

Schon seit Jahren zieht Henry Morgans große Wettfahrt Piraten aus aller Welt magisch an. Die Herbergen quellen bereits über vor Abenteurern, die nur auf eines warten: für eine der berühmtesten Wettfahrten der Karibik angeheuert zu werden.

Sie sind Kapitän und haben die Lage erkannt: ein wenig Rum – und manchmal ein paar Goldstücke für den Wirt – genügen, um neue Seeleute zu rekrutieren, die sich als sehr nützlich erweisen könnten, um sich den Sieg zu sichern!



Die Plättchen verdeckt in die dafür vorgesehenen Fächer der Spielschachtel legen.

Die Flasche Rum auf die oberste Treppenstufe stellen.

Die 3 an die Flasche Rum angrenzenden Plättchen aufdecken.

Die 12 Schätze ersetzen die alten. Ansonsten bleibt der Aufbau gleich.

Und schon kann es losgehen!

## HEUER

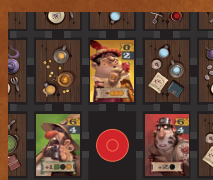
- Wann immer Sie eine **volle** Hafensteuer bezahlen, dürfen Sie ein neues Crewmitglied anheuern und an Bord nehmen. Dies ist aber nicht obligatorisch.



- Wenn Sie ein Crewmitglied anheuern, platzieren Sie es (wie eine Ware) in einen **leeren Laderaum**.



- Sie können eine der neben der Rumflasche befindlichen Figuren anheuern (Piraten lassen sich mit Rum leicht überzeugen).



Zu Spielbeginn stehen 3 Figuren bereit.

- Nachdem Sie ein Crewmitglied angeheuert haben, decken Sie sofort diejenigen auf, die sich am Rand der Rekrutierungszone befinden.



Hier wurde der Pirat auf A angeheuert: Die blau umrandeten Plättchen werden nun aufgedeckt.

- Die Rekrutierungszone besteht aus den von der Rumflasche erreichbaren Feldern. Die an diese Zone angrenzenden Plättchen sind immer aufgedeckt.



Rot, die aktuelle Rekrutierungszone.

- Bevor Sie jemanden anheuern, dürfen Sie die Rumflasche innerhalb der Rekrutierungszone verschieben. Jedes Feld kostet 1 Dublon, das an die Bank gezahlt wird.



Um den grünen Händler anzuheuern, muss die Rumflasche 3 Felder weit gezogen werden. Das kostet 3 Dublonen.

## AN BORD NEHMEN

- Die Figuren werden ausnahmslos nach den üblichen Regeln zum Beladen an Bord genommen. Zum Beispiel:
  - Es darf sich nur eine Figur in einem Laderaum befinden.
  - Man darf nicht eine Figur durch eine andere ersetzen.
  - Man darf erst dann jemanden ins Meer werfen (ja, so kann's gehen!), wenn **alle** Laderäume belegt sind und man eine **andere** Ware laden muss.

Achtung: Eine über Bord geworfene Figur wird aus dem Spiel genommen.

## DIE FIGUREN



Zwei Werte geben die Anzahl Dublonen an, die eine Figur, die sich am Spielende in euren Laderäumen befindet, einbringt oder gegebenenfalls kostet.

Der obere Wert: Wenn Ihr Schiff Port Royal erreicht hat (hier + 5 Dublonen).

Der untere Wert: Wenn Ihr Schiff Port Royal nicht erreicht hat (hier + 2 Dublonen).

Alle Figuren haben eine besondere Stärke, die unten erläutert wird.

## DIE SONDERFÄHIGKEITEN DER FIGUREN

SCHLACHTEN



**Sir Beth**

Erhöht um 2 Punkte den Wert des Schlacht-Würfels.



**Saran**

Ermöglicht es, den eigenen Schlacht-Würfel oder den des Gegners noch einmal zu würfeln. Der zweite Wurf muss angenommen werden.



**Der Freibeuter**

Sie dürfen aus 1 Feld Abstand angreifen. Im Erfolgsfall gewinnen Sie nichts, doch der Gegner verliert einen Laderaum Ihrer Wahl. Bei einer Niederlage verlieren Sie nichts.



**Der Stratege**

Sie gewinnen automatisch jede Schlacht, bei der Sie der **Angreifer** sind.

RECHTUMER



**Der Schiffseigner**

Bei Spielende zählt jede Figur in Ihren Laderäumen 3 Dublonen. Der Schiffseigner zählt ebenfalls.



**Der Marder**

Wenn Sie einen Schatz ziehen (in einem Piratennest oder bei einem Gegenspieler), dürfen Sie bis zu 3 ansehen und 1 behalten.



**Le König!**

Hat keine Macht, bringt aber 9 Dublonen ein, wenn er nach Port Royal gebracht wird. Doch er ist sehr enttäuscht (-3), wenn er nicht im Hafen ankommt.



**Der Bischof**

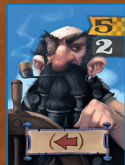
Bei Spielende bringt Ihnen jeder Schatz-Chip 2 Dublonen ein.

NAVIGATION



**Le Kartograf**

Er hat Morgans Karte gefunden! Er ermöglicht es, mit 4 Aktionskarten auf der Hand zu spielen, anstatt mit nur 3.



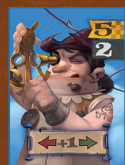
**Der Seewolf**

Er erlaubt es, eine Aktion „Rückzug“ auf einer Aktionskarte vollständig zu ignorieren (wenn Sie wollen).



**Der Ankermann**

Mit ihm darf man bei jeder Fortbewegung (vor oder zurück) 1 Feld **weniger** weit ziehen als der Würfel anzeigt.



**Die Navigatorin**

Mit ihr darf man bei jeder Fortbewegung (vor oder zurück) 1 Feld **weiter** ziehen als der Würfel anzeigt.

WAREN



**Der venezianische Kaufmann**

Wenn Sie **bezahlen** müssen, dürfen Sie Gold durch Lebensmittel ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufleuten kombiniert werden.



**Der preußische Kaufmann**

Wenn Sie **bezahlen** müssen, dürfen Sie Pulver durch Lebensmittel ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufleuten kombiniert werden.



**Der Schweizer Kaufmann**

Wenn Sie **bezahlen** müssen, dürfen Sie Pulver durch Gold ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufleuten kombiniert werden.



**Der Böttcher**

Bei jedem Laden einer Ware laden Sie 1 Chip mehr als auf dem Würfel angegeben.

MAGE



**Kalypso**

Wenn Sie im Besitz der 3 Fluchamulette sind, gewinnen Sie sofort das Spiel!



**Die Magierin**

Sie dürfen die Werte der Würfel in der Reihenfolge nutzen, die Ihnen beliebt. Dies ändert aber nicht die Reihenfolge der Würfel der Gegenspieler.



**Das Orakel**

Als Kapitän dürfen Sie den Wert eines der beiden Würfel (Morgen oder Abend) bestimmen, **bevor** Sie den anderen werfen.



**Der Ausquek**

Ermöglicht es, sich einen Schatz anzueignen, auch wenn Sie 1 Feld neben einem Piratennest anhalten.

## DIE SCHÄTZE

Es gibt 12 Schatzkarten in The Crew.

- 8 haben positive Werte, die man wie üblich erst bei Spielende aufdeckt.

- 3 sind Fluchamulette, die man auch erst bei Spielende aufdeckt und Punkte kosten. Wenn Sie aber alle drei besitzen **und** Kalypso an Bord Ihres Schiffes haben, gewinnen Sie sofort das Spiel!



- Der letzte Schatz ist der Yukunkun. Dieser Diamant zählt bei Spielende 12 Dublonen. Aber, sobald Sie ihn ziehen, müssen Sie ihn **aufgedeckt** neben Ihren Laderäumen aufbewahren. Im übrigen bleiben die Regeln unverändert.



- Ein letztes Detail noch: Wenn Sie mit der Erweiterung spielen, gewöhnen Sie sich an, die Schatz-Chips, die Sie sammeln, auf Ihre Frachttafel zu legen. Das kann dem Bischof bei Spielende nützlich sein.



Ein Spiel von: B. Cathala  
M. Braff - S. Pauchon  
Grafik: M. Leyssenne  
Fotolitho: S. Rouge  
Übersetzung: U. Schädler