

SZENARIO

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!

MATERIAL UND SPIELAUFBAU



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** *Laderaume* 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 *Laderaumen* 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

SCHLÄFERN



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 Strategie

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

EIGENTÜMER



Der Schiffseigner

Bei Spielende zählt jede *Figur* in Ihren *Laderaumen* 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.

MAGIE



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 Ausguck

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



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!



DIE SCHÄTZE

• Der letzte *Schatz* ist der *Yukunkun*. Dieser Diamant zählt bei Spielende 12 *Dublonen*. Aber, sobald Sie ihn ziehen, müssen Sie ihn **aufgedeckt** neben Ihren *Laderaumen* 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