

PORT ROYAL

Das Würfelspiel

Ein risikoreiches Würfelspiel für 2-5 Leute ab 10 Jahren von Alexander Pfister



Anleitung

Im Hafen von Port Royal pulsiert unverändert das Leben. Doch ihr benötigt eine größere Crew – und das möglichst schnell. Auf entfernten Inseln könnt ihr hilfreiche Personen anheuern und unterwegs Schätze erbeuten.

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.

Spielmaterial



1 Spielbrett



1 Siegpunkttafel



2 doppelseitig bedruckte Blöcke
mit je 100 Spielplänen für jedes der 4 Kapitel



6 Schiffe aus Holz
in den Farben Gelb, Orange,
Grün, Blau, Rot und Schwarz



5 Steuerräder aus Holz
in den Farben Gelb, Orange,
Grün, Blau und Rot



5 Siegpunktmarker aus Holz
in den Farben Rosa, Lila, Blau,
Beige und Grau



2 Würfel aus Holz:
1 Farbwürfel und 1 Buchstabenwürfel



1 Schatztruhe
(nur im Spiel zu fünft benötigt)



5 Stifte

Ersatzteilservice

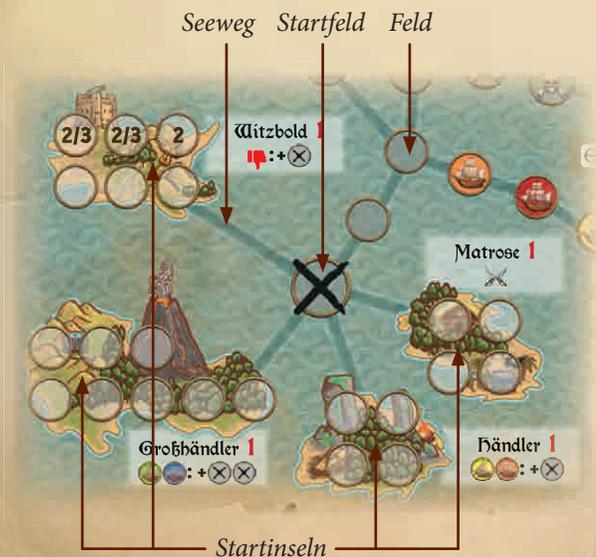
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung



- 1 Wählt ein Kapitel und nehmt euch je 1 Spielplan des gewählten Kapitels. Legt den Spielplan mit dem gewählten Kapitel nach oben vor euch aus. Wir empfehlen, die Kapitel der Reihe nach zu spielen und mit Kapitel 1 zu beginnen.
- 2 Nehmt euch je 1 Stift.
- 3 Legt das Spielbrett in die Mitte eurer Spielfläche. Legt die Siegpunkttafel rechts neben das Spielbrett.
- 4 Legt die 6 Schiffe und 5 Steuerräder in die Nähe des Spielbretts.
- 5 Wählt je 1 Farbe und legt den Siegpunktmarker der entsprechenden Farbe auf Feld 0 der Siegpunktleiste.
- 6 Der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff war, wird der erste aktive Spieler der Partie und beginnt das Spiel. Dieser Spieler nimmt sich beide Würfel.
- 7 Zum Abschluss der Spielvorbereitung müsst ihr die 4 Startinseln vorbereiten.

Die 4 Startinseln sind die Inseln, die mit dem Startfeld durch einen Seeweg (eine Linie) verbunden sind (siehe Abbildung unten).



Bereitet zunächst die Witzbold-Startinseln entsprechend eurer Spielerzahl vor.

- Spielt ihr zu zweit, kreuzt sofort die rechts abgebildeten 3 Felder auf der Witzbold-Startinsel an.



- Spielt ihr zu dritt, kreuzt sofort die rechts abgebildeten 2 Felder auf der Witzbold-Startinsel an.



- Spielt ihr zu viert oder fünft kreuzt keine Felder der Witzbold-Startinsel an.

Beispiel: Ihr spielt zu zweit. Kreuzt beide je 3 Felder der Witzbold-Startinsel an.



Danach müsst ihr, beginnend beim aktiven Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn je 1 der 4 Startinseln wählen. Ihr müsst jeweils eine Startinsel wählen, die von den Spielern vor euch noch nicht gewählt wurde.

Der aktive Spieler kreuzt auf seiner gewählten Startinsel 1 Feld an, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kreuzt auf seiner gewählten Startinsel 2 Felder an usw.

Im Spiel zu fünft: Der letzte (fünfte) Spieler im Uhrzeigersinn darf sich eine Startinsel seiner Wahl aussuchen und dort ebenfalls 4 Felder ankreuzen.

Die Wahl der Startinsel ist nur für den Spielaufbau relevant. Im Spielverlauf dürft ihr auch die Felder der anderen Startinseln ankreuzen.

- 8 **Im Spiel zu fünft:** Legt die Schatztruhe neben das Spielbrett.



Nun könnt ihr das Spiel beginnen.



Spielübersicht

In **Port Royal – Das Würfelspiel** führt ihr reihum Züge durch. Der Spieler mit den Würfeln (im Folgenden aktiver Spieler genannt) führt einen Zug durch, indem er zunächst die Phase *Entdecken* durchführt. Anschließend führt ihr **alle** die Phase *Handeln und Heuern* durch.

In **Phase 1: Entdecken** wirft der aktive Spieler beide Würfel und legt je nach Ergebnis 1 Schiff oder 1 Steuerrad auf das Spielbrett. Nach jedem Würfelwurf darf er sich entscheiden, weiterzuwürfeln oder aufzuhören. Hört er auf, folgt Phase 2: *Handeln und Heuern*.

Je mehr Schiffe und Steuerräder auf dem Spielbrett liegen, desto besser ist dies für den aktiven Spieler. **Doch Vorsicht:** Sobald der aktive Spieler ein Schiff in einer Farbe auf das Spielbrett legen müsste, das dort

schon liegt, ist er an Phase 1 gescheitert und darf sich in Phase 2 keine Schiffe oder Steuerräder nehmen.

In **Phase 2: Handeln und Heuern** dürft ihr reihum Schiffe und Steuerräder vom Spielbrett nehmen. Schiffe geben euch die Möglichkeit, Felder auf euren Spielplänen anzukreuzen und Personen mit besonderen Fähigkeiten freizuspielen. Die Steuerräder geben euch Spezialfähigkeiten.

Es gewinnt, wer zuerst 20 Siegpunkte erreicht. Ab 11 Siegpunkten könnt ihr alternativ durch einen Suden Death gewinnen, wenn ihr es schafft, in Phase 1: *Entdecken* eures Zugs eine vorgegebene Anzahl Schiffe und Steuerräder auf das Spielbrett zu legen. Je mehr Siegpunkte ihr habt, desto kleiner wird die benötigte Anzahl.

Spielablauf

Hinweis: Wir erklären zunächst das Spiel für 3 und 4 Spieler. Spielt ihr mit 2 oder 5 Spielern, gibt es kleine Regelergänzungen. Diese findet ihr auf Seite 10.

Der aktive Spieler (der Spieler mit den Würfeln) beginnt das Spiel und führt den ersten Zug durch.

Ein Zug besteht aus 2 Phasen:

- **Phase 1: Entdecken**
(in dieser Phase spielt nur der aktive Spieler)
- **Phase 2: Handeln und Heuern**
(in dieser Phase spielt ihr alle)

Phase 1: Entdecken (nur der aktive Spieler)

In dieser Phase versuchst du, so viele Schiffe und Steuerräder wie möglich auf das Spielbrett zu legen. Du wirfst beide Würfel und entscheidest zunächst, ob du das Würfelergebnis abwehren möchtest. Ist dies nicht der Fall, musst du das Würfelergebnis abhandeln. Danach darfst du dich entscheiden, erneut zu würfeln oder Phase 1 zu beenden.

Säbel erhältst du durch Personen (*Matrosen* und *Piraten* – siehe Seite 8). Du musst diese Säbel nicht abgeben. Einmal erspielte Säbel hast du für das restliche Spiel.

Folgende 2 Steuerräder (Details siehe Seite 6 und 9) können zusätzlich helfen:

Würfeln

Wirf beide Würfel. Entscheide dich nun, ob du die Würfel abwehren möchtest (falls du dies kannst). Tust du dies nicht, musst du sie abhandeln.

Oranges Steuerrad 🚩: Du darfst **bei jedem Würfelwurf** beliebig viele orange Steuerräder einsetzen. Kreuze dazu entsprechend viele **eingekreiste** orange Steuerräder aus. Dafür erhältst du temporär jeweils 2 Säbel, die du zum Abwehren dazuzählen darfst. Diese temporären Säbel sind danach verbraucht und zählen nur für das aktuelle Abwehren.

Abwehren

Zähle die Säbel auf beiden Würfeln zusammen. Hast du so viele Säbel auf deinem Spielplan erspielt, wie die errechnete Summe der beiden Würfel ergibt, **darfst** du dich entscheiden, die Würfel nicht abzuhandeln. Entscheide dann, erneut zu würfeln oder Phase 1: *Entdecken* zu beenden.

Blaues Steuerrad 🚩: Du darfst **bei jedem Würfelwurf** genau 1 blaues Steuerrad einsetzen, um einen Wurf sofort zu wiederholen – unabhängig davon, wie viele Säbel du hast. Kreuze dazu genau 1 **eingekreistes** blaues Steuerrad aus. Setzt du ein blaues Steuerrad ein, musst du erneut würfeln. Du darfst dich nicht dafür entscheiden, Phase 1: *Entdecken* zu beenden.

Beispiel: Katharina hat Gelb und den Buchstaben A gewürfelt. Um diese Kombination abwehren zu können, braucht Katharina lediglich 1 Säbel. Da sie aufgrund eines Matrosen bereits 1 Säbel erspielt hat, entscheidet sie sich dafür, die Würfel erneut zu werfen. Den erspielten Säbel muss sie nicht abgeben.



Im nächsten Wurf würfelt sie Schwarz und den Buchstaben B. Da das schwarze Schiff bereits auf dem Spielbrett liegt und sie diesen Wurf nicht abwehren kann, setzt sie ein blaues Steuerrad ein. Sie würfelt sofort erneut.



Würfel abhandeln

Du musst die Würfel abhandeln, wenn du sie nicht abwehrst und kein blaues Steuerrad einsetzt.

Es gibt 1 Farbwürfel und 1 Buchstabenwürfel. Je nachdem, was du gewürfelt hast, musst du nun 1 Schiff oder 1 Steuerrad auf das Spielbrett legen.

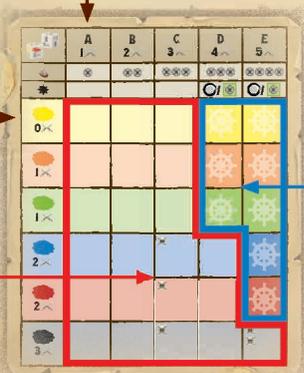
Der Farbwürfel gibt die Zeile des Spielbretts vor und der Buchstabenwürfel die Spalte. Bestimme nun auf dem Spielbrett das Feld, das sich durch deine Würfel ergibt.

Das Spielbrett ist in einen Schiffbereich und einen Steuerradbereich unterteilt.

Spalte (Buchstabenwürfel)

Zeile (Farbwürfel)

Schiffbereich



Steuerradbereich

Liegt das Feld im Schiffbereich, musst du dort das **Schiff der entsprechenden Farbe hinlegen.**

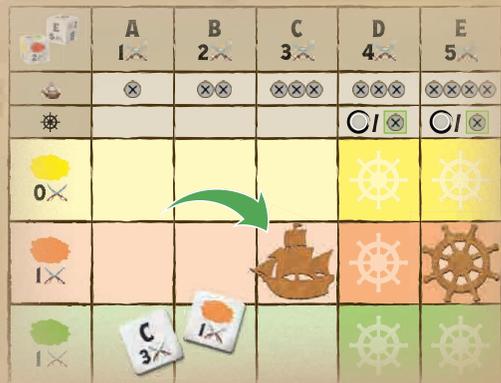
Wichtig: Liegt das Schiff der entsprechenden Farbe bereits auf dem Spielbrett (und du konntest oder wolltest die Würfel nicht abwehren), bist du an Phase 1 gescheitert. Du musst Phase 1: *Entdecken* sofort beenden und darfst in Phase 2: *Handeln und Heuern* keine Schiffe und Steuerräder nehmen.

Liegt das Feld im Steuerradbereich, musst du dort **das Steuerrad der entsprechenden Farbe hinlegen.** Liegt das Steuerrad der entsprechenden Farbe bereits auf dem Spielbrett, musst du es stattdessen zurück neben das Spielbrett legen. Du darfst aber mit Phase 1 fortfahren.



Beispiel: Paul hat die Farbe Orange und den Buchstaben C gewürfelt. Das bestimmte Feld liegt im Schiffbereich. Paul nimmt das orange Schiff, das aktuell neben dem Spielbrett liegt, und legt es auf das dritte Feld in der orangenen Zeile. Läge das orange Schiff bereits auf dem Spielbrett und könnte Paul die Würfel nicht abwehren, müsste er Phase 1: *Entdecken* sofort beenden und er dürfte in Phase 2: *Handeln und Heuern* keine Schiffe oder Steuerräder nehmen und auch keine Steuerräder einsetzen.

Hätte Paul stattdessen den Buchstaben D gewürfelt, läge das Feld im Steuerradbereich. In diesem Fall müsste Paul also das orange Steuerrad auf das vierte Feld der orangenen Zeile legen. Da das orange Steuerrad bereits auf dem Spielbrett liegt, müsste er es stattdessen zurück neben das Spielbrett legen.



Bist du an Phase 1 nicht gescheitert, entscheide dich nun, ob du Phase 1: *Entdecken* beenden möchtest oder ob du erneut würfeln möchtest. Solange du nicht scheiterst, darfst du diese Entscheidung nach jedem abgehandelten Würfelergebnis erneut treffen.

Entscheidest du dich dafür, Phase 1: *Entdecken* zu beenden oder bist du an Phase 1 gescheitert, folgt Phase 2: *Handeln und Heuern*.

Phase 2: Handeln und Heuern (alle)

In Phase 2 darf sich zunächst der aktive Spieler 1 bis 3 Schiffe und/oder Steuerräder nehmen, sofern er nicht gescheitert ist.

Anschließend dürfen alle anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn je 1 Schiff oder 1 Steuerrad nehmen.

Wahl des aktiven Spielers

Wenn du an Phase 1: *Entdecken* gescheitert bist, darfst du dir gar keine Schiffe oder Steuerräder nehmen. In diesem Fall musst du 1 Totenkopf (Totenköpfe siehe Seite 7) auf der linken Seite deines Spielplans durchstreichen und darfst dann 2 Felder deiner Wahl auf deinem Spielplan ankreuzen (Ankreuzregeln siehe Seite 7).



Hast du Phase 1: *Entdecken* freiwillig beendet, zähle die Anzahl der Schiffe und die Anzahl der Steuerräder zusammen, die du auf das Spielbrett gelegt hast. Du darfst abhängig von der Summe nun die folgende Anzahl Schiffe/Steuerräder in einer Zusammensetzung deiner Wahl nehmen.

Summe der Schiffe und Steuerräder auf dem Spielbrett



Anzahl der Schiffe/Steuerräder, die du nehmen darfst

- Beträgt die **Summe 1**, darfst du dir **1 Schiff oder 1 Steuerrad** nehmen. Zusätzlich musst du **2 Totenköpfe** durchstreichen.
- Beträgt die **Summe 2**, darfst du dir **1 Schiff oder 1 Steuerrad** nehmen. Zusätzlich musst du **1 Totenkopf** durchstreichen.
- Beträgt die **Summe 3 oder 4**, darfst du dir **1 Schiff oder 1 Steuerrad** nehmen.
- Beträgt die **Summe 5**, darfst du dir **insgesamt 2 Schiffe/Steuerräder** in einer Zusammensetzung deiner Wahl nehmen.
- Beträgt die **Summe 6 oder mehr**, darfst du dir **insgesamt 3 Schiffe/Steuerräder** in einer Zusammensetzung deiner Wahl nehmen.

Rotes Steuerrad : Du darfst genau 1 rotes Steuerrad einsetzen, falls **vor deiner Wahl** insgesamt mindestens 4 Schiffe/Steuerräder in beliebiger Zusammensetzung auf dem Spielbrett liegen. Kreuze dazu genau 1 **eingekreistes** rotes Steuerrad aus. Setzt du ein rotes Steuerrad ein, darfst du 3 Felder deiner Wahl zusätzlich auf deinem Spielplan ankreuzen. Bist du als aktiver Spieler an Phase 1 gescheitert, darfst du **kein** rotes Steuerrad einsetzen.

Beispiel: Auf dem Spielbrett liegen 3 Schiffe und 2 Steuerräder. In Summe ergibt dies 5. Paul darf sich insgesamt 2 Schiffe/Steuerräder in einer Zusammensetzung seiner Wahl nehmen. Er entscheidet sich für das grüne Schiff und das rote Steuerrad.

	A	B	C	D	E
1	1	2	3	4	5
2	⊗	⊗⊗	⊗⊗⊗	⊗⊗⊗	⊗⊗⊗⊗
3				⊙/⊗	⊙/⊗
4	⊙			⊙	⊙
5				⊙	⊙
6				⊙	⊙
7				⊙	⊙
8				⊙	⊙
9				⊙	⊙
10				⊙	⊙
11				⊙	⊙
12				⊙	⊙
13				⊙	⊙
14				⊙	⊙
15				⊙	⊙
16				⊙	⊙
17				⊙	⊙
18				⊙	⊙
19				⊙	⊙
20				⊙	⊙
21				⊙	⊙
22				⊙	⊙
23				⊙	⊙
24				⊙	⊙
25				⊙	⊙
26				⊙	⊙
27				⊙	⊙
28				⊙	⊙
29				⊙	⊙
30				⊙	⊙

Steuerräder

Nimmst du dir ein Steuerrad, kreise **sofort** ein Steuerrad der entsprechenden Farbe auf deinem Spielplan ein.

Der genaue Zeitpunkt, wann du das Steuerrad einsetzen darfst, steht an entsprechender Stelle in der Anleitung. Setzt du ein Steuerrad ein, kreuze es aus. Es ist damit verbraucht und kann nicht noch einmal eingesetzt werden.



Grünes Steuerrad : Grüne Steuerräder funktionieren etwas anders als die anderen 4 Steuerräder: Nimmst du ein grünes Steuerrad, kreuze es sofort aus. Du erhältst dafür Siegpunkte. Für das 1., 2., 4. und 5. grüne Steuerrad erhältst du je 1 Siegpunkt. Für das 3. und 6. grüne Steuerrad erhältst du je 2 Siegpunkte.

Schiffe

Nimmst du ein Schiff, darfst du eine bestimmte Anzahl Felder auf deinem Spielplan ankreuzen. Die genaue Anzahl ist abhängig davon, in welcher Spalte das Schiff liegt.

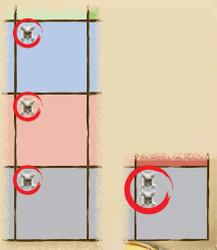
- Liegt das Schiff in Spalte A, darfst du 1 Feld ankreuzen.
- Liegt das Schiff in Spalte B, darfst du 2 Felder ankreuzen.
- Liegt das Schiff in Spalte C oder D, darfst du 3 Felder ankreuzen
- Liegt das Schiff in Spalte E, darfst du 4 Felder ankreuzen.

A	B	C	D	E
1	2	3	4	5

Je nach Spalte darfst du diese Anzahl Felder ankreuzen.

Nimmst du mehrere Schiffe, zähle zusammen, wie viele Felder du ankreuzen darfst. Wenn du kein weiteres Schiff nehmen darfst, kreuze die entsprechende Anzahl an Feldern auf deinem Spielplan an.

Wichtig: Nimmst du das blaue, rote oder schwarze Schiff in Spalte C, musst du zusätzlich 1 Totenkopf durchstreichen. Nimmst du das schwarze Schiff in Spalte E, musst du sogar 2 Totenköpfe durchstreichen (Totenköpfe siehe rechts).



Gelbes Steuerrad : Nimmst du ein gelbes Schiff, darfst du genau 1 gelbes Steuerrad einsetzen. Kreuze dazu genau 1 eingekreistes gelbes Steuerrad aus. Verdopple in diesem Fall die Felder, die du aufgrund des gelben Schiffs ankreuzen darfst. Nimmst du weitere Schiffe, werden diese nicht verdoppelt!

Beispiel: Katharina nimmt sich ein gelbes Schiff, das in Spalte C liegt. Dadurch dürfte sie normalerweise 3 Felder auf ihrem Spielplan ankreuzen. Sie setzt zusätzlich ein gelbes Steuerrad ein, weshalb sie stattdessen sogar 6 Felder ankreuzen darf.



Ankreuzregeln

Immer wenn du 1 oder mehrere Felder ankreuzen darfst, gilt: Jedes angekreuzte Feld muss angrenzend zu einem bereits angekreuzten Feld sein, beginnend beim Startfeld. Felder einer Insel darfst du nur dann ankreuzen, wenn du bereits alle Felder eines Seeweges zu dieser Insel angekreuzt hast.

Besondere Felder in Kapitel 1

Einige Felder haben zusätzliche Voraussetzungen, damit du diese ankreuzen darfst.



Diese Felder darfst du nur dann ankreuzen, wenn du in diesem Zug ein Schiff der entsprechenden Farbe genommen hast.



Kreuzt du ein solches Feld an, musst du sofort 1 Totenkopf durchstreichen.

Totenköpfe

Du musst Totenköpfe durchstreichen,

- wenn du an Phase 1 gescheitert bist (siehe Seite 5),
- wenn du auf deinem Spielplan ein Feld mit Totenkopf ankreuzt,
- wenn du ein Schiff von einem Feld des Spielbretts nimmst, auf dem 1 oder 2 Totenköpfe abgebildet sind.

Du musst die Totenköpfe von links nach rechts durchstreichen. Stehen unter einem Totenkopf Minuspunkte, erhältst du diese, wenn du den entsprechenden Totenkopf darüber durchstreichst. Wenn du bereits alle Totenköpfe durchgestrichen hast, musst du keine weiteren Totenköpfe durchstreichen, wenn du welche erhältst.



Siegpunkte

Siegpunkte hältst du mit deinem Siegpunktmarker auf der Siegpunkttafel fest. Bewege deinen Marker auf der Siegpunkteleiste vorwärts, wenn du Siegpunkte erhältst und rückwärts, wenn du Minuspunkte erhältst.

Hinweis: Du kannst auch weniger als -5 Siegpunkte haben. Lege dann deinen Siegpunktmarker neben das Spielbrett. Sobald du wieder -5 oder mehr Siegpunkte hast, lege ihn auf das entsprechende Feld der Siegpunkteleiste.

Wahl der Mitspieler

Hat der aktive Spieler Phase 2: *Handeln und Heuern* abgeschlossen, kommen alle anderen Mitspieler einmalig im Uhrzeigersinn an die Reihe, beginnend links neben dem aktiven Spieler. Dies passiert auch dann, wenn sich der aktive Spieler gar keine Schiffe oder Steuerräder nehmen durfte.

Reihum darf sich nun jeder andere Spieler je 1 Schiff oder 1 Steuerrad vom Spielbrett nehmen und abhandeln. (Es kann und wird in Partien mit 4 und 5 Spielern häufig vorkommen, dass einige von euch leer ausgehen. Dann habt ihr leider Pech gehabt – außer ihr habt einen *Witzbold*.)

Wichtig: Nehmt ihr ein gelbes Schiff, dürft ihr ein gelbes Steuerrad einsetzen, um die Anzahl der Felder, die ihr ankreuzen dürft, zu verdoppeln. Nehmt ihr ein grünes Steuerrad, erhaltet ihr sofort Siegpunkte (siehe Seite 6). Liegen vor eurer Wahl insgesamt mindestens 4 Schiffe/Steuerräder in beliebiger Zusammensetzung auf dem Spielbrett, dürft ihr ein rotes Steuerrad einsetzen.

Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, endet der aktuelle Zug. Falls noch Schiffe und/oder Steuerräder auf dem Spielbrett liegen, legt sie wieder neben das Spielbrett. Legt eure genommenen Schiffe und Steuerräder ebenfalls wieder neben das Spielbrett. Der aktive Spieler gibt beide Würfel nach links weiter. Der Spieler, der nun die Würfel hat, ist neuer aktiver Spieler und beginnt den nächsten Zug mit Phase 1: *Entdecken*.

Inseln und Personen

Auf jeder Insel des Spielplans wartet eine Person, die dir mit ihren Fähigkeiten helfen wird. Hast du alle Felder einer Insel angekreuzt, erhältst du die Fähigkeit der daneben abgebildeten Person und ihre Siegpunkte. Kreuze die entsprechende Person auf der linken Seite deines Spielplans an. Dadurch behältst du einen Überblick über alle bisher erhaltenen Siegpunkte und Fähigkeiten. Wir stellen dir hier nur die Personen aus Kapitel 1 vor. Die Personen der Kapitel 2 bis 4 findest du ab Seite 11.

Matrose



Matrosen geben dir 1 Säbel, den du bei jedem Würfelwurf einsetzen darfst, um die Würfel abzuwehren.

Pirat



Piraten geben dir 2 Säbel, die du bei jedem Würfelwurf einsetzen darfst, um die Würfel abzuwehren.

Händler



Händler geben dir einen Bonus für 2 Schiffsfarben. Nimmst du ein Schiff einer entsprechenden Farbe, darfst du 1 zusätzliches Feld ankreuzen. Diese Fähigkeit darfst du erst ab dem nächsten Mal, wenn du an die Reihe kommst, nutzen.

Großhändler



Großhändler geben dir einen Bonus für 2 Schiffsfarben. Nimmst du ein Schiff einer entsprechenden Farbe, darfst du 2 zusätzliche Felder ankreuzen. Diese Fähigkeit darfst du erst ab dem nächsten Mal, wenn du an die Reihe kommst, nutzen.

Wichtig: Geben Händler bzw. Großhändler (Kapitel 2 und 4) einen Bonus für gelbe Schiffe, wird dieser durch den Einsatz eines gelben Steuerrades **nicht** verdoppelt.

Witzbold



Der Witzbold erlaubt es dir, immer dann 1 Feld anzucreuzen, wenn du in Phase 2: *Handeln und Heuern* an die Reihe kommst und leer ausgehst, also weder ein Schiff noch ein Steuerrad nehmen kannst. Diese Fähigkeit darfst du erst ab dem nächsten Mal, wenn du an die Reihe kommst, nutzen.

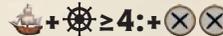
Hinweis: Diese Fähigkeit darfst du auch als aktiver Spieler nutzen, wenn du dir keine Schiffe und Steuerräder nehmen darfst, weil du in Phase 1: *Entdecken* gescheitert bist.

Vizeadmiral



Der Vizeadmiral erlaubt es dir, 1 zusätzliches Feld anzukreuzen, wenn du in Phase 2: *Handeln und Heuern* **an die Reihe kommst** und insgesamt mindestens 4 Schiffe/Steuerräder in beliebiger Zusammensetzung auf dem Spielbrett liegen.

Admiral



Der Admiral erlaubt es dir, 2 zusätzliche Felder anzukreuzen, wenn du in Phase 2: *Handeln und Heuern* **an die Reihe kommst** und insgesamt mindestens 4 Schiffe/Steuerräder in beliebiger Zusammensetzung auf dem Spielbrett liegen.

Wichtig: Bist du als aktiver Spieler an Phase 1 gescheitert, erhältst du den Bonus des Vizeadmirals bzw. des Admirals nicht – unabhängig davon, wie viele Schiffe und Steuerräder auf dem Spielbrett liegen.

Señorita



Die Señorita erlaubt es dir, **sofort** 1 Feld jeder Insel auszumalen. Ignoriere

Inseln, bei denen du bereits alle Felder angekreuzt hast. Ausgemalte Felder musst du nicht mehr ankreuzen, um die Person und ihre Siegpunkte zu erhalten. (Du darfst die weiteren Felder der Inseln wie üblich erst dann ankreuzen, wenn du alle Felder eines Seeweges zu dieser Insel angekreuzt hast.)

Passagierin

Die Passagierin hat keine Fähigkeit, sie gibt dir lediglich Siegpunkte.



Schätze

Schätze sind besondere Felder. Kreuzt du einen Schatz an, erhältst du sofort dessen Siegpunkte. Kreuze den Schatz auf der linken Seite deines Spielplans für eine bessere Übersicht an. Der angekreuzte Schatz darf anschließend von keiner weiteren Person angekreuzt werden. Sage deshalb laut an, dass du

einen Schatz angekreuzt hast. Alle anderen Mitspieler streichen diesen Schatz auf der rechten Seite ihrer Spielpläne durch. Da ihr nacheinander an die Reihe kommt, kann es also durchaus vorkommen, dass dir ein Schatz vor der Nase weggeschnappt wird.

Übersicht Steuerräder

Hier findet ihr nochmal einen Überblick über alle Steuerräder:

Grüne Steuerräder geben dir sofort einen Vorteil. Die anderen 4 Steuerräder geben dir Vorteile, die du zu bestimmten Zeitpunkten im weiteren Verlauf der Partie einsetzen darfst. Nimmst du dir ein Steuerrad, umkreise den Vorteil auf deinem Spielplan. Kreuze ihn aus, wenn du ihn später einsetzt.

Grünes Steuerrad



Du erhältst sofort Siegpunkte. Für das erste, zweite, vierte und fünfte grüne Steuerrad erhältst du je 1 Siegpunkt. Für das dritte und sechste Steuerrad erhältst du je 2 Siegpunkte. Kreuze diese Steuerräder direkt aus.

Gelbes Steuerrad

Du darfst genau 1 gelbes Steuerrad in Phase 2: *Handeln* und



Heuern einsetzen, wenn du ein gelbes Schiff nimmst. Verdopple in diesem Fall die Kreuze, die du durch dieses Schiff erhältst. Der Bonus eines passenden (Groß-)Händlers wird nicht verdoppelt. Du darfst ein gelbes Steuerrad einsetzen, das du in derselben Runde erhalten hast, falls du ein gelbes Schiff nimmst.

Blaues Steuerrad

Du darfst als aktiver Spieler bei jedem Würfelwurf genau 1 blaues Steuerrad in Phase 1: *Entdecken* einsetzen, um 1 Würfelwurf sofort zu wiederholen. (Du musst dann, anders als üblich, die Würfel nicht mit Säbeln abwehren.)



Rotes Steuerrad

Du darfst genau 1 rotes Steuerrad einsetzen, falls in Summe mindes-



tens 4 Schiffe/Steuerräder in beliebiger Zusammensetzung auf dem Spielbrett liegen, wenn du an die Reihe kommst. In diesem Fall darfst du zusätzlich 3 Felder auf deinem Spielplan ankreuzen.

Oranges Steuerrad

Du darfst als aktiver Spieler bei jedem Würfelwurf orange



Steuerräder in Phase 1: *Entdecken* einsetzen, um temporär (für das Abwehren dieses Würfelwurfs) deine Säbel um 2 pro Steuerrad zu erhöhen. (Es ist erlaubt, mehrere orange Steuerräder für einen Würfelwurf einzusetzen, um auf die notwendige Anzahl an Säbel zu kommen.)

Wichtig: Bist du als aktiver Spieler an Phase 1 gescheitert, darfst du kein rotes Steuerrad einsetzen – unabhängig davon, wie viele Schiffe und Steuerräder auf dem Spielbrett liegen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald der erste Spieler 20 Siegpunkte (oder mehr) erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Sudden Death

Alternativ endet das Spiel sofort, wenn der aktive Spieler in seinem Zug mindestens 11 Siegpunkte hat und es schafft, die geforderte Anzahl an Schiffen/Steuerädern in beliebiger Zusammensetzung auf das Spielbrett zu legen:

- Hat der aktive Spieler **11 oder 12 Siegpunkte**, gewinnt er sofort, wenn er in Phase 1: *Entdecken* **insgesamt 7 Schiffe/Steueräder in beliebiger Zusammensetzung** auf das Spielbrett legt.



- Hat der aktive Spieler **13 oder 14 Siegpunkte**, gewinnt er sofort, wenn er in Phase 1: *Entdecken* **insgesamt 6 Schiffe/Steueräder in beliebiger Zusammensetzung** auf das Spielbrett legt.



- Hat der aktive Spieler **15 oder mehr Siegpunkte**, gewinnt er sofort, wenn er in Phase 1: *Entdecken* **insgesamt 5 Schiffe/Steueräder in beliebiger Zusammensetzung** auf das Spielbrett legt.



Änderungen im Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit gibt es 1 Änderung in Phase 2: *Handeln und Heuern*.

Zunächst nimmt der aktive Spieler 1 bis 3 Schiffe und/oder Steueräder nach den üblichen Regeln. Ist er an Phase 1 gescheitert, muss er wie üblich 1 Totenkopf durchstreichen und 2 Felder ankreuzen.

Anschließend darf der Mitspieler 1 Schiff oder 1 Steuerad nehmen.

Danach kommt der aktive Spieler erneut an die Reihe. Er darf 1 Schiff oder 1 Steuerad nehmen. Dies darf er auch dann tun, wenn er an Phase 1: *Entdecken* gescheitert ist.

Wichtig: Der aktive Spieler darf *Witzbolde* nur einmal pro Zug einsetzen.

Änderungen im Spiel zu fünft

Im Spiel zu fünft gibt es Änderungen in der Spielvorbereitung und in Phase 2: *Handeln und Heuern*.

In der Spielvorbereitung darf der fünfte Spieler eine Startinsel seiner Wahl auswählen und darauf 4 Felder ankreuzen. Legt bei der Spielvorbereitung zusätzlich die Schatztruhe neben das Spielbrett.

In Phase 2: *Handeln und Heuern* dürft ihr anstelle von 1 Schiff oder 1 Steuerad diese Schatztruhe nehmen. Sie erlaubt euch, 2 Felder auf eurem Spielplan anzucreuzen.

Die Schatztruhe zählt nicht zur Anzahl der Schiffe und Steueräder hinzu, die der aktive Spieler in Phase 1 auf das Spielbrett gelegt hat. Sie verändert insofern niemals die Anzahl an Schiffen und Steuerädern, die der aktive Spieler in Phase 2 nehmen darf.

Legt die Schatztruhe am Ende jedes Zugs zurück neben das Spielbrett.

Kapitel 2

Gefährliche Riffe erfordern eine besonders umsichtige Navigation – und manchmal auch eine Kanonierin, um den Weg frei zu sprengen.

Neue besondere Felder

In Kapitel 2 kommen zu den besonderen Feldern aus Kapitel 1 folgende Felder hinzu:

 Diese Felder darfst du nur dann ankreuzen, wenn du zusätzlich 1 erhaltenes (also eingekreistes), aber noch nicht ausgekreuztes gelbes, oranges oder blaues Steuerrad ausgekreuzt (ohne dessen Funktion zu nutzen).

 Diese Zahlenfelder darfst du nur dann ankreuzen, wenn du in einem Zug die im Feld angegebene Zahl an Kreuzen aufbringen kannst.

Beispiel: Katharina darf in ihrem Zug 5 Kreuze setzen. Sie möchte ein Feld mit einer 3 ankreuzen. Dafür muss sie 3 ihrer 5 Kreuze verwenden. Danach darf sie noch 2 Felder ankreuzen.

Neue Personen

Kanonierin



Die Kanonierin reduziert die Anzahl der Kreuze, die du für ein Zahlenfeld benötigst, **ab sofort** um 1.

Kapitänin



Die Kapitänin erlaubt es dir, **sofort** 1 oder 2 unterschiedliche Steuerräder deiner Wahl einzukreisen (als hättest du in Phase 2 ein Steuerrad genommen).



Kapitel 3

Für noch mehr Ruhm nehmt ihr Aufträge hochrangiger Würdenträger an. Doch Achtung: Die Belohnung wird größer ausfallen, je schneller ihr eure Aufträge erfüllt.

Aufträge

Aufträge sind besondere Felder, die du nur dann ankreuzen darfst, wenn du den Auftrag erfüllt hast. Der Spieler, der einen Auftrag als erstes ankreuzt, erhält dafür 2 Siegpunkte. Alle weiteren Spieler, die den entsprechenden Auftrag ankreuzen, erhalten dafür je 1 Siegpunkt.

In Kapitel 3 gibt es folgende Aufträge:

- 2**  Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du 2 oder mehr Schätze angekreuzt hast.
- 4**  Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du 4 oder mehr Steuerräder eingekreist oder ausgekreuzt hast.
- 5**  Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du alle Felder von 5 oder mehr Inseln angekreuzt hast.

Neue Personen

Diplomat



Der Diplomat gibt dir 3 grüne Totenköpfe, die dir **ab sofort** zur Verfügung stehen. Hast du grüne Totenköpfe, darfst du sie anstelle der normalen Totenköpfe durchstreichen. Grüne Totenköpfe bringen dir niemals Minuspunkte ein.

Neben dem Startinsel-Witzbold gibt es 2 weitere Witzbolde. Hast du mehrere Witzbolde, darfst du alle nutzen, wenn du in Phase 2 leer ausgehst.



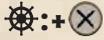
Bei diesem Witzbold darfst du 2 Felder anstatt nur 1 ankreuzen, musst jedoch zusätzlich 1 Totenkopf durchstreichen.

Kapitel 4

Mit euren Erfahrungen aus euren letzten Abenteuern seid ihr bereit, erneut in See zu stechen und das Abenteuer eures Lebens zu erleben.

Neue Personen

Kontorist



Der Kontorist gibt dir einen permanenten Bonus für das Nehmen von Steuerrädern. Nimmst du ein Steuerrad, darfst du zusätzlich 1 Feld ankreuzen. Zähle das Feld zu der Anzahl der Felder hinzu, die du durch das Nehmen von Schiffen ankreuzen darfst.

Diese Fähigkeit darfst du erst ab dem nächsten Mal, wenn du an die Reihe kommst, nutzen.

Neue Aufträge

7

Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du 7 oder mehr Totenköpfe durchgestrichen hast. Durchgestrichene grüne Totenköpfe zählen ebenfalls dazu.

4

Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du durch Matrosen und Piraten 4 oder mehr Säbel hast.

3

Du darfst diesen Auftrag erst ankreuzen, wenn du 3 oder mehr Aufträge angekreuzt hast.

Impressum

Autor: Alexander Pfister

Illustrationen: Fantasmagoria Creativ

Grafikdesign: Jens Wiese

Realisation: Sebastian Hein, Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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