

GROG ISLAND

MICHAEL RIENECK

Ein Brettspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Auch für die mächtigsten Piraten kommt einmal die Zeit, in der sie sich aus dem harten Piratenalltag zurückziehen müssen. Aber was kommt danach? Ganz einfach: Auf den fünf Halbinseln von Grog Island investieren sie ihre Beute in grundsolide Geschäfte und lassen sie von ihren alten Crewmitgliedern betreiben.

In diesem einzigartigen Würfel-Auktionsspiel versucht ihr, euch vielversprechende Piraten-Immobilien zu sichern. Dabei kann es sich um Holzbein-Shops, Tischlereien für Galionsfiguren, Werkstätten für Voodoofiguren oder auch die berühmte Bar „Grog Hole“ handeln. Aber bei den Versteigerungen kommt es nicht immer nur auf das Höchstgebot an. Auch das Passen im richtigen Moment kann äußerst lukrativ sein. Denn nur dadurch erhaltet ihr begehrte Waren und dürft mit den anlandenden Schiffen Handel treiben. Wer die richtige Mischung aus Bieten und Aussteigen findet, der wird die meisten Piratenpunkte sammeln und das Spiel gewinnen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



46 Zielkarten

Rückseite



Vorderseite

2x



32 Truhenkarten

Rückseite



Vorderseite

10x



12x



10x



28 Papageikarten

Rückseite



Vorderseite

8x



4x



4 Übersichtskarten „Gebäude in Besitz nehmen“

Rückseite



Vorderseite



5 Auktionswürfel



36 Crewmitglieder

9x



4 Handelsmarker



8 Marker

2x



6 Schiffsplättchen

Geisterschiff-Seite



Handelsschiff-Seite



5 Wolkenplättchen

Rückseite



Vorderseite



75 Warenplättchen

15x



6 Schlösser



1 Startspielerflagge



4 Plättchen „20+ Münzen“



DER SPIELPLAN



Der Spielplan besteht aus den folgenden Bereichen:

A) Grog Island mit seinen 5 Halbinseln

B) Münzleiste

C) Piratenpunkteleiste

D) Auktionsbereich

E) Handelsbereich

Jede der 5 Halbinseln hat eine bestimmte **Farbe**, die mit einer der 5 **Waren** und einem der 5 **Würfel** korrespondiert.



Außerdem befinden sich auf jeder Halbinsel 7 Gebäude. Die Gebäude unterteilen sich in **12 Arten**, von denen einige häufiger vorkommen als andere:

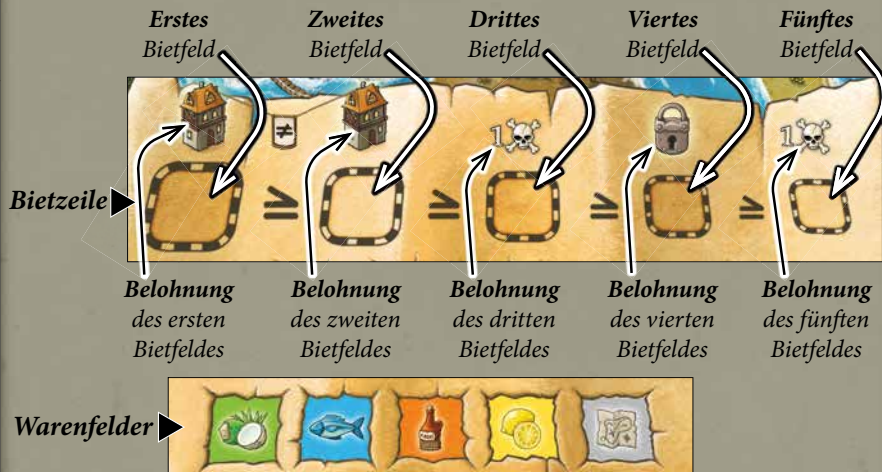


Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, sind alle Gebäude derselben Art in einer Reihe angeordnet:



Der Auktionsbereich zeigt:

- die **Bietzeile** mit ihren 5 **Bietfeldern** und
- eine Reihe mit 5 **Warenfeldern**.



(Jedes Warenfeld dient als Ablagefeld für den Würfel seiner Farbe.)

SPIELVORBEREITUNG

1.

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2.

Mischt die 5 **Wolkenplättchen**. Platziert sie verdeckt am oberen Spielplanrand, so dass über jeder der 5 Halbinseln genau eines davon liegt.

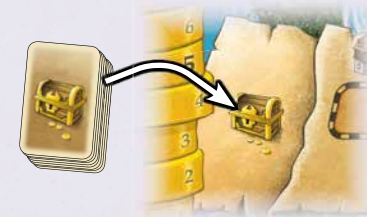


Deckt sie dann auf.



3.

Mischt die 32 **Truhenkarten** und platziert sie als verdeckten Stapel auf dem Truhenfeld des Spielplans.



4.

Mischt die 28 **Papageikarten** und platziert sie als verdeckten Stapel auf dem Papagei-feld des Spielplans.



5.

Sortiert die **Warenplättchen** nach ihren 5 Farben. Legt sie dann unterhalb des Spielplans als allgemeinen Warenvorrat bereit.



6.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die **Crewmitglieder** der gewählten Farbe:

Im Spiel **zu zweit** oder **zu dritt** erhält jeder Spieler 9 Crewmitglieder.



Im Spiel **zu viert** erhält jeder Spieler 7 Crewmitglieder.



Jeder stellt seine Crewmitglieder vor sich auf und erhält außerdem:

- den großen **Handelsmarker** seiner Farbe,
- das Plättchen „20+ Münzen“ seiner Farbe und
- die **Übersichtskarte „Gebäude in Besitz nehmen“** seiner Farbe.

Den Handelsmarker und das Plättchen „20+ Münzen“ legt er neben seine Crewmitglieder. Die Übersichtskarte legt er offen vor sich ab.



7.

Mischt die **46 Zielkarten** und teilt an jeden Spieler 6 Karten *verdeckt* aus. Bildet aus den restlichen Karten einen verdeckten Zielkartenstapel und platziert diesen neben dem Spielplan.

Jeder nimmt seine 6 Karten auf die Hand und sucht sich daraus **4 Karten** aus, die er für das Spiel behält. Die 2 nicht gewählten Karten jedes Spielers kommen verdeckt zurück *unter* den Zielkartenstapel.



Die **Zielkarten** bilden die eigene Hand und sind die Hauptquelle für Piratenpunkte. Jeder darf seine Zielkarten jederzeit anschauen, sollte sie aber vor den anderen geheim halten. Am Ende des Spiels bekommt dann jeder für seine erfüllten Zielkarten Punkte, z.B. dafür, dass ihm bestimmte Gebäude gehören oder er bestimmte Waren gesammelt hat (*Details siehe Seite 8*).

8.

Schließlich erhält jeder Spieler noch Folgendes:

- **1 Warenplättchen** seiner Wahl vom Warenvorrat,
- **1 Truhenkarte** vom Truhenkarten-Stapel und
- **1 Papageikarte** vom Papageikarten-Stapel.



Die Warenplättchen, die man im Spiel einsammelt, legt man gut sichtbar vor sich ab. Papageikarten und Truhenkarten, die man bekommt, legt man *verdeckt* vor sich ab. (Man selbst darf seine Karten natürlich jederzeit anschauen.) Es muss hierbei allerdings für alle Spieler zu jedem Zeitpunkt ersichtlich sein, *wie viele* Papageikarten, Truhenkarten und Warenplättchen man genau besitzt.

9.

Nehmt von jeder teilnehmenden Spielerfarbe je 1 **Marker**, und stapelt diese Marker beliebig auf dem *Feld 8 der Münzleiste* übereinander. Nehmt dann von jeder teilnehmenden Spielerfarbe den zweiten Marker und stapelt diese auf dem *Feld 0 der Piratenpunkteleiste* übereinander.



10.

Mischt die **6 Schiffsplättchen** so, dass ihre Geisterschiff-Seite nach oben zeigt. Platziert sie anschließend im Handelsbereich des Spielplans, indem ihr sie in einer geraden Reihe entlang der 6 angedeuteten Wasserfelder auslegt.



Dreht dann jedes Schiffsplättchen auf seine Handelsschiff-Seite. Stellt sicher, dass die Plättchen gut ineinandergreifen, eine gerade Reihe bilden und mehr oder weniger mit den Illustrationen des Spielplans übereinstimmen.



Nur im Spiel zu zweit: Dreht nach dem Aufdecken der Handelsschiffe das Plättchen mit dem 3-Münz-Ertrag  wieder zurück auf seine Geisterschiff-Seite.



Nehmt dann noch die 9 Crewmitglieder einer *ungenutzten* Spielerfarbe und stellt sie auf das Geisterschiff.



11.

Legt die **5 Auktionswürfel** bereit.



Legt ebenso die **6 Schlösser** bereit.



12.

Die **Startspielerflagge** erhält der Spieler, der das grimmigste Piratengesicht machen kann.



SPIELABLAUF

Grog Island wird über mehrere **Auktionsrunden** gespielt. Mithilfe eines neuartigen Würfelmechanismus bieten die Spieler darum, auf den Halbinseln von Grog Island Gebäude in Besitz nehmen zu dürfen. Jede Auktionsrunde beginnt mit dem Gebot des Startspielers und verläuft dann reihum im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, erhöht das aktuelle Gebot oder passt. Wer passt, steigt aus der Auktionsrunde aus, erhält als Entschädigung jedoch Waren und besucht ein Händlerschiff.

Sobald alle bis auf einen Spieler gepasst haben, gewinnt dieser Spieler die Auktionsrunde. Er bezahlt sein Gebot und kann 1 oder 2 Gebäude in Besitz nehmen, indem er dort je eines seiner Crewmitglieder einsetzt. Dann beginnt die nächste Auktionsrunde. Das Spiel endet nach der Auktionsrunde, in der mindestens ein Spieler sein letztes Crewmitglied auf einem Gebäude eingesetzt hat. Dann werten alle Spieler ihre geheimen Zielkarten aus, und der Spieler mit den meisten Piratenpunkten gewinnt.

ABLAUF EINER AUKTIONSRUNDE

Der Startspieler gibt das Startgebot ab

Zu Beginn jeder Auktionsrunde würfelt der Spieler, der die Startspielerflagge besitzt, mit den 5 Auktionswürfeln. Dann legt er jeden Würfel - mit der gewürfelten Augenzahl nach oben - auf das **farblich** passende Warenfeld im Auktionsbereich.

Im Anschluss muss der Spieler das Startgebot für diese Auktionsrunde abgeben, indem er **1 oder mehrere** Würfel in die Bietzeile verschiebt. Die Höhe seines Gebotes bestimmt sich letztlich durch die **Summe der Würfelaugen**, die sich danach in der Bietzeile befinden. Beim Verschieben der Würfel muss er folgende Regeln beachten:

- Auf jedem Bietfeld der Bietzeile kann jeweils nur 1 Würfel liegen, und die Felder müssen von links nach rechts gefüllt werden. Das heißt, es ist nicht möglich einfach Felder auszulassen. Benutzt der Spieler für sein Gebot also nur 1 Würfel, wird dieser auf das erste Bietfeld geschoben (das größte Feld links). Benutzt er 2 Würfel, schiebt er einen Würfel auf das erste Bietfeld und einen Würfel auf das zweite Bietfeld und so weiter.
- Außerdem müssen die Würfel in der **Bietzeile** so angeordnet sein, dass ihre Augenzahlen von links nach rechts **absteigend** sind. Das heißt, kein Würfel darf so platziert werden, dass er eine höhere Augenzahl aufweist als der Würfel **zu seiner Linken**. (Würfel mit der gleichen Augenzahl dürfen in beliebiger Anordnung auf benachbarten Feldern platziert werden.)
- Der Spieler darf nicht einfach die Augenzahlen der Würfel ändern. (Das ist nur mit bestimmten Papageikarten möglich. *Details siehe Seite 8.*)

Sobald der Spieler fertig ist, steht sein Gebot: **Jedes Würfelauge**, das auf einem Würfel in der Bietzeile zu sehen ist, entspricht dabei genau **1 Münze**.



Beispiel: Philipp ist der Startspieler. Er würfelt mit den 5 Würfeln und platziert jeden auf dem farblich passenden Warenfeld.



Dann gibt er sein Startgebot ab, indem er den gelben, grünen und orangefarbenen Würfel in die Bietzeile verschiebt. (Da von diesen Würfeln der gelbe die höchste Augenzahl zeigt, muss er auf das erste Bietfeld geschoben werden.)



Philipps Startgebot beträgt nun 6 Münzen (da die Summe der Würfelaugen in der Bietzeile gleich 6 ist.)

Barvermögen und potentieller Münzvorrat

Das Barvermögen jedes Spielers setzt sich aus seinem **offenen Münzvorrat** und seinem **verdeckten Münzvorrat** zusammen. Sein offener Münzvorrat wird durch seinen Marker auf der Münzleiste angezeigt. Seinen verdeckten Münzvorrat bilden seine Truhenkarten. Jede Truhenkarte kann einen Wert von **1**, **2** oder **3** Münzen haben. Da jeder Spieler das Spiel mit 8 Münzen auf der Münzleiste und einer Truhenkarte beginnt, kann sein Startkapital also 9, 10 oder 11 Münzen betragen. Welcher Betrag es genau ist, weiß jedoch nur der Spieler selbst. Wir benutzen daher den Begriff **potentieller Münzvorrat**. Der potentielle Münzvorrat eines Spielers entspricht dem maximalen Barvermögen, das er momentan haben könnte (nämlich dann, wenn jede seiner Truhenkarten den Höchstwert von 3 Münzen hätte).

Sehr wichtig: Kein Spieler darf ein Gebot abgeben, das seinen **potentiellen Münzvorrat** übersteigen würde. Wäre das der Fall, muss der Spieler stattdessen passen.

Falls der Startspieler einen so geringen potentiellen Münzvorrat hat, dass er kein Startgebot bilden kann (nicht mal mit einem einzigen Würfel), muss er bereits passen, und der Spieler zu seiner Linken gibt stattdessen das Startgebot ab.

Da der potentielle Münzvorrat längst nicht immer dem tatsächlichen Barvermögen entspricht, kann es durchaus passieren, dass ein Spieler die Auktionsrunde mit einem Gebot gewinnt, das er gar nicht bezahlen kann. (Siehe hierzu den Abschnitt „Die Auktionsrunde gewinnen“ auf Seite 6.)

Beispiel: Philipp hat 6 Münzen auf der Münzleiste und besitzt 2 Truhenkarten. Sein potentieller Münzvorrat beträgt daher **12 Münzen**.



Der weitere Verlauf der Auktionsrunde

Nachdem das Startgebot abgegeben wurde, läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, muss entweder **das aktuelle Gebot erhöhen** ODER **passen**.

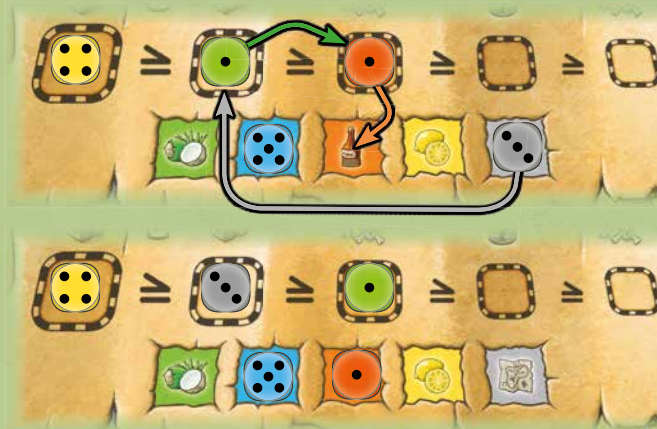
DAS GEBOT ERHÖHEN

Um das Gebot zu erhöhen, muss der Spieler mit den **vorhandenen Würfeln** ein Gebot erstellen, das höher ist als das aktuelle. Das heißt, die Summe der Würfelaugen in der Bietzeile muss letztlich größer sein als vorher.

Der Spieler darf die Würfel dabei **beliebig hin- und herschieben**. Er darf Würfel von Bietfeldern auf andere Bietfelder verschieben bzw. ihre Plätze tauschen, darf Würfel von Warenfeldern auf Bietfelder verschieben und auch Würfel zurück auf ihre jeweiligen (farblich passenden) Warenfelder bewegen.

Dennoch muss der Spieler dabei dieselben Regeln beachten, wie sie in den **blauen Boxen** auf der vorhergehenden Seite beschrieben sind!

Hinweis: Beim Erstellen seines Gebotes darf der Spieler jederzeit Papageikarten spielen, mit denen er u.a. Würfelwerte ändern kann (siehe Abschnitt „Die Papageikarten“ auf Seite 8).



Beispiel: *Martina* erhöht das aktuelle Gebot von 6 auf 8. Sie bewegt dafür den orangefarbenen Würfel zurück auf dessen Warenfeld, verschiebt den grünen Würfel auf das dritte Bietfeld und bewegt den grauen Würfel hinauf auf das zweite Bietfeld.

PASSEN

Wenn der Spieler passt, steigt er aus der laufenden Auktionsrunde aus und führt sofort die folgenden Schritte durch:

1. Waren für freie Warenfelder erhalten

Zunächst prüft der Spieler, welche **Warenfelder** gerade **frei** sind (da sich die Würfel dieser Farben in der Bietzeile befinden). Von **jeder** sichtbaren Ware nimmt er genau **1 Plättchen** aus dem allgemeinen Warenvorrat und legt es vor sich ab.



Beispiel: *Frank* passt und erhält 1 grünes, 1 gelbes und 1 graues Plättchen vom Warenvorrat.

Nur im Spiel zu zweit: **Zusätzlich** zu den Plättchen der freien Warenfelder erhält der Spieler **1 Plättchen** der Ware, an deren Halbinsel das Geisterschiff gerade ankert. Falls sich das Geisterschiff ganz rechts (unter der Piratenpunktleiste) und damit auf offener See befindet, erhält der Spieler kein zusätzliches Plättchen.



Beispiel im Spiel zu zweit:

Zusätzlich zum grünen, gelben und grauen Plättchen (siehe vorhergehendes Beispiel) erhält *Frank* ein zweites graues Plättchen (da das Geisterschiff an der grauen Halbinsel ankert).

2. Mit einem Händlerschiff handeln

Danach **muss** der Spieler **1 Händlerschiff** für einen Handel auswählen.

- Er darf **nicht** das Schiff wählen, das ganz rechts liegt (da es sich auf offener See befindet).
- Er darf **kein** Schiff wählen, auf dem bereits ein Handelsmarker liegt.
- Er darf **kein** Schiff wählen, das er nicht beliefern kann (weil er die nötigen Waren nicht besitzt).
- **Im Spiel zu zweit gilt außerdem:** Er darf **nicht** das Geisterschiff wählen.



Auf das gewählte Schiff legt der Spieler seinen **Handelsmarker** und muss sofort den Handel ausführen. Je nach Schiff kann er dabei bestimmte Handelsaktionen durchführen. Und je nachdem, an welcher Halbinsel das Schiff gerade ankert, verlangt es für jede Aktion Plättchen **einer bestimmten Warensorte**, die der Spieler in den Warenvorrat zurücklegen muss.

Jedes nutzbare Schiff verfügt über 2 Handelsaktionen:

- eine **Haupthandels-Aktion** und
- eine **Besitznahme-Aktion**.

Der Spieler **muss** nun **mindestens eine** dieser beiden Aktionen durchführen, darf aber auch beide nutzen. Für die Haupthandels-Aktion darf er dabei von der verlangten Ware maximal so viele Plättchen abgeben, wie der abgebildete Pfeil anzeigt. Die Besitznahme-Aktion darf er hingegen so oft ausführen, wie es ihm durch die Abgabe der benötigten Plättchen möglich ist. (Die einzelnen Aktionen werden auf der folgenden Seite erklärt.)



Beispiel (Fortsetzung):

Nachdem er seine Warenplättchen erhalten hat, legt *Frank* seinen Handelsmarker auf das Schiff, das an der gelben Halbinsel ankert. Er muss nun mindestens eine der Handelsaktionen des Schiffes durchführen. Er muss also **mindestens 1 gelbes Warenplättchen abgeben** und würde dann dafür **1 Papageikarte vom Stapel erhalten**. Er könnte aber auch bis zu 3 gelbe

Warenplättchen abgeben, um bis zu 3 Papageikarten zu bekommen. Oder er könnte 4 gelbe Warenplättchen abgeben, um 1 Besitznahme durchzuführen. Oder er könnte 5 gelbe Warenplättchen abgeben, um 1 Besitznahme durchzuführen und 1 Papageikarte zu bekommen. Oder er könnte 10 gelbe Warenplättchen abgeben, um 2 Besitznahmen durchzuführen und 2 Papageikarten zu bekommen usw.

Es wäre ihm dabei auch gestattet, jedes dieser gelben Warenplättchen durch die Abgabe von 3 anderen Warenplättchen zu ersetzen (z.B. 2 blaue und 1 graues).

Sonderfall:

Wie bereits erwähnt, muss der Spieler mindestens eine Handelsaktion durchführen. Falls aber nur noch Schiffe übrig sind, die Waren verlangen, von denen der Spieler keine einzige besitzt (und nur dann), legt er seinen Handelsmarker auf ein beliebiges dieser Schiffe, ohne eine Handelsaktion durchzuführen. Der Spieler ist in diesem Fall auch nicht verpflichtet, Waren 3:1 zu ersetzen, um doch einen Handel zu ermöglichen.

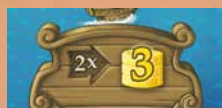


Wichtig: Der Spieler darf jederzeit Waren 3:1 ersetzen. Das heißt, er darf je 1 benötigtes Warenplättchen dadurch ersetzen, dass er stattdessen 3 beliebige andere Warenplättchen (egal ob gleiche oder verschiedene) abgibt.

Haupthandels-Aktionen



Der Spieler legt bis zu 4 Plättchen der verlangten Ware in den Warenvorrat zurück und erhält für jedes davon 2 Münzen auf der Münzleiste (indem er seinen Marker dort vorwärtsbewegt).



Der Spieler legt bis zu 2 Plättchen der verlangten Ware in den Warenvorrat zurück und erhält für jedes davon 3 Münzen auf der Münzleiste.



Der Spieler legt genau 1 Plättchen der verlangten Ware in den Warenvorrat zurück und erhält dafür 4 Münzen auf der Münzleiste.



Der Spieler legt bis zu 2 Plättchen der verlangten Ware in den Warenvorrat zurück und erhält für jedes davon 1 Truhenkarte vom Truhenkarten-Stapel.



Der Spieler legt bis zu 3 Plättchen der verlangten Ware in den Warenvorrat zurück und erhält für jedes davon 1 Papageikarte vom Papageikarten-Stapel.



Für jedes Plättchen der verlangten Ware, das der Spieler in den Warenvorrat zurücklegt, zieht er 1 Zielkarte vom Zielkarten-Stapel. Es gibt kein Limit dafür, wie viele Karten er auf diese Weise ziehen darf. Allerdings darf er von diesen gezogenen dennoch nur **1 Karte** behalten und seiner Hand hinzufügen. Alle anderen gezogenen Karten kommen wieder (in beliebiger Reihenfolge) verdeckt zurück *unter* den Zielkarten-Stapel.

Besitznahme-Aktion



Für je 4 Plättchen der verlangten Ware, die der Spieler in den Warenvorrat zurücklegt, nimmt er 1 Gebäude in Besitz. Das **muss** jedoch ein Gebäude sein, das sich auf der Halbinsel befindet, an der das Schiff gerade ankert.

Beispiel: *Frank* wählt das Schiff, das an der gelben Halbinsel ankert. Er legt 4 gelbe Plättchen in den Vorrat zurück und nimmt 1 Gebäude auf der gelben Halbinsel in Besitz.

Bei der Besitznahme-Aktion führt der Spieler dieselben 3 Schritte aus, wie sie unten im Abschnitt „1 Gebäude in Besitz nehmen“ (gelbe Box) beschrieben sind.

Nachdem der Spieler entweder das Gebot erhöht oder gepasst hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler dran, der in dieser Auktionsrunde noch nicht gepasst hat. (Ob ein Spieler bereits gepasst hat, sieht man daran, dass sein Handelsmarker auf einem Händlerschiff liegt.)

Die Auktionsrunde gewinnen

Sobald ein Spieler **als Letzter** in der Auktionsrunde verbleibt (weil alle anderen gepasst haben), gewinnt er die Auktionsrunde **sofort**, und zwar **mit dem Gebot, das er in seinem vorangegangenen Zug abgegeben hat**. Das heißt, er darf dieses Gebot nicht mehr verändern. Stattdessen zahlt er es und erhält dann die entsprechenden Belohnungen.

DAS GEBOT ZAHLEN

Die Summe der Würfelaugen in der Bietzeile gibt an, wie viele Münzen der Spieler zahlen muss. Dies tut er, indem er seinen Marker auf der Münzleiste entsprechend rückwärts zieht und/oder 1 oder mehrere seiner Truhenkarten einsetzt. Wer Truhenkarten einsetzt, muss zunächst deren Wert vorzeigen und sie dann in die **Schachtel** zurücklegen.

Sonderfälle: Wer überbezahlt (weil er bspw. hochwertige Truhenkarten benutzt), darf sich den überschüssigen Betrag auf der Münzleiste gutschreiben.

Falls ein Spieler sein Gebot nicht zahlen kann oder will, endet die Auktionsrunde sofort. Der Spieler muss nichts abgeben, erhält aber auch nichts (während die anderen Spieler zuvor Warenplättchen erhalten haben und ein Händlerschiff besuchen mussten).

DIE BELOHNUNGEN DER BIETFELDER ERHALTEN

Nachdem er sein Gebot gezahlt hat, erhält der Spieler die Belohnungen aller Bietfelder, **auf denen ein Würfel liegt**. Es gibt 3 Arten von Belohnungen:



A) 1 Gebäude in Besitz nehmen (1. und 2. Bietfeld)



B) 1 Piratenpunkt erhalten (3. und 5. Bietfeld)



C) 1 Schloss platzieren (4. Bietfeld)



A) 1 Gebäude in Besitz nehmen

Achtung: Der Spieler darf ein Gebäude **nur auf der Halbinsel** in Besitz nehmen, **die der Farbe des Würfels** entspricht, der auf dem Bietfeld liegt! (Dies gilt nur bei der Besitznahme durch das Gewinnen einer Auktionsrunde, nicht wenn das Gebäude durch die Aktion eines Handelsschiffes in Besitz genommen wird.)



Um ein Gebäude in Besitz zu nehmen, führt der Spieler die folgenden 3 Schritte durch (die auch auf der Übersichtskarte aufgeführt sind).

1.



Der Spieler stellt eines seiner vor ihm stehenden Crewmitglieder auf ein freies Gebäude der entsprechenden Halbinsel. Frei bedeutet, dass sich weder irgendein Crewmitglied, noch ein Schloss auf dem Gebäude befindet.

2.



Wenn oberhalb der Halbinsel eine **weiße** Wolke liegt, erhält der Spieler nun sofort deren jeweilige Belohnung.



Der Spieler zieht 1 Zielkarte vom Zielkartenstapel und fügt sie seiner Hand hinzu. Dann muss er 1 Zielkarte aus seiner Hand aussuchen, die er wiederum verdeckt *unter* den Zielkartenstapel schiebt (das kann auch die gerade gezogene sein).



Der Spieler erhält 1 Piratenpunkt auf der Piratenpunktleiste, indem er dort seinen Marker 1 Feld vorwärts bewegt.



Der Spieler erhält 1 Papageikarte vom Papageikarten-Stapel.



Der Spieler erhält keine Belohnung.

3.



Im Anschluss erhält der Spieler jeweils **1 Münze** auf der Münzleiste **für jedes** Gebäude:
 • das von derselben Art ist wie das von ihm gerade besetzte (sich also in einer Reihe mit diesem befindet) **und**
 • das frei ist (auf dem sich also kein Crewmitglied oder Schloss befindet).
 Falls alle Gebäude dieser Art bereits besetzt sind, erhält er keine Münzen.



Wenn der Spieler ein Gebäude auf der Halbinsel in Besitz nimmt, über der die **schwarze** Wolke liegt, erhält er **keine Münzen** (so als wären alle Gebäude dieser Art besetzt).



Wichtig: Meistens kann der Gewinner einer Auktionsrunde insgesamt 2 Gebäude in Besitz nehmen (eines auf der Halbinsel, die der Farbe des Würfels auf dem ersten Bietfeld entspricht und eines auf der Halbinsel, die der Farbe des Würfels auf dem zweiten Bietfeld entspricht).

Diese beiden Gebäude dürfen **nicht** von derselben Art sein.



Beispiel: Nimmt **Philipp** den Schwert-Shop auf der gelben Halbinsel in Besitz, darf er in derselben Auktionsrunde nicht auch noch den Schwert-Shop auf der grauen Halbinsel in Besitz nehmen.



Hinweise: Wenn ein Spieler auf 2 Halbinseln Gebäude in Besitz nehmen darf, kann er sich aussuchen, auf welcher er dies zuerst tut.

Wenn der Spieler die Auktionsrunde mit nur einem Würfel gewinnt, kann er natürlich auch nur 1 Gebäude in Besitz nehmen.

Wenn der Spieler nur noch 1 Crewmitglied hat, kann er auch nur noch 1 letztes Gebäude in Besitz nehmen.

Falls es auf einer Halbinsel kein freies Gebäude mehr gibt, kann der Spieler dort auch kein Gebäude in Besitz nehmen und muss die Besitznahme verfallen lassen.



B) 1 Piratenpunkt erhalten

Der Spieler erhält sofort 1 Piratenpunkt auf der Piratenpunkteiste.



C) 1 Schloss platzieren

Der Spieler **muss** 1 Schloss vom Vorrat auf einem freien Gebäude platzieren, und zwar auf der Halbinsel, die der **Farbe des Würfels** auf dem **vierten Bietfeld** entspricht. Das Gebäude ist dann für den Rest des Spiels blockiert. Nur wenn auf der entsprechenden Halbinsel kein Gebäude mehr frei ist oder es keine Schlösser mehr im Vorrat gibt, wird kein Schloss platziert.

Ausführliches Beispiel:

Philipp hat die Auktionsrunde gewonnen. Er zahlt sein Gebot von **9 Münzen**, indem er seinen Marker auf der Münzleiste von der 6 auf die 0 bewegt und eine Truhenkarte mit dem Wert 3 abwirft. Dann erhält er seine Belohnungen:

- 1 Für den gelben Würfel auf dem ersten Bietfeld nimmt er ein Gebäude auf der gelben Insel in Besitz. Er entscheidet sich für den Schwert-Shop und stellt ein Crewmitglied dorthin. Dann erhält er 1 Piratenpunkt für die Wolke über der Halbinsel und schließlich noch 2 Münzen (da es noch 2 freie Schwert-Shops gibt: einen auf der blauen und einen auf der grauen Halbinsel).
- 2 Für den grauen Würfel auf dem zweiten Bietfeld nimmt er den Hut-Shop auf der grauen Insel in Besitz. Da sich über der Halbinsel aber die schwarze Wolke befindet, erhält er dafür weder eine Wolken-Belohnung noch die Münzen für die freien Hut-Shops.
- 3 Für den grünen Würfel auf dem dritten Bietfeld erhält er 1 Piratenpunkt.
- 4 Für den orangefarbenen Würfel auf dem vierten Bietfeld platziert er 1 Schloss auf dem Haken-Shop auf der orangefarbenen Insel.

Da kein Würfel auf dem fünften Bietfeld liegt, erhält er dessen Belohnung (1 Piratenpunkt) nicht.



Am Ende der Auktionsrunde

Nachdem der Gewinner der Auktionsrunde alle seine Belohnungen erhalten hat, müsst ihr noch die folgenden Schritte ausführen:

1. Nur im Spiel zu zweit:

Der Spieler, der die Auktionsrunde **nicht** gewonnen hat, **muss** jetzt 1 Crewmitglied vom **Geisterschiff** auf ein freies Gebäude stellen, und zwar auf der Halbinsel, an der das Geisterschiff ankert. Falls das Geisterschiff ganz rechts liegt (auf offener See), entfällt der Schritt. Falls sich keine Crewmitglieder mehr auf dem Geisterschiff befinden, entfällt der Schritt für den Rest des Spiels.



2. Jeder Spieler, dessen Handelsmarker auf einem Schiff liegt, nimmt diesen wieder zu sich zurück.



3. Nun müssen alle Schiffe je eine Halbinsel nach rechts bewegt werden. Um dies zu tun, nimmt das Schiffsplättchen, das ganz rechts liegt, und platziert es auf der linken Seite direkt vor den anderen Schiffsplättchen. Schiebt dann alle Schiffsplättchen zusammen nach rechts, bis wieder alle 6 Wasserfelder belegt sind.



4. Der Startspieler der abgelaufenen Auktionsrunde gibt die Startspielerflagge an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt dann die neue Auktionsrunde.



SPIELEND

Nach der Auktionsrunde, in der mindestens ein Spieler sein **letztes** Crewmitglied auf ein Gebäude gestellt hat, endet das Spiel. (Dabei ist es egal, ob dieses Crewmitglied durch den Gewinn der Auktionsrunde oder die Besitznahme-Aktion eines Handelsschiffes platziert wurde.)

Nun erfolgt eine **Schlusswertung**, bei der die Spieler noch einmal Piratenpunkte erhalten:



Für jede Truhenkarte, die ein Spieler besitzt, erhält er 1 Piratenpunkt.

Für je 5 Münzen, die ein Spieler auf der Münzleiste besitzt, erhält er ebenfalls 1 Piratenpunkt.

Dann decken alle Spieler ihre **Zielkarten** auf. Jede Zielkarte kann ihrem **Besitzer** Piratenpunkte bringen, je nachdem, ob bzw. wie gut er die Aufgabe der Karte erfüllt hat.

Wichtig: Jede Zielkarte gibt es genau zweimal. Wenn ein Spieler die gleiche Karte zweimal besitzt, darf er nur eine davon werten. (Dieselbe Aufgabe kann also nicht doppelt erfüllt werden.)

Es gibt 4 Arten von Zielkarten:



Für jedes seiner Crewmitglieder, das auf einem Gebäude der abgebildeten Art steht, erhält der Spieler die abgebildete Punktzahl (2, 3, 4 oder 6).



Für jede Papagei-karte, die er besitzt, erhält der Spieler 1 Piratenpunkt.



Für jedes Plättchen der abgebildeten Ware, die der Spieler besitzt, erhält er 1 Piratenpunkt. (Hierbei können Waren ebenfalls 3:1 ersetzt werden. Das heißt, besitzt der Spieler Warenplättchen, für die er keine Zielkarte hat, kann er je 3 davon als 1 Warenplättchen zählen, über dessen Zielkarte er verfügt.)



Wenn der Spieler auf der abgebildeten Halbinsel **mehr Gebäude besitzt** als irgendein anderer Spieler (also die einfache Mehrheit an Crewmitgliedern stellt), erhält er 6 Piratenpunkte. Wenn er mindestens 1 Gebäude dort besitzt, aber nicht über die Mehrheit verfügt, erhält er 2 Piratenpunkte.

Wichtig im Spiel zu zweit: Die Crewmitglieder, die vom Geisterschiff auf den Halbinseln eingesetzt wurden, zählen bei der Bestimmung der Mehrheit quasi als dritte Spielerfarbe mit.

Hinweis: Im Gegensatz zu den Truhenkarten und Münzen werden Papageikarten und Warenplättchen also nicht automatisch gewertet, sondern nur bei solchen Spielern, die auch entsprechende Zielkarten besitzen.

Nachdem alle Zielkarten ausgewertet wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Piratenpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die meisten Münzen auf der Münzleiste übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Allgemeine Hinweise:

- Der allgemeine Warenvorrat ist nicht begrenzt. Falls irgendein Warenplättchen mal nicht im Warenvorrat verfügbar sein sollte, benutzt etwas anderes als Ersatz.
- Die Papagei- und Truhenkarten sind begrenzt. Falls ein solcher Stapel leer sein sollte, kann kein Spieler mehr eine Karte der jeweiligen Sorte erhalten.
- Falls ein Spieler mal das Feld 20 der Münzleiste überschreiten sollte, nimmt er seinen Marker von der Münzleiste und legt ihn auf sein Plättchen „20+ Münzen“. Dann platziert er beide zusammen auf das Feld der Münzleiste, das seinem offenen Münzvorrat minus 20 entspricht. Fällt sein offener Münzvorrat irgendwann wieder unter 20 Münzen, entfernt er das Plättchen „20+ Münzen“ wieder und passt den Betrag entsprechend an.



Beispiel:

Philipp besitzt 3 Truhenkarten und 7 Münzen auf der Münzleiste. Für seine Truhenkarten erhält er insgesamt 3 Piratenpunkte. Für seine Münzen auf der Münzleiste erhält er insgesamt nur 1 Piratenpunkt.



Außerdem besitzt er 6 Zielkarten, für die er die folgenden Piratenpunkte erhält:



- **6 Piratenpunkte**
(Er besitzt auf der orangefarbenen Halbinsel mehr Gebäude als irgendein anderer Spieler.)
- **2 Piratenpunkte**
(Er besitzt Gebäude auf der gelben Halbinsel, hat aber nicht die Mehrheit.)
- **6 Piratenpunkte**
(Er besitzt 2 Anker-Shops.)
- **0 Piratenpunkte**
(Er besitzt kein Wahrsager-Studio.)
- **6 Piratenpunkte**
(Er besitzt die Bar.)
- **4 Piratenpunkte**
(Er besitzt 3 blaue Warenplättchen und ersetzt 1 weiteres blaues Plättchen durch 3 seiner übrigen Waren.)

Die Papageikarten

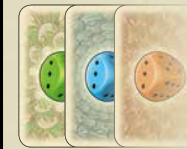
Ein Spieler darf Papageikarten nur spielen, wenn er selbst gerade an der Reihe ist und ein Gebot abgibt bzw. erhöht. Er kann auch mehrere Papageikarten auf einmal spielen. Ausgespielte Papageikarten werden direkt in die **Schachtel** zurückgelegt.



Es gibt 2 Arten von Papageikarten:



Der Spieler hält das momentane Gebot, ohne es zu erhöhen. Er darf dennoch die Würfel hin- und herschieben (genau wie beim Erhöhen des Gebots). Am Ende muss die Summe der Würfelaugen in der Bietzeile aber dem vorangegangenen Gebot entsprechen.



Bevor er ein Gebot abgibt bzw. erhöht, dreht der Spieler den Würfel der **abgebildeten Farbe** auf einen Wert seiner Wahl (1 bis 6). Das setzt jedoch keine der anderen Regeln für Gebote außer Kraft. Das heißt, das Gebot muss dennoch höher sein als das vorherige, die Würfel müssen trotzdem absteigend angeordnet sein usw.

