

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.

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.

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.

Francis Drake Spielhilfe

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.

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.

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.



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.



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-Missionscheibe 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.

Mannschaft: abgeben um Städte und Festungen zu erobern.	Kanonen: abgeben um Galeonen und Festungen zu erobern.	Handelsware: wird 1 : 1 in den Häfen gehandelt.	Proviant: bestimmt, wie weit die Reise gehen darf.
---	--	---	--

Man muss eine Galeone besitzen um Galeonen angreifen zu können.
Die Pinasse erlaubt es, bei einem Angriff auf eine Festung die gegnerischen Kanonen zu ignorieren.

Wertung: während der Reise

Für jede eroberte:	Festung oder Stadt	Variabel (siehe Spielbrett)
Heldenbonus	Wenn Du wenigstens eine Festung, Stadt oder Galeone erobert hast UND Deine Reise beendest bevor Du Deine vierte Missionscheibe auswertest.	1ter Spieler zurück in der Heimat = 2 SP 2ter Spieler zurück in der Heimat = 1 SP

Wertung: am Ende der Reise

Wenn Du folgendes erobert hast:	Eine Festung oder Stadt oder Galeone	1 SP
	Beliebige 2 der oben genannten	4 SP
	Alle 3 der oben genannten	10 SP
Der Admiral	Für jedes nicht eroberte Gold	1 SP
Der Gouverneur	Für jedes nicht eroberte Silber	1 SP

Wertung: am Ende des Spiels

Handelswaren:	Für jedes Set von 4 verschiedenen	26 SP
	Für jedes Set von 3 verschiedenen	16 SP
	Für jedes Set von 2 verschiedenen	8 SP
	Für jede einzelne Handelsware	2 SP
In der Schatzkiste:	Für jedes Silber	3 SP
	Für jedes Gold	4 SP
	Für jedes Juwel	5 SP
	Für jeden Schädel	6 SP