Spielanleitung

Nicht jedes Schiff, das den Hafen verlässt, ist dazu bestimmt, Geschichte zu schreiben. Manche sinken beim ersten Sturm, andere verschwinden spurlos zwischen Nebelbänken und Riffen. Doch jene Schiffe, deren Namen noch Jahrzehnte später in jeder Hafenspelunke geflüstert werden, wachsen mit jeder Reise. Ein zusätzlicher Laderaum für kostbare Beute, ein verstärktes Deck für tobende Gefechte oder eine prächtige Kajüte, die selbst den stolzesten Gouverneur vor Neid erblassen lässt – jeder Umbau erzählt von bestandenen Abenteuern und neu gewonnenem Reichtum.

Schon bald spricht sich in der ganzen Karibik herum, welches Wunderwerk ihr erschaffen habt. Schließlich ist ein Pirat nur so gefürchtet wie das Schiff, das ihn trägt.

Also entscheidet weise, welche Planken ihr zwischen Bug und Heck setzen lasst. Denn am Ende wird nicht nur euer Name Legende sein – sondern auch das Schiff, dessen Ruf ihm vorauseilt.

Neues Spielmaterial



4 identische Bugteile



4 identische Heckteile

24 Schiffsteile (mit 5 Symbolen)



3× 3× 6× 6× 6×



2 neue Galionsfiguren



4 Übersichtspläne



1 Papagei (zweiteilig)

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vor, beachtet aber die folgenden Änderungen. Die Nummern beziehen sich auf die Schritte des Grundspiels:



8a) Die Schiffstableaus des Grundspiels werden nicht benötigt. Stattdessen erhaltet ihr ein Bug- und Heckteil aus dieser Erweiterung und legt sie passend zusammen. Legt bei weniger als 4 Personen die übrigen **Bug- und Heckteile** zurück in die Spielschachtel.



8b) Sortiert die **Schiffsteile** aus dieser Erweiterung anhand der Symbole in der rechten oberen Ecke in 5 Stapel und mischt sie separat. Legt die gemischten Stapel **offen** neben der Karibik bereit.



8c) Optional: Nehmt euch jeweils einen **Übersichtsplan** aus dieser Erweiterung. Damit könnt ihr während des Spiels eure dauerhaften Rabatte, eure zusätzlichen Schritte auf der Entdeckerleiste sowie eure zusätzlichen Schwerter nachhalten. Verwendet dazu graue Markierungssteine aus dem Grundspiel. Überschreitet ihr den Wert 7 in einer Leiste, verwendet einfach einen weiteren Markierungsstein.

12) Legt die neuen **Galionsfiguren** zu denen des Grundspiels, bevor ihr den Galionsfigurenmarkt erstellt.

15) Optional: Steckt den Papagei zusammen. Markiert damit die Person, die im 3. Durchgang den letzten Spielzug durchführen wird.



Spielablauf

Am Spielablauf ändert sich nichts. Beachtet jedoch die neuen Symbole auf den Bug- und Schiffsteilen:



Du erhältst 2 Dublonen für jede Schiffsverbesserung, die du bereits vorgenommen hast (einschließlich dieser). Nimm dir anschließend das oberste Schiffsteil von einem der beiden Stapel mit 6 Feldern für Schiffsverbesserungen (Symbol bzw.) und lege es zwischen dein Bug- und Heckteil.





Nimm dir das oberste Schiffsteil von einem beliebigen Stapel mit 4 Feldern für Schiffsverbesserungen (Symbole / /) und lege es zwischen dein Heckteil und das Schiffsteil links davon. Ihr könnt euer Schiff mit beliebig vielen Schiffsteilen (mit 4 Feldern) erweitern, indem ihr die abgebildete Schiffsverbesserung vornehmt – solange der Vorrat reicht.





Nutze sofort das Feld vor und das Feld hinter deiner Entdeckerfigur, auch wenn dort fremde Entdeckerfiguren stehen. An einer Gabelung kannst du dir das Feld aussuchen.



Soforteffekt:
Versetze deine Entdeckerfigur auf das erste freie Feld jenseits des nächsten Flusses und erhalte seine Belohnungen. Gibt es keinen nächsten Fluss, ignoriere den Effekt.



Behandle die Schwarzmärkte anderer Spielenden als wären sie deine eigenen.



Spielende und Schlusswertung

Auch hier ändert sich nichts. Befolgt die Regeln des Grundspiels.

Solospiel

An den Regeln des Solospiels ändert sich ebenfalls nichts. Die oben genannten Änderungen gelten für alle Personenzahlen.



Glossar

 # Neue Galionsfigur Nr. 1: Netz
Bietet 2 weitere Felder für Schiffsverbesserungen. Wenn du hier einen Markierungsstein ablegst, kannst du eine Ausbaukarte des Typs Schiff in der Karibik mit einem Rabatt von 7 Dublonen erwerben. Wie üblich kannst du weitere Rabatte geltend machen, die Kosten können aber nicht unter 0 fallen.



Hinweis: Für die Grenzlinien auf deinem Schiff zählen auch die Markierungssteine auf dieser Galionsfigur mit.

 # Neue Galionsfigur Nr. 2: Muschel
Immer wenn du dein Schiff in der Karibik nur um 1 oder 2 Felder vorrückst, kannst du zusätzlich zur Aktion der erreichten Karte dein Schiff einmal verbessern.