



NASSAU

Ein Spiel für 2-4 Personen ab 14 Jahren

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Spielmaterial</i> _____	<i>Seite 2-3</i>
<i>Spielaufbau</i> _____	<i>Seite 4-5</i>
<i>Phase I: Nassau-Stadt</i> _____	<i>Seite 6-8</i>
<i>Phase II: Karibik A) Aktionen</i> _____	<i>Seite 9-11</i>
<i>Phase II: Karibik B) Heimreise</i> _____	<i>Seite 12-13</i>

<i>Phase III: Schiff klarmachen</i> _____	<i>Seite 13</i>
<i>Spielende und Schlusswertung</i> _____	<i>Seite 14</i>
<i>Erweiterung 1: Der Fliegende Holländer</i> _____	<i>Seite 15-16</i>
<i>Variante für die Stefan Feld-Figur</i> _____	<i>Seite 16</i>



SPIELBESCHREIBUNG

Mit Ruhm und Ehre zum berühmtesten Piratenkapitän!

Heuert eine tollkühne Piraten-Crew an und navigiert durch die Karibik auf der Suche nach Schätzen und Abenteuern. Dabei gilt es, euer Schiff aufzurüsten, Gegner zu besiegen, Schätze zu finden, Handelsposten zu plündern und Festungen

zu erobern. Erzählt eure erlebten Abenteuer am Lagerfeuer bei einer Flasche Rum und erntet so die Anerkennung aller anderen Piraten.

Das am besten ausgerüstete Schiff mit der furchtlosesten Crew wird am Ende das Spiel gewinnen!



SPIELMATERIAL

- 1 Karibik-Spielplan



- 1 Nassau-Stadtplan, besteht aus 9 quadratischen Stadtteilen (doppelseitig bedruckt) und 8 Rahmenteilen



- 1 Totenkopfinsel



- 1 Lagerfeuerinsel



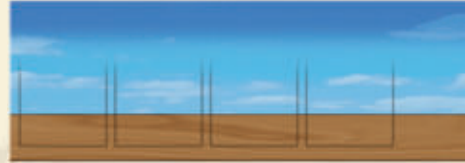
- 1 Tierinsel



- 1 Spelunke



- 1 Alter Seebär-Tableau



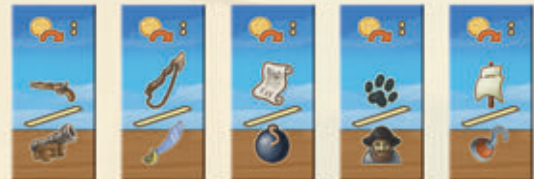
- 1 Alter Seebär



- 9 Alter Seebär-Plättchen



- 5 Angebote



- 25 Proviantssäcke



- 6 Warenverstecke



- 1 Piratenkapitän



- 80 Waffen



je 16 x Pistole, Säbel, Kanone, Hakenhand, Harpune

- 24 Waren



je 4 x: Tabak, Zuckerrohr, Silber, Gewürze, Smaragd, Saphir

- 8 Außenposten



- 10 Kontrolltürme



- 10 Handelsposten



• 35 Gegner



• 74 Seemannsgarn-Karten darunter 10 Startkarten „S“, 25 Karten „A(rrr)“ und 39 Karten „B“



• 80 Gegenstände



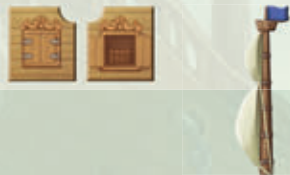
25 Dublonen, 10 Bomben, 10 Kompass, 10 Abkommen und 25 Rum

Persönliches Spielmaterial (in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau)

• 1 Schiffstableau



• 2 Laderäume Vorderseite: Geschlossen Rückseite: Offen



• 1 Segel mit Flagge



• 1 Matrose

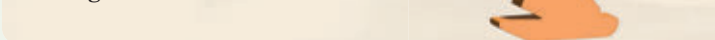


Erweiterung 1: Der Fliegende Holländer

• 1 Fliegender Holländer-Tableau



• 1 Fliegender Holländer-Schiff



• 16 Segel



• 16 Matrosen



• 24 Tiere



• 25 Konflikt-Plättchen



• 5 Konflikt-Würfel



• 1 Stoffbeutel



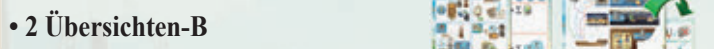
• 1 Delfin



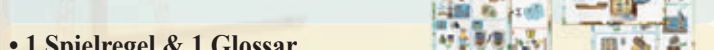
• 1 Stefan Feld-Figur mit Standfuß



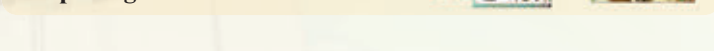
• 2 Übersichten-A



• 2 Übersichten-B



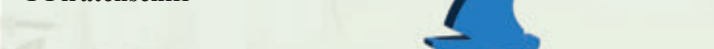
• 1 Spielregel & 1 Glossar



• 20 Munitionskisten



• 1 Piratenschiff



• 13 Piraten



• 1 Punktemarker



• 1 Papp-Plättchen 100/200 Punkte



• 8 Fliegender Holländer-Plättchen



• 5 Fliegender Holländer-Waffen



In diesem Kapitel wird sowohl das Material der **DELUXE-Version*** als auch das der **CLASSIC-Version** gezeigt. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der **DELUXE-Version*** verwendet.

SPIELAUFBAU – BEISPIEL FÜR 4 MITSPIELENDE

Nassau-Stadtplan

1) Legt die 9 Stadtteile von Nassau zu einem 3 x 3 Quadrat zusammen. Dabei könnt ihr die Stadtteile beliebig ausrichten und drehen. Drumherum legt ihr die 8 Rahmenteile, so dass die Punkteleiste von 0 bis 100 geht. Dies ist der Nassau-Stadtplan.

Hinweis: Beim ersten Spiel sollte dieser Stadtteil in die Mitte gelegt werden, um einen einfacheren Start zu haben.

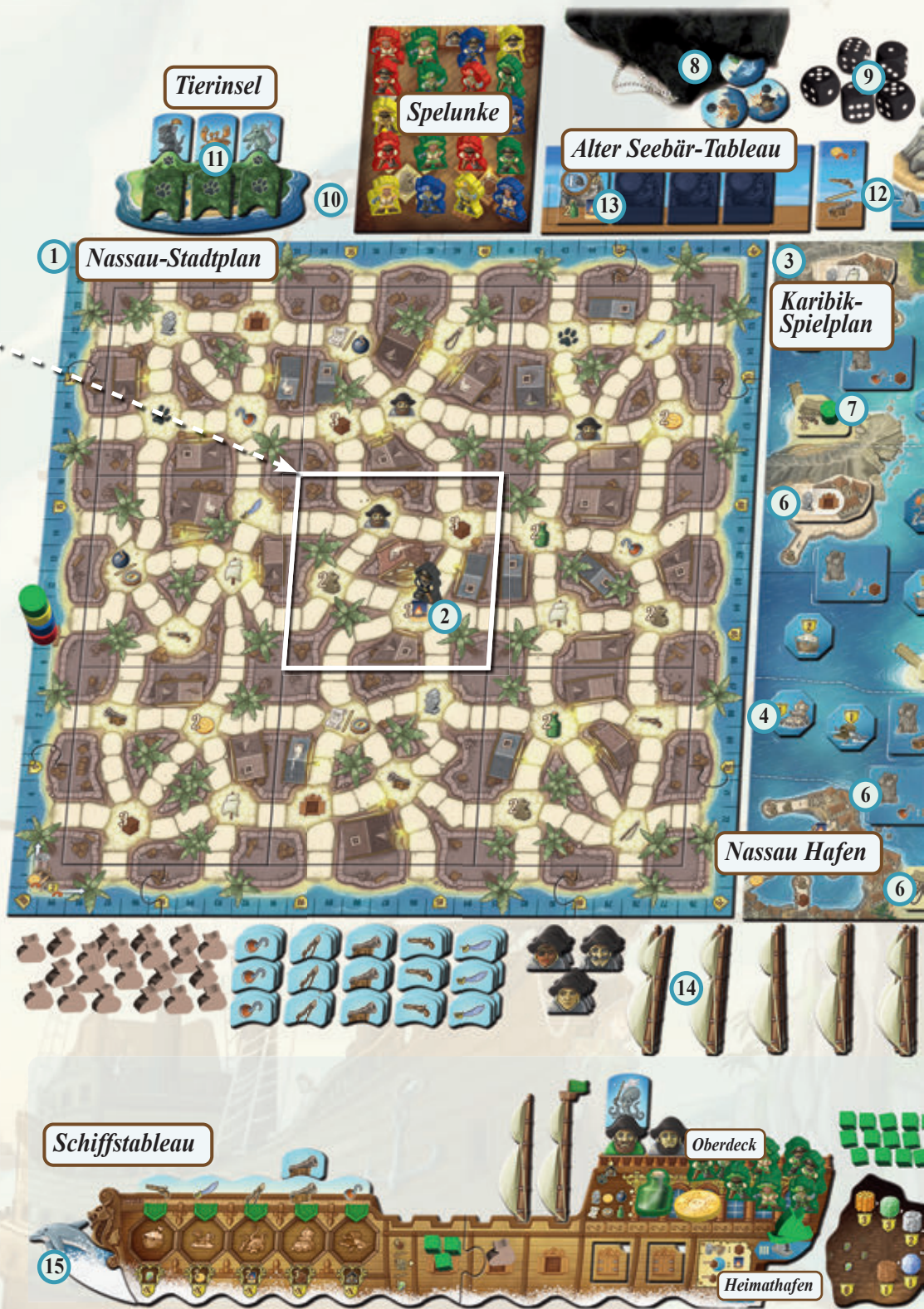
2) Stellt den **Piratenkapitän** auf seinen Startplatz, den Platz mit dem hier rechts abgebildeten Symbol.



Euer Spielmaterial

Wählt eine Spielfarbe und erhaltet in dieser Farbe:

- **1 Schiffstableau.** Legt dieses vor euch ab.
- **13 Piraten.** Stellt 5 davon auf der Spelunke ab, je 1 an die 5 verschiedenen Tische. Die übrigen 8 Piraten stellt ihr aufs Oberdeck eures Schiffstableaus.
- **20 Munitionskisten.** Legt 3 davon in einen offenen Laderaum auf eurem Schiff und die übrige Munition in euer allgemeines Munitionslager rechts neben euer Schiffstableau.
- **1 Piratenschiff.** Stellt es auf eurem Schiffstableau ab.
- **1 Punktemarker.** Legt diesen auf der Punkteleiste auf die „10“.
- **1 Papp-Punktemarker „100/200“.** Legt ihn zunächst unter eurem Schiffstableau ab.
- **1 Segel mit Ausguck und Flagge.** Legt das Segel an den rechten Maststumpf an.
- **1 Matrose.** Legt ihn auf dem Oberdeck ab.
- **2 Plättchen „Laderaum“,** die ihr verdeckt (verschlossener Laderaum) in die entsprechenden Aussparungen auf eurem Schiffstableau einlegt. *Zu Beginn habt ihr 3 offene Laderäume. In einen Laderaum passen entweder bis zu 4 Munitionskisten, bis zu 3 Proviantstöße oder 1 Ware. In 1 Laderaum darf immer nur genau 1 der 3 Sorten gelagert werden.*



Dazu erhaltet ihr noch aus dem allgemeinen Vorrat:

- **1 Rum, 1 Dublone, 1 Proviantstoch, 1 Matrosen und 1 Extra-Segel:** Diese Sachen legt ihr auf euer Schiffstableau in die Laderäume, auf das Oberdeck bzw. links neben dem vorhandenen Segel ab.
- **1 Waffe:** Dazu nehmt ihr je 1 Waffe der 5 Waffen-Arten und verteilt je 1 Plättchen zufällig an alle Mitspielenden. Die übrigen Waffen legt ihr in den allgemeinen Vorrat.
- **1 Tier:** Dies zieht ihr verdeckt vom Nachziehstapel auf der Tierinsel und legt es offen über dem auf dem Schiffstableau liegenden Matrosen ab.
- **5 Seemannsgarn-Karten:** Sortiert die Seemannsgarn-Karten anhand ihrer Rückseiten (S, Arrr und B) und mischt sie getrennt voneinander. Dann zieht ihr von „S“ und „Arrr“ jeweils 2 Karten und von „B“ 1 Karte auf die



Totenkopfinsel

Lagerfeuerinsel

Außenposten

Handelsposten

Kontrollturm

Gegner

Karibik-Spielplan

- 3) Legt den **Karibik-Spielplan** rechts neben den Nassau-Stadtplan, so dass der Hafen links unten an dem Stadtplan angrenzt.
- 4) Sortiert aus den Gegnern **alle Gegner mit Stärke 1 & 2** aus und gebt sie in den **Stoffbeutel**. Anschließend zieht ihr nacheinander Gegner aus dem Beutel und legt diese in die Bereiche **A, B und D**, bis alle Gegner-Felder belegt sind. Achtet darauf, dass ihr nur die Felder belegt, die für die Personenanzahl vorgesehen sind. Die Anzahl der Fische in den Gegner-Feldern zeigt, wie viele Personen mindestens mitspielen müssen, damit das Feld mit einem Gegner belegt wird.

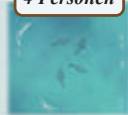
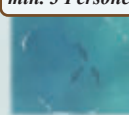
Gegnerplättchen mit Stärke 2



min. 2 Personen

min. 3 Personen

4 Personen



- 5) Werft dann alle **übrigen Gegner mit Stärke 3, 4 & 5** ebenfalls in den Stoffbeutel. Zieht nacheinander Gegner aus dem Beutel und füllt die übrigen Bereiche (C, E, F, G, H und I) mit Gegnern, bis alle Gegner-Felder (auf die Personenanzahl achten) mit einem Gegner belegt sind. Die noch im Beutel verbliebenen Gegner werden dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Box.
- 6) Anschließend **mischt** ihr in dem Stoffbeutel einzeln **nacheinander die Außenposten, die Kontrollpunkte und die Handelsposten** und legt sie in der Reihenfolge „A“ bis „I“ offen auf die passenden Bereiche auf dem Karibik-Spielplan ab. Hierbei dürfen keine Plättchen übrigbleiben.
- 7) Nehmt **von jeder Ware eine** und gebt sie in den **Stoffbeutel**. Zieht nacheinander Waren aus dem Beutel und platziert je eine Ware auf die Handelsposten in den **Bereichen A, B, C, D, E und G**. Gebt nun **alle übrigen Waren** in den Beutel und stellt auf die restlichen Handelsposten in den **Bereichen F, H und I** je eine Ware.
- 8) Nun werft ihr die **Konflikt-Plättchen** ebenfalls in den Beutel und legt ihn erstmal beiseite.
- 9) Legt die **5 Konflikt-Würfel** bereit.

Die Tableaus

- 10) Die **Spelunke** und die **Tierinsel** legt ihr neben den Nassau-Stadtplan.
- 11) Mischt alle **Tiere** und legt sie verdeckt neben die Tierinsel. Deckt 3 Tiere davon auf und legt sie offen oberhalb der Insel an die Berge.
- 12) Das **Alte Seebär-Tableau** und die **Totenkopfinsel** legt ihr neben die Lagerfeuerinsel.
- 13) Mischt die **Alter Seebär-Plättchen** und zieht 4 Plättchen, die ihr verdeckt auf die 4 Felder des Alter Seebär-Tableaus legt. Deckt das Plättchen ganz links auf und stellt das **Schiff des Alten Seebären** auf dem Karibikplan in den Bereich, der auf dem Plättchen angezeigt wird (Buchstabe im Fernrohr). Mischt nun die **Angebote** und legt 4 Plättchen als verdeckten Stapel neben das Tableau. Deckt das oberste Plättchen auf. Die übrigen Angebots- und Alter Seebär-Plättchen kommen aus dem Spiel.

Allgemeiner Vorrat

- 14) Legt die Spielmaterialien **Ausrüstung, Proviantstämme, Waffen, Waren, Segel und Matrosen** getrennt voneinander als allgemeinen Vorrat rund um die beiden Spielpläne ab.

Das Spiel kann beginnen

- 15) Wer schon mal in Nassau oder in der Nähe davon war, erhält den **Delfin** und legt ihn an sein Schiffstableau an.



Hand. Anschließend mischt ihr die übrigen „S“ Karten mit den „Arrr“ Karten. Legt die **Lagerfeuerinsel** neben den Karibik-Spielplan und die verdeckten Kartenstapel auf die jeweiligen Felder.

• **1 Warenversteck:** Mischt alle 6 Verstecke und verteilt an alle je 1 Warenversteck. Legt sie rechts neben eurem Schiffstableau ab. Die übrigen Warenverstecke kommen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr.

SPIELABLAUF

Nassau verläuft über 4 Durchgänge, die sich in je 3 Phasen aufteilen:

 **Phase I: Nassau-Stadt** |  **Phase II: Karibik** |  **Phase III: Schiff klarmachen**

Phase I: Nassau-Stadt

In dieser Phase versucht ihr, möglichst viel Ausrüstung einzusammeln, um anschließend in Phase II erfolgreich durch die Karibik zu segeln. Wer den Delfin besitzt, beginnt.

Um Ausrüstung zu erhalten, müsst ihr den Piratenkapitän von seinem Platz durch eine angrenzende Gasse auf einen benachbarten Platz bewegen. Welche Gasse ihr dabei benutzt, bleibt euch überlassen, solange die Gasse noch nicht von Piraten besetzt ist.

Die Gassen zwischen den Plätzen haben unterschiedlich viele Felder. Um den Piratenkapitän zum nächsten Platz zu bewegen, müsst ihr auf jedes Feld der gewählten Gasse einen eurer Piraten von eurem Schiff stellen. Danach versetzt ihr den Piratenkapitän auf den neuen Platz am Ende dieser Gasse.

Ihr erhaltet nun die aufgedruckte Ausrüstung von dem Platz, auf dem der Piratenkapitän dann steht.

Auf Plätzen, die 2 Ausrüstungen mit einem „/“ zeigen, müsst ihr euch für 1 Ausrüstung entscheiden.



Beispiel:
Patricia (rot) hat 2 Möglichkeiten, den Piratenkapitän zu bewegen:
Option 1: Hier muss sie 4 Piraten einsetzen, um 2 Dublonen zu erhalten.
Option 2: Hier benötigt sie nur 2 Piraten und dürfte einen ihrer geschlossenen Laderäume auf die geöffnete Seite drehen.

Option 1:



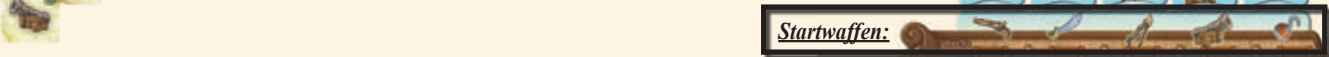
Option 2:



Folgende Ausrüstung könnt ihr in Nassau bekommen:

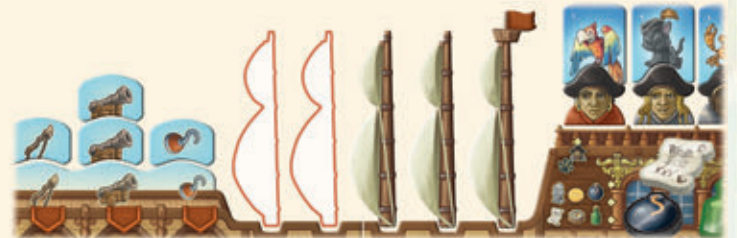
 **Waffen** legt ihr auf eurem Schiffstableau über der entsprechenden Startwaffenabbildung ab.

Ihr dürft inklusive der Startwaffe maximal 5 Waffen je Waffentyp besitzen.



 **Segel** legt ihr links neben eurem Startsegel bzw. den anderen Segeln ab.

Ihr dürft inklusive eurem Startsegel maximal 5 Segel besitzen.



 **Dublonen, Rum, Bomben, Abkommen und Kompass** werden im hinteren Teil eures Schiffstableaus platziert.

Im Glossar findet ihr Erläuterungen zu diesen 5 Gegenständen.



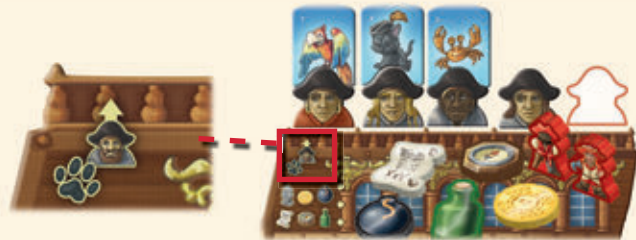


Einen neuen Piraten der eigenen Farbe nehmt ihr euch aus der Spelunke und stellt ihn auf das Oberdeck eures Schiffstableaus.

Je nachdem, von welchem Tisch ihr den Piraten genommen habt, erhaltet ihr sofort die abgebildete Ausrüstung.



Matrosen legt ihr rechts neben eure Matrosen auf dem Oberdeck eures Schiffstableaus. Ihr dürft inklusive eurem Startmatrosen maximal 5 Matrosen haben.



Ihr nehmt euch ein **Tier** von den 3 offen ausliegenden Tieren von der Tierinsel. Dann deckt ihr sofort ein neues Tier auf und legt es an die frei gewordene Position.

Das Tier platziert ihr über einem Matrosen. Jeder Matrose kann nur 1 Tier auf seinem Hut haben. Habt ihr keinen freien Matrosen, legt ihr das Tier auf ein leeres Matrosen-Feld. Ihr könnt den Vorteil dieses Tiers aber erst nutzen, wenn dieses Tier auf dem Hut eines neu angeheuerten Matrosen sitzt.

Ihr dürft maximal 5 unterschiedliche Tiere haben (*kein Tier doppelt*). Sind nur Tiere in der Auslage, die ihr bereits besitzt, ersetzt ihr das Tier ganz links solange mit einem Tier vom Stapel, bis ihr eines aufdeckt, welches ihr noch nicht bei euch ausliegen habt. Dieses nehmt ihr dann zu euch. Die ersetzten Tiere werden verdeckt wieder in den Nachziehstapel eingemischt.

Tiere könnt ihr während des Spiels für bestimmte Vorteile nutzen. Nach der Nutzung müsst ihr genutzte Tiere umdrehen. Am Ende eines Durchgangs dreht ihr genutzte Tiere wieder auf ihre Vorderseite.

Die Vorteile der Tiere werden im Glossar erläutert.



Beispiel: Patricia darf sich ein offen ausliegendes Tier nehmen. Da sie aber bereits eine Katze und eine Krabbe hat, darf sie sich nur noch die Ratte nehmen.



Beispiel: Patricia benutzt ihre Krabbe und dreht sie für diese Runde auf die Rückseite.



Ihr erhaltet **3 Seemannsgarn-Karten**. Ihr könnt für jede Karte entscheiden, von welchem Stapel ihr sie zieht.

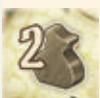
Hinweis: Die Karten aus dem „Arrr“ Stapel sind generell einfacher zu erfüllen als die Karten aus dem „B“ Stapel.



Neuer Laderaum: Hier öffnet ihr einen der beiden verschlossenen Laderäume auf eurem Schiffstableau. Dreht dazu das Plättchen um. Sind beide Laderäume bereits geöffnet, geht ihr leer aus.



3 Munitionskisten: Legt sie in einen offenen Laderaum. Es passen maximal 4 Munitionskisten in einen Laderaum.



2 Proviantstapel: Legt sie in einen offenen Laderaum. Es passen maximal 3 Proviantstapel in einen Laderaum.



Munitionskisten, Proviantstapel oder Waren (erhältlich in Phase II) dürft ihr nur in getrennten Laderäumen platzieren. Mischen ist nicht erlaubt. Eure Laderäume könnt ihr jederzeit umsortieren und deren Inhalt auch ablegen, um Platz zu schaffen.

Damit ist euer Zug beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Diese Person entscheidet sich wiederum für eine Gasse, stellt ihre Piraten auf die freien Felder, setzt den Piratenkapitän auf den nächsten Platz und nimmt sich die dort gezeigte Ausrüstung. So entsteht eine Reihe von Piraten durch Nassau.



Den Kahn nutzen:

Wenn ihr eine Gasse wählt, die über den Rand des Stadtplans hinausführt, könnt ihr entlang des umlaufenden Kais mit dem Kahn an anderer Stelle wieder über eine andere Gasse zurück in die Stadt zu einem Platz kommen. Dabei müsst Ihr wie bisher jedes Feld der benutzten Gassen mit euren Piraten besetzen und zusätzlich 1 Dublone in den allgemeinen Vorrat zahlen.

Hinweis: Nur wenn ihr keine Dublone besitzt, müsst ihr 2 Punkte abgeben, um trotz der fehlenden Dublone die Möglichkeit zu haben, den Weg über den Kahn nutzen zu dürfen.

Pausieren:

Wenn ihr am Zug seid, dürft ihr euch auch dafür entscheiden, zu pausieren, also keine Piraten auf den Stadtplan zu stellen. Gebt dazu 1 Rum ab in den allgemeinen Vorrat. Dann könnt ihr in diesem Zug „aussetzen“, im nächsten Zug wieder „einsteigen“ und weitere eurer Piraten einsetzen.

Doppelzug:

Gegen Abgabe von 1 Dublone dürft ihr den Piratenkapitän einmal pro Zug erneut bewegen und somit insgesamt 2 Ausrüstungen erhalten.

Passen:

Solltet ihr nicht mehr genügend Piraten besitzen, um den Piratenkapitän zu einem neuen Platz zu bewegen bzw. wollt keine weiteren Piraten mehr in Phase I einsetzen, dann passt ihr. In diesem Fall stellt ihr euer Piratenschiff von eurem Schiffstableau an einen von euch ausgewählten Pier auf dem Karibik-Spielplan. Dies ist entweder einer der 5 Piers im Hafen von Nassau oder ein Pier an einem von euch kontrollierten Außenposten. Anschließend nehmt ihr euch die dort abgebildeten Boni aus dem Vorrat. Ihr erhaltet immer 2 Proviantstöße sowie an einem Pier in Nassau noch einen weiteren Bonus.

Im seltenen Fall, dass ihr den Piratenkapitän nicht mehr bewegen könnt, da alle vom Platz wegführenden Gassen bereits mit Piraten besetzt sind, darf die Person am Zug den Piratenkapitän auf einen beliebigen, schon in dieser Phase besuchten, Platz stellen. Von dort setzt ihr eure Piraten wie gewohnt ein.

Hinweis: Piraten, die noch auf dem Oberdeck eures Schiffstableaus **stehen**, könnt ihr in Phase II noch nutzen.

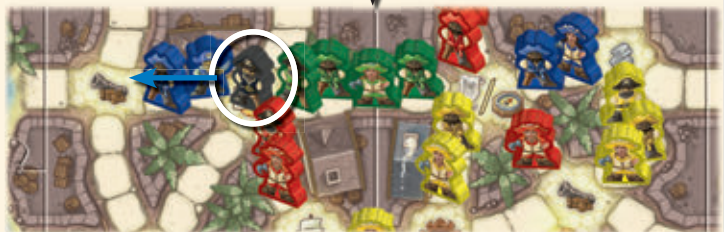
Wer in Phase I zuerst gepasst hat, nimmt sich den Delfin und ist in Phase II zuerst am Zug. Sobald ihr alle gepasst habt und eure Schiffe auf dem Karibik-Plan an einem Pier oder Handelsposten stehen, beginnt die Phase II.



Beispiel: Ulrich möchte gerne die 2 Proviantstöße erhalten. Er setzt erst 1 Piraten ein, zieht dann den Piratenkapitän über den Rand des Stadtplans, zahlt dafür 1 Dublone und setzt dann seine beiden anderen Piraten ein.



Beispiel: Frank hat zwar noch 4 Piraten, möchte aber pausieren. Er zahlt 1 Rum und kann in seinem nächsten Zug weiter einsetzen.



Beispiel: Frank (blau) ist am Zug und kann den Piratenkapitän nicht bewegen, da alle ausgehenden Gassen bereits belegt sind. Er darf nun den Piratenkapitän auf einen schon besuchten Platz seiner Wahl stellen und setzt von da aus seine Piraten ein.



Beispiel: Frank setzt sein Schiff am Pier in Nassau ein. Dafür erhält er 2 Proviantstöße und 1 Dublone.



Phase II: Karibik

Diese Phase ist zweigeteilt.

A) Aktionen: Zunächst gebt ihr Proviantssäcke aus, um verschiedene Aktionen auf dem Karibik-Spielplan auszuführen. Wenn ihr keine Proviantssäcke mehr habt oder keine weiteren Aktionen ausführen möchtet, begeben ihr euch auf die Heimreise.

B) Heimreise: Bei der Heimreise könnt ihr erbeutete Waren verstecken, Seemannsgarn erzählen und zurück zu eurem Heimathafen segeln.

Wer den Delfin besitzt, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn mehrmals am Zug, bis ihr alle die Karibik wieder verlassen und die Heimreise angetreten habt. **Hinweis:** Denkt auch an die Tiere in eurem Besitz. Sie können euch bei den Kämpfen oder anderen Aktionen in dieser Phase helfen. **Die Vorteile der Tiere werden im Glossar im Detail erläutert.**

A) Aktionen



1) Zu Beginn eures Zuges müsst ihr immer 1 Proviantssack in den Vorrat zurücklegen, um zu Segeln und eine Aktion ausführen zu können. **Hinweis:** Habt ihr keine Proviantssäcke, müsst ihr die Heimreise antreten (s. Seite 12).



2) Segeln: Ihr dürft maximal so viele Bereiche (gestrichelte Linien begrenzen einzelne Bereiche) weit segeln, wie ihr Paare aus Matrosen ( - ) und Segeln habt. Ihr dürft von Bereich zu Bereich nur über die gestrichelten Linien auf See ziehen, nicht über die Inseln. Ihr müsst aber nicht Segeln, ihr könnt auch in dem Bereich bleiben, in dem ihr euch befindet.

Achtung: Segelt ihr in einen Bereich, in dem ein Krake liegt, müsst ihr eure Bewegung in diesem Bereich beenden und dort eine beliebige Aktion ausführen. Ihr müsst aber **nicht** mit diesem Kraken kämpfen. Im folgenden Zug könnt ihr weitersegeln.



Beispiel: Ulrich besitzt 3 Segel und 2 Matrosen auf seinem Schiffstableau. Er darf sich daher über gestrichelte Linien hinweg bis zu 2 Bereiche weit bewegen. Er kann aber auch auf das Segeln verzichten und für diesen Zug im selben Bereich stehen bleiben.



Beispiel: Als einmalige Unterstützung dürfte Ulrich auch einen seiner aus Phase I ungenutzten Piraten einsetzen und so doch 3 Bereiche weit segeln, da jetzt alle Segel mit einem Matrosen/Piraten „besetzt“ sind.



Beispiel: Beate könnte eigentlich 2 Bereiche weit segeln (2 Segel und 2 Matrosen), aber weil im ersten Bereich ein Kraken liegt, muss sie ihre Bewegung in diesem Bereich beenden.

Piraten als Matrosen einsetzen:

Piraten, die sich in Phase II noch auf eurem Schiffstableau befinden, könnt ihr einmalig für eine Aktion als Matrosen einsetzen, um so gegebenenfalls weiter zu segeln oder mehr Waffen zu benutzen. Einen so genutzten Piraten legt ihr anschließend hin und könnt ihn in dieser Runde nicht mehr als Matrosen einsetzen.



3) In dem Bereich, in dem ihr eure Bewegung beendet, müsst ihr 1 Aktion aus 6 möglichen Optionen auswählen und durchführen:



Gegner bekämpfen



Außenposten einnehmen



Kontrollturm besetzen



Ware im Handelsposten erbeuten



Den Alten Seebär treffen



1 Seemannsgarn-Karte nehmen

Die Aktionen im Einzelnen

Gegner bekämpfen

Für diese Aktion wählt ihr einen der im Bereich liegenden Gegner aus. Jeder Gegner kann nur mit einem bestimmten Waffentyp angegriffen werden. Der Waffentyp ist auf eurem Schiffstableau jeweils über dem entsprechenden Gegner abgebildet. Jeder Gegner hat eine Stärke, die gleich den Punkten ist, welche auf dem Plättchen abgedruckt ist.

Um einen Gegner zu besiegen, müsst ihr so viel Schaden zufügen, wie der Gegner Stärke besitzt. Für jedes Paar aus Matrose () und entsprechendem Waffentyp dürft ihr 1 Munitionskiste aus euren Laderäumen auf den Gegner legen. Jede Kiste fügt dem Gegner 1 Schaden zu. Allerdings greift der Gegner ebenfalls an und je nach Kampfausgang können Munitionskisten, die ihr diesen Kampf auf den Gegner gelegt habt, auch wieder entfernt werden, so dass ihr weniger Schaden zufügt. Zu Beginn des Kampfes legt ihr eure Munitionskisten auf den Gegner und anschließend zieht ihr Konflikt-Plättchen aus dem Beutel, entsprechend der Stärke des Gegners.

Die Plättchen haben dabei folgende Bedeutung:



„Gegner macht nichts“: Legt diese Plättchen wieder in den Beutel.



„Gegner weicht aus“: Hier müsst ihr 1 eurer auf dem Gegner abgelegten Munitionskiste wieder wegnehmen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Ihr könnt stattdessen 1 Rum abgeben, um dies zu verhindern. Unabhängig davon, ob ihr 1 Kiste entfernt oder 1 Rum ausgibt, werft ihr das Plättchen nach dem Kampf zurück in den Beutel.



„Gegner greift an“: Das Plättchen zeigt an, welche Ausrüstung ihr verliert, wenn ihr es nicht schafft, den Angriff abzuwehren. Um Angriffe abzuwehren, dürft ihr einmalig je Paar aus Matrose () und Segel 1 Konflikt-Würfel werfen. Für jede 3, 4, 5 und 6 wehrt ihr einen Angriff ab und legt ein Plättchen eurer Wahl zurück in den Beutel. Bleiben nach eurer gesamten Abwehraktion noch Plättchen liegen, so verliert ihr die auf den lieengebliebenen Plättchen dargestellte Ausrüstung. Solltet ihr in dem Moment keine Ausrüstung dieser Art haben, bekommt ihr für dieses Plättchen **3 Minuspunkte**. Aufgedruckte Startwaffen und Laderäume sowie euren Startmatrosen und euer Startsegel könnt ihr nicht verlieren. Stattdessen erhaltet ihr **3 Minuspunkte**. Nach dem Kampf werft ihr alle Gegner-Plättchen zurück in den Beutel.

Hinweis: Verliert ihr einen Laderaum, gehen auch die dort gelagerten Sachen verloren, es sei denn, ihr könnt sie in andere Laderäume verschieben.

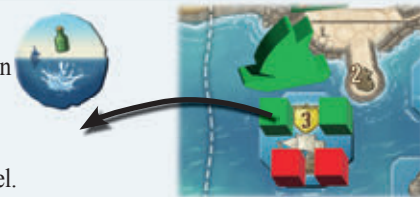
Die nach einem solchen „Konflikt“ noch auf dem angegriffenen Gegner liegenden Munitionskisten aller Spielenden zeigen den Gesamtschaden an, den ihr dem Gegner zugefügt habt. Solltet ihr im aktuellen Kampf mindestens 1 Schaden zugefügt haben, erhaltet ihr die Belohnung, die zu dem entsprechenden Gegner gehört sowie die Punkte, die auf dem Gegner abgedruckt sind!



Beispiel A: Beate verfügt über 2 Matrosen sowie 3 Harpunen für einen Kampf mit dem Kraken. Daher darf sie 2 Munitionskisten verwenden.



Beispiel B: Mit 2 Matrosen + 1 Pirat (hinzulegen) sowie 3 Harpunen kann Beate jetzt im Kampf gegen den Kraken 3 Munitionskisten verwenden.



Beispiel: Ulrich entscheidet sich, keinen Rum auszugeben, denn auf dem Gegner mit Stärke 3 liegen bereits 4 Munitionskisten. Er entfernt 1 seiner Kisten wieder.



Beispiel: Frank greift einen Gegner an, bei dem er nur 1 Konflikt-Plättchen aus dem Beutel ziehen muss. Da er 3 Segel und 4 Matrosen besitzt, darf er zur Abwehr 3 Konflikt-Würfel würfeln. Er hat Glück, wenigstens eine passende Zahl (3 – 6) gewürfelt und kann den Gegner abwehren.



Beispiel: Ulrich hat 1 Treffer gelandet und darf deswegen die Belohnung von einer Ware, die er blind aus dem Beutel zieht. Zusätzlich erhält er die 3 Punkte.

Wenn jetzt mindestens so viele Munitionskisten auf dem Gegner liegen, wie es der Stärke des Gegners entspricht, nehmt ihr dieses Gegner-Plättchen und legt es auf eurem Schiffstableau passend ab. Wenn der dem Gegner zugefügte Schaden nicht ausgereicht hat, um den Gegner zu besiegen, bleiben alle Munitionskisten auf dem Plättchen liegen. Kämpft eine beliebige Person erneut gegen diesen Gegner, so zählen die schon auf dem Gegner liegenden Kisten als Schaden und es muss nur noch die Differenz von Stärke und Kisten hinzugefügt werden. Der Gegner zieht aber **immer** die seiner abgedruckten Stärke entsprechende Anzahl an Konflikt-Plättchen.



Beispiel: Nachdem Ulrich mit dem 3er-Gegner gekämpft hat, liegen 3 Munitionskisten auf dem Plättchen: 1 von Ulrich (grün) und 2 von Patricia (rot) aus einer vorigen Runde. Dies reicht, um den Gegner zu besiegen. Ulrich legt das Gegner-Plättchen auf seinem Schiffstableau ab.



Außenposten einnehmen

Ihr nehmt einen **stehenden oder liegenden** Piraten vom Oberdeck eures Schiffstableaus und stellt ihn auf einen freien Außenposten. Dann nehmt ihr euch einmalig die Belohnung, die auf dem Außenposten abgebildet ist. Der Pirat bleibt bis zum Spielende auf dem Außenposten stehen. Dieser Pirat ermöglicht es euch, in künftigen Durchgängen mit eurem Piratenschiff von dort die Phase II zu beginnen, anstatt vom Hafen von Nassau. Startet man an einem Pier eines Außenpostens, erhält man 2 Proviantstöße.

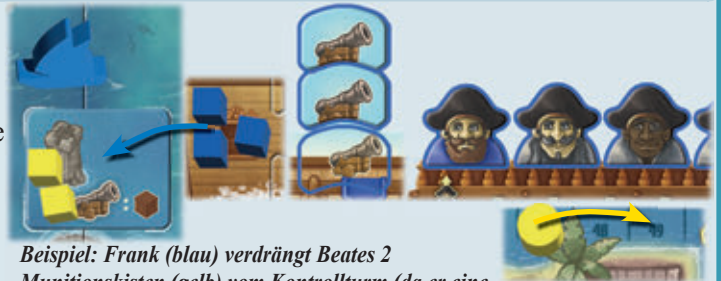


Beispiel: Patricia stellt einen Piraten auf den Außenposten mit der Pistole. Sie darf sich nun diese Waffe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und an ihr Schiffstableau anlegen.



Kontrollturm besetzen

Um einen Kontrollturm zu besetzen, müsst ihr Munitionskisten von eurem Schiffstableau auf dieses Plättchen legen. Jeder Kontrollturm zeigt die Waffe an, mit der ihr ihn erobern könnt. Ihr dürft nun für jedes Paar aus Matrose () und entsprechender Waffe 1 Munitionskiste auf das Plättchen legen. Liegen auf dem Kontrollturm bereits eigene oder fremde Munitionskisten, müsst ihr mindestens 1 Munitionskiste mehr einsetzen als bislang auf diesem Plättchen liegen. Gelingt euch dies, kommen alle dort liegenden Kisten zurück in den Vorrat des jeweiligen Mitspielenden. **Verdrängt ihr eine andere Person, erhält diese 2 Punkte.**



Beispiel: Frank (blau) verdrängt Beates 2 Munitionskisten (gelb) vom Kontrollturm (da er eine Kombination aus 3 Matrosen & 3 Waffen hat, darf er 3 Kisten einsetzen). Beate erhält dafür 2 Punkte. Sie muss ihre beiden Munitionskisten in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



Ware im Handelsposten erbeuten

Besitzt ihr auf eurem Schiffstableau mindestens 2 Waffen von der auf dem jeweiligen Handelsposten abgebildeten Waffenart sowie mindestens 2 Matrosen (), dann dürft ihr euch die dort abgelegte Ware nehmen und in einen freien Laderaum auf eurem Schiffstableau legen. Solltet ihr keinen freien Laderaum haben, könnt ihr diese Aktion nur ausführen, wenn ihr einen eurer Laderäume „freiräumt“, d.h. die dort gelagerten Sachen umräumt oder in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.



Beispiel: Patricia hat 2 Pistolen und 2 Matrosen (1 Plättchen & 1 Piraten, den sie dafür hinlegt) und kann somit den grünen „Smaragd“ beim Handelsposten erbeuten. Sie lagert ihn in einem ihrer noch freien Laderäume.



Den Alten Seebär treffen

Ihr könnt die Aktion nur dann ausführen, wenn sich das Schiff des Alten Seebär in eurem Bereich befindet. Dann erhaltet ihr 2 Rum und dürft 1 Seemannsgarn-Karte von einem beliebigen Stapel ziehen. Zudem dürft ihr einmal je Durchgang mit dem Alten Seebär handeln. Gebt dazu 1 Dublone ab und nehmt euch 1 der auf dem Angebots-Plättchen gezeigten Ausrüstung. Danach legt ihr eine Munitionskiste aus eurem Vorrat auf das Angebot, um anzuzeigen, dass ihr in diesem Durchgang nicht mehr mit dem Alten Seebär handeln könnt.



Beispiel: Beate trifft den Alten Seebär im Abschnitt B: Sie nimmt sich 1 Seemannsgarn-Karte, 2 Rum und gibt 1 Dublone aus, um sich noch 1 Bombe zu nehmen.



Seemannsgarn-Karte nehmen

Zieht 1 Seemannsgarn-Karte von einem beliebigen Stapel.

Habt ihr eure Aktion ausgeführt, ist euer Zug beendet und die im Uhrzeigersinn nächste Person ist am Zug. **Passen:** Seid ihr am Zug und habt keinen Proviant mehr oder möchtet keine Aktion mehr durchführen, passt ihr und tretet sofort die Heimreise an.

B) Heimreise

Wenn ihr die Heimreise antretet, gibt es 3 Stationen, die ihr besuchen könnt. Nach jeder Station, an der ihr stoppt, sind zunächst die anderen Mitspielenden am Zug, bevor ihr eine weitere Station anlaufen könnt. Die Stationen müssen in folgender Reihenfolge angelaufen werden:

1) Die Totenkopfinsel,

um eure erbeuteten Waren einzulagern.

2) Die Lagerfeuerinsel,

um Seemannsgarn zu erzählen und Punkte zu bekommen.

3) Euren Heimathafen,

um Boni zu erhalten.

Die Totenkopfinsel und die Lagerfeuerinsel sind **optional**, den Heimathafen **müsst** ihr besuchen. Danach ist die Heimreise beendet.

1) Die Heimreise über die Totenkopfinsel

Auf der Heimreise könnt ihr euer Piratenschiff vom Karibik-Spielplan zuerst auf die Totenkopfinsel versetzen und 1 – 3 Waren von eurem Schiffstableau in euer Versteck bringen.

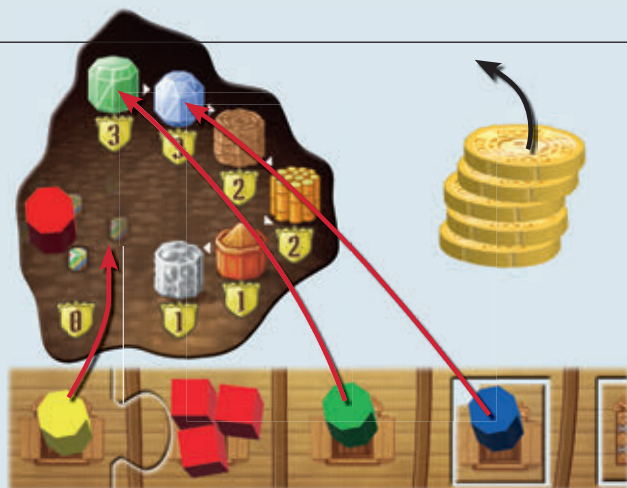
Dies kostet euch:

1 Ware	2 Waren	3 Waren
1 Dublone	3 Dublonen	5 Dublonen

Ihr **müsst** die überbrachten Waren auf eurem Warenversteck in der darauf angegebenen Reihenfolge von oben nach unten einlagern. Sollte die Farbe der Ware mit der Farbe des nächsten freien Lagerplatzes in eurem Versteck übereinstimmen, dürft ihr die Ware auf das farblich passende Ablagefeld stellen.

Ansonsten stellt ihr die Ware auf das größere „allgemeine“ Ablagefeld. Hier passen beliebig viele Waren hin. Könnt ihr 2 oder 3 Waren in einem Zug einlagern, dürft ihr euch die Reihenfolge aussuchen.

Wenn ihr eure Waren eingelagert habt, ist die nächste Person am Zug.



Beispiel: Patricia möchte 3 Waren auf einmal verstecken und zahlt dafür 5 Dublonen. Die Reihenfolge der Wareneinlagerung darf sie sich aussuchen.

Anmerkung: Einmal eingelagerte Waren dürfen nicht mehr von ihrem Platz verschoben werden.

2) Die Heimreise über die Lagerfeuerinsel

Nach dem optionalen Verstecken eurer Waren erzählt ihr auf der Lagerfeuerinsel euren Mitspielenden euer gesammeltes „Seemannsgarn“ bei mindestens 1 Flasche Rum. Für jeden ausgegebenen Rum könnt ihr bis zu 3 Seemannsgarn-Karten ausspielen, also das entsprechende Seemannsgarn erzählen. Spielt am besten die Seemannsgarn-Karten aus, deren Voraussetzungen ihr erfüllt habt. Nachdem ihr alle Karten ausgespielt habt, erhaltet ihr jeweils so viele Punkte, wie auf den Karten angegeben sind. Anschließend lasst ihr diese Seemannsgarn-Karten offen vor euch liegen. Solltet ihr die Voraussetzungen einer Karte nicht erfüllen, dürft ihr sie trotzdem ausspielen. Ihr legt diese Karte dann mit der Rückseite nach oben ab und erhaltet für einen (schlechten) Witz allerdings nur 1 Punkt.

Wenn ihr eure Karten vor euch abgelegt und die Punkte erhalten habt, ist die nächste Person am Zug.

Wichtig: Eure ausgespielten Karten lasst ihr zunächst vor euch liegen.

Hinweis: Ihr müsst nie etwas abgeben oder ablegen, um eine Bedingung zu erfüllen.

Anmerkung: Eine Übersicht aller Seemannsgarn-Karten und deren Voraussetzungen findet ihr im Glossar.

Wer keinen Rum im Vorrat hat, darf sich nicht ans Lagerfeuer setzen, muss diese Insel also auslassen. Somit darf er keine Seemanns-Karten ausspielen und erhält keine Punkte.



Beispiel: Frank gibt 1 Rum ab, um 3 Seemannsgarn-Karten auszuspielen, wobei er nur von 2 Karten die Voraussetzungen erfüllt und 1 schlechten Witz erzählt. Er erhält insgesamt 11 Punkte und legt die Karten vor sich ab.

3) Die Heimreise endet im Heimathafen auf dem Schiffstableau

Egal, ob ihr die Totenkopfinsel und/oder die Lagerfeuerinsel besucht habt: Die letzte Station eurer Heimreise ist immer euer Heimathafen auf eurem Schiffstableau.

Ihr erhaltet nun:

1 Munitionskiste für jeden eigenen Außenposten.



1 Seemannsgarn-Karte für jeden Gegner in der Karibik mit mindestens 1 eigenen Munitionskiste drauf. Die Karte dürft ihr vom „Arrr“ oder „B“ Stapel ziehen.



2 Punkte für jeden Kontrollturm, der mit mindestens 1 eigenen Munitionskiste belegt ist.



Wer zuerst den Heimathafen erreicht, erhält den Delfin für den nächsten Durchgang und ist dann in **Phase I** der neue Startspieler.



Phase III: Schiff klarmachen

Stehen alle Piratenschiffe wieder auf ihren Schiffstableaus, beginnt die Phase III:

Zunächst stellt ihr eure hingelegten Piraten auf dem Oberdeck eures Schiffstableaus wieder auf und holt eure Piraten aus Nassau zurück aufs Oberdeck.



Dann dreht ihr alle eure genutzten Tiere auf die Vorderseite zurück.



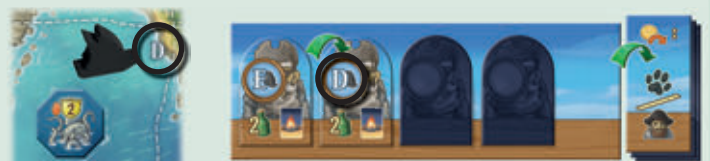
Nun vergleicht ihr eure ausgespielten Seemannsgarn-Karten. Die höchste Punktesumme an erzähltem Seemannsgarn bringt 5 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 5 Punkte. Wer **keine** Seemannsgarn-Karten ausgespielt hat, erhält **5 Minuspunkte**. Dann werden alle ausgespielten Seemannsgarn-Karten auf den Ablagestapel gelegt.



Legt die noch offen ausliegenden Tiere auf der Tierinsel in die Schachtel zurück und ersetzt sie durch 3 Tiere vom Nachziehstapel.



Dreht das nächste Plättchen des Alten Seebär um und versetzt sein Schiff in den entsprechenden Bereich (B – I). Legt das obenliegende Angebot zurück in die Schachtel und deckt das nächste Plättchen auf. Munitionskisten auf dem Angebot gehen in den jeweiligen Vorrat der Personen zurück. **Hinweis:** Anhand der aufgedeckten Alten Seebär-Plättchen könnt ihr sehen, in welchem Durchgang ihr euch befindet.

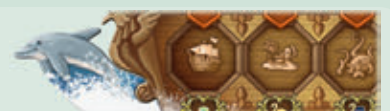


Zuletzt füllt ihr aus dem Stoffbeutel die Waren an denjenigen Handelsposten auf, die ihr im letzten Durchgang weggenommen habt.



Im Durchgang 1 bis 3: Wer den Delfin besitzt, beginnt den nächsten Durchgang mit der Phase I. Nach dem 4. Durchgang geht ihr stattdessen zur Schlusswertung über.

Beispiel: Patricia war als Erste beim Heimathafen und beginnt somit den nächsten Durchgang.



Hinweis: Der Piratenkapitän in Nassau beginnt seinen erneuten Gang durch die Stadt dort, wo er den letzten Durchgang beendet hat.

Jetzt könnt ihr wieder Segel setzen für den nächsten Durchgang.

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Nach der Phase III des vierten Durchgangs ist das Spiel beendet und es folgt die Schlusswertung. Nun erhaltet ihr folgende Punkte:

Kontrolltürme: Multipliziert die Munitionskisten auf den eigenen Kontrolltürmen mit der Anzahl der eigenen Kontrolltürme.



Beispiel: Beate besitzt 3 Kontrolltürme mit zusammen 7 Munitionskisten darauf. Sie hat $3 \times 7 = 21$ Punkte gesammelt.

Gegner: Zählt die Punktzahlen auf allen Gegner-Plättchen auf eurem Schiffstableau zusammen und multipliziert sie mit der Anzahl der Gegner unterschiedlicher Sorten.



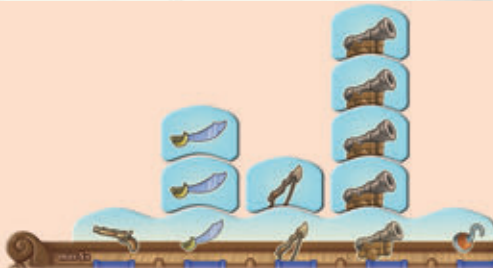
Beispiel: Ulrich hat 3 unterschiedliche Gegner (Krake, Festung, Schatzinsel) gesammelt mit einer Gesamtsumme von 12. Dann hat er $3 \times 12 = 36$ Punkte gesammelt.

Versteckte Waren: Zählt die Punkte auf den Feldern mit Waren zusammen und multipliziert sie mit der Anzahl aller Waren in eurem Warenversteck.



Beispiel: Patricia hat 4 Waren gesammelt, von denen sie die ersten beiden farblich passend und 2 weitere Waren auf dem großen Ablagefeld abgestellt hat. Die Gesamtsumme beträgt also für die Waren $3 + 3 + 0 + 0 = 6$ Punkte $\times 4$ Waren insgesamt = 24 Punkte.

Waffendominanz: Multipliziert die Anzahl der Waffe, von der ihr die meisten besitzt (inkl. Startwaffe auf dem Schiffstableau) mit allen von euch gesammelten Waffen (ohne Startwaffen).



Beispiel: Frank hat 4 Waffen „Kanone“ gesammelt. Neben diesen besitzt er noch 2 „Säbel“ und 1 „Harpune“ auf seinem Schiffstableau. Insgesamt hat er also 7 Waffen gesammelt. Seine Gesamtsumme für die Waffen beträgt 5 (für die insg. 5 Kanonen inkl. Aufdruck) $\times 7$ (für alle Waffen). Dies ergibt 5×7 Punkte = 35 Punkte.

Gefährten: Jedes Paar aus Matrose und Tier bringt euch 8 Punkte.



Beispiel: Patricia hat 3 Paare aus Matrose und Tier. Sie erhält also $3 \times 8 = 24$ Punkte. Für den übrigen Matrosen erhält sie keine Punkte.

Ladung: Zählt alle übriggebliebenen Gegenstände zusammen. Jeweils 2 Gegenstände (Munitionskisten, Proviantstöße und Waren in Laderäumen, Seemannsgarn-Karten auf der Hand, Rum, Dublonen, Abkommen, Bomben und Kompass auf dem Oberdeck) bringen je 1 Punkt.



Alle Punkte, die ihr während des Spiels und bei der Schlusswertung erhaltet, tragt ihr auf der Punkteleiste ab. Kommt ihr dabei wieder über das Feld „0“, nehmt ihr euch den Punktemarker „100/200“ und legt ihn mit der „100“ vor euch ab. Solltet ihr noch einmal die Punkteleiste umrunden, dreht ihr den Marker auf die „200“. Wer die meisten Punkte erzielen konnte, ist der Sieger dieses Spiels und der berühmteste Piratenkapitän. Bei Gleichstand gibt es mehrere gleichsam berühmte Piratenkapitäne.

ERWEITERUNG 1: DER FLIEGENDE HOLLÄNDER

SPIELAUFBAU

1) Das **Fliegender Holländer-Tableau** kommt ins Spiel. Legt es neben das oder anstelle des Tableaus des Alten Seebär.

Hinweis: Ihr könnt sowohl mit nur 1 der beiden Schiffe spielen oder mit beiden gemeinsam.

2) Mischt alle **8 Fliegender Holländer-Plättchen** und legt dann 4 dieser Plättchen verdeckt auf die vorgesehenen Felder auf dem Tableau. Deckt dann das erste, ganz links liegende Plättchen auf und stellt das **Schiff des Fliegenden Holländers** in den entsprechenden Bereich „B“ bis „I“.

Die übrigen Fliegender Holländer-Plättchen kommen aus dem Spiel.



3) Mischt die **5 Fliegender Holländer-Waffen** und legt je 1 der Plättchen oberhalb der Fliegenden Holländer-Plättchen offen auf den zugehörigen Feldern 1 – 4 ab. Die übrige Fliegender Holländer-Waffe kommt aus dem Spiel.

SPIELABLAUF

In **Phase II: Karibik** habt ihr eine weitere Aktion zur Auswahl:



Den Fliegenden Holländer angreifen

Ihr müsst euch im selben Bereich (B – I) befinden wie der Fliegende Holländer und ihn mit seiner für den laufenden Durchgang gültigen Waffensorte angreifen. Diese bestimmt ihr mit der Waffe über dem Fliegenden Holländer-Plättchen.

Der Angriff läuft wie folgt ab:

Für jedes Paar aus Matrose () und entsprechender Waffe legt ihr 1 Munitionskiste von eurem Schiff auf das Fliegende Holländer-Plättchen des laufenden Durchgangs.

Dann zieht ihr entsprechend des laufenden Durchgangs 2, 3, 4 oder 5 Konfliktplättchen aus dem Beutel und führt den Kampf ganz normal durch.

Im Anschluss erhaltet ihr **2 Rum**, egal ob und wie viel Schaden ihr verursacht habt.



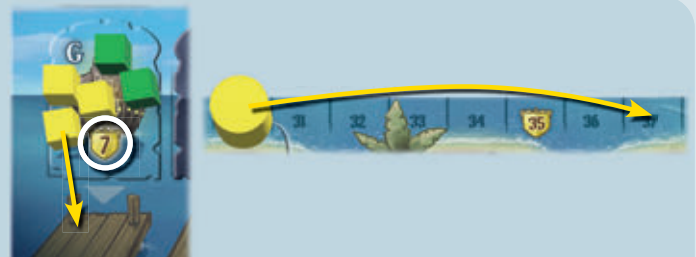
Beispiel: Beate musste 2 Konflikt-Plättchen aus dem Beutel ziehen, da sie in Runde 1 den Fliegenden Holländer angreifen will. Mit ihrem Würfelwurf kann sie diese jedoch abwehren. Für den Angriff hat sie 3 Harpunen und legt 1 ihrer Piraten hin, um insgesamt auch 3 Matrosen zu haben. Sie legt jetzt 3 ihrer Munitionskisten auf das aktuelle Fliegende Holländer-Plättchen. Dann erhält sie 2 Rum.

Punkte für den Kampf gegen den Fliegenden Holländer gibt es erst am Ende des Durchgangs.

Ihr rechnet wie folgt ab:

Wer die meisten Munitionskisten auf dem Fliegenden Holländer-Plättchen des laufenden Durchgangs besitzt, legt von den dort liegenden Kisten genau 1 Munitionskiste unterhalb des entsprechenden Plättchens ab und bekommt die aufgedruckten Punkte.

Sollte es unter den meisten Kisten einen Gleichstand geben, so erhalten alle daran Beteiligten die Punkte und legen 1 ihrer Kisten unter dem Plättchen ab.



Beispiel: Ulrich (grün) hat 2 und Beate (gelb) 3 Munitionskisten auf dem aktuellen Fliegenden Holländer-Plättchen gesammelt. Sie erhält 7 Punkte und verschiebt 1 ihrer Munitionskisten unter das Plättchen auf den Steg.

Dann schiebt ihr **alle restlichen** Munitionskisten von diesem Plättchen auf den leeren Steg ganz rechts.

Dort sammeln sich, alle im Laufe des Spiels eingesetzten Munitionskisten.



In **Phase III: Schiff klarmachen** deckt ihr das nächste Plättchen des Fliegenden Holländers auf und setzt das Schiff des Fliegenden Holländers auf das entsprechende Feld in der Karibik (B – I).



SCHLUSSWERTUNG

Fliegender Holländer: Wer die meisten Munitionskisten auf dem rechten Steg des Tableaus hat, erhält die Punkte für den 1. Platz, der mit den zweitmeisten Kisten die für den 2. Platz etc.

Bei Gleichstand erhalten beide bzw. alle die volle Punktzahl und die folgenden Plätze werden dann übersprungen. Wer dort keine Munitionskiste hat, erhält auch keine Punkte.



Beispiel: Beate (gelb) und Patricia (rot) haben beide die meisten Munitionskisten auf dem rechten Feld/Steg. Sie erhalten beide 25 Punkte. Ulrich ist dritter mit 2 Munitionskisten und erhält 10 Punkte (die 15 Punkte werden übersprungen, da es 2 erste Plätze gab). Frank (blau) hat hier keine Munitionskisten liegen, nimmt somit nicht an der Platzierung teil und erhält dadurch auch keine Punkte.

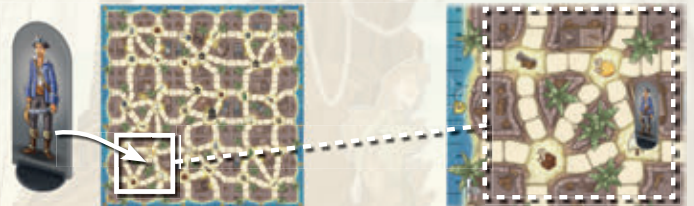
VARIANTE FÜR DIE STEFAN FELD-FIGUR

Die Stefan Feld-Figur ist ein fliegender Händler in der Stadt Nassau.

SPIELAUFBAU

Er wird auf einen beliebigen Platz auf dem Eck-Stadtteil neben dem Kahn abgestellt.

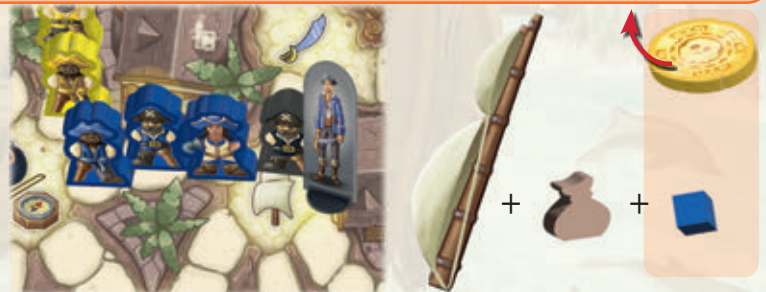
Achtung: Wenn dies der Start-Stadtteil ist, dann startet Stefan Feld nicht dort, sondern auf dem gegenüberliegenden Stadtteil.



SPIELABLAUF

Wer in **Phase I: Nassau-Stadt** Stefan Feld mit dem Piratenkapitän erreicht, erhält zusätzlich zur Ausrüstung noch wahlweise **1 Proviantstäck, 1 Rum oder 1 Munitionskiste** und kann gegen Bezahlung von 1 Dublone noch einen weiteren aber anderen Bonus (*Munitionskiste, Rum, Proviantstäck*) erwerben.

Danach wird Stefan Feld auf einen beliebigen Platz auf dem nächsten Eck-Stadtteil im Uhrzeigersinn gestellt. Den Platz bestimmt die Person, die gerade den Bonus erhalten hat.



Beispiel: Frank (blau) bewegt den Piratenkapitän auf den Platz von Stefan Feld und darf zusätzlich zum Segel noch 1 Proviantstäck, 1 Rum oder 1 Munitionskiste nehmen. Er wählt den Proviantstäck und gibt noch 1 Dublone aus, um 1 Munitionskiste zu erhalten. Danach stellt er Stefan auf einen Platz auf dem nächsten Eck-Stadtteil im Uhrzeigersinn.

est. 1989



Stefan Feld City Collection

7

NASSAU



GLOSSAR

DIE FÄHIGKEITEN/EINSATZGEBIETE DER AUSTRÜSTUNGSTEILE



Dublone:

- **Zur Bezahlung für den Kahn** (Phase I: Nassau-Stadt),
Wenn ihr eine Gasse wählt, die über den Rand des Stadtplans hinausführt, könnt ihr mit dem Kahn an anderer Stelle wieder über eine andere Gasse zurück in die Stadt zu einem Platz gehen. Dabei müsst Ihr wie bisher jedes Feld der benutzten Gassen mit euren Piraten besetzen und zusätzlich für die Kahnnutzung 1 Dublone in den allgemeinen Vorrat zahlen.
- **zum Ausführen eines Doppelzugs** (Phase I: Nassau-Stadt),
- **als Gebühr für das Verstecken von eigenen Waren** (Phase II: Karibik B) Heimreise),
oder
- **zum Kaufen von Ausrüstung vom Alten Seebär** (Phase II: Karibik A) Aktionen).



Rum:

- **zum Pausieren** (Phase I: Nassau-Stadt),
- **für den Einsatz als Zielwasser** (Phase II: Karibik A) Aktionen)
oder
- **als Bezahlung auf der Lagerfeuerinsel vor dem Erzählen (Ausspielen) von Seemannsgarn-Karten** (Phase II: Karibik B) Heimreise).



Abkommen:

- Wenn ihr bei der **Aktion: Gegner bekämpfen** (Phase II: Karibik A) Aktionen) mindestens 1 Schaden zugefügt habt, erhaltet ihr beim Ausspielen eines Abkommens die Belohnung für den entsprechenden Gegner doppelt, aber die Punkte weiterhin nur einmal.



Bombe:

- Bei der **Aktion: Gegner bekämpfen** (Phase II: Karibik A) Aktionen) könnt ihr zu Beginn des Kampfes die Bombe einsetzen, um dem Gegner sofort 2 Schaden zuzufügen. Ist der Gegner damit noch nicht besiegt, tragt ihr den Kampf weiter aus – legt aber **2 Munitionskisten aus dem Vorrat** auf den Gegner.



Kompass:

- **Erlaubt zum Alten Seebär oder dem Fliegenden Holländer zu springen, ohne von einem Kraken oder der Segelreichweite gebremst zu werden** (Phase II: Karibik A) Aktionen).
Ihr stellt euer Schiff in den entsprechenden Bereich und könnt von da aus auch weiter segeln.

FUNKTIONEN UND FÄHIGKEITEN DER SEEMANNSGARN-KARTEN



1) Du musst mindestens 3 Segel an deinem Schiffstableau haben. Dein Startsegel mit der Flagge zählt dazu.



2-6) Du musst mindestens 2 der geforderten Waffen besitzen. Die auf deinem Schiffstableau abgedruckte Waffe zählt dazu.



7) Du musst mindestens 2 Matrosen auf deinem Schiffstableau haben. Dein Startmatrose zählt dazu.

Anmerkung: Um diese Karte zu erfüllen, darfst du keinen Pirat als Matrosen einsetzen (ihn hinlegen).



8) Du musst mindestens 1 Proviantstasche in einem Laderaum deines Schiffstableaus haben.



9) Du musst genau 1 Munitionskiste auf einem Gegner liegen haben.



10) Du musst auf mindestens einem Außenposten 1 Piraten stehen haben.



11-18) Du musst das geforderte Tier besitzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Tier aktiv ist oder nicht, also offen oder verdeckt ausliegt.



19-24) Du musst die geforderte Ware in einem Laderaum auf deinem Schiffstableau oder in deinem Versteck liegen haben.



25-29) Du musst den geforderten Gegner mindestens einmal besiegt haben.



30) Du musst mindestens 4 Segel an deinem Schiffstableau haben. Dein Startsegel mit der Flagge zählt dazu.



31) Du musst mindestens 2 Rum auf deinem Schiffstableau liegen haben.



32) Du musst mindestens 2 Dublonen auf deinem Schiffstableau liegen haben.



33) Du musst auf mindestens 2 Gegnern je genau 1 Munitionskiste liegen haben.



34) Du musst mindestens 1 Piraten auf dem Oberdeck deines Schiffstableaus **stehen** haben.



35) Du musst auf mindestens 3 Kontrolltürmen je 1 oder mehr Munitionskisten liegen haben.



36) Du musst mindestens 2 beliebige Tiere auf deinem Schiffstableau haben. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Tiere aktiv sind oder nicht.



37) Du musst mindestens 3 beliebige Tiere auf deinem Schiffstableau haben. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Tiere aktiv sind oder nicht.



38-42) Du musst von der geforderten Waffe die meisten unter allen Mitspielenden haben. Die auf deinem Schiffstableau abgebildete Waffe zählt dazu. Sollte es andere Mitspielende geben, die mit dir die meisten Waffen besitzen, hast du die Seemannsgarn-Karte erfüllt.



43-47) Du musst mindestens 3 der geforderten Waffen auf deinem Schiffstableau haben. Die auf deinem Schiffstableau abgebildete Waffe zählt dazu.



48-52) Du musst mindestens 2 der geforderten Gegner besiegt haben.



53) Du musst auf mindestens 2 Außenposten je 1 Piraten stehen haben.



54) Du musst auf mindestens 2 Kontrolltürmen je 2 oder mehr Munitionskisten liegen haben.



55) Du musst auf einem Kontrollturm genau 3 Munitionskisten liegen haben.



56) Du musst auf einem Kontrollturm genau 4 Munitionskisten liegen haben.



57) Du musst auf je einem Kontrollturm genau 1, 2 und 3 Munitionskisten liegen haben.



58) Du musst mindestens 3 Matrosen auf deinem Schiffstableau haben.

Anmerkung: Um diese Karte zu erfüllen, darfst du keinen Pirat als Matrosen einsetzen (ihn hinlegen).



59) Du musst mindestens 4 Matrosen auf deinem Schiffstableau haben.

Anmerkung: Um diese Karte zu erfüllen, darfst du keinen Pirat als Matrosen einsetzen (ihn hinlegen).



60) Du musst auf mindestens 3 Gegnern genau 1 Munitionskiste liegen haben.



61) Du musst auf mindestens 1 Gegner mit dem Wert „5“ genau 1 Munitionskiste liegen haben.



62) Im Seeabschnitt „E“ sind alle Gegner besiegt. Es liegen dort keine Gegner mehr.



63) Im Seeabschnitt „I“ sind alle Gegner besiegt. Es liegen dort keine Gegner mehr.



64-66) Du hast in den Laderäumen auf deinem Schiffstableau genau die geforderte Anzahl von Munitionskisten liegen.



67) Du musst mindestens 2 Piraten auf dem Oberdeck deines Schiffstableaus **stehen** haben.



68) Du bist auf der Siegpunkteleiste allein oder mit anderen auf dem ersten Platz.



69) Du bist auf der Siegpunkteleiste allein oder mit anderen auf dem letzten Platz.



70) Du musst auf mindestens 1 Kontrollturm genau 5 Munitionskisten liegen haben.



71) Du musst 1 beliebige Waffe mindestens viermal auf deinem Schiffstableau haben. Die auf deinem Schiffstableau abgebildete Waffe zählt dazu.



72) Du hast alle 5 Laderäume auf deinem Schiffstableau geöffnet.



73) Du hast in mindestens 2 Laderäumen auf deinem Schiffstableau genau 2 unterschiedliche Waren.



74) Du musst 1 beliebige Waffe fünfmal auf deinem Schiffstableau haben. Die auf deinem Schiffstableau abgebildete Waffe zählt dazu.

DIE VORTEILE DER EINZELNEN TIERE



Ratte: Du darfst 1 Laderaum doppelt beladen, also sowohl z.B. 1 Ware als auch bis zu 3 Proviantst cke einlagern (*nicht aber 3 unterschiedliche Dinge*). Im n chsten Durchgang musst du entweder wieder die Ratte nutzen und verdecken oder die  berz hligen Gegenst nde in den allgemeinen Vorrat zur cklegen. Du darfst dabei umsortieren.



Beispiel: Beate bel dt 1 Laderaum doppelt und stellt die Ware zum Proviantst ck.



Schildkr te: Erhalte im Heimathafen entweder:

- 2 Munitionskisten je eigenem Au enposten **oder**
- 2 Seemannsgarn-Karten je Gegner mit eigenen Munitionskisten darauf **oder**
- 4 Punkte je Kontrollturm unter eigener Kontrolle.

2x
oder
2x
oder
2x



Krabbe: Reduziere die St rke des Gegners f r diesen Kampf um „1“. Dadurch ziehst du 1 Konflikt-Pl ttchen weniger und der Gegner ist mit 1 Munitionskiste weniger besiegt. Bei den zu erhaltenen Punkten  ndert sich nichts.

Anmerkung: Die St rke des Gegners kann auch auf 0 sinken, dann ist der Gegner sofort besiegt und es m ssen keine Konflikt-Pl ttchen gezogen werden.



Beispiel: Beate muss bei diesem 3er-Gegner nur 2 Konflikt-Pl ttchen ziehen und besiegt es schon mit 2 Munitionskisten.



Katze: Du darfst bei der Aktion: **Gegner bek mpfen** alle Konfliktw rfel, die eine 1 oder 2 zeigen, einmalig erneut w rfeln.



Beispiel: Patricia kann nur 1 Konflikt-Pl ttchen abwehren und entscheidet sich durch ihre Katze, 2 Konfliktw rfel erneut zu w rfeln.



Echse: Du erh ltst bei der Aktion: **Gegner bek mpfen** die doppelte Belohnung (nicht die doppelten Punkte).

2x :



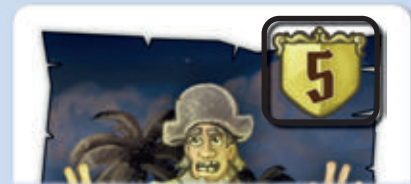
Krake: Du erh ltst beim Start am Pier im Hafen von Nassau den Extra-Bonus doppelt (*nicht die 2 Proviantst cke*).

2x :

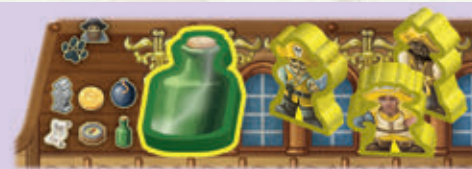


Papagei: Verdopple den Punktwert einer Seemannsgarn-Karte, wenn du sie ausspielst (*dieser Wert z hlt nicht bei der Ermittlung der Gesamtsumme aller Seemannsgarn-Karten f r die besten Geschichten*).

2x :



Geist- ffchen: Benutze 1 deiner Gegenst nde (Rum, Dublone, Kompass, Abkommen, Bombe), ohne ihn abzugeben.



Beispiel: Beate benutzt ihren Rum, um in Phase I zu pausieren, ohne ihn abgeben zu m ssen.

est. 1989

