The background of the cover is a vibrant, detailed illustration of a pirate scene. In the foreground, a wooden ship's deck is cluttered with various items: a human skull, a lit candle in a holder, a bottle of rum, and other nautical equipment. A large, unrolled scroll dominates the center, bearing the title 'PIRATES of MARACAIBO Commanders' in stylized fonts. Behind the scroll, a three-masted sailing ship is visible on the sea. In the background, a fortified town or castle sits atop a cliffside, with smoke rising from its towers, suggesting a battle. The sky is filled with seagulls and a bright sun, creating a dramatic and adventurous atmosphere.

PIRATES

of MARACAIBO

Commanders

Spielanleitung

Als der Pulverdampf sich lichtet, weht eine weiße Fahne über den zertrümmerten Mauern der spanischen Befestigung. Wir haben das Fort und seine Verteidiger bezwungen und nichts steht mehr zwischen uns und den Reichtümern, die sich ohne Zweifel in den Lagerräumen auftürmen. Unser Kommandant Flintlock Frank, der seit neuestem eine Obsession für Kanonen entwickelt hat, blickt zufrieden auf seine Crew. Dieser Sieg muss gebührend gefeiert werden, mit dem besten Rum den die Karibik zu bieten hat.

Andererseits könnte man den Rum natürlich auch an die nächste schmutzige Kaschemme verkaufen, denn an trockenen Kehlen mangelt es auf den umliegenden Inseln nie.

Von Dabora Des hört man, dass sie sich ein wahres Rumimperium aufgebaut hat auch wenn ihr Schiff jetzt durch die unzähligen Rumfässer in ihrem Laderaum viel zu tief im Wasser liegt und kaum mehr Fahrt macht.

Und habt ihr schon gehört, dass im Hinterland von Maracaibo neue Pfade entdeckt wurden? Es gehen Gerüchte um, dass der berühmte Ravaging Rajesh mit seinen Kumpanen schon unzählige Schätze im Dschungel entdeckt hat und viele weitere noch in den verbotensten Winkeln auf uns warten.

Wie schon immer führen viele Wege zu Ruhm und Reichtum. Welcher der beste ist, hängt von den sich ständig verändernden Gewässern der Karibik ab und natürlich davon, welcher verwegenen Kommandantin oder welchem legendären Kapitän man sich anschließt.

NEUES SPIELMATERIAL



2 doppelseitige
Entdeckertableauteile



6 „Stufe I“-Karten
(6 Ausbaukarten)



32 „Stufe II“-Karten
(2 Orte &
30 Ausbaukarten)



4 Galionsfiguren



2 Rummarktplättchen



16 Fortplättchen



15 Rumfässer



25 Kanonen



12 doppelseitige
Kommandantentableaus



1 neutrale
Entdeckerfigur



3 Kommandanten-
Schwarzmärkte



2 Solokarten (1x A, 1x B)

ÄNDERUNGEN IN DER SPIELVORBEREITUNG

② Das Entdeckertableau des Grundspiels wird nicht benötigt. Legt stattdessen die zwei Entdeckertableauteile dieser Erweiterung mit einer beliebigen Seite nach oben so aneinander, dass sich der Golf auf der linken Seite befindet. Dafür gibt es vier Kombinationsmöglichkeiten.

③ Mischt die „Stufe I“-Ausbaukarten des Grundspiels und dieser Erweiterung zusammen und zieht davon 15 Karten.

⑤ Mischt die „Stufe II“-Karten des Grundspiels und dieser Erweiterung zusammen.

⑦ Verteilt die 2 Rummarktplättchen sowie die 6 Schatzwertplättchen des Grundspiels zufällig auf die 8 Orte. Legt die Plättchen offen in die linke obere Ecke des jeweiligen Ortes.

⑫ Mischt die Galionsfiguren des Grundspiels und dieser Erweiterung zusammen und legt die erforderliche Zahl in den Galionsfigurenmarkt.

Führt nach Abschluss der weiteren Schritte der Spielvorbereitung des Grundspiels zusätzlich die folgenden Schritte durch:

⑯ Legt jeweils 1 Fortplättchen offen unter die Ortsaktion jedes Ortes sowie auf jedes Feld des neuen Entdeckertableaus mit dem Symbol . Legt je nach Personenzahl die folgende Anzahl Fortplättchen unten auf das Golfeld:

- 1-2 Personen: keine
- 3 Personen: 2 Fortplättchen
- 4 Personen: 4 Fortplättchen

⑰ Nehmt euch jeweils 2 zufällige Kommandantentableaus, die ihr neben euer Verstecktableau wie folgt ablegt: Entscheidet gleichzeitig, welches Tableau ihr mit der Vorderseite nach oben (also mit dem Kommandanten) links an euer Verstecktableau anlegt. Dreht das andere auf die Rückseite und legt es rechts an euer Verstecktableau. Sind beim Kommandanten Schwarzmärkte abgebildet, legt die entsprechenden Plättchen zum Kommandanten.



⑱ Legt die Rumfässer und Kanonen griffbereit aus. Legt nicht benötigte Fortplättchen, Kommandantentableaus und -schwarzmärkte zurück in die Spielschachtel.

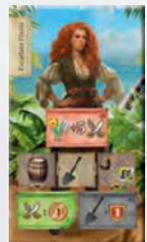
SPIELABLAUF

Die Regeln des Grundspiels bleiben erhalten und werden um die folgenden Elemente ergänzt.

KOMMANDANTENTABLEAUS

Kommandanten

Ihr profitiert nun von einem Kommandanten, der euch eine einzigartige Sonderfähigkeit verleiht. Die Effekte dieser Fähigkeiten werden auf Seite 10 und 11 erklärt.



Sonderschriftrollen

Auf euren Kommandantentableaus befinden sich insgesamt 6 Sonderschriftrollen, zwei davon beim Kommandanten und vier auf dem anderen Tableau.

Diese Sonderfähigkeiten aktiviert ihr, indem ihr Fortplättchen oder Rumfässer auf die zugehörigen Aktivierungsfelder ablegt.

- Ein besiegtes Fortplättchen kann nur dann auf ein Aktivierungsfeld gelegt werden, wenn ihr es mit einem Würfel der auf dem Feld vorgegebenen Farbe besiegt habt. Was das bedeutet, wird auf Seite 6 erklärt.
- Ein Rumfass kann nur während einer Aktion „Rummärkte aktivieren“ gelegt werden. Mehr dazu unten auf dieser Seite.

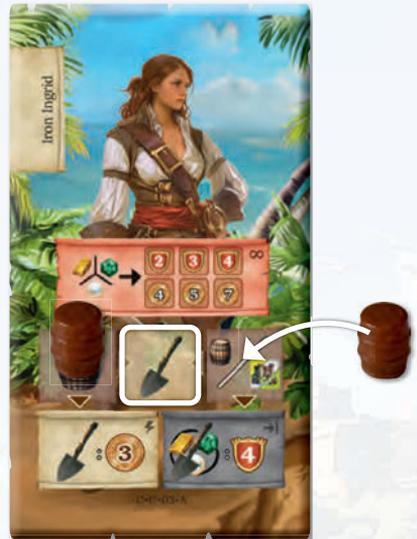
Jede Sonderschriftrolle kann nur einmal aktiviert werden. Dabei schalten graue Schriftrollen weitere Wertungsmöglichkeiten frei. Ihr könnt eine Sonderschriftrolle auch dann aktivieren, wenn ihr ihren Effekt oder Vorteil gar nicht nutzen könnt.



Aktivierungsboni

Auf euren Kommandantentableaus sind vier Aktivierungsboni abgebildet. Sobald ihr beide Aktivierungsfelder ① und ② in einer Zeile belegt habt, erhaltet ihr sofort den zwischen diesen Feldern abgebildeten Aktivierungsbonus ③.

Sobald ihr alle vier Aktivierungsfelder auf dem Kommandantentableau belegt habt, das mit der Rückseite nach oben liegt, erhaltet ihr sofort 10 Siegpunkte.



Beispiel: Blau handelt 1 Rum am Rummärkte und legt ihn zu seinem Kommandanten. Nun sind beide Aktivierungsfelder darauf belegt, also erhält Blau sofort die abgebildete Aktion „Schatz vergraben“.

Aktivierungsboni und Sonderschriftrollen könnt ihr in beliebiger Reihenfolge nutzen.

RUM & RUMMÄRKTE



Landet ihr auf einem Ort mit Rummärkteplättchen, könnt ihr den Rummärkte im Schritt „Schwarzmarkt aktivieren“ nutzen. Befindet sich sowohl ein Schwarzmarkt als auch ein Rummärkte an diesem Ort, wird der Rummärkte zuerst ausgeführt. Auch Ausbaukarten, das Entdeckertableau und dergleichen können Rummärkte aktivieren.

Einen Rummarkt aktivieren

Führe genau eine der folgenden Aktionen durch, wenn du einen Rummarkt aktivierst:

- **Kaufe 1 Rum** für 3 Dublonen und lege das Rumfass auf dein Verstecktableau.
- **Handle 1 Rum**, indem du 1 Rumfass von deinem Verstecktableau auf ein Aktivierungsfeld deiner Kommandantentableaus legst, auf dem ein Rumfass abgebildet ist. Aktiviere dann sofort die zugehörige Sonderschriftrolle und erhalte ggf. einen Aktivierungsbonus.

Es gibt noch weitere Wege im Spiel, an Rum zu gelangen. Doch egal, wie ihr an den Rum kommt, er muss zuerst auf euer Verstecktableau gelegt werden.

KANONEN



Ihr könnt eure Schiffsverbesserungen zu Kanonen aufwerten, womit ihr dann Forts bekämpfen könnt. Jede Kanone, die ihr erhaltet, **ersetzt** einen grauen Markierungsstein auf eurem Schiffstableau. Solange ihr noch keine Schiffsverbesserung vorgenommen habt, könnt ihr keine Kanonen erhalten.



Kanonen zählen für alle Belange als Markierungssteine, also insbesondere auch für das Überqueren der Grenzlinien auf eurem Schiffstableau.

FORTS



Landet ihr auf einem Ort mit Fortplättchen, könnt ihr dieses im Schritt „Ortsaktion nutzen“ angreifen, müsst dann aber auf das Nutzen der Ortsaktion verzichten. Jedes Fortplättchen zeigt einen Stärkewert und darüber einen Siegpunktwert. Ihr besiegt ein Fort, indem ihr es mit mindestens so viel Feuerkraft angreift, wie der Stärkewert angibt.



Beispiel: Blau landet auf Trinidad und aktiviert zuerst den Rummarkt: Er kauft 1 Rum für 3 Dublonen und legt ihn auf sein Verstecktableau. Danach verbessert er sein Schiff. Dann hat er die Wahl: Entweder nutzt er Trinidads Kaperaktion oder er greift das Fort an.

Im 3- und 4-Personenspiel befinden sich auch im Golf Forts. Dort könnt ihr, nachdem ihr eine Schiffsverbesserung durchgeführt habt, als Golfaktion eines der dort befindlichen Forts angreifen. Ihr müsst die Wahl treffen, bevor ihr den Angriff ausführt.

Ein Fort angreifen

Führe folgende Schritte durch, wenn du ein Fort angreifst:

1. Deine Feuerkraft entspricht der Zahl deiner Kanonen. Die Anzahl deiner Schwerter spielt hierbei keine Rolle.
2. Wirf die drei Kaperwürfel. Danach darfst du einmalig alle Würfel nochmal werfen. Verfügst du über Sonderfähigkeiten, die dich weiter neu werfen lassen, kannst du diese nun anwenden.
3. Wähle 1 Würfel und addiere seinen Wert zu deiner Feuerkraft. Die Farbe des gewählten Würfels bestimmt, auf welche Aktivierungsfelder du das Fort legen kannst, wenn du es besiegst.
4. Ist deine Feuerkraft kleiner als der Stärkewert des Forts, kannst du die Wachen bestecken: Für je 5 Dublonen oder 3 Siegpunkte, die du abgibst, reduziert sich der Stärkewert des Forts um 1 (auch mehrmals hintereinander).
5. Erreicht deine Feuerkraft nun mindestens den Stärkewert des Forts, hast du es besiegt! Andernfalls scheitert dein Angriff, das Fort bleibt auf dem Ort liegen und dein Zug endet.

6. Hast du das Fort besiegt, bekommst du sofort die aufgedruckten Siegpunkte. Drehe dann das Fortplättchen auf die Rückseite und lege es auf ein freies Aktivierungsfeld, das zur Farbe des gewählten Würfels passt. Alternativ kannst du das Fort auf dein Verstecktableau legen.



Beispiel: Um das abgebildete Fort zu besiegen, benötigst du eine Feuerkraft von 7 oder mehr. Du hast 3 Kanonen und die gezeigten Augenzahlen gewürfelt. Du hattest gehofft, mit dem grünen Würfel mehr zu werfen, aber einen Neuwurf möchtest du jetzt auch nicht riskieren. Also wählst du den gelben Würfel und kommst auf eine Feuerkraft von 9. Du bekommst sofort 5 Siegpunkte und legst das besiegte Fort auf ein gelbes Aktivierungsfeld deines Kommandantentableaus, wodurch du den Effekt der zugehörigen Sonderschriftrolle nutzen kannst.

DER GOLF & MARACAIBO

Die Entdeckertableauteile verändern die Aktionen im Golf und in Maracaibo wie folgt:



Zusätzlich zur Verbesserung erhältst du eine Kanone.



Führe sofort eine Aktion „Entdecken“ mit dem Wert 2 durch und aktiviere das Feld, auf dem

deine Entdeckerfigur steht noch einmal. Du kannst dies auch in umgekehrter Reihenfolge tun. Das kann dazu führen, dass du denselben Vorteil zweimal erhältst.



Im 3- und 4-Personenspiel kannst du eine Aktion „Fort angreifen“ gegen eines der Forts im Golf nutzen. Bestimme vor dem Wurf, welches Fort du angreifst.



Wer Maracaibo erreicht, bekommt 3 Siegpunkte und eine Schiffsverbesserung. Außerdem kannst du ein beliebiges Fort in der Karibik angreifen (einschließlich den Forts im Golf, aber nicht den Forts auf dem Entdeckerpfad). Der Stärkewert des gewählten Forts wird zudem um 2 reduziert.



Wer Maracaibo erreicht, bekommt 5 Siegpunkte, eine Schiffsverbesserung sowie 1 Kanone.

NEUE KARTEN



Verfluchtes Schiff

Auf dem verfluchten Schiff müsst ihr eure Bewegung beenden, wenn ihr dorthin zieht. Ihr könnt dann das verfluchte Schiff kostenlos aufnehmen oder wie üblich 5 Dublonen erhalten, weil ihr auf einer Ausbaukarte stehengeblieben seid (ohne sie zu kaufen).

SCHLUSSWERTUNG

Es wird wie im Grundspiel gewertet. Zusätzlich bekommt ihr in Schritt 4 der Wertung Siegpunkte für graue Schriftrollen auf euren Kommandantentableaus, die ihr aktiviert habt.

GLOSSAR

Allgemeine Icons



Du erhältst sofort 1 Kanone, es sei denn, du hast keine Schiffsverbesserung, die du durch die Kanone ersetzen kannst.



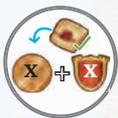
Du erhältst in der Einkommensphase so viele Dublonen, wie du Kanonen hast.



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.



Von nun an kannst du alle Würfel ein zusätzliches Mal neu werfen und hast immer 1 Schwert mehr.



Spiele eine Questkarte von deiner Hand offen in deine Auslage. Du bekommst sofort Siegpunkte und Dublonen für eine der beiden Bedingungen, die du jetzt gerade erfüllst. Werte diese Karte bei der Schlusswertung erneut.

Beispiel: Deine Entdeckerfigur bleibt auf diesem Feld stehen. Du spielst eine Questkarte, die oben 3 Siegpunkte bringt, wenn du 2 Perlen vergraben hast, und unten 6 Siegpunkte, wenn du 3 Perlen vergraben hast. Im Moment erfüllst du die obere Bedingung und bekommst 3 Siegpunkte und 3 Dublonen. Bei der Schlusswertung erfüllst du die untere Bedingung und bekommst 6 Siegpunkte.



Bei der Spielvorbereitung kommt ein Fortplättchen auf dieses Feld. Landet deine Entdeckerfigur auf diesem Feld, kannst du dieses Fort angreifen. Sobald das Fort besiegt ist, gibt es auf diesem Feld stattdessen 1 Dublone.



Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 1 Schwert aus, um 1 Kanone zu erhalten.



Du erhältst bei jeder Aktivierung eines Schwarzmarkts, der Siegpunkte einbringt, zusätzlich auch Dublonen in selber Höhe.



Du erhältst in der Einkommensphase so viele Siegpunkte, wie du Forts besiegt hast.



Lege 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf das Feld, auf dem sich deine Entdeckerfigur befindet, und nimm dir 2 beliebige Schätze von ihren jeweiligen Inseln. Die nächste Entdeckerfigur, die auf diesem Feld stehen bleibt, erhält zusätzlich zur abgedruckten Belohnung den dort liegenden Schatz.



Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 3 Schwerter aus, um dein Siegpunkteeinkommen zu erhalten.



Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 7 Schwerter aus, um 5 Siegpunkte zu bekommen und einen deiner Schwarzmärkte in der Karibik zu aktivieren.



Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 4 Schwerter aus, um 1 Schatz der gewählten Würfel Farbe zu erhalten. Vergrabe anschließend 1 Schatz beliebiger Farbe.



Lege 1 Schatz von deinem Verstecktableau auf das Feld, auf dem sich deine Entdeckerfigur befindet. Dafür bekommst du 7 Siegpunkte und eine weitere Aktion „Entdecken“ mit dem Wert 2. Die nächste Entdeckerfigur, die auf diesem Feld stehen bleibt, erhält zusätzlich zur abgedruckten Belohnung den dort liegenden Schatz.



Der Stärkewert jedes Forts, das du angreiffst, wird um 2 reduziert.



Ziehe deine Entdeckerfigur 3 oder mehr Felder zurück. Dafür bekommst du 10 Siegpunkte sowie die Vorteile des Feldes, auf dem deine Entdeckerfigur landet. Du musst mindestens 3 Felder zurückziehen. Effekte, die dir Vorteile bringen, wenn du weniger Schritte auf der Entdeckerleiste vorrückst, kannst du hierbei nicht geltend machen.



Wirf 2 Würfel: Wähle einen, für den du dir Siegpunkte nimmst, und erhalte Dublonen für den anderen – jeweils in Höhe der Augenzahl. Wie üblich hast du einen Neuwurf.



Greife ein beliebiges Fort in der Karibik an (einschließlich den Forts im

Golf, aber nicht den Forts auf dem Entdeckerpfad).



Jedes Set aus verschiedenfarbigen Schätzen.



Jedes Set aus verschiedenfarbigen vergrabenen Schätzen.



Du erhältst kostenlos 1 Rumfass, das du auf dein Verstecktableau legst.



Aktiviere den Rummarkt (siehe Seiten 4-5). Dieses Symbol kommt auf diverssem Spielmaterial vor: Ausbaukarten, Entdeckertableau, etc.

Neue Galionsfiguren (x4)



Widder

Bei jedem Angriff auf ein Fort kannst du 1 Rumfass von deinem Verstecktableau abwerfen, um den Stärkewert des Forts um 4 zu reduzieren.



Schwertfisch

Zu jeder Questkarte, die du erhältst, bekommst du zusätzlich 3 Dublonen sowie 1 kostenlosen Rum. Lege das Rumfass auf dein Verstecktableau.



Königin

Deine Feuerkraft wird um deine dauerhaften Schwerter erhöht.



Kanone

Du erhältst 2 Kanonen. Du erhältst in der Einkommensphase so viele Dublonen, wie du Kanonen hast.

Kommandantentableaus (x12)



Kraken Khan

Platziere das abgebildete Schwarzmarktplättchen zu Beginn deines ersten

Spielzuges auf einen beliebigen Ort und lege einen deiner Spielmarker darauf. Behandle diesen Schwarzmarkt wie einen Schwarzmarkt deiner Farbe. Bei jeder Aktivierung erhältst du wahlweise 7 Dublonen oder 5 Siegpunkte.



Ravaging Rajesh

Stelle vor Spielbeginn die neutrale Entdeckerfigur zu der deiner Farbe. Du verfügst nun

über zwei Entdeckerfiguren und kannst die Bewegung immer auf beide Figuren aufteilen, um die Vorteile der beiden Felder zu nutzen, auf denen sie landen. Die neutrale Entdeckerfigur darf die deiner Farbe niemals überholen. Flüsse, die von der neutralen Figur überquert wurden, zählen mit (z. B. bei der Schlusswertung oder für Questkarten). Du kannst somit bis zu 8 Flüsse überqueren.

Bezieht sich ein Effekt auf deine Entdeckerfigur, so ist nur die deiner Farbe gemeint.



Iron Ingrid

Du kannst Schätze, die du neu erhältst, immer auch auf eines der sechs Felder von Iron

Ingrid anstatt auf dein Verstecktableau legen und bekommst dafür sofort die abgedeckten Siegpunkte oder Dublonen. Schätze werden dabei auf das erste freie Feld von links gelegt, du kannst dir aber die Reihe aussuchen, in die der Schatz kommt. Während einer Aktion „Schatz vergraben“ kannst du einen beliebigen dieser Schätze wählen.



Gemma Grimm

Du kannst Schiffsverbesserungen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Die Grenzlinien auf deinem Schiffstableau haben keine Bedeutung für dich.



Dabora Des

Du erhältst immer kostenlos 1 Rum, wenn du dein Schiff nur 1 oder 2 Felder weit bewegt. Lege den Rum auf dein Verstecktableau.

Beim Erwerb von Ausbaukarten kannst du immer ein Rumfass von deinem Verstecktableau abwerfen, um einen Rabatt von 3 Dublonen zu erhalten (nur ein Rumfass je Aktion).



Looting Lanister

Platziere das abgebildete Schwarzmarktplättchen zu Beginn deines ersten Spiel-

zuges auf einem beliebigen Ort und lege einen deiner Spielmarker darauf. Behandle diesen Schwarzmarkt wie einen Schwarzmarkt deiner Farbe. Bei jeder Aktivierung erhältst du 1 Questkarte.

Looting Lanister hat eine Sonderschriftrolle, über die du bei Aktivierung ein weiteres Schwarzmarktplättchen erhältst. Lege dann den Schwarzmarkt auf einen beliebigen Ort ohne Schwarzmarkt und lege einen deiner Spielmarker darauf. Behandle diesen Schwarzmarkt wie einen Schwarzmarkt deiner Farbe.

Da Schwarzmärkte nach Rummärkten aktiviert werden, kannst du diesen Schwarzmarkt sofort nutzen, wenn du ihn auf den Ort legst, auf dem sich dein Schiff gerade befindet.

Bei jeder Aktivierung dieses Schwarzmarkts erhältst du dein Dublonen-Einkommen ausgeschüttet.



Vicious Viviana

Bei der Schlusswertung erhältst du für alle deine Questkarten die unteren Siegpunkte, wenn du mindestens die obere Bedingung erfüllst.



Escarlata Ebuto

Bei jeder Kaperfahrt erhältst du 5 Schwerter dazu, wenn du dich für einen Würfel mit der niedrigsten Zahl entscheidest.



Fearsome Feng

Ziehe vor Spielbeginn 3 zufällige Galionsfiguren und suche dir eine aus, die du sofort ausspielst. Während der Partie kannst du dir dann auf dem üblichen Weg eine zweite Galionsfigur besorgen.



Flintlock Frank

Du kannst bei jeder Aktion „Entdecken“, die du nutzt, 1 Feld weniger vorrücken, um dafür 1 Kanone zu erhalten.

Neue Option für eine Kaperfahrt: Gib 1 Schwert aus, um 1 Kanone zu erhalten.



Sour Seraphina

Ausbaukarten des Typs Schiff kosten dich grundsätzlich 4 Dublonen weniger.



Victor Vile

Du brauchst bei Kaperfahrten nicht zu würfeln: Alle deine Würfel haben den Wert 7.

SOLOSPIEL

ÄNDERUNGEN IN DER SPIELVORBEREITUNG

Füge die neuen Solokarten den entsprechenden Stapeln hinzu. Jordans Stapel umfasst nun 7 Karten. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



SPIELABLAUF

Befindet sich ein Fort in einer Reichweite von 3 Schritten, segelt Jordan zu genau diesem Fort. Gibt es mehrere solcher Forts, wählt Jordan das Fort mit dem niedrigsten Stärkewert. Bei Gleichstand wählt er von den beteiligten das weiter entfernte Fort (das er erreichen kann). Dann führt Jordan die folgenden Aktionen durch:

1. Befindet sich ein Schatzwertplättchen auf diesem Ort, fügt Jordan 1 Markierungsstein aus dem Vorrat der entsprechenden Schatzinsel hinzu.
2. Jordan legt 1 Markierungsstein auf das freie Verbesserungsfeld seines Schiffstableaus, das sich am weitesten links befindet.
3. Jordan besiegt das Fort und bekommt sofort die aufgedruckten Siegpunkte. Das Fort kommt aus dem Spiel.
4. Jordan bekommt zusätzlich 7 Siegpunkte.

Jordan ignoriert Rummärkte und erhält niemals Rum.

VARIANTEN

AUKTION DER KOMMANDANTEN

Während Schritt 17 der Spielvorbereitung könnt ihr, nachdem alle sich für ihre Kommandantentableaus entschieden haben, eure Kommandantentableaus tauschen. Dies geschieht mittels einer niederländischen Auktion. In umgekehrter Spielreihenfolge muss sich jede Person für eines entscheiden:

1. Zahle 9 Dublonen an die Bank, um die Auktion zu verlassen und deine Kommandantentableaus zu behalten.
2. Zahle 9 Dublonen an die Bank, um die Auktion zu verlassen und deine Kommandantentableaus mit denen einer anderen Person, die noch an der Auktion teilnimmt, zu tauschen.
3. Passe.

Sobald sich alle entschieden haben und noch mindestens zwei Personen an der Auktion teilnehmen, werden die oben genannten Kosten auf 6 Dublonen reduziert und die Auktion geht für die Beteiligten in eine zweite Runde. Es wird wieder reihum in umgekehrter Spielreihenfolge entschieden. Gegebenenfalls wird noch eine dritte Runde gespielt, in der die Kosten nunmehr 3 Dublonen betragen.

Ihr dürft die Kommandantentableaus, die ihr nehmt oder erhaltet, nicht auf die Rückseite drehen.

Verleger: Game's Up (Ralph Bienert),
Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim
Kundenservice: service@games-up.de
Vertrieb: dlp games GmbH,
Eurode-Park 86, D-52134 Herzogenrath
Editorial: Ralph Bienert, Florian Kumschier
Grafikdesign: Fiore GmbH

v.1

Vielen Dank an Anastasia Heuer und Jonathan Cox für die Hilfe bei der Anleitung.



dlp games

© 2024 by Game's Up
All rights reserved.
MADE IN EU