

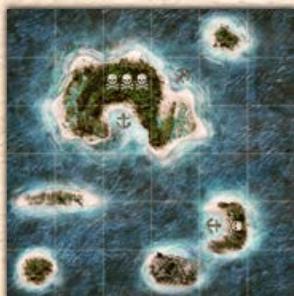
DAS GROSSE
PLÜNDERN

SPIELREGELN

EINLEITUNG

Abenteuer und Reichtum erwarten alle Seefahrer, die tapfer genug sind, das Ruder in die Hand zu nehmen und eine Flotte zu kommandieren. Kämpfe gegen rivalisierende Kapitäne. Baue Schiffe und statt diese mit Masten und Kanonen aus, um ihre Geschwindigkeit und Feuerkraft zu erhöhen. Erobere Inseln und sichere dir wertvolle Ressourcen an Land. Navigiere durch gefährliche Gewässer und halte dich von dem immerzu tobenden Sturm fern, der Seefahrern das Leben schwer macht. Bist du kühn genug, um dich zu behaupten? Strebst du nach Gold und Reichtümern, und träumst du davon, dass die Leute beim Klang deines Namens erzittern? Wenn du schon immer über die Ozeane herrschen wolltest, wird es Zeit, den Piraten in dir zu entfesseln! Das große Plündern kann beginnen!

SPIELMATERIAL



6 Kartenteile



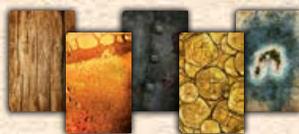
10 Koordinatenplättchen



4 Eckplättchen



2 Kompasskreisel



150 Ressourcen-Karten



56 Plünderpunkt-Karten



55 Schatzkarten



18 Schiffe



36 Flaggen



6 Referenzkarten



18 Maststifte



18 Kanonenstifte



36 Lebensstifte



1 Sturm



4 Schatzmarker



1 Angriffswürfel



1 Abwehrwürfel



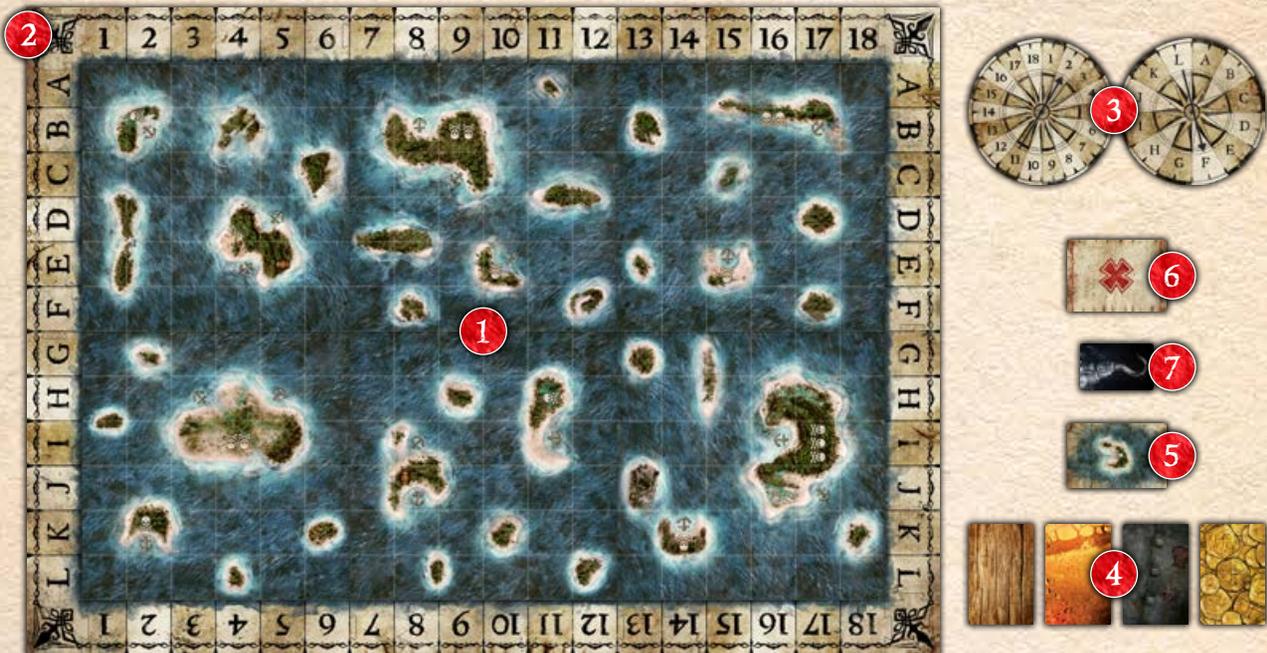
1 Segelwürfel

INHALTSVERZEICHNIS

2. Spielvorbereitung und Ziel
3. Schiffe und Navigieren auf See
4. Spielstart und Rundenübersicht
5. Flottenaufbau und Inseltypen
6. Inseln erobern
7. Schiffskämpfe
8. Handeln, Drohen, Bestechen und Abkommen
9. Schatzmarker und Schatzkarten
10. Der Sturm
11. Ein Kapitän ohne Schiff
12. Varianten für zwei Spieler und Teams
13. Tipps zum Verbessern des Spielerlebnisses und allgemeine Strategie

SPIELVORBEREITUNG

- 1) Mischt die Kartenteile, legt sie als Rechteck mit 2x3 Karten aus und erstellt so eine neue Karte.
 - Durch die zufällige Anordnung ist die Karte bei jeder neuen Partie anders.
 - Beim Spiel für zwei Spieler wird ein kleineres Spielbrett verwendet. Weitere Spielaufbau- und Regelvarianten finden sich auf Seite 12.
- 2) Platziert und verbindet die alphanumerischen Koordinatenplättchen entlang der Karte.
- 3) Platziert die Kompasskreisel neben dem Spielplan.
- 4) Bildet vier Kartenstapel mit jeweils 10 Karten für jeden Ressourcen-Kartentyp - Holz, Eisen, Rum und Gold - und platziert sie aufgedeckt auf dem Tisch.
- 5) Mischt die verbleibenden Ressourcen-Karten, bildet einen Stapel und platziert diesen zugedeckt auf dem Tisch.
- 6) Mischt die Schatzkarten und platziert sie zugedeckt auf dem Tisch.
- 7) Bildet einen Stapel aus Plünderpunkt-Karten.



ZIEL

Ziel des Spiels ist es, zehn Plünderpunkte zu sammeln. Der erste Spieler, der zehn Plünderpunkte ergattert, wird sofort zum Sieger gekürt. Plünderpunkte werden wie folgt vergeben:

- Jedes Schiff in deiner Flotte ist einen Plünderpunkt wert.
- Jede Insel, die dir gehört, ist einen Plünderpunkt wert.
- Jede Plünderpunkt-Karte in deinem Besitz ist einen Plünderpunkt wert. Plünderpunkt-Karten verdienst du wie folgt:
 - > Versenkst du das Schiff eines Gegners im Kampf, so erhältst du eine Plünderpunkt-Karte.
 - > Schatzkarten können dir Plünderpunkt-Karten einbringen.
 - > Du kannst einen „Schatz vergraben“. Bei dieser Spielhandlung tauschst du fünf Gold-Ressourcen-Karten gegen eine Plünderpunkt-Karte ein. Du kannst jederzeit Schätze vergraben, solange du am Zug bist.

Deine Plünderpunkt-Karten legst du offen vor dich, sodass die anderen Spieler diese jederzeit sehen können. Für deine Schiffe und Inseln musst du keine Plünderpunkt-Karten ziehen; diese Besitztümer zählst du einfach so zu deinen Plünderpunkten hinzu.

Beispiel: Wenn du aktuell zwei Inseln besitzt, zwei Schiffe auf der Karte hast und drei Plünderpunkt-Karten erhalten hast (z. B. weil du zwei Schätze vergraben und ein gegnerisches Schiff versenkt hast), so hast du insgesamt sieben Plünderpunkte.



SCHIFFE

Jeder Spieler beginnt mit einem Schiff. Du kannst zusätzliche Schiffe bauen, doch deine Flotte kann maximal aus drei Schiffen bestehen. Schiffe können aufgerüstet werden, indem du Kanonen, Mäste und Lebensstifte hinzufügst.

- Schiffe beginnen mit drei Leben. Ein Schiff kann nicht mehr als drei Leben haben.
- Zu Beginn haben Schiffe noch keine Kanonen. Du kannst jedes Schiff maximal mit zwei Kanonen ausstatten.
- Zu Beginn haben Schiffe noch keinen Mast. Du kannst jedes Schiff maximal mit zwei Masten ausstatten.

Du kannst nur Schiffe deiner eigenen Flotte aufrüsten. Würde ein Stift zu einem Schiff hinzugefügt, kannst du diesen nicht mehr auf ein anderes Schiff übertragen.

Verlierst du im Spielverlauf ein Leben, entferne einen Lebensstift. Verlierst du alle drei Leben, so sinkt dein Schiff und wird von der Karte entfernt. Alle Masten und Kanonen gesunkener Schiffe gehen verloren.



Neues Schiff



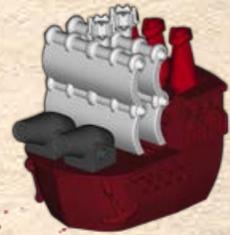
Leben



Kanone



Mast



Komplett aufgerüstetes Schiff

NAVIGIEREN AUF SEE

Die Karte ist in quadratische Felder eingeteilt. Würfle mit dem Segelwürfel, um dein(e) Schiff(e) zu bewegen. Die Augenzahl des Segelwürfels bestimmt, wie viele Felder du dich mit deiner gesamten Flotte bewegen darfst. (Beispiel: Du hast zwei Schiffe und würfelst eine Fünf. Du kannst also beide Schiffe zusammen insgesamt fünf Felder bewegen.) Maste ermöglichen es dem Schiff, zusätzliche Felder zurückzulegen (1 Feld pro Mast).

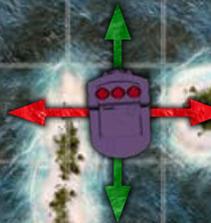


Segelwürfel

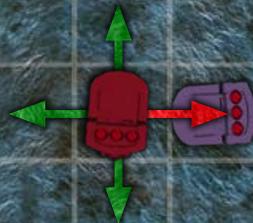
- Du kannst deine Schiffe in beliebiger Reihenfolge bewegen und auch zwischen deinen Schiffen hin- und herwechseln.
- Es steht dir jederzeit frei, weniger Felder zurückzulegen als du theoretisch dürftest.
- Du kannst nicht diagonal ziehen.
- Felder, auf denen sich ein Schiff befindet, dürfen nicht überquert werden. Es darf nicht mehr als ein Schiff auf einem Feld stehen.
- Du kannst nicht über Inseln oder Sandbänke ziehen. Nur Felder, die größtenteils aus Wasser bestehen, gelten als passierbar.
- Du kannst in Häfen ein- oder auslaufen. Häfen werden durch Ankersymbole dargestellt.



Keine diagonalen Züge



Keine Züge über Land



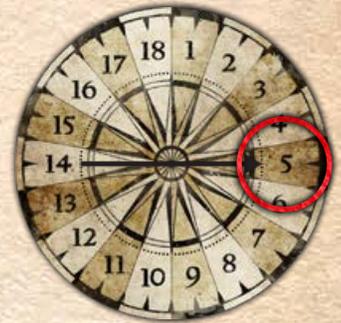
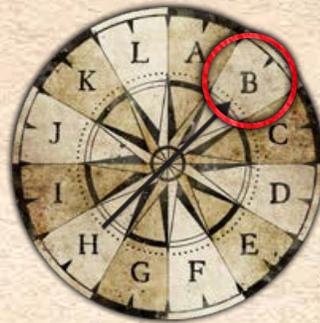
Keine Züge durch andere Schiffe



Kann einlaufen und auslaufen

SPIELSTART

- 1) Jeder Spieler wählt eine Farbe für seine Schiffe und Flaggen aus.
 - Die Referenzkarten dienen als Erinnerungstütze während des Spiels.
- 2) Bestimmt durch Drehen der Kompassrose, wo die drei Schatzmarker platziert werden.
 - Die Kompassrose generieren alphanumerische Koordinaten (Beispiel: Reihe B, Spalte 5).
 - Die Kompassrose werden für jeden Schatzmarker separat gedreht.
 - Bei fünf oder sechs Spielern wird ein zusätzlicher Schatzmarker platziert.
- 3) Bestimmt durch Drehen der Kompassrose, wo der Sturm platziert wird.
 - Der Mittelpunkt des Sturms liegt auf der ermittelten Koordinate.
 - Zu Beginn des Spiels darf der Sturm keine Häfen einer Insel mit einem einzelnen Totenkopf überdecken. Erhalten sie eine solche Koordinate, dreht die Kompassrose erneut und ermittelt eine andere Koordinate für den Sturm.
- 4) Jeder Spieler wählt eine Insel als Startpunkt aus.
 - Hierbei darf jeder Spieler einmal würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf sich seine Insel zuerst aussuchen. Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn.
 - Es dürfen nur Inseln mit einem Totenkopf ausgewählt werden.
 - Setzt eine Flagge eurer Farbe auf die ausgewählte Insel, um diese als eure zu markieren.
- 5) Jeder Spieler platziert ein Schiff im Hafen seiner Insel.
 - Jedes Schiff erhält drei Lebensstifte.
- 6) Jeder Spieler zieht drei Ressourcen-Karten.
 - Zieht dabei vom verdeckten Ressourcen-Stapel, sodass ihr zufällige Karten erhaltet.
 - Haltet eure Karten vor den anderen Spielern verdeckt.
- 7) Der Spieler, der als Letzter eine Insel ausgewählt hat, ist als Erster am Zug.
 - Die anderen Spieler ziehen im Uhrzeigersinn.



Die Koordinaten geben jeweils eine Zeile und eine Spalte an. Beispiel: Zeigen die Kompassnadeln B-5 an, suche den Punkt auf der Karte, an dem Zeile B sich mit Spalte 5 schneidet.

RUNDENÜBERSICHT

- 1) Beginne deinen Zug, indem du für jede deiner Inseln eine Ressourcen-Karten vom verdeckten Stapel ziehst. Nimm diese Karten auf die Hand. Mit Ressourcen-Karten lassen sich Schiffe bauen und aufrüsten. Während deines Zuges kannst du jederzeit und so viel du möchtest bauen und aufrüsten.
- 2) Würfle mit dem Segelwürfel, um dein(e) Schiff(e) zu bewegen. Beim Bewegen deiner Schiffe über die Karte kannst du verschiedene Aktionen ausführen:
 - eine Insel angreifen und erobern
 - ein feindliches Schiff bekämpfen
 - Handel treiben
 - Schätze suchenInnerhalb eines Zuges dürfen mehrere Aktionen getätigt werden. (Beispiel: Du würfelst eine Vier. Wenn du dein Schiff um ein Feld bewegst und einen Angriff ausführst, kannst du anschließend immer noch drei Felder weiterziehen.) Du kannst auch eine Aktion ausführen, bevor du dich überhaupt bewegt hast und während deines Zuges dann weitere Aktionen ausführen.
- 3) Dein Zug endet, wenn:
 - eine Schatzkarte das Zugende anweist.
 - dein letztes Schiff sinkt.
 - du deine Schiffe bewegt hast, nach Bedarf gebaut und aufrüstet hast und keine weiteren Aktionen ausführen möchtest.

FLOTTENAUFBAU

Ein gefürchteter Piratenkapitän muss seine Flotte stets erweitern und verbessern. Wenn du am Zug bist, kannst du Ressourcen-Karten eintauschen, um Schiffe zu bauen und aufzurüsten. Je nachdem, was du bauen möchtest, benötigst du unterschiedliche Ressourcen: Holz, Eisen, Rum oder Gold.



Kartenrücken



Holz



Eisen



Rum



Gold

Verkünde, was du bauen möchtest, dann lege die benötigten Ressourcen-Karten aufgedeckt auf ihre entsprechenden Ressourcen-Stapel. So können die anderen Spieler prüfen, ob du die richtigen Ressourcen abgegeben hast. Nimm dir nun den gebauten Gegenstand. Gibst du Ressourcen aus, um ein Schiff aufzurüsten, so gilt dies jeweils nur für ein Schiff, nicht für deine gesamte Flotte. Beachte, dass du deine Schiffe nur begrenzt oft aufrüsten kannst.

SCHIFF *Kosten:*

2 Holz, 1 Eisen, 2 Gold



Platziere dein neues Schiff in einem deiner verfügbaren Häfen oder auf einem Ozeanfeld, das an eines deiner anderen Schiffe angrenzt. Jedes Schiff geht mit drei Leben ins Spiel. Schiffe, die gebaut wurden, nachdem du mit dem Segelwürfel gewürfelt hast, können sich in dieser Runde nicht bewegen. Sie können jedoch Gegenstand von Interaktionen werden.

MAST *Kosten:*

1 Holz, 2 Rum



Statte dein Schiff mit einem Maststift aus. Jeder Mast gewährt deinem Schiff +1 Bewegung. Maste, die gebaut wurden, nachdem du mit dem Segelwürfel gewürfelt hast, entfalten ihren Effekt erst in der nächsten Runde.

KANONE *Kosten:*

2 Eisen, 1 Rum, 1 Gold



Statte dein Schiff mit einem Kanonenstift aus. Im Kampf wird für jede Kanone ein Punkt zu deiner gewürfelten Augenzahl hinzugezählt.

LEBEN *Kosten:*

1 Holz, 1 Eisen, 1 Rum, 1 Gold



Statte dein Schiff mit einem Lebensstift aus, um eines seiner Leben zu regenerieren.

INSELTYPEN

Im Ozean erwartet dich nicht nur Wasser, sondern auch Inseln, die dich als Pirat vor zwei Optionen stellen: entweder du weichst ihnen aus – oder du plünderst sie. Um eine Inselaktion auszuführen, muss eines deiner Schiffe dort im Hafen liegen. Ein Hafen wird durch ein Ankersymbol dargestellt. Ein diagonales Ankersymbol zeigt an, dass der Hafen von mehreren Richtungen angefahren werden kann. Es gibt vier Inseltypen:

- 1) Ressourcenreiche Insel:** Inseln mit Totenköpfen. Diese können erobert werden und erzeugen für ihren Besitzer Ressourcen. Eine Insel kann nur einen Besitzer haben.
- 2) Händler-Insel:** Inseln mit einem Fass. Sie können nicht erobert werden, lassen aber Handel zu.
- 3) Normale Insel:** Diese Inseln belegen Felder und müssen umschifft werden.
- 4) Sandbank:** Sandbänke belegen keine Felder (d. h. Schiffe können auf diesen Feldern stehen), sie schränken aber die Fahrtrichtung ein.



INSELN EROBERN

Um über das Meer zu herrschen, musst du das Land erobern. Ressourcenreiche Inseln können angegriffen und erobert werden. Für jede Insel in deinem Besitz erhältst du zu Beginn deines Zugs eine Ressourcen-Karte.



Beispiel: Gehören dir zwei Inseln, darfst du zu Beginn deines Zugs zwei Ressourcen-Karten nehmen.

Ressourcenreiche Inseln können sich nur verteidigen, sie können nicht angreifen. Jede Insel hat eine bestimmte Anzahl von Totenköpfen, die die Kampfkraft der Insel anzeigen. Je mehr Totenköpfe eine Insel hat, desto wehrhafter ist sie und desto schwieriger ist es, diese zu erobern. Um eine Insel zu erobern, musst du folgende Schritte ausführen:

- 1) Dein Schiff muss sich im Hafen der Insel befinden. Würfle mit dem Angriffswürfel, um anzugreifen.
- 2) Die Insel muss nun den Gegenangriff ausführen, indem mit dem Abwehrwürfel für sie gewürfelt wird.
 - Hat die Insel keinen Besitzer, würfelt der Spieler zu deiner Linken für die Insel.
 - Hat die Insel bereits einen Besitzer, würfelt der Besitzer der Insel.
- 3) Berechne deinen Angriffswert und den des Gegners.
 - Für jede Kanone deines Schiffs darfst du einen Punkt zur gewürfelten Augenzahl addieren.
 - Für jeden Totenkopf auf der Insel wird ein Punkt zur gewürfelten Augenzahl des Gegners addiert.
- 4) Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt die Schlacht. Bei gleichem Angriffswert gewinnt der Angreifer.
 - Eroberst du die Insel, platziere eine deiner Flaggen auf dieser (und entferne die Flagge des früheren Besitzers). Die Gesamtzahl deiner Plünderpunkte steigt nun um einen Punkt.
 - Verlierst du die Schlacht, entferne einen Lebensstift aus deinem Schiff.
 - Verliert dein Schiff den letzten Lebensstift, sinkt es und wird von der Karte entfernt. (Wenn die Insel einen Besitzer hatte, erhält dieser eine Plünderpunkt-Karte.)
- 5) Die Schlacht ist nun zu Ende.
 - Dein Schiff kann in diesem Zug nicht erneut angreifen.
 - Dein Schiff kann weitersegeln und eine andere Insel angreifen.
 - Du kannst ein anderes Schiff deiner Flotte verwenden, um dieselbe Insel anzugreifen.



Schiff: 3 Angriffspunkte.
Insel: 5 Angriffspunkte.

Insel gewinnt



Schiff: 6 Angriffspunkte.
Insel: 6 Angriffspunkte.

Schiff gewinnt bei Gleichstand

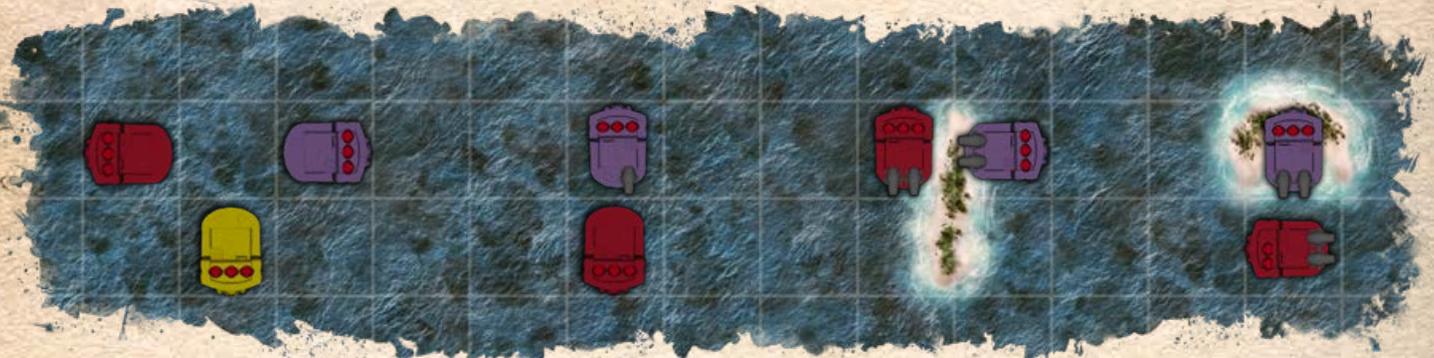


Schiff: 7 Angriffspunkte.
Insel: 8 Angriffspunkte.

Insel gewinnt

SCHIFFSKÄMPFE

Ein Pirat zeigt Feinden keine Gnade! Greife deine Gegner an, um ihnen zu schaden und ihre Schiffe zu versenken. Um einen Gegner anzugreifen, müssen eure Schiffe auf angrenzenden Feldern liegen und dürfen nicht durch Land getrennt sein. Du kannst nicht diagonal angreifen. Du kannst Schiffe angreifen, die in einem Hafen angelegt haben.



Spieler können nicht angreifen

Spieler können angreifen

Spieler können nicht angreifen

Spieler können angreifen

Du kannst nur angreifen, wenn du am Zug bist. Gehe wie folgt vor, um anzugreifen:

- 1) Würfle mit dem Angriffswürfel.
- 2) Dein Gegner würfelt mit dem Abwehrwürfel.
- 3) Berechne deinen Angriffswert und den des Gegners.
 - Für jede Kanone deines Schiffs darfst du einen Punkt zur gewürfelten Augenzahl addieren.
 - Für jede Kanone des gegnerischen Schiffs darf dieser einen Punkt addieren.
- 4) Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt die Schlacht. Bei gleichem Angriffswert gewinnt der Angreifer.
 - Gewinnst du die Schlacht, entferne einen Lebensstift aus dem Schiff deines Gegners.
 - Verliert das gegnerische Schiff den letzten Lebensstift, sinkt es und wird von der Karte entfernt. Du erhältst eine Plünderpunkt-Karte.
 - Verlierst du die Schlacht, entferne einen Lebensstift aus deinem Schiff.
 - Verliert dein Schiff den letzten Lebensstift, sinkt es und wird von der Karte entfernt. Dein Gegner erhält eine Plünderpunkt-Karte.
- 5) Die Schlacht ist nun zu Ende.
 - Dein Schiff kann in diesem Zug nicht erneut dasselbe Schiff angreifen.
 - Dein Schiff kann weitersegeln und ein anderes Schiff angreifen.
 - Du kannst ein anderes Schiff deiner Flotte verwenden, um dasselbe Schiff anzugreifen.



Angriffswürfel

Abwehrwürfel



*Angreifer: 2 Angriffspunkte.
Verteidiger: 1 Angriffspunkt.*

Angreifer gewinnt



*Angreifer: 6 Angriffspunkte.
Verteidiger: 7 Angriffspunkte.*

Verteidiger gewinnt



*Angreifer: 5 Angriffspunkte.
Verteidiger: 4 Angriffspunkte.*

Angreifer gewinnt

SCHATZMARKER UND SCHATZKARTEN

Eine andere Möglichkeit, um Ressourcen und andere Vorteile zu ergattern, ist die Schatzsuche. Segelst du mit deinem Schiff auf einen Schatzmarker, ziehe eine Karte vom Schatzkarten-Stapel. Lies die Karte mit deiner besten Piratenstimme vor und führe sofort aus, was die Karte vorschreibt. Schiebe dann die Karte unter den Stapel.

Befindet sich der Schatzmarker an Land, muss dein Schiff nur auf ein angrenzendes Ozeanfeld segeln, um den Schatz einzusammeln. Allerdings erreichst du den Schatz nicht, wenn zwischen dir und dem Schatz eine Sandbank liegt.



Titel

Geschichte

Anweisung



Kann Schatz nicht sammeln

Kann Schatz sammeln

Kann Schatz nicht sammeln

Kann Schatz sammeln

Die meisten Schatzkarten bringen dem Spieler Gold ein, doch einige haben auch unerwünschte Effekte. Wenn du die Anweisungen ausführst, halte dich an folgende Regeln:

- Wenn du Ressourcen erhältst, nimm die Karten von den entsprechenden Ressourcen-Stapeln. Wenn du Ressourcen verlierst, lege die Karten auf diesen Stapeln ab.
- Wenn dein Schiff ausgerüstet wird, gelten weiterhin die maximalen Begrenzungen für Aufrüstungen.
- Wird dein Schiff verlegt und an Land platziert (oder auf einem anderen Schiff), wähle stattdessen einfach ein angrenzendes Ozeanfeld und platziere dein Schiff darauf.
- Wird ein anderes Schiff mithilfe einer Schatzkarte versenkt, erhältst du dafür keinen Plünderpunkt.
- Wenn du die Anweisungen einer Schatzkarte nicht komplett erfüllen kannst, musst du trotzdem den Teil ausführen, den du erfüllen kannst. (Beispiel: Musst du laut Anweisung bestimmte Ressourcen abgeben, hast aber nicht genug davon, dann gib alle geforderten Ressourcen ab, die du besitzt und fahre dann mit dem Rest der Anweisungen fort.)

Einige Schatzkarten erlauben es dir, Ressourcen von anderen Spielern zu stehlen. Dabei muss der Spieler seine Karten in der Hand auffächern - so, dass du nur den Kartenrücken siehst. Du darfst die Karten nicht sehen, kannst aber bestimmte Ressourcen anfragen. Vielleicht ist der gegnerische Spieler bereit, dir eine bestimmte Ressource zu geben, damit er selbst eine andere Ressource behalten kann, die ihm wichtiger ist.

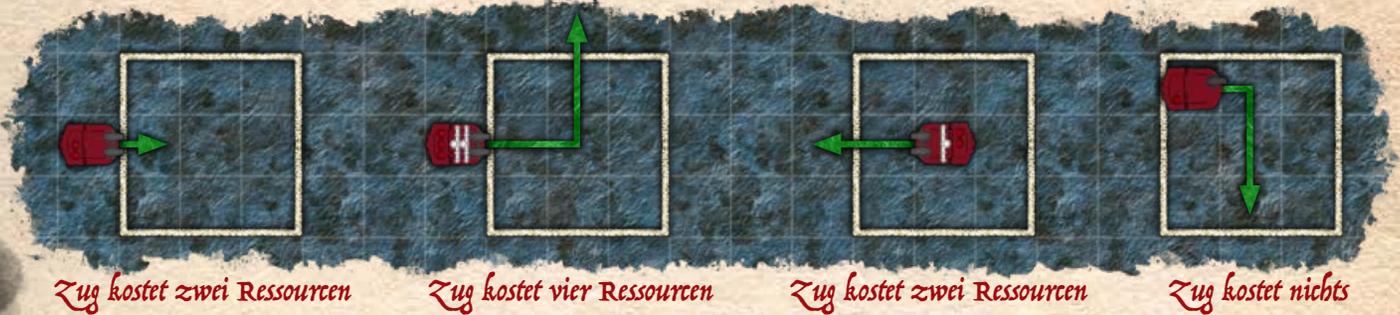
Nach dem Ablegen der Schatzkarte musst du sofort den Schatzmarker neu positionieren. Drehe dazu die Kompassrose, um neue Koordinaten zu erhalten. Du kannst weiterhin Schätze ansteuern, bis dein Zug vorbei ist.

- Wird ein Schatzmarker unter einem deiner Schiffe neu positioniert, zählt dies so, als hättest du diesen Schatz gefunden. Ziehe eine Schatzkarte und nutze die Kompassrose erneut zum Neupositionieren des Schatzmarkers.
- Wird der Schatzmarker unter einem gegnerischen Schiff neu positioniert, kann der Schatz erst geborgen werden, wenn du (oder ein anderer Spieler) das gegnerische Schiff vorher versenkst. Ansonsten erhält der Gegner den Schatz, sobald er am Zug ist.
- Es können mehrere Schatzmarker auf demselben Feld liegen. Die Schatzmarker werden nacheinander abgearbeitet. Die erste Schatzkarte hält dich eventuell davon ab, den nächsten Schatz zu bergen.

Du musst keine Schatzkarte ziehen, wenn du unangenehme Konsequenzen derzeit lieber nicht riskieren willst. In diesem Fall kannst du Schatzmarker ignorieren und einfach weitersegeln.

DER STURM

Vor ihm haben selbst Piraten Angst: Der Sturm ist eine dynamische Naturkatastrophe, die das Meer heimsucht. In den Sturm hinein- oder aus ihm herauszusegeln, kostet zwei Ressourcen-Karten deiner Wahl (es sei denn, du segelst mit einer Schatzkarte in oder aus dem Sturm – dafür werden keine Ressourcen fällig). Achte darauf, dass du nicht in einen Sturm segelst, ohne genug Karten für den Austritt bereitzuhalten. Sonst bleibst du im Sturm gefangen, bis du genug Ressourcen angesammelt hast.

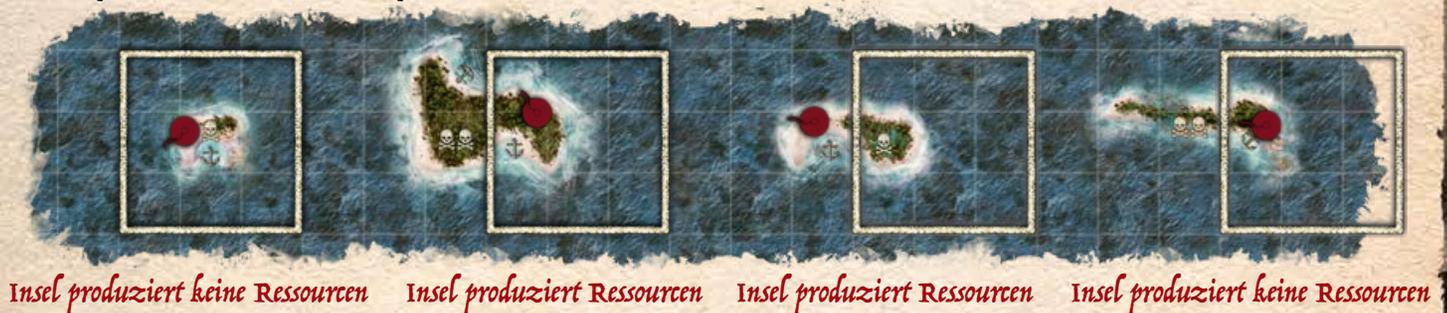


Überdeckt der Sturm einen Hafen, kann an diesem Hafen nicht gehandelt werden, bis der Sturm wieder abgezogen ist. Dies zählt für ressourcenreiche Inseln wie für Händler-Inseln.

Entlang der Sturmgrenze kannst du keine Schatzmarker bergen, keine Schiffe bauen und platzieren und nicht mit anderen Spielern interagieren. Dies ist im Sturm möglich, jedoch nicht entlang der Sturmgrenze. (Beispiel: Du kannst ein Schiff angreifen, wenn eure beiden Schiffe sich innerhalb des Sturms befinden.)



Der Sturm kann dazu führen, dass eine ressourcenreiche Insel keine Ressourcen produziert. Wenn alle Häfen deiner Insel vom Sturm bedeckt werden, kannst du von dieser Insel zu Beginn deines Zugs keine Ressourcen einsammeln. Die Insel zählt allerdings weiterhin zu deinen Plünderpunkten und kann von anderen Spielern erobert werden.



Würfelt ein Spieler, der am Zug ist, mit dem Segelwürfel eine Eins, wird der Sturm neu positioniert.



Der Sturm muss neu positioniert werden, bevor der Zug weiter ausgeführt wird. Dreht dazu die Kompassrose, um neue Koordinaten für den Sturm zu erhalten. Der Mittelpunkt des Sturms liegt auf der ermittelten Koordinate. Der Sturm kann auf Land platziert werden und über den Spielplanrand hinausreichen.



Wird die Koordinate C-3 ermittelt, muss der Sturm so platziert werden.



Wird die Koordinate A-5 ermittelt, muss der Sturm so platziert werden.

EIN KAPITÄN OHNE SCHIFF

Verzweifle nicht, wenn du irgendwann ohne Schiff dastehst. Es kommt recht häufig vor, dass ein Kapitän seine Flotte verliert. Wenn du keine Schiffe hast, läuft dein Zug wie folgt ab:

- 1) Ziehe wie sonst auch für jede deiner Inseln eine Ressourcen-Karte.
 - Besitzt du weder Inseln noch Plünderpunkt-Karten, nimm eine Ressourcen-Karte deiner Wahl von einem der Stapel.
- 2) Würfle mit zwei Würfeln. Wirfst du einen Pasch, erhältst du ein neues Schiff.
- 3) Wirfst du keinen Pasch, kannst du auf andere Weise ein Schiff erhalten:
 - Wenn du die nötigen Ressourcen hast, kannst du ein Schiff bauen.
 - Du kannst eine Plünderpunkt-Karte gegen ein Schiff eintauschen.
 - Du kannst fünf Gold-Ressourcen gegen ein Schiff eintauschen.
 - Du kannst eine deiner Inseln abgeben. Entferne deine Flagge und nimm dir dafür ein Schiff.Du kannst auch zuerst handeln (mit jedem Spieler, der an deinem Hafen oder an einer Händler-Insel angelegt hat) und danach versuchen, dir ein Schiff zu organisieren.
- 4) In einem solchen Zug kannst du maximal ein Schiff dazugewinnen. Dein Schiff beginnt mit drei Leben und ohne Masten und Kanonen. Platziere dein neues Schiff in einem deiner verfügbaren Häfen. Hast du keine Häfen, werden die Kompassse gedreht, um die Position deines Schiffs zu bestimmen. Liegen die Koordinaten an Land (oder auf einem anderen Schiff), wähle ein angrenzendes Ozeanfeld für dein Schiff aus. Beispiel:



Zeigen die Kompassse C-4, kannst du dein Schiff bei den grünen Pfeilen platzieren.

- 5) Nun hast du wieder ein Schiff und kannst deinen Zug wie einen normalen Zug ausführen. Du kannst segeln, bauen und Aktionen ausführen.
- 6) Erhältst du kein neues Schiff, wiederhole diesen Vorgang bei deinem nächsten Zug. Vergiss nicht, dass andere Spieler während ihres Zuges weiterhin mit dir interagieren können:
 - Deine Inseln können bedroht werden.
 - Deine Inseln können angegriffen werden.
 - Du kannst Spieler bestechen.
 - Du kannst handeln.
 - Du kannst von den Effekten einer Schatzkarte betroffen sein.

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

In dieser Variante lieferst du dir ein Seeräuber-Duell mit einem weiteren Abenteurer. Dazu musst du den Spielplan und die Regeln nur geringfügig anpassen.

- Beim Spielplan werden die zwei Kartenteile mit Händler-Inseln ausgelassen. Mit den verbleibenden vier Kartenstücken erstellt ihr eine quadratische Karte aus 2x2 Kartenstücken. Die Koordinatenplättchen mit den Nummern 13-18 werden nicht benötigt. Zeigt der Kompass im Spiel eine Zahl von 13 bis 18 an, wird die Kompassnadel erneut gedreht.
- Es werden nur zwei Schatzmarker auf der Karte platziert.



Bei zwei Spielern ist der Spielplan kleiner.



Landet die Kompassnadel auf den rot markierten Zahlen, wird sie erneut gedreht.

VARIANTE FÜR TEAMS

Auch der raubeinigste Kapitän kann sich als kostbarer Verbündeter entpuppen. Beim Spiel in Teams handelt ihr weiterhin individuell und jeder erhält Schiffe und Flaggen in seiner eigenen Farbe, jedoch arbeitest du mit einem oder mehreren Verbündeten auf dasselbe Ziel hin. Teams können wie folgt zusammengestellt sein:

- 1) Zwei Teams mit je zwei Spielern. (Siegbedingung: gemeinsame 16 Plünderpunkte.)
- 2) Zwei Teams mit je drei Spielern. (Siegbedingung: gemeinsame 16 Plünderpunkte.)
- 3) Drei Teams mit je zwei Spielern. (Siegbedingung: gemeinsame 14 Plünderpunkte.)

Sowohl die Teams als auch die Spieler in den einzelnen Teams wechseln sich jeweils ab. Passt eure Sitzordnung entsprechend an. Die Gesamtzahl der Plünderpunkte eines Teams ist die Summe der Plünderpunkte der einzelnen Teammitglieder. (Beispiel: Hast du acht Plünderpunkte und dein Mitspieler drei, so habt ihr gemeinsam elf Plünderpunkte.)

Du kannst offen mit deinem Team deine Strategie besprechen, es darf jedoch jeder nur mit seiner eigenen Flotte ziehen.

- Du kannst die Schiffe deines Teams nicht bewegen oder aufrüsten.
- Du kannst keine Spieler aus deinem Team angreifen.
- Jeder Spieler verwaltet seine eigenen Plünderpunkte.

Abgewandelte Regeln für die Team-Variante:

- Es gelten die normalen Handelsregeln, jedoch darf beim Tauschen mit Teammitgliedern niemand am Ende mehr als eine zusätzliche Karte haben. (Beispiel: Möchtest du einem Teammitglied drei Ressourcen geben, so musst du mindestens zwei Karten von diesem Spieler im Tausch bekommen.)
- Abkommen sind weiterhin nur einen Zug lang gültig, gelten jedoch stets für das ganze Team. (Beispiel: Gehst du ein Abkommen mit einem Gegner ein, kannst du auch die Spieler in dessen Team nicht angreifen.)
- Befindet sich dein Schiff im Hafen eines Spielers aus deinem Team, kann dieser seine Insel abgeben und dir schenken. Tauschen die Flagge des anderen Spielers gegen deine eigene aus.



Zwei Teams mit je zwei Spielern

TIPPS ZUM VERBESSERN DES SPIELERLEBNISSES

Hier sind einige Vorschläge, um dein Spielerlebnis angenehmer und effizienter gestalten:

- Wenn du mehrere Schiffe besitzt und die gesamte Augenzahl des Segelwürfels zum Bewegen eines einzigen Schiffes verwendet hast, vergiss nicht nachzusehen, ob deine anderen Schiffe einen oder mehrere Masten haben. Falls ja, dürfen sie sich noch bewegen.
- Das Ziehen mit mehreren Schiffen kann schnell verwirrend werden, wenn einige Schiffe Masten besitzen. Übersichtlicher wird es, wenn du die durch Masten erlaubte Bewegung zuerst zählst und erst dann die Bewegung des Segelwürfels. (Beispiel: Du hast zwei Schiffe, von denen jedes einen Mast besitzt, und würfelst eine Fünf. Bewegst du das erste Schiff, zähle: Mast, eins, zwei. Beim nächsten Schiff zählst du: Mast, drei, vier, fünf.)
- Verwende den Segelwürfel nicht für den Kampf, sonst vergisst du womöglich, wie weit du dich anschließend noch bewegen kannst. Der Segelwürfel bleibt unangetastet und zeigt so immer, was du gewürfelt hast.
- Gehen die Karten des verdeckten Ressourcen-Stapels aus, füllt diesen über die individuellen Ressourcen-Stapel auf. Lasst pro individuellem Ressourcen-Stapel 10 Karten übrig und mischt den Rest in den verdeckten Stapel.
- Ein Standardspiel wird bis zum Erreichen von zehn Plünderpunkten gespielt. Ihr könnt das Punktesystem jedoch beliebig anpassen. Spielt nach Lust und Laune bis zu einer anderen Plünderpunktzahl oder legt eine bestimmte Spielzeit fest, nach der der Spieler mit den meisten Plünderpunkten gewinnt.

ALLGEMEINE STRATEGIE

Aller Anfang ist schwer – auch für furchteinflößende Piraten. Hier sind ein paar bewährte Seefahrer-Tipps:

- Es ist nicht immer die beste Investition, Ressourcen gegen ein Leben einzutauschen. Prüfe während des Zugs, ob du überhaupt Gefahr läufst, angegriffen zu werden.
- Einen Mast zu bauen, nachdem du bereits mit dem Segelwürfel gewürfelt hast, ist keine effektive Verwendung von Ressourcen. Überlege dir, ob es nicht sinnvoller ist, die Ressourcen bis zu Beginn des nächsten Zugs zu behalten.
- Überlege dir, den Zug zu beenden, indem du mit deinem Schiff im Hafen einer Händler-Insel anlegst, selbst wenn du noch weitere Felder zurücklegen dürftest. So kannst du während der gesamten Runde Handel treiben.
- Wenn die Gefahr besteht, dass ein Gegner dich angreift und dein Schiff versenkt, kann es sinnvoll sein, zuerst anzugreifen, da bei Gleichstand im Kampf immer der Angreifer gewinnt.
- Wenn du kein Schiff hast und dir ein neues Schiff zulegen möchtest, bietet es sich an, eine Insel abzugeben, wenn sowieso gerade ein Gegner droht, diese anzugreifen.
- Über Plünderpunkt-Karten kannst du deine Gesamtpunktzahl sicher erhöhen, wohingegen Inseln und Schiffe von Gegnern erobert und versenkt werden können.

MITWIRKENDE

Autor
K.C. Schrimpl

Spieletester
Larry Ring
Corey Schrimpl
Chris Whitesides

Spielkonzept
Cameron Ring
K.C. Schrimpl

Grafikdesign
Chris Doughman

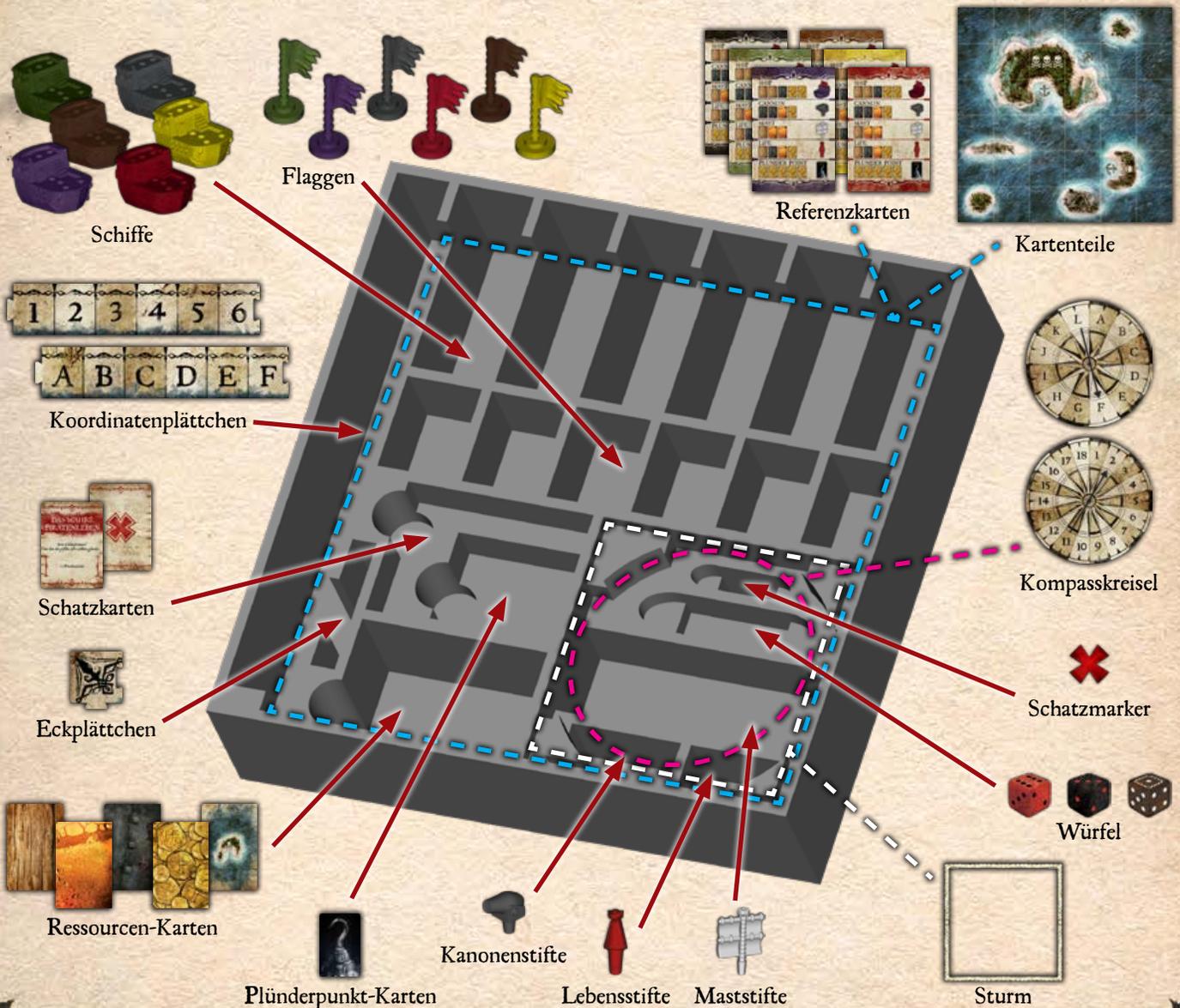
3D-Modelle
Ben de Bosdari
Francesco Pizzo

Webseite
www.lostboyentertain.com

Übersetzung
Veronika Hoffmann
Susanne Becker

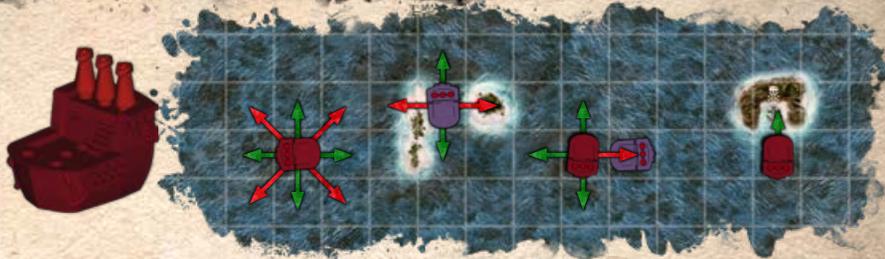
LOST BOY ENTERTAINMENT

© 2020 Lost Boy Entertainment LLC. Alle Rechte vorbehalten.



SCHNELLÜBERSICHT

- 1) Jeder Spieler beginnt mit einem Schiff mit drei Lebensstiften. Verlierst du alle drei Leben, so sinkt dein Schiff. Würfle mit einem Würfel, um dein(e) Schiff(e) zu bewegen. Die gewürfelte Augenzahl zeigt an, wie viele Züge für deine Flotte insgesamt zur Verfügung stehen. Du darfst nicht diagonal, über Land oder durch ein anderes Schiff segeln. Du kannst in Häfen ein- oder auslaufen.



- 2) Jeder Spieler beginnt mit einer Insel mit einem Totenkopf. Du kannst zusätzliche Inseln erobern und Inseln von anderen Spielern stehlen. Setze eine Flagge deiner Farbe auf eine Insel, um sie als deine Insel zu markieren.



- 3) Inseln mit Totenköpfen produzieren Ressourcen. Zu Beginn eines Zugs erhält der Spieler für jede Insel in seinem Besitz eine Ressourcen-Karte. Es gibt vier Arten von Ressourcen: Holz, Eisen, Rum und Gold.



- 4) Mit Ressourcen können Schiffe gebaut und aufgerüstet werden. Für jeden Mast kann sich ein Schiff ein zusätzliches Feld bewegen. Kanonen bringen im Kampf je einen zusätzlichen Angriffspunkt ein. Auch Lebensstifte können gebaut werden. Du kannst maximal drei Schiffe besitzen.



Schiffslimits:

- Maximal drei Leben.
- Maximal zwei Kanonen.
- Maximal zwei Masten.

- 5) Um eine Insel zu erobern, muss dein Schiff in ihrem Hafen (Ankersymbol) angelegt haben. Du und dein Gegner würfeln jeweils mit einem Würfel. Für jede Kanone wird ein Angriffspunkt zur gewürfelten Augenzahl hinzugezählt. Für jeden Totenkopf wird ein Angriffspunkt zur für die Insel gewürfelten Augenzahl hinzugezählt. Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.



*Schiff: 7 Angriffspunkte.
Insel: 6 Angriffspunkte.*

Schiff gewinnt

- 6) Für einen Angriff auf ein Schiff müssen eure Schiffe nebeneinander liegen. Du und dein Gegner würfeln jeweils mit einem Würfel. Zählt die Kanonen zu euren Angriffspunkten hinzu. Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Der Verlierer entfernt ein Lebensstift.



*Angreifer: 5 Punkte.
Verteidiger: 4 Angriffspunkte.*

Angreifer gewinnt

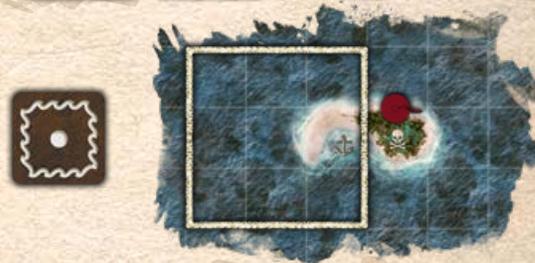
- 7) Spieler können miteinander handeln, wenn ihre Schiffe nebeneinander liegen oder einer im Hafen des anderen angelegt hat. Legt ein Spieler sein Schiff im Hafen einer Händler-Insel an, kann dieser mit allen anderen Spielern handeln. Außerdem können über eine Händler-Insel zwei beliebige Ressourcen-Karten gegen eine andere Ressourcen-Karte getauscht werden.



- 8) Landet ein Spieler auf einem Schatzmarker, kann er eine Schatzkarte ziehen und wertvolle Schätze entdecken. Der Schatzmarker wird danach auf einer neuen Koordinate positioniert, die über die Kompasskreisel ermittelt wird.



- 9) Überdeckt der Sturm einen Hafen, kann an diesem Hafen nicht gehandelt werden. Überdeckt der Sturm alle Häfen einer Insel, werden auf dieser Insel keine Ressourcen produziert. Um in den Sturm hinein- oder aus ihm hinauszusegeln, müssen zwei Ressourcen-Karten abgelegt werden. Immer, wenn ein Spieler eine Eins mit dem Segelwürfel würfelt, wird der Sturm mit den Kompasskreiseln sofort neu positioniert.



- 10) Ziel des Spiels ist es, zehn Plünderpunkte zu sammeln. Jedes Schiff in deiner Flotte und jede deiner Inseln bringt dir jeweils einen Plünderpunkt ein. Zusätzliche Punkte erhältst du durch das Versenken gegnerischer Schiffe, durch das „Vergraben von Schätzen“ (Eintausch von fünf Gold-Ressourcen) und über Schatzkarten.



SCHATZKARTEN

A PIRATE'S LIFE - DAS WAHRE PIRATENLEBEN

Beim Klabaftermann! Du hast den größten aller Schätze gefunden.

[+1 Plünderpunkt]

ARRR - ARRR

Das Knurren deiner Mannschaft schlägt deine Konkurrenz in die Flucht. Der Schatz ist dein.

[+2 Gold. Bewege ein gegnerisches Schiff um bis zu drei Felder.]

BAD FORM - DREIST

Sie haben ihre Schätze in eure Obhut übergeben, doch Loyalität ist für euch ein Fremdwort.

[Stiehl eine Ressourcen-Karte von einem gegnerischen Spieler.]

BAITED - GEKÖDERT

Ihr geht leer aus und lauert stattdessen dem nächsten Schatzsucher auf.

[Stiehl zwei Ressourcen-Karten von einem gegnerischen Spieler.]

BERTH - ANKERPLATZ

Nach der erfolgreichen Schatzsuche legst du in deiner Kajüte die müden Beine hoch.

[+2 Gold. Lass dein Schiff in einem leer stehenden Hafen anlegen. Dein Zug ist damit vorbei.]

BLACKOUT - DREI SEGEL IM WIND

Dieser Schatz ist flüssiger Natur. Nach einer feuchtfröhlichen Nacht schläfst du am Steuerrad ein.

[+3 Rum. Nutze die Kompassrose, um dein Schiff neu zu positionieren. Dein Zug ist damit vorbei.]

BOOTLEG - SCHMUGGLER

Ihr raubt eine Bande Rum-Schmuggler aus. Berauschte Matrosen sind glückliche Matrosen.

[+2 Rum]

CANNONBALL - KANONENKUGEL

Deine Taucher finden am Meeresgrund ein verrostetes Geschütz.

[Füge einem Schiff deiner Flotte eine Kanone hinzu.]

CARGO - FRACHT

Ihr entert einen Lastkahn und raubt, was nicht festgenagelt ist.

[+1 Holz +1 Eisen +1 Rum]

CASTAWAY - SCHIFFBRÜCHIGE

Ihr findet ein paar ausgesetzte Matrosen. Sie schließen sich deiner Mannschaft an.

[Füge einem Schiff deiner Flotte ein Leben hinzu.]

CHEST - TRUHE

Eine Truhe voller Reichtümer. Genießt die reiche Beute.

[+3 Gold]

CURSED - VERFLUCHT

Eine eingravierte Warnung ziert die Schatztruhe, doch du schenkst ihr keine Beachtung. Zahle den Preis für deine Habgier.

[+4 Gold. Dein Schiff verliert ein Leben.]

CUTLASS - ENTERMESSER

Ihr bezwingt die Halunken, die den Schatz bewachen, und schmelzt ihre Waffen ein.

[+2 Eisen +1 Gold]

DINGHY - JOLLE

Ihr findet ein altes Beiboot und nehmt es auseinander.

[+2 Holz +1 Eisen]

DOUBLOONS - DUKATEN

Du gelobst, die See bis zum letzten Schatz zu plündern.

[+1 Gold]

DRINK UP - TASSEN HOCH

Ihr entdeckt im Wasser treibende Rumfässer. Ein guter Pirat lässt nichts verkommen.

[+1 Holz +1 Rum]

GAMBIT - BAUERNOPFER

Du bezahlst deine missmutige Mannschaft mit deinem eigenen Gold in der Hoffnung, bald mehr zu finden.

[Würfle mit einem Würfel. Vier oder höher verdoppelt dein Gold. Liegst du darunter, verlierst du all dein Gold.]

GODFORSAKEN - GOTTVERLASSEN

Kein Schatz in Sicht und kein Wind in den Segeln. Ihr müsst länger verweilen, als euch lieb ist. Eure Ressourcen schwinden.

[Würfle mit einem Würfel. Lege die gewürfelte Zahl an Ressourcen-Karten ab. Die Karten darfst du dir aussuchen.]

GREAT WHITE - WEISSER HAI

Der Schatz lag in haiverseuchten Gewässern. Ihr behandelt die Wunden der Matrosen mit Alkohol und heißer Klinge.

[-1 Eisen -1 Rum +3 Gold]

HAIL TO THE THIEF - KÖNIG DER DIEBE

Vor euch ist keine Piratenbeute sicher.

[Alle gegnerischen Spieler müssen dir all ihr Gold geben.]

HOIST THE MIZZEN - HOCH DIE SEGEL

Ein anderes Schiff hat im Sturm ein Segel verloren. Jetzt gehört es dir.

[Füge einem Schiff deiner Flotte einen Mast hinzu.]

I AM THE STORM - DER STURM BIN ICH

Deine falsche Schatzkarte lotst deinen Gegner in trügerische Gewässer.

[+2 Gold. Platziere ein gegnerisches Schiff im Sturm.]

LAIR - UNTERSCHLUPF

Das geheime Versteck deines Gegners ist nicht mehr geheim.

[Wähle einen gegnerischen Spieler, der dir all sein Gold geben muss.]

LAND HO - LAND IN SICHT

Die Truhe enthält eine Seekarte, die zu unentdecktem Land führt.

[Bewege dein Schiff in den Hafen einer herrenlosen Insel.]

LOOT - FETTE BEUTE

Ihr fangt die Lieferung eines Kontrahenten ab und macht euch die Beute zu eigen.

[Kassiere alle Ressourcen-Karten eines von dir bestimmten Typs von allen Spielen.]

MAN OVERBOARD - MANN ÜBER BORD

Dein Ausguck fällt aus dem Krähennest. Rette den Matrosen oder halte weiter auf den Schatz zu.

[+3 Gold und dein Schiff verliert ein Leben. -- oder -- Beende deinen Zug.]

MESSAGE IN A BOTTLE - FLASCHENPOST

Eine Flaschenpost verrät dir, wo ein Pirat seine Schätze versteckt.

[Stiehl drei Ressourcen-Karten von einem gegnerischen Spieler.]

MIDAS - MIDAS

Wer Gold sucht, wird Gold finden. Ihr wurdet mit einem uralten Fluch belegt.

[Alle Ressourcen in deiner Hand werden zu Gold.]

MIRAGE - TRUGBILD

Der Schatz in der Ferne stellt sich als Trugbild heraus.

[Dein Zug ist damit vorbei.]

MUTINY - MEUTEREI

Kein Schatz weit und breit ~ die Mannschaft wird mürrisch. Es braucht viel, um eine Meuterei im Keim zu ersticken.

[-1 Eisen -1 Rum -1 Gold]

NOTORIOUS - BERÜCHTIGT

Mit jedem gehobenen Schatz wird dein Name bekannter. Unzählige Matrosen wollen auf deinem Boot anheuern.

[+1 Gold. Stiehl ein Leben von einem gegnerischen Schiff und füge es deiner Flotte hinzu. (Sinkt das Schiff, erhältst du keinen Plünderpunkt.)]

PEG LEGS - HOLZBEINE

Im Kampf um diesen Schatz musste deine Mannschaft einige Gliedmaßen lassen. Das war es wert.

[-1 Holz +3 Gold]

PILLAGE - AUSBEUTE

Ihr raubt alles, was ihr kriegen könnt.

[+1 Holz +1 Eisen +1 Gold]

PLUNDER - PLÜNDERN

Die See ist nichts für feige Landratten. Kein Schatz ist vor dir sicher.

[Stiehl eine Plünderpunkt-Karte von einem gegnerischen Spieler.]

PURSE - GOLDSÄCKCHEN

Das Skelett wird sein Goldsäckchen sicher nicht missen.
[+2 Gold]

ROYAL NAVY - KÖNIGLICHE MARINE

Die Marine verachtet Freibeuter wie dich. Vielleicht lassen sie die Kanonen ruhen, wenn der Preis stimmt.
[Gib all dein Gold ab oder verliere ein Leben. Hast du kein Gold, verlierst du ein Leben.]

SALVAGE - BERGUNG

Ihr entdeckt die Reste eines Schiffunglücks und macht in den Trümmern reiche Beute.
[+2 Holz +2 Eisen]

SCURVY - SKORBUT

Der Schatz ist dein, doch deine Matrosen sahen schon mal besser aus.
[+3 Gold. Dein Schiff verliert ein Leben.]

SKEWER - GEPFÄHLT

Die Landratte, die dich in diese leere Höhle geführt hat, wird in Zukunft eine Warnung für andere sein.
[-1 Eisen]

SORROW - KUMMER

Die Schatztruhe ist leer, die Stimmung unterirdisch. Ein Trinkgelage muntert die Mannschaft auf.
[-2 Rum]

STANDOFF - PATT

Ihr werdet erwischt, als ihr die Schätze eines anderen Kapitäns plündern wollt. Der Kampf ums Gold beginnt.
[Wähle einen gegnerischen Spieler aus. Würfelt beide jeweils mit einem Würfel. Der Spieler mit der höheren Zahl gewinnt das Gold des anderen. Bei Gleichstand gewinnst du.]

TAKEOVER - ÜBERNAHME

Ihr entdeckt in der Ferne Land. Euer Gegner zieht lieber auf eine andere Insel um als in ein Seegrab.
[Wenn du möchtest, kannst du eine deiner Inseln gegen die eines Gegners tauschen.]

TELL NO TALES - TOTE REDEN NICHT

Du sorgst dafür, dass niemand weiß, wo dein Schatz vergraben liegt.
[+3 Gold. Ein gegnerisches Schiff deiner Wahl verliert ein Leben. (Sinkt das Schiff, erhältst du keinen Plünderpunkt.)]

THE GALLOWS - DER GALGEN

Plünderer wollen eure neuen Schätze rauben. Dafür müssen sie kielholen.
[-2 Holz +3 Gold]

THE KRAKEN - DER KRAKE

Um dem Seeungeheuer den Schatz zu stehlen, braucht ihr jede Menge Harpunen.
[-1 Holz -2 Eisen +4 Gold]

THE LOCKER - SEEMANNSGRAB

Wer dir den Weg zu deinen Schätzen versperrt, wird versenkt.
[+2 Gold. Ein gegnerisches Schiff deiner Wahl verliert ein Leben. (Sinkt das Schiff, erhältst du keinen Plünderpunkt.)]

TROVE - SCHATZHÖHLE

Das Glück meint es gut mit euch, als die Ebbe eine Höhle voller Schätze offenbart.
[+4 Gold]

VERMIN - UNGEZIEFER

Wo einst ein Schatz war, tummeln sich nun die Ratten. Aus Angst vor Krankheiten fackelt ihr das Rattennest ab.
[-1 Rum]

WALK THE PLANK - ÜBER DIE PLANKE

Ein Deckschrubber will sich mit prall gefüllten Taschen absetzen. Diesen Wunsch erfüllt ihr ihm.
[-1 Holz +2 Gold]

WHITE FLAG - WEISSE FAHNE

Du gewinnst im Kampf die Oberhand. Vielleicht lässt du den räudigen Hund am Leben ~ für genug Dukaten.
[Wähle einen gegnerischen Spieler, der dir ein Bestechungsangebot unterbreiten muss. Nimm das Angebot an oder entferne ein Leben von einem seiner Schiffe. (Sinkt das Schiff, erhältst du keinen Plünderpunkt.)]

WIND AT YOUR BACK - WIND IM RÜCKEN

Du hebst den Schatz und der Wind dreht sich zu deinen Gunsten.
[+2 Gold. Bewege dein Schiff um bis zu drei zusätzliche Felder weiter.]