicht zu unterschätzen und Ruhm und Reichtum gebühren denjenigen, die bedeutsame Entdeckungen machen.

Solange du dich vor Piraten in Acht nimmst, wird schon alles gut gehen...

- Hol dir am Anfang Aufwertungen mit Segeln, suche dann auf den entferntesten Inseln nach den besten Aufwertungen und nutze sie, um am Ende davon zu ziehen.
- Bewege dich früh weit und erkunde unentdeckte Ozeanfelder. Konzentriere dich auf die dritte und vierte Reihe, um dir Wertvolles zu sichern und Inseln zu kontrollieren – denn die anderen werden es nicht schaffen, mit dir mitzuhalten.
- Konzentriere dich auf einen **Schiffsjungen**, deinen **Freibeuter** und/oder deine **Bootsfrau**.



ÜBERSICHT: BESATZUNGSKARTEN

Dein Deck besteht aus 12 „Besatzungskarten“.
Jede dieser 12 Besatzungskarten besteht aus 1 Hülle, 1 Illustrationskarte, 1 Fähigkeitskarte und Aufwertungen, die du im Laufe des Spiels hinzufügst.

Alle Besatzungskarten bestehen zu Spielbeginn nur aus 1 Hülle, 1 Illustrationskarte und 1 Fähigkeitskarte. Die Illustrationskarte zeigt oben ein Bild des Crewmitglieds, der Rest der Karte ist durchsichtig. Fähigkeitskarten sind normale Spielkarten ohne durchsichtige Folie. Sie sind beidseitig bedruckt. Auf ihnen sind 4 Zeilen mit Fähigkeiten (2 auf der Vorderseite und 2 auf der Rückseite) mit Stufen von 1–4. Die Illustrations- und Fähigkeitskarten sind so gestaltet, dass nur die aktuelle Stufe der Fähigkeitskarte zu sehen ist, wenn du sie zusammen in eine Hülle steckst.

Im mittleren Teil jeder Besatzungskarte ist Platz für 3 Zeilen mit Fähigkeiten (oben/mittig/unten). Eine Besatzungskarte darf aus bis zu 5 Karten in einer Hülle bestehen: 1 Illustrationskarte, 1 Fähigkeitskarte und bis zu 3 Aufwertungen.



KAPITÄNIN

STUFE 1 Du erhältst 1 Segel ( ).

STUFE 2 Du erhältst 1 Angriffsflagge ( ) und 1 Steuerrad ( ).

STUFE 3 Du erhältst 1 Angriffsflagge, 1 Steuerrad und eine Kampffähigkeit. Diese darf nicht im Kampf gegen Gebäude eingesetzt werden. Ihr Effekt ist: Gewinnst du den Kampf, erhältst du 1 auf dein Schiff für jedes Steuerradsymbol auf dieser Karte.

STUFE 4 Ähnlich wie Stufe 3, aber du erhältst zusätzlich 1 Kanone ( ). Durch die Kampffähigkeit erhältst du außerdem zusätzlich zu der 1 , die du für jedes Steuerradsymbol auf dieser Karte auf dein Schiff erhältst, noch 2 auf dein Schiff.



MATROSIN

STUFE 1 Du erhältst 1 auf deinen Kai.

STUFE 2 Du erhältst 2 auf deinen Kai. Befindest du dich im Hafen (⚓), darfst du auch 2 zahlen, um 1 auf deinem Schiff zu reparieren.

STUFE 3 Du erhältst 3 auf deinen Kai. Du darfst auch 2 (von deinem Schiff und/oder Kai) zahlen, um 1 auf deinem Schiff zu reparieren, egal wo es gerade ist.

STUFE 4 Du erhältst 4 auf deinen Kai und/oder dein Schiff (verteile sie beliebig). Du darfst auch kostenlos 1 auf deinem Schiff reparieren, egal wo es gerade ist.









ERSTER OFFIZIER

STUFE 1 Du erhältst 1 auf deinen Kai.

STUFE 2 Baue 1 Gebäude, indem du die angegebenen zahlst (von deinem Schiff und/oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest, aber du musst die Insel kontrollieren.

STUFE 3 Baue bis zu 2 Gebäude, indem du die angegebenen zahlst (von deinem Schiff und/oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest, aber du musst die Insel kontrollieren.

STUFE 4 Baue bis zu 3 Gebäude, indem du die angegebenen zahlst (von deinem Schiff und/oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest, aber du musst die Insel kontrollieren.









BOOTSFRAU

STUFE 1 Du erhältst 1 🪵 auf deinen Kai.

STUFE 2 Du erhältst 1 Steuerrad (🛞) und 1 🪵 auf deinen Kai.

STUFE 3 Du erhältst 1 Steuerrad und eine Fähigkeit, mit der du entweder 1 🪵 auf deinen Kai erhältst **ODER** 3 🪵 für 1 Einfache Schiffserweiterung (🔨) zahlen darfst (von deinem Schiff und/oder Kai).

STUFE 4 Du erhältst 1 Steuerrad und eine Fähigkeit, mit der du entweder 1 🪵 auf deinen Kai erhältst **ODER** 3 🪵 für 1 Einfache Schiffserweiterung **ODER** 6 🪵 für 1 Verbesserte Schiffserweiterung (⚒) zahlen darfst (von deinem Schiff und/oder Kai).









Anmerkung: Schiffserweiterungen darfst du nutzen, solange sie auf deinem Schiff liegen, auch schon in dem Zug, in dem du sie gekauft hast.

KANONIER

STUFE 1 Du erhältst 1 🪵 auf deinen Kai.

STUFE 2 Du erhältst 1 🪵 auf deinen Kai und 1 Kanone (🔫).

STUFE 3 Du erhältst 2 🪵 auf deinen Kai, 1 Kanone und eine Kampffähigkeit, durch die du 2 Marker in das Kampfschiff werfen darfst.

STUFE 4 Du erhältst 2 🪵 auf deinen Kai, 1 Kanone und eine Kampffähigkeit, durch die du 2 Marker in das Kampfschiff werfen darfst, sowie eine weitere Kampffähigkeit, mit der du 1 deiner zuvor geworfenen Kampfmarker entfernen darfst, um dem gegnerischen Schiff 🔥 zuzufügen und 2 🪙 auf dein Schiff zu erhalten.









SCHIFFSJUNGE

STUFE 1 Platziere 1 Einflussmarker ( ).

STUFE 2 Platziere 1 Einflussmarker **ODER** erhalte 1 Segel ( ).

STUFE 3 Platziere 1 Einflussmarker **ODER** erhalte 2 Segel.

STUFE 4 Platziere 1 Einflussmarker **UND** erhalte 3 Segel.



FREIBEUTER

STUFE 1 Platziere 1 Einflussmarker ( ).

STUFE 2 Platziere 2 Einflussmarker.

STUFE 3 Platziere 3 Einflussmarker.

STUFE 4 Platziere 4 Einflussmarker.



Anmerkung: Falls eine Zeile mehrere zeigt wie beim **Freibeuter**, musst du so viele Einflussmarker davon platzieren, wie du kannst, bevor du etwas anderes machst. Du darfst nicht einige sofort und andere später platzieren.

ZAHLMEISTER

STUFE 1 Produziere ( ) auf 1 beliebigen Insel.

STUFE 2 Produziere auf bis zu 2 verschiedenen Inseln.

STUFE 3 Produziere auf bis zu 3 verschiedenen Inseln.

STUFE 4 Produziere auf bis zu 4 verschiedenen Inseln. Erhöhe die Produktionen auf jeder dieser Inseln um 1 und 1 .



ÜBERSICHT: AUFWERTUNGEN

REIHE 1



REIHE 2



REIHE 3



REIHE 4



INDEX [A-Z]

Angriffsflagge (siehe Fähigkeiten)
Aufräumphase 11-12
Aufstufen (siehe Besatzungskarten)
Aufwertung(en) 10
  Am Ende des Zuges nachlegen 11
  Begraben 11
  Fähigkeiten auf Aufwertungen 13-15
  In Hüllen stecken 12
  Kaufen 10
  Limit pro Zug 10
  Spielende 23
  Übersicht über Aufwertungen 30
Begegnungen 11
  Begrabene Aufwertungen 11
  Handelsschiffe 11, 17
  In Hüllen stecken 12
  Kaufen/ausführen (Handel/Angriff) 11
  Limit pro Zug 10
  Richtig in Hüllen stecken 11
Besatzungskarten, Besatzungsdeck
  Aufstufen 13
  Besatzungsdeck 6
  Bootsfrau 28
  Definition 6
  Erster Offizier 15, 27
  Freibeuter 29
  Handkartenlimit 12
  Kanonier 28
  Kapitänin 26
  Karten ausspielen und nutzen 8, 11
  Karten nachziehen 12
  Matrosin 27
  Mischen 12-13
  Schiffsjunge 29
  Übersicht über die Besatzungskarten 26-29
  Zahlmeister 29
Bewegen 9
Bootsfrau (siehe Besatzungskarten)
Deck (siehe Besatzungskarten)
Einfluss (siehe Inseln)
Erfolge 21-22
  Eliteschiff 15, 22
  Erläuterungen 21-22
  Optionale Bonuserfolgsplättchen 6, 22
Erkunden 9
Erster Offizier (siehe Besatzungskarten)
Fähigkeiten 13-15
  Angriffsflagge 15, 18
  Auf Aufwertungen 13-15
  Einflussmarker platzieren 14
  Kampffähigkeiten 15, 19
  Kanonen 15, 17
  Produktion/Produzieren 14
  Segel 8, 14
  Steuerräder 15
  Ziehbonus 14
Fracht
  Abladen 7, 8-9
  Aufnehmen 7, 8-9, 16
  Erhalten und zahlen 14
  Über Bord werfen 7, 8-9
  Umverteilen 7
Frachtraumkapazität (siehe Schiff)
Freibeuter (siehe Besatzungskarten)
Gebäude 15, 27
(siehe auch Besatzungskarten: Erster Offizier)
  Außenposten 15
  Bauen 15, 27
  Fort 15, 20
  Garnison 15, 20
  Kontrollieren 15
Hafen
  Hafenfeld 6, 9
  Im Hafen 7
Handelsmodus 12
Handelsschiffe (siehe Begegnungen)
Handkartenlimit (siehe Besatzungskarten)
Hauptphase 7-11
In Hüllen stecken 11, 12
Inseln
  Änderung des Handkartenlimits 12
  Einflussmarker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss legen 14, 16
  Einflussmarker platzieren 14, 16
  Kontrolle 16, 23
  Produktion 14, 29
Kaiplättchen 6, 14
Kampf gegen Gebäude (sie Kämpfe)
Kämpfe 17-21
  Beispiel 20-21
  Im Hafen 18
  Kampffähigkeiten nutzen 17-20
  Kampfschiff 19
  Schiff gegen Schiff 18
  Schiff gegen Begegnung 17
  Schiff gegen Gebäude 20
  Schiffe versenken 17, 18, 21
  Übersicht über das Kampftableau 19
Kampfmarker 17, 18, 20
Kampfschiff (siehe Kämpfe)
Kampftableau (siehe Kämpfe)
Kanonier (siehe Besatzungskarten)
Kapitänin (siehe Besatzungskarten)
Karten (siehe Besatzungskarten)
Karten nachziehen (siehe Besatzungskarten)
Kontrolle
  Inseln (siehe Inseln)
Marker
  Dauerhafter Einfluss 14, 16
  Einflussmarker (auf Inseln platzieren) 14, 16
  Kampfmarker werfen 17-20
  Keine Marker mehr vorrätig 14, 17
Matrosin (siehe Besatzungskarten)
Mischen 12-13
Münzen
  Abladen 7
  Aufnehmen 7
  Erhalten 14
  Über Bord werfen 7, 14
  Umverteilen 7
Ozeanfelder 6, 9
  Insel 6
  Offene See 6, 14
Piratenmodus 12
  Bewegen im Piratenmodus 10
  Im Hafen (nicht erlaubt) 12
  In den Piratenmodus wechseln 12
  Insel blockieren 7, 12
  Piratenplättchen 12
Rumpffeld (siehe Schiff)
Schaden
  Kämpfe/im Kampf 19
  Reparieren 15
    (siehe auch Besatzungskarten: Matrosin) 27
  Schiffe versenken (siehe Schiff)
Schatzkiste
  Münzen vom Schiff abladen 7
Schiff
  Bewegen 9
  Frachtraumkapazität 7-9
  Rumpffeld 7
  Schaden reparieren 15, 27
  Schiffserweiterungen 15
    (siehe auch Besatzungskarten: Bootsfrau) 28
  Schiffstableau 7
  Segel setzen 8
  Versenken 17, 18, 21
Schiffserweiterungen (siehe Schiff)
Schiffsjunge (siehe Besatzungskarten)
Segel
  Frachtraum und Segel 8-9
  Segel setzen 8
  Ungenutzte Segel 12
Spielaufbau 4-6
Spielende 22
  Angreifen von Personen nach ihrem letzten Zug 22
  Auslösen des Spielendes 22
  Einflussmarker von Personen ersetzen nach ihrem letzten Zug 22
  Wertung 15, 22-23
Spielmaterial
  Allgemeines Spielmaterial 3
  Persönliches Spielmaterial 3
Symbole
  Angriffsflagge (siehe Fähigkeiten)
  Einflussmarker platzieren (siehe Fähigkeiten)
  Handkartenlimit erhöhen 12
  Kanonen (siehe Fähigkeiten)
  Produktion/Produzieren (siehe Fähigkeiten)
  Segel (siehe Fähigkeiten)
  Steuerräder (siehe Fähigkeiten)
  Symbolübersicht 32
  Ziehbonus (siehe Fähigkeiten)
Wertung
  Aufwertungen 23
  Aufwertungen mit Boni am Spielende 23
  Erfolge 22
  Gebäude 22
  Inseln 23
  Münzen 22
  Schiffserweiterungen 23
  Spielende 22-23
Zahlmeister (siehe Besatzungskarten)

SYMBOLÜBERSICHT

FRACHT UND MÜNZEN


ERHALTE FRACHT AUF DEIN SCHIFF/DEINEN KAI


ERHALTE FRACHT AUF DEINEN KAI


ERHALTE FRACHT AUF DEIN SCHIFF


ERHALTE FRACHT AUF EINE INSEL


ZAHLE FRACHT VON DEINEM SCHIFF/KAI


ZAHLE FRACHT VON DEINEM KAI


ZAHLE FRACHT VON DEINEM SCHIFF


ZAHLE FRACHT + MÜNZEN VON DEINEM SCHIFF/KAI


ERHALTE MÜNZEN AUF DEINEN KAI


ERHALTE MÜNZEN AUF DEIN SCHIFF


ERHALTE MÜNZEN AUF EINE INSEL


ERHALTE FRACHT + MÜNZEN AUF EINE INSEL


ERHALTE MÜNZEN BEI DER WERTUNG


VERLIERE MÜNZEN BEI DER WERTUNG

ORTE UND GEBÄUDE


INSEL


VERSCHIEDENE INSELN


HAFEN


SCHIFF


AUßENPOSTEN


FORT


GARNISON

SONSTIGE


EINFACHE SCHIFFS-ERWEITERUNG


VERBESSERTE SCHIFFSERWEITE-RUNG


PRODUZIEREN


SCHADEN REPARIEREN


SCHADEN


ANGRIFFSFLAGGE


ZIEHBONUS


KAMPFMARKER


EXPLOSION


PLATZIERE EINFLUSSMARKER


DAUERHAFTE EINFLUSSMARKER


REIHE 1


REIHE 2


REIHE 3


REIHE 4


KAMPFSTÄRKE


NICHT IM KAMPF GEGEN GEBÄUDE


FRACHTRAUMKAPA-ZITÄT FÜR FRACHT + MÜNZEN


AUFWERTUNG OBEN/MITTIG/UNTEN

SUMME DER KANONEN AUF DIESER KARTE

SUMME DER STEUERRÄDER AUF DIESER KARTE