

Francis Drake



Ein Spiel von Peter Hawes

Übersicht

Im Spiel versuchen die Spieler, den Taten Francis Drakes nachzueifern, indem sie 3 Reisen nach Neuspanien unternehmen. Vor dem Verlassen des Hafens von Plymouth in England müssen sie die benötigten Matrosen, Kanonen, Schiffe und Proviant finden. Die erhält man in den Straßen von Plymouth oder von reichen Investoren, Queen Elizabeth oder sogar Drake selbst. Ist er zum Segeln bereit, muss jeder Kapitän seine Route nach Neuspanien planen und entscheiden, welche Forts, Städte und Galeonen er plündern will. Dem spanischen Admiral und Gouverneur abgenommene Dokumente sowie auch Informanten, die Informationen über die Pläne rivalisierender Kapitäne geben, erleichtern ihre Aufgaben. Mit ihren Schiffen voller Beute und Plundergut segeln sie zurück nach Plymouth und werden von Königin und Volk belohnt, je nachdem, wieviel Schaden sie dem Spanischen Imperium in der Neuen Welt zugefügt haben.

Inhaltsverzeichnis

Übersicht	2
Spielmaterial	2 - 3
Der Spielplan	4
Vorbereitung	4
Spielablauf	5
Bevorratungsphase	5
-Die Orte	6
Segel-Phase	7
- (A) Auf das Segeln vorbereiten	7
- (B) Segeln	8
- (C) Der Informant	9
- (D) Missionsscheiben aufdecken	9
- (E) Missionen auswerten	9
- (F) Nach Plymouth zurückkehren	11
- (G) Die Reise werten	11
- (H) Spielplan reorganisieren	11
Die Reisen 2 und 3	12
Schlusswertung	12
Mitwirkende	12
Danksagungen	12

Hinweis Die Stanzbögen sollten nach dem Herauslösen der Teile unter das Plastik-Innenteil der Schachtel gelegt werden, um Deckel und Schachtel eng zusammen zu halten und so das Durcheinandergeraten von Material zu vermeiden.



5 Logbücher, 1 in jeder Spielerfarbe



5 Investor-Karten



Hellgelbe Fahne – 3 Spieler



Gelbe Fahne – 4 Spieler



Dunkelgelbe Fahne – 5 Spieler

3 Sätze mit 16 Ortsplättchen

Spielmaterial

- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 1 Reise-Marker
- 5 Fregatten und 5 Galeonen
- 5 Logbücher
- 5 Schatzkisten
- 30 Missionsscheiben: 6 in jeder Spielerfarbe
- 50 runde Spielersteine: 10 in jeder Spielerfarbe
- 20 eckige Spielersteine: 4 in jeder Spielerfarbe
- 5 Wertungsmarker für die Spieler
- 5 Investor-Karten
- 1 Plymouth-Harbour-Tafel
- 3 Sätze mit 16 Ortsplättchen: je ein Satz für 3, 4 und 5 Spieler
- 4 Spanische Truppen-Plättchen (und 1 Reservesatz)
- 3 Spanische Fregatte-Plättchen (und 1 Reservesatz)
- 3 Spanische Galeone-Plättchen
- 1 Gouverneur-Plättchen
- 1 Admiral-Plättchen
- 1 Informant-Plättchen
- 2 Pinasse-Plättchen
- 1 Bogen mit Aufklebern (und 1 Reservesatz)
- 4 Sätze Rohstoffe: 3 Indigo, 6 Zucker, 6 Kaffee, 6 Tabak
- Würfel: 28 Mannschaft (grau), 28 Kanonen (schwarz) und 8 Handelswaren (lila)
- 21 Proviant (Fässer)
- Schätze (Glassteine): 12 Gold, 12 Silber und 9 Edelsteine
- 1 Würfel



Rück-



Vorderseite der 3 Spanische-Galeone-Plättchen



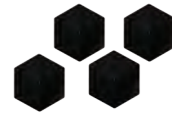
5 Schatzkisten

Plymouth-Harbour-Tafel



Graue Würfel = Mannschaft

Fässer = Proviant



Schwarze Würfel = Kanonen



Admiral-Plättchen



Gouverneur-Plättchen



2 Pinasse-Plättchen



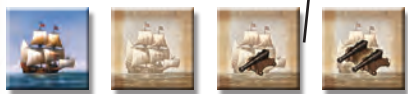
Informant-Plättchen



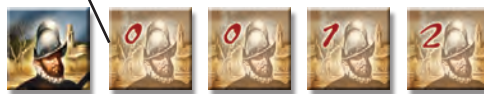
Lila Würfel = Handelswaren



4 Sätze Rohstoffe



Rück- Vorderseite der 3 Spanische-Fregatte-Plättchen



Rück- Vorderseite der 4 Spanische-Truppen-Plättchen



Würfel



12 Gold



12 Silber



9 Edelsteine



20 eckige Spielersteine:
4 in jeder Spielerfarbe



30 Missionsscheiben:
in jeder Spielerfarbe

1, 2, 3, 4, Geisterschiff und Golden Hind



Ein Satz Aufkleber wird auf jeweils 1 Satz
Missionsscheiben einer Farbe geklebt



50 runde Spielersteine:
10 in jeder Spielerfarbe



5 Wertungsmarker für die Spieler



5 Galeonen



5 Fregatten



Reise-Marker

Der Spielplan

Die Wertungsleiste verläuft außen um den Spielplan, der in 3 Bereiche unterteilt ist:

1. PLYMOUTH wird durch eine „Einbahnstraße“ aus Orten und Personen (als Orte bezeichnet) dargestellt. Hier erhalten die Spieler Gegenstände und Unterstützung, die sie auf ihren Reisen brauchen.

Nur der Investor und der Kai sind ausschließlich auf dem Spielplan abgebildet; 16 der 18 Orte sind auch auf den Plättchen abgebildet.

Es gibt 3 verschiedenfarbige Sätze mit jeweils 16 Plättchen: Je 1 Satz für das Spiel mit 3, 4 und 5 Spielern. Die Sätze unterscheiden sich nur in der Anzahl erhältlicher Gegenstände.

Der auf dem Spielplan abgebildete Satz ist der für 4 Spieler. Für die 2. und 3. Reise werden die Ortsplättchen gemischt und auf die ersten 16 Orten auf dem Spielplan

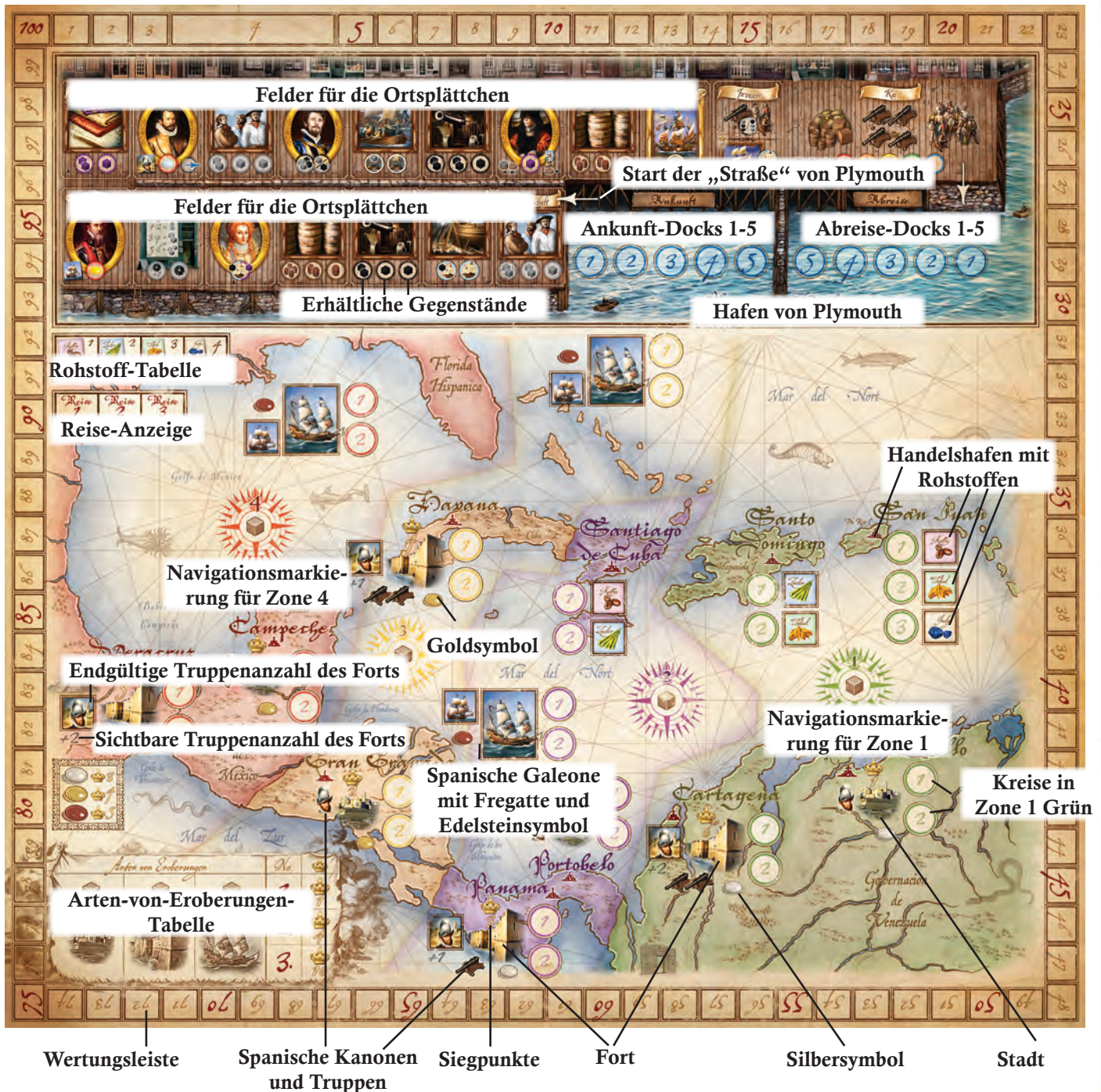
gelegt, so dass sich für die Orte in Plymouth eine andere Reihenfolge ergibt.

2. PLYMOUTH HARBOUR hat je 5 Docks für abreisende Schiffe und 5 Docks für ankommende Schiffe der Spieler.

3. EINE KARTE DER KARIBIK die Städte, Forts, 3 spanische Galeonen mit ihren Fregatten und 3 Handelshäfen mit den dort erhältlichen Rohstoffen zeigt.

Jeder dieser Orte wird als Ziel bezeichnet.

- Neben jedem Ziel sind 2 oder 3 Kreise mit Zahlen. Zu diesen Plätzen können die Spieler auf ihren Reisen mit ihren Schiffen segeln
- Die Karte ist in 4 Zonen eingeteilt, angezeigt durch die Navigationsmarkierung in Form einer Zahl. Die Farbe der Kreise entspricht der Farbe der Zone, in der sie sind.
- Einige Ziele haben eine bestimmte Anzahl spanischer Truppen und/oder Kanonen, die dieses Ziel verteidigen.
- Die gelbe Krone und die Zahlen auf den meisten Zielen



zeigen die Anzahl an Siegpunkten (SP), die man dort für einen erfolgreichen Angriff erhält.

- Unten links ist die „Arten-von-Eroberungen-Tabelle“, die SP für die Angriffe auf die unterschiedlichen Arten von Zielen zeigt: Städte, Forts und Galeonen.
- Oben links ist die Rohstoff-Tabelle die zeigt, wie viele SP man für jeden Rohstoff, den man bei Spielende hat, erhält.
- Unter der Rohstoff-Tabelle ist die Reise-Anzeige.
- Die Gold-, Silber- oder Edelsteinsymbole neben den meisten Zielen zeigen an, welcher Schatz dort jede Runde platziert wird.

Vorbereitung

1. Die Plymouth-Harbour-Tafel kommt neben den Spielplan und folgende Gegenstände werden auf die entsprechenden Symbole gelegt: Gold, Silber, Edelsteine, 3 spanische Fregatten, 4 Truppen, der Admiral, der Gouverneur, der Informant, 2 Pinassen, die Würfel (grau, schwarz, lila), Fässer und die Rohstoffe (Zucker, Tabak, Kaffee, Indigo).
2. Je ein Rohstoff jeder Rohstoffart kommt auf das jeweilige Symbol der Handelshäfen auf dem Spielplan: San Juan, Santo Domingo und Santiago de Cuba
3. Die 3 Spanische-Galeone-Plättchen werden gemischt und je eins kommt offen auf die 3 Galeonensymbole des Spielplans.
4. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe: 1 Fregatte, 1 Galeone, 6 Missionsscheiben, 10 runde Spielersteine, 4 eckige Spielersteine, 1 Wertungsmarker und 1 Logbuch. Dazu erhält er 1 Schatzkiste und 1 Investor-Karte.
5. Die Fregatten und Galeonen der Spieler werden außerhalb des Spielplans, neben dem Hafen von Plymouth, abgelegt.
6. Jeder Spieler legt je einen eckigen Spielerstein oben in jede der 3 Spalten der Arten-von-Eroberungen-Tabelle und einen auf sein Logbuch (auf das Schiff selbst).
7. Die Wertungsmarker der Spieler kommen auf die Zahl 4 der Wertungsleiste.
8. Der Reise-Marker kommt auf die 1 der Reise-Anzeige.
9. Es wird der der Spieleranzahl entsprechende Satz Ortsplättchen benutzt. Im 4-Spieler-Spiel kommen sie bis zur Verwendung auf den Reisen 2 und 3 neben den Spielplan. Im 3- und 5-Spieler-Spiel kommt jedes Plättchen auf das entsprechende Gegenstück auf dem Spielplan aus dem 4-Spieler-Spiel. Gibt es Pärchen (Mannschaft, Kanonen, Proviant), wird das bessere Plättchen (mit mehr Symbolen darauf) zuerst auf die Straße gelegt.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus 3 Reisen nach Neuspanien. Jede Reise hat 2 Phasen.

1. Bevorratungsphase

Die Spieler erwerben Mannschaft, Kanonen, Proviant, Handelswaren, Pinassen und Galeonen und erhalten von den Personen Hilfe. Sind sie zum Segeln bereit, stellen sie ihre Schiffe auf die Abreise-Docks von Plymouth Harbour.

2. Segel-Phase

In Segel-Reihenfolge legt jeder Spieler immer eine seiner 4 (i. d. R.) Missionsscheiben auf ein Ziel des Spielplans. Dann werden alle Missionen der Spieler (Angriffe und Handelsaktionen) ausgewertet. Es gibt SP und Beute und Rohstoffe werden eingesammelt. Jeder Spieler entscheidet, wann seine Reise vorbei ist und stellt sein Schiff auf die Ankunft-Docks von Plymouth Harbour.

Nach der 3. Reise erhalten die Spieler noch SP für Rohstoffe und in ihren Schatzkisten versteckte Beute. Der Spieler mit den meisten SP hat gewonnen.

I. Bevorratungsphase:

A. Spielerreihenfolge zu Spielbeginn

Die Fregatten der Spieler kommen in eine Tasse. Es wird immer blind eine gezogen und kommt dann auf das nächstfreie Ankunft-Dock: Zuerst auf das mit der 1, dann das mit der 2 usw.. So wird die Reihenfolge für das Einsetzen von Steinen und Nehmen von Gegenständen in den „Straßen von Plymouth“ festgelegt.



Beispiel 1: Die Fregatten werden in der Reihenfolge Rot, Blau, Gelb und Grün gezogen. Entsprechend werden sie auf die Docks 1-4 gestellt. In dieser Reihenfolge legen die Spieler ihre runden Spielersteine.

Der letzte Spieler erhält 1 Kanone (schwarzer Würfel). Diese Entschädigung gibt es nur für Reise 1, aber nicht für Reisen 2 und 3.

B. Einsetzen und Auswählen

Die Straße von Plymouth hat 18 Orte. Der erste Ort (Mannschaft) befindet sich links neben den Ankunft-Docks und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter - bis zum Ende beim Kai direkt über den Abreise-Docks.



Beispiel 2: Die Zugrichtung auf der „Straße von Plymouth“.

- In Spielerreihenfolge legt jeder Spieler einen seiner runden Spielersteine auf einen Kreis eines Ortes der Straße von Plymouth. Jeder Spieler kann mit dem Einsetzen beim Ort „Mannschaft“ oder einem Ort weiter hinten auf der Straße beginnen (man kann überspringen). Einzige Bedingung für das Einsetzen ist ein freier Kreis. **(Ausnahme: Beim Investor können alle einsetzen).**
- Die Spieler machen mit dem Einsetzen ihrer Steine in Spielerreihenfolge weiter, aber jeder Spieler muss seinen nächsten Stein weiter die Straße runter als **SEINEN** letzten Stein einsetzen. Er kann nicht an einen Ort zurück, den er bereits übersprungen hat. **Es ist eine Einbahnstraße.**
- Jeder Spieler kann pro Ort nur 1 Stein einsetzen (**außer Drake – siehe unten**).
- Nach dem Einsetzen eines Steins nimmt sich der Spieler die Gegenstände, die es an diesem Ort gibt, von der Plymouth-Harbour-Tafel und legt sie auf oder neben sein Logbuch.
- Jeder Spieler entscheidet, wann er genug Gegenstände für seine Reise hat und stellt sein Schiff von den Ankunft-Docks auf das erste freie Feld der Abreise-Docks, statt einen Spielerstein einzusetzen. Er ist bereit zum Segeln.
- Stellt ein Spieler einen Stein auf den Kai, muss er als nächsten Zug sein Schiff in den Abreise-Hafen ziehen.
- Die Spieler setzen weiter Steine ein und nehmen Gegenstände, bis alle ihr Schiff im Abreise-Hafen haben. Spieler, die im Hafen sind, setzen aus bis die Schiffe aller Spieler im Hafen sind.
- Die Reihenfolge der Schiffe in den Abreise-Docks ist die Reihenfolge, in der die Schiffe in der Segel-Phase segeln und heißt **Segel-Reihenfolge**.

DIE ORTE

- Jeder Ort hat ein Bild das zeigt, was man dort erhält.
- Jeder Ort hat eine Anzahl von Kreisen, die zeigen, wie viele Spieler ihre Steine hier einsetzen können (außer Drake und Investor, s.u.).
- Die Symbole in den Kreisen zeigen, was man erhält, wenn man dort einen Stein einsetzt.

Um zu zeigen, welche Gegenstände es in der Straße von Plymouth gibt, folgt unten eine Beschreibung der Orte.

Mannschaft



Hier können bis zu 3 Spielern ihre Steine in einen freien Kreis einsetzen und so viel Mannschaft (graue Würfel) nehmen, wie im Kreis gezeigt. Mannschaft braucht man, um Städte und Forts anzugreifen.

Kanonen



Hier können bis zu 3 Spieler ihre Steine in einen freien Kreis einsetzen und so viele Kanonen (schwarze Würfel) nehmen, wie gezeigt. Kanonen braucht man, um Forts und Galeonen anzugreifen.

Proviand



Hier können bis zu 3 Spieler ihre Steine in einen freien Kreis einsetzen und entsprechend viel Proviand (Fässer) nehmen. Proviand entscheidet, in welche Zonen (wie weit) der Karte man segeln kann. Jede Zone kostet 1 Fass. Mit 3 Fässern kann man in beliebiger Reihenfolge zu allen Zielen in den Zonen 1, 2 oder 3 segeln - die Route ist irrelevant. Um Zone 4 zu erreichen, braucht man 4 Fässer. Ohne mind. 1 Fass, um Zone 1 zu erreichen, kann ein Spieler nicht segeln! Der Kai ist die letzte Chance, Proviand zu erhalten.

Handelswaren



Bis zu 2 Spieler können hier ihre Steine in einen freien Kreis einsetzen und erhalten die gezeigte Anzahl an Handelswaren (lila Würfel). Diese Waren können in den spanischen Handelshäfen 1 zu 1 gegen die dort erhältlichen Rohstoffe getauscht werden – Zucker, Kaffee, Tabak und Indigo.

Taverne



Die Taverne können bis zu 2 Spieler besuchen. Jeder würfelt 1 Mal mit dem Würfel. Der 1. Spieler zählt 1 zur Augenzahl dazu. Das Ergebnis des 2. Spielers wird nicht verändert. Die Tabelle zeigt, für welche Augenzahl man wieviel Mannschaft (graue Würfel) erhält.

Bei einer 1 oder 2 erhält der Spieler keine Mannschaft, sondern erhält die Missionsscheibe „Geisterschiff“, die er auf der aktuellen Reise nutzen kann.

Werft



Die Werft können bis zu 2 Spieler besuchen. Der 1. Spieler nimmt 1 Galeone und 1 Kanone (schwarzer Würfel), der 2. Spieler 1 Galeone. Die Fregatte des Spielers wird gegen seine Galeone ausgetauscht. **Ohne eine Galeone kann der Spieler keine spanische Galeone angreifen.** Die Fregatte kann aber zu allen anderen Zielen fahren.

Pinasse



Hier können bis zu 2 Spieler hin. Der erste nimmt 1 Pinasse und 1 Mannschaft. Der zweite nimmt 1 Pinasse. Mit einer Pinasse kann ein Spieler seine Männer an Land bringen und Forts von hinten angreifen und die Kanonen des Forts ignorieren. Also kann das Fort nur für die Kosten in Mannschaft erfolgreich angegriffen werden.

Drake



Die beiden Kreise von Drake schneiden sich, was bedeutet, das hierher nur 1 Spieler kann, er aber in 2 aufeinanderfolgenden Runden Steine hier einsetzen muss. Nach dem zweiten Einsetzen nimmt der Spieler 2 Mannschaft und 2 Kanonen plus einer weiteren Kanone oder Mannschaft.

Queen



Hier kann nur 1 Spieler hin. Er wertet seine Fregatte zur Galeone mit 1 Kanone auf und nimmt 1 Handelsware (lila Würfel).

Admiral



Hier kann nur 1 Spieler hin.

- Er nimmt das Admiral- und die 3 Spanische-Fregatte-Plättchen. Diese legt er zu Beginn der Segel-Phase verdeckt auf die Fregatten-Symbole neben den 3 spanischen Galeonen. Nur dieser Spieler kennt die genaue Anzahl Kanonen, die nötig ist, um eine Galeone anzugreifen – die Anzahl der Kanonen der Galeone plus den zusätzlichen Kanonen der Fregatte (entweder 0, 1 oder 2).
- Er erhält 1 SP für jedes Gold, das am Ende dieser Runde noch auf dem Spielplan ist. Das Gold kommt dann zurück in den Vorrat, nicht in die Schatzkiste des Spielers.

Gouverneur



Hier kann nur 1 Spieler hin.

- Er nimmt das Gouverneur- und die 4 Spanische-Truppen-Plättchen. Zu Beginn der Segel-Phase legt er 1 verdecktes Truppen-Plättchen auf das Truppensymbol jedes Forts. Nur dieser Spieler kennt die genaue Anzahl an Mannschaft, die nötig ist, um das Fort anzugreifen – die Truppenstärke des Forts plus zusätzlicher Truppen auf dem Plättchen (entweder 0, 0, 1 oder 2).
- Er tauscht unmittelbar vor dem Segeln den Platz mit dem Spieler ein Dock weiter rechts im Abreise-Hafen, wenn er nicht schon auf Dock 1 ist.
- Er erhält 1 SP je Silber, das am Ende der Reise noch auf dem Spielplan ist. Das Silber kommt zurück in den Vorrat.

Informant



Hier kann nur 1 Spieler hin. Dieser Spieler nimmt eine Handelsware (lila Würfel) und das Informant-Plättchen, das zu Beginn der Segel-Phase benutzt wird, wenn alle Spieler ihre Missionscheiben gelegt haben.

- Mit dem Informant kann der Spieler entweder: An einem Ziel, wo er eine Missionscheibe hat, alle Missionscheiben dort anschauen. Er kann dann 2 seiner Missionscheiben miteinander tauschen,

um so beim Handeln oder Angreifen einen Vorteil zu haben. ODER

- Er kann sich die Verteidigung eines Fort oder einer Galeone anschauen, wo er eine Scheibe hat und kann diese Scheibe auf ein anderes Ziel in einer Zone legen, in die er mit seinem Proviant segeln kann.



Golden Hind

Hier kann nur 1 Spieler hin. Er nimmt die Golden-Hind-Missionsscheibe und legt sie zu den anderen Missionscheiben, die er auf dieser Reise benutzen kann. In der Missionen-auswerten-Phase ist der Spieler mit der Golden Hind mit dieser Scheibe immer zuerst dran, vor allen anderen Missionscheiben anderer Spieler.



Investor

Zum Investor kann jeder Spieler ein Mal im Spiel, muss dann aber seine Investor-Karte abgeben, die in die Schachtel kommt. Investoren wollen Zinsen für ihre Investitionen, also kostet es einen Spieler 4 SP, hierher zu gehen. Der Spieler entscheidet, ob er die obere Hälfte der Karte, das bringt 1 Mannschaft und 2 Kanonen oder 2 Mannschaften und 1 Kanone, ODER die untere, wo der Spieler nur für diese Reise seine Fregatte gegen eine Galeone eintauschen kann, nutzt.

Pro Runde können hier beliebig viele Spieler hin.

Kai

Alle Spieler können hierher und nehmen EINE Mannschaft oder EINE Kanone oder EINEN Proviant. Die Spieler legen ihre Steine auf den entsprechend farbigen Kreis an diesem Ort.



2. Segel-Phase



A. AUF DAS SEGELN VORBEREITEN

- Es werden 4 Silber aus dem Vorrat genommen und je eins auf die beiden Städte und Forts mit Silbersymbol gelegt.

- Es werden 4 Gold aus dem Vorrat genommen und je eins auf die beiden Städte und Forts mit Goldsymbol gelegt.



- Es werden 3 Edelsteine aus dem Vorrat genommen. Je einer wird auf das Edelsteinsymbol bei den 3 spanischen Galeonen gelegt.



- Der Besitzer des Admiral-Plättchens legt ein verdecktes Spanische-Fregatte-Plättchen auf das Fregattensymbol neben jeder Galeone. Hat niemand das Admiral-Plättchen, wird das zufällig gemacht.



- Der Besitzer des Gouverneur-Plättchens legt ein verdecktes Spanische-Truppen-Plättchen auf das Truppensymbol jedes der 4 Forts. Hat niemand das Gouverneur-Plättchen, wird das zufällig gemacht.

- Der Besitzer des Gouverneur-Plättchens tauscht die Position seines Schiffes mit dem Schiff einen Platz weiter rechts in den Abreise-Docks, wenn er nicht bereits in Dock 1 ist; also verbessert er seinen Platz in der Segel-Reihenfolge um 1 Position.



Beispiel 3: Gelb hat den Gouverneur gewählt, also zieht er auf das 3. Dock und verdrängt den blauen Spieler auf Dock Nummer 4. Die Segel-Reihenfolge ist jetzt Grün, Rot, Gelb, Blau.

- Jeder Spieler zählt seinen Proviant (Fässer) und legt seinen letzten eckigen Spielerstein auf die Navigationsmarkierung mit der entsprechenden Zahl (max. 4). Das bestimmt, in welche Zonen ein Spieler in der Segel-Phase segeln kann. Ein Spieler kann nicht an seinem Stein vorbei in die Zone mit der nächst höheren Zahl segeln.



Beispiel 4: Grün hat 3 Proviant und stellt seinen Stein auf Navigationsmarkierung 3. Gelb hat 2 Proviant und stellt seinen Stein auf Markierung 2.



In der Segel-Phase kann Grün zu allen Zielen in den Zonen 1, 2 oder 3 segeln, Gelb aber nur zu Zielen in den Zonen 1 und 2.

B. SEGELN

Jeder Spieler hat einen Satz mit nummerierten Missionscheiben, die er benutzt, um die verschiedenen Ziele, zu denen er segelt und die Reihenfolge, in der er das tut, anzuzeigen: Zuerst Mission 1, dann Mission 2 usw.. Die Docks im Abreise-Hafen zeigen die Segel-Reihenfolge der Spieler. In dieser Reihenfolge legt jeder Spieler eine seiner Missionscheiben VERDECKT auf den 1. Kreis eines Ziels auf der Karte.

- Die Zahlenfolge der Missionscheiben ist beim Legen nicht wichtig.
- Jeder Spieler kann nur 1 Missionscheibe auf ein Ziel legen, aber alle Spieler können eine Scheibe auf das gleiche Ziel legen (als Stapel auf Kreis Nummer 1).
- Ein Spieler kann in jede Zone Scheiben legen, in die er segeln kann; also bis zur und in die Zone, in der einen eckigen Stein auf der Navigationsmarkierung hat.
- Die Spieler machen in Segel-Reihenfolge weiter, bis jeder Spieler alle Scheiben gelegt (auch wenn er nicht alle benutzen will) hat.



Beispiel 5: Die Segel-Reihenfolge ist wie in Bsp. 3. Grün hat Missionscheibe 2 nach Gran Granada, Rot Scheibe 3 nach San Juan, Gelb Scheibe 4 nach Santo Domingo, Blau Scheibe 4 nach Puerto Cabello, Grün Scheibe 1 nach Panama usw. gelegt, so dass alle Missionscheiben der Spieler gelegt wurden. Grün und Gelb brauchen 3 Proviant, Blau und Rot aber nur 2.

Auf jedes Ziel sind nur 2 erfolgreiche Angriffe erlaubt, so dass die Reihenfolge der Ankunft der Spieler wichtig ist. Sind die ersten beiden Angriffe erfolgreich, werden eine dritte oder weitere Missionscheiben nicht berücksichtigt. Jetzt sind die Zahlen auf den Missionscheiben wichtig. Zuerst wird die Golden-Hind-Missionscheibe ausgewertet, dann die Mission-1-Scheiben vor den Mission-2-Scheiben, vor den Mission-3-Scheiben etc.. Bei Scheiben mit gleichen Zahlen werden Gleichstände in der Reihenfolge aufgelöst, in der die Spieler ihre Segel setzen – in Segel-Reihenfolge.

C. DER INFORMANT



Wurden alle Missionsscheiben gelegt, kann der Spieler mit dem Informant entweder:

1) Sich die Missionsscheiben auf einem Ziel, wo er ist, anschauen und diese Informationen nutzen: Er kann die Plätze zweier seiner Missionsscheiben

vertauschen. Die getauschten Scheiben können 2 beliebige seiner Scheiben sein; er muss sie nicht gerade angeschaut haben. ODER

2) Sich die verteidigenden Truppen- oder Fregatte-Plättchen eines seiner Ziele anschauen. Er kann dann die Missionsscheibe von diesem Ziel zu einem anderen verschieben, wo er noch keine Scheibe hat und wo er mit seinem Proviant hin kann.



Beispiel 6A: Gelb hat den Informant und schaut sich Cartagena an. Er nimmt die rote, blaue und gelbe Scheibe und findet eine rote 1, blaue 1 und seine 2. Angriffe werden in der Missionsscheiben-

Reihenfolge 1-4 ausgewertet. Seine Scheibe 2 wäre der 3. Angriff nach der 1 von Rot und von Blau; er braucht also seine Mission-1-Scheibe. Gleichstände werden nach der Segel-Reihenfolge aufgelöst und entsprechend Bsp. 3 segelt Gelb vor Blau, also greift Gelb mit 1 vor der 1 von Blau an.



Beispiel 6B: Gelb weiß, dass seine Scheibe 1 neben dieser spanischen Galeone liegt, also tauscht er die Position seiner Scheiben 1 und 2. Später wird Rot vor Gelb angreifen und Blau nicht dabei sein (s. Missionen auswerten).



Beispiel 7: Eine andere Option für Gelb ist, die Stärke der Truppen in Panama zu prüfen, wo seine Mission-4-Scheibe

zum Angriff liegt. Er schaut das Truppen-Plättchen an und findet 2 Truppen, was plus der einen Truppe 3 Truppen macht. Er erkennt, dass er bei der 4. Mission evtl. nur noch 1 Mannschaft übrig hat und keinen erfolgreichen Angriff durchführen kann; also bewegt er seine Scheibe 4 nach Portobelo, wo nur 1 Mannschaft zum Angreifen nötig ist.

D. MISSIONSSCHEIBEN AUFDECKEN

Alle Missionsscheiben werden nun auf ihre beschriftete Seite gedreht. Die Zahlen auf den Scheiben zeigen die Reihenfolge an, in der die Spieler Angriffe und Handelsaktionen durchführen: erst Scheibe 1, dann Scheibe 2 usw.. Bei jedem Ziel kommt die Scheibe mit der niedrigsten Zahl in den 1. Kreis und dann die nächst niedrige in den 2.. Gibt es einen Gleichstand, wird er durch die Segel-Reihenfolge der Schiffe in den Abreise-Docks aufgelöst. Liegt eine Golden-Hind-Scheibe aus, wird sie immer zuerst ausgewertet.

Pro Ziel sind nur 2 Angriffe erlaubt, aber eine 3., 4. oder 5. Missionsscheibe können dort liegen, da ein vorheriger Angriff scheitern könnte. Sie kommen als Stapel neben den 2. Kreis.

Beispiel 8: Alle Scheiben werden umgedreht und in die Reihenfolge ihrer Ankunft gelegt: Mission-1-Scheiben vor Mission-2-Scheiben etc.. Gleichstände werden nach Segel-Reihenfolge aufgelöst, die in Bsp. 3 Grün, Rot, Gelb, Blau war. Achtung: Die 1 von Blau bleibt in Cartagena, falls Rot und Gelb mit der 1 nicht angreifen können. Unabhängig von der Segel-Reihenfolge führt der Spieler mit der Golden-Hind-Scheibe seine Mission zuerst durch, vor den Mission-1 Scheiben aller anderen Spieler.



Das Geisterschiff



Würfelt ein Spieler in der Taverne eine 1 oder 2, kriegt er keine Mannschaft, aber darf auf dieser Reise die Geisterschiff-Missionsscheibe nutzen. Wurden alle

Missionsscheiben aufgedeckt, dann verschwindet dieses Schiff und kommt vom Brett. Mit der Extra-Scheibe kann ein Spieler als Letzter spielen und sehen, welche Ziele die anderen Spieler gewählt haben.

E. MISSIONEN AUSWERTEN.

Jeder Spieler legt seine Geisterschiff-Missionsscheibe verdeckt unter sein Schiff im Abreise-Hafen. Diese Scheiben zeigen die Segel-Reihenfolge an, sobald die Schiffe der Spieler losgesegelt sind.

Alle Angriffe und Handelsaktionen werden in Segel-Reihenfolge für jeden Spieler einzeln ausgewertet.



Wie in Bsp. 3 oben gilt diese Reihenfolge bei der Auswertung: Zuerst der Spieler mit der Golden Hind, dann Scheibe 1 von Grün, Scheibe 1 von Rot, dann Scheibe 1 von Gelb, dann Scheibe 1 von Blau, dann Scheibe 2 von Grün, dann Scheibe 2 von Rot usw.

Der Spieler mit der Golden Hind segelt sein Schiff vom Abreise-Hafen zum Ziel, auf dem die Golden-Hind- Missionsscheibe liegt (das Schiff kommt auf die Scheibe) und führt die Mission aus. Dann segeln alle Spieler ihre Schiffe gleichzeitig und stellen sie auf ihre Mission-1-Scheiben. Alle Mission-1-Scheiben werden in Segel-Reihenfolge ausgewertet. Dann ziehen alle Spieler ihre Schiffe auf die Mission-2-Scheiben, die wieder in Segel-Reihenfolge ausgewertet werden.

Dieses Vorgehen gilt auch für die Mission-3- und Mission-4-Scheiben.

- Auf jedes Ziel sind nur 2 erfolgreiche Angriffe möglich. Ist ein Angriff nicht durchführbar, nimmt der Spieler seine Scheibe zurück und das nächste Schiff, das „ankommen würde“, von denen, die beim Ziel warten, erhält in dieser Runde die Chance zum Angriff. Entsprechend nimmt der Spieler seine Missionsscheibe zurück, wenn er in einem Handelshafen nicht handeln kann.
- Falls erfolgreich, erhält der Spieler die auf dem Ziel angegebenen SP und dreht seine Scheibe um. Liegen dort 2 verdeckte Scheiben, sind keine Angriffe mehr möglich. Als Bonus für den ersten erfolgreichen Angriff auf ein Ziel nimmt sich der Spieler das dort vorhandene Gold, Silber oder die Edelsteine und legt sie in seine Schatzkiste.
- Um ein Ziel erfolgreich anzugreifen, muss der Spieler so viel an Mannschaft (graue Würfel) und/oder Kanonen (schwarze Würfel) abgeben, wie dies der Anzahl Truppen und/oder Kanonen entspricht, die dieses Ziel verteidigen.
- Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, mit einer Missionscheibe keine Aktion durchzuführen (er kann vielleicht nicht erfolgreich angreifen oder will vielleicht auf ein besseres Ziel warten); die Scheibe kommt in den Vorrat zurück.

Städte angreifen

Neben jeder Stadt ist ein Symbol mit 1 Truppe. Um eine Stadt anzugreifen und die Truppe zu neutralisieren, muss der Spieler 1 Mannschaft (grauen Würfel) abgeben. Hat er das gemacht, zieht er seinen Wertungsstein so viele Felder nach vorne, wie



dies den SP auf dieser Stadt entspricht. Dann stellt er einen seiner eckigen Spielersteine auf das Stadtsymbol der Arten-von- Eroberungen-Tabelle. Das zeigt, dass er mind. 1 Stadt erfolgreich angegriffen hat.

Der erste Spieler, der eine Stadt erfolgreich angreift, erhält dafür als Vorteil das Silber oder Gold darauf.

Forts angreifen

Jedes Fort hat verteidigende Truppen und Kanonen. Der erste Spieler, der ein Fort angreift, deckt das verteidigende Truppen-Plättchen auf und zählt diese Zahl dazu. Das Ergebnis gibt an, wie viel Mannschaft (graue Würfel) man abgeben muss.

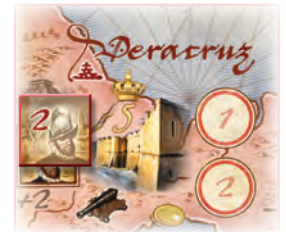
Der Spieler muss außerdem für jedes Kanonensymbol eine Kanone (schwarzen Würfel) abgeben.

Hat er das gemacht, zieht er seinen Wertungsstein so viele Felder nach vorne, wie dies den SP auf diesem Fort entspricht. Dann stellt er einen seiner eckigen Spielersteine auf das Fortsymbol der Arten-von- Eroberungen-Tabelle. Das zeigt, dass er mind. ein Fort erfolgreich angegriffen hat.

Spiele mit einer Pinasse können auf dieser Reise beim Angriff auf ein Fort die Kanonen ignorieren.

Der erste Spieler, der ein Fort erfolgreich angreift, erhält dafür als Vorteil das Silber oder Gold darauf.

Beispiel 9: 4 graue und 1 schwarzer Würfel sind nötig, um Vera Cruz anzugreifen. Das bringt 5 SP für bis zu 2 Spieler, die hier angreifen, aber der erste Angreifer erhält das Gold. Würde mit einer Pinasse angegriffen, würden die Kanonen ignoriert und nur 4 graue Würfel wären nötig, um Vera Cruz erfolgreich anzugreifen.



Galeonen angreifen

Jede spanische Galeone hat eine Anzahl Kanonen, zu der die Anzahl der Kanonen auf dem Spanische-Fregatte-Plättchen neben der Galeone addiert wird. Der erste Spieler, der eine Galeone angreift, deckt das verteidigende Fregatte-Plättchen auf.

Um eine Galeone anzugreifen, muss der Spieler diese Zahl an Kanonen (schwarzen Würfeln) abgeben. Hat er das gemacht, bewegt er seinen Wertungsstein so viele Felder nach vorne, wie dies den SP auf dieser Galeone entspricht. Dann stellt er einen seiner eckigen Spielersteine auf das Galeonensymbol der Arten-von- Eroberungen-Tabelle. Das zeigt, dass er mind. 1 Galeone erfolgreich angegriffen hat.

Der erste Spieler, der erfolgreich eine Galeone angreift, erhält dafür als Vorteil die Edelsteine darauf.

Beispiel 10: Diese Galeone anzugreifen kostet 4 schwarze Würfel. Das bringt 8 SP für bis zu 2 Spieler, aber der erste Angreifer erhält die Edelsteine.



Handeln

Jeder Handelshafen hat Rohstoffe, die man handeln kann. Der erste Spieler, der dort handelt, sucht sich einen Rohstoff aus und die nachfolgenden Spieler nehmen einen der übrigen. Der Spieler legt eine Handelsware (lila Würfel) auf die Plymouth-Harbour-Tafel und nimmt den Rohstoff und legt ihn auf das entsprechende Symbol seines Logbuchs. Von jeder Art können beliebig viele Rohstoffe gesammelt werden. Die Anzahl Kreise bei jedem Handelshafen gibt an, wie viele Handelsaktionen dort in dieser Runde durchgeführt werden können, aber pro Spieler ist pro Reise nur 1 Handelsaktion in jedem Hafen erlaubt.



Beispiel 11: Gelb tauscht einen lila Würfel gegen Zucker. Blau tauscht in seinem Zug seinen lila Würfel, für den er den Tabak nehmen muss, der noch übrig ist.

F. NACH PLYMOUTH ZURÜCKKEHREN

- Immer wenn ein Spieler eine Mission abgeschlossen hat, kann er sagen, dass er nach Plymouth zurückkehrt und stellt dann sein Schiff auf das erste freie Dock des Ankunft-Hafens. Er nimmt seine „unbenutzten“ Missionsscheiben vom Spielbrett. Segelt er z.B. nach seiner 3. Mission heim nach England, nimmt er seine 4. Missionsscheibe zurück, da diese nicht benötigt wird.
- Nach der 4. Mission muss jeder Spieler dies machen.
- Spieler, die früher nach Plymouth zurückkehren (vor Benutzung ihrer 4. Scheibe), erhalten einen „Heldenbonus“: Der 1. Spieler erhält 2 SP und der 2. 1 SP, wenn sie auf ihrer Reise mind. 1 Stadt, Fort oder Galeone erfolgreich angegriffen haben.



Beispiel 12: Ausgehend von Bsp. 8 entscheidet sich Grün, nach dem Angriff auf Puerto Cabello (Mission 3) heim zu fahren. Blau fährt nach seiner 3. Mission heim. Rot und Gelb führen beide ihre 4. Mission durch und fahren dann in dieser Reihenfolge heim - Rot war in der Segel-Reihenfolge vor Gelb dran. Grün kriegt 2 und Blau 1 SP.

G. DIE REISE WERTEN

Sind alle Spieler zurück in Plymouth, überprüft jeder Spieler die Arten-von-Eroberungen-Tabelle, um seine Reise zu werten. Die Spieler legen immer einen Stein auf das Stadt-, Fort- oder Galeonensymbol, wenn sie auf ihrer Reise eins/eine davon erfolgreich angegriffen haben. Für eine Angriffsart erhält man 1 SP, für zwei 4 SP und

für alle drei Arten von Angriff erhält ein Spieler 10 SP. Die SP werden auf der Wertungsleiste markiert.

- Der Besitzer des Admirals kriegt 1 SP für jedes noch vorhandene Gold und der des Gouverneurs 1 SP für jedes noch vorhandene Silber.



Beispiel 13: In Bsp. 8 griff Rot 2 Forts und eine Stadt an. Gelb griff eine Stadt, ein Fort, eine Galeone an. Blau griff eine Galeone an. Grün griff 2 Städte und 1 Fort an. Die eckigen Spielersteine zeigen, ob die Spieler ein bestimmtes Ziel angegriffen haben. Wurden 2 gleiche angegriffen, kommt nur ein Stein auf das Symbol. Blau erhält 1 SP, Rot und Grün je 4 SP und Gelb 10 SP. Die Rohstoffe, die jeder Spieler erhalten hat, werden hier nicht erwähnt, weil sie gesammelt und nach Reise 3 gewertet werden.

H. SPIELPLAN REORGANISIEREN

Nach dem Abschluss der Reisen 1 und 2 wird der Spielplan reorganisiert, um die nächste Reise vorzubereiten.

- Die Spieler behalten nur die Rohstoffe. Folgende Gegenstände kommen auf die Plymouth-Harbour-Tafel zurück.
 - Alle Fässer und die grauen, schwarzen und lila Würfel.
 - Die Fregatte- und Truppen-Plättchen.
 - Die Gouverneur-, Admiral-, Pinasse- und Informant-Plättchen.
 - Das noch vorhandene Gold und Silber und die Edelsteine.
- Die Spieler nehmen ihre runden Spielersteine von den Orten, ihre Missionsscheiben von den Zielen und dem Abreise-Hafen und ihre eckigen Spielersteine von den Navigationsmarkierungen.
- Die Spielersteine auf der Arten-von-Eroberungen-Tabelle werden zurückgestellt.
- Die Schiffe der Spieler in den Ankunft-Docks werden alle wieder zu Fregatten und dann in der folgenden Reihenfolge für die nächste Reise aufgestellt: Der Spieler auf dem letzten Platz der Wertungsleiste zieht auf das 1. Dock, der zweitletzte auf das 2. Dock, das 3. auf den 3. usw.. Bei einem Gleichstand bleiben die beteiligten Spieler in der gleichen relativen Reihenfolge, wie bei der letzten Reise.
- Die Ortsplättchen werden gemischt und zufällig auf die 16 ersten Orte der Straße von Plymouth gelegt.
- Die 3 Galeone-Plättchen werden gemischt und je 1 offen auf jedes der 3 Galeonensymbole des Spielplans gelegt.
- Jedes leere Gold-, Silber- und/oder Edelsteinsymbol der Städte, Forts und Galeonen wird wieder aufgefüllt.
- Auf jedes leere Rohstoffsymbol der Handelshäfen kommt wieder ein neuer Rohstoff.
- Der Reise-Marker kommt auf die Reise mit der nächsten Zahl.

Die Reisen 2 und 3

Die Reisen 2 und 3 funktionieren genau so, nur dass die Spielerreihenfolge der Reihenfolge der Schiffe in den Ankunft-Docks entspricht, nachdem der Spielplan nach der vorherigen Reise reorganisiert wurde. Nach der 3. Reise wird der Spielplan nicht reorganisiert, weil die Reihenfolge der Schiffe in den Ankunft-Docks am Spielende Gleichstände auflöst. Auch die Reihenfolge der 16 Orte ist für Reise 2 und 3 anders, da die Ortsplättchen gemischt und auf die 16 ersten Orte gelegt werden, die auf dem Spielplan abgedruckt sind.

Schlusswertung

Nach dem Ende der dritten Reise werten die Spieler:

1. Rohstoffe

Entsprechend der Rohstoff-Tabelle erhalten die Spieler SP für Sets von gesammelten Rohstoffen:

- JE SET mit 4 verschiedenen Rohstoffen 26 SP.
- Je Set mit drei verschiedenen 16 SP.
- Je Set mit zwei verschiedenen 8 SP.
- Ein einzelner Rohstoff bringt 2 SP.

Mitwirkende

Ein Spiel von Peter Hawes

Veröffentlicht von
KAYAL Games Pty Ltd
154 Virginia Ave,
Hawthorne QLD 4171
Australia



Weitere Informationen auf unserer Homepage
<http://kayalgames.com.au>

Produktion und exklusiver Vertrieb
durch Eagle Games.
[Http://www.Eagle-Gryphon.com](http://www.Eagle-Gryphon.com)



www.huchandfriends.de



Layout und grafische Gestaltung: Franz Vohwinkel
Deutsche Spielregel Übersetzung: Dominik Krister
©2013 KAYAL Games Pty Ltd



Beispiel 14: Für diese Rohstoffe gibt es 26 SP. Für das Set mit 3 (Tabak, Zucker, Kaffee) 16 SP, das Set mit 2 (Tabak, Zucker) 8 SP und den einzelnen Kaffee 2 SP

2. Schatzkiste

Jeder Spieler holt die Schätze aus seiner Schatzkiste und erhält dafür SP auf der Wertungsleiste.
Silber = 3 SP, Gold = 4 SP, Edelsteine = 5 SP.

Sieger ist der Spieler mit den meisten SP.
Gleichstände werden über die Reihenfolge der Schiffe in den Ankunft-Docks am Ende von Reise 3 aufgelöst.

VORSCHLAG FÜR DIE ERSTEN PARTIEN

Die ersten Partien kann man nur mit den Orten spielen, die auf dem Spielplan abgedruckt sind. Es werden keine Ortsplättchen darauf gelegt, wie in „Reise 2 und 3“ beschrieben. Hat man Erfahrung mit dem Spiel, kann man die Reihenfolge der Orte, wie in der Regel vorgesehen, verändern – dadurch wird das Spiel schwieriger.

Danksagungen

Vielen Dank an Dominika Podlezanski, Peter Rear-don Paul Gilbert und Babak Hadi für die Teilnahme an vielen Testrunden. Danke an Howard Posner, den ich immer wieder um seinen Rat hinsichtlich allerlei Dinge, vom Mechanismus bis zum Material und der Präsentation, gebeten habe.

Wie immer waren alle meine Freunde bei Alan Moons „Gathering of Friends“ äußerst hilfsbereit und ideenreich, dabei besonders Ralph Anderson (der in 1 Woche beim Gathering mehr Spiele gemacht hat, als einige meiner australischen Spieltester), Leo Tischer und Ron Krantz. Die reichliche Spiel-Erfahrung von John Farrell und Gerald Squelart hat die technische Klarheit der Spielregel garantiert. Dann auch Dank an Rick Soued für seine beständige Beratung und Kritik bei der Veröffentlichung des Spiels.