



PORT ROYAL

Das Abenteuer beginnt ...

Eine abenteuerliche Erweiterung für 1-4 Spieler
ab 8 Jahren von Alexander Pfister

SPIELIDEE

Das Abenteuer beginnt und ihr seid mitten drin! Fünf Kapitel voller überraschender Wendungen lassen euch tief in eine abenteuerliche Geschichte eintauchen. Erledigt die euch gestellten Aufgaben rechtzeitig, dann vermeidet ihr, dass neue Aufgaben unnötig schwieriger werden. Und nur falls ihr ein Kapitel erfolgreich beendet, erfahrt ihr im nächsten, wie es weitergeht. Worauf wartet ihr noch - stürzt euch ins Abenteuer!

SPIELMATERIAL

Hinweis: Mischt die Karten zunächst nicht! Folgt den Anweisungen in der Spielvorbereitung.

120 Karten, davon:

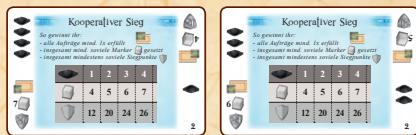
5 doppelseitige Charakterkarten, auf Vorder- & Rückseite jeweils unterschiedliche Charaktere mit eigener Sonderfähigkeit. Zusätzlich ist rechts unten angegeben, wie viele Münzen ihr zu Spielbeginn erhaltet.



4 Kronenkarten



1 Übersichtskarte „Kooperativer Sieg“ (doppelseitig)



39 Spielkarten, die im Laufe der 5 Kapitel in den Stapel der Spielkarten des Grundspiels eingemischt werden müssen. Sie bestehen aus Schiffen, Personen, Expeditionsaufrufen und Steuern.



16 Ereigniskarten, die einen eigenen Kartenstapel bilden.

Es gibt 13 Ereigniskarten mit der Nummer 0; sie bilden den Grundstock des Ereigniskartenstapels.



Die Karte mit der Nummer 1 benötigt ihr im Solo- & 2-Personen-Spiel.



Die Karte mit der Nummer 2 benötigt ihr in (fast) jeder Partie.



Die Karte mit der Nummer 3 ersetzt im variablen kompetitiven Spiel (siehe Seite 3) die Karte Nummer 2.

55 Geschichtenkarten (inkl. Buchcover & 4 Kapitelkarten):

Vorderseiten: Hier wird die Geschichte erzählt und angegeben, welche neuen Spielkarten in den Kartenstapel eingemischt werden müssen.



Rückseiten: Hier werden einerseits die zu erfüllenden Aufgaben gezeigt als auch Angaben zur nächsten benötigten Geschichtenkarte gemacht.



Jedes Kapitel besteht aus Kartennummern, die einer 10er-Reihe zugeordnet sind (Kapitel 1 10-17, Kapitel 2 20-28b ...). Das Ende eines Kapitels wird jeweils auf einer 60er-Karte erzählt (Kapitel 1 Karte 61, Kapitel 2 Karte 62 ...). Zwischen den Kapiteln gibt es nicht nummerierte Kapitelkarten, die auf der Vorderseite den Titel des Kapitels nennen und auf der Rückseite das bisher Geschehene zusammenfassen (damit ein Einstieg nach einer Spielpause leichter fällt).

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

SPIELVORBEREITUNG

Hinweise: Um *Port Royal – Das Abenteuer beginnt ...* spielen zu können, benötigt ihr die Karten des Grundspiels. Diese Erweiterung könnt ihr maximal zu viert spielen! (Den Expeditionsaufruf des Grundspiels für 5 Spieler benötigt ihr somit nie.)

Mischt alle Spielkarten des Grundspiels und bildet einen **verdeckten Nachziehstapel**. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel.

Legt die **neuen Spielkarten** ohne sie zu mischen an den **Rand eurer Spielfläche**. Die Geschichtenkarten werden euch mitteilen, wann ihr diese Karten in den Nachziehstapel einmischen müsst.

Verteilt zufällig an jeden Spieler **1 Charakterkarte**. Jeder darf frei wählen, mit welcher der beiden Kartenseiten er spielen möchte, und legt die Karte entsprechend vor sich aus.

Alternative Auswahl der Charakterkarten: Bestimmt einen Startspieler und lasst den Spieler rechts von diesem 1 der 5 Charakterkarten auswählen. Gegen den Uhrzeigersinn dürfen nacheinander die anderen Spieler jeweils 1 Charakterkarte wählen, der Startspieler somit als Letzter. Legt die Karte mit der bevorzugten Seite vor euch aus.

Legt nicht benötigte Charakterkarten zurück in die Schachtel.

Nehmt euch nun die **auf eurer Charakterkarte angegebene Anzahl an Münzen** vom Nachziehstapel. Zusätzlich erhält jeder Spieler **1 Kronenkarte und 5 Marker** in 1 Farbe seiner Wahl. Legt 4 Marker auf eure Charakterkarte (1 auf die Tür, die anderen 3 auf die 3 Fenster) und 1 neben eure Kronenkarte.



Stellt als Nächstes den **Ereignisstapel** zusammen. Mischt zunächst die 13 Ereigniskarten mit der Nummer 0. Je nach Spielerzahl und gewählter **Spielvariante** (kompetitiv, also gegeneinander, oder kooperativ, also zusammen gegen das Spiel) zieht ihr verdeckt die folgende Anzahl dieser Karten:

	1 Spieler	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
kooperativ	1	1	2	3
kompetitiv		3	4	4

Mischt zusätzlich im 2-Personen- und Solo-Spiel die Karte mit der Nummer 1 ein.

Diese Karten bilden dann den **verdeckten Ereignisstapel**.

Legt nun die **Karte Nummer 2 Monatsende unter den Stapel**. Platziert diesen Stapel oberhalb vom Nachziehstapel der Spielkarten. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel. Legt die Karte mit der Nummer 3 zurück in die Schachtel, die restlichen Ereigniskarten mit der Nummer 0 verdeckt an den Rand eurer Spielfläche, ihr werdet sie noch brauchen.

Legt die **Übersichtskarte „Kooperativer Sieg“** zurück in die Schachtel, falls ihr kompetitiv spielt. Spielt ihr kooperativ, benötigt ihr sie gleich.

Jetzt darf nur noch ein Stapel mit Geschichtenkarten vor euch liegen, auf dem zuoberst eine Karte mit Buchcover liegt. **Mischt diesen Stapel nie!** Lasst später Geschichtenkarten bestandener Kapitel in der Schachtel liegen; zuoberst liegt dann jeweils die Kapitelkarte des nächsten zu bestehenden Kapitels.

Ihr könnt euch nun ins Abenteuer stürzen!

SPIELABLAUF

Port Royal – Das Abenteuer beginnt ... besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Kapiteln. In 1 Partie spielt ihr genau 1 Kapitel.

Grundlagen für einen guten Start ins Abenteuer

Beginnt mit dem Lesen der Kapitelkarte (bzw. beim ersten Kapitel mit der Buchcoverkarte). Hier erfahrt ihr den Titel des Kapitels und bekommt ab dem 2. Kapitel auf der Rückseite der Karte eine Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse.

Direkt danach startet ihr mit der ersten Geschichtenkarte (bei Kapitel 1 mit Karte 10). Der Startspieler liest diese laut vor und mischt die angegebenen Spielkarten in den Nachziehstapel der Spielkarten ein. Das rechts abgebildete Symbol sagt euch immer, welche und wie viele Karten ihr einmischen müsst. (Am besten steckt ihr die neuen Karten an unterschiedlichen Stellen in den Stapel und mischt dann gründlich.)



Dreht danach die Geschichtenkarte um (nach dem Vorlesen der Geschichte müsst ihr eine solche Karte immer umdrehen - dieses Symbol erinnert euch daran) und legt somit eure erste Aufgabe in eurer Spielfläche aus.



Um Kapitel erfolgreich zu bestehen, müsst ihr u. a. Aufgaben erfüllen.

Aufgaben

Aufgaben dürft ihr **jederzeit erfüllen**, wenn ihr **als aktiver oder nicht aktiver Spieler** an die Reihe kommt. Jeder Spieler darf jede Aufgabe **nur 1x erfüllen**. Um eine Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr das Geforderte

- auf den Ablagestapel legen, dann ist ein Minus vor der Zahl (Ares Piraten, Münzen, Bücher ...),
- ansonsten einfach nur in eurer Auslage liegen haben (Personen, Schwerter ...).



Legt dann 1 Marker von eurer Charakterkarte auf das quadratische Feld unterhalb des Fensters auf der rechten Seite der Aufgabe.



Dazu **nehmt** ihr immer den **am weitesten links liegenden Marker** von eurer Charakterkarte. Der erste Marker ist somit der, der auf der Tür liegt. Erfüllt ihr eure erste Aufgabe, schaltet ihr dadurch die **Sonderfähigkeit (a)** eures Charakters frei (siehe Anhang auf Seite 4). Mit Erfüllung der 2. Aufgabe schaltet ihr den **Pokal (b)** frei, der **für das kompetitive Spiel** für einen Spielsieg von entscheidender Bedeutung ist (siehe Seite 3). Beim Erfüllen einer 3. bzw. 4. Aufgabe erhaltet ihr 1 bzw. 3 **Kronen (c, d)** (Details zu den Kronen siehe nächste Seite). Mehr als 4 Aufgaben kann keiner von euch erfüllen.



Habt ihr als **Erster die Aufgabe erfüllt**, erhaltet ihr manchmal eine kleine Belohnung in Form von **1 oder 2 Münzen (e)** (in einem Fall sogar 1 Krone). Zusätzlich erhaltet ihr bei einer oder anderen Aufgabe 1, 2 oder 3 Kronen (f), was unterhalb des Holzbretts angezeigt wird.



Alle anderen Spieler, die später diese Aufgabe erfüllen, können nur noch Letzteres, also die unterhalb des Holzbretts angezeigten Kronen, erhalten.

Siegbedingungen im kooperativen Spiel

Falls ihr kooperativ spielt, nehmt nun Karte 9 zur Hand. Auf dieser sind die Bedingungen für einen Sieg zusammengefasst. Damit ihr diese nicht aus den Augen verliert, macht nun Folgendes: Am linken und rechten Rand der Vorder- und Rückseite der Karte sind die Siegbedingungen für jeweils eine Spielerzahl (anhand der Hüte angezeigt) zusammengefasst. Nehmt den Rand, der eurer Spielerzahl entspricht, und schiebt die Karte 9 so unter die erste Aufgabe des Kapitels, dass ihr links von der Aufgabenkarte die relevanten Infos im Blick habt. (Details zu den Siegbedingungen findet ihr im Abschnitt „Spielende“ auf Seite 3.)



Kronenkarte

Erhaltet ihr Kronen oder müsst ihr welche abgeben, bewegt entsprechend euren Marker auf der Kronenkarte. Das erste Feld ist das ganz unten links, am Fuß des Thrones; bewegt danach den Marker immer auf das nächste angrenzende Feld weiter. (Um Kronen abgeben zu können, müsst ihr mindestens so viele besitzen, wie ihr abgeben wollt.) Kronen stellen auch eine neue Alternative dar, wie ihr reichlich (bis zu 6) Einflusspunkte sammeln könnt. Neben 6 Feldern ist jeweils ein Schild mit Einflusspunkten abgebildet. Zählt je nach Position des Markers diese Punkte hinzu. (Sobald der Marker das Feld mit 1 Einflusspunkt erreicht, zählt 1 Punkt zu euren bislang gesammelten Punkten hinzu, bis der Marker das Feld mit 2 Einflusspunkten erreicht usw. Gebt ihr Kronen ab, können sich eure Einflusspunkte auch wieder reduzieren.)

Ablauf einzelner Spielzüge

Auch in dieser Erweiterung setzt sich ein Spielzug aus den 2 unveränderten Phasen zusammen: 1. Phase: Entdecken, 2. Phase: Handeln & Heuern.

Diesen beiden Phasen ist jedoch folgender Schritt vorangestellt:

1 Ereigniskarte aufdecken

Die erste Handlung im Spielzug des aktiven Spielers ist, die oberste Ereigniskarte aufzudecken und allen Mitspielern vorzulesen. Das Ereignis muss sofort oder in der angegebenen Phase ausgeführt bzw. berücksichtigt werden. Legt die Ereigniskarte danach auf den entsprechenden Ablagestapel.

Ein besonderes Ereignis ist die jeweils letzte Karte des Ereignisstapels – das **Monatsende**. Es löst den **Monatsende-Effekt** der **zuletzt ausgelegten Aufgabe** aus. Dadurch wird die Geschichte weitererzählt und eine neue Aufgabe ins Spiel gebracht, manchmal in Abhängigkeit von eurem Erfolg.

Was ihr tun müsst, steht auf der zuletzt ausgelegten Aufgabe in der unteren Kartenhälfte **neben dem Sanduhrsymbol**.

In manchen Fällen wird eine braune Karte mit einer Kartennummer mit Fragezeichen gezeigt. In solchen Fällen müsst ihr zunächst überprüfen, ob mindestens 1 von euch die **Aufgabe** auf der angegebenen Kartennummer **erfüllt** hat. Ist dies der Fall, lest als nächstes die **Geschichtenkarte** mit der Nummer **neben dem grünen Häkchen** vor.



Konnte bislang keiner von euch die geforderte **Aufgabe erledigen**, dann müsst ihr die **Geschichtenkarte** mit der Nummer **neben dem roten Kreuz** vorlesen. Die neue Aufgabe wird dann schwerer ausfallen.



Legt die Aufgabe immer rechts von der zuletzt ausgelegten Aufgabe aus. Dann ist immer eindeutig, welche Aufgabe die zuletzt ausgelegte ist.

In manchen Fällen seht ihr vor dem Sanduhrsymbol zusätzlich noch eine Faust oder einen Handschlag : Befolgt die Angaben von ersterem, wenn ihr kompetitiv spielt, von letzterem, wenn ihr kooperativ spielt.



Legt abschließend auch die Ereigniskarte **Monatsende** auf den Ablagestapel der Ereigniskarten. Dreht dann diesen Stapel um, ohne ihn zu mischen. Legt nun eine weitere, zufällig gezogene Ereigniskarte mit Nummer 0 oben auf den Stapel. Der nächste aktive Spieler deckt dann diese Karte auf.

Neue Schiffe: eine 6. Farbe und Gegenstände

Die Ares Piraten stellen eine neue, 6. Schiffsfarbe dar. Liegen in der Hafenauslage **6 verschiedene farbige Schiffe**, darf der aktive Spieler **4 Karten** aus der Hafenauslage **nehmen**.

Zusätzlich führen alle Schiffe dieser Erweiterung Gegenstände mit sich: die Schiffe der Ares Piraten das Buch der Rituale oder Heilkräuter, die anderen 5 Schiffstypen Brot oder Rum.

Wenn ihr in Phase 2 eines dieser Schiffe auswählt, habt ihr immer 2 Möglichkeiten:

- wie gewohnt die Münze oder in manchen Fällen die Krone zu nehmen und das Schiff danach auf den entsprechenden Ablagestapel zu legen (für die Münze nehmt ihr euch unverändert 1 Karte vom Nachziehstapel, für die Krone bewegt ihr euren Marker auf der Kronenkarte weiter)

ODER

- die Schiffskarte in eure Auslage legen; dann habt ihr diesen Gegenstand und könnt ihn später für eine Aufgabe, einen Expeditionsaufruf oder bei der Wirtin einsetzen.

Wichtig: Ihr erhaltet in beiden Fällen zusätzlich 1 Münze, falls ihr einen Händler der genommenen Schiffsfarbe (bzw. den entsprechenden Kapitän, Priester oder Siedler dieser Erweiterung) in eurer Auslage liegen habt.

Weitere Anmerkungen zu den neuen Karten findet ihr im Anhang.

Spielende

Sobald im kooperativen Spiel am **Monatsende** der **Sanduhreffekt auf die Karte 9 verweist**, endet das Spiel sofort. Ihr müsst dann je nach Spielerzahl die auf Karte 9 angegebenen Bedingungen erfüllt haben:

- jede ausliegende Aufgabe muss **mindestens** von 1 Spieler erfüllt sein,
- **zusammen** müsst ihr mindestens so viele Marker wie angegeben auf den Aufgaben platziert haben,
- **zusammen** müsst ihr mindestens so viele Einflusspunkte wie angegeben gesammelt haben.

Ist euch dies gelungen, nehmt die auf der zuletzt ausgelegten Aufgabe angegebene Geschichtenkarte und lest das Kapitelende laut vor. Eure nächste Partie könnt ihr dann mit dem nächsten Kapitel beginnen. (Lasst zu Beginn der nächsten Partie alle Geschichtenkarten bestandener Kapitel in der Schachtel.)

Falls euch dies nicht gelungen ist, müsst ihr das Kapitel erneut versuchen. In der nächsten Partie dürft ihr in Summe **mit 3 zusätzlichen Münzen beginnen**. Beratet gemeinsam, wer wie viele Münzen erhalten soll. Nach jeder weiteren Niederlage erhaltet ihr erneut 3 zusätzliche Münzen für die nächste Partie. Nach 3 Niederlagen könnt ihr somit 9 Münzen an die Spieler nach eurer Wahl verteilen. (Habt ihr das Kapitel erfolgreich beendet, beginnt ihr das nächste Kapitel dann wieder **ohne** diese zusätzlichen Münzen!)

Die Krönung eines erfolgreichen kooperativen Abenteuers ist geschafft, wenn ihr alle 5 Kapitel hintereinander ohne eine einzige Niederlage durchspielt.

Im kompetitiven Spiel wird das Spielende eingeleitet, sobald einer von euch **mindestens 12 Siegpunkte** erreicht (über Personenkarten, Expeditionsaufrufe und/oder Kronenkarte) und **mindestens 2 Aufgaben** erfüllt hat, sodass der **Pokal im 1. Fenster freigeschaltet** wurde. Mit anderen Worten: Ohne diesen Pokal kann keiner gewinnen. Deshalb ermöglicht euch der Sanduhreffekt ab einer bestimmten Aufgabe, dass ihr am Monatsende für 8 Münzen den am weitesten links befindlichen Marker auf eurer Charakterkarte entfernen und in die Schachtel zurücklegen dürft. Legt danach den Ereigniskartenstapel wie üblich wieder bereit.



Ist das Spielende eingeleitet, spielt die laufende Runde noch zu Ende (sodass jeder gleich häufig aktiver Spieler war). Derjenige von euch mit freigeschaltetem Pokal gewinnt, der nun die meisten Einflusspunkte besitzt. Hierzu zählen die Punkte der Personen, der Expeditionssaufrufe und der Kronenkarte. Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten derjenige, der weniger Marker auf seiner Charakterkarte liegen hat; liegt auch hier ein Gleichstand vor der, der mehr Münzen besitzt.

Eure nächste Partie könnt ihr dann mit dem nächsten Kapitel beginnen.

Wichtig: Vor der nächsten Partie bereitet das Spiel wie im Abschnitt Spielvorbereitung beschrieben vor. Einzig die in einem Kapitel eingemischten Spielkarten verbleiben im Kartenstapel, sortiert sie selbst nach einer Niederlage nicht wieder aus (außer ihr wollt das Grundspiel ohne diese Erweiterung spielen)! Sie werden teilweise auch in späteren Kapiteln eine Rolle spielen.

Variante: Das variable kompetitive Spiel

Ihr habt das ganze Abenteuer bereits bestanden? Dann könnt ihr wie folgt spielen (belasst die 39 neuen Spielkarten im Stapel):

Sortiert aus den Geschichtenkarten die 15 Aufgaben heraus, die rechts oben einen kleinen roten Stern aufweisen. Mischt diese und zieht zufällig 4 davon. Legt sie offen nebeneinander aus. Dies sind eure Aufgaben für diese Partie.

Bildet den Ereignisstapel wie in der Tabelle auf Seite 2 angegeben. Legt nur anstelle der Karte mit der Nummer 2 die Karte mit der Nummer 3 unter den Stapel. Ihr könnt dadurch an jedem Monatsende für 10 Münzen den am weitesten links befindlichen Marker auf eurer Charakterkarte entfernen und in die Schachtel zurücklegen. Es gibt keine weiteren Änderungen.

ANHANG: DIE KARTEN

Charakterkarten

Sobald die erste Aufgabe erfüllt und somit der Marker von der Tür entfernt ist, darfst du die Sonderfähigkeit deines Charakters nutzen - wie die Fertigkeiten der Personen (und auch mit diesen kombinieren).

Grace „Kid“ May: Deckst du spätestens als 4. Karte ein 2. Schiff einer bereits in der Hafenauslage liegenden Farbe auf, das du nicht abwehren kannst oder willst (du musst somit deinen Zug beenden), erhältst du 2 Münzen.

Jacques Grandeur: Für jeden Expeditionsaufruf, den du erfüllst, erhältst du sofort 2 Kronen.

Jean Blackbeard: wie Matrose

Lady Anne: wie Fräulein

Magister Ferdinando: wie Händler (jedoch erhältst du 1 Krone anstatt 1 Münze)

Officer Scott: wie Admiral (jedoch erhältst du nur 1 anstatt 2 Münzen)

Peter „Snug“ Landman: wie Händler

Piratenbraut Mary: Wenn du beim Handeln & Heuern an die Reihe kommst und mindestens 3 Schiffe in der Hafenauslage liegen, erhältst du 1 Münze.

Samuel Blackguard: Du erhältst einmalig 2 Münzen.

Thomas Fishborn: wie Späher

Ereigniskarten

Als erste Handlung in seinem Zug deckt der aktive Spieler immer die oberste Karte des Ereignistapels auf. Je nach Vorgabe muss der Effekt der Karte „sofort“, in „Phase 1“ oder in „Phase 2“ berücksichtigt werden. Legt danach die Karte auf den Ablagestapel.

Die letzte Karte des Ereignistapels ist immer das Monatsende. Ihr müsst dann den neben der Sanduhr angegebenen Monatsende-Effekt auf der zuletzt ausgelegten Aufgabe ausführen. Dadurch wird die Geschichte weiterzählt und es kommt eine neue Aufgabe in die Auslage, die ihr immer rechts von der zuletzt ausgelegten Aufgabe platziert. Legt abschließend die Ereigniskarte Monatsende auf den Ablagestapel der Ereigniskarten. Drehst dann diesen Stapel um, ohne ihn zu mischen. Legt nun eine weitere, zufällig gezogene Ereigniskarte mit Nummer 0 oben auf den Stapel. Der nächste aktive Spieler deckt dann diese Karte auf.

Spielkarten



Ares Piraten (8x): Handelst du mit Ares Piraten (eine sehr zähe Geschichte), lege danach die Karte auf den Ablagestapel der Spielkarten. Du erhältst dafür nur 1 Münze. Alternativ darfst du die Karte in deine Auslage legen. Dann hast du von ihnen ein Buch der Rituale oder Heilkräuter erhalten. Diese kannst du später im Spiel für eine Aufgabe oder einen Expeditionsaufruf einsetzen.



Tybuk Brüder (3x): Deren Schwerter zählen beim Abwehren von Schiffen wie die der Matrosen und Piraten des Grundspiels.



Späher (5x): Als aktiver Spieler darfst du 1x pro Zug die obersten 3 Karten des Nachziehstapels der Spielkarten ansehen. Lege dann 2 Karten ohne Effekt auf den Ablagestapel, die 3. Karte wieder zurück oben auf den Nachziehstapel. Dann darfst du entscheiden, ob du weiter Karten aufdeckst (die nächste Karte kennst du) oder zu Phase 2 wechseln möchtest.



Kapitän, Priester, Siedler (je 1x): Neben ihrem Symbol, das für Expeditionsaufrufe benötigt wird, bringen diese Personen 1 zusätzliche Münze ein, wenn du mit den Ares Piraten handelst - sowohl, wenn du das Schiff auf den Ablagestapel legst und 1 Münze erhältst als auch, wenn du den Gegenstand wählst und die Karte in deine Auslage legst.



Expeditionsaufrufe (3x): Der Einsatz der neuen Expeditionsaufrufe ist identisch wie im Grundspiel. Wird ein Expeditionsaufruf aufgedeckt, legt ihn oberhalb der Hafenauslage in eine getrennte Auslage. Er bleibt dort solange liegen, bis ein aktiver Spieler diesen in seinem Zug erfüllt. Dazu muss er die darauf angeführten Karten auf den Ablagestapel der Spielkarten legen. Er platziert dann den Expeditionsaufruf in seiner Auslage und nimmt sich die angegebenen Münzen vom Nachziehstapel. Er darf dies jederzeit in seinem Zug tun. Die angegebenen Einflusspunkte zählen ab sofort zu seinen Einflusspunkten dazu. Es ist erlaubt, mehrere Expeditionsaufrufe zu erfüllen.



Wirtin (5x): Wenn du als aktiver oder nicht aktiver Spieler an die Reihe kommst und 4 oder mehr Personenkarten in der Hafenauslage liegen, erhältst du 1 Krone und darfst zusätzlich 1 Brot oder 1 Fässchen Rum zu dem angegebenen Preis verkaufen.



Steuer: Die Anwendung der beiden neuen Steuerkarten ist identisch wie im Grundspiel. Jedoch betrifft die Steuer nur die Spieler, die 16 oder mehr Münzen besitzen. Diese müssen sofort die abgerundete Hälfte ihres Vermögens abgeben (auf den Ablagestapel der Spielkarten legen). Anschließend erhält der Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten 2 Münzen vom Nachziehstapel. Bei Gleichstand (auch wenn noch kein Spieler einen Einflusspunkt besitzt) erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 2 Münzen.

Aufgaben

Anmerkungen zu den Aufträgen

Auf jeder Aufgabe ist abgebildet, was zum Erfüllen des Auftrags benötigt wird. Steht ein Minus vor der Zahl, muss die entsprechende Karte abgegeben werden, ansonsten muss man die Karte nur in seiner Auslage haben. Letztere Angaben sind immer Mindestangaben, man darf beispielsweise auch mehr Säbel als gefordert in der Auslage haben.



Aufgabe 13: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler 4 Münzen abgeben und zumindest 1 Priester in seiner Auslage haben.



Aufgabe 30: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler zumindest 1 Expeditionsaufruf in seiner Auslage haben.



Aufgabe 40: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler zumindest 3 Personen in seiner Auslage haben, die jeweils 3 (oder zukünftig vielleicht auch weniger ...) Münzen kosten. (Eventuelle Rabatte durch das Fräulein zählen nicht mit.)



Aufgabe 41: Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss 1 Schiff der Ares Piraten mit Heilkräutern und 1 Schiff mit Brot abgegeben werden.

Man muss eine Aufgabe nicht erfüllen, wenn man sie erfüllen kann, dies darf auch zu einem späteren Zeitpunkt geschehen.

Bei den folgenden 5 Aufgaben gilt es Folgendes zu beachten:



Aufgabe 33 bzw. 34: Diese beiden Aufgaben kann nur der aktive Spieler erfüllen.

Liegen zumindest 4 verschiedenfarbige Schiffe in der Hafenauslage, darf der aktive Spieler sofort einen seiner Marker auf diese Aufgabe legen. Bei Aufgabe Nummer 34 muss er zusätzlich 5 Münzen auf den Ablagestapel der Spielkarten legen.



Aufgabe 50: Bei dieser Aufgabe muss sich jeder sofort entscheiden, ob er einen seiner Marker auf dieser Aufgabe platziert möchte, falls er Steuern bezahlen muss.



Aufgabe 51: Diese Aufgabe kann nur der aktive Spieler erfüllen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der aktive Spieler bei genau 4 Karten in der Hafenauslage sofort das Aufdecken beenden. Zusätzlich muss er 5 Münzen bezahlen und darf nur 1 Karte weniger als erlaubt nehmen, was fast immer keine Karte bedeutet.



Aufgabe 52: Diese Aufgabe kann nur der aktive Spieler erfüllen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der aktive Spieler mit nur 1 Karte in der Hafenauslage sofort das Aufdecken beenden. Dann darf er einen seiner Marker auf das obere Feld legen. Alle in diesem Feld befindlichen Marker zählen noch nicht als auf einer Aufgabe platziert (für die Siegbedingung des kooperativen Spiels von großer Bedeutung!). Falls der Spieler in einem späteren Zug als aktiver Spieler erneut mit nur 1 Karte in der Hafenauslage das Aufdecken beendet, darf er den Marker auf das Feld darunter verschieben. Nun zählt auch dieser Marker als auf einer Aufgabe platziert.

IMPRESSUM



Pegasus Spiele

© 2017 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.

Danke Ferdinand!

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegassusspiele