Libertalia

AUF DEN WINDEN VON GALECREST

Autor: Paolo Mori
Illustration: Lamaro Smith

1–6 Personen · 45–60 Minuten
ab 14 Jahren

In der Welt von Galecrest setzen Piratenschiffe der Lüfte die Segel, immer auf der Suche nach Abenteuern, Schätzen und Ruhm. Als AdmiralIn befehligst du eine große und bunte Besatzung … genau wie deine Gegenüber auf den anderen Schiffen der Piratenflotte. Jeden Tag landet ihr auf einer anderen Insel und du schickst ein Besatzungsmitglied aus, um deinen Anteil an der Beute einzusammeln. Du hoffst, dass es zurückkommt und deine wachsende Truppe von Charakteren verstärkt.

Libertalia wurde erstmals 2012 veröffentlicht. Zehn Jahre später feiert diese überarbeitete und erweiterte Ausgabe das Originalspiel. Sie bietet unter anderem komplett neue Illustrationen, 40 Charaktere pro Person, ein Ruhm-System zur Klärung von Gleichständen, hochwertige Beutemarker sowie einen Solospiel-Modus.

SPIELÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Libertalia erstreckt sich über insgesamt drei Reisen („Runden"). Zu Beginn jeder Reise bekommen alle einen identischen Satz aus sechs Charakterkarten. An jedem Tag während der Reise wählt ihr alle gleichzeitig einen Charakter von eurer Hand aus, den ihr spielen wollt. Diese Charaktere werden in der Reihenfolge vom niedrigsten bis zum höchsten Rang auf der Insel platziert (bei Gleichstand entscheidet euer Ruhm). Ihr aktiviert zunächst die Tagfähigkeiten der Charaktere in aufsteigender Reihenfolge, dann die Dämmerungsfähigkeiten und die Beuteauswahl in absteigender Reihenfolge, wobei die eigenen Charaktere dann euer eigenes Schiff betreten. Zuletzt werden noch die Nachtfähigkeiten der Charaktere in den Schiffen aktiviert.

Am Ende der Reise aktiviert ihr alle Ankerfähigkeiten auf den Charakterkarten und wertet deren Beutemarker sowie Dublonen. Dann legt ihr Charaktere, Beutemarker und Dublonen ab und behaltet nur die Charaktere auf der Hand, die ihr nicht gespielt habt. Am Ende der dritten Reise präsentieren alle ihre Endergebnisse, um zu bestimmen, wer mit dem größten Reichtum in die Geschichte eingehen wird.

SPIELMATERIAL

Allgemein

1 Spielbrett



54 Dublonen
(Pappmünzen)



×12 ×18 ×24

7 Beuteplättchen



48 Beutemarker
(10 Landkarten, 8 Fässer, 8 Relikte, 6 Säbel, 6 Amulette, 6 Haken und 4 Schätze)



1 Beutel



1 Fähnrichplättchen
(für das Spiel zu zweit)



Persönlich (jeweils pro Farbe)

40 Charakterkarten



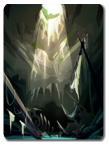
1 Ruhmesmarker



1 Wertungsscheibe



1 Friedhofsplättchen



SPIELAUFBAU: VOR JEDEM SPIEL

Spielbrett und Beuteplättchen/-marker: Legt das Spielbrett (die Insel) auf den Tisch und verwendet dabei einen der folgenden Spielmodi:

Ruhig ( ): Verwendet die ruhige Seite des Spielbretts für einfache, freundliche Fähigkeiten.

Stürmisch ( ): Verwendet die stürmische Seite des Spielbretts für komplexere, hinterhältige Fähigkeiten.

Unentdeckt: Für eine wilde Fahrt auf hoher See, legt auf eine der beiden Seiten des Spielbretts Beuteplättchen mit einer zufälligen Seite nach oben auf die auf dem Spielbrett aufgedruckten Beuteplättchen und deckt sie damit ab. Die Plättchen werden nur hierfür verwendet.
Beuteplättchen mit dem Automa-Symbol ( ) werden nur im Solospiel verwendet.

Alle Beutemarker werden in den Beutel gelegt.

Persönliches Material: Nehmt euch jeweils einen Satz von 40 aufeinanderfolgenden Charakterkarten (bitte nicht mischen), eine anhand der Edelsteine dazu passende Wertungsscheibe, die anfangs auf 0 steht, und ein Friedhofsplättchen. Die Wertungsscheiben bleiben stets für alle sichtbar (offene Informationen).

Mischt **alle 6** Ruhmesmarker (nicht nur die der Mitspielenden) und legt sie in zufälliger Reihenfolge von links nach rechts auf die Ruhmesleiste.



Im Spiel zu zweit deckt ihr das zweite und dritte Feld der Insel mit dem Fähnrichplättchen ab. Legt eure Ruhmesmarker in zufälliger Reihenfolge auf das dritte und vierte Feld der Ruhmesleiste (siehe das 2S-Symbol auf dem Spielbrett zur Erinnerung), dann platziert die restlichen Ruhmesmarker auf den anderen Feldern.

SPIELAUFBAU FÜR 3 MITSPIELENDE (MODUS: RUHIG)



SPIELAUFBAU: VOR JEDER REISE

Beutemarker: Zieht zufällig Beutemarker aus dem Beutel und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett (jedes Feld steht für einen Tag der bevorstehenden Reise, und jede der 3 Reisen hat eine andere Anzahl an Tagen). Legt auf jeden Tag der anstehenden Reise so viele Beutemarker wie der Anzahl der Mitspielenden entspricht.



Im Spiel zu zweit legt ihr 3 Beutemarker auf jeden Tag der bevorstehenden Reise.

Charakterkarten: Bestimmt eine Person, die ihren Charakterstapel mischt, 6 Karten zufällig zieht und diese Karten allen offen zeigt. Sucht nun alle dieselben 6 Karten aus euren Stapeln und nehmt diese auf die Hand. (Es geht schneller, wenn bei jeder Reise dieselbe Person die Karten mischt und 6 zieht, damit alle anderen ihre Stapel in numerischer Reihenfolge beibehalten.)

Ihr beendet jede Reise mit übrig gebliebenen Charakterkarten auf der Hand. Für jede nachfolgende Reise erhaltet ihr wieder identische 6er-Kartensätze und fügt diese neuen Karten eurer Hand mit den übrig gebliebenen Karten hinzu.

Dublonen: Ihr erhaltet Dublonen (Münzplättchen:) in Höhe der Zahl, die unter eurem Ruhmesmarker auf der Ruhmesleiste angezeigt wird. Die Anzahl eurer Dublonen ist eine offene Information, die alle sehen können.



Benachbart

Einige Karten und Beuteplättchen beziehen sich auf „benachbarte" Personen / Schiffe. Als benachbart gelten die Personen / Schiffe direkt links oder rechts von dir.

SPIELABLAUF

Libertalia wird über 3 Reisen gespielt, wobei sich die Reisedauer immer um 1 Tag erhöht. Die erste Reise dauert 4, die zweite 5, und die letzte Reise 6 Tage.

An jedem Tag wählt ihr alle gleichzeitig eine Charakterkarte aus eurer Hand und legt diese verdeckt vor euch ab. Dann deckt ihr gleichzeitig eure ausgespielten Karten auf und legt diese von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge auf die Insel (entsprechend ihres Ranges in der oberen linken Ecke, wobei 1 der niedrigste und 40 der höchste Wert ist). Werden gleiche Charaktere gespielt, ordnet sie entsprechend dem Ruhm der jeweiligen Mitspielenden an (wer mehr Ruhm hat, legt den eigenen Charakter nach rechts).

Fahrt dann mit den folgenden Phasen fort. In jeder Phase aktivierst du nur deinen eigenen Charakter. Du musst alle passenden Fähigkeiten aktivieren, es sei denn, sie enthalten ausdrücklich das Wort „dürfen".

Tag ( ): Beginnend mit dem Charakter ganz links (niedrigster Rang) auf der Insel und fortlaufend nach rechts aktiviert ihr nacheinander die Tagfähigkeit eures eigenen Charakters (falls vorhanden).

Dämmerung ( ): Beginnend mit dem Charakter ganz rechts (höchster Rang) auf der Insel und fortlaufend nach links führt ihr nacheinander mit eurem eigenen Charakter auf der Insel nun die folgenden Schritte aus:

1. Erhalte einen Beutemarker (falls vorhanden) vom aktuellen Tag, sofern dein Charakter nichts anderes vorgibt.
2. Wenn dein Charakter und/oder der neu gewonnene Beutemarker Dämmerungsfähigkeiten aufweisen, aktiviere diese Fähigkeiten.
3. Wenn sich dein Charakter noch auf der Insel befindet, lege ihn offen in dein Schiff (auf den Tisch vor dich).

Wenn am aktuellen Tag nach der Dämmerungsphase noch Beutemarker übrig sind, legt diese zurück in den Beutel.

Nacht ( ): Aktiviert alle gleichzeitig alle Nachtfähigkeiten der Charaktere in eurem Schiff. Du aktivierst deine Nachtfähigkeiten in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Wann immer du während der Reise Dublonen gewinnst oder verlierst, verwende nur Münzplättchen (und nicht deine Wertungsscheibe). So hast du, selbst wenn deine Dublonen auf dieser Reise unter 0 fallen, einfach nur 0 Münzplättchen. Deine Wertungsscheibe wird nur am Ende jeder Reise geändert.

Immer wenn es heißt, du sollst eine deiner Charakterkarten abwerfen, lege sie verdeckt auf dein Friedhofsplättchen. Du kannst dir die Karten in deinem Friedhof jederzeit ansehen.

SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit legt ihr das Fähnrichplättchen so auf das Spielbrett, dass es das zweite und dritte Feld der Insel abdeckt. Anstelle von Beutemarkern in der Anzahl der Mitspielenden gibt es jeden Tag 3 Beutemarker. Legt eure Charaktere auf der Insel im Verhältnis zum Rang des Fähnrichs (20,5) ab. Wenn dein Charakter der einzige Charakter mit Rang 20 oder niedriger ist, musst du ihn auf das Feld direkt links neben dem Fähnrich legen. Wenn dein Charakter in der Dämmerung direkt links neben dem Fähnrich liegt, entfernt dein Gegenüber einen Beutemarker vom aktuellen Tag, unmittelbar bevor du einen Beutemarker erhältst. Der entfernte Marker wird ohne weitere Auswirkungen zurück in den Beutel gelegt. Der Fähnrich zählt als Charakter, aber er kann nie abgelegt werden und kann auch nichts gewinnen/abgeben.



Beispiel: *An Tag 3 spielt **Jamey** eine Banditin (Rang 6), **Paolo** einen Schmuggler (Rang 13) und **Megan** ebenfalls einen Schmuggler (Rang 13).*

Jameys Banditin hat den niedrigsten Rang, also wird sie ganz links auf der Insel platziert. Paolos Ruhm ist niedriger als Megans, also legt er seinen Schmuggler als Nächstes, dann legt Megan ihren Schmuggler.



ENDE EINER REISE

Nach der Nachtphase des letzten Tages jeder Reise führt ihr die folgenden Schritte durch:

Ankerfähigkeiten (⚓): Aktiviert alle Ankerfähigkeiten auf Beutemarkern und Charakteren in eurem Schiff in beliebiger Reihenfolge. Ihr könnt zu diesem Zeitpunkt verdiente Dublonen auf eurer Wertungsscheibe abrechnen oder damit bis zum nächsten Schritt warten. Ihr könnt nicht mit der Reihenfolge der Aktionen „zocken“, um zu vermeiden, dass ihr vorübergehend weniger als 0 habt.

Wertungsscheiben: Erhöht eure Wertungsscheiben um die Anzahl eurer Dublonen und werft die Dublonen dann ab. Eure Wertungsscheibe ist stets für alle einsehbar. Müsste eure Wertungsscheibe nach der dritten Reise mehr als 99 anzeigen, setzt sie auf 99 und benutzt Dublonen, um euren zusätzlichen Reichtum anzuzeigen.

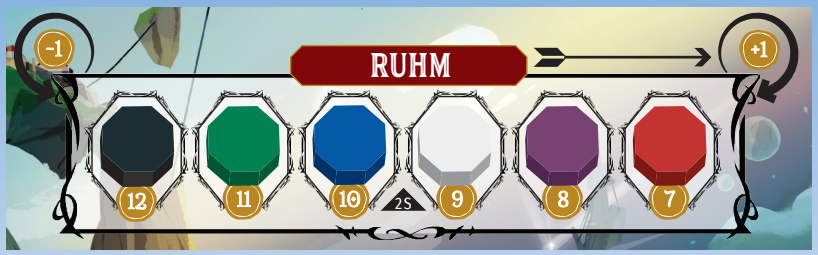
Beutemarker und Charaktere in Schiffen ablegen: Wenn es nicht ausdrücklich auf einem Charakter- oder Beuteplättchen vermerkt ist, legst du alle Beutemarker zurück in den Beutel und alle Charakterkarten von deinem Schiff in deinen Friedhof. Behalte aber alle verbleibenden Charakterkarten auf deiner Hand – so kannst du die nächste Reise mit einigen Charakteren auf der Hand beginnen, die andere in ihren Friedhöfen haben.

Es sollten keine Beutemarker mehr auf dem Spielbrett liegen, da nicht aufgenommene Beutemarker am Ende jeder Dämmerungsphase zurück in den Beutel gelegt werden. Falls ihr welche übersehen habt, legt sie jetzt in den Beutel.

Am Ende der ersten und zweiten Reise befolgt ihr die Spielaufbau-Schritte für die nächste Reise (siehe *Spielaufbau: Vor jeder Reise* – Seite 3). Am Ende der dritten Reise endet das Spiel.

RUHM

Ruhm wird als Entscheidungskriterium bei Gleichstand verwendet, typischerweise wenn mehrere von euch den gleichen Charakter spielen. Er kann durch Beutemarker und Charaktere beeinflusst werden. Je weiter rechts euer Marker auf der Ruhmesleiste liegt, desto größer ist euer Ruhm. ***Beispiel:*** *Megan (lila) und Jamey (rot) spielen beide eine Blinde Passagierin. Jameys Ruhmesmarker liegt weiter rechts als Megans, also legt Jamey seine Blinde Passagierin rechts von Megans Blinder Passagierin auf die Insel.*



Immer wenn du Ruhm erhältst, versetzt du deinen Ruhmesmarker um die entsprechende Anzahl Felder nach rechts und schiebst dabei alle anderen Marker nach links. Das gleiche Verfahren wird in umgekehrter Richtung angewendet, wenn du Ruhm verlierst. ***Beispiel:*** *Jameys Ruhmesmarker (rot) liegt auf dem sechsten Feld der Ruhmesleiste, Megans (lila) auf dem fünften und Paolos (blau) auf dem dritten. Paolos Waffenschmied gibt ihm 2 Ruhm, also wandert sein Marker auf das fünfte Feld, während der weiße Marker und Megans Marker nach links rutschen (auf das dritte bzw. vierte Feld).*

Wenn du mehr Ruhm verlierst als die Leiste zulässt, verlierst du 1 für jeden Ruhm, den du verloren hättest. Wenn du mehr Ruhm erhältst als die Leiste zulässt, erhältst du 1 für jeden Ruhm, den du erhalten hättest. ***Beispiel:*** *Jameys Ruhmesmarker (rot) liegt ganz rechts auf der Ruhmesleiste und er nutzt eine Charakterfähigkeit, die ihm 2 Ruhm einbringen würde. Er erhält dadurch 2 Dublonen.*

Jedes Feld auf der Ruhmesleiste zeigt eine Dublonenzahl. Dies ist die Anzahl der Dublonen, die du zu Beginn einer neuen Reise entsprechend der Position deines Ruhmesmarkers erhältst. Alle 6 Felder auf der Ruhmesleiste sind immer mit einem Marker belegt, unabhängig von der Anzahl der Mitspielenden.

BEUTEMARKER UND –PLÄTTCHEN

Alle Beutemarker, die du angesammelt hast, sind offen einsehbar. Wenn eine Fähigkeit erfordert, dass ein Beutemarker während der Reise abgelegt wird, lege ihn zurück in den Beutel; andernfalls bleiben die Marker in deinem Vorrat.

Beutefähigkeiten werden auf dem Spielbrett erklärt (und auf Beuteplättchen im „Unentdeckt"-Modus). Beutemarker mit Dämmerungsfähigkeiten werden nur ausgelöst, wenn ihr sie zum ersten Mal erhaltet, nicht in zukünftigen Dämmerungsphasen oder wenn sie aufgrund der Fähigkeit eines Charakters zwischen euch weitergegeben werden. Andere Beutemarker haben Fähigkeiten, die in der Nacht ausgelöst werden. Ankerfähigkeiten werden am Ende der Reise ausgelöst.

Sofern nicht durch einen Charakter oder eine Beutefähigkeit (z. B. die stürmische Seite des Landkartenplättchens) anders angegeben, werden alle Beutemarker am Ende jeder Reise zurück in den Beutel gelegt.

SPIELENDE

Nach dem Ende der dritten Reise vergleicht ihr eure Wertungsscheiben, um festzustellen, wer den meisten Reichtum angehäuft hat! Im Fall eines Gleichstands gewinnt von den Beteiligten die Person mit dem meisten Ruhm.

ANMERKUNG DES HERAUSGEBERS (JAMEY STEGMAIER)

Libertalia ist das erste Spiel von Stonemaier Games, das als Neuauflage eines inzwischen vergriffenen Spiels veröffentlicht wird, insbesondere eines Spiels, das ursprünglich von einem anderen Verlag herausgegeben wurde. Ich habe Libertalia seit der Erstveröffentlichung bei Marabunta immer sehr gemocht – das gleichzeitige Spielen führt zu kurzen Wartezeiten bei einfacher Anpassung an bis zu 6 Spielende. Der Moment des Kartenaufdeckens ist immer ein Hochgenuss und die Spielenden bekommen wirklich das Gefühl, hinterhältige Piraten zu sein, wenn sie entscheiden, welche Charaktere sie auf die nächste Reise mitnehmen.

Während der Pandemie 2020 spielte ich Libertalia auf Board Game Arena, und jedes Mal, wenn ich das in den sozialen Medien erwähnte, antworteten viele Leute so etwas wie „Ich wünschte, das Spiel wäre nicht vergriffen!“ Jemand schlug sogar in meinem wöchentlichen Facebook-Live-Chat vor, ich solle doch versuchen, mir die Rechte zu sichern und eine Stonemaier-Version von Libertalia zu veröffentlichen.

Also kontaktierte ich aus einer Laune heraus sowohl Asmodee als auch Paolo Mori, die mir beide bestätigten, dass die Rechte an den Designer zurückgefallen waren. Paolo war damit einverstanden, dass Stonemaier eine komplett neue Ausgabe des Spiels herausgibt, und wir hatten viel Spaß dabei, zusammen einige der Mechanismen zu aktualisieren, neue Charaktere hinzuzufügen und viele der ursprünglichen Karten zu überarbeiten. Es war auch ein echtes Vergnügen, mit dem Künstler Lamaro Smith zusammenzuarbeiten, der eine ganz neue Welt für dieses Piratenabenteuer entwarf. Ich hoffe, ihr habt Freude an Libertalia: Auf den Winden von Galecrest!

Hier eine Liste der Dinge, die sich im Vergleich zur Originalversion geändert haben:

Mehr Charaktere: Es gibt jetzt 40 statt 30 Charaktere.

Marker-Fähigkeiten: Jedem Beutemarker ist jetzt ein doppelseitiges Plättchen zugeordnet, das den Vorteil des Markers definiert. Ihr könnt mit „ruhigen“ Fähigkeiten (einfach und freundlich), „stürmischen“ Fähigkeiten (komplexer und hinterhältig) spielen oder mit einer zufälligen Mischung aus beidem in unbekannte Gewässer segeln.

Charaktere ziehen und spielen: Zu Beginn habt ihr 6 Charaktere auf der Hand und spielt nur 4 auf der ersten Reise, dann bekommt ihr 6 weitere Charaktere und spielt 5 auf der zweiten Reise, und schließlich erhaltet ihr 6 zusätzliche Charaktere und spielt 6 auf der dritten Reise.

Ruhm: Ein einfaches Ruhm-System ersetzt die bisherigen Regeln bei Gleichstand. Wenn mehrere von euch den gleichen Charakter spielen, legt der-/diejenige mit mehr Ruhm den eigenen Charakter weiter rechts auf das Spielbrett. Euer Ruhm bestimmt auch die Anzahl der Dublonen, die ihr zu Beginn jeder Reise erhaltet.

Offene und verdeckte Informationen: Die Beuteplättchen sind jetzt doppelseitig, wodurch sie einfacher zu legen, aber nicht mehr zu verbergen sind – ihre Information ist jederzeit einsehbar. Ihr verbucht den angehäuften Reichtum auf der eigenen Wertungsscheibe, die das Spielbrett des Originalspiels ersetzt (es handelt sich aber immer noch um offen sichtbare Informationen).

Ablagestapel (Friedhof): Ihr alle habt nun einen eigenen Friedhof, wohin ihr während und am Ende der Reise Charaktere abwerft. Bestimmte Charakterkarten interagieren mit deinem Friedhof.

Spiel zu zweit: Spiele zu zweit fühlen sich nun ein wenig mehr wie ein Spiel zu dritt an. Dank des Fähnrichplättchens gibt es eine zusätzliche Entscheidung im Spiel (ohne KI).

Solomodus: Ihr könnt Libertalia jetzt auch alleine spielen, indem ihr den Automa-Solomodus verwendet. Dieser wird in einer separaten Regel beschrieben.

Besonderer Dank geht an Mr. Cuddington für die Erstellung der Charakterkartenrahmen und an Christine Santana für die grafische Gestaltung.

	**RUHIG**
	**STÜRMISCH**
	**TAG**
	**DÄMMERUNG**
	**NACHT**
	**ANKER**
	**DUBLONE**

VOR JEDER REISE

1. Beutemarker auffüllen (1 pro Person oder 3 bei zwei Personen).
2. Die gleichen 6 Charakterkarten nehmen.
3. Dublonen basierend auf der Ruhmhöhe nehmen.

AM ENDE EINER JEDEN REISE

1. Ankerfähigkeiten (⚓) auf Charakteren und Beute aktivieren.
2. Wertungsscheiben aktualisieren und Dublonen abwerfen.
3. Beutemarker und Charaktere in Schiffen ablegen.

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like“ oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Homepage:
www.feuerland-spiele.de

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Übersetzung: Corinna Spellerberg
Lektorat: Christine Heeren, Inga Keutmann, Karol Pryk, Gerhard Tischler
Satz: Ursula Steinhoff

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

STONEMAIER GAMES

© 2021 Stonemaier LLC. Libertalia ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.