



Spielregel

Du stehst an der Reling und blickst gen Horizont, wo die müde Sonne im Meer versinkt. Wie von deinem Navigator berechnet erscheint eine kleine Insel in der Ferne, die ihr noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichen könnt.

Etwas später habt ihr den Anker geworfen und rudert mit dem Beiboot zu diesem Eiland. Unheimliche Tierlaute dringen aus dem bedrohlich wirkenden Dschungel – ein nicht gerade einladender Ort, aber deshalb wie geschaffen für ein Versteck.

Der Holzverschlag mitten im Dickicht steht unbeschadet da, du öffnest das mächtige Eisenschloss mit deinem Schlüssel und findest all die Kostbarkeiten vor, die ihr hier verborgen habt. Morgen werdet ihr einiges davon mit an Bord nehmen und in der nächsten Stadt verkaufen.

Nachdem ihr am nächsten Tag die Schätze losgeworden seid und euch in der hiesigen Taverne erst einmal die Bäuche vollgeschlagen habt, vernehmt ihr Schreie und Schüsse, ein Tumult scheint draußen ausgebrochen zu sein.

Als ihr der Sache auf den Grund geht seht ihr, wie sich Dutzende Leibeigene und Indigene erhoben haben und sich gegen die europäischen Unterdrücker zur Wehr setzen. Schnell an Bord und weg – also die Augen verschließen? Oder Partei ergreifen und dabei mithelfen, der Ungerechtigkeit ein Ende zu bereiten?

Stürme ziehen auf... wie setzt du deine Segel?

VOR DER ERSTEN PARTIE MIT DER ERWEITERUNG

Fügt die neuen Projektkarten den B-Karten des Grundspiels hinzu. Die neue Karrierekarte sowie die beiden neuen Automakarten für Jean werden zu denen des Grundspiels gemischt, genauso wie die beiden neuen Stadtplättchen zu den Stadtplättchen des Grundspiels gemischt werden.

Die Questplättchen dieser Erweiterung ersetzen jene aus dem Grundspiel. Sie wurden grafisch an das neue Schiffstableau angepasst.

Fügt die Szenariokarten 74, 78, 79 und 193 den nummerierten Karten des Grundspiels hinzu und bildet aus den Karten 100 bis 192 aus dieser Erweiterung einen neuen Kampagnenstapel.

Stanz die neuen Schiffstableaus aus, faltet sie zusammen und befestigt sie mit Hilfe der Klebestreifen. Die aus dem Schiffstableau herausgelösten Pappteile benötigt ihr nicht weiter.

INHALT

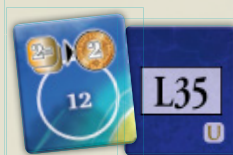
U Die Komponenten dieser Erweiterung erkennt ihr an diesem Symbol.



4 Double-Layer Schiffstableaus



4 Widerstandskampf-Plättchen



Vorderseite Rückseite
10 Legacyplättchen
(L30-L37, L39, L40)



22 Hinweis-Plättchen
(L38)



Vorderseite Rückseite
2 Stadtplättchen



15 Heimathäfen



Vorderseite Rückseite
28 Questplättchen



4 Kampffaktions-Plättchen



3 Automa-Marker



Promos
„Fliegender Holländer“,
„Eigenes Denkmal“

95 Karten, davon



1 Karrierekarte



36 Projektkarten

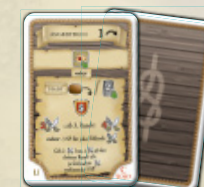


44 Storykarten

inkl. Szenariokarten 74, 78, 79, 193



12 Automakarten
„Jacques“



2 Automakarten
„Jean“

DAS SPIEL MIT DER ERWEITERUNG

Maracaibo: Der Aufstand enthält mehrere Spielmöglichkeiten (Kampagne bzw. Szenarien) und Module. **Vor Beginn jeder Partie entscheidet ihr euch für eine der unten aufgeführten Spielmöglichkeiten.** Wie gewohnt habt ihr die Wahl, ob ihr die Kampagne spielen möchtet oder lieber ein Szenario, welches nach einer Partie abgeschlossen ist. Je nach Spielmöglichkeit kommen nur bestimmte Module ins Spiel, die ab Seite 4 erklärt werden. Die verwendete Module könnt ihr also nicht frei wählen - sie ergeben sich aus der gewählten Spielmöglichkeit!

Die einzelnen Spielmöglichkeiten werden ab Seite 3 im Detail erklärt.

KAMPAGNE

Maracaibo: Der Aufstand enthält eine neue Kampagne. Diese könnt ihr auch spielen, wenn ihr die Kampagne des Grundspiels nicht abgeschlossen habt. Ihr könnt auch die Kampagne des Grundspiels mit dieser Erweiterung spielen.

SZENARIO: UNRUHEN

In diesem kompetitiven Szenario (Szenariokarte 79) unterstützt ihr den Aufstand in der Karibik, es gibt keine Nationenwertung am Ende des Spiels.

SZENARIO: ALL INCLUSIVE (eine gute Wahl für eure erste Partie!)

In diesem Szenario (Szenariokarte 78) werden zu Beginn der Partie zufällige Legacyplättchen auf den Spielplan gelegt.

SZENARIO: KOOPERATIV IN DER KARIBIK

In diesem Szenario (Szenariokarte 74) arbeitet ihr zusammen, um den Aufstand in der Karibik zu unterstützen und die Nationen zurückzuschlagen.

SZENARIO: DIE BEFREIUNG

In diesem Szenario (Szenariokarte 193) spielt ihr auch kooperativ und versucht, die Freiheitskämpferin Luysa zu retten. Es stellt eine besondere Herausforderung dar!

ÄNDERUNGEN IN DER SPIELVORBEREITUNG

Die folgenden Änderungen in der Spielvorbereitung gelten für jede Partie mit der Erweiterung, unabhängig davon, für welche Spielmöglichkeit ihr euch entschieden habt. Allerdings kann es bei manchen Szenarien zu weiteren Spielvorbereitungen kommen, die dann auf der jeweiligen Szenariokarte bzw. den Regeln (ab Seite 3) erklärt sind.

Unabhängig von der von euch gewählten Spielmöglichkeit erhält jeder eines der neuen Schiffstableaus. Es besitzt 3 Ausparungen: In die linke obere Ausparung legt jeder von euch ein Plättchen „Kampfaktionen“, so dass jene Seite, die die Kampfaktionen des Grundspiels zeigt, sichtbar ist. In die Ausparung darunter legt jeder von euch ein Widerstandskampf-Plättchen, und zwar mit der Seite, die den Soforteffekt „5 Dublonen erhalten“ zeigt. Die letzte Ausparung bleibt für die Heimathäfen frei (siehe Modul **Heimathäfen**). Während Schritt 13 der Spielvorbereitung wird hier jeder von euch einen Heimathafen in die Ausparung legen. Danach werden zu jeder Schiffsverbesserung wie gewohnt 2 Scheiben gelegt.

Folgt danach den Erklärungen bei der von euch gewählten Spielmöglichkeit.

Anmerkung: Möchtet ihr das Grundspiel *Maracaibo* ohne der Erweiterung spielen, nimmt sich jeder Spieler einen beliebigen Heimathafen und legt ihn umgedreht in die Ausparung. Die dort abgebildete Schiffsverbesserung gibt dem Spieler einen weiteren Kompass sowie 2 Dublonen.



ERKLÄRUNGEN ZU DEN SZENARIEN

KAMPAGNE

Benötigte Module: Heimathäfen

Änderungen in der Spielvorbereitung:

Legt die Legacyplättchen L1, L4 und L30 sowie die Quests wie auf Karte 150 angegeben aus. Wenn ihr die Kampagne der Erweiterung spielt, gibt es keine anderen Legacyplättchen am Spielplan, d.h. die Kampagne des Grundspiels gilt nicht mehr. Ihr könnt auch die Kampagne des Grundspiels spielen oder fortsetzen. Dann folgt ihr den üblichen Regeln.

In späteren Partien startet ihr nicht mit Karte 150, sondern mit der Storykarte und den Legacyplättchen im Archiv. Führt die Spielvorbereitung für das Modul Heimathäfen durch.

Änderungen im Spielablauf

Folgt den Regeln wie beim Modul Heimathäfen beschrieben. Die Regeln für die neuen Legacyplättchen findet ihr auf Seite 12. Wollt ihr auch gegen Nationen kämpfen, so nehmt beispielsweise nach eurer ersten Partie das Modul Der Aufstand und Das Widerstandskampf-Plättchen hinzu.

UNRUHEN (Karte 79 bzw. 184)

Benötigte Module: Heimathäfen, Die Befreiung der Karibik, Das Widerstandskampf-Plättchen

Änderungen in der Spielvorbereitung:

Legt in die Orte 2-7 je einen französischen Nationenmarker. Wiederholt das mit Spanien (in die Orte 8-13) und England (in die Orte 14-19). Auf Legacyplättchen mit neuen Orten legt ihr keinen Nationenmarker. Legt die übrigen Nationenmarker beiseite. Wenn die Szenariokarte euch in den Runden 2 bis 4 auffordert neue Nationenmarker zu platzieren, nehmt die beiseite gelegten. Legt die Quests aus wie auf der Rückseite der Szenariokarte abgebildet. Spielt ihr dieses Szenario mit Karte 184, also der Kampagne, so bleiben alle bisherigen Legacyplättchen erhalten. Spielt ihr dieses Szenario dagegen mit Karte 79: Mischt die Karten 90-106 mit den B-Karten (bevor ihr die 40 Karten abgezählt habt).

Legt die Legacyplättchen L1 und L30 aus.

Führt nun drei Mal das folgende Prozedere durch: Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt das bei diesem Gegenstand auf Karte 79 abgebildete Legacyplättchen auf den Spielplan. Für die erste Karte wählt ihr das Legacyplättchen aus der ersten Spalte, für die zweite Karte jenes aus der zweiten Spalte, und für die dritte jenes aus der dritten Spalte. Führt die Spielvorbereitung für die Module Heimathäfen, Das Widerstandskampf-Plättchen und Die Befreiung der Karibik durch.

Änderungen im Spielablauf

Folgt den Regeln wie bei den Modulen Heimathäfen, Das Widerstandskampf-Plättchen und Befreiung der Karibik beschrieben. Die Regeln für die neuen Legacyplättchen findet ihr auf Seite 12.

ALL INCLUSIVE (Karte 78)

Benötigte Module: Heimathäfen, Das Widerstandskampf-Plättchen, Der Aufstand

Änderungen in der Spielvorbereitung:

Legt die Legacyplättchen L1, L30 und L40 sowie die Quests wie auf Karte 78 angegeben aus. Mischt dann die Karten 90-106 mit den B-Karten (bevor ihr die 40 Karten abgezählt habt). Führt nun drei Mal das folgende Prozedere durch: Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt das bei diesem Gegenstand auf Karte 78 abgebildete Legacyplättchen auf den Spielplan.

Für die erste Karte wählt ihr das Legacyplättchen aus der ersten Spalte, für die zweite Karte jenes aus der zweiten Spalte, und für die dritte jenes aus der dritten Spalte. Führt die Spielvorbereitung für die Module Heimathäfen, Das Widerstandskampf-Plättchen und Der Aufstand durch, wie auf Seite 4 bzw. 6 beschrieben.

Änderungen im Spielablauf

Folgt den Regeln wie beim Modul Heimathäfen, Das Widerstandskampf-Plättchen und Der Aufstand beschrieben. Die Regeln für die neuen Legacyplättchen findet ihr auf Seite 12.

KOOPERATIV IN DER KARIBIK (Karte 74)

Benötigte Module: Heimathäfen, Jacques, der Automagegner, Die Befreiung der Karibik, Das Widerstandskampf-Plättchen

Änderungen in der Spielvorbereitung:

Legt Legacyplättchen L1 aus. Legt Nationenmarker abhängig von der Spielerzahl in die Orte der Karibik, wie auf Karte 74 angegeben. Übrige Nationenmarker kommen aus dem Spiel, da es in diesem Szenario keine Nationenwertung gibt.

Beispiel: Frankreich kontrolliert die Orte 2 bis 7. Im Spiel zu dritt kommt in jedes dieser Dörfer (Orte 2,3,6 und 7) je 1 Nationenmarker und in die beiden Städte (4 und 5) je 2 Nationenmarker Frankreichs.

Mischt die Karten 90-106 mit den B-Karten (bevor ihr die 40 Karten abgezählt habt).

Führt nun drei Mal das folgende Prozedere durch: Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt das bei diesem Gegenstand auf Karte 74 abgebildete Legacyplättchen auf den Spielplan.

Für die erste Karte wählt ihr das Legacyplättchen aus der ersten Spalte, für die zweite Karte jenes aus der zweiten Spalte, und für die dritte jenes aus der dritten Spalte.

Legt die Quests so wie auf der Rückseite von Karte 74 angegeben aus. Führt außerdem die Spielvorbereitung wie unter **Heimathäfen, Jacques, der Automagegner, Die Befreiung der Karibik** und **Das Widerstandskampf-Plättchen** beschrieben durch.

DIE BEFREIUNG (193 bzw. 185)

Benötigte Module: **Heimathäfen, Jacques, der Automagegner, Das Widerstandskampf-Plättchen, Die Suche** und **Die Befreiung der Karibik**

Die Freiheitskämpferin Luysa wurde gefangen genommen, doch ihr wisst nicht, wo sie festgehalten wird. Ihr müsst sie finden und befreien, bevor es zu spät ist!

Änderungen in der Spielvorbereitung:

Legt die Quests so wie auf der Rückseite der Szenariokarte angegeben aus. Legt Nationenmarker abhängig von der Spielerzahl in die Orte der Karibik, wie auf der Szenariokarte angegeben.

Beispiel: Frankreich kontrolliert die Orte 2 bis 7. Im Spiel zu dritt kommt in jedes dieser Dörfer (Orte 2,3,6 und 7) je 1 Nationenmarker und in die beiden Städte (4 und 5) je 2 Nationenmarker Frankreichs.

Spielt ihr dieses Szenario mit Karte 185, so entfernt ihr jene durch die Kampagne ins Spiel gebrachten Legacyplättchen, die auf der Karte angegeben sind.

Spielt ihr dieses Szenario dagegen mit Karte 193: Mischt die Karten 90-106 mit den B-Karten (bevor ihr die 40 Karten abgezählt habt). Legt Legacyplättchen L1 aus.

DIE MODULE

Maracaibo: Der Aufstand enthält 5 Module, die neue Mechaniken ins Spiel bringen. Abhängig von der Spielmöglichkeit, die ihr gewählt habt, kommen verschiedene Module ins Spiel.

HEIMATHÄFEN

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn einen Heimathafen, der ihm im Laufe des Spiels eine Spezialfähigkeit verleiht.

Spielvorbereitung

Während der Spielvorbereitung werden die Heimathäfen verdeckt gemischt und dann an jeden Spieler 3 dieser Heimathäfen ausgeteilt. Während der Auswahl der Projekt- und Karrierekarten muss sich jeder Spieler für 1 von 3 Heimathäfen entscheiden und diesen passend in sein Schiffstableau legen.

Änderungen im Spielablauf:

Ihr spielt kooperativ und seid reihum dran. Dabei folgt ihr den Regeln der Module **Die Befreiung der Karibik, Jacques, der Automagegner, Das Widerstandskampf-Plättchen** und **Heimathäfen**.

Ihr gewinnt, wenn ihr nach der vierten Runde alle Nationenmarker aus Orten der Karibik entfernt habt und jeder von euch mehr Siegpunkte als Jacques hat.

Führt nun drei Mal das folgende Prozedere durch: Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt das bei diesem Gegenstand auf Karte 193 abgebildete Legacyplättchen auf den Spielplan.

Für die erste Karte wählt ihr das Legacyplättchen aus der ersten Spalte, für die zweite Karte jenes aus der zweiten Spalte, und für die dritte jenes aus der dritten Spalte.

Führt außerdem die Spielvorbereitung wie unter **Heimathäfen, Jacques, der Automagegner, Die Suche, Die Befreiung der Karibik** und **Das Widerstandskampf-Plättchen** beschrieben durch.

Änderungen im Spielablauf:

Ihr spielt kooperativ und seid reihum dran. Dabei folgt ihr den Regeln der Module **Die Befreiung der Karibik, Jacques, der Automagegner, Das Widerstandskampf-Plättchen, Die Suche** und **Heimathäfen**.

Ihr gewinnt, wenn ihr nach der vierten Runde alle Nationenmarker aus Orten der Karibik entfernt habt, jeder von euch mehr Siegpunkte als Jacques hat und ihr Luysa befreit habt. Ist auch nur eine der drei Bedingungen nicht erfüllt (noch Nationenmarker an einem Ort der Karibik, Jacques wird nicht Letzter, Befreiung fehlgeschlagen), verliert ihr gemeinsam das Spiel.

Dazu werden dann, wie gewohnt, zwei Scheiben gelegt (so wie zu allen anderen Schiffsverbesserungen).

Spielablauf

Heimathäfen können wie alle anderen Schiffsverbesserungen auch freigeschaltet werden, indem beide Scheiben davon entfernt werden.

Jeder Heimathafen zeigt einen Sofortbonus (beige), bei dem du Dublonen für Siegpunkte oder Einfluss abgeben kannst, sowie einen Dauereffekt (rot), der ab dann für dich gilt.

Du kannst den Heimathafen freischalten, ohne den Sofortbonus in Anspruch zu nehmen. In diesem Fall verfällt der Sofortbonus.

Überblick über die Heimathäfen



Antwerpen: Führst du eine Stadtaktion durch, darfst du darauf verzichten, eine Ware an den Markt zu liefern (auch, wenn es in dieser Stadt gerade kein freies Lagerfeld mehr gibt) und stattdessen eine Scheibe von einem der Lagerfelder dieser Stadt entfernen. Wenn du das tust, erhältst du 3 Dublonen und 3 Siegpunkte. Befindet sich in der Stadt kein besetztes Lagerfeld, kannst du deinen Dauereffekt nicht verwenden (du kannst aber wie gewohnt liefern).



Bremen: Du hast eine neue Dorfaktion zur Verfügung: Gib zwei Waren „Tabak“ ab, um 5 Dublonen zu erhalten. Du darfst sie beliebig oft durchführen (sofern du mehrere Dorfaktionen durchführen darfst und genügend Tabak auf der Hand hast).



Cayman Islands: Du kannst jede Karte, die Zucker zeigt, als eine beliebige Ware oder als beliebigen Gegenstand einsetzen. Du kannst also auch eine Zucker-Karte, die ein Buch zeigt, als Fernglas verwenden! Du kannst auch mehrere solcher Karten gleichzeitig abwerfen, um Kosten zu bezahlen.



Genova: Dieser Heimathafen bringt keinen Dauereffekt, sondern einen Einkommenseffekt. Während der Einkommensphase erhältst du bei der Nation, von der sich gerade am wenigsten Nationenmarker auf dem Spielplan befinden, 2 Einfluss*. Gibt es einen Gleichstand unter den Nationen, wählst du eine von ihnen.



Kingstown, Port-Au-Prince, Yaquimel: Wenn du für die angegebene Nation kämpfst, hast du nun eine neue Kampfaktion zur Verfügung: Verringere deinen Kampfwert um 2, um 4 Dublonen und 1 Einfluss* bei dieser Nation zu erhalten.



Grand Turk, Port of Spain, Rosseau: Immer, wenn dein Schiff in einem Ort (Stadt oder Dorf) mit einem der angegebenen Nationenmarker seine Bewegung beendet, erhältst du 2 Dublonen. Ermöglicht dir ein Gehilfe, dein Schiff weiter voran zu bewegen, so gilt dieser Bonus auch möglicherweise für beide Orte, in die dein Schiff während dieser Aktion bewegt wurde.

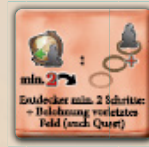


Nassau: Immer, wenn sich dein Schiff in einem Dorf befindet und du die Hauptaktion „Dorfaktion“ wählst, darfst du eine weitere Dorfaktion durchführen.

Du erhältst keine zusätzliche Dorfaktion, wenn du durch einen anderen Effekt (wie z.B. als Teil einer Stadtaktion, eines Gehilfen oder das letzte Feld auf der Entdeckerleiste) eine Dorfaktion durchführen darfst.



Oranjestad: Du hast eine neue Dorfaktion zur Verfügung: Gib zwei Waren „Mais“ ab um 3 Kampfpunkte zu erhalten. Du darfst sie beliebig oft durchführen (sofern du mehrere Dorfaktionen durchführen darfst und genügend Mais auf der Hand hast).



Panamá: Wenn sich dein Entdecker mindestens 2 Felder bewegt, erhältst du nicht nur die Belohnung des Feldes, auf dem er landet, sondern auch des zuletzt betretenen Feldes. Das kann auch eine Quest sein, die du so erfüllen darfst! Besetzte Felder werden wie gewohnt ignoriert.



Porto: Wenn du während einer Stadtaktion eine Ware lieferst, darfst du eine weitere Ware dieser Sorte abwerfen um 2 Kampfpunkte zu erhalten (unabhängig davon, ob es noch freie Lagerfelder in dieser Stadt gibt). Dies gilt nur für Lieferungen während Stadtaktionen.



Roatán: Sobald du diese Schiffsverbesserung freischaltest stellst du außerdem sofort eine Figur aus deinem Vorrat auf das Startfeld der Entdeckerleiste.

Dies kannst du nicht später nachholen, wenn du gerade nicht genügend Dublonen bzw. keine Figur hast, d.h. dein Dauereffekt würde permanent verfallen.

Ab nun kannst du deine Bewegungspunkte auf deinen Entdecker und die Figur aufteilen. Zuerst bewegst du deinen Entdecker, danach bewegst du die Figur. Du erhältst die Belohnungen für Felder von beiden (sofern sie sich jeweils mindestens ein Feld bewegt haben), auch die Belohnungen der Barrieren. Für alle Legacyplättchen (z.B. L4 oder L31) und für den Punktevergleich mit dem Automa-Spieler gilt immer die Position deines Entdeckers.

Die Figur darf sich niemals vor deinem Entdecker befinden (bei unterschiedlichen Pfaden zählen die Felder bis zur nächsten Barriere). Die Figur verhält sich sonst aber wie jeder andere Entdecker auch: Sie überspringt bzw. kann übersprungen werden und erhält auch die Belohnungen für Barrieren und das letzte Feld der Entdeckerleiste.

***Achtung:** Sollte das Modul **Befreiung der Karibik** im Spiel sein, bringen Heimathäfen, die Einflusspunkte geben, stattdessen 2 Siegpunkte je Einflusspunkt. Wir empfehlen, „Genova“ in diesem Falle aus dem Spiel zu nehmen.

WIDERSTANDSKAMPF-PLÄTTCHEN

Spielvorbereitung

Jeder dreht das Widerstandskampf-Plättchen auf seinem Schiffstableau auf die Rückseite, so dass die Dorfaktion sichtbar ist.

Spielablauf



Immer wenn du einen Ort in der Karibik befreist, darfst du den entfernten Nationenmarker - anstatt ihn aus dem Spiel zu entfernen - auf eines der vier quadratischen Felder des Widerstandskampf-Plättchens auf dein Schiffstableau

legen. Dafür erhältst du die auf dem Feld abgebildete Belohnung.

Einen Ort zu befreien kann durch manche Projektkarten geschehen, die das rechts abgebildeten Symbol zeigen, sowie durch die Dorfaktion auf dem Widerstandskampf-Plättchen oder durch L40 im Modul **Der Aufstand** oder eine Kampfaktion im Modul **Die Befreiung der Karibik**.



Wichtig! Bei der Kampfaktion „Verdrängen“ aus dem Grundspiel, wird der Ort nicht befreit.

Du darfst einen Nationenmarker nur dann auf ein Feld legen, wenn sich dort noch kein Nationenmarker befindet und sich auf keinem benachbarten Feld ein Nationenmarker der selben Farbe befindet.

Die äußeren beiden Felder sind nur an ein Feld benachbart, die inneren beiden Felder jeweils an zwei Felder.

Sobald sich auf allen vier Feldern Nationenmarker befinden, entfernst du sie alle **sofort** aus dem Spiel, und erhältst 1 Siegpunkt je Kampfplättchen auf deinem Schiffstableau sowie 3 Dublonen.

Du darfst auch dann Nationenmarker auf Felder legen, wenn du die dazugehörige Schiffsverbesserung oben auf dem Widerstandskampf-Plättchen noch nicht freigeschaltet hast! Kannst du einen Nationenmarker auf keines der Felder legen, entfernst du ihn stattdessen aus dem Spiel und erhältst keine Belohnung.



Diese Schiffsverbesserung bringt dir, sobald du sie freigeschaltet hast, sofort 4 Dublonen, sowie eine neue Dorfaktion: Gib 3 Kampfpunkte ab und entferne einen Nationenmarker aus dem **Dorf**, in dem sich dein Schiff **gerade befindet**. Dies kannst du nicht in einer Stadt tun! Legst du ihn auf eines der vier Felder deines Widerstandskampf-Plättchens, erhältst du nun die **auf dem Feld abgebildete Belohnung doppelt**.

Erklärungen zu Effekten des Grundspiels

Durch den Effekt vom „Totengräber“ erhältst du auch dann 3 Siegpunkte, wenn du einen Ort befreist (also nicht nur durch eine Verdrängung).

DER AUFSTAND

Spielvorbereitung

Legt das Legacyplättchen L40 neben dem Spielplan in der Nähe der Kampfplättchen aus. Dieses Modul ist immer zusammen mit dem Modul **Widerstandskampf-Plättchen** im Spiel.



Spielablauf

Durch dieses Modul ändert sich die Aktion KÄMPFEN aus dem Grundspiel.

Nachdem du das Kampfplättchen gezogen hast, entscheidest du dich für eine Nation und ob du *für* oder *gegen* sie kämpfen möchtest. Wenn du *für* sie kämpfst, bleiben die Regeln des Grundspiels gleich.



Kämpfst du *gegen* sie, dann zählt für dich der gleiche Kampfwert, als wenn du *für* die Nation kämpfen würdest, mit dem Unterschied, dass der Bonus/Malus für die **meisten/wenigsten Nationenmarker in der Karibik entfällt**.

Kämpfst du *gegen* eine Nation, stehen dir **ausschließlich** die folgenden zwei neuen Kampfaktionen zur Verfügung: **Stadt befreien** sowie **Dorf befreien (wie auf L40 ersichtlich)**.

Wie im Grundspiel darfst du während einer Aktion KÄMPFEN jede dieser beiden Kampfaktionen nur einmal durchführen. Wie gewohnt darfst du beliebig oft den Kampfwert um 1 erhöhen, indem du eine Figur zurück in den allgemeinen Vorrat legst oder wenn du 1 Kampfpunkt abgibst.

Wichtig für diese Modul! Wenn du gegen eine Nation kämpfst, kannst du die Kampfaktionen des Grundspiels nicht durchführen (Einfluss/Annekieren/Verdrängen) - auch nicht Kampfaktionen, die du durch Projektkarten freigeschaltet hast! Würdest du Einfluss durch das Kampfplättchen erhalten, erhältst du stattdessen 2 Siegpunkte. Ferner ist es nicht möglich, während eines Spielzugs die Kampfaktionen *für* und *gegen* eine Nation zu mischen - du musst dich für eine der beiden Optionen entscheiden!

Stadt befreien



Verringere deinen Kampfwert um 6. Erhalte 3 Dublonen sowie

1 Siegpunkt je Stadt, in der sich ein *beliebiger* Nationenmarker (egal welcher Nation) befindet. Entferne dann einen Nationenmarker der Nation gegen die du kämpfst aus einer **Stadt** und lege ihn auf eines der vier Felder auf deinem Widerstandskampf-Plättchen. Nimm dir die dort abgebildete Belohnung.

Diese Kampfaktion kannst du nur durchführen, wenn du einen Nationenmarker der Nation entfernen kannst.

Beispiel: Alex kämpft gegen Frankreich und verringert seinen Kampfwert um 6, um einen blauen Nationenmarker aus der Stadt Cartagena (Ort 14) zu entfernen, den er auf das dritte Feld auf seinem Widerstandskampfplättchen legt. Dafür erhält er 1 Figur, 3 Dublonen, sowie 1 Siegpunkt je Stadt, in der sich vor Beginn der Kampffaktion 1 Nationenmarker befand.

Dorf befreien



Verringere den Kampfwert um 4. Entferne einen Nationenmarker

der Nation, gegen die du kämpfst, aus einem Dorf und lege ihn auf eines der vier Felder auf deinem Widerstandskampf-Plättchen. Nimm dir die dort abgebildete Belohnung.

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte für jeden benachbarten Ort, an dem sich ein Nationenmarker (egal von welcher Nation) befindet. Benachbart sind Orte, die eine gemeinsame Pfeilverbindung haben.

Beispiel: Alex verringert seinen Kampfwert um 4. Er entfernt den Nationenmarker von England aus dem Dorf mit der Nummer 2. Auf den benachbarten Orten (1,3 und 5) befinden sich insgesamt 2 Nationenmarker, also erhält er 6 Siegpunkte. Den Nationenmarker legt er auf eines der vier Felder seines Widerstandskampf-Plättchens und erhält die abgebildete Belohnung.

Erklärungen zu Effekten des Grundspiels

Für alle Kampffaktionen auf Projektkarten, sowie den Effekt der „Galeone“ gilt: Diese können nur dann genutzt werden, wenn du für eine Nation kämpfst. Dagegen gelten Effekte, für die du bei der Aktion „Kämpfen“ min. 1 Kampfpunkt erhältst, weiterhin (z.B. der „Matrose“).

JACQUES, DER NEUE AUTOMAGEGNER

Die Erweiterung enthält einen neuen Automa - Jacques - gegen den ihr immer spielt, wenn ihr euch kooperativ in die Karibik wagt. Im Solospiel kannst du gegen Jean oder Jacques spielen.

Spielvorbereitung

Sortiert die 12 Automakarten, die auf ihrer rechten unteren Seite das Wort „Jacques“ zeigen nach den zwei Sorten (7xA und 5xB). Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad und entfernt entsprechend der Tabelle jeweils so viele zufällige Karten aus den beiden Stapeln. Die übrigen 7 Karten werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Das ist der „Automa-Stapel“.

Schwierigkeitsgrad	Entfernen
Einfach („Deckschrubber“)	5 B-Karten entfernen
Mittel („Kieltaucher“)	3 B-Karten sowie 2 A-Karten entfernen
Schwer („Steuermann“)	1 B-Karte sowie 4 A-Karten entfernen
So gut wie unmöglich! („Commodore“)	5 A-Karten entfernen

Legt das Siegpunkte-Plättchen von Jacques auf das Feld 0 der Siegpunkte-Leiste und sein Entdeckerplättchen auf das Startfeld der Entdeckerleiste. Der Spieler, der die Partie beginnt, legt den Automa-Stapel und das übrige Automaplättchen rechts von sich ab, sie dienen als Erinnerung und bleiben dort bis zum Spielende.

Spielablauf

Ihr spielt Maracaibo wie gewohnt. Immer, nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren (d.h. bevor der Spieler, zu dessen rechten sich der Automa-Stapel befindet, wieder an die Reihe kommt) wird die oberste Karte vom Automa-Stapel aufgedeckt und ausgeführt.

Erklärung der Automakarten

Jede Automakarte zeigt eine Leiste mit 7 Bereichen. Für sie gilt: Für die erste Automakarte, die ihr aufdeckt, führt ihr nur den Effekt im ersten Bereich durch.

Für die zweite Automakarte, die ihr aufdeckt, führt ihr nur den Effekt im zweiten Bereich durch, und so weiter.

Effekte:



Jacques legt eine Scheibe, die aus dem Spiel entfernt wurde, auf ein Lagerfeld der abgebildeten Stadt. Dies entfällt, falls alle Lagerplätze an diesem Ort schon besetzt sind.

Gibt es keine Scheiben mehr, die aus dem Spiel entfernt wurden, behelft euch bitte anderweitig.



Befindet sich in einem der angegebenen Orte eine Quest, nimmt Jacques sie an sich. Andernfalls nimmt er die oberste Quest des Queststapels an sich.

Befinden sich in den angegebenen Orten mehrere Quests, nimmt er die Quest vom Ort mit der niedrigsten Zahl. Befinden sich dort mehrere Quests, entscheidet ihr, welche er nimmt.



Jacques bewegt sein Entdeckerplättchen um so viele Felder auf der Entdeckerleiste voran wie angegeben. Kann er dadurch eine Quest erreichen, tut er das und nimmt sie an sich

(und lässt möglicherweise Felder verfallen). Andernfalls wählt er immer den kürzesten Weg. Er ignoriert alle auf der Entdeckerleiste abgebildeten Effekte.

Das Entdeckerplättchen zählt wie der Entdecker eines Spielers, d.h. es überspringt mit Entdeckern besetzte Felder und wird auch von Entdeckern übersprungen.



Jacques tut nichts. Nachdem jeder Spieler seine **nächste Aktion durchgeführt hat**, beendet Jacques die Runde, wenn sie bis dahin von noch keinem Spieler beendet wurde. In diesem Fall deckt er keine Karte auf. Wenn Jacques die Runde beendet, erhält er 15 Siegpunkte zusätzlich.

Ausnahme für die vierte Runde: Nachdem jeder Spieler seine nächste Aktion durchgeführt hat, deckt Jacques keine Karte auf und erhält keine Punkte (Jacques zieht quasi auf Feld 21b). Nun hat jeder Spieler noch eine weitere Aktion. Dann beendet Jacques die Runde, wenn sie bis dahin von keinem Spieler beendet wurde. Jacques erhält dafür 15 Siegpunkte zusätzlich.



Beispiel: Es ist die letzte Runde. Jacques hat gerade seine fünfte Automakarte aufgedeckt. Nun führen alle ihre Züge wie gewohnt durch. Jacques ist wieder an der Reihe, deckt allerdings keine neue Automakarte auf. Kommt er nochmal an die Reihe (weil niemand die Runde beendet hat), erhält er 15 Siegpunkte zusätzlich und beendet das Spiel.

Ende einer Runde

Führt die Wertung am Rundenende wie gewohnt durch.

Dann erhält Jacques für jede aufgedeckte Automakarte so viele Siegpunkte wie in der linken oberen Ecke der Karte angegeben ist. (Hat er das Rundenende ausgelöst, erhält er außerdem 15 Siegpunkte, siehe oben). Wichtig: Mischt dann die gespielten Automakarten und legt sie **unter** den Automa-Stapel.

Spielende

Das Spiel endet wie gewohnt nach der Endwertung in der vierten Runde. Jeder Spieler, dessen Entdecker sich vor Jacques' Entdecker befindet, erhält 5 Siegpunkte bzw. verliert 5 Siegpunkte, falls sich der Entdecker hinter dem von Jacques befindet. Bei Gleichstand gibt es keine Punkte. Befinden sich die Entdecker auf unterschiedlichen Abzweigungen, zählt die Anzahl an Feldern zur nächsten Barriere.

Das gleiche macht ihr mit den Quests: Wer mehr Quests als Jacques gesammelt hat, erhält 5 Siegpunkte; wer weniger als Jacques hat, verliert 5 Siegpunkte.

Im Solospiel gewinnst du, wenn du nun mehr Punkte als Jacques hast. Beachte, dass bei manchen Szenarien noch weitere Siegbedingungen möglich sind.

DIE BEFREIUNG DER KARIBIK

Dieses Modul ist immer zusammen mit dem Modul **Das Widerstandskampf-Plättchen** im Spiel.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler dreht das Kampfaktions-Plättchen auf die Rückseite, so dass es die Befreiungsaktionen zeigt (mit dem Symbol **U**).



Anstatt sich eine aus zwei zufälligen Karrierekarten auszuwählen, erhält jeder eine zufällige der folgenden Karrierekarten: *Kameradschaft*, *Wagemut*, *Kampfgeist*, *Forscherdrang*. Die übrigen Karrierekarten werden nicht benötigt.

Spielablauf



Es ändert sich die Aktion **KÄMPFEN** aus dem Grundspiel. Im Gegensatz zum Grundspiel wählst du bei jeder Kampfaktion eine Nation, *gegen* die du kämpfen möchtest. Dafür ziehst du wie gewohnt ein Kampfplättchen, entscheidest dich für eine Nation, und erhältst den dort abgebildeten Kampfwert - mit dem Unterschied, dass der Bonus/Malus für die **meisten/wenigsten Nationenmarker in der Karibik wegfällt**.

Danach darfst du Befreiungsaktionen durchführen. Diese ersetzen die Kampfaktionen aus dem Grundspiel. Jede der zwei Befreiungsaktionen darfst du je Zug höchstens einmal durchführen:

Stadt befreien bzw. Dorf befreien



Verringere deinen Kampfwert um 5 bzw. 3. Entferne einen Nationenmarker aus einer Stadt bzw. einem Dorf und lege ihn auf eines der vier Felder auf deinem Widerstandskampf-Plättchen.

Nimm dir die dort abgebildete Belohnung. Befreist du eine Stadt, erhältst du außerdem den auf der Flagge abgebildeten Bonus.



Hast du diese Schiffsverbesserung freigeschaltet, darfst du einmal pro Zug

während einer Kampfaktion nach den oben beschriebenen Regeln eine Stadt bzw. ein Dorf befreien, wenn du deinen Kampfwert um 3 bzw. 2 verringerst. Mit einer Aktion „Kämpfen“ kannst du also bis zu 2 Städte und 1 Dorf bzw. 2 Dörfer und 1 Stadt befreien.

Einfluss und Nationenwertung

Spielt ihr mit diesem Modul könnt ihr keinen Einfluss bei den Nationen erhalten. Stattdessen erhältst du für jeden Einfluss, den du erhalten würdest, 2 Siegpunkte. So erhältst du also z.B. 6 Siegpunkte, sobald dein Entdecker die rote Barriere überschreitet (dafür aber keinen Einfluss). Außerdem entfällt am Spielende die Nationenwertung.

Erklärungen zu Effekten des Grundspiels

Aktionen oder Effekte, durch die Nationenmarker in Orte der Karibik gelegt werden, werden nicht durchgeführt und verfallen. Beispielsweise entfallen bei den Karten „Dorf erobern“ und „Ruhmreiche Eroberung“ die beige Soforteffekte.

Ebenso entfallen Effekte, die erlauben, den eigenen Einflussmarker bis zum Erreichen des nächsten Adelsrangs voranzuziehen.

Zusätzliche Kampffaktionen auf Projektkarten oder Heimathäfen können beim Kampf gegen eine Nation genutzt werden (ein unpassender Titel oder Beschreibung auf der Karte ist zu ignorieren). Auch gelten weiterhin Projektkarten, durch die du Kampfpunkte bei der Aktion „Kämpfen“ erhältst (z.B. „Matrose“). Wenn du wie zum Beispiel beim „Deserteur“ Einfluss verlierst oder abgeben musst, verlierst du stattdessen 2 Siegpunkte.

Es gibt jedoch keine Änderung bei der Kaufbedingung, dass sich 3 Nationenmarker einer bestimmten Nation in Orten der Karibik befinden müssen.

DIE SUCHE

Spielvorbereitung:

Legt die Karte 191 in den Bereich für die Storykarten rechts neben den Stapel der Questplättchen. Im Spiel zu zweit nehmt ihr einen beliebigen roten Hinweis (L38) und legt ihn **verdeckt** auf eines der grünen Felder. Im Spiel zu viert nehmt ihr einen beliebigen roten Hinweis (L38) und legt ihn **verdeckt** auf das linke rote Feld. Das abgedeckte Feld steht euch für diese Partie nicht zur Verfügung.

Mischt die übrigen Hinweise (L38) und legt in die Orte 2,3,6,8,10,14,15,16,17,18,19 jeweils 2 Hinweise verdeckt als Stapel ab. In der Partie zu zweit bzw. zu viert wird in Ort 2 nur ein Hinweis abgelegt. Spielst du alleine, verwendest du anstatt Karte 191 die Karte 192.

Spielablauf:

Beendet dein Schiff seine Bewegung in einem Ort, in dem sich ein Hinweis befindet, darfst du vor deiner Hauptaktion einen dieser Hinweise nehmen und aufdecken.

Hast du einen roten Hinweis aufgedeckt, legst du ihn auf ein rotes Feld von Karte 191 und erhältst die dort abgebildete Belohnung. Sind alle roten Felder besetzt, darfst du keine Hinweise aufdecken!

Wichtig! Du darfst jederzeit während deines Zuges (auch vor deiner Bewegung) rote Hinweise von Karte 191 entfernen, indem du die auf diesem Hinweis abgebildeten Gegenstände abwirfst. Der Hinweis wird dann zurück in die Schachtel gelegt.

Hast du einen grünen Hinweis aufgedeckt, legst du ihn auf ein grünes Feld von Karte 191 und erhältst die dort abgebildete Belohnung. Wenn dadurch das letzte grüne Feld besetzt ist, habt ihr herausgefunden, wo sich Luysa befindet! Entfernt dann alle Hinweise aus dem Spiel (sowohl von Karte 191 als auch vom Spielplan) und lest die Rückseite von Karte 191. Legt dann das Legacyplättchen L39 an den Ort, an dem Luysa gerade gefunden wurde (also wo sich das Schiff des aktiven Spielers befindet).

Spielst du alleine, also mit Karte 192, hast du Luysa auch dann gefunden, wenn sich nur noch 11 Hinweise am Spielplan befinden.

Nun müsst ihr sie noch befreien - entweder, indem jemand vor Spielende L39 erfüllt, oder zumindest 1 Spieler am Spielende 15 Dublonen als Lösegeld bezahlt.

Dabei ist unerheblich, wer das Lösegeld bezahlt, allerdings müssen die Dublonen aus dem Vorrat eines Spielers kommen. Ihr dürft also nicht gemeinsam die Dublonen abgeben.

L39 kann jederzeit im eigenen Zug, also auch vor der Bewegung, erfüllt werden, wenn man sich an diesem Ort befindet und die benötigten Kampfpunkte abgibt.

Autor: Alexander Pfister
Redaktion: Ralph Bienert
Anleitung: Markus Müller
Layout: Fiore GmbH

Illustrationen: Aline Kirrmann, Fiore GmbH, Odysseas Stamoglou



Berichtet von euren Abenteuern und zeigt uns eure Schiffstableaus mit #MaracaiboGame!

Wir bedanken uns herzlich bei allen Testerinnen und Tester dieses Spiels sowie bei allen anderen, die zum Gelingen beigetragen haben. Einige Projektkarten gehen auf Anregung von Fans zurück, die uns deren Einverständnis zur Abdruck ihres Namens gegeben haben. Auch dafür ein großes Seemanns-Lob!

Anmerkung des Autors und Verlegers: Wir möchten an dieser Stelle uns und allen Spielerinnen und Spielern dieses Spiels ins Bewusstsein rufen, dass das Großmachtstreben und die Profitgier europäischer Mächte auch und gerade in der Karibik zu dieser Zeit vielen Menschen großes Leid gebracht haben.

Der untragbare Umgang mit nativen Völkern, der Sklavenhandel und andere Grausamkeiten waren dort leider an der Tagesordnung. Wir gehen zwar „abstrakt“ und „spielerisch“ an diese Zeit heran, greifen aber nur einige Aspekte von damals auf und stellen damit das Leben zu dieser Zeit romantisiert und verengt dar. Es soll allen jedoch bewusst sein, dass das Leben für die meisten Menschen dort alles andere als „glorreich“ war, sondern häufig mit Unterdrückung und Ungerechtigkeit verbunden.

SYMBOLÜBERSICHT

(Dieser Teil der Regeln dient nur der Symbolübersicht. Ihr könnt auf sie zurückgreifen, wenn während des Spiels Fragen zu Effekten auftauchen.)

NEUE KAUFBEDINGUNGEN



Du darfst diese Karte nur kaufen, wenn dein Entdecker die abgebildete Barriere schon überschritten hat. Außerdem musst du 1 Figur aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



Um diese Karte kaufen zu dürfen, musst du außerdem die passenden Waren ablegen.



Stelle eine Figur aus deinem Vorrat auf das Startfeld einer der drei Nationenleisten. Die Figur hat keinen besonderen Effekt, allerdings bezieht sich der Effekt der von dir gespielten Karte auf die Nation, zu der die Figur gestellt wurde.



Stelle eine Figur aus deinem Vorrat neben die beiden Stapel mit den Kampfplättchen.

ALLGEMEINE EFFEKTE



Der links abgebildete Effekt bedeutet, dass du eine Karte vom Stapel der Projektkarten ziehst und den Effekt, der dem Gegenstand auf der gezogenen Karte entspricht, durchführst. Danach legst du die Karte auf den Ablagestapel.

Beispiel: Zeigt die Karte den Gegenstand „Heilkräuter“, erhältst du 4 Siegpunkte.

EINKOMMENSEFFEKTE



Sobald du 5 Schiffsverbesserungen freigeschaltet hast, darfst du deinen Siegpunkte-Einkommensmarker 3 Felder voran bewegen.

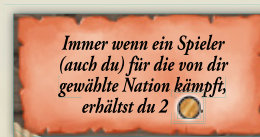


Sobald du 5 Kampfplättchen besitzt, darfst du deinen Siegpunkte-Einkommensmarker 5 Felder voran bewegen.



Sobald dein Entdecker die grüne Barriere überschritten hat, darfst du deinen Siegpunkte-Einkommensmarker 5 Felder voran bewegen.

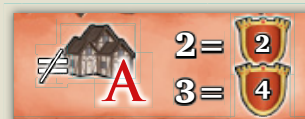
DAUEREFFEKTE UND WEITERE AKTIONSMÖGLICHKEITEN



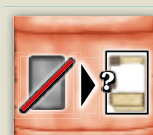
Beim Kauf der Projektkarte, die diesen Effekt zeigt, musst du eine Figur zu einer der Nationenleisten stellen. Immer, wenn ein Spieler *für* diese Nation kämpft, erhältst du 2 Dublonen. Das kannst auch du selbst sein. Kämpft ein Spieler *gegen* die Nation, erhältst du nichts.



Immer, wenn du die Aktion Kämpfen durchführst, ziehst du 2 Kampfplättchen und wählst eines der beiden aus. Das andere Kampfplättchen legst du verdeckt unter einen der beiden Stapel.



Am Ende deiner Hauptaktion erhältst du 2 bzw. 4 Siegpunkte, wenn du 2 bzw. 3 oder mehr verschiedene Dorffaktionen durchgeführt hast. Hast du diese Projektkarte mit einer Dorffaktion gekauft, erhältst du also am Ende deiner Hauptaktion Siegpunkte, wenn du zumindest eine weitere (andere) Dorffaktion durchgeführt hast. Die Siegpunkte kannst du auch erhalten, wenn du mehrere verschiedene Dorffaktionen durch eine Gehilfen- oder Stadtaktion durchführst.



Sobald du diese Projektkarte gekauft hast, kannst du sie zu einem beliebigen Zeitpunkt von deiner Auslage auf den Ablagestapel legen, um sie als einen Joker für eine beliebige Ware oder einen beliebigen Gegenstand zu verwenden. Sie ersetzt genau 1 Ware oder 1 Gegenstand.



Endet dein Schiff in einem Dorf, in dem sich kein Nationenmarker befindet, erhältst du 1 Dublone für jeden Bewegungspunkt, den du verbraucht hast, aber höchstens 5 Dublonen.



Immer, wenn dein Schiff erstmals in einem der Orte 4, 7 oder 13 seine Bewegung beendet, darfst du eine Scheibe von deinem Schiffstabeau auf das passende Feld dieser Karte legen (4, 7 bzw. 13). Sobald alle drei Felder abgedeckt sind, erhältst du sofort 5 Siegpunkte und 5 Dublonen.

NEUE KAMPFAKTIONEN



Als letzte Kampffaktion: Verliere einen Einfluss bei einer der drei Nationen (indem du einen Einflussmarker um ein Feld zurückbewegst) und verringere deinen Kampfwert um 1. Wenn du das tust, darfst du deinen Entdecker bis zu zwei Schritte voran bewegen. Kannst du keinen deiner Einflussmarker zurück bewegen, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

SOFORTEFFEKTE



Gib beliebig viele Waren „Tabak“ ab. Für jede abgeworfene Projektkarte erhältst du 2 Dublonen.



Gib beliebig viele Waren „Mais“ ab. Für jede abgeworfene Projektkarte erhältst du 2 Kampfpunkte.



Entferne sofort 1 Nationenmarker aus einem beliebigen Dorf und lege ihn auf das Widerstandskampf-Plättchen deines Schiffstableaus, sofern ihr mit diesem Modul spielt. Andernfalls kommt er aus dem Spiel.



Lege die obersten beiden Questplättchen vom Nachziehstapel auf diese Karte. Als letzte Dorfaktion darfst du eine dieser Quests (einmalig) nach den üblichen Regeln erfüllen und sie dann zu den anderen Quests auf deinem Schiffstableau legen. Während einer späteren Dorfaktion darfst du die andere Quest auch noch erfüllen.



Du musst eine der drei Belohnungen wählen.



Lege einen aus dem Spiel entfernten Nationenmarker auf die Nationenleiste der passenden Nation. Wenn du das tust, erhältst du 7 Dublonen. Spielt ihr mit dem Modul **Widerstandskampf-Plättchen**, musst du den Nationenmarker von deinem Widerstandskampf-Plättchen nehmen (oder den Effekt verfallen lassen). Spielt ihr mit dem Modul **Die Befreiung der Karibik**, kommt der Nationenstein aus dem Spiel.



Du erhältst für jedes Questplättchen auf deinem Schiffstableau 1 Siegpunkt.



Du erhältst für jedes Kampfplättchen auf deinem Schiffstableau 1 Siegpunkt.



Du erhältst für jeden Kampfpunkt in deinem Besitz 1 Siegpunkt. Figuren zählen nicht dazu!



Du erhältst für jede Figur in deinem Vorrat 1 Siegpunkt.



Du erhältst für jede freigeschaltete Schiffsverbesserung 1 Siegpunkt.



Du erhältst für jedes Synergieplättchen, das du besitzt, 3 Siegpunkte.

GEHILFEN-AKTIONEN



Du erhältst 2 Kampfpunkte und darfst sofort eine der beiden beschriebenen Stadtaktionen durchführen. Du darfst auch dort hin liefern, sofern noch ein Lagerfeld frei ist.



Du erhältst 2 Kampfpunkte bzw. 3 Dublonen und darfst dann die oberste Quest des Quest-Nachziehstapels erfüllen (nach den üblichen Regeln).



Nutzt du diesen Gehilfen, erhältst du:

- In der ersten Runde 7 Dublonen,
- In der zweiten Runde 7 Dublonen und 1 Dorfaktion,
- In der dritten Runde 7 Dublonen, 1 Dorfaktion und 2 Siegpunkte,
- In der vierten Runde 7 Dublonen, 1 Dorfaktion und 3 Siegpunkte.

STADTPLÄTTCHEN

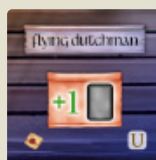


Bezahle 3 Dublonen, um den Effekt einer deiner Gehilfen durchzuführen.

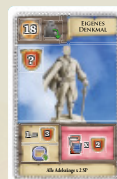


Gib 2 gleiche Waren ab, um 5 Dublonen zu erhalten.

PROMOS

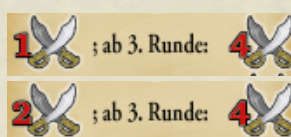


Fliegender Holländer: Erfüllst du diese Quest, erhältst du sofort 8 Siegpunkte und erhöhst dein Handkartenlimit um 1.



Eigenes Denkmal: Du erhältst bei Spielende für jeden Adelsrang, den du erreicht hast, 2 Siegpunkte. Wir empfehlen, diese Karte aus dem Spiel zu nehmen, wenn ihr mit dem Modul **Die Befreiung der Karibik** spielt.

AUTOMAKARTEN FÜR JEAN



Deckt Jean diese Automakarte auf, musst du 1 bzw. 2 Kampfpunkte (keine Figuren!) abgeben. Kannst du dies nicht, gibst du alle übrigen Kampfpunkte ab und Jean erhält je fehlendem

Kampfpunkt 3 Siegpunkte. Deckt Jean diese Karte in der dritten oder vierten Runde auf, musst du sogar 4 Kampfpunkte abgeben.

L30 Ziehst du mit deinem Schiff auf Feld 21a (d.h. du beendest die erste, zweite oder dritte Runde) und es befindet sich auf dem Feld deiner Farbe noch keine Scheibe, darfst du eine Scheibe von deinem Schiffstableau auf das freie Feld deiner Farbe legen und eine Dorfaktion durchführen. Ist das Feld in deiner Farbe belegt, wenn du auf Feld 21a ziehst, legst du keine weitere deiner Scheiben dazu.

Die Scheiben auf diesem Plättchen werden am Rundenende NICHT aus dem Spiel entfernt!

L31 Bewegt sich dein Entdecker über die Ruine, darfst du sofort eine Figur aus deinem Vorrat auf das Startfeld der Ruinenleiste auf L32 stellen. Dies darfst du nicht später nachholen, wenn du gerade keine Figur in deinem Vorrat hast. Die Ruine zählt nicht als Feld auf der Entdeckerleiste.

L33 Beendet dein Schiff seine Bewegung auf diesem Feld, darfst du vor der Hauptaktion die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken und dir die zum Gegenstand passende Belohnung nehmen. Wirf danach die Karte ab.



L32 Wenn dein Entdecker die Ruine erreicht (siehe L31), darfst du sofort eine Figur aus deinem Vorrat auf das Startfeld der Ruinenleiste setzen. Ab deinem **nächsten** Zug darfst du bei allen Aktionen, bei denen du deinen Entdecker bewegen darfst, stattdessen die Schritte auf deinen Entdecker sowie die Figur in der Ruine aufteilen. Bewegt du sowohl Entdecker als auch die Figur auf der Ruinenleiste, erhältst du auch für beide die Belohnung der Felder, auf denen sie ihre Bewegungen beenden. Für die Ruinenleiste gelten die gleichen Bewegungsregeln wie für die Entdeckerleiste (z.B. das Überspringen von besetzten Feldern). Auf dem ersten und dritten Feld der Ruinenleiste erhältst du die Belohnung nur, wenn du die passenden Gegenstände abgibst. In diesem Fall deckst du die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, erhältst die zum Gegenstand dieser Karte passende Belohnung, und wirfst dann die Karte ab. Deine Figur kann ihre Bewegung auch auf einem dieser Felder beenden, wenn du die Gegenstände nicht abgibst, dann erhältst du allerdings keine Belohnung.

Auf dem zweiten Feld erhältst du für die Figur in der Ruinenleiste 5 Dublonen, auf dem vierten Feld 3 Siegpunkte. Zieht sie auf das letzte Feld der Ruinenleiste, erhältst du 3 Siegpunkte abhängig davon, wie vielen Spielern dies vor dir gelungen ist. Die Figur darf dann nicht mehr bewegt werden und verbleibt dann auf diesem Feld.

Es darf sich nie mehr als eine deiner Figuren auf diesem Legacyplättchen befinden.

L34 Beendet dein Schiff seine Bewegung auf diesem Feld, darfst du vor der Hauptaktion 1 Kampfpunkt abgeben um 2 Siegpunkte zu erhalten.

L35 Beendet dein Schiff seine Bewegung auf diesem Feld, darfst du vor der Hauptaktion 2 gleiche Waren abgeben um 2 Dublonen zu erhalten.

L37 Befindet sich auf dem Feld deiner Farbe noch keine Scheibe, darfst du während Phase A deines Zuges dein Schiff von Feld 13 auf Feld 2 ziehen. Hast du noch Bewegungsschritte übrig, musst du die Bewegung nicht auf Feld 2 beenden. Die Bewegung muss auch nicht auf Feld 13 starten, d.h. du könntest z.B. auch dein Schiff von Feld 11 auf Feld 6 ziehen.

Wenn dein Schiff diesen Weg einschlägt, legst du sofort eine Scheibe von deinem Schiffstableau auf das freie Feld deiner Farbe auf dem Legacyplättchen. Die Scheiben auf diesem Legacyplättchen werden am Rundenende NICHT aus dem Spiel entfernt! Du kannst diesen Weg also nur einmal im Spiel nutzen.



L36 Eine neue Stadt ist entstanden! Allerdings darfst du nur dann deine Bewegung dort beenden, wenn du dafür permanent einen deiner drei Einflussmarker aufgibst. Nimm einen deiner Einflussmarker (von Spanien, England oder Frankreich) und lege ihn auf das Feld mit der holländischen Flagge. Dafür erhältst du sofort 5 Dublonen je Adelsrang, den du bei der Nation, von der der Einflussmarker entfernt wurde, bisher erreicht hast. Sobald sich einer deiner Einflussmarker auf diesem Legacyplättchen befindet, darfst du auch in den folgenden Runden deine Bewegung immer hier beenden und die Stadtaktion durchführen (d.h. du musst nicht jedes Mal, wenn du deine Bewegung hier beendest, einen deiner Nationenmarker aufgeben).

Den Einflussmarker darfst du nur aufgeben, wenn du auf dieses Feld ziehst. Am Spielende erhältst du bei dieser Nation keine Siegpunkte für deinen Einfluss. Von jedem Spieler darf sich höchstens ein Einflussmarker auf diesem Legacyplättchen befinden. Als Stadtaktion darfst du auf Feld 7a für jeden deiner Gehilfen und jede Figur in deinem Vorrat 1 Dublone und 1 Kampfpunkt nehmen. Hast du also z.B. 2 Gehilfen und 3 Figuren in deinem Vorrat, erhältst du 5 Kampfpunkte und 5 Dublonen.