



Spielanleitung

Am Horizont braut sich ein Sturm zusammen und unter dem Bug eures Schiffes scheint sich etwas Gewaltiges durchs Wasser zu schieben. Die Gewässer hier im Norden sind gefährlicher als es den Anschein hat aber angeblich versteckt sich auf einer der Inseln ein legendärer Schatz. Eine alte Karte die ihr dem Seebären abgeluchst habt gibt euch den ersten Hinweis, aber noch kennt ihr nicht den ganzen Weg. Zu allem Überfluss haben sich auch schon die ersten Möchtegern-Piraten an eure Fersen geheftet und wollen euch den Ruhm vor der Nase wegschnappen.

Werdet ihr mit heiler Haut und einem Laderaum voller Gold euer geliebtes Maracaibo wiedersehen ... oder den Gefahren auf eurem Weg erliegen? Lasst euch nicht vom Kraken erwischen.

NEUES SPIELMATERIAL



7 „Stufe I“-Karten
(6 Ausbaukarten und
1 Ort „Krake“)



24 Schatzsuche-Karten (5× „A“,
8× „B“, 8× „C“ und 3× „D“)



28 „Stufe II“-Karten
(25 Ausbaukarten
und 3 Orte)



1 Solokarte
(siehe Seite 10)

NEUE KARTEN

Folgende Schritte der Spielvorbereitung des Grundspiels ändern sich, wenn ihr die neuen Ausbaukarten und Orte in euren Partien von Pirates of Maracaibo verwenden möchtet:

3. Mischt die Ortskarte „Kraken“ mit den Ortskarten des Grundspiels und legt dann eine zufällige Ortskarte zurück in die Spiel-schachtel. Mischt die neuen Ausbaukarten der Stufe I mit denen des Grundspiels zusammen und zieht 15 davon. Bildet dann mit diesen Karten sowie 4 zufällig gewählten Residenzen das „Stufe I“-Deck, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben.
5. Mischt die neuen „Stufe II“-Karten mit denen des Grundspiels zusammen.

Die neuen Symbole auf den Ausbaukarten und Orten dieser Erweiterung werden im Glossar erklärt.

MODUL „SCHATZSUCHE“

Dieses Modul macht aus Pirates of Maracaibo ein Wettrennen!

Versucht schneller als die anderen vier Aufgaben zu erfüllen, um die Schatzkarte zu vervollständigen und den Schatz zu bergen. Wer dies als erstes schafft, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

Folgende Schritte der Spielvorbereitung des Grundspiels

ändern sich, wenn ihr das Modul „Schatzsuche“ spielen möchtet:

6. Legt **alle** Markierungssteine auf die passenden Schatzinseltableaus.
7. Legt die Schatzwertplättchen zurück in die Spiel-schachtel. Sie werden für dieses Modul nicht benötigt.

Fahrt dann mit den übrigen Schritten der Spielvorbereitung des Grundspiels fort und ergänzt anschließend die folgenden beiden Schritte:

16. Baut die Schatzkarte auf: (siehe Abbildung auf Seite 5)
Sortiert die Schatzsuche-Karten nach den Buchstaben auf ihren Rückseiten (A, B, C und D) und mischt die vier Stapel getrennt voneinander. Baut dann die Schatzkarte wie folgt auf:

- Zieht 2 „A“-Karten und legt sie **offen** in die erste Spalte der Auslage.
- Zieht 3 „B“-Karten und legt sie **verdeckt** in die zweite Spalte.
- Zieht 4 „C“-Karten und legt sie **verdeckt** in die dritte Spalte.
- Legt alle 3 „D“-Karten **offen** in die vierte Spalte.

Die Spalten der Schatzkarte sind wie in der Karibik versetzt zueinander.

17. Legt jeweils einen eurer Spielmarker links von der Schatzkarte ab.

SPIELABLAUF

Es werden keine Runden gezählt!

Ihr spielt zwar weiterhin reihum im Uhrzeigersinn, aber alle segeln in ihrem eigenen Tempo. Wer in Maracaibo ankommt, erhält eine Schiffsverbesserung, 6 Siegpunkte und Einkommen (grüne Schriftrollen). Dann kehrt das Schiff in den Startbereich der Karibik zurück – gegnerische Schiffe sind davon nicht betroffen.

Aufgaben der Schatzkarte erfüllen

Jede Schatzsuche-Karte zeigt eine oder mehrere **Bedingungen**. Erfüllst du alle Bedingungen einer Karte in der „A“-Spalte der Schatzkarte, kannst du deinen Spielmarker auf diese Karte vorrücken.

Gehe dabei wie folgt vor:

1. Rücke deinen Spielmarker auf die Karte vor, deren Bedingungen du erfüllst.
2. Decke eine angrenzende **verdeckte** „B“-Karte auf und ziehe eine „B“-Karte vom Stapel.
3. Entscheide dann, ob du die aufgedeckte Karte durch die soeben gezogene ersetzen möchtest.
4. Lege in jedem Fall die nicht gewählte Karte zurück unter den „B“-Stapel.

Überspringe die Schritte 2-4, wenn beide angrenzenden Karten bereits aufgedeckt sind (weil andere schneller waren als du).



Beispiel: Deine Spielfarbe ist blau. Deine Schiffsfigur befindet sich in Bonaire und du hast bereits einen Fluss auf dem Entdeckertableau überquert, somit erfüllst du die Bedingungen der abgebildeten „A“-Karte. Zuerst rückst du deinen Spielmarker auf diese Karte vor. Dann deckst du die untere der angrenzenden „B“-Karten auf und ziehst eine „B“-Karte vom Stapel. Von diesen beiden wählst du eine aus und legst sie offen aus, die andere legst du unter den Stapel. Du könntest nicht die obere der angrenzenden „B“-Karten wählen, da sie bereits aufgedeckt war.

Gehe ebenso vor, wenn du die Bedingungen einer angrenzenden „B“ bzw. „C“-Karte erfüllst. Im Falle einer „C“-Karte entfallen die obigen Schritte 2-4, da die „D“-Karten bereits offen ausliegen.

Du darfst **jederzeit** und beliebig oft innerhalb deines Spielzuges auf der Schatzkarte vorrücken, wenn du die Bedingungen einer angrenzenden Karte erfüllst.

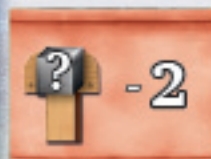
SPIELENDENDE

Wer zuerst auf eine Karte in der „D“-Spalte der Schatzkarte vorrückt, läutet das Ende des Spiels ein. Spielt weiter, bis alle die gleiche Anzahl von Spielzügen hatten, d. h., bis die Person an der Reihe war, deren Spielmarker in Maracaibo liegt (siehe Schritt 15 der Spielvorbereitung). Ist es diese Person, die zuerst eine „D“-Karte erreicht hat, endet das Spiel sofort.

Es gewinnt, wer alleinig eine Schatzsuche-Karte der „D“-Spalte erreicht hat. Haben mehrere Personen eine „D“-Karte erreicht, gewinnt von ihnen, wer die meisten Siegpunkte hat. Ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

GLOSSAR

Allgemeine Symbole



Dauereffekt:

Immer wenn du dein Schiff verbesserst, sind die Zahlen über den Grenzlinien jeweils um 2 reduziert.



Dauereffekt:

Du hast nun zwei zusätzliche Lagerfelder für Schätze, auch unterschiedliche. Sie folgen denselben Regeln wie das Lager auf deinem Verstecktableau.



Dauereffekt:

Du erhältst immer 3 Dublonen, wenn du einen Schatz vergräbst. Dabei spielt es keine Rolle, ob du einen Bonus für das Vergraben erhältst oder nicht.



Soforteffekt:

Staple 3 deiner Spielmarker auf den Kreuzungspunkt von drei oder weniger Karten in der Karibik. Du darfst immer, wenn jemand (auch du)

eine dieser Karten aufsucht, einen dieser Spielmarker auf diese Karte legen, um den abgebildeten Bonus zu erhalten. Diesen Bonus kannst du bis zu dreimal erhalten.



Du musst deine Bewegung auf dieser Karte beenden, wenn du deine Schiffsfigur auf diese Karte ziehst.

Soforteffekte:

1. Erhalte eine Schiffsverbesserung.
2. Erwirb nach den üblichen Regeln eine Ausbaukarte des Typs Schiff aus der Karibik.

3. Würfle mit einem Würfel und tausche den Kraken mit einer angrenzenden Karte entsprechend der gewürfelten Zahl. Wiederhole den Wurf, wenn auf dem erwürfelten Feld keine Karte liegt. Schiffe auf dem Kraken verbleiben auf dem Kraken.



Soforteffekt:

Lege 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf das Feld, auf dem sich deine Entdeckerfigur befindet, und erhalte dafür 2 Schätze deiner Wahl. Wer als

nächstes dieses Feld erreicht, erhält den Schatz zusätzlich zu den Effekten dieses Feldes.



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.



Soforteffekt:

Versetze deine Schiffsfigur auf eine angrenzende Karte (einschließlich Golf, falls dieser angrenzend ist) und führe die Aktionen der Karte (bzw. des Golfes) aus.



Soforteffekt:

Wirf eine deiner Questkarten ab und erhalte dafür 5 Siegpunkte und 5 Dublonen.



Soforteffekt:

Erhalte für jeden Fluss, den deine Figur auf dem Entdeckertableau überquert hat, jeweils 3 Dublonen und 3 Siegpunkte.



Soforteffekt:

Ziehe deine Entdeckerfigur mindestens 3 Felder zurück. Dafür erhältst du 10 Siegpunkte sowie die Effekte des Feldes, auf dem deine Entdeckerfigur

landet. Du musst mindestens 3 Felder zurückgehen. Effekte, die dir Vorteile bringen, wenn du weniger Schritte auf dem Entdeckertableau vorrückst, kannst du hierbei nicht geltend machen.



Soforteffekt:

Erhalte kostenfrei eine Galionsfigur aus dem Galionsfigurenmarkt, und zwar auch dann, wenn du bereits eine Galionsfigur besitzt.





Soforteffekt:

Lege 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf das Feld, auf dem sich deine Entdeckerfigur befindet, und erhalte dafür für jede Schiffsverbesserung, die du vorgenommen hast, jeweils 1 Dublone und 1 Siegpunkt. Wer als nächstes dieses Feld erreicht, erhält den Schatz zusätzlich zu den Effekten dieses Feldes.



Soforteffekt:

Vergrabe (bis zu) so viele Schätze der angegebenen Sorte, wie du noch freie Felder unterhalb der entsprechenden Schaufellinie hast.



Soforteffekt:

Lege 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf das Feld, auf dem sich deine Entdeckerfigur befindet, und erhalte dafür 7 Siegpunkte und eine Aktion

„Entdecken“ mit dem Wert 2. Wer als nächstes dieses Feld erreicht, erhält den Schatz zusätzlich zu den Effekten dieses Feldes.



Soforteffekt:

Verschiebe eines deiner Schwarzmarktplättchen in der Karibik an einen anderen erlaubten Ort und nutze den Effekt des Plättchens.



Siegpunkte bei Spielende:

Erhalte doppelt so viele Siegpunkte, wie du allgemeine Rabatte für Karten hast (z. B. 8 Siegpunkte, wenn du Rabatte in Höhe von 4 Dublonen hast).

Karten, die hier nicht beschrieben werden:

B-10, B-13, B-20, B-21, B-29, B-31.

Neue Inseln



St. Lucia

Soforteffekt: Befindet sich noch kein Markierungsstein auf dieser Insel, platziere einen auf ein beliebiges Feld. Andernfalls verschiebe den vorhandenen Markierungsstein auf ein angrenzendes Feld. In beiden Fällen erhältst du die Effekte des Feldes, auf dem der Markierungsstein landet.



Atlantis

Soforteffekt: Wähle eine Ausbaukarte des Typs Crew oder Ausrüstung in der Karibik und nutze die Aktionen ihrer beigeen Schriftrolle. Zusätzlich erhältst du für jedes Set aus allen drei Schätzen, das du hast, jeweils 4 Siegpunkte.



Treasure Trove Cove Island

Soforteffekt: Platziere 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf ein freies Feld dieser Insel und erhalte den abgebildeten Bonus.



SOLO

Füge die neue Solokarte dem Solokartenstapel A hinzu. Sobald Jordan diese Karte aufdeckt, kauft er eine Ausbaukarte gemäß den Standardregeln des Grundspiels, mit einer Ausnahme - der Bewegungsreichweite. Jordan versucht zunächst, eine Karte innerhalb einer Reichweite von 1 zu kaufen. Ist dies nicht möglich, wird die Reichweite auf 2 erhöht, dann auf 3.

„A“-KARTEN

BT-37: Deine Schiffsfigur muss in Barbados sein und du musst mindestens 2 Ausbaukarten des Typs Ausrüstung besitzen.

BT-38: Deine Schiffsfigur muss in Grenada sein und du musst mindestens 2 Ausbaukarten des Typs Crew besitzen.

BT-39: Deine Schiffsfigur muss in Tobago sein und du musst mindestens 2 Schätze (beliebiger Sorten) besitzen.

BT-40: Deine Schiffsfigur muss in Bonaire sein und deine Entdeckerfigur muss mindestens 1 Fluss überquert haben.

BT-41: Deine Schiffsfigur muss in Curaçao sein und du musst mindestens 1 Schwarzmarktplättchen in der Karibik haben.



„B“-KARTEN

BT-42: Deine Schiffsfigur muss in Barbados sein und dein Dublonen-Einkommen muss mindestens 8 Dublonen betragen.

BT-43: Deine Schiffsfigur muss in Grenada sein und dein Siegpunkte-Einkommen muss mindestens 5 Siegpunkte betragen.

BT-44: Deine Schiffsfigur muss in Bonaire sein und du musst Karten im Gesamtwert von mindestens 17 Siegpunkten besitzen.

BT-45: Deine Schiffsfigur muss in Tobago sein und du musst mindestens 5 Schätze (beliebiger Sorten) besitzen.

BT-46: Deine Schiffsfigur muss in Curaçao sein und du musst mindestens 7 Schiffsverbesserungen vorgenommen haben.

BT-47: Deine Schiffsfigur muss in Aruba sein und du musst mindestens 4 Questkarten besitzen.

BT-48: Deine Schiffsfigur muss in Trinidad sein und du musst mindestens 2 Ausbaukarten des Typs Schiff besitzen.



BT-49: Deine Schiffsfigur muss in Montserrat sein und du musst mindestens 3 Karten mit Dauereffekten besitzen.

„C“-KARTEN

BT-50: Deine Entdeckerfigur muss mindestens 3 Flüsse überquert haben.

BT-51: Du musst mindestens 2 Sets aus allen drei Schätzen besitzen.

BT-52: Du musst mindestens 30 Dublonen besitzen.

BT-53: Du musst mindestens 3 Gold vergraben haben.

BT-54: Du musst mindestens 3 Smaragde vergraben haben.

BT-55: Du musst mindestens 3 Perlen vergraben haben.

BT-56: Du musst mindestens 4 Karten mit Soforteffekten besitzen.

BT-57: Du musst mindestens 6 Ausbaukarten (egal welchen Typs) besitzen.



„D“-KARTEN

BT-58: Du musst mindestens 40 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste erreicht haben, mindestens 18 Siegpunkte durch erfüllte Questkarten vorweisen können und mindestens 20 Siegpunkte durch graue Schriftrollen haben.

BT-59: Du musst mindestens 30 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste erreicht haben, mindestens 22 Siegpunkte durch erfüllte Questkarten vorweisen können und mindestens 20 Siegpunkte durch graue Schriftrollen haben.

BT-60: Du musst mindestens 30 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste erreicht haben, mindestens 18 Siegpunkte durch erfüllte Questkarten vorweisen können und mindestens 25 Siegpunkte durch graue Schriftrollen haben.

