

PORT ROYAL



Big Box



Anleitung

Im Hafen von Port Royal pulsiert das Leben und ihr hofft, den Handel eures Lebens zu machen. Riskiert aber nicht zu viel, sonst steht ihr plötzlich ohne Ladung da. Sichert euch die Gunst von Gouverneuren und Kapitäninnen, heuert Piraten an und nehmt Passagiere an Bord. Erweist euch als verlässliche Partner oder werdet zu erbitterten Gegnern. Folgt Expeditionsaufrufen und nehmt Aufträge an, um euren Einfluss zu mehren, oder erlebt eine abenteuerliche Geschichte in 5 Kapiteln.

Spielmaterial

Port Royal – das Grundspiel (2-5 Spieler)

120 Spielkarten, davon:

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



6 Expeditionsaufufe



4 Steuererhöhungen



(je 2x)

Rückseite aller Karten

nur für das Spiel zu fünf
Rückseite

50 Schiffe, jeweils 10 pro Farbe



Promokarten „Spieler“

4 Karten



Diese 4 Karten sind mit einem **P** in der rechten unteren Ecke markiert.

Anmerkung zum historischen Hintergrund

Port Royal spielt in einer fiktiven Welt, die an die real existierende Karibik im 16. und 17. Jahrhundert angelehnt ist. Port Royal war eine Stadt im heutigen Jamaika, die 1518 gegründet und 1692 bei einem Erdbeben größtenteils zerstört wurde. Ihre Geschichte ist eng mit dem Kolonialismus verknüpft, einem dunklen Kapitel europäischer Geschichte.

Wer sich mit diesem Thema eingehender beschäftigen möchte, dem empfehlen wir zum Einstieg folgenden Titel:
Jürgen Osterhammel, Jan C. Jansen – Kolonialismus: Geschichte, Formen, Folgen; C.H.Beck

Hinweis

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Port Royal unterwegs (2-4 Spieler)

60 Spielkarten, davon:



10
Großhändler



10
Matrosen

2
Piraten

5 Passagiere und
5 Passagierinnen

32 Personen

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

3 Steuererhöhungen



25 Schiffe, jeweils 5 pro Farbe



2x1	2x1	2x1	2x1	2x2
2x2	1x2	1x3	1x3	1x4
1x4	2x5	2x5	1x6	1x7
			1x	1x

Die Karten von *Port Royal unterwegs* sind mit einem **U** in der rechten unteren Ecke markiert.

Ein Auftrag geht noch (1-5 Spieler, nur mit dem Grundspiel zusammen spielbar)

24 Spielkarten, davon:



5
Kontoristen



4 Kanonierinnen



5
Vizeadmiräle

14 Personenkarten



2x	1x	1x	1x	2x
4x	5x	3x	6x	

10 Schiffe, jeweils 2 pro Farbe

18 große Karten, die Aufträge



Für diese Erweiterung benötigt ihr abhängig von der Spielerzahl bis zu 15 der Holzwürfel: jeweils 3 pro Farbe



Die Spielkarten von *Ein Auftrag geht noch* sind mit einem **A** in der rechten unteren Ecke markiert.

Das Abenteuer beginnt (1-4 Spieler, nur mit dem Grundspiel zusammen spielbar)

5 Charakterkarten, doppelseitig



4 Kronenkarten



1 Übersichtskarte „kooperativer Sieg“, doppelseitig



16 Ereigniskarten



Vorderseiten Rückseite

39 Spielkarten



Vorderseiten

Rückseite

55 Geschichtenkarten



Vorderseite: Geschichte Rückseite: Aufgabe

Für diese Erweiterung benötigt ihr abhängig von der Spielerzahl bis zu 20 der Holzwürfel: jeweils 5 pro Farbe



Nutzung des Sortiereinsatzes

Die 3 unteren Fächer sind für folgende Karten gedacht:

links Grundspiel, mittig Erweiterung *Ein Auftrag geht noch* und rechts Erweiterung *Das Abenteuer beginnt*.

In der oberen Hälfte passen ins linke Fach die Karten von *unterwegs*, daneben ist Platz für Promokarten. Im Fach rechts sollen unten die Holzwürfel aufbewahrt werden, darüber die großen Aufträge aus *Ein Auftrag geht noch*.

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Das Grundspiel

Spielvorbereitung

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

Mischt dann alle anderen Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Lasst daneben Platz für einen zukünftigen offenen Ablagestapel. Teilt jedem Spieler **3 Karten** aus, die er verdeckt, also mit der Münze nach oben, vor sich in seine Auslage legt.

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



Spielziel

Ihr versucht, mit Schiffen Münzen zu verdienen, um mit diesen Personen anzuheuern, die euch dauerhafte Vorteile im Spiel bringen. Zusätzlich erhaltet ihr über

die Personen, aber auch aufgrund erfüllter Expeditionsaufrufe, Einflusspunkte. Wer am meisten Einflusspunkte sammelt, gewinnt die Partie.

Spielablauf

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

Die 2 Phasen sind:

- 1. Entdecken:** Karten vom Nachziehstapel aufdecken und in die Hafenauslage legen
- 2. Handeln & Heuern:** Karten aus der Hafenauslage nehmen

1. Entdecken

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

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

Zeigt die Karte eine **Person**, kommt sie in die **Hafenauslage**. Jede Person hat eine Fertigkeit. Diese ist oben auf der Karte dargestellt. Eine Erläuterung zu den Fertigkeiten findet ihr auf den Seiten 8 und 9 der Anleitung. Rechts daneben sind auf einem Wappen  die spielentscheidenden Einflusspunkte angegeben.

Zeigt die Karte ein **Schiff**, darf es der aktive Spieler in die Hafenauslage legen. Alternativ darf er das Schiff **abwehren**, um es auf den Ablagestapel zu legen. Dazu muss er 1 oder mehrere Matrosen und/oder Piraten in seiner Auslage haben. Um ein Schiff abwehren zu können, müssen diese Personen genauso viele oder mehr **Säbel** haben, als Säbel auf dem gerade aufgedeckten Schiff vermerkt sind. Trifft dies zu, darf er das Schiff auf den Ablagestapel legen. Trifft dies nicht zu, kann er es nicht abwehren. Er muss das Schiff dann in die Hafenauslage legen. Man darf immer nur das soeben aufgedeckte Schiff abwehren; ein Schiff mit Totenkopfsymbol kann nie abgewehrt werden. Die Säbel einer Person werden dabei **nicht** verbraucht. Sie können also beliebig oft in einem Zug eingesetzt werden.



Hinweis: Auf jeder Karte mit einem Schiff gibt es eine Übersicht, wie viele Säbel die Schiffe dieser Farbe aufweisen können.



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

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

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



Beispiel: Dagmar ist der **aktive Spieler** und möchte den Expeditionsaufruf mit 2 erfüllen. Sie legt dazu ihren Priester und ihren Tausendsassa auf den Ablagestapel und nimmt sich den Expeditionsaufruf. Sie erhält zusätzlich 2 Münzen (Karten vom Nachziehstapel).

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

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

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



Hier erhält der Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten 1 Münze.



Hier erhält der Spieler mit den meisten Säbeln 1 Münze.

Nach jeder aufgedeckten Karte kann der aktive Spieler Phase 1 **Entdecken** beenden und in Phase 2 **Handeln & Heuern** wechseln. Sobald der aktive Spieler mit Phase 2 begonnen hat, kann er nicht mehr in Phase 1 zurückkehren.

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

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

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



2. Handeln & Heuern

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

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

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

Handeln

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

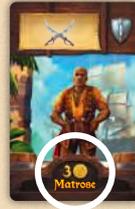


Beispiel: Klemens nimmt die *Fleute* aus der Hafenauslage, legt sie auf den Ablagestapel und erhält dafür 2 Münzen (Karten vom Nachziehstapel).



Heuern

Will der Spieler **1 Person anheuern**, **bezahlt** er die im unteren Bereich der Karte angegebenen **Münzen** (legt diese auf den offenen Ablagestapel). Die Person platziert er in seiner **Auslage**. Ab sofort darf er für den Rest des Spiels die **Fertigkeit** dieser Person **nutzen**. (Details zu den einzelnen Fertigkeiten findet ihr auf den Seiten 8 und 9.)



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

Nachdem der aktive Spieler die Wahl hatte, 1 oder mehrere Karten zu nehmen, dürfen nun reihum, links vom aktiven Spieler beginnend, alle anderen Spieler genau 1 Karte nach denselben Regeln aus der Hafenauslage nehmen. Wer 1 Karte nimmt, muss jedoch **zusätzlich 1 Münze an den aktiven Spieler** bezahlen.

Nimmt man ein Schiff, darf diese Münze auch aus den Einnahmen von diesem Schiff stammen. Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Karten aus der Hafenauslage zu nehmen, werden die übriggebliebenen Karten der Hafenauslage auf den offenen Ablagestapel gelegt. Es kann auch vorkommen, dass die Karten in der Hafenauslage aufgebraucht sind, bevor alle Spieler die Möglichkeit hatten, eine Karte zu nehmen. Diese Spieler erhalten dann für jeden Witzbold in ihrer Auslage 1 Münze.

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



Beispiel: Andrea ist am Zug. Sie hat in Phase 1 Entdecken 5 Karten aufgedeckt. 4 davon waren verschiedenfarbige Schiffe, deshalb darf sie 2 Karten aus der Hafenauslage nehmen. Zuerst nimmt sie 1 Schiff und erhält 3 Münzen. Danach gibt sie die Münzen gleich aus, um 1 Person anzuheuern. Von der übrigen Auslage sucht sich jetzt Alex 1 Karte aus, nimmt sich die Münzen eines Schiffs und bezahlt Andrea 1 Münze. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, kommen die übrigen Karten auf den Ablagestapel.

Spielende

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

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

Spielende Variante

Alternativ könnt ihr folgende Variante als Spielende verwenden: Das Spielende wird eingeleitet, sobald 1 Spieler mindestens 12 Einflusspunkte erreicht **und** mindestens 1 erfüllten Expeditionsaufwurf vor sich liegen hat. Auch der Expeditionsaufwurf bringt die ent-

sprechenden Einflusspunkte ein. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Sieger ist dann der Spieler, der die meisten Einflusspunkte gesammelt und mindestens 1 erfüllten Expeditionsaufwurf vor sich liegen hat. Die Gleichstandsregelung bleibt unverändert.

Port Royal unterwegs

Port Royal unterwegs ist eine schnelle und einfachere Variante von **Port Royal** für **2-4 Seeleute**. Ideal für Reisen zu Land und zu Wasser oder um ein paar Landratten in die Geheimnisse von Handeln & Heuern einzuführen. Außerdem könnt ihr einige der Karten mit dem Grundspiel kombinieren, um eure Abenteuer im Hafen von Port Royal noch abwechslungsreicher zu gestalten!

Karten aus *Port Royal unterwegs*, die in der linken unteren Ecke das Symbol  aufweisen, können in die Karten des Grundspiels eingemischt werden. Dies sind 5 Großhändler, 5 Passagiere und 10 Schiffe.

Für *Port Royal unterwegs* gelten die Regeln des Grundspiels **mit folgenden Änderungen**:

Spielziel

Im Gegensatz zum *Port Royal Grundspiel* gibt es hier **keine** Expeditionsaufrufe. Versucht, mit Schiffen genug Münzen zu verdienen, damit ihr Matrosen, Piraten, Großhändler und Passagiere an Bord nehmen könnt und so die meisten Einflusspunkte erhaltet.

Spielablauf

Handelt und heuert wie im Grundspiel beschrieben (ignoriert dabei die Regeln für Expeditionsaufrufe). Beachtet, dass die Karte **Steuererhöhung** einen anderen Effekt hat als im Grundspiel:

Wenn der aktive Spieler eine Steuererhöhung aufdeckt, müssen alle Spieler mit **9 oder mehr Münzen** in ihrer Auslage diese sofort auf 8 Münzen reduzieren.



Anschließend erhält der Spieler mit den **wenigsten Einflusspunkten 1 Münze**. Bei Gleichstand (auch wenn noch kein Spieler einen Einflusspunkt besitzt) erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 1 Münze.

Spielende

Das Spielende wird bereits eingeleitet, sobald 1 Spieler mindestens **8 Einflusspunkte** erreicht hat.



Die Fertigkeiten der Personen

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

Priester / Kapitänin / Siedlerin (je 5×) / Tausendsassa (3×)



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

Händler (je Farbe 2×)



Wer beim *Handeln & Heuern* mit einem **Schiff** in der Farbe eines Händlers in seiner Auslage handelt, darf pro Händler dieser Schiffsfarbe in seiner Auslage 1 Münze zusätzlich nehmen.

Admiral (6×)



Wer beim *Handeln & Heuern* eine **Hafenauslage von 5 oder mehr Karten** ausliegen hat, wenn er an die Reihe kommt, erhält sofort **pro Admiral in seiner Auslage 2 Münzen**. Auch nicht aktive Spieler erhalten 2 Münzen für jeden Admiral in ihrer Auslage, wenn sie an die Reihe kommen und noch immer 5 oder mehr Karten in der Hafenauslage liegen. Steuern und Expeditionsaufträge zählen **nicht** zur Hafenauslage.

Wird der Admiral neu angeheuert, bringt er noch keine Münzen ein – der Spieler ist bereits am Zug.

Witzbold (5×)



Wer beim *Handeln & Heuern* eine **leere Hafenauslage** hat, wenn er an die Reihe kommt, bekommt sofort **pro Witzbold in seiner Auslage 1 Münze**. Steuern und Expeditionsaufträge zählen **nicht** zur Hafenauslage.

Findet in einem Spielzug **keine Phase Handeln & Heuern** statt, erhalten alle Spieler (auch der aktive Spieler) pro Witzbold in ihrer Auslage 1 Münze. Danach endet der Zug des aktiven Spielers.

Wird der Witzbold neu angeheuert, bringt er noch keine Münzen ein, auch wenn die Hafenauslage jetzt leer ist – der Spieler ist bereits am Zug.

Gouverneur (4×)



Man darf beim *Handeln & Heuern*, wenn man an die Reihe kommt, **pro Gouverneur in der eigenen Auslage 1 zusätzliche Karte** aus der Hafenauslage nach den üblichen Regeln nehmen (und muss als nicht aktiver Spieler dann 1 weitere Münze an den aktiven Spieler bezahlen).

Wird der Gouverneur neu angeheuert, kann der Spieler noch keine zusätzliche Karte wählen – der Spieler ist bereits am Zug.

Señorita (4×)



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



**Matrose (10×) & Pirat (3×)
im Grundspiel bzw.
Matrose (10×) & Pirat (2×)
in *Port Royal unterwegs***



Mit den abgebildeten Säbeln können Schiffe abge-
wehrt werden (siehe Phase *Entdecken*).

Großhändler
(je Farbe 2×, nur in *Port Royal unterwegs*)



Nachdem ein Spieler beim *Handeln & Heuern* mit
einem **Schiff in der Farbe** eines **Großhändlers** in
seiner Auslage gehandelt hat (sich die Münzen ge-
nommen hat), schiebt er das Schiff leicht versetzt
unter seinen Großhändler, anstatt es auf den Ablage-
stapel zu legen. Jedes so eingesammelte Schiff zählt als
1 zusätzlicher Einflusspunkt. (Jedes Schiff liegt unter
genau 1 Großhändler. Unter einem Großhändler kön-
nen aber mehrere Schiffe liegen.)

Passagier & Passagierin
(je 5×, nur in *Port Royal unterwegs*)



Passagiere haben keine Fertigkeit, sie bringen dem
Spieler nur Einflusspunkte ein.

Promokarte Spieler (4×)



Mit dem Spieler kommt, ganz der Person und dem
Spiel entsprechend, eine Karte mit Zockerelement
neu hinzu. Ihr könnt den Spieler zu den anderen Kar-
ten des Grundspiels dazumischen.

Als **aktiver Spieler** darfst du 1× in der Phase *Entdecken*
4 Karten auf einmal aufdecken. Ziehe dazu die obersten
4 Karten des Nachziehstapels und decke sie auf.
Dabei darfst du keine Schiffe abwehren, Steuern wer-
den in der aufgedeckten Reihenfolge abgehandelt.

Liegen nun in der Hafenauslage

- mindestens 2 Schiffe gleicher Farbe, musst du un-
verändert deinen Zug komplett beenden. Du darfst
Phase 2 *Handeln & Heuern* nicht durchführen.
- keine Schiffe oder Schiffe mit unterschiedlichen
Farben aus, musst du die Phase *Entdecken* beenden
und in Phase 2 *Handeln & Heuern* wechseln. In die-
ser Phase darfst du **1 zusätzliche Karte** nach den üb-
lichen Regeln aus der Hafenauslage nehmen.

Ausnahme: Hast du 2 oder mehr Spieler in deiner
Auslage, darfst du nach dem ersten Spieler entschei-
den, ob du auch den zweiten einsetzen möchtest.

Wenn du einen oder mehrere Spieler eingesetzt hast,
musst du danach auf jeden Fall in Phase 2 *Handeln &*
Heuern wechseln.

Ein Auftrag geht noch

Port Royal – ein Auftrag geht noch ist eine Erweiterung von Port Royal für 1-5 Seeleute und kann nur in Verbindung mit den Karten des Grundspiels gespielt werden. Bevor ihr eure erste Partie mit den neuen Materialien spielt, solltet ihr bereits einige Partien des Grundspiels gespielt haben.

Port Royal – ein Auftrag geht noch und Port Royal kombinieren:

Ihr könnt alle Personen und Schiffe ohne die Aufträge mit dem Grundspiel verwenden (auch zeitgleich mit den Karten aus Port Royal unterwegs und der Promo Spieler).

Die Fertigkeiten der Personen

Kontorist (je Schiffsfarbe 1×)



Wer beim **Handeln & Heuern** mit einem **Schiff in der Farbe** eines **Kontoristen** in seiner Auslage **handelt**, darf **1 zusätzliche Karte** nach den üblichen Regeln aus der Hafenauslage nehmen (und muss als nicht aktiver Spieler 1 weitere Münze an den aktiven Spieler bezahlen).

Vizeadmiral (5×)



Wenn du in der Phase **Handeln & Heuern** an die **Reihe kommst** und **3 oder 4 Karten** in der **Hafenauslage** liegen, **erhältst du sofort pro Vizeadmiral in deiner Auslage 1 Münze**. Steuern und Expeditionsaufträge gehören **nicht** zur Hafenauslage.

Kanonierin (4×)



Wer beim **Handeln & Heuern** an die **Reihe kommt**, erhält **pro Kanonierin** in seiner Auslage **sofort Münzen für Schiffe** in der Hafenauslage – und zwar **1 Münze weniger, als Schiffe** ausliegen.

Wird die Kanonierin neu angeheuert, bringt sie noch keine Münzen ein – der Spieler ist bereits am Zug.

Auch nicht aktive Spieler erhalten 1 Münze für jeden Vizeadmiral in ihrer Auslage, wenn sie an die Reihe kommen und 3 oder 4 Karten in der Hafenauslage liegen.

Wird der Vizeadmiral neu angeheuert, bringt er noch keine Münzen ein – der Spieler ist bereits am Zug.



Neue Schiffe



Pro Farbe kommen 2 neue Schiffe ins Spiel. Jeweils 1 davon hat einen neuen Effekt: Zusätzlich zu den 3 Münzen, die der Spieler erhält, **erhält 1 Mitspieler seiner Wahl 1 Münze**. (Alle Münzen werden wie üblich vom Nachziehstapel genommen. Als nicht aktiver Spieler musst du zusätzlich 1 deiner Münzen an den aktiven Spieler bezahlen.)

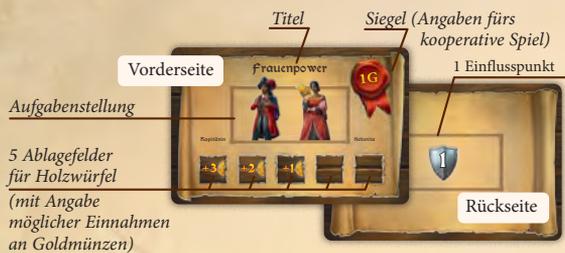
In der Solovariante verfällt die Münze für einen Mitspieler. Der Spieler erhält 3 Münzen.



Die Aufträge

Wollt ihr *Port Royal* – ein Auftrag geht noch mit den Auftragskarten spielen, gelten die Regeln des Grundspiels **mit folgenden Änderungen**:

Wenn ihr mit den Aufträgen spielen wollt, benötigt ihr alle Karten dieser Erweiterung und alle Karten des Grundspiels. Mischt die Personen und Schiffe zu den Karten des Grundspiels und legt die Aufträge in eurer Spielfläche bereit. Zusätzlich erhält jeder Spieler 3 Holzwürfel in einer Farbe seiner Wahl.



Entscheidet euch nun gemeinsam für eine der folgenden Spielvarianten:

- In der **kompetitiven** Variante spielt ihr gegeneinander und nutzt die Aufträge, um zusätzliche Einflusspunkte zu erlangen.
- In der **kooperativen** Variante spielt ihr **Solo** oder zusammen als Team und versucht, möglichst viele Aufträge zu erfüllen und so zum Herrscher über alle Meere zu werden – doch die Zeit arbeitet gegen euch.



Kompetitive Variante

Sortiert zunächst die 2 weißen Aufträge mit dem blauen Siegel aus – diese kommen nur im kooperativen Spiel zum Einsatz. Mischt alle anderen 16 Aufträge. Deckt dann 4 Aufträge auf und legt die restlichen als verdeckten Stapel daneben ab. Ignoriert in dieser Variante die Siegel in der rechten oberen Ecke. Es gelten die Regeln des Grundspiels **mit folgender Änderung**: Ihr könnt nun zusätzlich Aufträge erfüllen.

Um einen Auftrag zu erledigen, musst du dessen Aufgabenstellung (Details siehe Anmerkungen auf Seite 13) **erfüllen. Im Gegensatz zu den Expeditionsaufträgen musst du dafür aber keine Karten abgeben.** Dies darfst du jederzeit, wenn du als **aktiver oder nicht aktiver Spieler** an der Reihe bist. Lege dann als Zeichen dafür 1 deiner 3 Holzwürfel auf das am weitesten links gelegene freie Ablagefeld des Auftrags ab. Der Holzwürfel bleibt bis zum Spielende dort liegen. Jeder Spieler darf einen Auftrag nur 1× erfüllen.

Nachdem du einen **Auftrag abgeschlossen** hast, erhältst du zumeist sofort Münzen vom Nachziehstapel – wer früher einen Auftrag erledigt, bekommt mehr Münzen. Zusätzlich erhältst du für deinen **zweiten erfüllten Auftrag 1 Einflusspunkt**. Gelingt es dir, sogar einen **dritten Auftrag zu erfüllen, erhältst du zusätzlich 2 weitere Einflusspunkte**. Mehr Aufträge kannst du nicht erfüllen.

Zur Anzeige deiner so gewonnenen Einflusspunkte nimm dir für jeweils 1 Einflusspunkt 1 Auftrag vom verdeckten Stapel und lege ihn mit der Rückseite vor dich. (Die Rückseiten der Aufträge zeigen jeweils 1 Einflusspunkt. Sollten diese in seltenen Fällen nicht ausreichen, greift auf die beiden zu Beginn aussortierten Aufträge zurück oder verwendet alternative Anzeiger dafür.)

Das Spielende bleibt unverändert. Natürlich kann ein Spieler auch dann das Spielende einleiten und auch gewinnen, wenn er keinen einzigen Auftrag erfüllt hat.

Beispiel: *Klemens (rot) hat als Zweiter diesen Auftrag erfüllt. Er erhält dafür 3 Münzen vom Nachziehstapel. Da es bereits sein zweiter erfüllter Auftrag ist, erhält er zusätzlich 1 Einflusspunkt in Form von 1 verdeckten Auftragskarte.*



Kooperative Variante und Solovariante

Im kooperativen Spiel geht es darum, gemeinsam eine **von der Spielerzahl abhängige Anzahl von Aufträgen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens zu erfüllen**. Der vorgegebene Zeitrahmen wird durch einen aus den normalen Spielkarten bestehenden, verdeckten Stapel – **Zeitstapel genannt** – dargestellt, von dem zu Beginn des Zuges eines jeden Spielers die oberste Karte gezogen werden muss. Diese Variante könnt ihr auch alleine spielen.

Mischt zunächst alle 18 Aufträge. Deckt nun entsprechend der Tabelle Aufträge auf:

Spieler	1	2	3	4	5
Aufträge	3	5	7	9	11

Mischt nun die Spielkarten (Grundspiel + *Ein Auftrag geht noch*) und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Bildet nun den **Zeitstapel**, den ihr möglichst deutlich getrennt vom Nachziehstapel ablegt. Zieht dafür verdeckt:

- 13 Karten (unabhängig von Anzahl der Spieler)
- + die Summe der Zahlen (-1, 1, 2) auf den Siegeln der aufgedeckten Aufträge
- + 1 Karte pro unterschiedlichen Buchstaben auf den Siegeln der aufgedeckten Karten (berücksichtigt jeden Buchstaben nur 1×; 3 As ergeben nur 1 zusätzliche Karte).

Beispiel: In einem Solospiel liegen diese 3 Aufträge aus. Der Zeitstapel besteht somit aus $13 + (1 + 0 - 1) + 2$ (G&H) = 15 Karten.



Es gelten die Regeln des Grundspiels **mit folgenden Änderungen:**

Der aktive Spieler muss die allererste Karte seines Zugs immer vom **Zeitstapel** ziehen (und in die Hafenauslage legen), die Karten danach wie üblich vom Nachziehstapel. Könnt ihr keine Karte vom Zeitstapel mehr **aufdecken** und habt noch nicht alle Aufträge erfüllt, habt ihr das Spiel verloren. Ihr gewinnt das Spiel, wenn jeder ausliegende Auftrag von mindestens einem von euch erfüllt worden ist, bevor der Zeitstapel aufgebraucht ist.

Ihr spielt als Team. Wenn du **als nicht aktiver Spieler** in der Phase **Handeln & Heuern** eine Karte nimmst, musst du unverändert **dem aktiven Spieler 1 Münze bezahlen**. Trotzdem ist auch ein Schiff mit 1 Münze durchaus interessant, da zwar du keine Münze gewinnst, ihr als Gemeinschaft aber sehr wohl.

Die Aufträge werden wie in der kompetitiven Regel beschrieben (siehe Seite davor) abgehandelt.

Hinweis zum Solospiel:

Du bist immer der **aktive Spieler**, musst also in Phase 2 keine zusätzliche Münze bezahlen. Deckst du eine Steuererhöhung auf, bekommst immer du den angegebenen Bonus

Wie gut wart ihr?

Während des Spiels dürft ihr bei jeder aufgedeckten Steuer zusätzlich jeweils 1 Karte aus dem Zeitstapel **zur Seite legen** und so eure Zeit weiter verringern. Die zur Seite gelegten Karten bilden euren **Punkte-stapel**. Gelingt es euch, alle Aufträge zu erfüllen, bevor der Zeitstapel aufgebraucht ist, zählt jede Karte auf dem Punkte-stapel 1 Punkt.

Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu steigern und mehr Punkte zu erlangen, dürft ihr gemeinsam entscheiden, ob und wie viele Karten ihr **schon vor Beginn des Spiels** vom Zeitstapel auf den Punkte-stapel legen wollt.

Beispiel: Klemens' Zeitstapel besteht aus 15 Karten. Da er bereits ein paar Partien gespielt hat, ist er mutig und legt 5 Karten vom Zeitstapel auf den Punkte-stapel. Somit hat er höchstens 10 Züge Zeit, um alle 3 Aufträge zu erfüllen. Wenn ihm das gelingt, kann er mindestens den Titel „Pirat“ erreichen. Für ein noch besseres Ergebnis kann Klemens während des Spiels bei jeder Steuererhöhung genau 1 weitere Karte zur Seite legen.

Wie gut ihr wart, könnt ihr der nachfolgenden Tabelle entnehmen:

Wie gut wart ihr?	
0-1 Punkte	Landratte
2-3 Punkte	Matrose
4-5 Punkte	Pirat
6-7 Punkte	Kapitän
ab 8 Punkten	Herrscher über alle Meere

Hinweis: Aufträge darfst du jederzeit erfüllen, wenn du als aktiver oder nicht aktiver Spieler an der Reihe bist. Expeditionsauftrufe hingegen darfst du nur als aktiver Spieler erfüllen.

Anmerkungen zu den Aufträgen

In der Aufgabenstellung ist angegeben, was du zum **Erfüllen des Auftrags besitzen oder tun** musst. Dies sind immer Mindestangaben, du darfst beispielsweise auch mehr Säbel als gefordert in deiner Auslage haben. Du musst einen Auftrag nicht erledigen, wenn du die Aufgabenstellung erfüllst, du darfst dies auch zu einem späteren Zeitpunkt tun. Ausnahmen sind Finanzbeamter, Fregattenschreck, Galeonenschreck, Pechvogel und (Kleiner) Zocker, dort musst du dich jeweils sofort entscheiden. Die Aufträge Pechvogel, (Kleiner) Zocker und Piratenpack kannst du nur als aktiver Spieler erfüllen.

Mutmacher, Frauenpower, Seehoheit, Neue Kolonie, Handelsposten, Handelsmacht

Du musst die beiden genannten Personen in deiner Auslage haben. Siedlerin, Priester und Kapitänin darfst du nicht durch den Tausendsassa ersetzen. (Ist der Auftrag erfüllt, darfst du Siedlerin, Priester und Kapitänin auch für Expeditionsauftrufe verwenden.)

Billiges Personal

Du musst 4 Personen in deiner Auslage haben, die jeweils 3 (oder zukünftig vielleicht auch weniger ...) Münzen kosten. (Eventuelle Rabatte durch die Señorita zählen nicht mit.)

Finanzbeamter

Falls du Steuern bezahlen musst, entscheide **sofort**, ob du 1 deiner Holzwürfel auf den Auftrag legst.

Fregattenschreck

Handelst du mit einer Fregatte und verzichtest dabei auf die Münzen (auch auf die für einen passenden Händler), lege dafür **sofort** 1 deiner Holzwürfel auf das Feld „1“. Verzichtest du ein zweites Mal, schiebe deinen Holzwürfel sofort auf das Feld „2“, beim dritten Mal erfüllst du sofort den Auftrag. Einen auf den Feldern „1.“ oder „2.“ platzierten Holzwürfel darfst du nicht mehr für einen anderen Auftrag entfernen. Es dürfen Holzwürfel von beliebig vielen Spielern auf diesen Feldern liegen.

Galeonenschreck

Wie *Fregattenschreck*, nur musst du hier 2× (statt 3×) **sofort** auf einen Handel mit einer Galeone verzichten.

Pechvogel

Als aktiver Spieler musst du deinen Zug aufgrund zweier Schiffe derselben Farbe beenden. Entscheide **sofort**, ob du 1 deiner Holzwürfel auf den Auftrag legst.

Kleiner Zocker

Hast du **als aktiver Spieler** 3 Schiffe verschiedener Farbe in der Hafenauslage liegen, entscheide **sofort**, ob du 1 deiner Holzwürfel rechts auf das Feld „1.“ legst. Einen auf diesem Feld platzierten Holzwürfel darfst du nicht mehr für einen anderen Auftrag entfernen. Es dürfen hier Holzwürfel von beliebig vielen Spielern liegen. Liegen ein weiteres Mal 3 Schiffe verschiedener Farbe in deinem Zug in der Hafenauslage, erfüllst du sofort den Auftrag.

Zocker

Als aktiver Spieler musst du 4 Schiffe verschiedener Farbe in der Hafenauslage liegen haben, um diesen Auftrag **sofort** zu erfüllen.

Piratenpack

Als aktiver Spieler wehre Schiffe mit deinen Matrosen und Piraten ab. Lege das jeweils erste abgewehrte Schiff einer Farbe vor dir ab, weitere Schiffe derselben Farbe auf den Ablagestapel. Sammle so (auch über mehrere Züge) alle 5 Schiffsfarben. Lege dann 1 deiner Holzwürfel auf den Auftrag und die 5 Schiffe auf den Ablagestapel.

Kämpfer

Du musst 3 Säbel in deiner Auslage haben.

Forschungsreisende

Du musst 1 Expeditionsauftrag in deiner Auslage haben.

Kleiner Hofstaat (nur für die kooperative Variante)

Du musst 12 Einflusspunkte besitzen.

Lösegeld (nur für die kooperative Variante)

Du musst 15 Münzen bezahlen.

Das Abenteuer beginnt

Port Royal – das Abenteuer beginnt ist eine Erweiterung von *Port Royal für 1-4 Seeleute* und kann nur in Verbindung mit den Karten des Grundspiels gespielt werden. Bevor ihr eure erste Partie mit den neuen Materialien spielt, solltet ihr bereits einige Partien des Grundspiels gespielt haben. Diese Erweiterung besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Kapiteln. In 1 Partie spielt ihr genau 1 Kapitel.

Die Karten dieser Erweiterung können nicht als Ergänzung für das Grundspiel oder eine andere Erweiterung genutzt werden. Wenn ihr die Karten dieser Erweiterung verwendet, müsst ihr also auch immer die Regeln dieser Erweiterung befolgen.

Für diese Erweiterung empfehlen wir, nur mit den Karten des Grundspiels zu spielen. Die Karten aus *Port Royal unterwegs* und *Ein Auftrag geht noch* sowie Promokarten können zwar hinzugefügt werden, das Spiel wird dadurch jedoch schwerer, weil dann bestimmte Karten seltener aufgedeckt werden.

Wichtig: Die Karten dürft ihr zunächst nicht mischen! Folgt den Anweisungen in der Spielvorbereitung.

Details zu den Karten

5 **doppelseitige Charakterkarten**, auf Vorder- & Rückseite jeweils unterschiedliche Charaktere mit eigener Sonderfähigkeit. Zusätzlich ist rechts unten angegeben, wie viele Münzen ihr zu Spielbeginn erhaltet.

39 **Spielkarten**, die im Laufe der 5 Kapitel in den Stapel der Spielkarten des Grundspiels eingemischt werden müssen. Sie bestehen aus Schiffen, Personen, Expeditionsaufufen und Steuern.



16 **Ereigniskarten**, die einen eigenen Kartenstapel bilden.

Es gibt 13 Ereigniskarten mit der Nummer 0; sie bilden den Grundstock des Ereigniskartenstapels.



55 **Geschichtenkarten** (inkl. Buchcover & 4 Kapitelkarten)

Vorderseiten: Hier wird die Geschichte erzählt und angegeben, welche neuen Spielkarten in den Kartenstapel eingemischt werden müssen.

Rückseiten: Hier werden einerseits die zu erfüllenden Aufgaben gezeigt als auch Angaben zur nächsten benötigten Geschichtenkarte gemacht.



Jedes Kapitel besteht aus Kartennummern, die einer 10er-Reihe zugeordnet sind (Kapitel 1 Karten 10-17; Kapitel 2 Karten 20-28b ...) Das Ende eines Kapitels wird jeweils auf einer 60er-Karte erzählt (Kapitel 1 Karte 61, Kapitel 2 Karte 62 ...). Zwischen den Kapiteln gibt es nicht nummerierte Kapitelkarten, die auf der Vorderseite den Titel des Kapitels nennen und auf der Rückseite das bisher Geschehene zusammenfassen (damit ein Einstieg nach einer Spielpause leichter fällt).

Spielvorbereitung

Entscheidet zunächst gemeinsam, ob ihr euer Abenteuer **kompetitiv**, also gegeneinander, oder **kooperativ**, also zusammen gegen das Spiel, erleben wollt. Die Regelabschnitte, die jeweils explizit nur für eine der beiden Spielarten gelten, sind entsprechend **rot** oder **blau** hinterlegt. Alle anderen Regeln gelten für beide Spielarten.

Hinweis zum Solospiel: Du bist immer der aktive Spieler, musst also bei Phase 2 keine zusätzliche Münze bezahlen. Deckst du eine Steuererhöhung auf, bekommst du immer den angegebenen Bonus.

Mischt ausschließlich alle Spielkarten **des Grundspiels** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel.

Legt die neuen Spielkarten **ohne sie zu mischen** offen an den Rand eurer Spielfläche. Sie bestehen aus Schiffen, Personen, Expeditionsaufrufen und Steuern, die ihr **im Laufe der 5 Kapitel** dem Stapel der Spielkarten hinzufügt. Die Geschichtenkarten werden euch mitteilen, wann ihr diese Karten in den Nachziehstapel einmischen müsst.

Verteilt zufällig an jeden Spieler **1 Charakterkarte**. Jeder darf frei wählen, mit welcher der beiden Kartenseiten er spielen möchte, und legt die Karte entsprechend vor sich aus.

Alternative Auswahl der Charakterkarten: Bestimmt einen Startspieler und lasst den Spieler rechts von diesem 1 der 5 Charakterkarten auswählen. Gegen den Uhrzeigersinn dürfen nacheinander die anderen Spieler jeweils 1 Charakterkarte wählen, der Startspieler somit als Letzter. Legt die Karte mit der bevorzugten Seite vor euch aus.

Legt nicht benötigte Charakterkarten zurück in die Schachtel.

Nehmt euch nun die auf eurer Charakterkarte angegebene Anzahl an Münzen vom Nachziehstapel. Zusätzlich erhält jeder Spieler **1 Kronenkarte und 5 Holzwürfel** in 1 Farbe seiner Wahl. Legt 4 Holzwürfel auf eure Charakterkarte (1 auf die Tür, die anderen 3 auf die 3 Fenster) und 1 neben eure Kronenkarte.



Stellt als Nächstes den **Ereignisstapel** zusammen. Ihr erkennt die Ereigniskarten daran, dass auf ihrer Rückseite eine leere Buchrückseite abgebildet ist. Sucht zunächst die **13 Ereigniskarten mit der Nummer 0** in der unteren rechten Ecke heraus und mischt sie. Zieht je nach Spielerzahl und gewählter Spielvariante (kompetitiv oder kooperativ) verdeckt die folgende Anzahl Karten:

	1 Spieler	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
kooperativ	1	1	2	3
kompetitiv		3	4	4

Legt die restlichen Ereigniskarten mit der Nummer 0 verdeckt an den Rand eurer Spielfläche, ihr werdet sie noch brauchen.

Mischt im **2-Personen- und Solo-Spiel zusätzlich die Karte mit der Nummer 1** in die gezogenen Karten ein. Wenn ihr zu 3 oder 4 Personen spielt, legt diese Karte zurück in die Schachtel.

Legt die **Karte mit der Nummer 2, das Monatsende, unter den Stapel**. Legt die Karte mit der Nummer 3 zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nur für das variable kompetitive Spiel (siehe S. 18).

Ihr habt nun den verdeckten Ereignisstapel gebildet. Platziert diesen Stapel oberhalb vom Nachziehstapel der Spielkarten. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel.

Spielt ihr kompetitiv legt die **Übersichtskarte „kooperativer Sieg“** zurück in die Schachtel. Spielt ihr kooperativ, benötigt ihr sie gleich.

Nehmt euch nun den Stapel mit den Geschichtenkarten, auf dem zuoberst eine Karte mit Buchcover liegt und legt ihn neben der Spielfläche bereit. **Mischt diesen Stapel nie!** Lasst später Geschichtenkarten bestandener Kapitel in der Schachtel liegen; zuoberst liegt dann jeweils die Kapitelkarte des nächsten zu bestehenden Kapitels.

Ihr könnt euch nun ins Abenteuer stürzen!

Spielablauf

Beginnt mit dem **Lesen der Kapitelkarte** (bzw. beim ersten Kapitel mit der Buchcoverkarte). Hier erfahrt ihr den Titel des Kapitels und bekommt ab dem 2. Kapitel auf der Rückseite der Karte eine Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse.

Direkt danach startet ihr mit der ersten Geschichtenkarte (bei Kapitel 1 mit Karte 10). Der Startspieler liest diese laut vor und **mischt die angegebenen Spielkarten in den Nachziehstapel** der Spielkarten ein. Das rechts abgebildete Symbol sagt euch immer, welche und wie viele Karten ihr in den Nachziehstapel einmischen müsst. (Am besten steckt ihr die neuen Karten an unterschiedlichen Stellen in den Stapel und mischt dann gründlich.) Dreht danach die Geschichtenkarte um (nach dem Vorlesen der Geschichte müsst ihr eine solche Karte immer umdrehen – dieses Symbol  erinnert euch daran) und legt somit eure **erste Aufgabe** in eurer Spielfläche aus.



- ansonsten einfach nur in eurer Auslage liegen haben (Personen, Schwerter ...).



Legt dann 1 Holzwürfel von eurer Charakterkarte auf das quadratische Feld unterhalb des Fensters auf der rechten Seite der Aufgabe.



Dazu nehmt ihr immer den am weitesten links liegenden Holzwürfel von eurer Charakterkarte. Der erste Holzwürfel ist somit der, der auf der Tür liegt. Erfüllt ihr eure erste Aufgabe, schaltet ihr dadurch die **Sonderfähigkeit a** eures Charakters frei (siehe Anhang auf Seite 19). Mit Erfüllung der 2. Aufgabe schaltet ihr den Pokal **b** frei, der für das kompetitive Spiel für einen Spielsieg von entscheidender Bedeutung ist (siehe Seite 18). Beim Erfüllen einer 3. bzw. 4. Aufgabe erhaltet ihr 1 bzw. 3 Kronen (**c**, **d**) (Details zu den Kronen siehe unten). Die Holzwürfel können nicht zurückgenommen werden, mehr als 4 Aufgaben kann also keiner von euch erfüllen.



Habt ihr **als Erster** die Aufgabe erfüllt, erhaltet ihr manchmal eine kleine **Belohnung** in Form von 1 oder 2 Münzen **e** (in einem Fall sogar 1 Krone). **Zusätzlich** erhaltet ihr bei der einen oder anderen Aufgabe 1, 2 oder 3 Kronen **f**, was unterhalb des Holzbretts angezeigt wird.



Alle anderen Spieler, die später diese Aufgabe erfüllen, können nur noch Letzteres, also die **unterhalb des Holzbretts angezeigten Kronen**, erhalten.

Die Karte kooperativer Sieg

Spielt ihr kooperativ, nehmt die Karte mit der Nummer 9 „kooperativer Sieg“ zur Hand. Auf dieser sind die Bedingungen für einen Sieg zusammengefasst. Damit ihr diese nicht aus den Augen verliert, macht nun Folgendes: Am linken und rechten Rand der Vorder- und Rückseite der Karte sind die Siegbedingungen für jeweils eine Spielerzahl (durch die Zahl der Hüte angezeigt) zusammengefasst. Nehmt den Rand, der eurer Spielerzahl entspricht, und schiebt die Karte 9 so unter die erste Aufgabe des Kapitels, dass ihr links von der Aufgabenkarte die relevanten Infos im Blick habt. (Details zu den Siegbedingungen findet ihr im Abschnitt „Spielende“ auf Seite 18.)



Aufgaben

Aufgaben dürft ihr jederzeit erfüllen, wenn ihr als **aktiver oder nicht aktiver Spieler an die Reihe** kommt. Jeder Spieler darf jede Aufgabe nur 1x erfüllen. Um eine Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr das Geforderte

- auf den Ablagestapel legen, dann ist ein Minus vor der Zahl (Ares Piraten, Münzen, Bücher ...),



Kronenkarte

Erhaltet ihr Kronen oder müsst ihr welche abgeben, bewegt entsprechend euren Holzwürfel auf der Kronenkarte. Das erste Feld ist das ganz unten links, am Fuß des Throns; bewegt danach den Holzwürfel immer auf das nächste angrenzende Feld weiter. (Um Kronen abgeben zu können, müsst ihr mindestens so viele besitzen, wie ihr abgeben wollt.) Kronen stellen auch eine neue Alternative dar, wie ihr reichlich (bis zu 6) **Einflusspunkte** sammeln könnt. Neben 6 Feldern ist jeweils ein Schild mit Einflusspunkten abgebildet. Zählt je nach Position des Holzwürfels diese Punkte hinzu. (Sobald der Holzwürfel das Feld mit 1 Einflusspunkt erreicht, zählt 1 Punkt zu euren bislang gesammelten Punkten hinzu, bis der Holzwürfel das Feld mit 2 Einflusspunkten erreicht usw. Gebt ihr Kronen ab, können sich eure Einflusspunkte auch wieder reduzieren.)

Ablauf einzelner Spielzüge

Für *Port Royal – das Abenteuer beginnt* gelten für Phase 1 *Entdecken* und Phase 2 *Handeln & Heuern* die **Regeln des Grundspiels**. Diesen beiden Phasen ist jedoch folgender Schritt vorangestellt:

Hinweis: Wenn du als **nicht aktiver Spieler** in der Phase *Handeln & Heuern* eine Karte nimmst, musst du auch im kooperativen Spiel **dem aktiven Spieler 1 Münze bezahlen**.

Phase 0: Ereigniskarte aufdecken

Jeder Spieler deckt zu Beginn seines Spielzugs zuerst die oberste Ereigniskarte auf und liest sie allen Mitspielern vor. Das Ereignis muss sofort oder in der angegebenen Phase ausgeführt bzw. berücksichtigt werden. Legt die Ereigniskarte danach auf den entsprechenden Ablagestapel.

Ein besonderes Ereignis ist die jeweils letzte Karte des Ereignisstapels – das *Monatsende*. Es löst den Monatsende-Effekt der **zuletzt ausgelegten Aufgabe** aus. Dieser ist auf der unteren Kartenhälfte neben dem Sanduhrsymbol abgebildet. Dadurch wird die Geschichte weiter erzählt und eine neue Aufgabe ins Spiel gebracht, manchmal in Abhängigkeit von eurem Erfolg.

Das Symbol  zeigt jeweils an, welche neue Geschichtskarte vorgelesen werden muss.

In manchen Fällen wird eine braune Karte mit einer **Kartennummer mit Fragezeichen** gezeigt. In solchen Fällen müsst ihr zunächst überprüfen, ob mindestens 1 von euch die Aufgabe auf der angegebenen Kartennummer **erfüllt** hat. Ist dies der Fall, lest als nächstes die Geschichtskarte mit der **Nummer neben dem grünen Häkchen** vor. 

Konnte bislang **keiner von euch die geforderte Aufgabe erfüllen**, dann müsst ihr die Geschichtskarte mit der **Nummer neben dem roten Kreuz** vorlesen. Die neue Aufgabe wird dann schwerer ausfallen. 

Legt neue Aufgaben immer rechts von der zuletzt ausgelegten Aufgabe aus. Dann ist immer eindeutig, welche Aufgabe ihr zuletzt ausgelegt habt. Der Effekt dieser Karte wird zum nächsten Monatsende ausgelöst. Ihr könnt jedoch alle ausliegenden Aufgaben weiterhin erfüllen.

In manchen Fällen seht ihr vor dem Sanduhrsymbol zusätzlich noch eine **Faust**  oder einen **Handschlag** : Befolgt die Angaben von ersterem, wenn ihr **kompetitiv** spielt, von letzterem, wenn ihr **kooperativ** spielt.

Legt abschließend auch die Ereigniskarte **Monatsende** auf den Ablagestapel der Ereigniskarten. Dreht dann diesen Stapel um, ohne ihn zu mischen. Legt nun **1 weitere, zufällig gezogene Ereigniskarte mit Nummer 0 oben auf den Stapel**. Der nächste aktive Spieler deckt dann diese Karte auf.

Neue Schiffe: eine 6. Farbe und Gegenstände

Die Ares Piraten stellen eine neue, 6. Schiffsfarbe dar. Liegen in der Hafenauslage 6 verschiedenfarbige Schiffe, darf der aktive Spieler 4 Karten aus der Hafenauslage nehmen.

Zusätzlich führen alle Schiffe dieser Erweiterung Gegenstände mit sich: die Schiffe der Ares Piraten das Buch der Rituale oder Heilkräuter, die anderen 5 Schiffstypen Brot oder Rum.

Wenn ihr in Phase 2 eines dieser Schiffe auswählt, habt ihr immer 2 Möglichkeiten:

- wie gewohnt die Münze(n) oder in manchen Fällen die Krone zu nehmen und das Schiff danach auf den Ablagestapel zu legen (für die Münze nehmt ihr euch unverändert 1 Karte vom Nachziehstapel, für die Krone bewegt ihr euren Holzwürfel auf der Kronenkarte weiter)

ODER

- die Schiffskarte in eure Auslage legen; dann habt ihr diesen Gegenstand, den ihr später für eine Aufgabe, einen Expeditionsaufruf oder bei der Wirtin einsetzen könnt. Für manche Aufgaben müssen auch Ares Piraten aus der Auslage abgegeben werden.

Wichtig: Ihr erhaltet in beiden Fällen zusätzlich 1 Münze, falls ihr einen Händler der genommenen Schiffsfarbe (bzw. entsprechend Kapitänin, Priester oder Siedlerin dieser Erweiterung) in eurer Auslage liegen habt.

Weitere Anmerkungen zu den neuen Karten findet ihr ab Seite 19.

Spielende

Sobald im **kooperativen Spiel** oder **Solospiel** am Monatsende der Sanduhreffekt auf die Karte 9 verweist, endet das Spiel sofort. Der Spieler, der die Ereigniskarte *Monatsende* aufgedeckt hat, darf **keinen Zug** mehr machen. Ihr müsst dann je nach Spielerzahl die auf Karte 9 angegebenen Bedingungen erfüllt haben:

- jede ausliegende Aufgabe muss mindestens von 1 Spieler erfüllt sein,
- zusammen müsst ihr mindestens so viele Holzwürfel wie angegeben auf den Aufgaben platziert haben,
- zusammen müsst ihr mindestens so viele Einflusspunkte wie angegeben gesammelt haben.

Ist euch dies **gelingen**, nehmt die auf der zuletzt ausgelegten Aufgabe angegebene Geschichtenkarte und lest das Kapitelende laut vor. Eure nächste Partie könnt ihr dann mit dem **nächsten Kapitel** beginnen. (Lasst zu Beginn der nächsten Partie alle Geschichtenkarten bestandener Kapitel in der Schachtel.)



Ist euch dies **nicht gelungen**, müsst ihr das Kapitel **erneut versuchen**. Belasst die Karten, die ihr in den Stapel eingemischt habt, im Stapel. Alle anderen Spielelemente (eure Auslage, die Geschichtenkarten, eure Münzen) legt ihr auf die entsprechenden Stapel zurück und baut das Spiel neu auf. In der nächsten Partie dürft ihr **in Summe mit 3 zusätzlichen Münzen** beginnen. Beratet gemeinsam, wer wie viele Münzen erhalten soll. Nach jeder weiteren Niederlage erhaltet ihr erneut 3 zusätzliche Münzen für die nächste Partie. Nach 3 Niederlagen könnt ihr somit 9 Münzen an Spieler eurer Wahl verteilen. (Habt ihr das Kapitel erfolgreich beendet, beginnt ihr das nächste Kapitel dann wieder ohne diese zusätzlichen Münzen!)

Euer Abenteuer war erfolgreich, wenn ihr alle 5 Kapitel geschafft habt. Die Krönung eines erfolgreichen kooperativen Abenteuers habt ihr erreicht, sobald ihr alle 5 Kapitel des kooperativen Abenteuers besteht, ohne auch nur eine einzige Niederlage zu erleiden.

Im **kompetitiven Spiel** wird das Spielende eingeleitet, sobald einer von euch mindestens **12 Einflusspunkte** erreicht (über Personenkarten, Expeditionsauftrufe und/oder die Kronenkarte) und mindestens 2 Aufgaben erfüllt hat, sodass der **Pokal im 1. Fenster** freigeschaltet wurde. Mit anderen Worten: Ohne diesen Pokal kann keiner gewinnen. Deshalb ermöglicht euch der Sanduhreffekt ab einer bestimmten Aufgabe, dass ihr am *Monatsende* für 8 Münzen den am weitesten links befindlichen Holzwürfel auf eurer Charakterkarte entfernen und in die Schachtel zurücklegen dürft. Legt danach den Ereigniskartenstapel wie üblich wieder bereit.



Ist das Spielende eingeleitet, spielt die laufende Runde noch zu Ende (sodass jeder gleich häufig aktiver Spieler war). **Derjenige von euch mit freigeschaltetem Pokal gewinnt, der nun die meisten Einflusspunkte besitzt.** Hierzu zählen die Punkte der Personen, der Expeditionsauftrufe und der Kronenkarte. Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten derjenige, der weniger Holzwürfel auf seiner Charakterkarte liegen hat; liegt auch hier ein Gleichstand vor, gewinnt der, der mehr Münzen besitzt.

Eure nächste Partie könnt ihr dann mit dem **nächsten Kapitel** beginnen.

Wichtig: Bereitet vor der nächsten Partie das Spiel wie im Abschnitt Spielvorbereitung beschrieben vor. Einzig die in einem Kapitel eingemischten Spielkarten verbleiben im Kartenstapel, sortiert sie selbst nach einer Niederlage nicht wieder aus (außer ihr wollt das Grundspiel ohne diese Erweiterung spielen)! Sie werden teilweise auch in späteren Kapiteln eine Rolle spielen.

Variante: Das variable kompetitive Spiel

Ihr habt das ganze Abenteuer bereits bestanden? Dann könnt ihr wie folgt spielen (belasst die 39 neuen Spielkarten im Stapel). Sortiert aus den Geschichtenkarten die 15 Aufgaben heraus, die rechts oben einen kleinen roten Stern aufweisen. Mischt diese und zieht zufällig 4 davon. Legt sie offen nebeneinander aus. Dies sind eure Aufgaben für diese Partie. Bildet den Ereignisstapel wie in der Tabelle auf Seite 15 angegeben. Legt nur anstelle der Karte mit der Nummer 2 die Karte mit der Nummer 3 unter den Stapel. Ihr könnt dadurch an jedem Monatsende für 10 Münzen den am weitesten links befindlichen Holzwürfel auf eurer Charakterkarte entfernen und in die Schachtel zurücklegen. Es gibt keine weiteren Änderungen.

Anhang: Die Karten

Charakterkarten

Sobald die erste Aufgabe erfüllt und somit der Holzwürfel von der Tür entfernt ist, darfst du die Sonderfähigkeit deines Charakters nutzen – wie die Fertigkeiten der Personen (und auch mit diesen kombinieren).

Grace „Kid“ May: Deckst du spätestens als 4. Karte ein 2. Schiff einer bereits in der Hafenauslage liegenden Farbe auf, das du nicht abwehren kannst oder willst (du musst somit deinen Zug beenden), erhältst du 2 Münzen. (Expeditionsaufrufe und Steuern zählen nicht zu den 4 Karten.)

Jacques Grandeur: Für jeden Expeditionsaufruf, den du erfüllst, erhältst du sofort 2 Kronen.

Jean Blackbeard: wie Matrose*

Lady Anne: wie Señorita*

Magister Ferdinando: wie Händler* (jedoch erhältst du 1 Krone anstatt 1 Münze)

Erster Offizier Scott: wie Admiral* (jedoch erhältst du nur 1 anstatt 2 Münzen)

Peter „Snug“ Landman: wie Händler*

Piratenbraut Mary: Wenn du beim *Handeln & Heuern* an die Reihe kommst und mindestens 3 Schiffe in der Hafenauslage liegen, erhältst du 1 Münze.

Samuel Blackguard: Du erhältst einmalig 2 Münzen.

Thomas Fishborn: wie Späher* (siehe rechte Spalte)

** Der Charakter hat zwar die gleiche Fähigkeit wie eine Person, er zählt jedoch nicht als Person. Der Charakter gilt beim Erfüllen von Aufgaben somit nicht, als hätte man die entsprechende Person in der Auslage.*

Spielkarten



Ares Piraten (8×): Handelst du mit Ares Piraten, lege danach die Karte auf den Ablagestapel der Spielkarten. Du erhältst dafür nur 1 Münze. Alternativ darfst du die Karte statt zu handeln in deine Auslage legen. Dann hast du von ihnen ein Buch der Rituale oder Heilkräuter erhalten. Diese kannst du später im Spiel für eine Aufgabe oder einen Expeditionsaufruf einsetzen. Außerdem verlangt manch eine Aufgabe, dass du Ares Piraten zum Erfüllen dieser abgeben musst.



Tybuk Brüder (3×): Deren Schwerter zählen beim Abwehren von Schiffen wie die der Matrosen und der Piraten.



Späher (5×): Als aktiver Spieler darfst du 1× pro Zug die obersten 3 Karten des Nachziehstapels der Spielkarten ansehen. Lege dann 2 Karten ohne Effekt auf den Ablagestapel, die 3. Karte wieder zurück oben auf den Nachziehstapel. Dann darfst du entscheiden, ob du weiter Karten aufdeckst (die nächste Karte kennst du) oder zu Phase 2 wechseln möchtest.



Kapitänin, Priester, Siedlerin (je 1×): Neben ihrem Symbol, das für Expeditionsaufrufe benötigt wird, bringen diese Personen 1 zusätzliche Münze ein, wenn du mit den Ares Piraten handelst - sowohl, wenn du das Schiff auf den Ablagestapel legst und 1 Münze erhältst als auch, wenn du den Gegenstand wählst und die Karte in deine Auslage legst.



Expeditionsaufrufe (3×): Die Nutzung der neuen Expeditionsaufrufe ist identisch wie im Grundspiel.



Wirtin (5×): Wenn du als aktiver oder nicht aktiver Spieler an die Reihe kommst und 4 oder mehr Personenkarten in der Hafenauslage liegen, erhältst du 1 Krone und darfst zusätzlich 1 Brot oder 1 Fässchen Rum zu dem angegebenen Preis verkaufen.



Steuer: Die Anwendung der beiden neuen Steuerkarten ist identisch wie im Grundspiel. Jedoch betrifft die Steuer nur die Spieler, die 16 oder mehr Münzen besitzen. Diese müssen sofort die abgerundete Hälfte ihres Vermögens abgeben (auf den Ablagestapel der Spielkarten legen). Anschließend erhält der Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten 2 Münzen vom Nachziehstapel. Bei Gleichstand (auch wenn noch kein Spieler einen Einflusspunkt besitzt) erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 2 Münzen.

Aufgaben

Auf jeder Aufgabe ist angegeben, was zum Erfüllen des Auftrags benötigt wird. Steht ein Minus vor der Zahl, muss die entsprechende Karte abgegeben werden, ansonsten muss man die Karte nur in seiner Auslage haben. Letztere Angaben sind immer Mindestangaben, man darf beispielsweise auch mehr Säbel als gefordert in der Auslage haben. Man muss eine Aufgabe nicht erfüllen, wenn man sie erfüllen kann, dies darf auch zu einem späteren Zeitpunkt geschehen.



Aufgabe 13: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler 4 Münzen abgeben und zumindest 1 Priester in seiner Auslage haben.



Aufgabe 15: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler zumindest 2 Säbel besitzen und 2 Ares Piraten abgeben.



Aufgabe 30: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler zumindest 1 Expeditionsauftrag in seiner Auslage haben.



Aufgabe 40: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler zumindest 3 Personen in seiner Auslage haben, die jeweils 3 (oder zukünftig vielleicht auch weniger ...) Münzen kosten. (Eventuelle Rabatte durch die Señorita zählen nicht mit.)



Aufgabe 41: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss 1 Schiff der Ares Piraten mit Heilkräutern und 1 Schiff mit Brot abgegeben werden.

Bei den folgenden 5 Aufgaben muss man sich **sofort** entscheiden, ob man die Aufgabe erfüllen möchte oder nicht:



Aufgabe 33 bzw. 34: Diese beiden Aufgaben kann nur der **aktive Spieler** erfüllen. Liegen zumindest 4 verschiedenfarbige Schiffe in der Hafenauslage, darf der aktive Spieler **sofort** 1 seiner Holzwürfel auf diese Aufgabe legen. Bei Aufgabe Nummer 34 muss er zusätzlich 5 Münzen auf den Ablagestapel der Spielkarten legen.



Aufgabe 50: Bei dieser Aufgabe muss sich jeder **sofort** entscheiden, ob er einen seiner Holzwürfel auf dieser Aufgabe platzieren möchte. Die Aufgabe kann nur dann erfüllt werden, wenn der Spieler auch Steuern bezahlen muss.



Aufgabe 51: Diese Aufgabe kann nur der **aktive Spieler** erfüllen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der aktive Spieler bei genau 4 Karten in der Hafenauslage **sofort** das Aufdecken beenden. Zusätzlich muss er 5 Münzen bezahlen und darf nur 1 Karte weniger als erlaubt nehmen, was fast immer keine Karte bedeutet.



Aufgabe 52: Diese Aufgabe kann nur der **aktive Spieler** erfüllen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der aktive Spieler mit nur 1 Karte in der Hafenauslage **sofort** das Aufdecken beenden. Dann darf er einen seiner Holzwürfel auf das obere Feld legen. Alle in diesem Feld befindlichen Holzwürfel zählen noch nicht als auf einer Aufgabe platziert (für die Siegbedingung des kooperativen Spiels von großer Bedeutung!). Falls der Spieler in einem späteren Zug als aktiver Spieler erneut mit nur 1 Karte in der Hafenauslage das Aufdecken beendet, darf er den Holzwürfel auf das Feld darunter verschieben. Nun zählt auch dieser Holzwürfel als auf einer Aufgabe platziert.

Impressum

Autor: Alexander Pfister | **Illustrationen:** Fantasmagoria Creative basierend auf der ursprünglichen Gestaltung von Klemens Franz | **Grafikdesign:** Jens Wiese | **Realisation:** Klaus Ottmaier, Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Danke Dagmar und Ferdinand!

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

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele