

SPIELREGELN



*Jarr! Auf dem ganzen Archipel gibt es nur noch eine Flasche Rum!
Begeht euch auf eine abenteuerliche Reise und grabt sagenumwobene
Schätze aus, um sie gegen Beutepunkte zu tauschen. Der erste
Spieler, der 10 Punkte erreicht, bekommt **die letzte Flasche Rum**
und gewinnt das Spiel.*

SPIELELEMENTE

30 Inselkacheln, auf denen Spieler sich bewegen. Eine Inselkachel ist unerforscht (mit der Oberseite nach unten), bis sie offenbart wird (Oberseite nach oben).

Das Piratenversteck, in dem das Abenteuer beginnt, ist die Kachel in der Mitte des Spielplans. Dort können die Spieler ihre Schätze eintauschen, um Beutepunkte zu verdienen.

20 Landkarten zeigen an, wo sich versteckte Schätze befinden.

20 Prämienkarten geben Herausforderungen vor, durch die zusätzliche Beutepunkte verdient werden können.

Die Beute- & Fluchbahn zeigt die Beutepunkte **C** und die Flüche **D** eines Spielers an.

Sobald ein Spieler zehn Beutepunkte erreicht, **gewinnt er das Spiel**. Sobald ein Spieler fünf Flüche erreicht, wird der **Krakenangriff ausgelöst**.

24 Schatzkarten mit einem Wert **A**, der der Anzahl der Beutepunkte entspricht, die der Spieler erhält, wenn der Schatz eingetauscht wird. Der Bonus oder die Strafe **B** wird aktiviert, sobald der Schatz auf dem Spielertableau liegt.



86 Aktionskarten, um zu bestimmen, welche Aktionen Spieler ausführen können, wenn sie am Zug sind.

Ein Würfel, den ihr lieben oder hassen werdet.

4 Hilfekarten für neue Matrosen.



4 Positionsmarker, um vergrabene Schätze zu finden.

2 Panzerplättchen für Kapitän Krabby Jones.

2 Strudelplättchen.

34 Dublonenplättchen, um Effekte und Angriffe zu bezahlen.

16 Kapitänsmarker und 9 Schiffe für eure Kapitäne.

Das Geistertableau, ein Geisterhase, der in 2-Spieler-Partien sein Unwesen treibt (siehe Seite 11).

8 Kapitän-Spielertableaus mit Feldern für Schatzkarten **E** und Schadensplättchen **F**.

Jeder Kapitän besitzt außerdem eine einzigartige Fähigkeit **G**, die im Spiel eingesetzt werden kann.

25 Schadensplättchen, die den Schaden an einem Schiff darstellen.



SPIELVORBEREITUNG

A Legt das **Piratenversteck** in die Mitte des Tisches und platziert dann alle Inselkacheln verdeckt in zufälliger Reihenfolge darum herum, wie auf der nächsten Seite abgebildet.

B Mischt die **Landkarten** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Verfährt genauso mit den **Schatzkarten**. Zieht dann drei Landkarten und legt zu jeder Schatzkarte jeweils eine der Landkarten. Alle Karten sind dabei aufgedeckt.

Für 4 oder 5 Spieler deckt ihr ein zusätzliches Kartenpaar auf.

C Mischt die **Aktionskarten** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Mischt die **Prämienkarten** ebenfalls.

D Jeder Spieler wählt einen **Kapitän** aus und platziert das zugehörige Spielertableau vor sich.

E Die **Beute- & Fluchbahn** wird neben dem Spielbereich platziert. Jeder Spieler platziert jeweils einen Marker der Farbe seines Kapitäns auf der 0 der beiden Bahnen.

F Legt die Schadensplättchen in den **Beutel** und platziert die anderen Gegenstände so, dass alle Spieler diese erreichen können.

Wurden diese Schritte abgeschlossen, zieht jeder vier Aktionskarten (bzw. fünf für Humbolt). Zieht ein Spieler dabei einen **Kraken**, wird dieser abgelegt und stattdessen eine neue Karte gezogen. Abgelegte Krakenkarten werden wieder in den Nachziehstapel gemischt.

Der Spieler mit dem längsten Bart beginnt (oder ihr werft eine Münze).

Jeder Spieler **platziert sein Schiff** im Piratenversteck und bereitet sich aufs Auslaufen vor!







SPIELABLAUF

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Zu Beginn eines Zugs werden Aktionskarten gezogen, bis der Spieler vier davon auf der Hand hat (fünf für Humbolt).


Wird eine Krakenkarte gezogen, wird der Angriff sofort durchgeführt (siehe S. 9) und anschließend eine neue Karte gezogen. Sind keine Karten übrig, wird ein neuer Stapel gebildet, indem die Karten aus dem Ablagestapel neu gemischt werden.

Der Spieler wählt dann **zwei Karten aus seiner Hand** und spielt diese **gleichzeitig** aus. In diesem Zug dürfen die **Aktionen A** und **Effekte B** der Karten in einer beliebigen Reihenfolge gespielt werden.

Die verschiedenen Aktionen sind dabei Segeln , Dublonen erhalten , Angreifen  und Reparieren .

Jederzeit dürfen auch drei nicht genutzte Aktionen in eine beliebige andere Aktion umgewandelt werden. So kann ein Spieler z. B. zwei Angriffsaktionen und eine Reparaturaktion in eine Segelaktion umwandeln.




Der Effekt einer Karte kann nur verwendet werden, wenn **ihr Preis gezahlt wird C**. Dazu wird die auf der Karte vermerkte Anzahl an Dublonen abgelegt und der Fluchwert wird erhöht, falls dies durch ein Symbol  angegeben ist.



Wurden alle Aktionen und Effekte wie gewünscht ausgespielt, ist der Zug zu Ende. Alle im Zug gespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.



Daraufhin ist der nächste Spieler am Zug.

SEGELN

Der Schlüssel zum Erfolg ist das schnelle Erkunden des Archipels, um die wertvollsten Schätze zu ergattern.

Die Aktion **Segeln**  erlaubt das Bewegen des Schiffs auf eine angrenzende Kachel. Ist diese Kachel noch nicht erforscht (mit der Oberseite nach unten), wird sie umgedreht und das Schiff darauf platziert.

Wird eine Kachel mit dem Symbol  aufgedeckt, erhält der Spieler eine Dublone. Segelt das Schiff auf eine Kachel mit Riff , muss der Spieler ein Schadensplättchen nehmen.

Befindet sich ein Spieler während seines Zugs auf einer Kachel, die einer der aufgedeckten Landkarten  entspricht, darf dieser die zugehörige Schatzkarte  nehmen. Dies zählt nicht als Aktion und kann mehrmals während eines Zugs passieren. Spieler können Schätze nicht selbst von ihrem Schiff entfernen.



Wird ein Schatz genommen, wird die zugehörige Landkarte abgelegt und ein neues Kartenpaar wird aufgelegt.

Segelt ein Spieler in das Piratenversteck, kann dieser **alle Schätze gegen Beutepunkte tauschen**. Dabei wird der Marker auf der Beutebahn um den Wert der Schätze weiterbewegt.

Die Schatzkarten werden dann abgelegt.



DUBLONEN ERHALTEN


Das Sammeln von Dublonen ist nützlich, um die Effekte von Karten zu nutzen und gegnerische Schiffe, die zu nahe kommen, anzugreifen...

Der Spieler erhält die auf der Karte vermerkte Anzahl von Dublonen.


EIN SCHIFF ANGREIFEN


Das Abfeuern von Kanonenkugeln ist eine gute Möglichkeit, um Gegner zu verlangsamen und sie dazu zu bringen, ihre wertvolle Fracht zu verlieren!


Die Aktion **Angreifen**  ermöglicht das Angreifen von Schiffen auf derselben oder einer angrenzenden Kachel. Durch eine **zusätzliche** Aktion  pro Kachel können auch weiter entfernte Gegner angegriffen werden. Derselbe Spieler kann nur einmal pro Zug angegriffen werden, jedoch sind mehrere Angriffe auf unterschiedliche Ziele möglich.

Jeder Angriff **kostet** eine Dublone , denn Schießpulver gibt es schließlich nicht umsonst...

Um zu wissen, wie der Angriff ausgeht, wird gewürfelt:

 Daneben... Die Kanonenkugel fällt ins Wasser.

 Der anvisierte Gegner erhält ein Schadensplättchen.

 Bumm! Der anvisierte Gegner erhält zwei Schadensplättchen.




Mit zwei Angriffsaktionen könnte Archie (grün) für zwei Dublonen entweder Humbolt (lila) und Grog (blau) angreifen, oder für eine Dublone auf Von Croakington (rot) schießen.

Die Schadensplättchen werden auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielertableau des Gegners platziert. Mehrere gleiche Plättchen können **angehäuft** werden, der Effekt wird jedoch nicht angehäuft. Ein Spieler kann maximal 5 **Schadensplättchen** auf seinem Tableau sammeln.

Und nicht vergessen: Das Piratenversteck wird durch den Piratenkodex geschützt! Dort darf niemand angreifen oder angegriffen werden!

EINEN SCHADEN REPARIEREN

Zu lange sollte ein Boot nicht Leck schlagen...

Mit der Aktion **Reparieren**  kann ein beliebiges Schadensplättchen wieder in den Beutel gelegt werden.

Sobald das letzte Schadensplättchen vom Feld des Boots genommen wird, wird auch dessen negativer Effekt unwirksam.

Folgende Schadensarten gibt es:


- | | | | | |
|--|--|---|---|--|
| A Gerissenes Segel
Der Spieler kann sich nur noch um eine Kachel weiterbewegen. | B Brennende Kajüte
Der Spieler darf nur noch 1 Schatz haben (bzw. 2 bei Archie). Sind zu viele Schätze vorhanden, wird ein Schatz entfernt. | C Kaputte Kanonen
Gegner können nicht mehr angegriffen werden. | D Loch im Schiffsrumpf
Der Spieler kann keine Dublonen mehr verdienen. | E Kaputtes Bugspriet
Der Spieler darf nur noch 3 Karten haben (bzw. 4 für Humbolt). |
|--|--|---|---|--|



Krakenangriff

Decke diese Karte sofort auf.
Führe den Krakenangriff aus.

Die klebrigen Tentakel der Bestie tauchten aus dem Wasser aus und zogen das Schiff in die tiefe See...

Jedes Mal, wenn der Effekt einer Karte mit Tentakelsymbol  verwendet wird, muss der Marker auf der Fluchbahn um ein Feld weitergeschoben werden.

Sobald ein Spieler **eine Krakenkarte zieht** oder **5 Flüche erreicht**, erscheint der Kraken und greift sofort den oder die Spieler an, die auf der Fluchbahn vorne liegen. Jeder involvierte Spieler würfelt und verliert die gewürfelte Anzahl an Beute- und Fluchpunkten. Sind nicht genug Beutepunkte vorhanden, werden stattdessen Schadensplättchen gezogen.

ERWEITERUNGEN

PRÄMIENAUFGABEN

Jeder Pirat, der etwas auf sich hält, liebt Herausforderungen. Besonders, wenn es dabei um fette Beute geht!

Jedes Mal, wenn eine der beiden **Außenpostenkacheln** **A** besucht wird, zieht der Spieler zwei **Prämienkarten** **B**.

Eine davon behält er, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, die andere kommt wieder ganz oben auf den Kartenstapel. Pro Zug darf nur eine Prämienkarte genommen werden.

Wird die Bedingung, die auf der Prämienkarte vermerkt ist, **innerhalb eines Zuges** erfüllt, wird sie den Mitspielern gezeigt und der Spieler erhält einen Beutepunkt. Die Karte wird daraufhin abgelegt.



WETTEREREIGNISSE

Plötzlich verdunkelt sich der Himmel und die Wellen werden zur Bedrohung. Du bist den Elementen ausgesetzt...

Durch Wetterkarten erhält ein Spieler ein oder zwei kostenlose Aktionen **A**, jedoch haben sie auch einen mächtigen Effekt, der während des Zugs angewendet werden **muss**.

Strudelplättchen **C** können auf einer beliebigen Kachel (außer dem Piratenversteck) abgelegt werden und verbinden zwei Kacheln miteinander. Durch eine Segelaktion **A** kann jeder Spieler einen Strudel durchqueren, um auf die andere Seite zu gelangen, jedoch erhält das Schiff durch die chaotische Reise ein Schadensplättchen.

Die Strudelplättchen bleiben bis zum Ende des Spiels liegen. Sie können bewegt werden, wenn wieder eine Strudelkarte gezogen wird.

DER GEIST

Der Geist ist ein verfluchter Hase, der dazu verdammt ist, mit seinem Geisterschiff für immer die Meere heimzusuchen. Aus Langeweile segelt er von einer Insel zur nächsten und sucht dabei nach Relikten für seine Sammlung...

Diese Variante ist ein **alternativer Spielmodus** für zwei Spieler.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie ein normales Spiel vorbereitet, jedoch mit folgenden Änderungen:

Beim Erstellen der Seekarte werden alle Kacheln **mit der Oberseite nach oben** aufgelegt. Es werden nur zwei Paare aus Landkarte und Schatzkarte platziert (statt drei). Auf jeder Kachel mit Dublonen-Symbol **D** wird eine Dublone platziert, die der erste Spieler erhält, der sein Schiff auf diese Kachel segelt. Abschließend wird das Geistertableau neben denen der beiden Spieler ausgelegt und das zugehörige weiße Schiff **auf der Höhlenkachel** **D** platziert.

ZUG

Wenn beide Spieler ihren Zug abgeschlossen haben, ist der Geist am Zug. Die obersten beiden Aktionskarten des Stapels werden aufgedeckt und die Aktionen darauf werden **in dieser Reihenfolge** ausgeführt:



Dublonen erhalten. Hat der Geist fünf Dublonen gesammelt, wird seine Fähigkeit **E** sofort ausgelöst. Die verwendeten Dublonen werden abgelegt.

Geisterschiff reparieren. Entferne ein Schadensplättchen **F** vom Geistertableau.

Jagen. Der Geist bewegt sich in Richtung des wertvollsten Schatzes im Spiel, entweder auf einer Inselkachel oder auf einem Schiff. Haben mehrere Schätze denselben Wert, wird der nächstgelegene Schatz gejagt.


Der Geist nimmt den kürzesten Weg, kann jedoch **nicht** durch das Piratenversteck segeln. Er beendet seinen Zug, falls möglich, **in Reichweite** eines Spielers.

Erreicht der Geist die Kachel mit dem wertvollsten Schatz, nimmt er diesen und platziert die Karte auf dem zugehörigen Feld **G** ... und geht erneut jagen.



MITWIRKENDE

Der Geist erhält den Effekt einer gestohlenen Schatzkarte nicht. Er kann auch auf Riffen segeln, ohne Schaden einzustecken.

Angreifen. Am Ende seines Zuges teilt der Geist an jeden Spieler in seiner Reichweite einen Schaden aus (der der Anzahl der Angriffsaktionen  entspricht).

Der Zug des Geistes ist damit vorbei.
Die beiden Aktionskarten werden abgelegt.

BEKÄMPFT DEN GEIST

Im Spiel können die Spieler dem Geist mit Angriffen oder Karten Schaden zufügen.

Für jeden erlittenen Schaden wird ein Plättchen mit der Oberseite nach unten auf sein Tableau gelegt.

Fügt ein Spieler dem Geist **seinen dritten Schaden** zu, wird das Schiff versenkt und der Spieler erhält den **letzten** gestohlenen Schatz. Allerdings wurde der Geist dazu verdammt, das Archipel wieder und wieder heimzusuchen: Die drei Schadensplättchen werden abgelegt und das Geisterschiff erscheint auf der Höhlenkachel erneut.

Erstellt von Quentin Vernet

Illustrationen von Baptiste Michard

Übersetzung von Veronika Hoffmann

Veröffentlicht von Lord Raccoon Games

Vielen Dank an Elodie und Ilaria für ihre Geduld und unermüdliche Unterstützung. Vielen Dank an unsere Familien und Freunde für ihren Enthusiasmus und ihre Ermutigungen. Besonderen Dank an Marc und Philou für ihre wertvolle Hilfe. Glückwunsch an die Beitragenden, die tolle Ideen hatten: Brandon Putman, FourFly, Raphael Chounlaboudy, Quoineaud, Hyraku, Totoch, Justin Salinas, Yonel, Guillaume Pacheco, Posth Eve, Ryckeboer und Arakin. Vielen Dank an alle Rezensenten, die unser Spiel über alle Ozeane hinweg geteilt haben.

Und last but not least, vielen Dank an die 1972 Beitragenden, die dieses Projekt ermöglicht haben. Ohne euch wäre das Spiel nicht verwirklicht worden.

