



PORT ROYAL

Ein Auftrag geht noch ...

eine raffinierte Erweiterung für 1-5 Spieler ab 8 Jahren von Alexander Pfister

SPIELIDEE

Expeditionsaufträge sind nicht genug, jetzt müsst ihr auch Aufträge erfüllen. Dies könnt ihr im Wettstreit gegeneinander, aber auch gemeinschaftlich im erbitterten Wettlauf gegen die Zeit versuchen. Selbst alleine müsst du ab sofort nicht auf eine Partie Port Royal verzichten! Und bei all den neuen Herausforderungen kommt Unterstützung in Form von neuen Personen gerade recht ...

DAS NEUE MATERIAL



14 Personenkarten

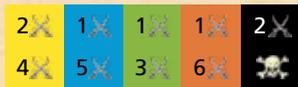


5 Kontoristen

4 Kanoniere

5 Vizeadmirale

10 Schiffe, jeweils 2 pro Farbe



18 große Karten, die Aufträge



15 Holzwürfel, jeweils 3 pro Farbe



Ersatzteilservice:

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

ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

EINSATZ DES NEUEN MATERIALS

Die neuen Personen und Schiffe könnt ihr ohne die Aufträge mit dem Grundspiel verwenden; wollt ihr jedoch die Aufträge im Spiel einsetzen, müsst ihr auch die neuen Personen und Schiffe verwenden.

DIE NEUEN PERSONEN UND SCHIFFE

Kontorist (je Schiffsfarbe 1x)



Wenn du in der Phase *Handeln und Heuern* mit einem Schiff in der Farbe des Kontoristen handelst, darfst du 1 weitere Karte nach den üblichen Regeln aus der Hafenauslage nehmen (und musst als nicht aktiver Spieler dann 1 weitere Münze an den aktiven Spieler bezahlen).

Kanonier (4x)



Wenn du in der Phase *Handeln und Heuern* an die Reihe kommst, erhältst du sofort für in der Hafenauslage liegende Schiffe Geld – und zwar 1 Geld weniger, als Schiffe ausliegen.

Vizeadmiral (5x)



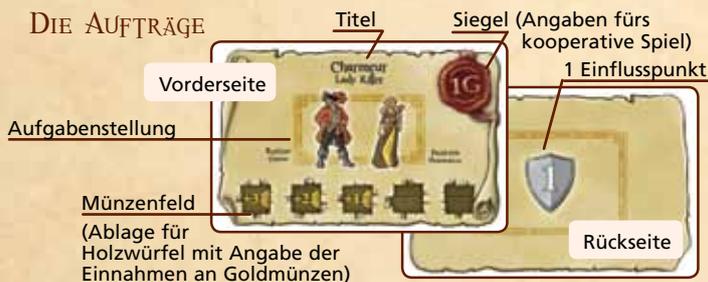
Wenn du in der Phase *Handeln und Heuern* an die Reihe kommst und 3 oder 4 Karten in der Hafenauslage liegen, erhältst du sofort pro Vizeadmiral in deiner Auslage 1 Münze.

Pro Farbe kommen 2 neue Schiffe ins Spiel. Jeweils eines davon hat eine neue Auswirkung:



Zusätzlich zu den 3 Münzen, die du erhältst, erhält ein Mitspieler deiner 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.)

DIE AUFTRÄGE



Die 18 Aufträge stellen ein neues Spielelement dar und lassen sich in 2 verschiedenen Varianten einsetzen:

- ▶ im **kompetitiven** Grundspiel gegeneinander als zusätzliche Quelle für Einflusspunkte;
- ▶ in einer neuen **kooperativen** Variante als zu erfüllende Aufgaben.

In beiden Varianten erhält jeder Spieler 3 Holzwürfel in einer Farbe seiner Wahl.

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. Der Spielablauf dieser Variante entspricht dem des Grundspiels – ihr könnt nun zusätzlich Aufträge erfüllen.

Um einen **Auftrag** zu **erledigen**, müsst du dessen **Aufgabenstellung** (Details siehe Anmerkungen) **erfüllen**. 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 dem am weitesten links gelegenen freien Münzenfeld des Auftrags ab. Der Holzwürfel bleibt bis zum Spielende dort liegen. Jeder Spieler darf einen Auftrag nur 1x erfüllen.

Zumeist erhältst du sofort ein paar Goldmünzen 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 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.



Beispiel:

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

KOOPERATIVE VARIANTE

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 normalen Spielkarten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht dann eine bestimmte Anzahl davon und bildet daraus den Zeitstapel, den ihr möglichst deutlich getrennt vom Nachziehstapel ablegt. Die **Anzahl an Karten im Zeitstapel** setzt sich wie folgt zusammen:

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

Um den **Schwierigkeitsgrad** zu steigern, dürft ihr nun gemeinsam entscheiden, ob und wie viele Karten ihr aus dem Zeitstapel zur Seite legen wollt.

Während des Spiels dürft ihr bei jeder **aufgedeckten Steuer** zusätzlich jeweils 1 weitere Karte aus dem Zeitstapel zur Seite legen. Gelingt es euch, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Aufträge zu erfüllen, zählt jede zur Seite gelegte Karte 1 Punkt. Wie gut ihr wart, könnt ihr der nebenstehenden 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



Beispiel:

In einem Solospiel liegen diese 3 Aufträge aus. Der Zeitstapel besteht somit aus $13 + (1 + 0 - 1) + 2$ (G&H) = 15 Karten. Da Klemens bereits ein paar Partien gespielt hat, ist er mutig und legt 5 Karten zur Seite. Somit hat er höchstens 10 Züge Zeit, um alle 3 Aufträge zu erfüllen.

Der **Spielablauf** bleibt bis auf **1 Änderung** unverändert: Der aktive Spieler muss die **allererste Karte** seines Zugs immer **vom Zeitstapel ziehen**, die Karten **danach** jeweils vom **Nachziehstapel**.

Die Aufträge darfst du wie in der kompetitiven Variante beschrieben als aktiver oder nicht aktiver Spieler jederzeit erfüllen, wenn du an der Reihe bist (Details siehe Anmerkungen unten).

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

Jeder Auftrag muss zumindest von einem von euch erfüllt werden. (Auch in dieser Variante gilt: Jeder von euch kann maximal 3 Aufträge erfüllen und darf jeden Auftrag nur 1x erfüllen.) Könnt ihr keine Karte vom Zeitstapel mehr aufdecken und habt noch nicht alle Aufträge erfüllt, habt ihr das Spiel verloren. Gelingt es euch, alle Aufträge zu erfüllen, bevor der Zeitstapel aufgebraucht ist, habt ihr gewonnen. Euren Erfolg könnt ihr an den zur Seite gelegten ablesen (siehe Box **Wie gut wart ihr?**).

ANMERKUNGEN ZU DEN AUFTRÄGEN

In der Aufgabenstellung ist abgebildet, 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*, *Pechvogel*, (*Kleiner*) *Zocker*, *Fregattenschreck* und *Galeonenschreck*, dort musst du dich jeweils **sofort** entscheiden. Die Aufträge *Piratenpack*, (*Kleiner*) *Zocker* und *Pechvogel* kannst du nur **als aktiver Spieler** erfüllen.

<p>Komiker, Charmeur, Seehoheit, Neue Kolonie, Handelsposten, Handelsfürst: Du musst die beiden abgebildeten Personen in deiner Auslage haben. (Ist der Auftrag erfüllt, darfst du Siedler, Priester und Kapitän auch für Expeditionsaufträge verwenden.)</p>	<p>Finanzbeamter: Du musst Steuern bezahlen. Entscheide sofort, ob du 1 deiner Holzwürfel auf den Auftrag legst.</p>
<p>Billiges Personal: Du musst 4 Personen in deiner Auslage haben, die jeweils 3 (oder zukünftig vielleicht auch weniger ...) Münzen kosten. (Eventuelle Rabatte durch das Fräulein zählen nicht mit.)</p>	<p>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.</p>
<p>Kämpfer: Du musst 3 Säbel in deiner Auslage haben.</p>	<p>Kleiner Zocker: Als aktiver Spieler hast du 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.</p>
<p>Entdecker: Du musst 1 Expeditionsauftrag in deiner Auslage haben.</p>	<p>Zocker: Als aktiver Spieler musst du 4 Schiffe verschiedener Farbe in der Hafenauslage liegen haben, um diesen Auftrag sofort zu erfüllen.</p>
<p>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.</p>	<p>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 alle 5 Schiffsfarben. Lege dann 1 deiner Holzwürfel auf den Auftrag und die 5 Schiffe auf den Ablagestapel.</p>
<p>Galeonenschreck: Wie Fregattenschreck, nur musst du hier 2x sofort auf einen Handel mit einer Galeone verzichten.</p>	<p>Nur für die kooperative Variante: Kleiner Hofstaat bzw. Lösegeld: Du musst 12 Einflusspunkte besitzen bzw. 15 Münzen bezahlen.</p>

IMPRESSUM

Autor: Alexander Pfister
Illustration: Klemens Franz
Grafikdesign: Andrea Kattinig (atelier198),
 Hans-Georg Schneider
Realisation: Klaus Ottmaier



© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
 61169 Friedberg, Deutschland
 Alle Rechte vorbehalten.
 Ein besonderes Dankeschön an Manuel Uzelmaier.

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

