

Spielregel

MARACAIBO

Karibik im 17. Jahrhundert: Verschiedene europäische Nationen ringen um die Vorherrschaft und versuchen, ihre politische und wirtschaftliche Stellung dort zu festigen.

Ihr seid Seefahrer und Glücksritter, die im Laufe ihrer Karriere alles daran setzen, ihren Einfluss bei diesen Nationen zu erhöhen, ihr Netzwerk auszubauen und letztlich Ruhm und Reichtum zu erringen. Dafür müsst ihr euch ganz schön ins Zeug legen, denn die Konkurrenz schläft nicht. Nur wenn es euch gelingt, eure Pläne gewinnbringend umzusetzen, winkt euch am Ende der Sieg. Dabei könnt ihr auf verschiedene Strategien setzen: euer Boot zu einem mächtigen Schiff ausbauen, Gefechte austragen, Kaperfahrten unternehmen, ein Netz von Handlangern organisieren, Expeditionen starten und anderes mehr. Aber Vorsicht: Eure Manöver wollen mit Bedacht geplant sein – denn das Ende einer Spielrunde kann viel schneller eintreten, als erhofft!

Über vier Spielrunden müsst ihr – beginnend in Havanna – mit eurem Schiff einen Rundkurs bewältigen und bei jedem Stopp Aktionen ausführen. Dies kann etwa bedeuten, dass ihr euch durch das Ausspielen von Karten Vorteile verschafft, Gehilfen an bestimmten Orten platziert, Kämpfe im Namen einer der Nationen austragt, Waren liefert, euer Schiff ausbaut, Quests erfüllt oder die Expedition ins Landesinnere vorantreibt.

Sobald ein Spieler einmal die Karibik durchkreuzt hat, gibt es eine Zwischenwertung, bei der für alle Geld und Siegpunkte ausgeschüttet werden. Danach beginnt ihr alle wieder in Havanna.

Durch die sich langsam entfaltende Story kommen auch neue Elemente ins Spiel, die den Spielplan ändern können und euch weitere Möglichkeiten eröffnen.

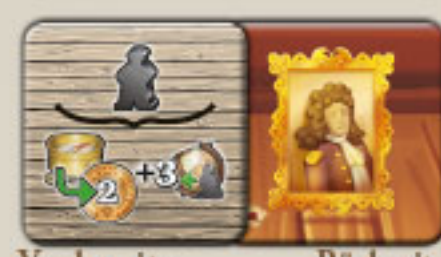
Wer am Ende durch die richtige Taktik und die richtigen Karten die meisten Siegpunkte aufweist, gewinnt, und geht als berühmter Seefahrer in die Geschichte ein!

INHALT



39 Nationenmarker

(je 13 in den Farben Rot, Blau und Weiß)



24 Questplättchen



4 Storyplättchen



20 Synergieplättchen

265 Karten, davon



8 Karrierekarten



157 Projektkarten

(Die Projektkarten erkennt ihr an den beiden Rändern: und)



77 Storykarten

(Die Storykarten sind unten rechts mit einer roten Zahl markiert.)



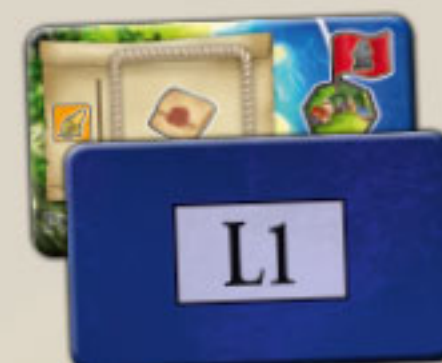
58 Dublonen-Münzen

(18x 1 Dublone, 16x 2 Dublonen, 24x 5 Dublonen; Dublonen sind nicht begrenzt. Sollten euch jemals die Dublonen ausgehen, behelft euch bitte anderwärtig.)



13 Stadtplättchen

(Auf den Stadtplättchen ist auf der Rückseite angegeben, bei welcher Spielerzahl ihr sie verwendet.)

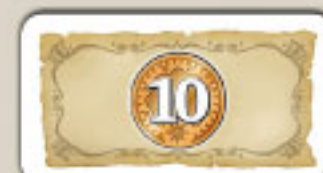


23 Legacyplättchen

(Jedes Legacyplättchen trägt auf der Rückseite den Buchstaben L sowie eine Zahl.)



25 Kampfplättchen



4 Dublonen-Zertifikate

(mit Wert 10 Dublonen)



4 Übersichten auf Pappe



15 Automakarten (nur für das Solo-Spiel)



8 Prestigegebäude

1 Spielplan



ca. 98 Scheiben

1 blauer Beutel

(Dieser Beutel wird im Folgenden als „Archiv“ bezeichnet.)



12 Einflussmarker (je 3 pro Spieler)



32 Figuren (je 8 pro Spieler)



4 Schiffe (je 1 pro Spieler)



4 Siegpunktmarker (je 1 pro Spieler)



4 Entdecker (je 1 pro Spieler)



12 Marker (je 3 pro Spieler)



4 Schiffstableaus (je 1 pro Spieler)

Spielvorbereitung für eure erste Partie:

DER KARIBIK-SPIELPLAN

1 Legt den Spielplan so aus, dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann.

2 Mischt die **Kampfplättchen** und legt sie als zwei verdeckte Stapel in den dazugehörigen Bereich.

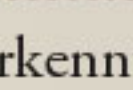
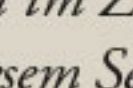
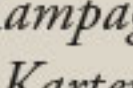
3 Mischt die **Questplättchen** und legt sie als offenen Stapel mit den hellen Brettern nach oben in den passenden Bereich auf dem Spielplan. Legt drei dieser Questplättchen auf die drei dafür vorgesehenen Felder auf der Entdeckerleiste.

4 Legt dann die vier **Storyplättchen** nach Zahlen geordnet neben den Stapel der Questplättchen, so dass das Storyplättchen mit der 1 sichtbar ist.

5 Nur bei 2 Spielern überdeckt ihr mit dem Stadtplättchen namens „Maracaibo“ die auf dem Spielplan abgedruckte Stadt Maracaibo. Bei 3 oder 4 Spielern legt ihr das Stadtplättchen namens „Maracaibo“ zurück in die Schachtel.

Sucht danach die Stadtplättchen, die eurer Spielerzahl entsprechen und entfernt die anderen Stadtplättchen aus dem Spiel. Nehmt nun die beiden Stadtplättchen mit dem  und zusätzlich zwei weitere zufällige Stadtplättchen. Mischt sie und legt sie dann zufällig offen auf die vorgesehenen Plätze der Orte Puerto Plata (Nr. 4), Santo Domingo (Nr. 5), Port Royal (Nr. 13) und Cartagena (Nr. 14).

Restliche Stadtplättchen kommen zurück in die Schachtel.

6 Trennt die **Projektkarten** in die A-Karten (die ihr an diesem Seil erkennt: ) und die B-Karten (die ihr an diesem Seil erkennt: ). Ab der zweiten Partie können im Zuge der Kampagne auch C-Karten (die ihr an diesem Seil erkennt: ) im Spiel sein. Wenn ihr die Kampagne fortsetzen möchtet, mischt sie zu den A-Karten, ansonsten sortiert ihr sie aus und legt sie unter den Storykartenstapel. Mischt dann die Stapel der A- und B-Karten separat. Dann erhält **jeder Spieler 8 Karten vom A-Stapel**. Zählt dann **40 Karten** vom Stapel mit den B-Karten ab und mischt diese mit den übrigen A-Karten. Die übrigen B-Karten werden für dieses Spiel nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt. Legt den gemischten Stapel neben dem Spielplan bereit.

Deckt die obersten vier Karten des Stapels auf und legt diese neben den Stapel in eine offene Auslage.

9 Legt die **Nationenmarker** auf die gleichfarbigen Felder der Nationen (Frankreich, England, Spanien). Dabei kommen (außer beim ersten Feld ganz links) jeweils 2 Nationenmarker auf jedes Feld.

Nur im Spiel zu zweit legt ihr sofort einen roten Nationenmarker auf das Dorf bei Feld 6 (San Juan), einen weißen Nationenmarker auf das Dorf bei Feld 7 (St. Kitts) und einen blauen Nationenmarker auf das Dorf bei Feld 8 (Martinique). Nehmt dafür die Nationenmarker immer von links nach rechts von den Feldern weg.

8 Mischt die **Prestigegebäude** und legt vier dieser Karten über dem Spielplan aus - eine offen über das Feld mit der Nummer I, und je eine verdeckt zu den Feldern II bis IV. Legt die übrigen Prestigegebäude unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht weiter.

7 Legt die Legacyplättchen verdeckt bereit und legt daneben die Dublonen und Zertifikate aus. Sie bilden den allgemeinen Vorrat. Zertifikate zählen als 10 Dublonen.



SPIELAUFBAU - SPIELER

10 Jeder Spieler nimmt sich ein Schiffstableau und legt es vor sich ab.

11 Jeder Spieler legt 24 Scheiben auf die dazugehörigen Kreisfelder auf seinem Schiffstableau. Auf jedes Kreisfeld werden 2 Scheiben gestapelt.



Erste Entscheidungen

15 Möchtet ihr die Kampagne spielen?

Legt dann die Storykarte mit der Nummer **01** auf das passende Feld **15** auf dem Spielplan. Lest die Karte vor und führt die Anweisungen durch: Legt das Storyplättchen mit der „1“ neben den angegebenen Ort (15) und jeweils ein Questplättchen vom Stapel offen neben die angegebenen Orte (16 bzw. 19 (bei 4 Spielern)).

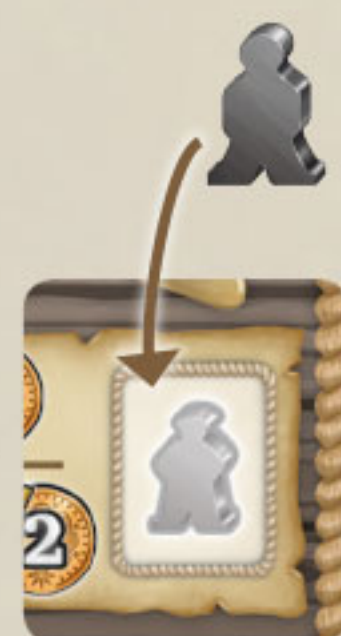
Möchtet ihr nicht die Kampagne spielen?

Sucht Storykarte **75** aus dem Stapel und legt sie auf das passende Feld **15** auf dem Spielplan. Lest die Karte und führt die Anweisungen durch (legt offen ein Questplättchen zu Ort 15, bei 3 oder 4 Spielern ein weiteres zu Ort 18 und bei 4 Spielern ein weiteres zu Ort 19). Die Storyplättchen, die Legacyplättchen und die anderen Storykarten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

16 Von den acht Projektkarten, die jeder Spieler erhalten hat, muss jeder Spieler

- vier Karten auf der Hand behalten,
- eine Karte zu einem der drei Planungsfelder über seinem Schiff legen und
- drei Karten auf den Ablagestapel werfen. (Der Ablagestapel wird neben der Kartenauslage gebildet.)

17 Nun wählt jeder Spieler gleichzeitig eine seiner beiden Karrierekarten aus, legt diese neben seinem Schiffstableau ab, und legt die andere zurück in die Schachtel. Dann nimmt sich jeder Spieler drei Figuren seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie auf die passenden Felder der Karrierekarte.



12 Jeder Spieler nimmt sich das Holzmaterial einer Farbe und legt:

12A seinen Siegpunktmarker auf das Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Karibik-Spielplan,

12B sein Schiff auf das Feld „Havanna“ auf dem Spielplan,

12C seinen Entdecker auf das Startfeld der Entdeckerleiste auf dem Karibik-Spielplan,

12D seine Einflussmarker auf die Felder 0 der drei Einflussleisten, (je einen zu jeder der drei Leisten),

12E einen Marker seiner Farbe auf das Feld 1 der Kampfleiste auf seinem Schiffstableau,

12F einen Marker seiner Farbe auf das Feld 8 der Dublonen-Einkommensleiste und einen Marker seiner Farbe auf das Feld 0 der Siegpunkte-Einkommensleiste.

13 Außerdem erhält jeder Spieler:

- zwei Figuren seiner Farbe
- zwei Karrierekarten
- eine Übersicht

Die übrigen Figuren werden in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die übrigen Karrierekarten und Übersichten werden aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

14 Wer zuletzt auf einem Schiff war, beginnt das Spiel. Dieser Spieler erhält **8 Dublonen**. Sein linker Nachbar erhält **9 Dublonen**, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält **10 Dublonen**, und der vierte Spieler erhält **11 Dublonen**.

Ab der zweiten Partie

Ab eurer zweiten Partie ersetzt ihr den Schritt 15 der Spielvorbereitung. Entscheidet euch für eine der Möglichkeiten:

Möchtet ihr die Kampagne spielen?

Ihr könnt entweder bei eurem letzten Stand fortfahren oder bei einem Kapitel neu beginnen.

Möchtet ihr bei eurem letzten Stand fortfahren?

In diesem Fall nehmt ihr alle Storykarten aus dem Archiv (blauer Beutel) und legt sie nebeneinander auf das passende Feld am Spielplan. Dann lest ihr die Storykarten durch und führt deren Anweisungen aus (d.h. Quests werden zu bestimmten Orten gelegt). Legt alle Legacyplättchen aus dem Beutel zu den passenden Positionen auf dem Spielplan.

Möchtet ihr bei einem Kapitel beginnen?

In diesem Fall wählt ihr eine der Storykarten **80-89** und legt sie auf das passende Feld auf dem Spielplan. Storykarte **80** steht für Kapitel 2, Storykarte **81** für Kapitel 3, usw. Lest dann die Karte vor und befolgt wie gewohnt die Anweisungen. Auf der Karte sind möglicherweise auch Legacyplättchen angegeben, die ihr ins Spiel bringen müsst, und Storykarten, die ihr in den Projektkarten-Stapel mischen müsst.

Möchtet ihr nicht die Kampagne spielen?

Dann entscheidet euch für eine der Storykarten **75, 76** oder **77** und legt sie auf das passende Feld auf dem Spielplan. Lest dann die Karte vor und befolgt wie gewohnt die Anweisungen (legt Quests auf die passenden Orte, mischt die angegebenen Storykarten in den Stapel der Projektkarten und legt die Legacyplättchen aus).

SPIELABLAUF

Maracaibo wird über vier Runden gespielt. Jede Runde steht für ein Jahrzehnt in deiner Karriere. Eine Runde endet, sobald das Schiff eines Spielers das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht hat. Dann erfolgt eine Zwischenwertung. Nach der vierten Runde wird eine Endwertung durchgeführt und das Spiel ist zu Ende.

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge durch:

Phase A) Segeln

Segle mit deinem Schiff 1 bis 7 Orte voran

Phase B) Hauptaktion

Führe am Ort, an dem sich dein Schiff befindet, eine Hauptaktion durch und führe beliebig viele freie Aktionen durch

Phase C) Nachziehen

Ziehe so lange Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Sobald du Phase C abgeschlossen hast, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Phase A) Segle mit deinem Schiff 1 bis 7 Orte voran



In dieser Phase stehen dir bis zu 7 Bewegungspunkte zur Verfügung. Du musst dein Schiff mindestens einen Ort weiterbewegen. Dir steht frei, wie viele der 7 Bewegungspunkte du verwenden willst, überzählige Bewegungspunkte verfallen.

Dabei gilt:

- Jeder weiße Kreis mit einer Zahl ist ein Ort. Städte sind jene Orte, neben denen eine Schriftrolle mit einer Aktion abgebildet ist. Alle anderen Orte sind Dörfer. Ein Schritt entspricht der Bewegung von einem Ort zum nächsten entlang des Pfeiles. Wenn nicht anders angegeben, benötigt jeder Schritt von Ort zu Ort einen Bewegungspunkt.
- Du musst dein Schiff entlang der Pfeile bewegen. Sind an einem Ort mehrere Pfeile, so darfst du dir aussuchen, welchen dieser Wege du nehmen willst.
- Du musst immer den Richtungen der Pfeile folgen. Du darfst also niemals zurückfahren.
- Es dürfen sich mehrere Schiffe auf demselben Ort befinden. Endet die Bewegung deines Schiffes an einem Ort, auf dem sich das Schiff eines Mitspielers befindet, stellst du dein Schiff einfach dazu.

14

15

- Orte mit dem rechts abgebildeten Symbol darfst du nicht überspringen. Du musst dort stehen bleiben, sobald dein Schiff dieses Feld erreicht! Alle anderen Orte darfst du überspringen, sofern du noch Bewegungspunkte übrig hast.



Bemerkung: In späteren Partien kann es passieren, dass neue Städte verfügbar werden, die die Spieler ansteuern können. Es kann auch sein, dass die Fahrt zwischen zwei Orten mehr als einen Bewegungspunkt kostet oder andere besondere Regeln eintreten. Widerspricht dabei eine Anweisung diesen Regeln, so folgt ihr den neuen Anweisungen.

Phase B) Führe am Ort, an dem sich dein Schiff befindet, eine Hauptaktion durch, und führe beliebig viele freie Aktionen durch

Abhängig davon, wo dein Schiff nun steht, darfst du eine Hauptaktion durchführen:



Steht dein Schiff in einer **Stadt**, so darfst du die dort abgebildete **Stadtaktion** durchführen und zuvor eine Ware liefern.



Steht dein Schiff in einem **Dorf**, so darfst du **eine Dorfaktion A** durchführen. Hast du in Phase A **vier oder mehr Bewegungspunkte verwendet**, darfst du sogar **zwei Dorfaktionen AA** durchführen. Hast du in Phase A sogar alle **sieben Bewegungspunkte** verwendet, darfst du **drei Dorfaktionen AAA** durchführen.



Befindet sich an diesem Ort eine **Quest**, so kannst du dort die **Quest erfüllen**.



Befindet sich dein Schiff an einem Ort, in dem sich einer deiner **Gehilfen** befindet, darfst du seine spezielle **Gehilfen-Aktion** durchführen.



Die Heimkehr-Felder (Felder 20, 21a, 21b und 22) sind besondere Städte. Du kannst diese Städte nicht überspringen und auch keine Waren liefern.

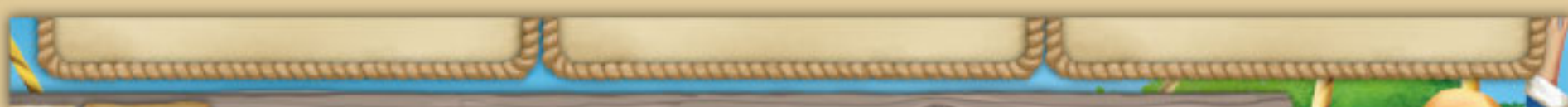
Steht dein Schiff an einem Ort, an dem mehrere dieser Hauptaktionen möglich sind, darfst du trotzdem **nur eine der Aktionen** durchführen!

Du darfst auch darauf verzichten, eine Hauptaktion durchzuführen.

Vor, während oder auch nach deiner Hauptaktion darfst du beliebig oft folgende **freien Aktionen** durchführen:



- Lege eine deiner Handkarten zu einem freien **Planungsfeld** über deinem Schiffstableau. Sind alle drei Felder belegt, kannst du diese Aktion nicht durchführen. Karten, die an einem Planungsfeld liegen, zählen nicht mehr als Handkarten und daher auch nicht zum Handkartenlimit. Diese Karten kannst du später kaufen, du kannst sie aber nicht mehr abwerfen oder als Ware oder Gegenstand verwenden.



- Erfülle eine deiner **Karrieraufgaben** (siehe Seite 12).

Phase C) Ziehe so lange Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Ziehe so viele Karten vom verdeckten Nachziehstapel nach, bis du dein Handkartenlimit erreicht hast. Anstatt vom Nachziehstapel zu ziehen, darfst du auch eine oder mehrere Karten der offenen Auslage auf die Hand nehmen. Allerdings kostet jede Karte, die du aus der offenen Auslage auf die Hand nimmst, eine Dublone.



Zu Beginn des Spiels hast du ein Handkartenlimit von vier Karten. Während des Spiels kannst du dein Schiff aber verbessern, um dein Handkartenlimit auf sechs Karten zu erhöhen.



Hast du die links abgebildete Schiffsverbesserung freigeschaltet, musst du fortan keine Dublone mehr ausgeben, um eine Karte aus der offenen Auslage zu nehmen.

Sobald dein Handkartenlimit erreicht ist, füllst du die offene Auslage wieder mit Karten vom Nachziehstapel auf, sodass wieder vier offene Karten ausliegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte der Nachziehstapel jemals aufgebraucht sein, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

HAUPTAKTIONEN

Bist du an der Reihe, darfst du in Phase B deines Zuges eine Hauptaktion durchführen. Wie oben beschrieben entscheidet die Position deines Schiffs, welche Hauptaktionen dir zur Verfügung stehen.

STADTAKTIONEN

STADT

Befindet sich dein Schiff in einer Stadt, darfst du dort eine Stadtaktion durchführen. Eine Stadtaktion besteht immer aus zwei Teilen.

- 1 **Liefere eine Ware an den Markt.** Überprüfe, ob noch ein Lagerfeld auf dem Markt dieser Stadt frei ist. Ist das der Fall, darfst du eine deiner Handkarten, die diese Ware zeigt, auf den Ablagestapel legen. Entferne dann eine Scheibe von deinem Schiffstableau und lege sie auf eines der freien Lagerfelder.



LAGERFELD

Du darfst **nur eine** Ware liefern, auch wenn du mehrere passende Karten auf der Hand hast.

Gibt es in dieser Stadt kein freies Lagerfeld oder kannst du nicht liefern (weil du keine passende Handkarte hast oder nicht liefern möchtest), verfällt dieser Teil der Stadtaktion.

- 2 **Führe nun die in der Stadt abgebildete Aktion durch.**

Auch wenn du keine Ware geliefert hast, darfst du die Stadtaktion durchführen!

Beide Teile sind aber optional, du darfst sie also verfallen lassen. Führest du aber beide durch, so müssen sie in dieser Reihenfolge sein.

Erklärung der einzelnen Stadtaktionen

KÄMPFEN



Durch diese Aktion kannst du deinen Einfluss bei den Nationen verbessern und Kampfboni erhalten. Decke ein Kampfplättchen von einem der beiden Stapel der Kampfplättchen auf. Jedes Kampfplättchen zeigt für jede der drei Nationen einen **Kampfwert** sowie möglicherweise Kosten oder eine Belohnung. Im seltenen Fall, in dem beide Stapel der Kampfplättchen aufgebraucht sind, beträgt der Kampfwert für alle Nationen 3.

Wähle, welche der drei Nationen kämpfen soll (die „kämpfende Nation“), und bezahle die angegebenen Kosten bzw. erhalte den Sofortbonus:





DUBLONEN: **Bezahle** oder **erhalte** so viele Dublonen.



EINFLUSS: Erhalte einen Einfluss bei dieser Nation. Bewege dafür deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste der kämpfenden Nation um ein Feld nach rechts.



SIEGEPUNKT: Erhalte die angegebene Anzahl an Siegpunkten.



FIGUR: Nimm dir sofort eine Figur deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, sofern sich dort eine befindet. Du darfst sie noch für diese Aktion verwenden.

Auf manchen Kampfplättchen sind im oberen Bereich Bedingungen angegeben, die die Kampfwerte mancher Nationen verändern können:



Hast du die Nation gewählt, von der sich am meisten Nationenmarker auf Orten (Städten, Dörfern und Legacyplättchen) in der Karibik befinden, wird der Kampfwert um 2 verringert. Bei Gleichstand wird der Malus nicht angewendet.



Hast du die Nation gewählt, von der sich am wenigsten Nationenmarker auf Orten (Städten, Dörfern und Legacyplättchen) in der Karibik befinden, wird der Kampfwert um 3 erhöht. Bei Gleichstand wird der Bonus nicht angewendet.

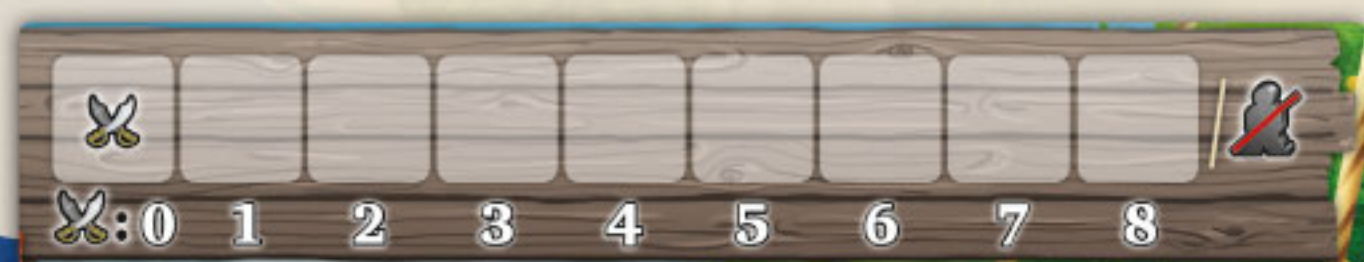
Danach darfst du mit dem Kampfwert dieser Nation **Kampfaktionen** durchführen. Beim Kämpfen darfst du zwar mehrere Kampfaktionen ausführen, jede der einzelnen Kampfaktionen aber nur einmal. Alle Kampfaktionen musst du dabei mit der vorher gewählten Nation durchführen (also z.B. nur Frankreich).

Jede Kampfaktion verringert den Kampfwert. Würde der Kampfwert durch eine Kampfaktion unter 0 fallen, darfst du die Kampfaktion nicht durchführen.

WICHTIG! Du darfst beliebig oft einen Kampfpunkt (von deinem Schiffstableau) abgeben oder eine Figur zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um den Kampfwert zu erhöhen. Für jeden so abgegebenen Kampfpunkt bzw. Figur erhöht sich der Kampfwert um 1.

Im Gegenzug kannst du allerdings niemals deinen Kampfwert um 1 reduzieren, um einen Kampfpunkt oder eine Figur zu erhalten.

Allgemein gilt: Du kannst höchstens 8 Kampfpunkte besitzen. Befindet sich dein Marker auf Feld 8 der Kampfleiste und du würdest weitere Kampfpunkte erhalten, verfallen diese.



Du kannst die folgenden beiden Kampfaktionen durchführen:

Einfluss gewinnen:



Verringere den Kampfwert um 2 bzw. 5. Erhalte einen bzw. zwei Einfluss bei der kämpfenden

Nation. Bewege dafür deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste der kämpfenden Nation um ein bzw. zwei Felder nach rechts. Von diesen beiden Optionen kannst du nur eine wählen. Die Kampfaktion „Einfluss gewinnen“ ist danach verbraucht.

Annektieren bzw. Verdrängen:



Wähle eine Flagge auf dem Spielplan. Befindet sich bei dieser Flagge

noch kein Nationenmarker, musst du den Kampfwert um 4 reduzieren. Befindet sich dort ein Nationenmarker einer anderen Nation, musst du den Kampfwert um 6 verringern und diesen Nationenmarker **aus dem Spiel entfernen**.

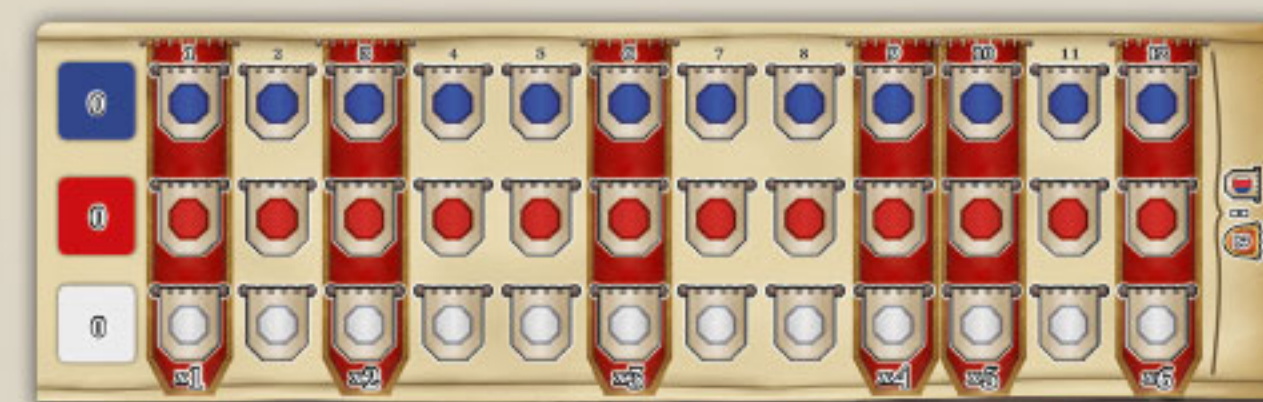
Erhalte einen Einfluss bei der kämpfenden Nation.

Nimm dann einen Nationenmarker von der kämpfenden Nation von den Feldern neben der Einflussleiste (von links nach rechts wegnehmen) und lege ihn zu dieser Flagge. Du erhältst sofort den auf der Flagge abgebildeten Bonus. Von diesen beiden Optionen (Annektieren bzw. Verdrängen) kannst du nur eine wählen. Diese Kampfaktion ist danach verbraucht.

Du kannst durch den Kauf mancher Karten auch weitere Kampfaktionen freischalten. Außerdem können durch die Storykarten und Legacyplättchen weitere Kampfaktionen ins Spiel kommen. Auch für sie gilt: **Jede Kampfaktion darfst du nur einmal pro Zug durchführen.** Für alle Kampfaktionen gilt: Es dürfen nur Nationenmarker einer anderen Nation verdrängt werden!

Sobald du keine Kampfaktionen mehr durchführen willst oder kannst (weil der Kampfwert unter 0 fallen würde), ist die Hauptaktion beendet. Nimm das Kampfplättchen und lege es verdeckt auf den passenden Bereich auf deinem Schiffstableau. Beträgt der übrige Kampfwert mehr als 0, so verfällt dieser.

Einflussleisten



Für jede der drei Nationen gibt es eine Einflussleiste. Neben jeder Einflussleiste befinden sich zu Spielbeginn die Nationenmarker dieser Nation. Während des Spiels wirst du immer wieder Einfluss bei einer Nation erhalten. In diesem Fall bewegst du für jeden erhaltenen Einfluss deinen

Einflussmarker bei dieser Nation um ein Feld nach rechts. Die rot hinterlegten Felder stehen für **Adelsränge**, die du bei dieser Nation erreicht hast. Umso höher dein Adelsrang, desto mehr Siegpunkte erhältst du am Spielende bei dieser Nation (siehe auch Endwertung auf Seite 11).

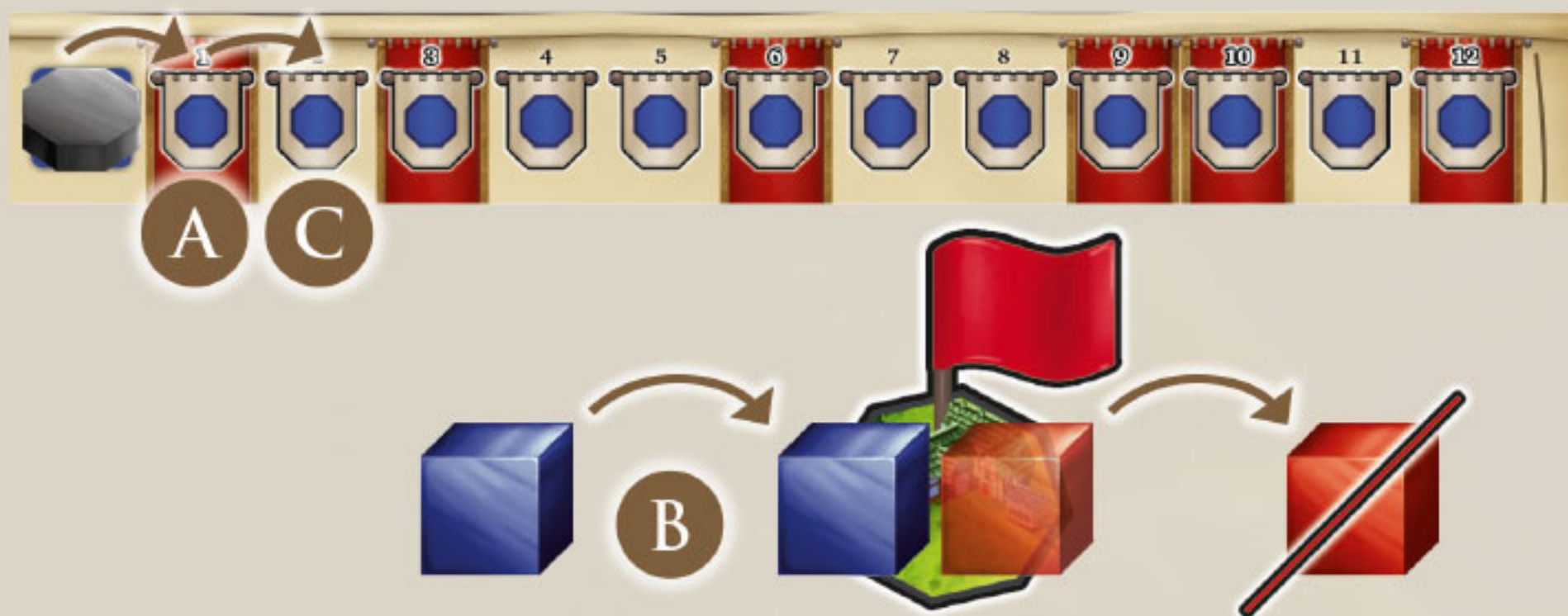
Sollte einer deiner Einflussmarker jemals über das letzte Feld einer Einflussleiste hinaus ziehen, bleibt er stattdessen auf dem letzten Feld stehen und du erhältst 2 Siegpunkte pro verfallenem Schritt.

Immer, wenn du Nationenmarker platzieren darfst, nimmst du diese von links nach rechts weg. Umso mehr Felder vollständig von Nationenmarkern geräumt wurden, desto mehr Siegpunkte erhalten die Spieler am Spielende für ihren erhaltenen Adelsrang bei dieser Nation.



Beispiel: Alex hat das hier abgebildete Kampfplättchen gezogen. Er entscheidet sich für die Nation Frankreich. Dafür muss er zwei Dublonen bezahlen. Er hat dann einen Kampfwert von 6. Zuerst führt er die Kampfaktion **Einfluss gewinnen** durch und verringert seinen Kampfwert um 2. Dafür erhält er einen Einfluss bei Frankreich. **A**

Sein Kampfwert beträgt also jetzt 4. Dann gibt Alex einen Kampfpunkt und eine Figur ab. Sein Kampfwert beträgt nun 6. Alex **verdrängt** nun den Nationenmarker einer anderen Nation, **B** legt einen französischen Nationenmarker zur Flagge von der verdrängt wurde und nimmt sich den auf der Flagge abgebildeten Bonus. Dann erhält er einen weiteren Einfluss bei Frankreich. **C** Der Kampfwert von Alex beträgt nun 0, er beendet seine Hauptaktion.



ENTDECKEN



Bewege deinen Entdecker **höchstens** so viele Felder auf der Entdeckerleiste voran, wie die Zahl neben dem Symbol angibt. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst niemals zurückgehen, sondern musst dem Pfad folgen.
- Auf keinem Feld darf mehr als ein Entdecker stehen. Felder, auf denen sich ein Entdecker eines Mitspielers befindet, werden übersprungen und in der Bewegung nicht mitgezählt.

- Du darfst Schritte verfallen lassen, musst aber mindestens ein Feld weiterziehen.
- Auf manchen Feldern hast du die Wahl, ob du dem kurzen Weg oder dem langen Weg folgen möchtest.

Nachdem dein Entdecker seine Bewegung beendet hat, erhältst du immer die Belohnung des Feldes, auf dem er gelandet ist. Für die anderen Felder, die dein Entdecker hinter sich gelassen hat, erhältst du keine Belohnung.

Landet dein Entdecker auf einem Feld mit einer Quest, darfst du diese sofort erfüllen. Erfüllst du sie, nimmst du dir die Belohnungen und legst das Plättchen auf dein Schiffstableau zu den anderen Questplättchen. Die Quest wird **nicht** nachgelegt. Ab jetzt wird dieses Feld auf der Entdeckerleiste von allen Spielern übersprungen!

Belohnungen auf der Entdeckerleiste:



Erhalte X Dublonen



Erhalte X Siegpunkte



Erhalte X Kampfpunkte



Erhalte 2 Figuren



Erhalte 1 Einfluss bei einer beliebigen Nation



Entferne eine Scheibe von deinem Schiffstableau



Erhalte X Dublonen und X Siegpunkte

Überschreitet dein Entdecker die **rote Barriere**, darfst du sofort deinen Einfluss bei einer der drei Nationen um 3 erhöhen (du kannst den Einfluss nicht auf mehrere Nationen aufteilen). Bewege dafür deinen Einflussmarker auf einer der drei Einflussleisten drei Felder nach rechts. Der erste Spieler, der mit seinem Entdecker die **blaue Barriere** oder die **grüne Barriere** überschreitet, erhält sofort 4 Siegpunkte. Spieler, deren Entdecker diese Linie später überqueren, erhalten nur 2 Siegpunkte.



Landet dein Entdecker auf dem letzten Feld der Entdeckerleiste, bleibt er dort bis zum Ende des Spiels stehen. Du darfst sofort eine Dorfaktion durchführen. Auf dem letzten Feld dürfen mehrere Entdecker stehen. Der erste Entdecker, der dieses Feld erreicht, erhält 10 Siegpunkte, der zweite 8 Siegpunkte, der dritte 6 Siegpunkte und der vierte 4 Siegpunkte. Darfst du in einer späteren Aktion deinen Entdecker bewegen, verfällt diese Bewegung (und du erhältst keine Belohnung).

WEITERE STADTAKTIONEN



Erhalte einen Einfluss bei einer der drei Nationen. Führe danach eine Dorfaktion durch.



Du erhältst einen Kampfpunkt. Danach darfst du eine Scheibe von deinem Schiffstableau aus dem Spiel entfernen.



Du erhältst drei Kampfpunkte. Hast du das Ende der Kampfpunkteleiste erreicht, verfallen weitere Kampfpunkte.



Nimm dir 2 Dublonen aus dem Vorrat. Führe danach eine Dorfaktion durch.



Du erhältst einen Kampfpunkt und einen Einfluss bei einer der drei Nationen.



Für jedes Kompass-Symbol, das du besitzt (auf deinem Schiffstableau oder den bisher von dir gekauften Projektkarten in deiner Auslage), darfst du eine Dorfaktion durchführen.



Du darfst alle Handkarten abwerfen. Wenn du das tust, nimm dir 4 Dublonen. Unabhängig davon erhältst du für jedes Kampfplättchen auf deinem Schiffstableau 1 Siegpunkt.



Nimm dir 4 Dublonen ODER erhalte 2 Siegpunkte für jeden deiner Gehilfen (für jede deiner Figuren, die sich in einem Ort in der Karibik befindet).



Du darfst 2 Kampfpunkte abgeben. Wenn du das tust, erhältst du einen Einfluss bei einer der drei Nationen und 6 Dublonen.

DORFAKTIONEN



Um als Hauptaktion eine Dorfaktion durchführen zu dürfen, muss sich dein Schiff in einem Dorf befinden. Normalerweise darfst du nur **eine** Dorfaktion durchführen. Hast du in deiner Bewegung (Phase A) **vier oder mehr Bewegungspunkte verbraucht**, darfst du stattdessen **zwei** Dorfaktionen durchführen. Hast du sogar **sieben Bewegungspunkte verbraucht**, darfst du sogar **drei** Dorfaktionen durchführen.



Für jede dir zur Verfügung stehende Dorfaktion darfst du eine der drei Möglichkeiten wählen:

- A** Lege sofort alle Handkarten auf den Ablagestapel. Hast du dabei mindestens eine Karte abgelegt, darfst du dir 2 Dublonen nehmen. Du ziehst nicht sofort auf dein Handkartenlimit nach, sondern erst in Phase C.
- B** Nimm dir 1 Dublone.
- C** Entscheide dich für eine Projektkarte (von deiner Hand oder einem der Planungsfelder an deinem Schiffstableau) und kaufe sie. Diese Karte legst du neben deinem Schiffstableau offen aus. Ab sofort darfst du ihren Effekt verwenden.

Anstatt eine Karte zu kaufen, kannst du auch in ein Prestigegebäude investieren, indem du den darauf abgebildeten Betrag bezahlst (siehe Seite 15).

Eine Übersicht über die Kosten, Auswirkungen und Bedingungen der Karten befindet sich ab Seite 13.

Wenn du zwei bzw. drei Dorfaktionen zur Verfügung hast, darfst du jede dieser Möglichkeiten auch mehrfach wählen. Hast du zum Beispiel drei Dorfaktionen zur Verfügung, könntest du dir also auch zweimal 1 Dublone nehmen und danach eine Projektkarte kaufen.

Indem du Scheiben von deinem Schiff entfernst, kannst du andere Dorfaktionen freischalten. Genauso ermöglichen dir manche gekauften Karten eine weitere Dorfaktionsmöglichkeit.

EINE QUEST ERFÜLLEN



Eine **Quest** kannst du nur an einem Ort erfüllen, an dem sich ein Questplättchen befindet.

Um eine Quest zu erfüllen, musst du etwas abgeben und erhältst dafür das Questplättchen und eine Belohnung. Kannst du die Forderung nicht bezahlen, darfst du die Quest nicht erfüllen. Eine genaue Auflistung über die Forderungen und Belohnungen der Quests befindet sich auf Seite 23.



Nachdem du eine Quest erfüllt hast, legst du das Questplättchen mit der Rückseite nach oben auf das erste freie Feld der Quest-Leiste auf deinem Schiffstableau (von links). Für die vierte Quest, die du erfüllst, erhältst du sofort 3 Siegpunkte, für jede weitere Quest erhältst du sofort 2 Siegpunkte.



Storyplättchen

Auf den meisten Storykarten ist eine Quest abgebildet. Um diese zu erfüllen, muss sich dein Schiff im Ort mit dem Storyplättchen (mit einer der Zahlen 1, 2, 3 oder 4) befinden und du musst die auf der Storykarte angegebene Forderung bezahlen.

Wenn du die Quest auf einer Storykarte erfüllst, nimmst du das Storyplättchen und legst es mit der Rückseite nach oben auf das nächste freie Feld der Quest-Leiste auf deinem Schiffstableau. Storyplättchen zählen für alle Belange wie ein Questplättchen, z.B. für Prestigegebäude oder manche Effekte.

Während der Wertung am Ende der Runde wird die Rückseite der Storykarte gelesen, was die Geschichte vorantreibt und damit neue Quests und meistens auch ein neues Storyplättchen ins Spiel bringt. Manchmal werden dadurch auch neue Orte und Regeln freigeschaltet.



Um diese Quest erfüllen zu können, muss sich dein Schiff in Ort 15 befinden und du musst 1 Kampfpunkt abgeben. Dafür nimmst du dir 5 Dublonen, 1 Siegpunkt für jedes Kompass-Symbol in deinem Besitz sowie das Storyplättchen auf dem Spielplan und legst es auf dein Schiffstableau.

EINE GEHILFEN-AKTION DURCHFÜHREN



Manche Projektkarten ermöglichen dir – sobald du sie gekauft hast –, eine Figur zu einem bestimmten Ort zu setzen und sie so zu einem Gehilfen zu machen. Dieser Gehilfe ermöglicht dir ab dann eine besondere Aktion, die auf der Karte angegeben ist.

Um die **Gehilfen-Aktion** durchführen zu können, muss sich dein Schiff im selben Ort wie der Gehilfe befinden. Führe dann die Aktion durch, wie sie auf der Projektkarte dieses Gehilfen abgebildet ist. Du darfst nur die Gehilfen in deiner Farbe nutzen.

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass sich mehrere deiner Gehilfen im selben Ort befinden. In diesem Fall darfst du aber trotzdem nur einen dieser Gehilfen mit der Hauptaktion nutzen.

Eine Übersicht über die Gehilfen-Aktionen befindet sich auf Seite 20.



Immer, wenn du eine Gehilfen-Aktion nicht durchführst oder überspringst, erhältst du 2 Siegpunkte für jeden so nicht genutzten Gehilfen. Das kann passieren, wenn

- du einen Ort überspringst,
- du an diesem Ort eine andere Hauptaktion durchführst oder
- du am Ende einer Runde dein Schiff zurück nach Havanna stellst und sich auf einem der Orte, die dein Schiff nicht erreicht hat, ein Gehilfe befindet.

Eine Erinnerung dafür findest du auf deinem Schiffstableau.

HEIMKEHR

Die Heimkehr-Orte sind besonders. In den ersten drei Runden sind dies die Felder 20 und 21a, in Runde IV die Felder 20, 21b und 22. Heimkehr-Orte dürfen nicht übersprungen werden. Du musst also an diesen Orten stoppen, wenn dein Schiff dort hinzieht.



Das erste Heimkehr-Feld (Nr. 20)

Führe die Aktion *Kämpfen* durch ODER bewege deinen Entdecker um bis zu zwei Felder weiter.



Das zweite Heimkehr-Feld (Nr. 21a bzw. 21b)

Erhalte 3 Siegpunkte. Führt in den Runden I–III am Ende deines Zuges (nach Phase C) eine Zwischenwertung durch (siehe unten).



Das dritte Heimkehr-Feld (Nr. 22)

Du erhältst 5 Siegpunkte. Führt am Ende deines Zuges (nach Phase C) die Endwertung durch (siehe Seite 11).



Bemerkung: Auch wenn du auf deine Hauptaktion verzichten darfst, darf nie auf eine Zwischenwertung oder die Endwertung verzichtet werden.

ZWISCHENWERTUNG (nach Runde I, II und III)

Löst ein Spieler eine Zwischenwertung aus, indem sein Schiff auf das Feld 21a zieht, handelt ihr die folgenden Schritte ab:



1. Beginnend mit dem Spieler, der das Schiff auf Feld 21a gezogen hat, und dann im Uhrzeigersinn, hat jeder Spieler die Wahl:

a. Kaufe eine deiner Projektkarten (aus deiner Hand oder von einem deiner Planungsfelder) und lege sie in deine Auslage. Fülle dann deine Kartenhand wie in Phase C beschrieben wieder auf. Du darfst stattdessen auch in ein Prestigegebäude investieren (siehe Seite 15).

ODER

b. Erhalte 2 Siegpunkte.



2. Jeder Spieler erhält Einkommen abhängig von seinen Markern auf der Dublonen-Einkommensleiste und der Siegpunkte-Einkommensleiste.

Bemerkung: Die Siegpunkt-Abbildungen auf der Dublonen-Einkommensleiste werden während der Zwischenwertung ignoriert und sind erst bei der Endwertung relevant.

Beispiel: Alex' Dublonen-Einkommensmarker befindet sich auf dem Feld 12, sein Siegpunkte-Einkommensmarker auf dem Feld 3. Er erhält 12 Dublonen und 3 Siegpunkte.



3. Alle gelieferten Waren (= Scheiben) werden von den Städten auf dem Spielplan genommen und aus dem Spiel entfernt.



4. Die Karten aus der offenen Auslage werden auf den Ablagestapel gelegt und vier neue Karten werden aufgedeckt.



5. Das verdeckte Prestigegebäude der nächsten Runde (über dem Spielplan) wird aufgedeckt.



6. **Wenn ihr die Kampagne spielt**, überprüft ihr nun, ob die ausliegende Storykarte erfüllt wurde. Sollten mehrere Storykarten ausliegen, werden sie alle überprüft. Die meisten Storykarten werden erfüllt, indem ein Spieler das Storyplättchen nimmt. Dieser liest dann die Rückseite der Storykarte vor. Ein paar wenige Storykarten werden erfüllt, wenn ein bestimmtes Legacyplättchen mit Scheiben voll belegt ist. Ist dies der Fall, liest der Spieler die Rückseite der Karte vor, der gerade diese Runde beendet hat. Werden mehrere Storykarten gleichzeitig erfüllt, wird zuerst die Storykarte mit der niedrigsten Nummer abgehandelt.

Ist eine Entscheidung zu treffen, entscheidet die Mehrheit der Spieler, welche Option gewählt wird (bei Gleichstand entscheidet der Vorleser). Die gerade abgehandelte Storykarte schiebt der Spieler, der sie vorgelesen hat, mit der Rückseite so unter sein Schiffstableau, dass der Mast verlängert wird. *(Dies hat keine spielerischen Auswirkungen, aber verschönert das Schiff.)*

Im Normalfall werdet ihr dazu aufgefordert, eine neue Storykarte aus dem Stapel zu nehmen (übersprungene Karten könnt ihr unter den Stapel der Storykarten legen).

Führt alle Anweisungen dieser Karte durch und legt die Storykarte auf das passende Feld am Spielplan.

Spielt ihr ohne Kampagne (also mit einer der Storykarten 75, 76 oder 77), so bringt nun neue Quests in Abhängigkeit der aktuellen Runde und Spielerzahl ins Spiel, z.B. bei Karte 75 in Runde 1: offene Questplättchen zu den Orten 6 und 12 und bei 3 oder 4 Spielern ein weiteres offenes Questplättchen zu Ort 16.



7. **Alle** Schiffe werden zurück nach Havanna gestellt (nicht nur das Schiff des Spielers, der dieses Feld erreicht hat!).

Nachdem alle diese Schritte durchgeführt wurden, beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (das ist der Spieler, der links vom Spieler sitzt, dessen Schiff auf Feld 21a gezogen ist) ist jetzt an der Reihe.

ENDWERTUNG (nach Runde IV)

Zieht ein Spieler in der vierten Runde mit seinem Schiff auf Feld 22, löst er damit die Endwertung aus. Führt folgende Schritte durch:



1. Beginnend mit dem Spieler, der sein Schiff auf Feld 22 gezogen hat, und dann im Uhrzeigersinn, hat jeder Spieler die Wahl:

a. Kaufe eine deiner Projektkarten (aus deiner Hand oder von einem deiner Planungsfelder) und lege sie in deine Auslage. Du darfst stattdessen auch in ein Prestigegebäude investieren (siehe Seite 15).

ODER

b. Erhalte 2 Siegpunkte.



2. Jeder Spieler erhält die Siegpunkte entsprechend der Position seines Markers auf der Siegpunkte-Einkommensleiste. Abhängig von der Position des Markers auf der Dublonen-Einkommensleiste erhält der Spieler weitere Siegpunkte (er erhält keine Dublonen mehr!).



3. Jeder Spieler erhält für die gekauften Projektkarten in seiner Auslage sowie für die von ihm erworbenen Prestigegebäude Siegpunkte. Karten auf Planungsfeldern oder in der Hand zählen nicht!



4. Für jede Nation wird ermittelt, welcher Spieler am meisten Einfluss bei ihr gewinnen konnte. Der Spieler, dessen Einflussmarker bei einer Nation am weitesten gezogen ist, erhält 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhält jeder der beteiligten Spieler die 3 Siegpunkte. Für eine Nation, bei der sich alle Einflussmarker noch auf „0“ befinden, gibt es diese Siegpunkte nicht.



5. Nun werden noch die Einflussleisten gewertet. Dafür werden die erworbenen Adelsränge mit dem Multiplikator der jeweiligen Nation multipliziert:

a. Ermittelt zuerst den Multiplikator jeder Nation. Das ist die Summe aus **freigelegten Feldern** dieser Nation (= Felder neben der Einflussleiste, von denen alle Nationenmarker entfernt wurden) und einem **Mehrheitsbonus**.



- **Mehrheitsbonus:** Für jede Nation wird ermittelt, wie viele ihrer Nationenmarker sich in Orten der Karibik befinden (in Städten, Dörfern und Legacyplättchen).

Die Nation mit den meisten Nationenmarkern erhält einen Mehrheitsbonus von 2, die Nation mit den zweitmeisten erhält einen Mehrheitsbonus von 1.

Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Nationen den höheren Wert. Teilen sich zwei Nationen den ersten Platz, erhalten sie beide einen Mehrheitsbonus von 2 und die dritte Nation erhält keinen Mehrheitsbonus (0). Teilen sich alle Nationen den ersten Platz, erhalten sie alle einen Mehrheitsbonus von 2.

b. Nun erhält jeder Spieler für **jede** Nation Siegpunkte: Er multipliziert den Multiplikator dieser Nation mit dem Wert seines Adelsranges (das ist der Wert des letzten rot hinterlegten Feldes, das sein Einflussmarker auf dieser Leiste erreicht hat) und erhält so viele Siegpunkte.



6. Überprüft nun nach den gleichen Regeln wie in der Zwischenwertung, ob eine ausliegende Storykarte erfüllt wurde. Kommt dadurch eine neue Storykarte ins Spiel, legt sie wie gewohnt auf das passende Feld am Spielplan, ohne die Anweisungen auf der Karte durchzuführen. Am Ende der Partie kommt sie ins Archiv (blauer Beutel).



Alex hat für die Karten, die er während des Spiels gekauft hat, sowie für ein Prestigegebäude insgesamt 34 Punkte erhalten. In Punkt 3 der Wertung erhält er 4 Punkte für die Position seines Dublonen-Einkommensmarkers und 9 Siegpunkte für den Siegpunkte-Einkommensmarker.

Nun werden die Multiplikatoren berechnet. Es befinden sich 4 Nationenmarker von Frankreich, 4 von Spanien und 2 von England auf Orten in der Karibik. Folglich hat Frankreich einen Multiplikator von 6 (4 für die freigelegten Felder, 2 für die meisten Nationenmarker auf dem Spielplan), Spanien hat den Multiplikator 5 (3 für die freigelegten Felder, 2 für den Gleichstand mit Frankreich auf dem Spielplan) und England den Multiplikator 2 (für die freigelegten Felder am Spielplan, aber keinen Mehrheitsbonus auf Grund des Gleichstands zwischen Frankreich und Spanien).

Alex erhält also für seinen Einfluss bei Frankreich 2 (Position seines Einflussmarkers) $\times$ 6 (Multiplikator) = 12 Siegpunkte, bei Spanien $3 \times 5 = 15$ Siegpunkte und bei England $1 \times 2 = 2$ Siegpunkte.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sofort, wenn die Endwertung abgeschlossen wurde.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

NACH DEM SPIEL

Habt ihr die Kampagne gespielt und wollt diese im nächsten Spiel fortsetzen?

Dann nehmt ihr alle Legacyplättchen (sollten sich auf Legacyplättchen Scheiben befinden, legt ihr diese zurück in die Schachtel) sowie alle ausliegenden Storykarten und legt sie ins Archiv (blauer Beutel). Projektkarten, die eine rote Zahl zeigen (das sind Projektkarten, die durch Storykarten ins Spiel gekommen sind), belastet ihr im Stapel und verwendet sie wieder in der nächsten Partie.

Habt ihr ohne Kampagne gespielt?

Dann sortiert ihr einfach die Storykarte zurück in den Stapel.

KARRIEREKARTEN



Deine Karrierekarte zeigt drei Aufgaben, die du während des Spiels in beliebiger Reihenfolge erfüllen kannst.

Jede dieser Aufgaben zeigt zwei verschiedene Möglichkeiten, wie du sie erfüllen kannst.

Sobald du die obere Bedingung einer Aufgabe erfüllst, darfst du sie sofort oder später durch eine freie Aktion abschließen. Wenn du das tust, erhältst du die abgebildeten Dublonen sowie die daneben stehende Figur, die du in deinen Vorrat legst.

Du kannst aber auch warten, bis du die untere Bedingung erfüllst, um die Aufgabe abzuschließen. In diesem Fall bekommst du neben der Figur und den Dublonen auch Siegpunkte.

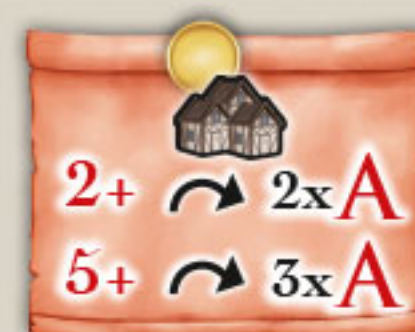
Du kannst jede Aufgabe nur einmal erfüllen. Sobald du alle drei Aufgaben erfüllt hast, nimmst du dir die auf der Karte abgebildete Belohnung (2 Dublonen und 2 Siegpunkte). Du wurdest zum Admiral ernannt. Wende die Karte und schiebe sie unter dein Schiffstableau, so dass sie den Mast verlängert. (Dies hat keine spielerische Auswirkung, aber verschönert dein Schiff.)



Sobald sich auf Alex' Schiffstableau vier Questplättchen befinden, kann er als freie Aktion diese Aufgabe erfüllen. Dafür erhält er sowohl die Figur neben dieser Aufgabe als auch 4 Dublonen. Er kann aber auch warten, bis sich 6 Questplättchen auf seinem Schiffstableau befinden - in diesem Fall erhält er nämlich zusätzlich auch noch 4 Siegpunkte. Hat er die anderen beiden Aufgaben dieser Karte auch schon erfüllt, erhält er weitere 2 Siegpunkte und 2 Dublonen. Dann legt er die Karte mit der Rückseite an den Mast seines Schiffstableaus an.

SCHIFFSVERBESSERUNGEN

Während des Spiels hast du öfters die Möglichkeit, eine Scheibe von deinem Schiffstableau zu entfernen (z.B. durch das Liefern an das Lager einer Stadt). Sobald du beide Scheiben eines Bereichs entfernt hast, schaltest du damit einen Bonus frei, der für dich ab sofort gilt oder einen Sofortbonus darstellt:



Wenn du dich dazu entscheidest, die Hauptaktion „Dorfaktion“ durchzuführen (nicht als Teil einer Stadtaktion oder einer Gehilfen-Aktion oder eines anderen Effekts!), darfst du zwei Dorfaktionen durchführen, sofern du zwei oder mehr Bewegungspunkte verbraucht hast, bzw. drei Dorfaktionen durchführen, sofern du fünf oder mehr Bewegungspunkte verbraucht hast (normalerweise musst du vier bzw. sieben Bewegungspunkte dafür aufgewendet haben).



Dein Handkartenlimit erhöht sich auf 6 Karten (anstatt 4).



Du erhältst sofort 3 Siegpunkte. Du darfst Karten gratis aus der Auslage nehmen.



Nimm dir sofort 5 Dublonen.



Erhalte sofort 3 Siegpunkte.



Von hier darfst du nur Scheiben entfernen, wenn du die Schiffsverbesserung „3 Siegpunkte“ freigeschaltet hast. Erhalte sofort 6 Siegpunkte.



Du hast eine neue Kampfaktion zur Verfügung:

Wähle ein Dorf (keine Stadt!). Befindet sich dort kein Nationenmarker, musst du den Kampfwert um 2 reduzieren. Befindet sich dort ein Nationenmarker einer anderen Nation, musst du den Kampfwert um 5 reduzieren und den Nationenmarker aus dem Spiel entfernen. Setze einen Nationenmarker der kämpfenden Nation in dieses Dorf und nimm dir einen Einfluss bei dieser Nation. Für jeden eigenen Gehilfen in diesem Dorf erhältst du 3 Dublonen, für jeden Gehilfen eines anderen Spielers 1 Dublone.

Neue Dorfaktionen: Sobald du beide Scheiben von einem dieser Bereiche entfernt hast, hast du eine neue Dorfaktion zur Verfügung.



Erhalte einen Kampfpunkt und 1 Dublone.



Diesen Bereich darfst du erst freischalten, wenn du die vorherige Dorfaktion freigeschaltet hast. Lege drei gleiche Waren (nicht Gegenstände!) aus deiner Hand ab. Wenn du das tust, erhältst du 2 Dublonen und 2 Siegpunkte.

Scheiben von den folgenden Schiffsverbesserungen dürfen erst entfernt werden, sobald vier andere Bereiche freigeräumt wurden!

Neue Dorfaktion:



Dir steht eine neue Dorfaktion zur Verfügung. Diese Dorfaktion darfst du nur durchführen, wenn sich dein Schiff in einem Dorf **ohne Nationenmarker** befindet. Nimm einen beliebigen Nationenmarker von einer der drei Nationen und lege ihn in dieses Dorf. Nimm dir einen Einfluss bei der von dir gewählten Nation und 1 Dublone.

Sofortaktion:



Wähle eine der drei folgenden Optionen: Bewege deinen Entdecker bis zu drei Schritte (und erhalte die abgebildete Belohnung) ODER erhalte 4 Dublonen und 4 Siegpunkte ODER bewege einen deiner Einflussmarker so viele Felder voran, bis er beim nächsten Adelsrang ankommt (bis zum nächsten rot hinterlegten Feld).

Scheiben von der folgenden Schiffsverbesserung dürfen erst entfernt werden, sobald sechs andere Bereiche freigeräumt wurden!



Erhalte sofort 10 Siegpunkte.

ERKLÄRUNG DER KARTEN



Jede Karte kann auf mehrere Arten verwendet werden: als Ware, als Gegenstand oder um sie zu kaufen. Verwendest du eine Karte für die Ware bzw. den Gegenstand, musst du sie danach abwerfen. Sobald eine Karte auf ein Planungsfeld gelegt wurde oder du sie gekauft hast, kannst du sie nicht mehr als Ware bzw. Gegenstand verwenden.

KARTEN KAUFEN

Du kannst Karten nur mit einer Dorfaktion kaufen (Ausnahme: Zwischen- und Endwertung). Dabei musst du dich für eine Karte von deiner Hand oder von einem deiner Planungsfelder entscheiden. Stattdessen kannst du auch in ein Prestigegebäude investieren.

Sobald du die Karte gekauft hast, legst du sie offen neben dein Schiffstableau in deine Auslage und darfst ihren Effekt ab nun verwenden. Karten auf deinen Planungsfeldern darfst du noch nicht sofort verwenden, sondern erst, wenn du sie gekauft hast!



Die meisten Karten zeigen nur einen Dublonenwert. Um diese Karte kaufen zu können, musst du so viele Dublone zurück in den Vorrat legen wie abgebildet. Durch bestimmte Effekte von Karten, die du schon mit einer früheren Aktion gekauft hast, kann sich dieser Wert verringern, aber niemals unter 0 Dublone.



Ist neben den Dublonenkosten eine Figur abgebildet, musst du diese zusätzlich aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



Befindet sich unter der abgebildeten Figur eine Zahl, stellst du eine Figur aus deinem Vorrat neben den Ort, bei dem diese Zahl abgebildet ist. Dadurch ist deine Figur zu einem Gehilfen aufgestiegen und du kannst ab deinem nächsten Zug an diesem Ort die Hauptaktion durchführen, die auf der Karte abgebildet ist.

Einige Karten haben auch weitere Bedingungen, die beim Kauf beachtet werden müssen. Eine Übersicht befindet sich auf Seite 21.

KARTEN-EFFEKTE

Sobald du eine Karte gekauft hast, treten ihre Effekte in Kraft:

Effekte auf grünen Schriftrollen erhöhen dein Einkommen.

Effekte auf roten Schriftrollen sind besondere Vorteile, die während des Spiels für dich gelten (Dauereffekte).

Effekte auf blauen Schriftrollen sind Gehilfen-Aktionen, die du durchführen kannst, wenn sich dein Schiff im selben Ort wie der Gehilfe befindet.

Effekte auf beigen Schriftrollen sind Soforteffekte, die einmalig und sofort auftreten, wenn du die jeweilige Karte kaufst.

EINKOMMENS-EFFEKTE

Eine Belohnung im grünen Bereich einer Projektkarte erhöht dein Einkommen. Ziehe dafür deinen Marker auf der Dublonen-Einkommensleiste bzw. deinen Marker auf der Siegpunkte-Einkommensleiste voran.

Es gibt zwei Arten von Einkommen:



Bewege sofort deinen Marker auf der passenden Einkommensleiste voran.



Du darfst deinen Marker auf der passenden Einkommensleiste nur dann bewegen, wenn du das jeweilige Synergieplättchen besitzt (s.u.). Erhältst du das Synergieplättchen allerdings erst später im Spiel, darfst du das nachholen.

SYNERGIE-SYMBOL



Manche Karten bzw. Prestigegebäude zeigen im beigen Bereich eines der fünf Synergie-Symbole. Kaufst du eine solche Karte und besitzt das dazugehörige Synergieplättchen noch nicht, nimmst du es sofort aus dem allgemeinen Vorrat und legst es neben deinem Schiffstableau ab.

Du kannst von jeder Art Synergieplättchen höchstens eines besitzen!

Manche Einkommenseffekte werden nur aktiviert, wenn du das passende Synergieplättchen besitzt. Diese Effekte können auch nachträglich aktiviert werden, wenn du das Synergieplättchen erst später erhältst. Überprüfe also am besten immer, wenn du ein Synergieplättchen erhältst, ob dadurch Einkommenseffekte aktiviert werden.



Beispiel: Alex hat die Karte „Legionär“ gekauft. Er erhält für sie ein Grundeinkommen von 1 Dublone in jeder Einkommensphase. Besitzt er das Synergieplättchen , erhöht sich sein Siegpunkte-Einkommen um 2 Siegpunkte.



Beispiel: Alex hat die Karte „Hafen“ gekauft. Er besitzt das Synergieplättchen , aber nicht das Synergieplättchen . Folglich bewegt Alex seinen Siegpunkte-Einkommensmarker vier Felder voran. Wenn er später eine Karte kauft, die  zeigt, bewegt er den Marker zwei weitere Felder voran.

Einkommensleisten



Auf dem Spielplan befinden sich zwei Einkommensleisten: eine für Siegpunkte und eine für Dublonen. Immer wenn sich dein Einkommen erhöht (indem du eine neue Karte kaufst oder ein Synergieplättchen erhältst und dadurch dein Einkommen steigt), bewegst du deinen Marker auf der jeweiligen Leiste voran.



Am Ende der vierten Runde wird das Dublonen-Einkommen nicht mehr ausgeschüttet, sondern die Spieler erhalten Siegpunkte abhängig von der Position ihres Markers auf dieser Leiste.



Befindet sich dein Dublonen-Einkommensmarker auf dem letzten Feld der Leiste (34) und du würdest weiteres Dublonen-Einkommen erhalten, bewegst du stattdessen deinen Siegpunkte-Einkommensmarker voran. Du wandelst dein ab dann erhaltenes Dublonen-Einkommen also in Siegpunkte-Einkommen um.



Erreicht dein Siegpunkte-Einkommensmarker das Feld 20, nimmst du dir für jede noch bevorstehende Wertung (Zwischen- und Endwertung) 20 Siegpunkte und setzt deinen Marker zurück auf das Feld 0.

Du kannst dein Einkommen immer anhand der von dir gekauften Projektkarten nachrechnen (plus 8 Dublonen Grundeinkommen).

DAUEREFFEKTE

Effekte auf roten Schriftrollen sind Sondereffekte, die dir besondere Aktionen ermöglichen oder Aktionen für dich verbessern.

Eine Übersicht über die Dauereffekte befindet sich auf Seite 18.

GEHILFEN-AKTIONEN

Effekte auf blauen Schriftrollen zeigen Aktionen, die du nur als Hauptaktion durchführen kannst, wenn dein Schiff zum Ort des betreffenden Gehilfen segelt.

Eine Übersicht über die Gehilfen-Aktionen befindet sich auf Seite 20.

SOFORTEFFEKTE

Effekte auf beigen Schriftrollen erhältst du sofort, wenn du die Karte kaufst.

Eine Übersicht über alle Soforteffekte befindet sich auf Seite 19.

PRESTIGEGEBÄUDE

Prestigegebäude sind besondere Projektkarten. Sie bringen beim Spielen Siegpunkte. Zu Spielbeginn werden vier Prestigegebäude über dem Spielplan platziert - eines offen, drei verdeckt. Am Ende von Runde I, II und III wird ein weiteres aufgedeckt.

Immer wenn ein Spieler eine Karte kaufen dürfte, darf er stattdessen in ein Prestigegebäude investieren. Prestigegebäude sind allgemeine Projekte – jeder Spieler darf sich an ihnen beteiligen.

Um in ein Prestigegebäude zu investieren, muss ein Spieler:

- Die angegebenen Dublonen bezahlen und eine Figur aus seinem Vorrat auf das Prestigegebäude stellen.
- Das abgebildete Synergieplättchen  nehmen, sofern er es noch nicht besitzt.
- Sofort 2 Siegpunkte nehmen, wenn er der erste Spieler ist, der eine Figur auf dieses Prestigegebäude stellt.

Jeder Spieler darf in jedes beliebige Prestigegebäude investieren, allerdings darf kein Spieler in dasselbe Prestigegebäude ein weiteres Mal investieren.

Prestigekarten bleiben stets oberhalb des Spielplans liegen.

Eine Übersicht über die Prestigegebäude befindet sich auf Seite 21.

QUESTS



Jede Quest zeigt im oberen Bereich Kosten, die beglichen werden müssen und im unteren Bereich die dafür ausgeschüttete Belohnung. Um eine Quest erfüllen zu können, musst du die Kosten dafür bezahlen können.

Bestehen die Kosten aus Waren oder Gegenständen, musst du Karten von deiner Hand abwerfen, die diese Waren bzw. Gegenstände zeigen. Dublonen oder Figuren musst du zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Kampfpunkte musst du abgeben.

Nachdem du die Kosten beglichen hast, erhältst du die Belohnung. Ein Teil der Belohnung zeigt das Kompass-Symbol. Für jedes Kompass-Symbol, das auf deinen Karten bzw. deinem Schiffstableau abgebildet ist, erhältst du einmal die abgebildete Belohnung (schon zu Beginn des Spiels hast du ein Kompass-Symbol durch dein Schiffstableau).

Dazu erhältst du möglicherweise eine weitere Belohnung, unabhängig davon, wie viele Kompass-Symbole du besitzt.

Nachdem du dir die Belohnung genommen hast, nimmst du das Questplättchen und legst es auf den nächsten freien Platz (von links beginnend) auf deinem Schiffstableau. Questplättchen werden nicht sofort nachgelegt, sondern erst, wenn eine neue Storykarte aufgedeckt wird!

AUTOMA-SOLO-VARIANTE

Wenn du alleine durch die Karibik schippern willst, spielst du gegen eine virtuelle Gegnerin namens Jean, die durch Automakarten gesteuert wird.

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie gewohnt vor (Spielvorbereitung für 2 Spieler), mit diesen Änderungen:

Wähle eine Farbe für Jean. Jean hat zwar ihr Schiff und ihren Entdecker, aber keine Figuren. Sie sammelt auch keine Dublonen und keine Kampfpunkte. Sie erhält zu Spielbeginn keine Projektkarten.
 Lege den Siegpunktmarker in Jeans Farbe auf das Feld 0 der Siegpunktleiste und die drei gleichfarbigen Einflussmarker auf und die drei gleichfarbigen Einflussmarker auf das jeweils erste Feld (0) der drei Einflussleisten.
 Jean erhält das Automa-Tableau anstelle eines der Schiffstableaus.
 Das Automa-Tableau ist auf der Rückseite eines der Schiffstableaus abgebildet.

Lege über jedes Siegpunkt-Zeichen unten auf dem Automa-Tableau eine Scheibe (d.h. auf jedes gelbe Feld  und die freien Bereiche dazwischen).



Sortiere die Automakarten nach den Buchstaben in ihrer rechten unteren Ecke und mische diese Stapel einzeln. Wähle einen Schwierigkeitsgrad und mische entsprechend viele Karten zusammen:

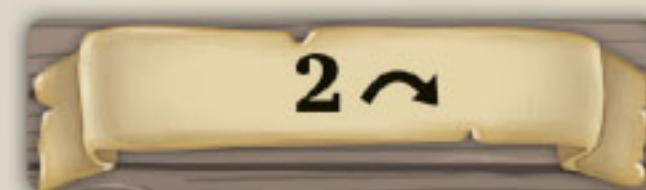
	A	B	C
Sehr einfach	5	0	0
Einfach	5	0	1
Mittel	5	1	1
Schwer	5	2	1
Sehr schwer	5	3	1

Lege den gemischten Stapel verdeckt neben dir ab. Das ist der Automa-Stapel. Übrige Karten legst du zurück in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

SPIELABLAUF

Du bist der Startspieler, dann sind Jean und du abwechselnd an der Reihe. Wenn Jean an der Reihe ist, ziehst du eine Karte vom Automa-Stapel und führst alle Anweisungen der Karte in der angegebenen Reihenfolge durch. Neben dem Automa-Stapel bildest du einen Ablagestapel, wo du die Karte hinlegst, nachdem du sie vollständig durchgeführt hast.

Automa-Aktionen



Zuerst bewegst du das Schiff von Jean so viele Orte voran, wie die Zahl angibt. Wenn es zwei Möglichkeiten gibt, wie das Schiff bewegt werden kann, nimmt sie abhängig von der Art des Pfeils den oberen  oder den unteren  Weg.

Wichtig! Jean ignoriert alle Dörfer ohne Quest. Diese werden nicht als Schritt gezählt! Jean bewegt sich also immer nur zu einer Stadt oder einer Quest.

Jean darf Felder mit -Symbol, wie zum Beispiel die Heimkehr-Felder, nicht überspringen: auch Jean muss hier auf jedem Feld stehen bleiben, z.B. ab Ort 20 bewegt sich Jean immer nur zum nächsten Feld weiter.

Sollten neue Städte durch Legacyplättchen freigeschaltet worden sein, gelten diese auch für Jean.



Quest: Landet das Schiff von Jean auf einem Feld mit Questplättchen, wird die Quest auf das Quest-Feld auf dem Automa-Tableau gelegt, ohne dass Jean etwas abgeben muss oder die abgebildete Belohnung erhält. Dies gilt auch für das Storyplättchen (Storyplättchen zählen für Jean wie Questplättchen). **Hat Jean ein Questplättchen genommen, endet ihr Zug sofort und du bist an der Reihe.**



Stadt: Befindet sich Jeans Schiff in einer Stadt, kontrollierst du, ob noch eines der Lagerfelder dieser Stadt frei ist. Wenn ja, nimmst du die vorderste Scheibe (von links nach rechts) vom Automa-Tableau und belegst mit ihr das Lagerfeld. Andernfalls nimmst du die angegebene Projektkarte aus der offenen Auslage (Bsp. : Nimm die erste Karte aus der Auslage, usw.) und legst sie verdeckt neben das Automa-Tableau. Fülle dann die Auslage wieder auf. (Da auf den Heimkehr-Feldern nie geliefert werden kann, nimmt Jean dort immer eine Karte aus der Auslage.)

Nachdem Jean eine Ware geliefert oder eine Karte genommen hat, führt sie die auf der Automakarte angegebenen Anweisungen durch - **unabhängig davon, in welcher Stadt sich ihr Schiff befindet!**

Folgende Aktionen können auf den Automakarten abgebildet sein:

 Jean erhält einen Einfluss bei der angegebenen Nation.

 +  ab 3. Runde: Jean entfernt die nächste Scheibe auf dem Automa-Tableau aus dem Spiel. Befindet ihr euch in der dritten oder vierten Runde, erhält sie außerdem 4 Siegpunkte.

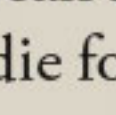
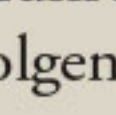
 +  Jean entfernt die nächste Scheibe auf dem Automa-Tableau aus dem Spiel und erhält 4 Siegpunkte.

 2 Jean bewegt ihren Entdecker zwei Felder weiter. Befindet sich eine Quest in Reichweite ihres Entdeckers, zieht sie ihren Entdecker dort hin und nimmt sie (und lässt möglicherweise Felder verfallen). Andernfalls wählt der Entdecker immer den kürzestmöglichen Weg. Die Belohnung für das Überschreiten einer Barriere oder der Ankunft am Zielfeld erhält Jean nicht, reduziert allerdings den Bonus für deinen Entdecker.

 2 ab 3. Runde: 4 Wie oben, allerdings erhält Jean zusätzlich 4 Siegpunkte und darf ihren Entdecker ab der dritten Runde stattdessen sogar 4 Felder weiterbewegen.

 +  ab 3. Runde: Jean nimmt eine Quest vom Nachziehstapel und legt sie auf das passende Feld auf dem Automa-Tableau. Ab der dritten Runde erhält sie zusätzlich 4 Siegpunkte.

 3 Jean nimmt eine Quest vom Nachziehstapel und legt sie auf das passende Feld auf dem Automa-Tableau. Außerdem erhält sie 3 Siegpunkte.

 1. Max.:  Gleichstand:  2.  3.  Jean führt eine besondere Kampfaktion durch. Führe die folgenden Schritte durch:

(1) Decke ein Kampfplättchen auf.

(2) Dann wird für jede Nation der modifizierte Kampfwert berechnet. Dafür addierst du den Kampfwert auf dem Kampfplättchen zum Wert des Adelsranges, den Jean momentan bei dieser Nation innehat, minus den Wert deines momentanen Adelsranges. Der Adelsrang ist das letzterreichte rote Feld auf der jeweiligen Einflussleiste. Ist auf dem Kampfplättchen eine Bedingung angegeben, die die Kampfstärke einer Nation modifiziert, so wird auch diese angewendet (siehe *Kämpfen*, Seite 6).

Kosten und Sofortboni auf dem Kampfplättchen werden von Jean ignoriert. Jean wählt nun die Nation, deren modifizierter Kampfwert am höchsten ist, bei Gleichstand entscheidet der nicht modifizierte Kampfwert (ohne Adelsränge und eventueller

Bedingung am Kampfplättchen). Herrscht immer noch Gleichstand, wählt sie die Nationen in der Reihenfolge Frankreich, Spanien, England.

(3) Jean erobert nun jene leere Stadt , deren Feld die niedrigste Nummer zeigt (den auf der Flagge abgebildeten Bonus erhält sie nicht). Gibt es keine leere Stadt mehr, erobert sie das Dorf mit der niedrigsten Nummer. Gibt es auch das nicht mehr, entfernt sie den Nationenmarker aus dem Spiel. Automakarte „Krieger(in)“: Zusätzlich wird noch ein leeres Dorf nach obigen Regeln erobert.

(4) Schlussendlich bekommt Jean 2 Einfluss bei dieser Nation bzw. 3 Einfluss bei dieser Nation und 2 Siegpunkte (abhängig davon, was auf der aufgedeckten Automakarte abgebildet ist). Danach wird das Kampfplättchen auf das Automa-Tableau gelegt.

Weitere Regeln:

- Ist der Stapel der Automakarten aufgebraucht, mischst du den Automa-Ablagestapel und legst ihn wieder verdeckt neben dir ab.
- In der Einkommensphase erhält Jean die Siegpunktzahl, die dem zuletzt freigelegten Feld auf dem Automa-Tableau entspricht, sowie einen Siegpunkt für jede Projektkarte, die sich neben ihrem Automa-Tableau befindet.



Beispiel: Jean hat bis zur ersten Zwischenwertung 3 Scheiben vom Automa-Tableau entfernt und 2 Karten gesammelt. Sie erhält in der Einkommensphase 4 Siegpunkte.

JEAN & LEGACYPLÄTTCHEN

- L4, L7: Wie ein Spieler kann Jean diese Stadt nur anfahren oder erobern, wenn ihr Entdecker das betreffende Feld erreicht oder passiert hat.
- L2, L5, L6, L8, L10-L25: Jean ignoriert diese Plättchen.
- L10-L17: Wird dieses Plättchen ins Spiel gebracht, musst du zusätzlich zur 2-Spieler-Regel (L11-L17: Scheibe auf das Legacyplättchen legen) sofort eine weitere Scheibe aus der Schachtel auf das Plättchen legen, um einen Platz zu besetzen.

SPIELENDEN

Das Spiel endet wie gewohnt nach der vierten Runde. Die Endwertung wird wie bisher durchgeführt. Die Einflussmarker von Jean werden dabei so behandelt, als wäre sie ein menschlicher Spieler. Jean erhält noch folgende Bonuspunkte:

- Für jede Quest erhält Jean 5 Siegpunkte.
- Hat Jean mehr Quests als du gesammelt, erhält sie 10 Siegpunkte. Hat sie dich um drei Quests übertroffen, erhält sie stattdessen sogar 20 Siegpunkte. Hat sie dich sogar um vier oder mehr Quests übertroffen, erhält sie stattdessen 30 Siegpunkte!
- Zähle die Bereiche , die Jean vom Automa-Tableau freigeräumt hat, sowie die von dir freigeschalteten Schiffsverbesserungen. Hat sie mehr Bereiche geräumt, als du Schiffsverbesserungen freigeschaltet hast, erhält sie 10 Siegpunkte. Hat sie dich um drei Bereiche übertroffen, erhält sie stattdessen sogar 20 Siegpunkte. Hat sie dich sogar um vier oder mehr Bereiche übertroffen, erhält sie 30 Siegpunkte.
- Befindet sich Jeans Entdecker vor deinem, erhält sie 10 Siegpunkte. Befindet er sich 8-10 Felder vor deinem Entdecker, erhält sie stattdessen 20 Siegpunkte. Wenn er sich sogar 11 oder mehr Felder vor deinem Entdecker befindet, erhält Jean 30 Siegpunkte. (Befinden sich die beiden Entdecker auf verschiedenen „Gabelungen“ eines Weges, so wird die Entfernung der beiden Entdecker bis zur nächsten Barriere gezählt. Der Entdecker, der weniger Felder bis zur Barriere benötigt, zählt als „in Führung“. Bei Gleichstand erhält Jean keine Siegpunkte.)

Du gewinnst, wenn du am Spielende mehr Siegpunkte als Jean gemacht hast. Bei Gleichstand gewinnt Jean!

Gegen Jean gewonnen? Poste ein Bild von dir mit den verwendeten Automakarten unter #MaracaiboGame!

SYMBOLÜBERSICHT

(Dieser Teil der Regeln dient nur der Symbolübersicht. Ihr könnt auf sie zurückgreifen, wenn während des Spiels Fragen zu Effekten auftauchen.)

Es ist möglich, einen Effekt mehrere Male von verschiedenen Karten zu erhalten. In diesem Fall wirken gleiche Effekte grundsätzlich kumulativ, sie gelten also auch mehrfach.

Du darfst Teileffekte auch verfallen lassen.

EINKOMMENSEFFEKTE

(Mehr Informationen zu Einkommenseffekten befinden sich auf Seite 14.)



Bewege deinen Marker auf der Dublonen-Einkommensleiste X Felder voran.



Bewege deinen Siegpunkte-Einkommensmarker X Felder auf der Siegpunkte-Einkommensleiste voran.



Besitzt du das abgebildete Synergieplättchen, darfst du den Marker auf der passenden Einkommensleiste (Dublonen oder Siegpunkte) um so viele Felder wie abgebildet vorziehen. Erhältst du später im Spiel das Synergieplättchen, darfst du den Effekt „nachholen“ und den Marker auf der passenden Leiste voranbewegen.

DAUEREFFEKTE UND WEITERE AKTIONSMÖGLICHKEITEN



Immer wenn du mindestens einen der abgebildeten Gegenstände für einen Effekt bezahlen musst (z.B. für eine Quest oder eine Dorfaktion), zählt diese Karte wie ein Gegenstand dieser Art, du musst also



einen weniger abgeben. Es handelt sich also um „permanente“ Gegenstände, die du immer zur Verfügung hast und nicht abwerfen musst.



Immer wenn du eine Karte kaufst, bezahlst du X Dublonen weniger (aber mindestens 0 Dublonen). Diesen Effekt kannst du auch auf Prestigegebäude anwenden.



Immer wenn du die Aktion *Kämpfen* durchführst, darfst du dir davor einen Kampfpunkt nehmen. Hat dein Marker das Ende der Kampfpunkteleiste erreicht, verfallen weitere Kampfpunkte.



Kompass verbessern deine Belohnungen, die du von Quests erhältst. Jeder Kompass erhöht die Belohnung. Zu Beginn des Spiels hast du schon einen Kompass, der auf deinem Schiffstableau abgebildet ist.



Immer wenn du deinen Entdecker bewegen darfst, darfst du ihn ein zusätzliches Feld bewegen. Unabhängig davon, wie viele Felder du ihn bewegst, darfst du weiterhin nur die Belohnung des Feldes nehmen, auf dem der Entdecker seine Bewegung beendet.



Immer wenn dein Entdecker den Entdecker eines Mitspielers überspringt, stiehst du ihm einen Siegpunkt. Ein Spieler, der keine Siegpunkte hat, kann auch nicht bestohlen werden, verliert also keine.



Immer wenn irgendein Spieler in einem Dorf mit deinem Gehilfen stehen bleibt (das darfst auch du sein), erhältst du 1 Siegpunkt bzw. 2 Dublonen (unabhängig davon, wie viele Gehilfen du dort hast).



Du darfst jederzeit (und beliebig oft) eine Figur in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um zwei Kampfpunkte zu erhalten.



Entscheidest du dich während der Aktion *Kämpfen* für die abgebildete Nation, erhältst du sofort zwei Kampfpunkte.



Immer, wenn du einen Nationenmarker verdrängst, erhältst du 3 Siegpunkte.

NEUE DORFAKTIONEN

Hast du eine der folgenden Karten gekauft, hast du damit eine weitere Dorfaktion zur Verfügung. Dabei bedeutet „Als letzte Dorfaktion“, dass du immer, wenn du mindestens eine Dorfaktion durchführen darfst und dich für diese Dorfaktion entscheidest, alle weiteren deiner Dorfaktionen dieser Hauptaktion verfallen. Das gilt auch für Dorfaktionen, die du durch eine Gehilfen-Aktion erhältst.



Als letzte Dorfaktion: Gib zwei Gegenstände „Schatzkarte“ ab. Wenn du das tust, erhältst du 2 Siegpunkte und bewegst deinen Entdecker bis zu zwei Felder weiter.



Als letzte Dorfaktion: Gib zwei Gegenstände „Schatzkarte“ ab. Wenn du das tust, erhalte 3 Dublonen und bewege deinen Entdecker bis zu zwei Felder weiter.



Als letzte Dorfaktion: Gib zwei Gegenstände „Buch“ ab. Wenn du das tust, erhalte X Dublonen und X Siegpunkte.



Gib zwei gleiche Waren (keine Gegenstände!) ab. Wenn du das tust, erhältst du 4 Dublonen.

NEUE KAMPFAKTIONEN

Hast du eine der folgenden Karten gekauft, hast du während jeder Aktion *Kämpfen* eine weitere Kampfaction zur Verfügung. Auch diese darfst du pro Kampf nur einmal durchführen.



Verringere den Kampfwert um 2. Erhalte einen Einfluss bei der kämpfenden Nation und X Siegpunkte.



Verringere den Kampfwert um 1. Erhalte 3 Dublonen und 2 Siegpunkte, wenn du das abgebildete Synergieplättchen besitzt.

SOFORTEFFEKTE

Diese Effekte werden sofort und einmalig durchgeführt, wenn die Karte gekauft wird.



Erhalte bei der abgebildeten Nation zwei Einfluss.



Nimm dir das abgebildete Synergieplättchen aus dem Vorrat, sofern du noch keines dieser Art besitzt (überprüfe sofort, ob dadurch Einkommenseffekte ausgelöst werden).



Wähle eine Nation. Nimm einen Nationenmarker dieser Nation und platziere ihn in einem Dorf ohne Nationenmarker. Gibt es kein solches Dorf, verfällt diese Belohnung (Für die Eroberung dieses Dorfes gibt es keine weiteren Belohnungen.).



Entferne sofort eine Scheibe von deinem Schiffstableau aus dem Spiel.



Erhalte sofort einen Einfluss bei einer der drei Nationen.



Lege sofort das oberste Questplättchen vom Nachziehstapel auf diese Karte. Als letzte Dorfaktion darfst du diese Quest (einmalig) nach den üblichen Regeln erfüllen (Forderungen bezahlen und Belohnung nehmen).



Erhalte sofort 1 Siegpunkt pro Kampfplättchen, das du auf deinem Schiffstableau gesammelt hast.



Erhalte sofort 2 Siegpunkte für jeden deiner Gehilfen, der sich auf dem Spielplan befindet. (Figuren in deinem Vorrat oder dem allgemeinen Vorrat zählen nicht.)



Erhalte sofort 1 Siegpunkt für jedes Questplättchen, das sich auf deinem Schiffstableau befindet (Storyplättchen zählen dazu).



Erhalte sofort 2 Siegpunkte für jeden Kompass in deinem Besitz (da du auf deinem Schiffstableau schon einen Kompass abgebildet hast, erhältst du also mindestens 2 Siegpunkte).



Nimm dir sofort bis zu zwei Figuren in deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat (soweit vorhanden).



Nimm dir ein Synergieplättchen einer Art, die du noch nicht besitzt.



Wähle eine Nation. Setze einen Nationenmarker dieser Nation in ein beliebiges Dorf (nicht Stadt!), in dem sich noch kein Nationenmarker befindet. Bewege dann deinen Einflussmarker bei dieser Nation bis zum nächsten rot hinterlegten Feld (Adelsrang) auf der Einflussleiste voran.



Kaufst du diese Karte, darfst du sofort beliebig viele Figuren aus deinem Vorrat auf diese Karte legen. Bewege deinen Marker auf der Dublonen-Einkommensleiste für jede so platzierte Figur um zwei Felder voran. Du darfst später keine weiteren Figuren dazustellen, um den Wert zu erhöhen und auch keine Figuren mehr von dieser Karte entfernen.



Du erhältst sofort X Kampfpunkte.



Du erhältst sofort 2 Siegpunkte für jedes Synergieplättchen, das du besitzt.



Du erhältst sofort 3 Siegpunkte für jede Nation, bei der du mindestens 3 Einfluss hast.

GEHILFEN-AKTIONEN

Immer, wenn du eine Karte kaufst, die dir eine Gehilfen-Aktion ermöglicht, musst du sofort eine Figur aus deinem Vorrat auf den angegebenen Ort in der Karibik stellen. Dort kannst du die auf der Karte angegebene Aktion in der **vorgegebenen** Reihenfolge durchführen.



Erhalte 3 Siegpunkte und 5 Dublonen.



Nimm eine Figur deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Entferne eine Scheibe von deinem Schiffstableau. Führe eine Dorfaktion durch.



Erhalte einen Einfluss bei einer der drei Nationen. Führe zwei Dorfaktionen durch.



Du erhältst zwei Kampfpunkte. Danach darfst du 1-3 Bewegungsschritte verwenden, um dein Schiff weiterzubewegen. Führe am Ort, an dem es seine Bewegung beendet, eine weitere Hauptaktion durch. Entscheidest du dich für eine Dorfaktion, bestimmst du die Anzahl anhand der gerade verwendeten Bewegungspunkte (1-3).



Gib drei gleiche Waren ab. Wenn du das tust, erhältst du 5 Dublonen und darfst zwei Dorfaktionen durchführen.



Erhalte einen Kampfpunkt. Entferne eine Scheibe von deinem Schiffstableau. Führe zwei Dorfaktionen durch.



Erhalte 2 Dublonen. Entferne eine Scheibe von deinem Schiffstableau. Führe zwei Dorfaktionen durch.



Gib drei gleiche Waren ab. Wenn du das tust, erhältst du 5 Dublonen, 2 Siegpunkte und zwei Kampfpunkte.



Gib drei gleiche Waren ab. Wenn du das tust, erhältst du 5 Dublonen, 2 Siegpunkte und einen Einfluss bei einer beliebigen Nation.



Erhalte 2 Dublonen. Bewege deinen Entdecker bis zu drei Schritte voran.



Erhalte 4 Siegpunkte. Bewege deinen Entdecker bis zu zwei Schritte voran.



Erhalte 3 Dublonen. Für jeden deiner Gehilfen (d.h. Figuren auf dem Spielplan) erhältst du 2 Siegpunkte.



Du erhältst 1 Siegpunkt für jedes Kampfplättchen, das sich auf deinem Schiffstableau befindet. Führe danach drei Dorfaktionen durch.



Du erhältst 3 Siegpunkte. Danach darfst du 1-3 Bewegungsschritte verwenden, um dein Schiff weiterzubewegen. Führe am Ort, an dem es seine Bewegung beendet, eine weitere Hauptaktion durch. Entscheidest du dich für eine Dorfaktion, bestimmst du die Anzahl anhand der gerade verwendeten Bewegungspunkte (1-3).



Gib zwei Kampfpunkte ab. Wenn du das tust, erhältst du 5 Dublonen und darfst drei Dorfaktionen durchführen.



Gib zwei Kampfpunkte ab. Wenn du das tust, erhältst du 7 Dublonen und darfst zwei Dorfaktionen durchführen.



Gib drei gleiche Waren ab. Wenn du das tust, erhältst du 4 Dublonen und 4 Siegpunkte.

PRESTIGEGERÄUDE

Zu Beginn des Spiels sowie am Ende der ersten drei Runden wird jeweils eines der Prestigegebäude über dem Spielplan aufgedeckt. Anstatt eine Karte zu kaufen, kannst du stattdessen auch in ein (aufgedecktes) Prestigegebäude investieren. Dies kostet dich jeweils die angegebene Menge an Dublonen und du musst eine Figur aus deinem Vorrat auf die Karte stellen. Befindet sich eine deiner Figuren auf einem Prestigegebäude, darfst du nicht ein weiteres Mal in dieses Prestigegebäude investieren, sehr wohl aber in die anderen.



Du erhältst das abgebildete Synergieplättchen, sofern du es noch nicht besitzt. Bist du der erste Spieler, der eine Figur auf diese Karte stellt, erhältst du sofort 2 Siegpunkte.



Abtei: Du erhältst bei Spielende 4 Siegpunkte für jede Barriere, die dein Entdecker überschritten hat.



Palast: Du erhältst bei Spielende für jedes Questplättchen auf deinem Schiffstableau 2 Siegpunkte (Storyplättchen zählen hierfür auch als Questplättchen).



Basilika: Du erhältst bei Spielende für jeden deiner Gehilfen (Figuren auf dem Spielplan) 4 Siegpunkte, maximal aber 16 Siegpunkte.



Zitadelle: Du erhältst bei Spielende für jeden übrigen Kampfpunkt und jede übrige Figur in deinem Vorrat 2 Siegpunkte. Hast du z.B. 2 Figuren und 3 Kampfpunkte übrig, erhältst du 10 Siegpunkte.



Dom: Du erhältst bei Spielende für jedes Synergieplättchen, das du besitzt, 3 Siegpunkte.



Kastell: Du erhältst bei Spielende für jedes Kampfplättchen auf deinem Schiffstableau 2 Siegpunkte.



Akademie: Du erhältst bei Spielende für jede freigeschaltete Schiffsverbesserung 2 Siegpunkte.



Kathedrale: Du erhältst bei Spielende den doppelten Siegpunktwert dessen, was du für den Marker auf der Dublonen-Einkommensleiste bei der Endwertung erhalten hast.



Beispiel: Alex erhält bei Punkt 2 der Endwertung (siehe Seite 11) 5 Punkte für die Position des Markers auf der Dublonen-Einkommensleiste. Hat er auch in die Kathedrale investiert, erhält er weitere 10 Punkte für diese.

KAUFBEDINGUNGEN

Du darfst eine Karte nur kaufen, wenn du alle auf ihr angegebenen Bedingungen erfüllen kannst.



Bezahle so viele Dublonen wie angegeben in den allgemeinen Vorrat.



Stelle eine Figur aus deinem Vorrat zum angegebenen Ort. Sie wird dadurch zu einem Gehilfen. Kannst du keine Figur platzieren, darfst du diese Karte nicht kaufen! (Dein Schiff muss sich nicht am abgebildeten Ort befinden, damit du diese Karte kaufen kannst.)



Gib drei Heilkräuter ab.



Es müssen sich mindestens drei Nationenmarker der angegebenen Nation auf dem Spielplan in Orten der Karibik (Städte, Dörfer und Legacyplättchen) befinden.



Lege eine Figur aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat.



Stelle eine Figur aus deinem Vorrat auf diese Karte.

ÜBERSICHT KARRIEREKARTEN

Auf jeder Karrierekarte sind drei Aufgaben abgebildet. Jede Aufgabe teilt sich in zwei Schwierigkeitsgrade - eine mit einer kleineren Zahl und eine mit einer größeren Zahl. Während Phase B deines Zuges darfst du jederzeit als freie Aktion eine Aufgabe abschließen (sofern du sie erfüllt hast) und dir die Figur und die Dublonen wie abgebildet nehmen. Wenn du sogar die größere Zahl erfüllst, erhältst du neben Figur und Dublonen noch die angegebenen Siegpunkte. Hast du alle drei Aufgaben erfüllt, darfst du die Karte wenden und dir sofort 2 Siegpunkte und 2 Dublonen nehmen.



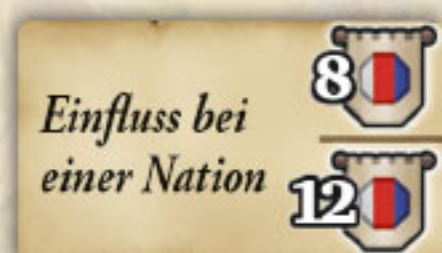
X Kampfplättchen

Du hast mindestens X Kampfplättchen auf deinem Schiffstableau.



X Quests

Es befinden sich mindestens X Questplättchen auf deinem Schiffstableau. (Storyplättchen zählen auch als Questplättchen!)



Einfluss bei 1 Nation

Du hast mindestens X Einfluss bei einer Nation.



Einfluss bei 2 Nationen

Du hast bei zwei Nationen jeweils mindestens X Einfluss (nicht in Summe!).



X freigeschaltete Schiffsverbesserungen

Du hast mindestens X Schiffsverbesserungen auf deinem Schiffstableau freigeschaltet.



Entdeckerleiste

Dein Entdecker hat die abgebildete Barriere überschritten.



Synergieplättchen

Du besitzt mindestens die angegebene Anzahl an Synergieplättchen.



Gehilfen

Es befinden sich mindestens X deiner Figuren auf dem Spielplan.

ÜBERSICHT STORYKARTEN

Immer wenn ihr eine Storykarte aufdeckt, führt ihr die dort angegebenen Anweisungen sofort durch.

Folgende Anweisungen findet ihr auf den Storykarten:

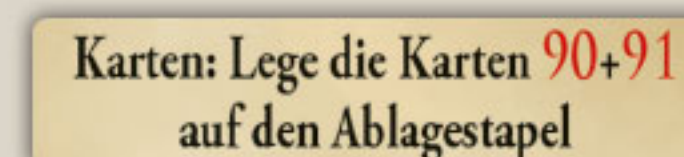


Nehmt das nächste Storyplättchen vom Stapel und legt es neben den Ort mit der abgebildeten Nummer.

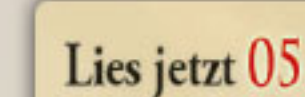


Abhängig von der Spielerzahl legt ihr Questplättchen vom Queststapel offen neben die abgebildeten Orte auf dem Spielplan.

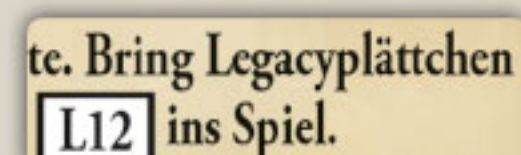
Beispiel: Bei 1-4 Spielern wird ein Questplättchen vom Stapel neben Ort 16 gelegt. Bei 4 Spielern wird zusätzlich ein Questplättchen neben Ort 19 gelegt.



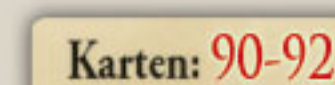
Nehmt die Storykarten mit den Zahlen 90 und 91 aus dem Stapel und legt sie auf den Ablagestapel der Projektkarten (neben der Auslage). Ab dem nächsten Spiel oder wenn in der laufenden Partie der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden sie Teil des Projektkartenstapels.



Legt die Karte mit dieser Anweisung wie gewohnt auf den passenden Platz am Spielplan. Dann nehmt ihr nun sofort die Karte mit der abgebildeten Zahl, lest sie vor und führt die darauf angegebenen Anweisungen durch. Legt auch diese Karte dann auf den passenden Platz am Spielplan.



Nehmt das abgebildete Legacyplättchen aus dem Vorrat und legt es auf den passenden Bereich auf dem Spielplan. Oft sind auf der Storykarte weitere Regeln angegeben, die dieses Legacyplättchen betreffen. Alle Legacyplättchen sind auf Seite 24 genauer beschrieben.



Nehmt die abgebildeten Storykarten aus dem Stapel und mischt sie in den Stapel der Projektkarten.

BEDINGUNGEN & BELOHNUNGEN STORYQUESTS

Manche Karten zeigen eine Storyquest, die du erfüllen kannst, wenn sich dein Schiff am Ort mit dem Storyplättchen befindet und du die Bedingung auf der Karte erfüllst. Wenn du die Bedingung erfüllst, darfst du dir die abgebildete Belohnung inkl. dem Storyplättchen nehmen. Es wird nicht sofort nachgelegt, sondern erst am Ende der Runde!



Jede Storyquest zeigt links von der Klammer die Bedingung und rechts die Belohnung.

Bedingungen Quests & Storyquests



Gib 1 bzw. 2 Kampfpunkte ab.



Gib die abgebildeten Gegenstände ab, indem du zwei Karten aus deiner Hand ablegst, die diese Gegenstände zeigen.



Bezahle 2 Dublonen.



Um diese Storyquest zu erfüllen, muss dein Schiff in Phase A dieses Zuges mindestens 4 Bewegungspunkte verbraucht haben.



Lege eine Figur aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück.



Gib die abgebildeten Waren ab, indem du zwei Karten aus deiner Hand ablegst, die diese Ware zeigen.

Belohnungen Quests & Storyquests



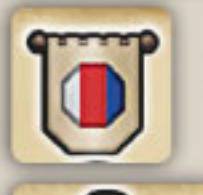
Nimm das Storyplättchen vom Spielplan und lege es auf das nächste freie Feld der Quest-Leiste auf deinem Schiffstableau.



Nimm dir die abgebildete Anzahl an Dublonen.



Du erhältst für jedes Kompass-Symbol, das sich in deiner persönlichen Auslage befindet, je einmal den abgebildeten Bonus (Siegepunkte oder Dublonen).



Du erhältst einen Einfluss bei einer beliebigen Nation.



Nimm dir einen Gehilfen in deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat (sofern vorhanden).



Du erhältst die abgebildete Anzahl an Kampfpunkten (würdest du je über 8 Kampfpunkte kommen, verfallen übrige Kampfpunkte).



Du erhältst zwei Einfluss bei Spanien.



Entferne ein Legacyplättchen, das das Totenkopf-Symbol (L3 und L20-L23) zeigt, aus dem Spiel. Entfernst du so das Legacyplättchen L3, nimmst du sofort die Stadtplättchen aus der Spielschachtel, die der Spielerzahl entsprechen, und legst ein zufälliges davon nach Cartagena.



Entferne sofort 2 Scheiben von deinem Schiffstableau.



Nimm dir X Siegepunkte.



Führe sofort die Aktion *Kämpfen* durch.



Bewege deinen Entdecker bis zu 2 Schritte voran.

LEGACYPLÄTTCHEN

Indem ihr in der Geschichte über die Karibik voranschreitet, tun sich auch neue Möglichkeiten für euch auf – dargestellt wird das durch Legacyplättchen. Auf vielen Storykarten werdet ihr die Anweisung erhalten, ein Legacyplättchen ins Spiel zu bringen. Passiert dies, nehmt ihr das jeweils passende Plättchen und legt es auf den zugehörigen Platz auf dem Spielplan.

Wenn ihr die Kampagne spielt, bleiben Legacyplättchen über mehrere Partien im Spiel. Am Ende der Partie verstaut ihr die ins Spiel gebrachten Legacyplättchen im blauen Beutel (dem „Archiv“) und legt sie zu Spielbeginn des nächsten Spiels wieder auf den Spielplan.

Durch manche Effekte kann es passieren, dass Legacyplättchen wieder vom Spielplan entfernt werden. In diesem Fall werden sie zurück in die Schachtel gelegt. Möglicherweise werden sie in späteren Partien noch benötigt!

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich zwei Storykarten auf das gleiche Legacyplättchen beziehen. In diesem Fall gelten die Regeln der Karte mit der höheren Zahl in der Ecke und die Storykarte mit der niedrigeren Zahl wird aus dem Spiel entfernt!

Auf nachfolgender Seite seht ihr eine Darstellung der Orte, an denen die Plättchen platziert werden, sowie eine Beschreibung der zusätzlichen Regeln. Es wird empfohlen, die Regeln zu einem Legacyplättchen erst zu lesen, wenn ihr es auf den Spielplan legt bzw. ihr weitere Erläuterungen benötigt.

Autor: Alexander Pfister
Redaktion: Ralph Bienert
Anleitung: Markus Müller
Layout: Fiore GmbH
Illustrationen: Aline Kirmann, Fiore GmbH



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

Berichtet von euren Abenteuern und zeigt uns eure Schiffstableaus mit #MaracaiboGame!

Wir bedanken uns bei Grzegorz Kobiela, Sebastian Wenzlaff, Anatol Dundar und der Redaktion von dlp games für ihre wertvollen Anmerkungen zur Anleitung. Außerdem bedanken wir uns herzlich bei *What's Your Game* für die Erlaubnis, dass wir die Figur „Gehilfe“ verwenden dürfen. **Und vielen Dank an unsere riesige Zahl an tollen Testspielern!**

Anmerkung des Autors und Verlegers: Wir möchten an dieser Stelle uns und allen Spielerinnen und Spielern dieses Spiels ins Bewusstsein rufen, dass das Großmachtstreben und die Profitgier europäischer Mächte auch und gerade in der Karibik zu dieser Zeit vielen Menschen großes Leid gebracht haben.

Der untragbare Umgang mit nativen Völkern, der Sklavenhandel und andere Grausamkeiten waren dort leider an der Tagesordnung. Wir gehen zwar „abstrakt“ und „spielerisch“ an diese Zeit heran, greifen aber nur einige Aspekte von damals auf und stellen damit das Leben zu dieser Zeit romantisiert und verengt dar. Es soll allen jedoch bewusst sein, dass das Leben für die meisten Menschen dort alles andere als „glorreich“ war, sondern häufig mit Unterdrückung und Ungerechtigkeit verbunden.

L1 Puerto Cabezas hat sich zu einer Stadt entwickelt. Lege sofort ein Questplättchen vom Stapel offen auf das Feld „Quest“. Als Stadtaktion darfst du hier wie gewohnt eine Ware liefern (sofern noch Platz im Lager ist) und danach die dort ausliegende Quest erfüllen. Danach legst du das Questplättchen wie gewohnt auf dein Schiffstableau. Lege dann eine neue Quest vom Stapel auf das freigewordene Feld.

L2 L8 L18 Die Überfahrt erschwert sich. Die Bewegung über diesen Pfeil kostet nun 3 Bewegungspunkte (nicht mehr wie gewöhnlich 1 Bewegungspunkt). Vergiss nicht: Für jede Bewegung hast du 1 bis 7 Bewegungspunkte zur Verfügung.

L6 Sobald die Silberflotte im Spiel ist, hat jeder Spieler eine neue Kampfaktion zur Verfügung: die Silberflotte losschicken. Verringere den Kampfwert um 10 bzw. 11 und setze einen Nationenmarker der kämpfenden Nation auf das passende Feld. Nimm dir 3 Einfluss bei dieser Nation und 8 Dublonen.

Nationenmarker können niemals von der Silberflotte verdrängt werden. Sind beide Felder belegt, kann die Silberflotte in dieser Partie nicht mehr losgeschickt werden.

L10 - L17 Diese Plättchen werden zum jeweils passenden Ort in der Karibik gelegt. Beendet dein Schiff seine Bewegung auf einem dieser Felder, darfst du, bevor du deine Hauptaktion durchführst, die dort angegebenen Kosten bezahlen, um eine Belohnung zu erhalten und danach eine Scheibe von deinem Schiffstableau auf eines der freien Felder dieses Plättchens zu legen (bei L10 musst du keine Kosten bezahlen). Wird dadurch eine Schiffsverbesserung freigeschaltet, gilt sie ab sofort für dich.

Führe danach deine Hauptaktion wie gewohnt durch. Diese Felder sind also zusätzliche Boni zu deiner Aktion. Wird das letzte Feld mit einer Scheibe belegt, kann das Plättchen nicht mehr genutzt werden. Überprüfe am Ende der Runde, ob eine ausliegende Storykarte erfüllt wurde. Wenn dem so ist, liest der Spieler, der die Runde beendet, die Rückseite der erfüllten Storykarte vor. Ein nicht erfülltes Plättchen kommt am Ende der Partie inklusive der dazugehörigen ausliegenden Storykarte ohne Scheiben ins Archiv. Führe dann in der nächsten Partie die Anweisungen der betreffenden Storykarte neuerlich aus.

L25 Der Spieler, dessen Schiff auf dieses Feld zieht, erhält 6 Siegpunkte.

L20 - L23 Beendet dein Schiff seine Bewegung auf diesem Ort, darfst du hier keine Dorfaktionen durchführen. Die anderen Hauptaktionen (Gehilfenaktion, Quest erfüllen) sind allerdings möglich.

L3 Durch die Seuche sind viele Menschen aus Cartagena geflüchtet. In Cartagena können keine Stadt- und Dorfaktionen mehr als Hauptaktion durchgeführt werden (siehe L20-L23). Kommt dieses Plättchen ins Spiel, wird das Stadtplättchen aus Cartagena zurück in die Schachtel gelegt.

L4 Eine neue Stadt ist entstanden! Nur wenn du mit dem Entdecker das 4. Feld auf der Entdeckerleiste erreicht oder überschritten hast, darfst du mit dem Schiff in diese Stadt ziehen oder einen Nationenmarker in diese Stadt legen. Als Stadtaktion kannst du hier (wie gewohnt) zuerst eine Ware liefern. Danach darfst du zwei Dorfaktionen durchführen und optional eine Figur aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat stellen und dir 5 Siegpunkte nehmen. Beide Bewegungen von und zur Stadt kosten jeweils 3 Bewegungspunkte.

L5 Beendet dein Schiff seine Bewegung auf diesem Feld, erhältst du vor deiner Hauptaktion – unabhängig davon, welche Hauptaktion du durchführst – eine Figur deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

L11 Bei diesem Plättchen gilt zusätzlich zu den unter L10-L17 beschriebenen Regeln: Wenn dein Schiff während seiner Bewegung dieses Feld überspringt (also seine Bewegung hier nicht beendet), musst du 2 Dublonen bezahlen. Wenn du das nicht kannst, musst du hier stehen bleiben. Wenn die Bewegung deines Schiffs hier endet, kannst du wie gewohnt eine Hauptaktion durchführen.

L7 Eine neue Stadt ist entstanden! Nur wenn du mit dem Entdecker das angezeigte Feld (11. Feld) auf der Entdeckerleiste erreicht oder überschritten hast, darfst du mit dem Schiff in diese Stadt ziehen oder einen Nationenmarker in diese Stadt legen. Als Stadtaktion kannst du hier (wie gewohnt) zuerst eine Ware liefern. Danach erhältst du drei Kampfpunkte und darfst sofort die Aktion *Kämpfen* durchführen.

L9 Sobald die Goldmine im Spiel ist, hat jeder Spieler eine neue Kampfaktion zur Verfügung: die Goldmine einnehmen. Um diese Kampfaktion durchführen zu dürfen, muss der Entdecker des Spielers das angezeigte Feld (5. Feld) auf der Entdeckerleiste erreicht oder überschritten haben. Verringere den Kampfwert um 8 und setze einen Nationenmarker der kämpfenden Nation auf das Feld 8 bei der Goldmine. Nimm dir 12 Dublonen. Der Nationenmarker bei der Goldmine kann nicht verdrängt werden. Ist das Feld belegt, kann die Kampfaktion in diesem Spiel nicht mehr verwendet werden.

