



Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

Willkommen an Bord!	3
Spielmaterial	4
Lebensziele	6
Die Seekarte	8
Der Spielerbereich	10
Spielaufbau	12
Spielverlauf	15
Reisen	16
Ausbauen	17
Handeln	18
Crews & Rituale	19
Schatzsuche	20
Missionen	22
Monster	23
Kampf	24
Verlorene Familie	27
Adelsstand	28
Liebe Deines Lebens	28
Endwertung	29

Goldene Regeln

1. Wenn der Text auf Karten oder Markern den Regeln in dieser Anleitung widerspricht, gilt der Text auf den Karten oder Markern.
2. Aktionen und Effekte, die den Wert für Stärke, Segel oder Rumpf eines Spielerschiffs unter 1 senken würden, senken ihn auf 1.
3. Wenn bei einer Entscheidung (das schnellste Schiff, die kürzeste Route usw.) mehrere Optionen gleichwertig sind, wählt der Spieler, der die entsprechende Entscheidung ausgelöst hat.
4. Im Kampf gegen Händler und Festungen übernimmt der rechts vom Angreifer sitzende Spieler die Rolle des gegnerischen Kapitäns.
5. Wenn ein Spieler Karten aus dem Schatz- oder Auftragsdeck heraussuchen darf, muss er dieses anschließend mischen.
6. Gold ist theoretisch unbegrenzt vorhanden. Sollten Euch die Münzen ausgehen, notiert zusätzliche Beträge einfach mit. Andere Komponenten sind durch das Spielmaterial begrenzt.

Rote Kästen enthalten Beispiele

Ihr werdet in dieser Anleitung zahlreiche rote Kästen finden. Diese enthalten viele konkrete Beispiele und Szenarien, die Euch dabei helfen sollen, die im jeweiligen Kapitel geschilderten Regeln und Abläufe besser zu verstehen.

Blaue Kästen enthalten Erklärungen

In der Anleitung gibt es auch einige blaue Kästen. Darin findet Ihr ausführlichere Erklärungen komplizierterer Regeln, optionale Regeln oder zusätzliche Module, mit denen Ihr das Spiel variieren könnt, wenn Ihr es einige Male gespielt habt.

Willkommen an Bord!

Im Spiel **Schrecken der Meere** schlüpft Ihr in die Rolle wagemutiger Piraten. Setzt Euch ehrgeizige Ziele, messt Euch mit den Männern des Gouverneurs und mit anderen Freibeutern, beweist der Piratenbruderschaft, was in Euch steckt – und werdet zu Legenden unter Euresgleichen.

Dabei entscheidet Ihr selbst, wie Ihr Euch Eure Sporen verdienen wollt: als Freibeuter, Händler, Entdecker, Schatzsucher, Schiffsbauer, Monsterjäger, Intrigant oder, oder, oder...

Ihr habt die Wahl.

Was Euch erwartet...

In **Schrecken der Meere** findet Ihr eine vielfältige und offene Piratenwelt, in der Ihr Eures eigenen Glückes Schmied seid.

Wollt Ihr als berühmter Kämpfer auf hoher See bekannt werden? Als wagemutiger Brigand und Plünderer? Als geschickter Kaufmann? Als Schatzsucher mit untrüglichen Instinkt? Als todesmutiger Monsterjäger? Als Familienmensch, der seine verschollenen Angehörigen aus Schurkenhand rettet?

All diese Geschichten – und etliche mehr – könnt Ihr hier schreiben. Zu Spielbeginn wählt Ihr zunächst zwei geheime Ziele, die Ihr Euch für Euer Piratenleben setzen wollt. Anschließend legt Ihr gemeinsam den modularen Spielplan aus – und versucht, schon während der Bauphase eine Welt zu erschaffen, die Eurer Strategie und Euren geheimen Zielen optimal entgegenkommt.

Worauf wartet Ihr? Setzt Segel und beweist Euch als der schurkigste Schurke. Möge Euer Degen stets scharf und Euer Pulver trocken bleiben!

Wie Ihr den Sieg davontragt

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Siegpunkte vorweisen zu können. Dabei gibt es Runde für Runde unzählige Wege, um Euren Punktestand zu verbessern: Erfolgreiche Kämpfe, gehobene Schätze und erledigte Aufträge sind alle wertvolle Punkte wert. Auf den Spielkomponenten sind die Siegpunkte als Wachssiegel abgebildet:



Bei all dem Entern und Plündern dürft Ihr aber Eure geheimen Ziele nicht aus den Augen verlieren: Wenn Ihr es schafft, sie zu erfüllen, gibt es jede Menge Bonuspunkte. Dann stehen Eure Chancen, an diesem Abend zum **Schrecken der Meere** gekürt zu werden, bestens!



Spielmaterial



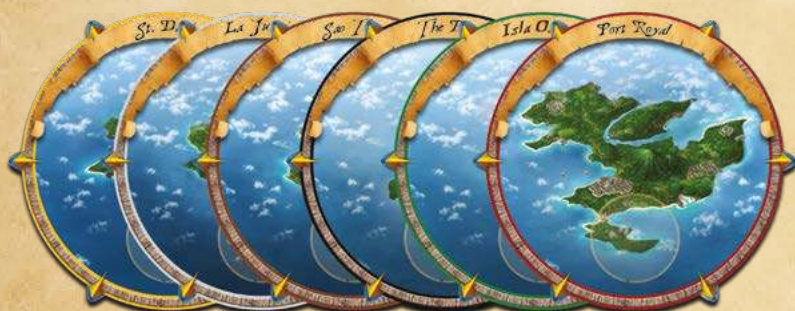
Doppelseitige Wertungstafel (mit Duellbereich)



Duellminiatur



10 Lebensziele



6 Inseln



2 Monster



4 lange Seerouten

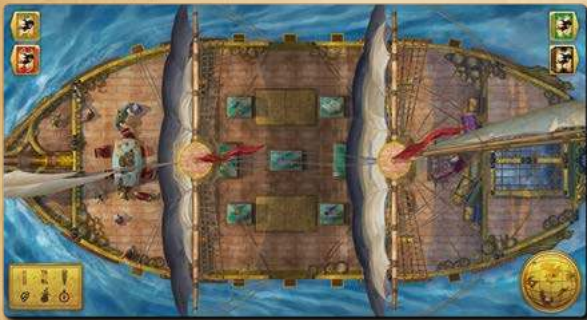


6 kurze Seerouten



6 Insel-aufsteller

4 Sets von Spieler-Komponenten (Blau, Gelb, Grün, Rot)



Spielertableau



Schatzfährte



Schiff (2 Rumpfteile, 3 Segel, 6 Kanonen, 6 Laderäume, 7 Warenscheiben)



6 Talent-marker



6 Herkunfts-marker



1 Schiff-marker



5 Fortschritt-marker



10 Lebensziel-marker



Beutel (Deine Truhe)



39 Auftrags-karten



36 Schatz-karten



27 Crew-Karten



27 Ritual-karten



6 Schadens-marker



20 Wind-und-Event-Karten



30 Duell-karten



24 Monster-karten



6 Titel-karten



7 Wunsch-karten



Gold

- 25 ganze Münzen (1000 G)
- 27 halbe Münzen (500 G)
- 53 Zehntel (100 G)



• 28 Händler
• 6 Festungen



• 11 Angehörige
• 6 Pestmarker



• 6 Monstermarker
• 4 Liebesmarker



4 Würfel

Lebensziele

In **Schrecken der Meere** stehen Euch viele Wege zum Sieg offen, und Ihr könnt mit einer Reihe von Strategien (und Kombinationen von Strategien) experimentieren, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Im Fokus dieser Strategien stehen zehn Lebensziele.

Im Spiel gibt es zehn grundverschiedene Lebensziele, von denen jedes eine andere strategische Herangehensweise erfordert. Je nach Spieleranzahl werdet Ihr zu Beginn des Spiels 3–6 dieser Lebensziele auslegen.

Dann wählt jeder Spieler verdeckt zwei Ziele als seine geheime Agenda, indem er die zugehörigen Marker in seiner Schatztruhe (dem Stoffbeutel) versteckt.



Entscheidet Ihr Euch z. B., das Ziel „Brigant“ ins Auge zu fassen, legt den Marker mit der Ziffer „5“ in Eure Truhe.

Auch wenn einige Lebensziele besser zusammenpassen als andere, gibt es kein perfektes Paar. Probiert also ruhig verschiedene Kombinationen aus!

Schafft Ihr es, Eure geheimen Lebensziele zur erfüllen, werden diese in der Endwertung einen nicht unerheblichen Teil Eurer Siegpunkte liefern. Behaltet sie also gut im Blick – vom Aufbau des Spielplans bis hin zur Auswahl Eurer Talente und Eurer Herkunft.

Verliert aber auch die Ziele nicht aus den Augen, für die Ihr Euch nicht entschieden habt. Sie sind zwar nicht ganz so lukrativ wie Eure erwählten, bringen aber auch einige Punkte ein.

Manchmal kann es sogar sinnvoll sein, Eure Aufmerksamkeit während des Spiels auf neue Ziele zu lenken – etwa, wenn Ihr feststellt, dass Eure geheimen Lebensziele besonders hart umkämpft sind.



(1) Auf der Wertungstafel befinden sich 6 nummerierte Rahmen für Lebensziele. (2) Neben jedem Rahmen sind zwei Punktfelder: ein 10-Punkte-Feld für den ersten Spieler, der das Ziel erreicht, und ein 5-Punkte-Feld für alle Nachfolgenden. (3) Die roten Meeples geben an, bei welcher Spieleranzahl wie viele Ziele ausgelegt werden. (4) Unten ist der Duellbereich für Angriffe auf Schiffe und Festungen.

Die Wertung von Lebenszielen

Erfüllt Ihr im Verlauf Eures Spiels die Anforderungen auf einem der Lebensziele – auch dann, wenn es keines Eurer geheimen Ziele ist! – dürft Ihr es in Eurem Zug mit einem Eurer Marker kennzeichnen. Verwendet dafür einfach Eure ungenutzten Herkunftsmarker.



Seid Ihr der erste Spieler, der das Ziel erfüllt, legt den Marker auf das Punktfeld mit der „10“.

Verratet jetzt aber noch niemandem, ob es sich um eines Eurer geheimen Ziele handelt! Das werdet Ihr erst in der Schlusswertung aufdecken.

Haben schon ein oder mehrere Spieler das Ziel markiert, legt den Marker auf das Punktfeld mit der „5“.



Ihr könnt in jedem Spiel beliebig viele Ziele erreichen.

Auslösen des Spielendes

Die Lebensziele sind außerdem der häufigste Auslöser des Spielendes (der andere Auslöser ist, wenn die letzte Wind-und-Event-Karte aufgedeckt wird): Sobald ein Spieler das vorletzte Lebensziel (also z. B. das vierte von fünf Lebenszielen in einem Vier-Spieler-Spiel) erreicht, wird das Spielende ausgelöst. Spielt die Runde fertig und geht zur Schlusswertung über.



Die Seekarte

Nachdem Ihr Eure Lebensziele gewählt habt, werdet Ihr einen modularen Spielplan aus Inseln und Seerouten („Die Seekarte“) auslegen – entweder nach einem vorgegebenen Muster oder strategisch, so dass das Layout Euren geheimen Zielen am besten entgegenkommt. Und dann geht es los!



Die Seekarte in **Schrecken der Meere** besteht aus 6 Inseln (mit je 1 Festung) und, je nach Spieleranzahl, 7-9 Seerouten mit einem oder mehreren Händlern.

Inseln

Die Spieler messen sich auf einer Inselgruppe in der Karibischen See. Es gibt dort sechs Inseln:

- Port Royal ist der Sitz des Gouverneurs. Hier könnt Ihr Waren und Schätze verkaufen, kundschaften, Eure Schiffe ausbauen und Aufträge annehmen.
- São Tomé, La Juanita und St. David sind Handelsinseln. Jede produziert eine Ware, die Ihr dort kaufen könnt, und kauft die auf den anderen Inseln hergestellte Waren. Auf allen drei könnt Ihr Schätze verkaufen, kundschaften und Eure Schiffe ausbauen.
- The Bay ist das berüchtigtste Piratennest in der Gegend. Hier könnt Ihr zusätzliche Crew-Mitglieder anheuern, kundschaften, Schätze verkaufen und Euer Schiff ausbauen.
- Isla Oscura ist eine versteckte, weitgehend unerschlossene Eingeboreneninsel. Hier könnt Ihr Rituale lernen, kundschaften, Schätze verkaufen und Eure Schiffe ausbauen.

Zu jeder Insel gehören ein Spielplanteil und ein Aufsteller. Darauf steht, welche Aktionen Euch hier offenstehen. Platziert die Aufsteller neben den Inseln.



NAME
ANGEBOT
NACHFRAGE
WEITERE AKTIONEN

Seerouten

Die Inseln sind durch Seerouten verbunden.

Kurze Seerouten

Es gibt sechs kurze Routen mit jeweils 3 Feldern.



Das mittlere Feld ist größer und trägt ein Ankersymbol. Hier werden die Händler platziert.

Lange Seerouten

Dazu gibt es 4 unterschiedliche lange Seerouten. Jede ist 7 Felder lang und enthält 2 Ankerfelder für Händler sowie ein großes Ereignisfeld in der Mitte:

- Wer eine Aktion auf dem Ereignisfeld **Schiffsfriedhof** beendet, darf den weißen Würfel werfen.



- Wer eine Aktion auf dem Ereignisfeld **Mangroven** beendet, darf den grünen Würfel würfeln.



- Wer eine Aktion auf dem Ereignisfeld **Schwimmender Markt** beendet, erhält 100 Gold.



- Bei Angriffen auf den sieben Feldern der **Nebelbank** erhalten die Angreifer +1 Stärke.



Festungen

Wenn die Seekarte steht, mischt die Festungen und legt verdeckt eine auf jede Insel. Wird die Insel angegriffen, dreht Ihr den Marker um und folgt den Anweisungen.



STÄRKE

ANWEISUNGEN

Händler

Nach dem Spielplanaufbau legt Ihr auf jedes Ankerfeld auf den Seerouten einen Händler. Zu Beginn des Spiels werden die Felder mit harmlosen, kleinen Händlern aufgefüllt. Wenn die kleinen Händler alle besiegt wurden, ersetzt Ihr sie durch stärkere, große Handelsschiffe.



Kleine Händler

Große Händler

Die Händler kommen aus vier Seefahrernationen (von links nach rechts): England, Spanien, Frankreich und den Niederlanden. Aber achtet nicht zu sehr auf die Nationen: Sie sind nur relevant, wenn Schatz- oder Auftragskarten explizit Bezug darauf nehmen – etwa, wenn der Gouverneur Euch bittet, ein englisches Schiff zu besiegen.

Beendet Ihr Eure Bewegung auf einem Händler, könnt Ihr Euch den Marker ansehen. Ist die Rückseite gelb, handelt es sich um einen ehrbaren Kaufmann. Ist sie rot, seid Ihr auf einen ruchlosen Piratenjäger gestoßen.

Segel

Rumpf



Stärke

Belohnung

Ehrbare Kaufleute

Begegnet Ihr einem ehrbaren Kaufmann, könnt Ihr selbst entscheiden, ob Ihr den Händler verdeckt zurücklegt und weiterreißt, ihn mit Euren Kanonen angreift (S. 24) oder sein Schiff entert (S. 25).

Ruchlose Piratenjäger

Deckt Ihr einen roten Marker auf, habt Ihr einen ruchlosen Piratenjäger gefunden. Solltet Ihr Euch auf dem selben Feld befinden, greift er Euch sofort an. Dies zählt nicht als Aktion (S. 24).

Besiegt Ihr den Piratenjäger, werdet Ihr mit einem Schatz oder einem verlorenen Angehörigen (S. 27) belohnt. Verliert Ihr den Kampf, bleibt der Piratenjäger aufgedeckt liegen. Spieler müssen 2 zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben, um ihn zu passieren.

Der Spielerbereich

Neben der modularen Seekarte in der Mitte des Tisches kontrolliert jeder Spieler auch einen eigenen Spielerbereich, in dem er seine Fortschritte und Erfolge dokumentiert, sein Schiff verwaltet und seine Reichtümer zählt.



Euer Spielerbereich enthält folgende Komponenten:

A. Spielertableau

Das Spielertableau repräsentiert Euer Schiff. Alles, was Ihr darauf platziert, reist mit Euch:

1. Der Bug ist für gerettete Angehörige reserviert.
2. Im Mittelteil bewahrt Ihr mitgeführte Schätze und erworbene Titel auf.
3. Am Heck lagert Ihr Euer Gold.
4. Auf die beiden markierten Felder am unteren Rand legt Ihr Euren Herkunfts- und Talentmarker.
5. Wollt Ihr die Hände freihaben, könnt Ihr Eure Handkarten rechts und links vom Tableau ablegen.

B. Schatzfährte

- Die Schatzfährte benötigt Ihr immer dann, wenn Ihr auf Schatzsuche geht (S. 20).

C. Truhe

- Der Stoffbeutel stellt Eure Piratentruhe dar.
- Ihr könnt darin Gold und Schätze verstecken sowie abgeschlossene Aufträge und besiegte Schiffe lagern.
- Alles, was Ihr darin versteckt, ist vor anderen Spielern sicher – aber auch Ihr habt keinen Zugriff mehr darauf!

D. Lebenszielmarker

- Zu Spielbeginn erhaltet Ihr 10 Lebenszielmarker.
- Zwei benutzt Ihr, um Eure geheimen Ziele zu wählen. Legt die Marker mit der Zahl des Ziels in Eure Truhe
- Im epischen Modus (S. 31) markiert Ihr mit den übrigen 8 Markern Eure erreichten Lebensziele.

E. Fortschrittsmarker

- Die Marker dienen dazu, Euren Fortschritt auf Schatzsuche, Monsterjagd und Titel-Questen zu verfolgen.

F. Schiffsmarker

- Wenn Ihr das erste Mal von einem anderen Spieler besiegt werdet, gebt ihm Euren Schiffsmarker.
- Habt Ihr den Marker abgegeben, erhalten Spieler, die Euch besiegen, keine Siegpunkte mehr (können aber immer noch Gold, Ladung und Schätze stehlen, S. 25).

G. Herkunftsmarker

Mit den 6 Herkunftsmarkern wählt Ihr, auf welcher Insel und mit welcher Ausrüstung Ihr beginnen wollt.

Wählt Ihr La Juanita, São Tomé oder St. David, beginnt Ihr mit zwei Einheiten der dort produzierten Waren.



Wählt Ihr The Bay, erhaltet Ihr die Karten **Pfiffiger Schiffsjunge** und **Erfahrene Seesöldnerin**. Auf Isla Oscura beginnt Ihr mit **Kolibritotem** und **Macht des Ik**.



Wählt Ihr Port Royal, seht Euch die obersten 2 Karten des Schatz- oder des Auftragsdecks an. Nehmt 1 Karte und legt die andere unter das Deck. Tut dies zweimal. Ihr dürft nicht zwei offene Aufträge nehmen!



Nach dem Aufbau wählt Ihr einen Herkunftsmarker und legt ihn auf Euer Tableau. Die übrigen Marker verwendet Ihr, um erreichte Lebensziele zu markieren.

H. Talentmarker

Die sechs Talente gewähren Euch zu Spielbeginn eine Spezialfähigkeit.



Nach dem Spielaufbau wählt Ihr einen Talentmarker und legt ihn auf Euer Tableau.

Das Piratenschiff

Dein Schiff wird über drei Werte definiert:

Die **Segel** bestimmen Deine Geschwindigkeit, also wie weit Du mit einer Aktion reisen kannst und wie gut das Schiff im Kampf manövrieren lässt. Dein aktueller Wert wird durch das Hinzufügen (oder Entfernen) von Segeln angezeigt. Du hast 3 Segel (mit 1, 2, und 4 Schädeln), die sich zu allen Werten zwischen 1 und 7 kombinieren lassen.

Die **Stärke** beziffert die Kampf- und Durchschlagskraft Deiner Crew. Du brauchst sie beim Entern und bei Überfällen auf Festungen, aber auch auf Schatzsuche. Deine Stärke entspricht der Anzahl Deiner Kanonen. Die erste Kanone ist fest am Bug Deines Schiffes montiert, um Dich daran zu erinnern, dass Deine Werte nie unter 1 sinken können.

Der **Rumpf**, der mithilfe von Rumpferweiterungen bestimmt wird, zeigt an, wie viel Waren Du transportieren kannst und wie robust Dein Schiff ist. An den Warenscheiben siehst Du, welche Waren Du geladen hast (rumpffarben= leer, weiß = Zucker, gelb = Rum und braun = Kakao, S. 18).

Während des Spiels wirst Du Dein Schiff immer wieder ausbauen (S. 17). Dabei kann jeder Wert auf bis zu 7 erhöht werden.

Angriffe, Würfelwürfe und Karten können dazu führen, dass Du Ausbauten verlierst. Würde ein Wert unter 1 sinken, sinkt er stattdessen auf 1.

Andere Karten und Marker erhöhen Deine Werte nur für einen bestimmten Zeitraum – etwa für einen Zug. Diese Boni können Deine Werte auch über 7 hinaus steigern, werden aber NICHT auf dem Schiff markiert.



In diesem Beispiel beträgt der **Segelwert** 3 (ein Segel mit 1 Schädel und ein Segel mit 2 Schädeln). Die **Stärke** beträgt mindestens 4 (Bug-Kanone beim Zählen nicht vergessen!). Der **Rumpf** beträgt lediglich 1, und Du hast Zucker geladen (Warenscheibe auf weiß).

Vor dem Spiel



Spielaufbau



Aufbau der Wertungstafel



Mischt die Lebensziele und legt davon 3 (bei 2 Spielern), 4 (bei 3 Spielern) oder 5 (bei 4 Spielern) offen auf der Wertungstafel aus. Die übrigen Ziele werden in diesem Spiel nicht benötigt.



Aufbau des Spielerbereichs



Jeder Spieler erhält die auf Seite 5 beschriebenen Komponenten und legt sie in seinen Bereich.



Jeder Spieler wählt verdeckt 2 Lebensziele und versteckt die Marker mit den entsprechenden Nummern in seiner Truhe.



Aufbau der Seekarte

Der Spieler, der zuletzt mit dem Schiff unterwegs war, wird Startspieler.

Baut die Seekarte auf. Nutzt dazu entweder die Vorlage aus dem Schnellstartguide oder die untenstehende Anleitung.



Stellt die Aufsteller neben die jeweiligen Inseln.



Mischt die Festungen. Legt auf jede Insel verdeckt eine Festung.



Mischt die kleinen Händlerschiffe und legt auf jedes Ankerfeld verdeckt einen Händler.



Mischt die großen Händlerschiffe und legt sie als Stapel griffbereit in die Nähe. Legt alle übrigen kleinen Schiffe verdeckt oben auf den Stapel.



Mischt das Wind-und-Event-Deck und gibt es dem Startspieler. So wisst Ihr immer, wann die Runde endet. Die oberste Karte zeigt die Windstärke in der ersten Runde an.



Legt die Goldmünzen in der Nähe bereit.



Mischt die Schatz- und das Auftragsdecks. Legt sie in der Nähe bereit. Lässt Platz für Ablagestapel.



Legt das Crew- und das Ritualdeck bereit. Mischt sie nicht, die Karten werden gewählt.



Legt alle anderen Decks und Marker in der Nähe bereit.

Fast geschafft!

Jeder Spieler wählt nun einen Herkunfts- und einen Talentmarker und legt diese verdeckt auf sein Tableau.

Deckt die Herkunfts- und Talentmarker auf. Rüstet Eure Schiffe mit 3 Kanonen (**Stärke**: 3), zwei kleinen Segeln (**Segel**: 3) und Laderäumen mit drei leeren Warenscheiben (**Rumpf**: 3) aus und stellt sie auf Eure Herkunftinsel.

Nehmt die Startausrüstung auf Eurem Herkunftsmarker sowie 300 Gold.

Eigene Seekarten legen

Wenn Ihr ein oder zwei Spiele mit der vordefinierten Seekarte aus dem Schnellstartguide gespielt habt, empfehlen wir Euch, mit selbstgebauten Seekarten zu spielen.

Ihr werdet feststellen, dass Euch diese Art des Spielplanaufbaus ganz neue strategische Möglichkeiten bietet und es ermöglicht, von Anfang an eine Seekarte zu bauen, die Euren Lebenszielen optimal entgegenkommt.

Aufbau mit 2 Spielern

- Zieht zufällig zwei Inseln und eine lange Route und verbindet sie.
- Der Startspieler wählt eine dritte Insel und eine (wahlweise lange oder kurze) Route und legt sie an.
- Spieler 2 legt ebenfalls eine Insel und eine Route an.
- Spieler 1 legt die fünfte Insel und eine Route an.
- Dann ist wieder Spieler 2 an der Reihe. Er legt die letzte Insel und seine zweite Route.
- Dann legen erst Spieler 1 und dann Spieler 2 jeweils noch eine Route an.
- Fertig! Der Spielplan steht.

Vor dem Spiel

Aufbau mit 3 Spielern

- Der Startspieler wählt eine Insel und legt sie auf den Tisch. Dann wählt er eine (lange oder kurze) Route und legt sie an die Insel an.
- Spieler 2 (im Uhrzeigersinn) legt eine Insel und eine Route seiner Wahl an. Dabei wählt er frei, was er zuerst legt und wo er anlegt.
- Spieler 3 legt eine dritte Insel und eine dritte Route.
- Dann ist wieder Spieler 1 an der Reihe und legt die vierte Insel und die vierte Route.
- Spieler 2 legt die fünfte Insel und eine Route.
- Spieler 3 legt die sechste Insel und eine Route.
- Dann legen die Spieler 1, 2 und 3 (in dieser Reihenfolge) jeweils noch eine Route.

Aufbau mit 4 Spielern

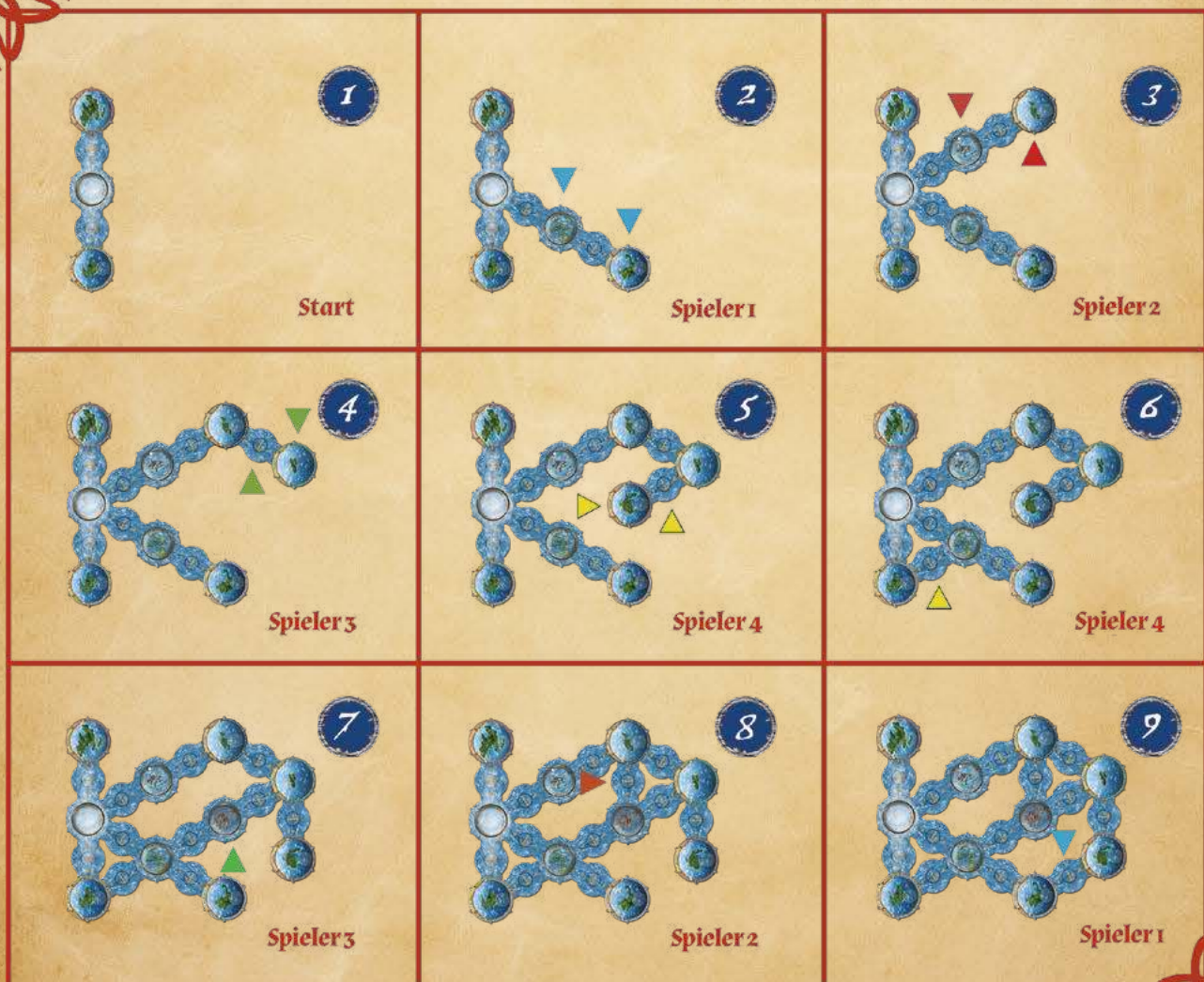
- Zieht zufällig zwei Inseln und eine lange Route und verbindet sie.
- Nun wählt der Startspieler eine Insel und eine (lange oder kurze) Route und legt diese an.

- Spieler 2 (im Uhrzeigersinn) legt ebenfalls eine Insel und eine Route.
- Spieler 3 legt die fünfte Insel und eine Route.
- Spieler 4 legt die sechste Insel und bindet sie mit einer Route an. Dann legt er noch eine (seine zweite) Route.
- Die Spieler 3 legt seine zweite Route.
- Die Spieler 2 legt seine zweite Route.
- Die Spieler 1 legt seine zweite Route.

Die 5 Aufbauregeln:

1. Routen und Inseln zu platzieren, ist Pflicht.
2. Routen müssen an einer Insel oder einem Spezialfeld (z. B. Mangroven) verankert werden.
3. Routen dürfen nie andere Routen kreuzen.
4. Man darf Routen ins Nichts legen.
5. Vor dem Legen seiner Route darf man eine liegende Route (mit einer Insel) um einen gelben Pfeil weiterrotieren (siehe Abb. 6/7 im Beispiel)

Beispiel: Aufbau der Seekarte mit 4 Spielern



Spielverlauf

Runde & Zug

Schrecken der Meere wird in Runden gespielt.

Beginnend mit dem Startspieler führt Ihr in Eurem Zug im Uhrzeigersinn drei der folgenden Aktionen durch. Dabei könnt Ihr mehrmals die gleiche Aktion wählen:

- Reisen
- Schiff ausbauen
- Waren kaufen & verkaufen
- Piraten anheuern & Rituale lernen
- Kundschaften & Schätze suchen
- Aufträge annehmen
- Schiffe und Festungen angreifen
- Monster bekämpfen

Zusätzlich zu diesen regulären Aktionen können Spieler beliebig viele freie Aktionen (s.u.) durchführen.

Beendet der letzte Spieler seinen Zug, endet die Runde.

Wenn die Runde endet:

- Legt neue Händler auf alle Ankerfelder, auf denen sich kein Händler und kein Spieler befindet.

- Dreht alle aktiven (roten) Pestmarker auf ihre inaktive Seite um anzuzeigen, dass der Ausbruch vorbei und die Insel für den Rest des Spiels immun ist.
- Deckt eine neue Wind-Karte auf (und ein neues Event, wenn Ihr mit dem optionalen Event-Modul, S. 16) spielt.

Beginnt eine neue Runde. Der Startspieler bleibt gleich.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet:

- wenn die vorletzte Siegbedingung erfüllt wird, oder
- wenn die letzte Windkarte aufgedeckt wird

Spielt in beiden Fällen die Runde zuende und geht dann zur Schlusswertung (S. 29).



Freie Aktionen

Zusätzlich zu den 3 Aktionen kann der aktive Spieler in seinem Zug beliebig viele freie Aktionen durchführen. Diese müssen stets vor oder nach (nicht während) einer regulären Aktion erfolgen:

- **Waren über Bord werfen:** Dreht die Warenscheiben einfach auf rumpffarben.
- **Schätze oder Gold in der Truhe verstecken:** Legt die Karten oder Münzen in die Truhe. Dort sind sie vor Anderen geschützt. Bedenkt, dass Ihr sie bis zum Spielende nicht nutzen könnt.
- **Schatz- oder Auftragskarten abwerfen:** Legt die Karten auf den jeweiligen Ablagestapel.
- **Crew- und Ritualkarten abwerfen:** Legt die Karten auf das jeweilige Deck zurück.
- **Erfüllte Aufträge werten:** Wenn Du einen Auftrag erfüllt hast, decke ihn auf und nimm Dir die entsprechende Belohnung.
- **Erfüllte Lebensziele werten:** Wenn Du ein Lebensziel erfüllt hast, platziere einen Deiner Lebenszielmarker auf der Wertungstafel.
- **Auf Schatzsuche Waren abwerfen:** Wenn Du auf Schatzsuche Waren abwirfst, um Deinen Fortschrittsmarker vorzurücken, ist dies ebenfalls eine freie Aktion.

Reisen

Am heimischen Herdfeuer sitzend hat noch keiner sein Glück gefunden. Gut, dass unten im Hafen Dein treuer Einmaster vor Anker liegt – und nur darauf wartet, Dich mit dem Wind im Rücken flugs an jenes Gestade zu tragen, wo Ruhm und Reichtum winken.

- Die Aktion „Reisen“ erlaubt es Dir, Dein Schiff fortzubewegen – maximal so viele Felder weit, wie Dein Segelwert plus die aktuelle Windstärke beträgt.
- Du kannst die Aktion „Reisen“ in Deinem Zug mehr als einmal durchführen, um weitere Strecken zu reisen.
- Du kannst die Reise jederzeit beenden, etwa wenn Du Deinen Zielhafen erreicht hast oder ein Schiff auf See angreifen möchtest. Die Aktion endet und übrige Bewegungspunkte verfallen.
- Inseln und Sonderfelder, auf denen Du nicht Halt machst, zählen als normale Reisefelder.
- Du kannst Mitspieler, Händler und Monster ungehindert passieren. Einen aufgedeckten Piratenjäger zu passieren, kostet 2 zusätzliche Bewegungspunkte.
- Beendest Du eine Reise-Aktion auf einem Feld mit einem Händler, darfst Du Dir den Schiffsmarker ansehen. Dies ist keine Aktion.
- Stellt sich der Händler als Piratenjäger heraus, greift er Dich sofort an (S. 24). Dies ist keine Aktion.
- Beendest Du die Aktion „Reisen“ auf den Sonderfeldern „Schwimmender Markt“, „Schiffsfriedhof“ oder „Mangroven“, erhältst Du die angegebene Belohnung (100 Gold bzw. einen Würfelwurf).



Beispiel: Du willst von St. David nach The Bay reisen. Dein Segelwert ist 5, die Windstärke 2. Du könntest mit Deiner ersten Aktion (rot) bis zu 7 Felder reisen. Aber du entscheidest Dich, nach 4 Feldern anzuhalten, um 100 Gold am Schwimmenden Markt einzusammeln. Dann nimmst Du Deine zweite Aktion (grün) und erreichst The Bay nach 4 Feldern. Die ungenutzten Bewegungspunkte beider Aktionen verfallen.

Optionales Modul: Events

Wenn Ihr Euer Spiel etwas unberechenbarer gestalten wollt, dann benutzt die Event-Karten auf der Rückseite des Wind- und Event-Decks.

Wenn der Startspieler zum Rundenwechsel eine neue Karte aufdeckt, werft die alte Karte nicht ab, sondern dreht sie um und legt sie neben das Deck.

Das Ereignis bleibt bis zum Rundenende gültig und eröffnet Euch neue Wahlmöglichkeiten.

Runde 1:
Kein Ereignis

Runde 2: Deckt die oberste Event-Karte auf.

Runde 3: Ersetzt die alte Event-Karte.



Ausbauen

Deine Nelly mag die schnellste Fregatte auf dieser Seite des Atlantiks sein – doch wenn Du beschließt, dich dem Kraken zu stellen, wirst Du ein deutlich robusteres Schiff brauchen. Solange genug Geld in Deiner Kasse ist, wird sich das sicher einrichten lassen.

Du kannst Segel, Kanonen und Rumpf auf allen Inseln ausbauen. Jedes Attribut kann bis 7 gesteigert werden.

Jeder Ausbau kostet eine Aktion und eine Gebühr:

Neuer Wert	2	3	4	5	6	7
Kosten/ Gold	200	300	400	500	600	700

Mehrere Attribute zu steigern oder ein Attribut mehrmals zu erhöhen, erfordert mehrere Aktionen.

Markiere den Ausbau, indem Du die Segel umsteckst, eine zusätzliche Kanone anbringst oder eine Rumpferweiterung mit Warenscheibe einfügst.

Einmal erworbene Ausbauten können nicht verkauft werden.

Beispiel 1 Segel



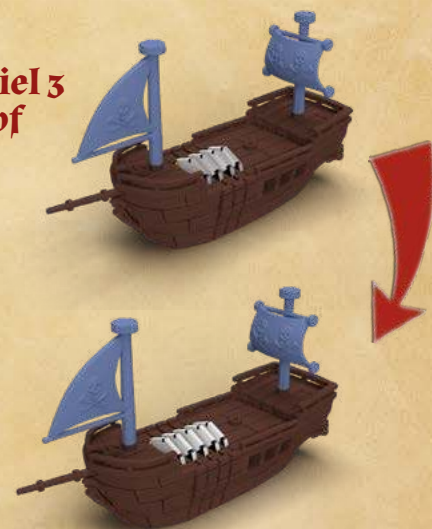
Um Deine Segel von 3 auf 4 auszubauen, ersetze die zwei kleinen Segel (1 + 2 Schädel) durch das Segel mit 4 Schädeln und zahle 400 Gold.

Beispiel 2 Stärke



Um Deine Stärke von 3 auf 4 zu erhöhen (Bug-Kanone nicht vergessen!), bringe eine vierte Kanone an und zahle 400 Gold.

Beispiel 3 Rumpf



Um den Rumpf von 4 auf 5 auszubauen, füge eine Erweiterung mit Scheibe ein und zahle 500 Gold. Drehe die Scheibe auf rumpffarben.

Handeln

Ein echter Pirat ist keine Krämerseele. Aber manchmal ist der Handel ein lukratives Nebengeschäft – und nicht der schlechteste Weg, um etwas schneller an das Gold für die schnittige Galleone zu kommen, die Du seit Monaten im Auge hast...

Auf vier der sechs Inseln kannst Du mit Kakao, Rum und Zucker handeln:

			
São Tomé	 100 G	 400 G	 200 G
St. David	 200 G	 100 G	 400 G
La Juanita	 400 G	 200 G	 100 G
Port Royal	 300 G	 300 G	 300 G



Verkaufen



Kaufen

Beispiel



Du liegst vor St. David mit 2 Kakao und 1 Zucker im Laderaum.



Als 1. Aktion verkaufst Du Deine Ladung. Drehe die Scheiben auf Rumpffarben und nimm 800 G.



Als 2. Aktion kaufst Du für 300 Gold 3 Rum und drehst alle Warenscheiben auf gelb.

Waren kaufen

- Mit der Aktion „Kaufen“ kannst Du auf St. David, São Tomé oder La Juanita die vor Ort produzierten Waren für 100 Gold pro Einheit kaufen.
- Du kannst mit 1 Aktion beliebig viele Einheiten kaufen.
- Bezahle die Waren und drehe pro Einheit eine Warenscheibe mit der passenden Farbe nach oben: weiß für Zucker, gelb für Rum und braun für Kakao.
- Hast Du keinen freien Laderaum, kannst Du Waren als freie Aktion (S. 15) abwerfen.

Waren und Schätze verkaufen

- Mit der Aktion „Verkaufen“ kannst Du auf St. David, São Tomé, La Juanita und Port Royal Waren zum lokalen Preis verkaufen.
- Du kannst überall Schätze auf Deinem Schiff für den auf der Schatzkarte angegebenen Preis verkaufen.
- Wenn Du die Aktion „Verkaufen“ durchführst, kannst Du beliebig viele Waren und/oder Schätze verkaufen.
- Drehe die Scheiben auf rumpffarben (leer), lege die Schatzkarten auf den Ablagestapel und nimm das Geld.

Crew & Rituale

Brauchst Du Hilfe, um einen gut gerüsteten Händler in die Schranken zu weisen?
Oder willst Du lernen, wie man Geister ruft, um Macht jenseits aller Vorstellungskraft zu erlangen?
Dann hiss die Segel – auf nach The Bay oder zur Isla Oscura ...

Wie Du Crew- und Ritualkarten erhältst

- Auf The Bay kannst Du Crew-Mitglieder anheuern. Führe die Aktion „Piraten anheuern“ durch, um eine Karte aus dem Crew-Stapel zu wählen und auf die Hand zu nehmen (oder neben Dein Tableau zu legen).
- Auf Isla Oscura lehrt Dich ein Schamane seine Rituale. Führe die Aktion „Ritual lernen“ durch, um eine Karte aus dem Ritualstapel auszuwählen und auf Deine Hand zu nehmen (oder neben Dein Tableau zu legen).
- Die Karten zu nehmen, kostet nichts. Erst beim Ausspielen musst Du die Heuer bezahlen oder die Ressourcen für das Ritual abwerfen.
- Du kannst pro Aktion nur eine Karte erhalten.
- Du darfst bis zu drei Crew-Karten und bis zu drei Ritualkarten auf der Hand halten. Willst Du eine vierte holen, musst Du eine Karte ausspielen oder abwerfen.

... und wie Du sie ausspielst

- Du kannst Crew- und Ritualkarten immer dann ausspielen, wenn eine Aktion angekündigt wurde oder endet – im eigenen oder gegnerischen Zug.
- Das Ausspielen einer Karte ist keine Aktion.
- Der aktive Spieler sagt als erster an, ob er eine oder mehrere Karte ausspielen oder passen will. Anschließend kann der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) seine Karten spielen.
- Hat der letzte Spieler gepasst, erhält erneut der aktive Spieler die Möglichkeit, eine Karte anzusagen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis kein Spieler mehr eine Karte ausspielen möchte.
- Legt ausgespielte Crew- und Ritualkarten am Ende des Zuges wieder zurück auf die jeweiligen Decks.



TITEL

KOSTEN

TITEL

KOSTEN

EFFEKT

Beispiel

- Du willst eine neue Handelsroute zwischen La Juanita und St. David aufbauen.
- Du segelst nach The Bay (1. Aktion).
- Du nimmst Dir die Crew-Karte „Gewieftes Schmugglerin“ (2. Aktion).
- Und wenn du schon hier bist, holst Du Dir auch eine „Erfahrene Seesöldnerin“ (3. Aktion). Wer weiß, wann Du sie brauchen wirst.
- Dann spielst Du die Schmugglerin aus (keine Aktion) und bezahlst 300 Gold.
- Du legst die neue Seeroute aufs Spielfeld.
- Du legst die Schmugglerin zurück auf das Crew-Deck und beendest Deinen Zug.

Schatzsuche

Ob glitzerndes Gold, mächtige Waffen oder magische Artefakte: Auf den Inseln warten unzählige Schätze darauf, gehoben zu werden. Wer seine Augen und Ohren offen hält, wird bald interessante Hinweise aufschnappen. Und dann? Schaufeln geschultert und los!

Kundschaften in Tavernen

Die Aktion „Kundschaften“ ist auf jeder Insel verfügbar. Sieh Dir die drei obersten Karten des Schatzdecks an. Wähle eine Karte, die Du auf die Hand nimmst und lege die anderen zwei zurück unter den Stapel.

Du kannst maximal drei Schatzkarten auf der Hand und der Schatzfährt haben. Hast Du schon drei Schatzkarten, kannst Du die Aktion „Kundschaften“ immer noch durchführen – musst dann aber 1 Karte abwerfen.

Wenn Du eine Schatzkarte abwirfst oder einen Schatz verkaufst, lege die Karte auf einen Ablagestapel neben dem Deck. Sollten Euch die Schätze ausgehen, mischt den Ablagestapel als neues Deck.

Schatzsuche

Um den Hinweisen Deiner Kundschafter zu folgen und einen Schatz zu heben, reise zunächst zu der Insel, die auf der Schatzkarte angegeben ist.

Lege dort die Schatzkarte offen auf Deinen Schatzfährt. Lege einen Fortschrittsmarker auf das (rote) Startfeld der Fährt und einen zweiten auf das Zielfeld, das auf der Schatzkarte genannt ist. All das ist noch keine Aktion.

Es gibt zwei Wege, auf dem Plan vorzurücken:

- Gib eine Aktion aus, um Dich genau so viele Felder vorwärts zu bewegen, wie Deine aktuelle Stärke beträgt.
- Wirf als freie Aktion eine Einheit der auf der Karte abgebildeten Waren ab und rücke genau um die angegebenen Felder vor.

Landet Dein Marker auf einem grünen oder weißen (oder grün-weißen) Feld, hat Deine Crew etwas Wertvolles gefunden, Wirf den Würfel und nimm Dir ggf. den Bonus.

Landeßt Du auf einem roten Feld, ist die Crew in Gefahr. Wirf den roten Würfel und verliere gegebenenfalls einen entsprechenden Ausbau.

Wenn Du den 2. Marker erreichst, ist der Schatz gehoben!

Auf der Schatzfährt darf immer nur eine Karte liegen. Willst Du einen anderen Schatz suchen, musst Du erst die aktive Karte abwerfen und alle Marker entfernen.

Wenn Du die Schatzsuche unterbrichst und die Insel verlässt, lass die Karte und die Marker auf dem Plan liegen. Du kannst die Suche fortsetzen, wenn Du zurückkehrst.

Der Schatz ist gehoben

Hast Du einen Schatz gehoben, lege die Schatzkarte auf Dein Spielertableau und entferne die Marker vom Plan.



Zeigt der Schatz das Schaufelsymbol, erhältst Du einmalig den angegebenen Bonus – aber nur, wenn Du den Schatz hebst, nicht wenn Du ihn stiehlt oder als Belohnung bekommst.



Ist auf dem Schatz die Windrose abgebildet, profitierst Du von dem angegebenen Bonus, solange der Schatz auf Deinem Schiff ist.



Die meisten Schätze tragen ein Preisschild. Das ist der Betrag, den Du erhältst, wenn Du den Schatz mit der Aktion „Verkaufen“ auf einer Insel verkaufst.

Vorsicht: Befindet sich ein Schatz auf Deinem Schiff, kann er von anderen Spielern gestohlen werden. Du kannst ihn als freie Aktion (S. 15) in Deiner Truhe verstecken, profitierst dann aber nicht mehr von den Boni.

Schätze als Belohnung



Einige Aufträge oder Karten belohnen Dich ebenfalls mit Schätzen. In diesem Fall darfst Du Dir die obersten 2 Schatzkarten ansehen, eine davon sofort als Schatz auf Deinem Tableau platzieren und die andere unter das Deck zurücklegen.

Auf Schatzsuche



- Du lässt Deine Männer kundschaften (1 Aktion).
- Du ziehst die obersten drei Schatzkarten, und entscheidest Dich, Drake's Rapier zu behalten, da Du Dich bereits auf St. David befindest.
- Du legst die Karte verdeckt neben Dein Tableau und schiebst die anderen unter das Schatzdeck.
- Decke die Schatzkarte auf, um mit der Schatzsuche zu beginnen.
- Lege nun zwei Fortschrittsmarker auf der Schatzfährte: einen auf das rote Startfeld und einen auf das 22. Feld - den Suchwert des Schatzes.

Hierfür muss du keine Aktion aufwenden.

Die Schatzsuche beginnt.

- Da Deine Stärke aktuell 5 beträgt, bewegst Du Deinen Marker mit der 2. Aktion um fünf Felder vorwärts.
- Du landest auf einem grünen Bonusfeld – Deine Crew hat etwas gefunden. Du würfelst und erhältst 1 Kakao.
- Du suchst weiter, und bewegst Deinen Marker wieder um 5 Felder auf das 10. Feld. (3. Aktion).
- Als Du wieder an die Reihe kommst, wirfst Du 1 Kakao ab und bewegst Dich 3 Felder vor. Du landest auf dem weiß-grünen Doppelbonusfeld.
- Du wirfst beide Würfel. Der grüne zeigt ein leeres Feld – aber der weiße gibt Dir eine Bonusaktion.
- Mit der Extraaktion bewegst Du Dich 5 Felder tiefer in den Dschungel und landest auf Feld 18. Hier droht Gefahr: Du musst den roten Würfel würfeln. Die Götter sind Dir gewogen: eine leere Seite.
- Du nimmst Deine erste reguläre Aktion in diesem Zug und erreichst das 23. Feld. Der Rapier ist Dein!


Aufträge


Als Pirat wirst Du oft die Gelegenheit haben, Aufträge in Diensten des Gouverneurs zu übernehmen. Man wird dich gut entlohnen – und Du wirst Deinen Zielen näherkommen. Für Dein Ansehen in der Zunft ist diese Zusammenarbeit aber nicht gerade förderlich.

Aufträge annehmen...

Wenn Du auf Port Royal die Aktion „Auftrag annehmen“ durchführst, schau Dir die obersten 3 Auftragskarten an. Nimm eine auf die Hand und lege die beiden anderen unter das Auftragsdeck.

Es gibt zwei Arten von Auftragskarten:

 **Offizielle Aufträge** sind mit einem offenen Auge markiert. Nimmst Du einen solchen Auftrag an, musst Du ihn sofort aufdecken und erledigen, bevor Du einen neuen Auftrag annimmst.

 **Geheime Missionen** legst Du, nachdem Du sie angenommen hast, verdeckt neben Dein Tableau und deckst sie erst auf, wenn sie erfüllt sind.

Du darfst bis zu drei (offene oder verdeckte) Auftragskarten haben. Wenn Du schon drei Aufträge hast, kannst Du die Aktion „Auftrag annehmen“ zwar durchführen, musst dann aber 1 Karte abwerfen.

Beispiel

- Du sitzt auf Port Royal fest und brauchst dringend Geld – also besorgst du Dir eine Audienz beim Gouverneur.
- Du wählst aus den obersten drei Auftragskarten die „Depesche nach St. David“ (1. Aktion).
- Du legst die beiden anderen Karten zurück unter das Auftragsdeck.
- Du deckst den offiziellen Auftrag auf.
- Du machst Dich auf den Weg und erreichst die Insel mit 2 Reise-Aktionen.
- Du erhältst 500 Gold und nimmst eine Crew-Karte Deiner Wahl als Belohnung.

... und abschließen

Wenn Dich eine Mission auffordert, Waren oder Karten auf eine Insel zu liefern, musst Du diese dorthin transportieren und sie dort abwerfen (ohne sie zu verkaufen).

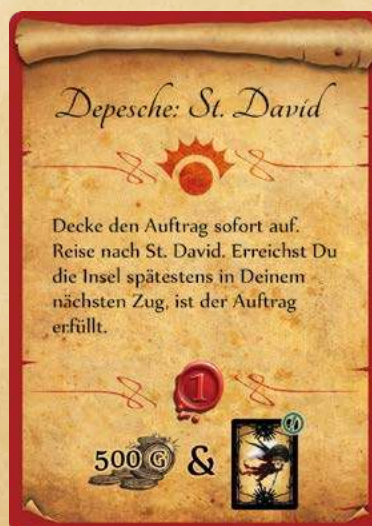
Wenn Dich eine Mission auffordert, mithilfe von Crew- oder Ritualkarten bestimmte Effekte zu erzielen, musst Du diese Karten auf The Bay oder Isla Oscuro holen und mit Deinem Gold oder Deinen Ressourcen ausspielen.

Du kannst abgeschlossene Aufträge in Deinem Zug jederzeit als freie Aktion (S. 15) aufdecken und Dir die Belohnung nehmen. Lege die Karte dann in Deine Truhe.

Das Auftragsdeck enthält außerdem 6 besondere Titel-Questen. Diese sind auf Seite 28 im Detail erklärt.

Aufträge als negativer Tiebreaker

Piraten sehen es nicht gern, wenn Ihr gemeinsame Sache mit dem Gouverneur macht. Sollten am Spielende zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl von Siegpunkten haben, gewinnt daher derjenige, der für den Gouverneur weniger Aufträge erledigt hat.



TITEL
AUFTRAGSART
AUFTRAG
PUNKTE
BELOHNUNG

Monster

Solange Du zurückdenken kannst, machten auf den Inseln Gerüchte über tobende Seeschlangen und gefräßige Kraken die Runde – und voller Ehrfurcht erinnert man sich an die tollkühnen Kapitäne, die sich diesen Monstern stellten. Kannst Du es ihnen gleichtun?

Monster beschwören

Im Spiel könnt Ihr Euch mit zwei Monstern messen: der Seeschlange und dem Kraken.

- Um Dich der Seeschlange zu stellen, heuere auf The Bay einen Maat an, der die Seeschlange anlockt.
- Um Dich dem Kraken zu stellen, musst Du auf Isla Oscura das Ritual lernen, das den Kraken ruft.

Hast Du ein Monster gerufen, lege das Spielplanteil auf das Sonderfeld einer langen Route (z.B. die Mangroven). Oft wird es das Feld sein, auf dem Du Dich aufhältst.



1: Monstername

2: Jagdleiste

3: Startpunkt

4: Endpunkt

Du darfst kein Feld wählen, das bereits von einem anderen Monster besetzt ist. So lange das Monster lebt, könnt Ihr die Sonderfähigkeit des Feldes nicht nutzen.

Spieler, die sich auf diesem Feld befinden, können sich in ihrem Zug dem Monster stellen oder weiterreisen.



Einige Karten lassen Dich Waren abwerfen, um vorzurücken.



Bei anderen musst Du eine Prüfung bestehen.



Einige Karten lassen Dich zwischen mehreren Boni wählen.



Mit anderen kannst Du die Karten im Deck sortieren.

Gegen das Monster kämpfen

Um Dich dem Monster zu stellen, reise auf sein Spielplanteil und lege einen Fortschrittsmarker auf das erste Feld der Jagdleiste. Dies ist keine Aktion.

Um vorzurücken, verwende eine Aktion, um die oberste Karte des Monsterdecks aufzudecken und abzuhandeln.

Die meisten Karten stellen Dich vor eine Entscheidung, etwa Waren oder Ausbauten abzuwerfen oder den roten Würfel zu würfeln, um auf der Leiste vorzurücken.

Wenn Du das letzte Feld der Leiste erreichst (oder es überschreiten würdest), ist das Monster besiegt. Entferne das Monster und alle Marker vom Spielplan.

Mische das Monsterdeck und lege es zurück.

Das Monster kann später erneut gerufen werden.

Verlässt Du das Monster während der Jagd, bleibt Dein Marker auf der Leiste. Du kannst die Jagd nach Deiner Rückkehr forsetzen, wenn das Monster noch lebt.

Deine Belohnung

Wähle einen der verfügbaren Monstermarker und nimm Dir die angegebene Belohnung. Lege den Marker in Deine Truhe, um die Siegpunkte nicht zu vergessen.

Kampf

Wenn der Pulvergestank in der Luft liegt und die Kapitäne hoch oben in den Wanten die Degen kreuzen, werden Legenden geboren. Prägt Euch die folgenden Lektionen also gut ein!

Es gibt drei Arten von Angriffen:

- **Kanonenangriffe**, die Schiffe auf See schwächen,
- **Enterangriffe**, bei denen Du Schiffe besiegen und plündern kannst, und
- **Überfälle auf die Festungen** der Inseln.

Kanonenangriffe

Du kannst die Aktion „Kanonenangriff“ ansagen, wenn

- Du Dich auf See auf dem gleichen Feld befindest wie ein anderes Spieler- oder Handelsschiff und
- Dein Schiff den höheren Segelwert hat

Kanonenangriffe gegen Handelsschiffe sind automatisch erfolgreich. Lege einen Schadensmarker auf das Schiff. Wird es später (von Dir oder einem anderen Spieler) geentert, kann der Angreifer für jeden Schadensmarker einen Stärkepunkt des Handelsschiffs abziehen.

Bei Kanonenangriffen gegen andere Spieler muss Dein Gegner den roten Schadenswürfel würfeln. Bei Segel, Stärke oder Rumpf, verliert der Gegner den entsprechenden Ausbau. Fällt eine leere Seite, ist der Gegner rechtzeitig ausgewichen.

Enterangriffe

Der Enterangriff ist die einzige Möglichkeit, ein Schiff zu besiegen und zu plündern. Du darfst ihn als Aktion ansagen, wenn Du Dich auf See auf dem gleichen Feld wie ein anderer Spieler oder Händler befindest. Schiffe auf Inseln dürfen nicht angegriffen werden.

1. Das Vorgeplänkel

- Stellt die Duellminiatur in die Mitte der Duellzone. Um zu gewinnen, musst Du den gegnerischen Kapitän mit Deinen Angriffen von dieser Planke drängen.
- Enterst Du das Schiff eines anderen Spielers, wirst Du direkt gegen ihn kämpfen.
- Attackierst Du ein Handelsschiff, drehe den Schiffsmarker für alle sichtbar um. Dein rechter Nachbar übernimmt die Rolle des gegnerischen Kapitäns.

Vergleiche nun die Stärke der Schiffe. Der stärkere Kapitän rückt die Miniatur so viele Felder vorwärts, wie die Differenz beträgt.

Ist die Differenz höher als 3, stürzt der schwächere Kapitän von der Planke und ist besiegt. Geht zu „3. Das Nachspiel“.

Vor dem Duell haben die Spieler noch die Möglichkeit, Crew- oder Ritualkarten zu spielen. Verändert sich die Stärke, bewegt die Miniatur dementsprechend.

2. Das Duell

Mischt das Duelldeck. Jeder Kämpfer zieht 4 Karten.

Expertenregel: Robuste Schiffe

Eine Galleone lässt sich leichter verteidigen als eine Schaluppe. Wenn Ihr die Größe der Schiffe im Kampf berücksichtigen wollt, spielt mit folgender Regel: Unmittelbar nachdem die Spieler die Duellkarten gezogen haben, vergleicht die Rumpfwerte der Schiffe. Der Kapitän des größeren Schiffs darf für jeden Punkt Differenz eine Karte abwerfen und neu ziehen.

Das Schiff mit dem höheren Segelwert (bei Gleichstand: der Angreifer) bestimmt, wer den Kampf beginnt.

Dieser Spieler kann:

- eine rote Spezialkarte ausspielen, oder
- eine rote Angriffskarte ausspielen, oder
- passen und die Miniatur um 1 Feld zurückziehen

Spielt er eine der Spezialkarten „Fliegender Angriff“ oder „Finte“, wird der Effekt sofort abgehandelt.



Alternativ kann er eine seiner rot-blauen Duellkarten als Angriff spielen. In diesem Fall zählt lediglich die rote Angriffsseite; ignoriert die blaue Seite.



Sein Gegner kann auf die Attacke reagieren, und:

- alle Wunden ohne abzuwehren einstecken.
- den Angriff mit einer passenden Verteidigungskarte abwehren (etwa „Hohe Verteidigung“ gegen einen „Hohen Angriff“), um allen Schaden zu verhindern



- Die Spezialkarten „Sand werfen“ oder „Beleidigen“ spielen, um Schaden ganz / teilweise zu verhindern.



Für jede nicht abgewehrte Wunde (obere linke Ecke der Angriffskarte) weicht der Verteidiger ein Feld zurück.

Nun darf der bisherige Verteidiger seinen Angriff führen. Auf diese Weise wechseln die Spieler die Rollen, bis das Duell beendet ist.

Hat ein Spieler keine Angriffskarte mehr, muss er passen und ein Feld zurückweichen.

Das Duell endet ...

- wenn beide Spieler hintereinander passen, oder
- wenn ein Kapitän von der Planke stürzt.

Sieger ist, wer den Gegner von der Planke schiebt oder am Ende in der dessen Hälfte steht. Stehen am Ende beide auf dem Startfeld, endet der Kampf unentschieden.

3. Das Nachspiel

Angriffe gegen Händler

- Besiegt ein Spieler einen Händler, erhält er den Schiffsmarker sowie die darauf genannte Belohnung und setzt seinen Zug fort.
- Verliert ein Spieler ein Gefecht gegen einen Händler, entfernt er einen Ausbau seiner Wahl. Sein Zug endet, der Händler bleibt mit allen Schadensmarkern liegen.
- Bei Unentschieden bleibt der Händler mit allen Schadensmarkern liegen und der Zug endet.

Angriffe gegen Spieler

Der Sieger (egal, ob er als Angreifer oder als Verteidiger ins Gefecht ging) darf seine Belohnung wählen:

- Wünscht er Gold, stiehlt er die Hälfte (abgerundet) des mitgeführten Vermögens des Gegners.
- Wünscht er Waren, stiehlt er die Hälfte (abgerundet) der mitgeführten Ladung (seiner Wahl).
- Wünscht er einen Schatz, stiehlt er einen der mitgeführten Schätze (seiner Wahl).
- Wenn er der erste Spieler ist, der diesen Gegner besiegt hat, erhält er außerdem dessen Schiffsmarker.

Wenn der Angreifer verliert, oder das Duell unentschieden ausgeht, endet der Zug des aktiven Spielers.

Überfall auf Festungen

1. Vor der Schlacht

- Schiffe auf Inseln können als Aktion deren Festung überfallen.
- In diesem Fall deckt der Angreifer zunächst den Festungsmarker auf. Auf der Rückseite steht, wie die Festung geschützt ist und worauf es zu achten gilt.
- Dann können Spieler Crew- und Ritualkarten spielen.

2. Das Duell

- Entschieden wird der Überfall mit einem Duell gegen den Kapitän der Garde. Dieses folgt den gleichen Regeln wie ein Enterangriff.

3. Das Nachspiel

- Gewinnst Du, erhältst Du den Festungsmarker und die darauf vermerkten 2.000 Gold.
- Verlierst Du, entfernst Du einen Ausbau Deines Schiffs. Dein Zug endet.
- Bei Unentschieden endet Dein Zug ebenfalls.

Beispiel

Angriff erklären

- Spieler A entert das Schiff von Spieler B
- Stellt die Miniatur in die Mitte der Duellzone



Stärke vergleichen

- Spieler A hat Stärke 5. Spieler B hat Stärke 4
- A schiebt die Miniatur 1 Feld vor



Crew- und Ritualkarten

- Spieler A spielt eine Erfahrene Seesöldnerin, um seine Stärke um 1 zu erhöhen
- Spieler B kontert mit einer Listigen Saboteurin, die eine von As Kanonen zerstört (Stärke -1)
- A hat aber noch eine Seesöldnerin (Stärke +1)



- Alle Spieler passen, As Stärke ist jetzt 6
- A schiebt die Miniatur ein weiteres Feld vor



Karten austeilen

- Jeder Spieler bekommt 4 Karten

Das Duell



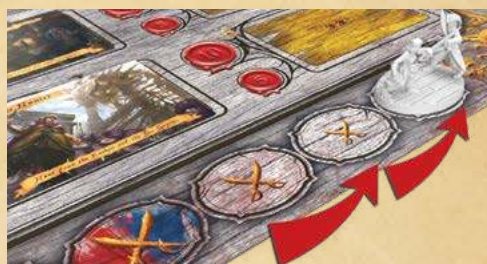
A (mit dem schnelleren Schiff) beginnt mit einem hohen Angriff. B spielt „Sand werfen“ und blockt den Schlag.



B schlägt mit einem tiefen Angriff zurück.. A nimmt den Schaden und zieht die Miniatur um 1 Feld zurück.



A führt einen mittleren Angriff. B hat keinen passenden Block und wird 2 Felder zurückgedrängt – bis an den Rand.



B versucht es mit einem verzweifelten hohen Angriff, aber A hat eine passende Hohe Abwehr in der Hinterhand.



As letzte Karte ist ein schwacher tiefer Angriff. B kann nicht blocken und verliert, da er bereits am Rand steht.

Verlorene Familie

Du bist als Waisenkind aufgewachsen – aber tief in Deinem Herzen wusstest Du schon immer, dass Deine Angehörigen noch am Leben sind. Worauf wartest Du? Mach Dich auf die Suche!

Wo Deine Angehörigen zu finden sind

In **Schrecken der Meere** hast Du die Möglichkeit, bis zu 11 verlorene Familienmitglieder wiederzufinden.



Dein Vater, Deine Tante, Dein Großvater und Deine Mutter wurden von Piratenjägern entführt. Du rettetest sie, indem Du die entsprechenden Schiffe enterst und besiegst.



Deine Schwester, Dein Bruder, Dein Onkel und Deine Großmutter wurden vom Gouverneur verschleppt. Wenn Du ihm hilfst, lässt er sie womöglich frei.



Unter den Schatzkarten befinden sich Karten mit Hinweisen auf den Aufenthaltsort Deines Sohnes, Deiner Tochter und Deines besten Freundes. Die Suche verläuft genauso wie eine Schatzsuche. Beachte aber, dass Familienkarten nicht für die Siegbedingung „Schatzjäger“ zählen.

Wieder vereint!

Wenn Du einen Deiner Angehörigen gefunden hast, nimm Dir den entsprechenden Marker und lege ihn auf Dein Spielertableau. Du kannst beliebig viele Angehörige retten.



Von nun an profitierst Du von dem auf der Rückseite des Markers beschriebenen Bonus. Keine Sorge: Angehörige auf Deinem Schiff können Dir nicht weggenommen werden!

Und nicht vergessen: Am Ende des Spiels erhältst Du für jeden geretteten Angehörigen die auf dem Marker notierten Siegpunkte.



Adelsstand

Wenn Du für den Gouverneur eine besonders schwierige, mehrteilige Quest erledigst, erhebt er Dich in den Adelsstand – und bietet Dir für den Rest des Spiels einen besonderen Bonus.

Insgesamt gibt es im Auftragsdeck sechs Titel-Questen. Jede davon besteht aus drei Aufgaben.

Du kannst die Aufgaben in jeder beliebigen Reihenfolge angehen. Markiere abgeschlossene Teilaufgaben einfach mit einem Fortschrittsmarker.

Gewertet werden dabei aber nur Taten, die Du nach dem Aufdecken der Titel-Quest vollbringst. Du musst also zum Beispiel ein Monster besiegen, nachdem Du die Quest „Bukanier des Gouverneurs“ aufgedeckt hast, um diese Teilaufgabe zu markieren.

Wenn alle drei Aufgaben erledigt sind, erhältst Du die zugehörige Titelfkarte als Belohnung.



Decke die Titel-Quest „Freibeuter der Krone“ auf, sobald Du sie annimmst. Um die Quest abzuschließen, wirst Du jetzt einen kleinen Händler, einen großen Händler und einen Piraten in beliebiger Reihenfolge besiegen müssen.



Wenn Du die Quest abgeschlossen hast, nimm die Titelfkarte. Sie gibt Dir +1 Stärke und macht Dich zum Piratenjäger.

Liebe Deines Lebens

Du weißt, dass Deine große Liebe irgendwo da draußen auf Dich wartet. Aber es wird nicht leicht sein, sie zu finden und für Dich zu gewinnen. Worauf wartest Du?

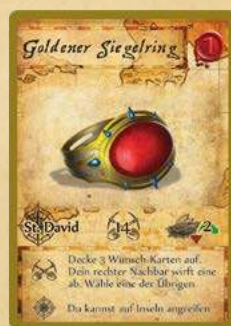
Wenn Du um die Hand Deiner großen Liebe anhalten willst, brauchst Du zuerst einen Ring.

Es gibt 6 Ringe im Spiel: 4 davon sind im Schatzdeck versteckt; außerdem bringen Deine Mutter und Deine Großmutter ihren Familienschmuck mit, falls Du sie rettest.

Wenn Du einen Ring hast, wird Dich Deine Liebe auf eine schwierige Mission schicken, damit Du beweisen kannst, dass Du ihrer würdig bist.

Decke die obersten 3 Karten des Wunschdecks auf. Dein rechter Nachbar wirft eine Mission (meist die einfachste) ab. Dann wählst Du verdeckt eine der verbleibenden und mischst die anderen zwei zurück ins Deck.

Wenn Du die Bedingungen erfüllst, decke den Wunsch auf und nimm einen Liebesmarker als Belohnung.



Der Siegelring ist einer von 4 Ringen im Schatzdeck. Findest Du ihn, stellt Dir Deine große Liebe eine Aufgabe, bei der Du Dich als würdig erweisen musst.



Sobald Du die Aufgabe meisterst, erhältst Du einen Liebesmarker als Belohnung.



Endwertung

Wenn das Spielende ausgelöst und die letzte Runde gespielt wurde, müsst Ihr nur noch Eure Siegpunkte zusammenzählen, um zu sehen, wer den Sieg errungen hat.

Punktwertung

Punkte für Lebensziele

Zunächst bekommt Ihr Punkte für jedes Lebensziel, das Ihr erreicht habt:

- 10 Punkte, wenn Ihr es als erster Spieler erreicht habt
- 5 Punkte, wenn ein anderer schneller war
- Außerdem bekommt Ihr für jedes geheime Lebensziel, das Ihr erreicht habt, 5 Extrapunkte.

Punkte für Erfolge im Spiel

Ihr bekommt Punkte für jedes Wachssiegel, das Ihr im Verlauf des Spiels erworben habt. Dazu gehören:

- Punkte auf Schiffen, Monstern und Festungen
- Punkte auf Schätzen, Aufträgen und Titeln
- Punkte auf Angehörigen- und Liebesmarkern

Und schließlich bekommt Ihr 1 Punkt für je 1000 Gold auf Eurem Schiff oder in Eurer Truhe.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Punktgleichstand

- Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Höchstpunktzahl haben, gewinnt der Spieler, der weniger Aufträge für den Gouverneur erledigt hat.
- Steht es immer noch unterschieden, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.
- Steht es immer noch unentschieden, duelliert Euch um den Sieg. Wenn Eure Schiffe gleich schnell sind, wird der Startspieler im Duell zufällig bestimmt.

Symbole

	Erhalte / entferne 1 Ausbau Deiner Wahl		Erhalte / entferne 1 Stärke-Ausbau
	Erhalte / entferne 1 Rumpf-Ausbau		Erhalte / entferne 1 Segel-Ausbau
	Sieh Dir die 2 obersten Schatzkarten an. Lege eine auf Dein Schiff und die andere unter das Schatzdeck.		Wirf 1 Schatz von Deinem Schiff ab
	Erhalte / entferne 1 Ware Deiner Wahl		Erhalte / entferne 1 Kakao
	Erhalte / entferne 1 Rum		Erhalte / entferne 1 Zucker
	Sieh Dir das Crew- / Ritualdeck an. Wähle 1 Karte und nimm sie auf die Hand.		Sieh Dir die 3 obersten Schatz- / Auftragskarten an. Nimm 1 auf die Hand. Lege die anderen unter das Deck.
	Kosten beim Ausspielen von Crew- / Ritualkarten		Offizielle Aufträge / Geheime Missionen
	Waren kaufen / Waren und Schätze verkaufen		Nimm beide Belohnungen / Wähle eine Belohnung
	Wirf den grünen Würfel. Würfelst Du eine Ware, nimm eine davon.		Wirf den weißen Würfel. Die Belohnungen: 1 Extra-Aktion / 200 Gold / 1 Ausbau Deiner Wahl
	Wirf den roten Würfel. Wenn Du ein Symbol würfelst, verliere einen entsprechenden Ausbau.		Wirf den blauen Würfel. Dies geschieht nur auf Monsterjagd.
	Fundort eines Schatzes		Letztes Feld auf Schatzsuche
	Dauerhafter Bonus. Gilt, solange der Schatz auf Deinem Schiff ist.		Einmaliger Bonus. Du erhältst ihn, wenn Du den Schatz hebst.
	Wert eines Schatzes, wenn Du ihn auf einer Insel verkaufst.		Eine Belohnung, die Du als freie Aktion erhältst.
	Wirf Ware X (hier: Kakao) ab, um X Felder (hier: 3) auf der Schatzfährte oder Monsterleiste vorzurücken.		Siegpunkte

Epischer Spielmodus

Wenn sich alle Spieler konsequent auf Ihre Lebensziele konzentrieren, geht eine Runde **Schrecken der Meere** oft vorbei, ehe Ihr Euch verseht. Aber was, wenn man auf eine epische und abendfüllende Kaperfahrt gehen und alle Lebensziele auf einmal angehen möchte?



In diesem Fall könnt Ihr die Wertungstafel einfach umdrehen und findet den epischen Modus, bei dem Ihr alle Lebensziele angehen könnt.

Aber Achtung: Wir empfehlen, auf jeden Fall zunächst einige Spiele im Standardmodus zu spielen, bevor Ihr in den epischen Modus wechselt. Macht Euch mit den Aktionen vertraut, lernt die Regeln, probiert einige Strategien aus und experimentiert mit den Karten. Wenn Ihr den Dreh raushabt, könnt Ihr auf die längere Variante wechseln.

Die Regeln sind im epischen Modus weitgehend die gleichen. Beachtet nur die folgenden Unterschiede:

- Wählt nicht 2, sondern 3 geheime Lebensziele,

damit Ihr bis zum Schluss etwas habt, wonach es sich zu streben lohnt.

- Markiert erreichte Ziele nicht mit ungenutzten Herkunfts-, sondern mit Lebenszielmarkern, weil Ihr wahrscheinlich mehr als 5 brauchen werdet.
- Im Standardmodus gehen Eure Schiffe zunächst mit Stärke 3, Segel 3 und Rumpf 3 an den Start. Im epischen Modus beginnen alle Attribute auf 2. Ihr erhaltet aber 3 Ausbauten Eurer Wahl, die Ihr vor dem Start ausrüsten könnt.
- Im epischen Modus wird das Ende erst ausgelöst, wenn das vorletzte Lebensziel erreicht wird. Sollte das Wind-Deck ausgehen, mischt es einfach neu.

Und jetzt: Viel Spaß auf Eurer epischen Reise!

Danke!

Schrecken der Meere ist ein Spiel von Michal Vitkovsky, mit Artwork von Unique Litani Soparie. Die Miniaturen wurden von Andy Monks von Trick Monkey Studios designt. Die englische Anleitung wurde von Tyler Omichinski übersetzt. Die Trays hat Matt Healy entwickelt. Die digitale Adaptation stammt von Vincent Myers. Ich danke von Herzen der tollen Kickstarter Community, die das Projekt überhaupt erst möglich gemacht hat, unseren Freunden bei Panda Game Manufacturing, den enthusiastischen Lektoren (Murat, Dominik, Steven, Antje, Robert, Mario, William und viele mehr), unseren unzähligen Testern auf der ganzen Welt, den Rezensenten, die begeistert und begeisternd über das Spiel berichtet haben und natürlich meiner fantastischen Familie, die mich über vier Jahre auf dieser Reise begleitet und mir die Hand gehalten hat.

