

Paul Randles & Daniel Stahl

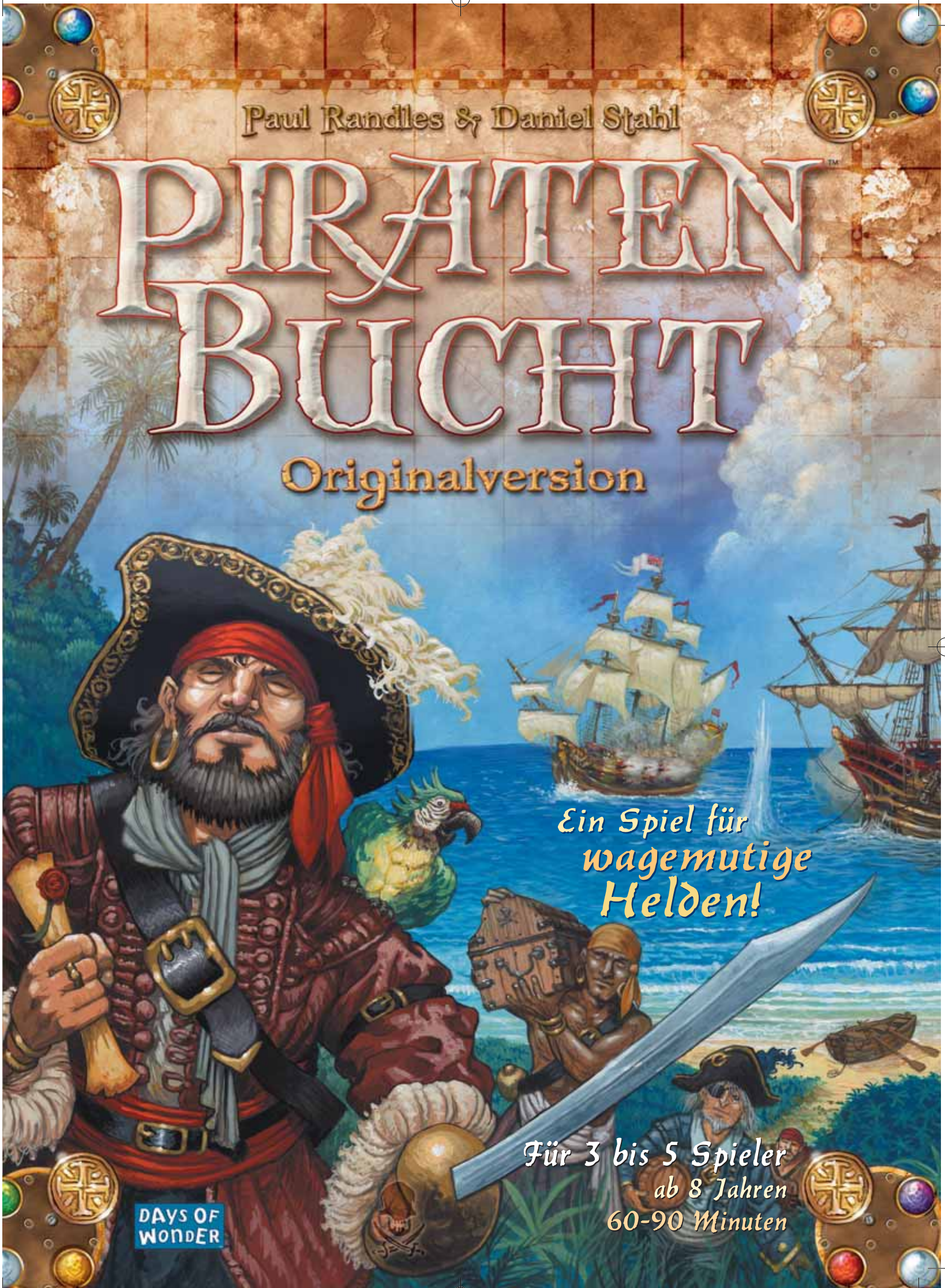
PIRATEN BUCHT

Originalversion

*Ein Spiel für
wagemutige
Helden!*

*Für 3 bis 5 Spieler
ab 8 Jahren
60-90 Minuten*

DAYS OF
WONDER



Die Piratenbucht – das legendäre Versteck der gewissenlosen Seeräuber und verschlagenen Piraten. Die Geschichten, die sich um diese Zufluchtsstätte ranken, spuken noch immer durch die Köpfe derjenigen, die von einem Leben auf See träumen. Mit einem bescheidenen Boot, das den letzten Wintersturm nur knapp überstanden hat, dem Kopf voller Wünsche nach Reichtum und Ruhm und der salzigen Meeresluft in den Lungen – so nehmen Sie Kurs auf die Piratenbucht.

Spielmaterial

In der Spieleschachtel finden Sie die folgenden Schätze:

- ◆ 1 Spielplan, der eine Landkarte mit der Piratenbucht und den benachbarten Inseln zeigt
- ◆ 7 Piratenschiffe (1 pro Spieler und 2 Schwarze Piratenschiffe)
- ◆ 5 Schiffstafeln (1 pro Spieler)
- ◆ 5 Steuerräder (1 pro Spieler)
- ◆ 5 Ruhmesmarker aus Holz (1 pro Spieler)
- ◆ 20 Stärkeringe (hölzerne Ringe, 4 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 112 Karten:
 - 60 Schatzkarten
 - 5 Piratenkarten
 - 1 Royal Navy-Karte
 - 42 Tavernenkarten
 - 4 Papageienkarten
 - 7 Meisterkarten
 - 14 Kampfkarten (8 Gefechts- und 6 Geschützkarten)
 - 8 Ereigniskarten
 - 9 Ruhmeskarten (5 x 1, 3 x 2, 1 x 3)
 - 4 Blankokarten (1 Piratenkarte, 1 Ereigniskarte, 1 Gefechts- und 1 Geschützkarte)
- ◆ 44 Dublonen (24 x Wert 1 und 20 x Wert 5)
- ◆ Schatztruhen (braune Holzwürfel)
- ◆ 6 Würfel aus Holz
- ◆ 1 Regelheft
- ◆ 1 Übersichtstafel
- ◆ 1 Days of Wonder-Webnummer (auf der Rückseite der Spielregel)



Schatz



PIRATEN



SCHATZ



- Ruhm
- Dublonen
- Schatz
- Tavernenkarten



TAVERNE



Ereignis



Ruhm



Papagei



Kampf



Meister



Blankokarte



Dublonen



Spielvorbereitung

Legen Sie das Spielbrett mit der Landkarte der Piratenbucht in die Tischmitte.

Mischen Sie die Schatzkarten und bilden Sie Stapel mit jeweils 12 Karten, die Sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Plätze auf den äußeren Inseln legen (Insel 1 bis 5).



Mischen Sie die Tavernenkarten, bilden Sie einen Stapel und legen Sie ihn verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Taverneninsel.

Nehmen Sie die Piratenkarten (mit der Schiffsabbildung auf der Rückseite). Legen Sie die Royal Navy-Karte offen neben den Spielplan und mischen Sie die übrigen Karten, die Sie anschließend als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen.

Jeder Spieler erhält:

- ◆ ein Piratenschiff in der Farbe seiner Wahl
- ◆ vier Stärkeringe in derselben Farbe
- ◆ eine Schiffstafel
- ◆ ein Steuerrad
- ◆ eine Dublone mit dem Wert 5 und vier Dublonen mit dem Wert 1
- ◆ eine Tavernenkarte (vom Stapel auf der Taverneninsel ziehen)

Anmerkung: Vor der allerersten Partie müssen Sie die Dublonen und Steuerräder vorsichtig aus dem Stanztableau herauslösen. Beim Zusammensetzen der Steuerräder entfernen Sie den kleinen Kreis im Inneren und stecken Sie einen schwarzen Plastikpfeil hinein. Auf der Rückseite stecken Sie ein kleines schwarzes Plastikelement darauf, so dass der Pfeil fest sitzt. Sollte der Pfeil sich zu leicht verstellen, drehen Sie das Plastikelement um.

Jeder Spieler legt seinen Ruhmesmarker auf das Startfeld der Punkteleiste, die um den Spielfeldrand herum verläuft. Während des Spiels ziehen die Spieler ihren Marker immer dann vorwärts, wenn sie Punkte erhalten.

Jeder Spieler legt seine Schiffstafel offen vor sich auf den Tisch und die vier Stärkeringe auf die Startpositionen der einzelnen Reihen – das ist jeweils die zweite Zahl von links. Die Dublonen kommen neben die Schiffstafel.

Alle übrigen Dublonen sowie die Schatzkisten werden auf die Schatzinsel (Nummer 6 in der Mitte des Plans) gelegt.

Wenn Sie zu viert oder fünft spielen, wird nur eines der beiden Piratenschiffe benötigt. Es wird auf die Taverneninsel (Nummer 1) gestellt. Decken Sie die erste Piratenkarte auf und legen Sie diese neben das Schwarze Schiff. Wenn Sie zu dritt spielen, startet zusätzlich das zweite Schwarze Piratenschiff bei Insel Nummer 4. Decken Sie eine Piratenkarte für das zweite Schiff auf und legen Sie diese daneben.

Die Schiffe der Spieler stehen vor der ersten Runde in der Piratenbucht.

Nun sind Sie bereit, in See zu stechen, um der berühmteste Pirat der Karibik zu werden!



Ziel des Spiels

Ihr Ziel ist es, die Inseln rund um die Piratenbucht zu besuchen und der berühmteste Pirat zu werden, den die Welt je gesehen hat (nun ja, zumindest in diesem Jahr)! Zu diesem Zweck werden Sie Ihr Schiff mutig über das Meer steuern, furchtlos kämpfen und gnadenlos plündern. Sie werden zu Ruhm kommen, indem Sie Kämpfe gewinnen, Gold und Schätze bergen und sich in der Taverne mit Ihren Abenteuern brüsten. Nach Ablauf von 12 Monaten (Spielrunden) wird der Pirat mit dem meisten Ruhm zum Sieger des Spiels und zum am meisten gefürchteten Pirat der Weltmeere erklärt!

Ihr Schiff

Um in diesen Gewässern, in denen es von Piraten nur so wimmelt, bestehen zu können, müssen Sie sich gut um Ihr Schiff kümmern.

Die Seetauglichkeit und Kampfbereitschaft Ihres Schiffes hängt von der Ausstattung in vier verschiedenen Bereichen ab, die durch die Stärkeringe angegeben wird.



- **Der Rumpf:** gibt an, wie viele Schätze das Schiff tragen kann.



- **Die Mannschaft:** gibt zusammen mit den Kanonen an, wie viele Würfel beim Kampf benutzt werden.



- **Die Kanonen:** geben zusammen mit der Mannschaft an, wie viele Würfel beim Kampf benutzt werden.



- **Die Segel:** geben an, wie schnell das Schiff fahren kann.

Wichtig: Die Angriffsstärke eines Schiffs hängt davon ab, wie viele Männer und Kanonen an Bord sind – die niedrigere Zahl zählt. Wenn Sie also drei Kanonen und zwei Männer in der Mannschaft haben, oder zwei Kanonen und drei Männer, können Sie beim Kampf nur zwei Würfel benutzen (siehe Abschnitt „Kampf“).

Die Segel gesetzt!

Zu Beginn des Spiels hat jeder Pirat die Chance, die Ausstattung seines Schiffs zu verbessern. Sie können in beliebigen Bereichen Ihres Schiffs Veränderungen vornehmen, wenn Sie die entsprechenden Kosten zahlen. Wenn Sie einen Bereich Ihres Schiffs aufgewertet haben, verschieben Sie den Stärkering nach rechts. Die Kosten sind jeweils zwischen den einzelnen Feldern angegeben. Sie müssen jeweils diese Anzahl an Golddublonen zahlen und auf die Schatzinsel in der Mitte des Spielplans legen. Wenn Sie in einem Bereich eine Verstärkung um mehrere Stufen vornehmen wollen, addieren sich die Kosten für jede einzelne Stufe. Die Verstärkung der Schiffe vor der ersten Spielrunde führen alle Spieler gleichzeitig durch, so dass sich niemand an der Vorgehensweise seiner Mitstreiter orientieren kann.



Im Uhrzeigersinn

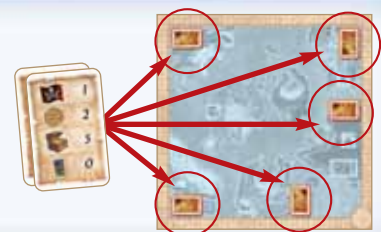
Während des Spiels werden manche Aktionen nacheinander auf den verschiedenen Inseln durchgeführt. Dafür beginnt man bei den fünf äußeren Inseln im Uhrzeigersinn von Insel eins bis fünf, anschließend folgt die Schatzinsel (sechs) in der Mitte des Spielplans, und zum Schluss ist die Piratenbucht an der Reihe.



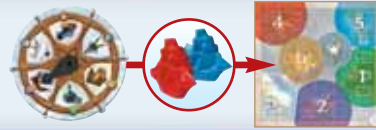
Die Spielrunde

Das Spiel verläuft über 12 Runden. Wer danach die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel. Jede Runde besteht aus sechs verschiedenen Phasen:

1. Schatz – Decken Sie auf jeder der fünf äußeren Inseln die oberste Karte des Schatzkartenstapels auf. Die Karten geben an, was der Spieler erhält, wenn er in dieser Runde diese Insel erobert. Nach der 12. und letzten Runde sind die Schatzkarten verbraucht.



2. Navigation – Stellen Sie auf Ihrem Steuerrad geheim die Insel ein, zu der Sie in dieser Runde fahren wollen. Alle Spieler decken ihre Steuerräder gleichzeitig auf und stellen ihr Schiff zur gewählten Insel.



3. Kampf – Beginnend mit den Schiffen, die bei der Taverneninsel vor Anker liegen, werden die Kämpfe ausgefochten. Danach folgen die übrigen Inseln in aufsteigender Reihenfolge bis Insel Nummer fünf. Ein Kampf findet statt, wenn sich bei einer Insel zwei oder mehr Schiffe befinden. Bei der Schatzinsel kommt es zum Kampf, wenn das Schiff eines Spielers hier auf ein Piratenschiff trifft. Jeder Kampf besteht aus einer Vorbereitungsphase und darauf folgenden Angriffen. Er ist erst beendet, wenn nur noch ein einziger Spieler bei der entsprechenden Insel übrig bleibt oder wenn die Schiffe aller beteiligten Spieler vernichtet wurden beziehungsweise zur Piratenbucht geflohen sind.



4. Plündern – Beginnend mit der Taverneninsel und danach im Uhrzeigersinn kann nun jedes bei einer äußeren Insel verbliebene Schiff seine Insel plündern. Sehen Sie sich die entsprechende Schatzkarte an. Sie erhalten nun die darauf angegebene Menge an Ruhmespunkten, Dublonen, Schätzen und Tavernenkarten. Sollten einmal nicht genügend Schätze, Dublonen oder Tavernenkarten vorhanden sein, bekommen Sie jeweils so viele aus dem Vorrat, bis dieser aufgebraucht ist.



5. Verstärkung – Beginnend mit dem Schiff, das sich bei der Taverneninsel befindet, kann nun jeder Spieler die Verstärkungsmöglichkeiten nutzen, welche die jeweilige Insel ihm bietet:



◆ Auf **der Taverneninsel** können Sie bis zu drei Tavernenkarten zum Preis von je zwei Dublonen erwerben.



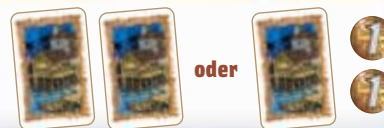
◆ Auf **den Inseln** zwei bis fünf können Sie den jeweils dort abgebildeten Bereich Ihres Schiffes um beliebige viele Stufen verbessern.



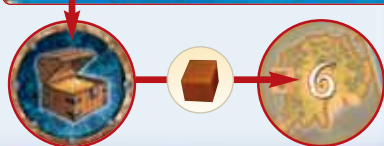
◆ Auf **der Schatzinsel** können Sie Schätze und Gold abladen, um dafür Ruhm zu bekommen (ein Ruhmespunkt für jeden Schatz oder für drei Dublonen) und/oder einen beliebigen Bereich Ihres Schiffes für die doppelten Kosten um eine Stufe aufwerten.



◆ In **der Piratenbucht** bekommen Sie zwei Tavernenkarten oder eine Tavernenkarte und zwei Dublonen. Außerdem werden hier beschädigte Schiffe repariert.



6. Schwarze Schiffe bewegen und Schätze prüfen – Bewegen Sie das/die Piratenschiff(e) mitsamt der/den zugeordneten Piratenkarte(n) um eine Insel im Uhrzeigersinn weiter. In der Piratenbucht sind Sie vor den Schwarzen Piratenschiffen sicher. Wenn ein Schwarzes Piratenschiff bei der Schatzinsel stand, wird es nun zur Taverneninsel bewegt. Wenn ein Schwarzes Schiff bei einem Kampf zerstört wurde, ziehen Sie jetzt eine neue Karte vom Piratenkartenstapel, um es zu ersetzen. Falls nötig, mischen Sie den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu erhalten. Anschließend prüfen Sie die Anzahl der Schätze, die sich auf den Schiffstafeln der einzelnen Spieler befinden. Schätze, welche die im Bereich „Rumpf“ angegebene Anzahl übersteigen, werden über Bord geworfen und zurück auf die Schatzinsel gelegt. Nun kommen die offen auf den äußeren Inseln liegenden Schatzkarten auf den Ablagestapel.



Der Kampf

Piraten sind ein raues und geldgieriges Volk. Bei jeder äußeren Insel (Nummer eins bis fünf), bei der sich mehr als ein Schiff befindet (einschließlich der Schiffe der Mitspieler, der Royal Navy und der Schwarzen Piratenschiffe), kommt es zu einer erbitterten Seeschlacht. Auch auf der Schatzinsel kommt es zum Kampf, wenn das Schiff eines Spielers auf ein Schwarzes Piratenschiff trifft. Eine Schlacht gewinnt man, wenn man entweder den Schiffen der Gegner genügend Schaden zufügt, so dass einer ihrer Stärkeringe auf die niedrigste Stufe sinkt, oder wenn die Feinde fliehen.

Ablauf eines Kampfes

Beginnend mit der Taverneninsel werden die Kämpfe im Uhrzeigersinn ausgefochten. Auf eine Vorbereitungsphase folgen mehrere Gefechtsrunden.

1. Vorbereitung der Schlacht – Die Spieler können Gefechtskarten ausspielen.

2. Die erste Gefechtsrunde:

a. das schnellste Schiff (mit dem höchsten Wert im Bereich „Segel“):

- feuert entweder auf ein anderes Schiff
- oder flieht in die Piratenbucht.

b. Dann ist das zweitschnellste Schiff an der Reihe, wenn es nicht zerstört ist.

In dieser Weise wird weiter verfahren, vom schnellsten bis zum langsamsten Schiff, bis alle am Kampf beteiligten Spieler die Gelegenheit hatten, zu feuern oder zu fliehen. Es ist jedoch möglich, dass ein Schiff zerstört wurde, bevor es sich am Kampf beteiligen konnte.

3. Die zweite und alle folgenden Runden:

Weitere Gefechtsrunden werden in derselben Weise durchgeführt, bis nur noch ein einziges Schiff auf der Insel übrig ist oder bis alle Schiffe zerstört wurden beziehungsweise zur Piratenbucht geflohen sind.

Während eines Kampfes gibt die Anzahl der Segel eines Schiffs dessen Geschwindigkeit an. Wenn ein Schiff im Bereich „Segel“ beschädigt wird, ändert sich seine Geschwindigkeit und infolgedessen eventuell auch die Spielreihenfolge.

Während der Phasen „Kampf“, „Plündern“ und „Verstärkung“ ist bei jeder Insel jeweils das schnellste Schiff zuerst an der Reihe. Wenn zwei oder mehrere Piraten im Bereich „Segel“ auf derselben Stufe stehen, entscheidet ein Würfelwurf. Wer die höchste Zahl würfelt, hat das schnellere Schiff. Auf diese Weise wird im Laufe der Partie über jeden Gleichstand entschieden.

Vorbereitung der Schlacht

Beginnend mit dem Spieler, dessen Schiff am schnellsten ist, können die beteiligten Piraten jeweils eine Gefechtskarte aus der Hand spielen. Diese wird laut vorgelesen und tritt sofort in Kraft.

Dann kann der zweitschnellste Spieler eine Karte ausspielen oder passen, danach der drittschnellste und so weiter. Anschließend kommt es zu weiteren Runden, in denen die beteiligten Spieler Gefechtskarten ausspielen können, bis alle Teilnehmer des Kampfes der Reihe nach gepasst haben.

Ein Spieler kann passen und später wieder eine Gefechtskarte ausspielen, wenn nicht alle anderen am Kampf beteiligten Mitspieler danach ebenfalls gepasst haben. Die Wirkung der Gefechtskarten gilt für den gesamten Kampf, für den sie ausgespielt wurden. Am Ende des Kampfes werden sie abgelegt – unabhängig davon, ob sie in Kraft getreten sind oder nicht.

Gefechtskarten können nur für ein eigenes Schiff ausgespielt werden, niemals für die Royal Navy oder für ein Schwarzes Piratenschiff.



Feuern

Ein Spieler, der einen Angriff durchführen will,

1. spielt beliebige Geschützkarten aus, bevor er würfelt. Die Wirkung der Geschützkarte bezieht sich nur auf den folgenden Würfelwurf. Anschließend wird die Karte abgelegt – unabhängig davon, ob sie hilfreich war oder nicht. Geschützkarten können niemals für die Royal Navy oder Schwarze Piratenschiffe gespielt werden.

2. sagt laut an, wessen Schiff und welchen Bereich (Rumpf, Mannschaft, Kanonen oder Segel) dieses Schiffs er treffen möchte. Bei Schwarzen Piratenschiffen oder der Royal Navy kann nur auf den Rumpf gefeuert werden.

3. würfelt mit der Anzahl an Würfeln, die dem kleineren Wert in den Bereichen „Mannschaft“ und „Kanonen“ entspricht. Bei jeder fünf oder sechs hat er einen Treffer gelandet. Bei jedem Treffer verliert das angegriffene Schiff eine Stufe in dem entsprechenden Bereich. Der Stärkering wird um eine Stufe nach links verschoben und zeigt damit den entstandenen Schaden an.

Wenn sich ein Schwarzes Piratenschiff und/oder die Royal Navy auf einer Insel befinden und der Spieler sich zum Kämpfen entscheidet, muss er solange feuern, bis diese gegnerischen Schiffe gesunken sind. Erst dann kann er seine Kanonen auf die Schiffe der Mitspieler richten, wenn noch welche anwesend sind.

Wenn bei dem angegriffenen Bereich des Schiffs eine Meister- oder Papageienkarte liegt, schützt sie vor den ersten beiden Treffern, bevor ein Schaden in diesem Bereich verursacht wird. Beim ersten Treffer wird die Karte um 90° gedreht, um den Schaden anzuzeigen, beim zweiten Treffer wird die Karte abgelegt. Erst danach führen weitere Treffer in diesem



Bereich dazu, dass der Stärkering nach links verschoben wird.

Geschützkarten können niemals für die von einem Spieler kontrollierte Royal Navy ausgespielt werden, sondern lediglich für eigene Schiffe. Für die Schwarzen Piratenschiffe werden generell keine Karten gespielt – sie sind so schon stark genug.

Fliehen

Manchmal ist Zurückhaltung besser als Mut. Wenn ein Spieler während eines Kampfes an der Reihe ist, kann er beschließen, zur Piratenbucht zu fliehen. Wenn sein Schiff zuvor beschädigt wurde, erhalten alle Gegner, die sich noch auf der umkämpften Insel befinden, bei seiner Flucht einen Ruhmespunkt.

Wenn ein Schiff zur Piratenbucht flieht, ohne zerstört worden zu sein (das heißt, ohne dass einer der Stärkeringe die niedrigste Stufe erreicht hat), kann es auf dem Schiff zu einer Meuterei kommen. Der Spieler wirft einen Würfel, und bei einer Eins findet die Meuterei statt. Die Mannschaft hat keine Lust mehr, für einen feigen Kapitän zu arbeiten und übernimmt die Kontrolle über das Schiff. Der Spieler verliert alle Dublonen und Schätze, die sich an Bord befanden, sowie zwei Ruhmespunkte (wenn er bereits welche hat).

Schwarze Piraten und die Royal Navy fliehen niemals.

Erzwungener Rückzug

Wenn ein Schiff in einem Bereich so viel Schaden nimmt, dass der Stärkering unter die niedrigste Stufe sinkt und von der Schiffstafel heruntergezogen wird, kann das Schiff nicht weiter kämpfen und ist zerstört. Der Spieler muss sein Schiff sofort in die Piratenbucht stellen.

Für ein zerstörtes Schiff erhalten alle verbliebenen Gegner auf der umkämpften Insel einen Ruhmespunkt.

Wenn der Bereich „Rumpf“ eines Spielers zerstört wird, verliert dieser sämtliche Schatzkisten und Dublonen, die sich zu diesem Zeitpunkt an Bord befinden.

Es kann passieren, dass ein langsames Schiff zerstört wird, bevor es selbst in den Kampf eingreifen konnte.

Sichere Häfen

Auf der Schatzinsel gibt es keine Kämpfe zwischen den Spielern – An dieses Gentlemen's Agreement halten sich die Schwarzen Piratenschiffe jedoch nicht. Sie feuern auf jedes Schiff, das zu dieser Insel segelt. Da die Schatzinsel nur unter Piraten bekannt ist, kann die Royal Navy sie nicht ansteuern.

Keine Kämpfe in der Piratenbucht! – Die Piratenbucht ist ein trostloser Sandstrand, um den es sich nicht zu kämpfen lohnt. Schwarze Piratenschiffe und die Royal Navy können hier nicht landen.

★ Wertung ★

Ruhmespunkte GIBT es für folgende Aktionen:

- ◆ Kämpfe gewinnen (ein Punkt pro Spieler, dessen Schiff zerstört wurde oder der flieht, nachdem sein Schiff getroffen wurde)
- ◆ Inseln plündern (Ruhmespunkte gemäß der auf der Schatzkarte angegebenen Anzahl)
- ◆ Schwarze Piratenschiffe oder die Royal Navy besiegen (Ruhmespunkte gemäß der auf der Karte angegebenen Anzahl)
- ◆ Schätze (jeweils ein Ruhmespunkt) und Dublonen (jeweils ein Ruhmespunkt für drei Dublonen) zur Schatzinsel bringen
- ◆ Ruhmeskarten sammeln

Ruhmespunkte verliert man in folgenden Fällen:

- ◆ Meuterei (minus zwei Punkte)
- ◆ Papagei wird getötet (minus zwei Punkte) oder in die Freiheit entlassen (minus einen Punkt) - siehe Abschnitt „Papagei“

Ende des Spiels

Nach 12 Runden sind alle Schatzkarten auf den Inseln verbraucht. Nun decken die Spieler eventuell vorhandene Ruhmeskarten auf und versetzen ihre Ruhmesmarker entsprechend. Befinden sich an Bord des Schiffs noch Schätze oder Dublonen, bringen diese keine Ruhmespunkte mehr ein.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten wird zum Sieger und zum am meisten gefürchteten Piraten der Weltmeere erklärt.

Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Ruhmespunkte haben, kommt es zwischen ihnen nach den bekannten Regeln zu einem letzten, alles entscheidenden Kampf!

Nun kann's losgehen! Schiff ahoi!

Erfahrene Kapitäne und jene, die ihr Wissen rund um die Piratenbucht vertiefen wollen, sollten die Hinweise auf den folgenden Seiten beachten, bevor sie in See stechen. Hier finden Sie nähere Informationen zu den Inseln, den einzelnen Karten, der Royal Navy und den Schwarzen Piratenschiffen.

Die Piratenbucht und die Inseln der Umgebung



Kanoneneinsel

Werten Sie den Bereich „Kanonen“ Ihres Schiffs um so viele Stufen auf, wie Sie möchten und sich leisten können. Wenn Sie wollen, können Sie außerdem eine Meisterkarte aus Ihrer Hand ausspielen.



Schatzinsel

Hier können Sie Schätze aus Ihrem Schiff abladen und erhalten dafür jeweils einen Ruhmespunkt. Für je drei Dublonen, die Sie hierher bringen, erhalten Sie ebenfalls einen Ruhmespunkt.

Außerdem können Sie einen beliebigen Bereich Ihres Schiffs um genau eine Stufe aufwerten; dafür müssen Sie allerdings das Doppelte der normalen Kosten zahlen. Wenn Sie also auf der Schatzinsel Ihren Bereich „Segel“ von Stufe fünf zu Stufe sechs aufwerten wollen, kostet Sie das $2 \times 1 = 2$ Dublonen. Darüber hinaus ist die Aufwertung der Segel um eine weitere Stufe oder die Verbesserung eines anderen Bereichs in dieser Runde nicht mehr möglich.

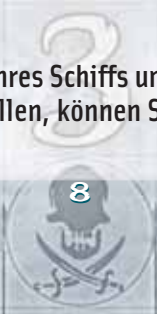
Verstärkung

Bei der Aufwertung eines Bereichs gibt die kleine weiße Zahl neben der gewünschten Aufwertungsstufe die Kosten in Dublonen an. Wenn Sie einen Bereich um mehrere Stufen auf einmal aufwerten wollen, müssen Sie die Summe der Kosten für die einzelnen Stufen bezahlen. Sollten Sie beispielsweise Ihren Bereich „Segel“ von Stufe fünf zu Stufe sieben aufwerten wollen, zahlen Sie $1 + 2 = 3$ Dublonen. Niemand ist gezwungen, sein Schiff zu verstärken (Ausnahme: zerstörte Schiffe in der Piratenbucht; siehe weiter unten). Ob und in welchem Umfang Sie eine Verstärkung vornehmen, hängt allein von Ihren Wünschen und Ihrem Wohlstand ab.



Segelinsel

Werten Sie den Bereich „Segel“ Ihres Schiffs um so viele Stufen auf, wie Sie möchten und sich leisten können. Wenn Sie wollen, können Sie außerdem eine Meisterkarte aus Ihrer Hand ausspielen.

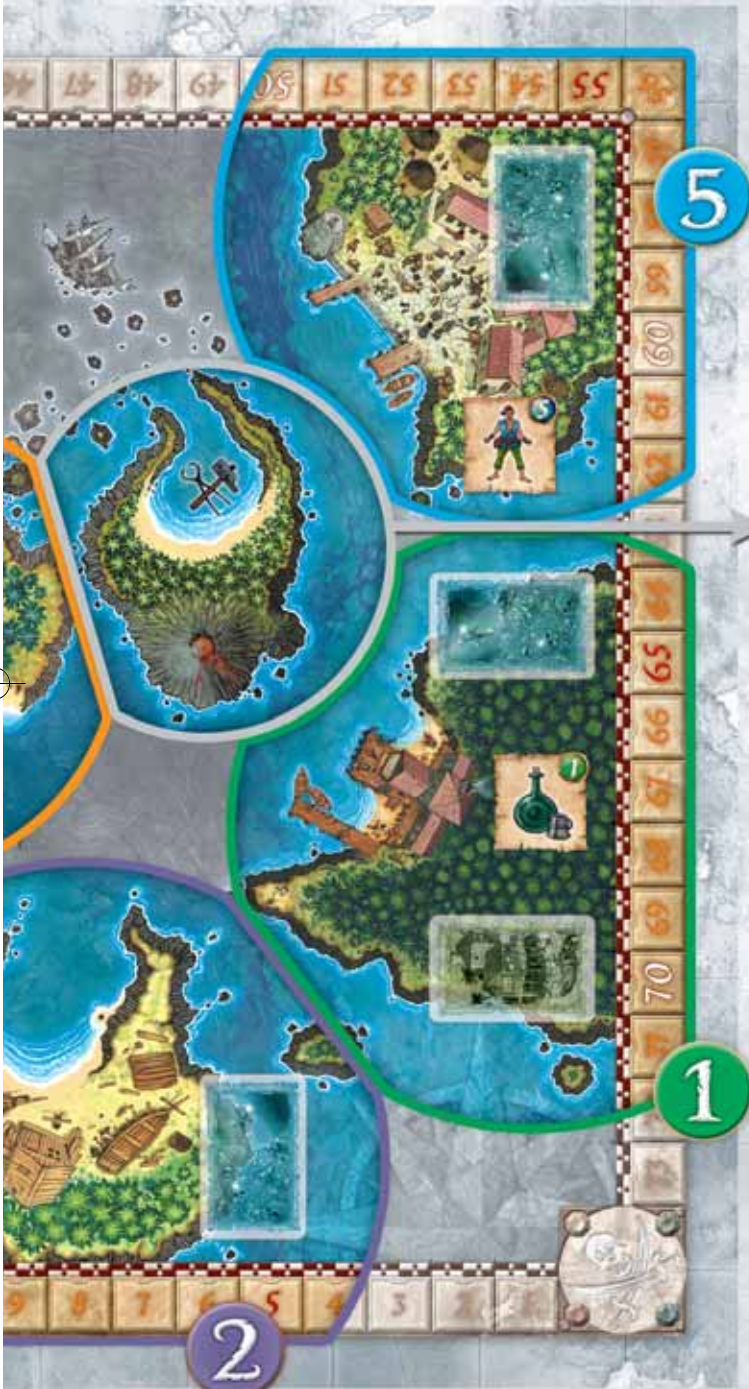


Die Inseln

Im Meer verstreut liegen Tausende von Inseln, aber nur einige von ihnen bringen das Blut der Piraten in Wallung – in Vorfreude auf unvergessliche Schlachten, wertvolle Schätze und unsterblichen Ruhm. Nirgendwo gibt es so viele solcher Inseln wie in der Nähe der legendären Piratenbucht.

- ◆ Die fünf äußeren Inseln: Tavernen-, Rumpf-, Segel-, Kanonen- und Mannschafsinself (nummeriert von 1 bis 5),
- ◆ Schatzinsel (Nummer 6),
- ◆ die Piratenbucht.

In der Verstärkungsphase bietet jede dieser Inseln ihrem Eroberer einen speziellen Vorteil.



Mannschaftsinsel



Werten Sie den Bereich „Mannschaft“ Ihres Schiffs um so viele Stufen auf, wie Sie möchten und sich leisten können. Wenn Sie wollen, können Sie außerdem eine Meisterkarte aus Ihrer Hand ausspielen.

Piratenbucht



Sie erhalten eine Tavernenkarte und zwei Dublonen oder zwei Tavernenkarten. Wenn Ihr Schiff im Kampf zerstört wurde, reparieren Sie es hier, indem Sie zwei Dublonen für jeden zerstörten Bereich zahlen. Dazu können Sie auch die Dublonen verwenden, die Sie gerade bekommen haben. Dann schieben Sie den Stärkering zurück auf die zweite Stufe des entsprechenden Bereichs. Wenn mehrere Bereiche Ihres Schiffs zerstört wurden (durch bestimmte Geschützkarten), müssen Sie diese alle gleichzeitig reparieren. Wenn Sie sich dies nicht leisten können, dürfen Sie zwar alle zerstörten Bereiche wieder instand setzen, erhalten jedoch weder Tavernenkarten noch Gold für Ihren Besuch der Piratenbucht.

Taverneninsel



Sie können bis zu drei Tavernenkarten für jeweils zwei Dublonen kaufen, wenn Sie die Taverneninsel erobern. Wenn Sie möchten, können Sie außerdem eine Meisterkarte aus Ihrer Hand ausspielen.

Rumpfinself



Werten Sie den Bereich „Rumpf“ Ihres Schiffs um so viele Stufen auf, wie Sie möchten und sich leisten können. Wenn Sie wollen, können Sie außerdem eine Meisterkarte aus Ihrer Hand ausspielen.

Taverne und Tavernenkarten



Auf der Taverneninsel befindet sich die berühmteste Kneipe der Piratenwelt. Hier wird verhandelt, Rum getrunken, über Seeschlachten und Meerjungfrauen philosophiert ...

Bei Ihrem Besuch auf der Taverneninsel können Sie Tavernenkarten zum Preis von jeweils zwei Dublonen kaufen. Unter Umständen erhalten Piraten außerdem Tavernenkarten, wenn sie eine der äußeren Inseln erobern oder in die Piratenbucht fliehen. Wenn der Tavernenkartenstapel aufgebraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und legen ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit.

Es gibt sechs verschiedene Arten von Tavernenkarten:

- ◆ a. Papageienkarten
- ◆ b. Meisterkarten
- ◆ c. Ereigniskarten
- ◆ d. Gefechtskarten
- ◆ e. Geschützkarten
- ◆ f. Ruhmeskarten

a. Papageienkarten



Manchmal verirrt sich ein alter, weiser Papagei in die Taverne und sucht nach einem abenteuerlustigen, neuen Besitzer. Da er über viele Jahre hinweg verschiedensten Piraten in allen möglichen Situationen auf der Schulter saß, hat der Vogel einige wertvolle Erfahrungen sammeln können. Im Tausch gegen ein paar Schlucke Rum und eine abenteuerliche Seefahrt ist der Papagei bereit, seine Geheimnisse mit dem neuen Besitzer zu teilen.

Jeder der vier Papageien hat spezielles Wissen, mit dem er seinem Besitzer in einem bestimmten Bereich des Schiffs (Kanonen, Mannschaft, Rumpf oder Segel) beistehen kann. Dieser Bereich ist durch das entsprechende Symbol auf der Papageienkarte angegeben.

- ◆ **Kapitän Flints Papagei** – „Fünfzehn Mann auf des toten Mannes Kiste ...“ Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Schätzen transportieren.
- ◆ **Long John Silvers Papagei** – „Alles klar zum Entern!“ Sie können beim Kampf immer sechs Würfel verwenden. Long John Silvers Papagei hebt die Wirkung der Gefechtskarte „Enterhaken-Attacke“ auf.
- ◆ **Billy Bones' Papagei** – „Ho, ho, ho, und 'ne Buddel voll Rum!“ Sie schießen immer mit allen Ihren Kanonen. Billy Bones' Papagei hebt die Wirkung der Gefechtskarte „Enterhaken-Attacke“ auf.
- ◆ **Squire Trelawnys Papagei** – „Da juckt das Holzbein!“ Addieren Sie 20 zu Ihrem Bereich „Segel“.

Papageienkarten treten sofort in Kraft, wenn sie gezogen werden. Legen Sie die Papageienkarte auf das dafür vorgesehene Feld Ihrer Schiffstafel.

An Bord eines Schiffes können sich niemals mehrere Papageien gleichzeitig aufhalten. Wenn Sie eine zweite Papageienkarte ziehen, können Sie den Papagei, den Sie bereits besitzen, in die Freiheit entlassen und den neuen Papagei an Bord nehmen. Das kostet Sie einen Ruhmespunkt. Stattdessen können Sie auch die neu gezogene Papageienkarte wieder in den Stapel mit den Tavernenkarten einmischen. Dafür dürfen Sie keine Ersatzkarte ziehen.

Ein Papagei nimmt Schaden, wenn der Bereich, der auf seiner Karte abgebildet ist, im Kampf getroffen wird. Beim ersten Treffer wird der Papagei verletzt und seine Karte um 90° gedreht. Wird der Bereich ein zweites Mal getroffen, stirbt der Vogel. Wenn der Papagei getötet wird, verliert sein Besitzer zwei Ruhmespunkte, und die Papageienkarte kommt auf den Ablagestapel.

Wenn ein Papagei einen Bereich des Schiffs schützt, für den der Spieler außerdem eine Meisterkarte besitzt (siehe unten), nimmt diese bei einem Treffer im entsprechenden Bereich zuerst Schaden. Papageien sind klug genug, rechtzeitig in Deckung zu gehen!

Wenn ein Papagei bei einem Kampf getroffen wird, aber das Gefecht überlebt oder lebend zur Piratenbucht flieht, werden seine Wunden automatisch geheilt. Drehen Sie die Karte in der Verstärkungsphase wieder in die normale senkrechte Position.



b. Meisterkarten



Im Laufe der Jahre sind viele Bewohner der äußeren Inseln zu begnadeten Handwerkern geworden, die außergewöhnlich gute Schiffe herstellen können. Deshalb ist ein Bereich des Schiffs besonders kampfesistent und geschützt, wenn der Spieler dafür eine Meisterkarte besitzt.

Meisterkarten werden während der Verstärkungsphase gespielt und neben den Bereich gelegt, den der Spieler schützen möchte. Dies kann auch geschehen, wenn das Schiff sich gerade auf der Taverneninsel, der Schatzinsel, oder der Piratenbucht befindet.

An Bord eines Schiffes können sich niemals mehrere Meisterkarten gleichzeitig befinden. (Alternative Spielregel: Die Spieler können sich darauf einigen, mehrere Meisterkarten pro Schiff zuzulassen, sollten in diesem Fall die Anzahl jedoch auf eine pro Schiffsbereich begrenzen.)

Während eines Kampfes fängt die Meisterkarte die ersten beiden Treffer in diesem Bereich des Schiffes ab. Nach dem ersten Treffer wird die Meisterkarte um 90° gedreht, beim zweiten Treffer kommt sie auf den Ablagestapel.

Eine beschädigte Meisterkarte kann in der Verstärkungsphase repariert werden, wenn der Spieler eine Dublone zahlt.

Wenn eine Meisterkarte einen Bereich des Schiffes schützt, für den der Spieler außerdem einen Papagei besitzt, nimmt die Meisterkarte bei einem Treffer im entsprechenden Bereich zuerst Schaden. Papageien sind klug genug, sich bei Kämpfen in die zweite Reihe zurückzuziehen!

c. Ereigniskarten



Das Leben eines Piraten steckt voller Überraschungen. Die Ereigniskarten geben einen Einblick in den wechselvollen Alltag auf See.

◆ Ein freundlicher Abschied

Spielen Sie diese Karte am Ende der Navigationsphase, nach etwaigen „Royal Navy abfangen“-Karten. Sie können mit Ihrem Schiff zu einer beliebigen unbesetzten Insel oder zur Schatzinsel segeln. Diese Karte hebt auch die Wirkung von „Geleitschiff“-Karten auf, die für Ihr Schiff ausgespielt wurden.

◆ Geleitschiff

Spielen Sie diese Karte am Ende der Schatzphase. Ein Spieler Ihrer Wahl muss in dieser Runde die Hälfte seiner Beute an Sie abgeben. Dazu gehören Ruhmespunkte ebenso wie Schätze, Gold und Tavernenkarten. Im Zweifelsfall wird zu Ihren Gunsten aufgerundet. Wenn der gewählte Spieler zur Schatzinsel fährt und dort Schätze und/oder Dublonen ablädt, muss er mit Ihnen die Ruhmespunkte teilen, die er dafür erhält.

◆ Krähenest

Spielen Sie diese Karte zu Beginn der Navigationsphase, bevor die Spieler ihre Zielinsel auf dem Steuerrad einstellen. Die Navigationsphase findet in dieser Runde nicht gleichzeitig, sondern im Uhrzeigersinn statt, beginnend mit einem Spieler Ihrer Wahl.

◆ Kostenfreie Verstärkung

Spielen Sie diese Karte während der Verstärkungsphase, egal, auf welcher Insel Sie gerade stehen. Sie dürfen einen beliebigen Bereich Ihres Schiffes kostenfrei um eine Stufe aufwerten.

◆ Freibeuter

Spielen Sie diese Karte am Ende der Navigationsphase als Reaktion auf eine Royal Navy-Karte. Wenn die Royal Navy bei Ihnen auftaucht, können Sie sie zu einer äußeren Insel Ihrer Wahl schicken. Die Royal Navy kann nicht zu der Insel geschickt werden, bei der Ihr eigenes Schiff steht.

◆ Royal Navy abfangen (2 x)

Spielen Sie diese Karte am Ende der Navigationsphase, nachdem die Spieler die Steuerräder mit ihren Zielinseln aufgedeckt haben. Sie können die Royal Navy zu einer äußeren Insel Ihrer Wahl schicken – die Piratenbucht und die Schatzinsel sind dabei tabu. Bei Kämpfen würfelt man für die Royal Navy stets mit vier Würfeln; nach vier Treffern sinkt sie. Ihr „Segel“-Bereich hat den Wert 20; wer sie besiegt, erhält vier Ruhmespunkte. Die Royal Navy kann nicht zu der Insel geschickt werden, bei der Ihr eigenes Schiff steht.

◆ Geheime Schatzkarte

Spielen Sie diese Karte am Ende der Schatzphase. Würfeln Sie mit einem Würfel und stellen Sie einen Schatz auf die äußere Insel der entsprechenden Zahl. Bei einer sechs würfeln Sie noch einmal. Wenn Sie die so bestimmte Insel in der nächsten Runde erobern, erhalten Sie die doppelte Anzahl der Schätze, die auf der Schatzkarte angegeben ist.

Gefechts- und Geschützarten

Piraten waren schon immer unerschrockene Kämpfer. Es gibt zwei verschiedene Arten von Kampfarten, die während eines Kampfes ausgespielt werden. Gefechtskarten werden einzeln nacheinander ausgespielt, beginnend mit dem Spieler, dessen Schiff am schnellsten ist. Sie bleiben für die gesamte Dauer des Kampfes in Kraft. Geschützarten müssen vor einem Angriff ausgespielt werden und gelten nur für diese eine Attacke.

d. Gefechtskarten



◆ Anker lichten!

Für den Rest des Kampfes (einschließlich der Angriffe) kann kein Spieler mehr Karten ausspielen. Etwaige Karten, die während des Kampfes vor dieser Karte ausgespielt wurden, bleiben in Kraft.

◆ Steife Brise (2 x)

Für den Rest des Kampfes hat Ihr Bereich „Segel“ einen Bonus von + 6. Sie können die beiden „Steife Brise“-Karten zusammen verwenden, so dass sich ihre Werte addieren.

◆ Entershaken-Attacke (2 x)

Für den Rest des Kampfes gibt der Bereich „Mannschaft“ an, mit wie vielen Würfeln die Spieler würfeln dürfen – unabhängig von der Anzahl der Kanonen. Billy Bones' Papagei und Long John Silvers Papagei heben die Wirkung dieser Karte auf.

◆ Nebelwand (2 x)

Für den Rest des Kampfes können Sie nur getroffen werden, wenn Ihr Gegner eine Sechs würfelt.

◆ Schatz über Bord

Für den Rest des Kampfes wird Ihr Bereich „Segel“ für jeden Schatz, den Sie über Bord werfen, um zwei Stufen aufgewertet. Legen Sie beliebig viele Schätze vom Rumpf Ihres Schiffes auf diese Karte. Am Ende des Kampfes kommen diese Schätze auf die Schatzinsel, und die Gefechtskarte wird abgelegt.

e. Geschützarten



◆ Artillerie-Angriff (2 x) [3 dice]

Nur beim nächsten Angriff können Sie Ihren Gegner mit einer Drei, Vier, Fünf oder Sechs treffen. Anschließend müssen Sie den Stärkerer in Ihrem Bereich „Kanonen“ um zwei Stufen nach links verschieben. Wenn Ihr Schiff dadurch zerstört wird, müssen Sie es in die Piratenbucht stellen. Die Karte „Artillerie-Angriff“ hebt die Wirkung einer „Nebelwand“ für den entsprechenden Angriff auf. Wenn Sie Long John Silvers Papagei an Bord haben, kann der „Artillerie-Angriff“ üble Folgen haben: Falls der Bereich „Kanonen“ Ihres Schiffes nicht durch eine Meisterkarte geschützt ist, stirbt der Papagei an den Folgen des „Artillerie-Angriffs“!

◆ Pulverfass (2 x) [3 dice]

Nur beim nächsten Angriff verursacht jeder Treffer einen Schaden am Rumpf jedes Schiffes (Ihres mit eingeschlossen!). Wenn bei einem Wurf mit fünf Würfeln drei Treffer erzielt werden, muss bei allen Schiffen, die an diesem Kampf beteiligt sind, der Stärkerer im Bereich „Rumpf“ um drei Stufen nach links verschoben werden. Wenn der Rumpf selbst Ziel des Angriffs ist, werden diese Schadenspunkte zu den ohnehin verursachten Schadenspunkten addiert. Diese Karte kann außer der Reihe gespielt werden (zum Beispiel während der Geschützartenphase eines Ihrer Gegner, bevor dieser würfelt). Erfahrene Spieler nutzen diese Karte als letzten Ausweg, wenn sie sich beispielsweise einem Schwarzen Piratenschiff und der Royal Navy gleichzeitig gegenüber sehen. Wenn Sie Kapitän Flints Papagei besitzen, sollten Sie gut darüber nachdenken, ob Sie diese Karte verwenden wollen, da sie Ihren Vogel ins Grab bringen kann!

◆ Feuer frei! (2 x) [3 dice]

Nur beim nächsten Angriff verursacht jeder Treffer in allen Bereichen des feindlichen Schiffes gleichzeitig Schaden. Allerdings müssen Ihre Gewehre beim darauf folgenden Angriff nachgeladen werden, so dass Sie dann nicht schießen können und eine Kampfrunde aussetzen müssen.



f. Ruhmeskarten



Was wäre das Leben eines Piraten ohne ein paar gute Drinks, eine Mannschaft, die Seemannslieder singt, und natürlich wertvolle Schätze? Die Spieler halten Ruhmeskarten bis zum Ende des Spiels auf der Hand. Dann werden die entsprechenden Ruhmespunkte zum aktuellen Punktestand der Spieler hinzuaddiert.

Die Royal Navy



Die Royal Navy kreuzt in diesen Gewässern, um für die Handelsschiffe für Sicherheit und Ordnung zu sorgen. Wenn ein anderer Spieler dieses Schiff zu der Insel schickt, bei der Sie gerade stehen, entbrennt ein heißer Kampf um Ihre wertvolle Fracht!

Falls mehr als ein Schiff bei einer Insel steht, wenn die Royal Navy hinzukommt, müssen die Spieler zuerst gegen die Royal Navy kämpfen oder fliehen, bevor die Kämpfe gegeneinander stattfinden können.

Wenn Sie die Karte „Royal Navy abfangen“ oder „Freibeuter“ spielen, um die Royal Navy zu einer anderen Insel zu schicken, werfen Sie einen Würfel, um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Spieler feuern, wenn mehrere Schiffe anwesend sind. Sie können die Royal Navy nicht zu der Insel schicken, bei der Ihr eigenes Schiff steht. Der Spieler, der die Royal Navy mithilfe einer entsprechenden Karte zu einem Mitspieler geschickt hat, würfelt für sie.

Die Royal Navy kann nur am Rumpf angegriffen und beschädigt werden. Während des Kampfes können Sie beispielsweise mit Hilfe von Schätzen oder eines Würfels den aktuellen Rumpfwert des Schiffs anzeigen. Sinkt dieser auf Null, ist das Schiff zerstört. Wird die Royal Navy versenkt, gibt es dafür 4 Ruhmespunkte, die unter allen Spielern aufgeteilt werden, welche bei dieser Insel anwesend sind und den Kampf überlebt haben. Sollte ein unteilbarer Rest an Ruhmespunkten übrig bleiben, wird dieser nicht aufgeteilt.

Die Royal Navy kann keine Kampfkarten ausspielen, jedoch von Kampfkarten getroffen werden, die Spieler einsetzen. Die Royal Navy flieht niemals vor einem Kampf und attackiert Schwarze Piratenschiffe nicht.

Am Ende des Kampfes wird die Royal Navy unabhängig von dessen Ausgang vom Brett entfernt.

Die Schwarzen Piratenschiffe

Berühmte Piraten vom alten Schlag machen die Umgebung der Piratenbucht unsicher. Vielleicht geraten auch Sie einmal in diese Gewässer. Dann kommen Sie in große Schwierigkeiten, da die Schwarzen Piraten mächtige Gegner sind.

Wenn Sie am Ende der Navigationsphase zusammen mit einem Schwarzen Schiff bei derselben Insel stehen, müssen Sie gegen die legendären Piraten kämpfen. Um welchen Piraten es sich handelt, hängt von der Piratenkarte ab, die dem Schwarzen Piratenschiff zugeordnet ist. Ein Spieler muss gegen jedes auf der Insel anwesende Schwarze Piratenschiff und/oder die Royal Navy kämpfen, bevor er Schiffe der Mitspieler angreifen kann. Statt zu kämpfen, kann er jedoch auch fliehen.

Die Kampfeigenschaften der Schwarzen Piraten richten sich nach den Angaben auf der entsprechenden Piratenkarte. Alle Schwarzen Piratenschiffe können nur am Rumpf angegriffen und beschädigt werden. Während des Kampfes können Sie beispielsweise mit Hilfe von Schätzen oder eines Würfels den aktuellen Rumpfwert dieser Schiffe anzeigen. Sinkt dieser auf Null, ist das Schiff zerstört. Andernfalls sind seine Schäden nach dem Ende der Schlacht vollständig repariert, wenn es aus dem Kampf siegreich hervorgegangen ist.

Alle übrigen Eigenschaften der Schwarzen Piratenschiffe (Segel, Mannschaft, Kanonen) können nicht angegriffen werden, so dass die auf der Karte angegebenen Werte während des gesamten Kampfes gelten.

Für die Schwarzen Piraten würfelt ein Spieler, der in den aktuellen Kampf nicht verwickelt ist.

Schwarze Piraten können keine Kampfkarten ausspielen, können jedoch von Kampfkarten getroffen werden, die Spieler einsetzen. Schwarze Piraten und die Royal Navy fliehen niemals vor einem Kampf und attackieren sich nicht gegenseitig.

Wird ein Schwarzes Piratenschiff durch den Einsatz eines „Pulverfasses“ oder eines „Artillerie-Angriffs“ vernichtet, und das Schiff des Spielers wird dadurch ebenfalls zerstört, erhält dieser alle entsprechenden Ruhmespunkte und stellt sein Schiff dann in die Piratenbucht.

Der Kampf eines Schwarzen Piraten gegen mehrere Spieler
Bevor die Spieler gegeneinander kämpfen können, muss zunächst das Schwarze Piratenschiff bekämpft werden.

Jedes Schiff – einschließlich dem Schwarzen Piratenschiff – schießt in jeder Kampfrunde einmal. Das schnellste Schiff beginnt (das kann auch der Schwarze Pirat sein), danach sind die übrigen entsprechend ihrer Geschwindigkeit an der Reihe. In einer Kampfrunde feuert der Schwarze Pirat einen einzigen Schuss ab,

und jeder Spieler – angefangen bei dem schnellsten – schießt der Reihe nach einmal auf den Schwarzen Piraten. Damit ist die erste Kampfrunde beendet. Der Schwarze Pirat schießt stets auf den Spieler, dessen Schiff in dem Bereich am besten ausgestattet ist, welcher auf der entsprechenden Piratenkarte angegeben ist. Nach der ersten Kampfrunde richtet sich die neue Kampfreihenfolge der beteiligten Schiffe erneut nach den aktuellen Werten für diesen Bereich des Schiffs. In jeder folgenden Kampfrunde zielt der Schwarze Pirat wiederum auf denjenigen Spieler, der in diesem Bereich am stärksten ist, und so weiter. Die Schlacht wird so lange fortgesetzt, bis entweder der Schwarze Pirat geschlagen ist oder alle Schiffe der Spieler zerstört oder geflohen sind.

Wenn ein Schwarzes Piratenschiff sinkt, werden die auf der entsprechenden Karte angegebenen Ruhmespunkte sofort unter den Spielern verteilt, welche noch auf der Insel anwesend sind und den Kampf überlebt haben. Sollte ein unteilbarer Rest an Ruhmespunkten übrig bleiben, wird dieser nicht aufgeteilt. Die auf dieser Insel verbliebenen Spieler kämpfen nun gegeneinander, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt.

Hier folgen nun kurze Steckbriefe der berühmtesten Piraten, welche in den Gewässern rund um die Piratenbucht ihr Unwesen treiben.

◆ Edward Teach „Blackbeard“



Blackbeards gefürchtete Attacken, seine atemberaubende Schnelligkeit und der außergewöhnlich robuste Rumpf seines Schiffs machen diesen Piraten zum am meisten gefürchteten Gegner der sieben Weltmeere.

Beim Kampf: Blackbeard attackiert den Rumpf anderer Piratenschiffe mit sechs Würfeln. Er greift den Piraten mit den meisten Kanonen zuerst an. Sein Rumpf kann acht Treffer vertragen, bevor das Schiff sinkt. Der Bereich „Segel“ hat den Wert 24. Wer dieses Piratenschiff besiegt, erhält sechs Ruhmespunkte.

◆ Der fliegende Holländer



Dank der skelettierten Männer an Bord dieses berühmten Geisterschiffs kann sich der „Fliegende Holländer“ außergewöhnlich schnell selbst reparieren. Wenn er im Kampf getroffen wird, kann er nach jeder Kampfrunde bis zu zwei Schäden am Rumpf wieder reparieren. Dabei kann weder der ursprüngliche Rumpfwert von fünf überschritten werden, noch können Rumpfschäden repariert werden, die aus früheren Kampfunden stammen.

Beim Kampf: Die Kanonen feuern mit vier Würfeln gegen die Mannschaft der Gegner, wobei das feindliche Schiff mit der größten Mannschaft zuerst angegriffen wird. Der Rumpf verträgt fünf Schäden, von denen zwei am Ende der Kampfunde repariert werden. Der Bereich „Segel“ hat den Wert 16. Wer den „Fliegenden Holländer“ besiegt, erhält sechs Ruhmespunkte.

◆ Kapitän Hook



Aufgrund der etwas unberechenbaren Mannschaft ist Kapitän Hooks Schiff ein gefährlicher und schwer einzuschätzender Gegner. Selbst wenn ein Angriff von Kapitän Hook fehlschlägt, kann er noch eins der anderen anwesenden Schiffe treffen. Wenn Hook einen Spieler attackiert, erhalten die übrigen Spieler, deren Schiffe sich auf dieser Insel befinden, Nummern von eins bis vier – beginnend mit dem linken Nachbarn des angegriffenen Spielers und dann im Uhrzeigersinn weiter. Sollte Hooks Angriff misslingen, aber eine Zahl gewürfelt werden, die einem der übrigen Spieler zugeordnet ist, erleidet dieser Spieler den Treffer.

Andere Schwarze Piratenschiffe, die Royal Navy oder Schiffe, die auf einer anderen Insel stehen, kann Hook nicht treffen.

Beim Kampf: Die Kanonen feuern mit drei Würfeln gegen den Rumpf der Gegner, wobei das feindliche Schiff mit dem größten Rumpfwert zuerst angegriffen wird. Der Rumpf verträgt fünf Schäden. Der Bereich „Segel“ hat den Wert 18. Wer Kapitän Hooks Schiff besiegt, erhält drei Ruhmespunkte.



◆ Ann Bonny und Mary Read



Bonny und Read sind zwei der berühmtesten Piratenbräute der Geschichte. Sie konnten ebenso gut kämpfen, segeln und fluchen wie die Männer. Jeder Treffer, den die beiden landen, fügt allen Bereichen des attackierten Schiffs Schaden zu.

Beim Kampf: Die Kanonen feuern mit drei Würfeln gegen alle Bereiche der Gegner, wobei das feindliche Schiff mit dem höchsten Segelwert zuerst angegriffen wird. Der Rumpf verträgt fünf Schäden. Der Bereich „Segel“ hat den Wert 22. Wer dieses Schiff besiegt, erhält sechs Ruhmespunkte.

◆ Die Cacafuego



Eines der größten Schatzschiffe, das jemals geentert wurde, hieß eigentlich „Nuestra Señora de la Concepción“ und erhielt von spanischen Seeleuten den eher vulgären Beinamen „Cacafuego“ (Feuerschreiber) aufgrund des riesigen Schatzes und der sträflich geringen Anzahl von Kanonen an Bord.

Die „Cacafuego“ kann sich nicht verteidigen. Die Spieler kämpfen gegeneinander, um zu bestimmen, wer von ihnen das Schiff entern darf. Allerdings wissen sie erst nach dem Ende des Kampfes, welche Beute sie erwartet. Der Sieger wirft einen Würfel und erhält das Ergebnis in Form von Ruhmespunkten.



Blankokarten



Sie können die beiliegenden Blankokarten nutzen, um zusätzliche Piraten-, Kampf- oder Ereigniskarten zu entwerfen. Zögern Sie nicht, Ihre besten Vorschläge in unserem Forum unter www.piratescovegame.com zu veröffentlichen.



Index Piratenbucht

Stichwort	Seite
Anzahl der Würfel	6
Anzahl der Schätze	5
Ereigniskarten	11
Feuern	6
Fliehen	7
Gefechtskarten	12
Geschützkarten	12
Geschwindigkeit (Anzahl der Segel)	6
Gleichstand	6
Kampf	6
Kampf gegen Schwarzes Piratenschiff	13
Kampf gegen Royal Navy	13
Kampfkarten (Gefechts- und Geschützkarten)	12
Kanonen	4
Mannschaft	4
Meisterkarte	11
Meuterei (Fliehen)	7
Navigation	5
Papagei	10
Piratenbucht	9
Piratenkarten	3, 13
Plündern	5
Reparatur des Schiffs (Piratenbucht)	9
Royal Navy	13
Ruhmeskarten	13
Ruhmespunkte	7
Rumpf	4
Schatzinsel	8
Schatzkarten	4
Schwarze Piratenschiffe	13
Segel	4
Spielende	7
Steuerrad (Navigation)	5
Taverneninsel	9
Tavernenkarten	10
Treffer (Feuern)	6
Verstärkung / Aufwertung	5
Wertung	7
Zerstörung des Schiffs (Fliehen, Piratenbucht)	7, 9

Online spielen

Hier ist Ihre einmalige „Days of Wonder“-
Online-Zugangsnummer:

Um Ihre Nummer zu nutzen, besuchen Sie die Internet-Seite www.piratescovegame.com, klicken auf die Schaltfläche „New player signup“ und folgen dann den weiteren Anweisungen. Hier warten Varianten, Diskussionsforen, zusätzliche Karten und Online-Versionen unserer Spiele auf Sie.

Wenn Sie außerdem Informationen über andere „Days of Wonder“-Spiele haben wollen, besuchen Sie uns im Internet unter www.daysof wonder.com.

Credits

Autoren dieses Spiels: Paul Randles und Daniel Stahl
in memoriam Paul Randles

Illustrationen: Julien Delval
Design: Cyrille Daujean
Übersetzung: Birgit Janka

Unser spezieller Dank gilt Katty Peppermans,
Brian Lewis und Bruno Faidutti.

Die Lizenznahme ermöglichten Carsten Albrecht
und Amigo Spiele.

Zur „Meuterei“-Regel inspirierte die BGG-Variante
von Steve Weeks.

Bibliographie: Rafael Sabatini – *Captain Blood*;
Robert Louis Stevenson – *Die Schatzinsel*;
Jan Rogozinski – *The Woodsworth Dictionary of Pirates*

© 2004 Days of Wonder, Inc.
199 First Street, Suite 340, Los Altos, CA 94022

www.daysof wonder.com