

AHNOY



Inhalt

Übersicht.....	2	Crew	15
Spielmaterial.....	3	Das Blauflossen-Geschwader.....	16
Spielaufbau	4	Die Weichtier-Union.....	18
Fraktionsaufbau.....	6	Die Schmuggler	20
Spielablauf	8	Das Kleingedruckte	21
Rundenende.....	9	Anhang A: Crew.....	22
Aktionen ausführen.....	10	Anhang B: Plankarten	24
Terrain	14		
Schaden.....	15		

Stand: 18. Januar 2024

2-4 Personen | ab 10 Jahre | 45-75 Minuten

Übersicht

In *Ahoy* spielt ihr jeweils eine von vier verwegenen, säbelschwingenden Fraktionen, die auf der Suche nach Ruhm in See stechen:



Das **Blauflossen-Geschwader** durchquert diese Gewässer schon seit Jahrzehnten und sorgt mit Kanonen und Säbeln für Recht und Ordnung. In jeder Runde erhalten sie Ruhm für von ihnen kontrollierte Regionen (solche, in denen sie die meisten Figuren haben).



Die **Weichtier-Union** wurde vor langer Zeit in die Tiefen der Meere verbannt, nun will sie ihre Heimat aber zurückerobern. Sie erhält genau wie das Blauflossen-Geschwader Ruhm für kontrollierte Regionen.



Die zwei **Schmuggler** durchbrechen Seeblockaden, um Waren an die zu liefern, die sie am dringendsten benötigen – oder am meisten zahlen. Sie erhalten Ruhm, indem sie Warenkarten ausliefern. Diese erhöhen aber auch den Wohlstand in belieferten Regionen, sodass das Geschwader und die Union dort zusätzlich Ruhm erhalten können.

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der eine Person mindestens **30 Ruhm** hat. Es gewinnt die Person mit dem **meisten Ruhm**!

Um es spielmechanisch auszudrücken: Das Blauflossen-Geschwader und die Weichtier-Union spielen ein Area-Control- und die Schmuggler ein Pick-Up-And-Deliver-Spiel.

Impressum

Autor: Greg Loring-Albright

Hauptentwickler: Nick Brachmann

Illustration: Kyle Ferrin

Anleitung: Joshua Yearsley

Grafik-Design: Nick Brachmann und Pati Hyun

Lektorat (Englisch): Amanda Valentine und Carina Bissett

3D-Render: Cory DeVore

Entwicklung: Marshall Britt, Ted Caya, Pati Hyun, Patrick Leder, Brooke Nelson, Cole Wehrle, Joshua Yearsley

Spieltester: Aaron Williams, Carter Laube, Roger Easthouse, Chad Edwards, Ashleigh Edwards, Beck Thompson, Brian Vandre, Philipp Moser, Lord of the Board, Steinar Watne, Luke Bridwell, Joshua Clark Orkin, Eric Voshall, Opie's Funeral, Kristian Tashkov, Sarah „Big Sir“

Shirley, Daniel Hallinan, Alexander Ploberger, David Clark, Jessica Poteet, Cameron Fones, Andrew Clifton, Kristopher Reynolds, Joshua Santana, Ori Drory, Trenzalore, Marceline Leiman, Andy „crumbs“ Williamson, Matilda Simonsson, Gavyn „Rascals Fantastic“ Shirley, Sam „orangerful“ Zline, Charles Van Der Walt, Dorianne Bernier, Marlene Kutý, Trinh Nguyen, Kovács Botond, Tylon van Veenhuyzen, Joe Cross, Arin Marra, C.J. Thompson, Jes Thayer, Kaliis Smith, Matt Beisler, Kevin Hulse, Hannah Shaffer, Evan Rowland, Ricardo Mulhia, Breanna Carzoo, Ran C., Matt Pekuri, Lotte Speelt, Pekka Metso, Talvikki Ahonen, Justin Dowd, Nicole Smith, Carrie Bernstein

Produktion: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Cal Oliverius, Andrea Francisco

Greg's Danksagung: *Thanks to all of the playtesting groups that have contributed to this game, especially Philly GMG. Thanks to Wes for suggesting hyperspace, to Jared for suggesting the value dice, and to Jon for encouraging me to lean into the asymmetry. Finally, special thanks to Heather for her insistence that the game be playable after one glass of wine.*

Deutsche Ausgabe: Philippe Schmit, Uli Blennemann

Lektorat (Deutsch): Saskia Boll, Jonas Kissling, Daniel Niederkrome, Alexander Ploberger, Christian Skalnik

Spielworxx GmbH, Nielande 12, 48727 Billerbeck, Deutschland

www.spielworxx.de

Ersatzteile?
uli@spielworxx.de



Spielanleitung als PDF:
www.spielworxx.de/downloads-regeln/



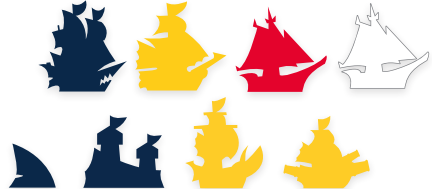
Spielmaterial

- 4 Regelübersichten
- 12 Seeregionen
- 4 Fraktionsablagen (eine pro Fraktion, mit Übersicht und Fraktionsaufbau auf der Rückseite)



FIGUREN

- 4 Flaggschiffe (eins pro Fraktion)
- 10 Flossenpatrouillen
- 3 Stützpunkte
- 1 Kutter
- 1 Kanonenboot

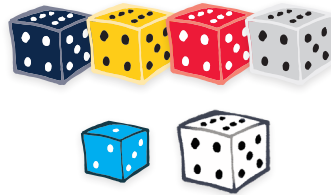


WÜRFEL

- 17 Aktionswürfel (5 für die Blauflossen, 4 für jede andere Fraktion)

Die Aktionswürfel werden im weiteren Verlauf einfach als Würfel bezeichnet.

- 11 Wohlstandswürfel
- 2 Kampfwürfel



KARTEN

- 30 Marktkarten (gleichzeitig Crew und Ware)
- 12 Plankarten
- 1 Karte des Ersten Maats (mit Rundenende-Spielhilfe auf der Rückseite)
- 2 Blauflossen-Geschwader-Spielhilfekarten (1 zu „Flossenpatrouillen“, 1 zu „Stützpunkten“)
- 2 Schmuggler-Spielhilfekarten (1 pro Schmuggler)



MARKER

- 25 Schadensmarker (kurz: Schaden)
- 20 Goldmarker (kurz: Gold)
- 20 Kameradenmarker (kurz: Kameraden)

Bereitet die Kameradenmarker vor, indem ihr die 20 beiliegenden Sticker auf die 20 gelben Holzscheiben klebt.

- 1 Ruhmesleiste (mit Aufbauhilfe auf der Rückseite)
- 4 Ruhmesmarker (einer pro Fraktion)
- 4 Zusage marker (zwei pro Schmuggler)
- 4 Belohnungsmarker (zwei pro Schmuggler)



Spiel Aufbau

1. Legt die **20 Goldmarker**, **25 Schadensmarker**, **11 Wohlstandswürfel** und **2 Kampfwürfel** bereit.
2. **Wählt eure Fraktion.** Jede Person wählt eine Fraktion. Die teilnehmenden Fraktionen hängen von der Anzahl an Personen ab:
 - A. **Zwei Personen:** Spielt mit dem Blauflossen-Geschwader und der Weichtier-Union.
 - B. **Drei Personen:** Spielt mit dem Blauflossen-Geschwader, einem Schmuggler und der Weichtier-Union.
 - C. **Vier Personen:** Spielt mit allen vier Fraktionen.
3. **Setzt euch an den Tisch.** Je nach der gewählten Fraktion müsst ihr euch in folgender Reihenfolge im Uhrzeigersinn um den Tisch setzen: Zuerst das Blauflossen-Geschwader, dann ein Schmuggler (nur zu dritt oder viert), dann die Weichtier-Union, dann der zweite Schmuggler (nur zu viert).
Legt jeweils eure **Fraktionsablage** vor euch auf den Tisch.

Die beiden Schmuggler sind identisch. Könnt ihr euch nicht einigen, bestimmt zufällig, wer jeweils an zweiter und vierter Stelle sitzt.

4. **Bereitet den Regionenstapel vor.** Mischt die 12 Seeregionen, legt eine davon verdeckt in die Schachtel zurück und bildet mit den übrigen **11 Seeregionen** einen verdeckten Stapel.
5. **Erstellt die Seekarte.** Zieht 2 Seeregionen vom Stapel.
Legt sie offen auf den Tisch und ordnet sie so an, dass sie sich jeweils nur mit 1 Feld berühren. Achtet darauf, dass die darauf abgebildeten Inseln sich gegenüber liegen und so weit wie möglich voneinander entfernt sind.

*Auf jeder Seeregion ist ein 2x2 Raster mit 4 Feldern abgebildet.
In einem dieser Felder befindet sich eine Insel.*

6. **Platziert die Wohlstandswürfel.** Legt einen **Wohlstandswürfel** mit dem Wert „1“ in die Mitte jeder offen ausgelegten Seeregion.
7. **Bereitet den Markt vor.** Zu zweit oder dritt entfernt ihr **1 zufällige Marktkarte pro Farbe** aus dem Spiel. Das Farbsymbol findet ihr oben links auf der Karte. Zu viert spielt ihr mit allen 30 Marktkarten.



Es ist kein Problem, entfernte Karten zu sehen. Mischt einfach das Deck und zieht so viele Karten, bis ihr von jeder Farbe eine gefunden und entfernt habt. Mischt das Deck anschließend erneut.

8. **Den Markt auslegen.** Mischt alle Marktkarten im Deck, zieht anschließend **3** und legt sie als offene Marktauslage aus.
9. **Ruhm markieren.** Legt die **Ruhmesleiste** bereit. Platziert die **Ruhmesmarker** jeder Fraktion auf Feld „0“ der Leiste.

Baut anschließend die Fraktionen auf. Folgt dabei den detaillierten Schritten auf Seite 6 oder der Aufbauhilfe auf den Rückseiten der Fraktionsablagen. Legt die Figuren und Marker der nicht verwendeten Fraktionen zurück in die Schachtel.

Fraktionsaufbau

Normalerweise ist es in Ordnung alle Fraktionen gleichzeitig aufzubauen. Ihr könnt aber folgende Reihenfolge einhalten, wenn die Schmuggler darauf bestehen, den Aufbau der anderen Fraktionen zu sehen.

1. **Würfelt die Aktionswürfel.** Das Blauflossen-Geschwader würfelt die **5 dunkelblauen Aktionswürfel**. Jede andere Person würfelt jeweils die **4 Aktionswürfel** ihrer Farbe.
2. **Nehmt Gold.** Jede Person nimmt sich **1 Gold**.
3. **Baut das Blauflossen-Geschwader wie folgt auf:**
 - A. Nehmt die **10 Flossenpatrouillen** und **3 Stützpunkte**.
 - B. Nehmt die **Flossenpatrouillen-Spielhilfekarte**, **Stützpunkt-Spielhilfekarte** und die **Karte des Ersten Maats**. (Ihr könnt die Figuren auf ihre jeweilige Karte stellen.)
 - C. Stellt euer **Flaggschiff** und **1 Flossenpatrouille** auf die Inseln auf eine der beiden Seeregionen. (Auf jeder Seeregion befindet sich 1 Insel.)
4. **Baut den ersten Schmuggler wie folgt auf** (nur bei 3 oder 4 Personen):
 - D. Stellt sein **Flaggschiff** auf ein beliebiges Feld der Seekarte ohne Insel.
 - E. Nehmt die **Schmuggler-Spielhilfe** und verdeckt **2 Zusagenmarker**. (Geschwader- und Union-Symbol bleiben dabei den anderen gegenüber verborgen – ihr dürft sie euch jedoch anschauen.)
 - F. Legt euren **schwarzen und weißen Belohnungsmarker** auf das mittlere Feld des Belohnungsrasters auf eurer Fraktionsablage. (Ihr könnt sie dabei auch stapeln.)
5. **Baut die Weichtier-Union wie folgt auf:**
 - G. Nehmt den **Kutter**, das **Kanonboot** und die **20 Kameradenmarker** (im Folgenden nur noch kurz: Kameraden).
 - H. Stellt euer **Flaggschiff** und **2 Kameraden** auf die leere Insel.
 - I. Mischt die **12 Plankarten** und legt sie als Stapel bereit. Zieht davon 2 auf eure Hand und haltet sie vor den anderen Personen geheim.
 - J. Legt **6 Kameraden** in den Bereich der spielbereiten Kameraden (FRISCHE KAMERADEN) auf eurer Fraktionsablage.
6. **Baut den zweiten Schmuggler auf.** Bei 4 Personen baut ihr den zweiten Schmuggler nun auf dieselbe Weise auf wie den ersten.

Es ist Zeit, in See zu stechen! Beginnt das Spiel mit dem Zug des Blauflossen-Geschwaders.



Spielablauf

Ihr spielt *Ahoy* über mehrere Runden bis eine Fraktion am Ende einer Runde gewinnt.

In einer Runde habt ihr reihum jeweils einen Zug. Es beginnt die Person mit der Startspielerkarte.

In der ersten Runde beginnt das Blauflossen-Geschwader mit seinem Zug.

In eurem Zug könnt ihr unterschiedliche Aktionen ausführen. In den meisten Fällen setzt ihr einen Aktionswürfel auf ein Würfeld eurer Fraktionsablage, um eine Aktion auszuführen. Es gibt nur wenige Ausnahmen, bei denen ihr keine Würfel einsetzt: Crew rekrutieren (S. 15) und Waren schmuggeln (S. 20).

Beim Spielaufbau habt ihr eure Aktionswürfel bereits einmal gewürfelt. Im weiteren Verlauf würfelt ihr eure Aktionswürfel immer am Ende einer Runde.



Insgesamt müsst ihr in eurem Zug genau 2 Aktionswürfel einsetzen – nicht mehr, nicht weniger. Das Blauflossen-Geschwader setzt allerdings in seinem letzten Zug einer Runde nur noch 1 Aktionswürfel ein. Im seltenen Fall, dass ihr einen Aktionswürfel nicht mehr einsetzen könnt, legt ihr ihn beiseite – ihr könnt ihn in dieser Runde nicht mehr verwenden.

Das Blauflossen-Geschwader hat insgesamt 3 Züge pro Runde und setzt dabei die 5 Aktionswürfel ein. Alle anderen Fraktionen haben pro Runde 2 Züge und setzen ihre 4 Aktionswürfel ein.

Führt Aktionen nacheinander aus. Ihr müsst eine Aktion komplett abschließen, bevor ihr eine neue beginnt.



Habt ihr eure Aktionen abgeschlossen, endet euer Zug. Die nächste Person im Uhrzeigersinn, die noch Aktionswürfel besitzt, führt dann ihren Zug aus. Haben alle ihre Aktionswürfel bereits eingesetzt, endet die Runde.

Von nun an werden die Aktionswürfel nur noch als Würfel bezeichnet, da sie sehr häufig erwähnt werden.

Rundenende

Endet die Runde, bekommt ihr Ruhm durch die Wertung kontrollierter Seeregionen. Bereitet anschließend die nächste Runde vor.

Wertung der Seeregionen

Prüft wer die Seeregionen kontrolliert. Nur das Blauflossen-Geschwader und die Weichtier-Union können Seeregionen kontrollieren.

Wer auf die höhere Summe kommt, kontrolliert die Seeregion:

Blauflossen-Geschwader

- +1 Kontrolle pro Flossenpatrouille
- +2 Kontrolle pro Stützpunkt
- +2 Kontrolle durch das Flaggschiff

Weichtier-Union

- +1 Kontrolle pro Kamerad auf der Insel der Seeregion
- +1 Kontrolle pro Schiff der Union

Wer eine Seeregion kontrolliert, bekommt so viel Ruhm, wie der Wert des Wohlstandswürfels dieser Seeregion ist. In der Mitte jeder Seeregion liegt ein Wohlstandswürfel. Zunächst zeigt dieser die „1“, er kann aber im Verlauf des Spiels erhöht werden.

Bei Gleichstand erhält niemand Ruhm für die Seeregion.

Die Flaggschiffe der Schmuggler haben keinen Einfluss bei der Frage, wer eine Seeregion kontrolliert.

Vorbereitung der nächsten Runde

Führt dazu folgende Schritte aus:

1. **Spielende?** Hat eine Fraktion bereits 30 Ruhm angesammelt, endet das Spiel. Die Schmuggler werten ihre zugesagten Waren (S. 21). Es gewinnt die Person mit dem meisten Ruhm! Bei Gleichstand gewinnt, wer von diesen Personen am meisten Gold besitzt.
2. **Zu zweit?** Spielt ihr zu zweit, erhöht der Erste Maat nun den Wert eines Wohlstandswürfels einer Seeregion um 1. Anschließend darf diese Person auch die gesamte Marktauslage zurück in die Schachtel legen und dann wieder mit neuen Marktkarten auffüllen.

Zu dritt oder viert werden die Wohlstandswürfel der Seeregionen per Auslieferung von Waren durch die Schmuggler erhöht (S. 20).

3. **Neu würfeln.** Jede Person nimmt ihre eigenen Würfel und würfelt sie.
4. **Ersten Maat wechseln.** Gebt die Karte des Ersten Maats an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Wer hat in dieser Seeregion die Kontrolle? Das Geschwader hat 4 Kontrolle und die Union 3 Kontrolle.

Das Geschwader bekommt 1 Ruhm, weil der Wohlstandswürfel dieser Seeregion „1“ anzeigt.

Die meisten Schiffe zeigen mit ihren Flaggen an, wieviel Kontrolle sie geben. Das Geschwader-Flaggschiff hat zum Beispiel 2 Flaggen und gibt +2 Kontrolle.

+2 2 Patrouillen	+2 Flaggschiff
	
	
+2 2 Kameraden	+1 Flaggschiff

30 ★ ?



Nach den Vorbereitungen beginnt die Person mit der Karte des Ersten Maats die neue Runde.

Aktionen ausführen

In eurem Zug müsst ihr zwei Aktionen ausführen, die jeweils einen Würfel benötigen. Legt dazu pro Aktion einen Würfel auf ein Würfel­feld einer Aktion. Die meisten Würfel­felder befinden sich auf eurer Fraktions­ablage, ihr könnt aber zusätzliche Würfel­felder durch Crew­mit­glieder erhalten (S. 15).

Ihr könnt zusätzlich eine beliebige Anzahl an Aktionen ausführen, bei denen ihr keinen Würfel einsetzen müsst, wie z.B. Crew rekrutieren.

Das Würfel­feld muss leer sein. Dort darf sich kein Würfel oder Schaden befinden. Habt ihr dort einen Würfel eingesetzt, bleibt er bis zum Runden­ende liegen.

Manche Würfel­felder verlangen nach bestimmten Würfel­ergebnissen. Auf einem Würfel­feld ohne Angabe kann ein Würfel mit einem beliebigen Würfel­ergebnis eingesetzt werden. Auf einem Würfel­feld mit einer bestimmten Angabe kann nur ein Würfel mit diesem Ergebnis eingesetzt werden. Steht im Würfel­feld „gerade“, können dort nur Würfel mit einer „2“, „4“ oder „6“ eingesetzt werden.

Ihr könnt Gold bezahlen, um das Würfel­ergebnis zu ändern. Setzt ihr einen Würfel ein, könnt ihr Gold bezahlen: Pro gezahltem Gold könnt ihr das Würfel­ergebnis um 1 erhöhen oder verringern.

Allgemeine Aktionen

Jede Fraktion besitzt Würfel­felder dieser Aktionen auf ihrer Fraktions­ablage. Bei manchen Fraktionen sind sie jedoch leicht abgeändert, dies wird weiter unten erläutert.

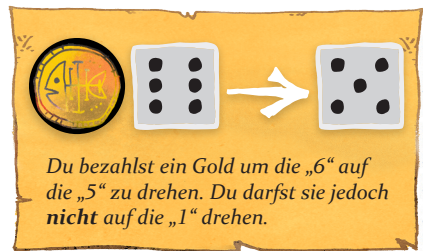
Segeln: Bewegt euer Flaggschiff 1 oder 2 Felder weit. Bewegt euch dabei angrenzend und nicht diagonal. (Siehe **Bewegen**, S. 11.)

Rückenwind: Bewegt euer Flaggschiff sofort auf ein beliebiges Feld auf der Seekarte mit einem aufgedruckten Würfel­ergebnis, das dem Ergebnis eures eingesetzten Würfels entspricht. Das Zielfeld muss nicht angrenzend zum Startfeld sein und ihr ignoriert alles, was zwischen beiden Feldern liegt. (Siehe **Bewegen**, S. 11.)

Mit Rückenwind könnt ihr euch sozusagen irgendwohin teleportieren.

Kanonen: Eure Figuren verfügen von nun an bis zum Ende der Runde über **GELADENE KANONEN**. Bewegt ihr eine Figur auf ein Feld mit gegnerischen Figuren, müsst ihr kämpfen, wenn mindestens einer von euch geladene Kanonen hat. (Siehe **Kämpfen**, S. 13.)

Reparieren: Entfernt bis zu 2 Schaden von euren Würfel­feldern (Siehe **Schaden**, S. 15).



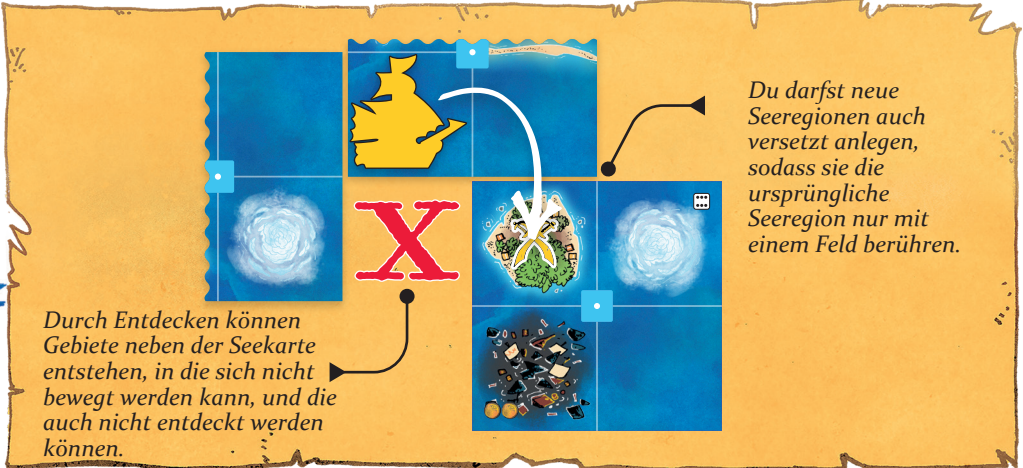
Entdecken

Verlässt eine eurer Figuren die Seekarte, **ENTDECKT** ihr eine neue Seeregion:

1. **Zieht eine Seeregion** vom Regionenstapel.
2. **Legt die Seeregion an.** Legt die Seeregion offen so an, dass eines der Felder das Feld darstellt, auf das ihr eure Figur bewegt. Stellt eure Figur dann auf dieses Feld.
3. **Platziert einen Wohlstandswürfel.** Legt den Wohlstandswürfel mit der „1“ nach oben in die Mitte der Seeregion.



Es muss genügend Platz für die neue Seeregion vorhanden sein. Ihr könnt die Seekarte nicht verlassen und entdecken, wenn nicht genügend Platz für die neue Seeregion vorliegt (sie darf keine andere Seeregion überlappen) oder der Regionenstapel leer ist.



Ihr könnt die Seeregion drehen, dabei darf aber keine Insel direkt angrenzend zu einer anderen Insel liegen. (Sie dürfen jedoch diagonal zueinander liegen.)



Nach dem Entdecken dürft ihr eure Figur mit dieser Aktion nicht weiter bewegen. (Befindet sich die Figur auf einer starken Strömung, bewegt sie sich jedoch nochmals, bevor sie ankert.)

Kämpfen

Bewegt ihr eine eurer Figuren, prüft ihr, ob sie geladene Kanonen hat. (Meistens heißt dies, dass ihr einen Würfel auf euren Kanonen liegen habt. Manche Figuren haben aber immer geladene Kanonen.)

Habt ihr geladene Kanonen, KÄMPFT eure Figur gegen jede gegnerische Figur im selben Feld.

Habt ihr selber keine geladenen Kanonen, kämpft ihr hingegen nur gegen jede gegnerische Figur, die selber geladene Kanonen hat. (Ihr kämpft hingegen nicht, wenn niemand –inklusive euch– dort geladene Kanonen hat.)

Ihr kämpft gegen diese gegnerischen Figuren – eine nach der anderen – in beliebiger Reihenfolge:

1. **Wählt einen Verteidiger.** Wählt eine erlaubte gegnerische Figur aus. Ihr seid Angreifer, die andere Figur der Verteidiger.
2. **Der Angreifer feuert seine Kanonen.** Ihr könnt einen Würfel auf euren Kanonen um eine beliebige Zahl niedriger drehen (jedoch nicht unter „1“). Diese Zahl wird eurem Kampfwürfelergebnis in Schritt 4 hinzugefügt (d.h. die Differenz wird hinzugefügt).
3. **Der Verteidiger feuert seine Kanonen.** Der Verteidiger kann auch einen Würfel seiner Kanonen um eine beliebige Zahl verringern, wie in Schritt 2 beschrieben.
4. **Würfelt die Kampfwürfel.** Jede Person würfelt 1 Kampfwürfel und fügt die Zahl, um die sie den Würfel auf ihren Kanonen verringert hat, dem Kampfwürfelergebnis hinzu. Die Person mit dem höheren Ergebnis siegt. Bei Gleichstand siegt der Angreifer.
5. **Sieg ausführen.** Wer siegt, darf eine Sieg-im-Kampf-Option auf der eigenen Fraktionsablage ausführen.



Nach dem Kämpfen dürft ihr eure Figur mit dieser Aktion nicht weiterbewegen.

Manchmal werden Figuren auf Feldern mit gegnerischen Figuren **PLATZIERT**. Dies löst keinen Kampfaus, denn diese Figuren haben sich nicht auf das Feld **BEWEGT**.

Du möchtest in dem Feld kämpfen, in dem dein Flaggschiff steht. Dazu musst du es einmal heraus und wieder herein bewegen. Du hast geladene Kanonen, also musst du jede Figur dort nacheinander einmal bekämpfen. Du kämpfst zuerst gegen das Schmuggler-Flaggschiff. (Deine Wahl!)



Du verringerst deinen Würfel auf Kanonen von „4“ auf „1“. Der Schmuggler hat keinen Würfel auf Kanonen.

Du würfelst eine „2“ und fügst die +3 deiner Kanonen hinzu: Ergebnis 5. Der Schmuggler würfelt eine „5“. Da du aber angegriffen hast, siegst du trotz des Gleichstands.



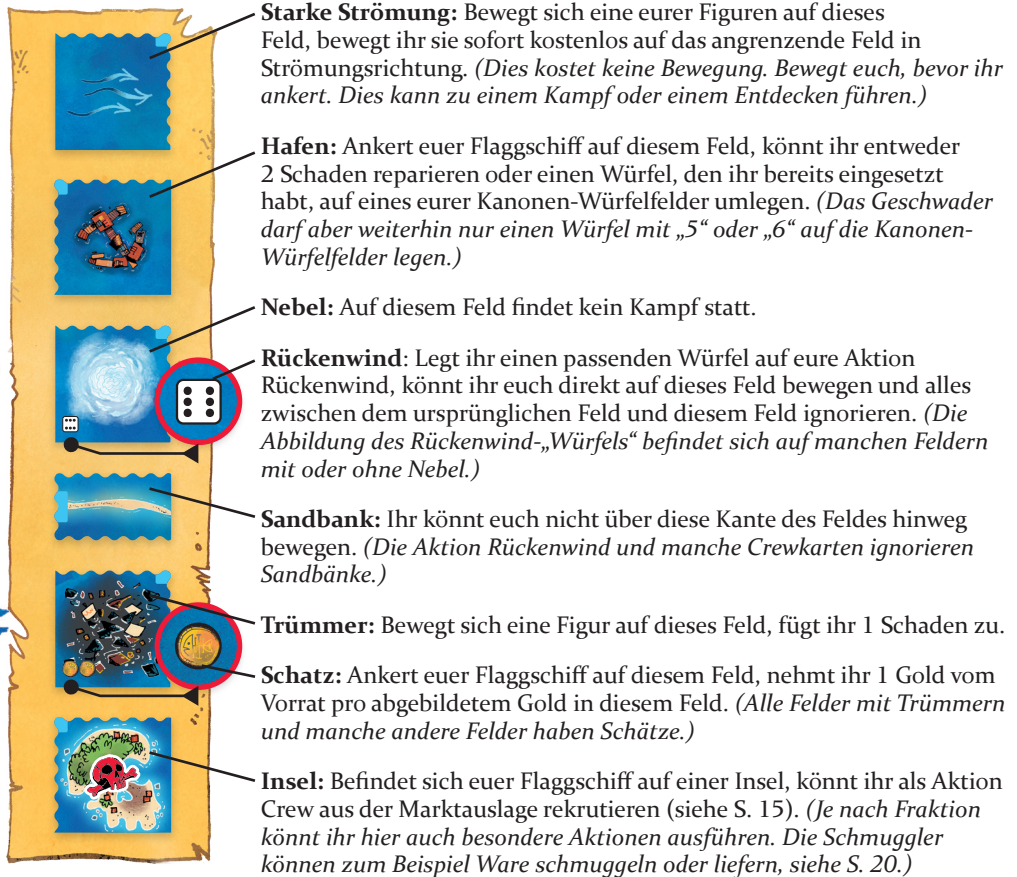
Weil du im Kampf gesiegt hast, fügst du 1 Schaden zu und stielst 1 Gold vom Schmuggler. Du legst einen Schaden auf sein Kanonenwürfelfeld. (Bei beidem deine Wahl!)

Anschließend musst du noch gegen die Patrouille kämpfen. Dies funktioniert ebenso. Diesmal darfst du aber den Würfel auf deinem Kanonenwürfelfeld nicht weiter verringern.



Terrain

In jedem Feld einer Seeregion kann sich **TERRAIN** befinden.

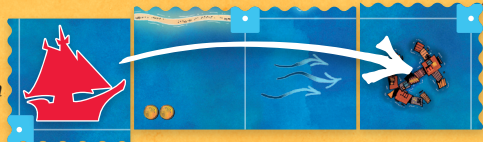


PLATZIERT ihr eine Figur auf einem Terrain (Starke Strömung, Hafen, Trümmer oder Schatz), werden Auswirkungen nicht ausgeführt. Terrain (und Kampf) wird nur ausgeführt, wenn die Figur sich dahin **BEWEGT** oder dort **ANKERT**.

Du segelst und bewegst dich durch 2 Felder mit Trümmern. Du fügst dir 2 Schaden zu. Du bekommst jedoch nur 1 Gold, denn du ankerst nur auf dem zweiten Feld mit Trümmern.



Du segelst und bewegst dich 2 Felder weit. Die starke Strömung bewegt dich 1 weiteres Feld. Du ankerst dann auf dem Hafen-Terrain und reparierst 2 Schaden.



Schaden

Wird deinem Flaggschiff ein Schaden zugefügt, platzierst du 1 Schaden auf einem **leeren** Würfelfeld auf deiner Fraktionsablage oder einer deiner Crewkarten.

Durch Trümmer-Terrain oder manche Crewkarten wird **deinem** Flaggschiff selbst Schaden zugefügt. Entscheide in diesem Fall, auf welches deiner Würfelfelder du den Schaden legst.

Durch manche Crewkarten und durch Sieg im Kampf, darfst du **Gegnern** Schaden zufügen. In diesem Fall entscheidest du, auf welches Würfelfeld dein Gegner den Schaden legt.

REPARIERST du Schaden, entfernst du einen Schaden von einem deiner Würfelfelder auf deiner Fraktionsablage oder einer deiner Crewkarten. Lege den Schaden zurück in den Vorrat.

Liegt auf einem Würfelfeld bereits ein Schaden oder ein Würfel, kann dort kein weiterer Schaden hinzukommen. Auf ein Würfelfeld mit gestricheltem Rahmen kann kein Schaden gelegt werden (z.B. das Würfelfeld der Aktion Reparieren). Kann auf keines deiner Würfelfelder ein Schaden gelegt werden, ignorierst du ihn.

Wird einer Flossenpatrouille oder einem Stützpunkt des Geschwaders ein Schaden zugefügt, werden sie von der Seekarte entfernt, statt einen Schaden auf ein Würfelfeld zu legen. Wird dem Kutter oder dem Kanonenboot der Union ein Schaden zugefügt, legt ihr den Schaden auf ein Würfelfeld auf der Karte dieses Schiffs, statt auf die Fraktionsablage der Union.

Crew

Ist euer Flaggschiff auf einer Insel, dürft ihr als Aktion eine beliebige Anzahl Karten vom Markt als Crew rekrutieren. Das Farbsymbol der Crew (oben links) muss dabei dem Farbsymbol der Insel entsprechen.

Um Crew zu rekrutieren, müsst ihr die Kosten unterhalb des Farbsymbols auf der Crewkarte bezahlen. Ihr müsst entweder einen eurer Würfel auf die Karte legen oder 1-2 Gold bezahlen. Ihr dürft beliebig viele Crewkarten besitzen.

Rekrutiert ihr Crewmitglieder, schiebt ihr den unteren Teil der Karte unter eure Fraktionsablage, um die dort abgebildete Ware zu verdecken (siehe S. 20).

Zieht dann eine neue Marktkarte vom Marktstapel und legt sie in die Marktauslage. Ist der Marktstapel leer, legt ihr keine neue Karte in die Auslage.

Manche Crewmitglieder ermöglichen euch neue **Aktionen**. Bei manchen müsst ihr zum Ausführen der Aktion einen Würfel einsetzen. Andere geben euch **passive Fähigkeiten**, die ihr zum angegebenen Zeitpunkt nutzen könnt.

Bedenkt, dass ihr in jedem Zug nur 2 Würfel einsetzen dürft! Auch Würfel, die ihr zum Rekrutieren oder zum Ausführen von Aktionen auf Crewmitgliedern einsetzt, zählen dazu. Um die Goldkosten eines Crewmitglieds zu zahlen, müsst ihr keinen Würfel einsetzen.



Das Blauflossen-Geschwader

Flossenpatrouille

Platzieren: Führst du die Segeln oder Rückenwind Aktion aus und dein Flaggschiff ankert, darfst du eine Flossenpatrouille aus deinem Vorrat nehmen und auf dem Feld deines Flaggschiffs platzieren. *(Dabei wird kein Kampf ausgelöst und kein Terrain ausgeführt.)*

Schaden: Wird einer Flossenpatrouille Schaden zugefügt, legst du sie zurück in deinen Vorrat (statt einen Schadensmarker zu platzieren). *(Auch dann, wenn sie sich auf Trümmern bewegt!)*



Flossenpatrouillen kämpfen genau so, wie dein Flaggschiff. Du oder dein Gegner müssen sich auf das selbe Feld bewegen. Mindestens einer von euch muss geladene Kanonen haben. Du darfst einen Kanonenwürfel verringern, um das Kampfwürfelergebnis um die Differenz zu erhöhen.

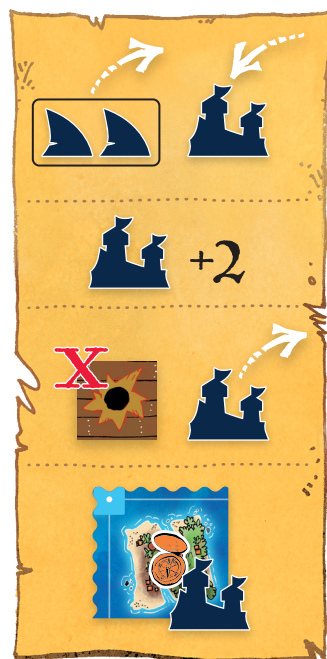
Stützpunkte

Platzieren: Am Ende deines Zugs, beliebig oft: Entferne 2 Flossenpatrouillen von 1 Insel, um auf dieser Insel 1 Stützpunkt zu platzieren. *(Du kannst mehrere Stützpunkte auf einer Insel haben.)*

Kampf: Stützpunkte haben immer geladene Kanonen. Sie beginnen Kämpfe, als ob du einen Würfel auf deinen Kanonen liegen hättest, selbst wenn dort kein Würfel liegt. Füge deinem Kampfwürfelergebnis in diesem Kampf +2 hinzu. *(Du darfst zusätzlich einen Würfel auf Kanonen verringern, um das Kampfwürfelergebnis um die Differenz zu erhöhen.)*

Schaden: Wird einem Stützpunkt ein Schaden zugefügt, entfernst du ihn von der Seekarte und legst ihn in deinen Vorrat, statt einen Schaden zu platzieren.

Inseln beherrschen: Du kannst Crew mit dem entsprechenden Farbsymbol von Inseln rekrutieren, auf denen sich ein Stützpunkt befindet – so als ob dein Flaggschiff dort wäre. Deine Gegner dürfen hingegen auf Inseln mit deinen Stützpunkten weder Crew rekrutieren noch Waren schmuggeln oder liefern. *(Die Weichtier-Union darf aber weiterhin dort Kameraden platzieren. Schmuggler können auch durch Belohnungen dort keine Crews rekrutieren.)*



Fünfter Würfel

Du hast 5 Aktionswürfel. In deinem ersten und zweiten Zug pro Runde setzt du jeweils 2 Würfel ein. In deinem dritten Zug pro Runde setzt du 1 Würfel ein. Bist du als Letzter in der Runde am Zug, führst du deinen dritten Zug sofort nach dem zweiten aus.

Standard Aktionen

Segeln: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff 1 oder 2 Felder weit. Ankert dein Flaggschiff, darfst du eine Flossenpatrouille auf dem Feld deines Flaggschiffs platzieren.

Dies entspricht der Standard Segeln Aktion, aber du darfst eine Flossenpatrouille platzieren, wenn du ankerst. Zur Klarstellung: Auch nach einem Kampf.

Rückenwind: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff, wie unter den **allgemeinen Aktionen** (Seite 10) beschrieben. Ankert dein Flaggschiff, darfst du eine Flossenpatrouille auf dem Feld deines Flaggschiffs platzieren.

Dies entspricht der Standard Rückenwind Aktion, aber du darfst eine Flossenpatrouille platzieren, wenn du ankerst.

Kanonen: Setze eine „5“ oder „6“ ein. Du hast nun GELADENE KANONEN, wie auf Seite 13 unter **Kampf** beschrieben.



Dies entspricht den Standard Kanonen, aber es gibt zwei Würfelfelder, auf denen jeweils ein Würfel liegen kann. Im Kampf darfst du jedoch nur 1 dieser Würfel reduzieren, um dein Kampfwürfelergebnis um die Differenz zu erhöhen.

Reparieren: Setze eine „2“ ein. Entferne bis zu 2 Schaden von deinen Würfelfeldern.

Spezifische Aktionen

Bombardieren: Setze eine „4“ ein. Entferne alle Kameraden von der Insel in der Seeregion deines Flaggschiffs. Lege sie zurück in den Vorrat der Weichtier-Union. (*Kameraden sind Marker der Weichtier-Union.*)

Befehlen: Setze eine „3“ ein. Bewege bis zu 4 verschiedene Flossenpatrouillen, um 1 Feld weit. (*Sie können dabei entdecken und kämpfen. Beides verhindert dabei aber NICHT die Bewegung anderer Flossenpatrouillen, die sich noch nicht bewegt haben.*)

Einsetzen: Setze einen beliebigen Würfel ein. Platziere 1 Flossenpatrouille auf dem Feld deines Flaggschiffs oder angrenzend dazu. (*Du darfst sie nicht diagonal platzieren. Ignoriere Kampf und Terrain, inklusive Sandbänken.*)

Sieg im Kampf

Siegst du im Kampf, führst du eine der folgenden Optionen aus:

- Füge 1 Schaden zu und stieh 1 Gold vom besiegten Kampfgegner.
- Füge 2 Schaden zu.
- **Weichtier-Schiffe:** Füge 1 Schaden zu und entferne 1 Kameraden von der Insel in der Seeregion des Kampfs.



Die Weichtier-Union

Kameraden

Frische Kameraden bekommen: Mit deinen Aktionen Segeln und Erholen, kannst du Kameraden aus deinem Vorrat nehmen und auf deine Fraktionsablage unter FRISCHE KAMERADEN platzieren. Du kannst beliebig viele frische Kameraden besitzen.

Platzieren: Mit deinen Aktionen Segeln, Inspirieren und Versammeln, kannst du frische Kameraden von deiner Fraktionsablage nehmen und sie auf Inseln platzieren. Pro Kamerad auf einer Insel erhältst du +1 Kontrolle in dieser Seeregion. (*Frische Kameraden zählen dabei nicht.*)

Entfernen: Wird ein Kamerad entfernt, legst du ihn zurück in deinen Vorrat. (*Nicht zu deinen frischen Kameraden!*)

Kampf: Kameraden gelten **nicht** als Figuren, sie können nicht kämpfen oder in einen Kampf gezogen werden.

Pläne

Ziehen: Du beginnst das Spiel mit 2 Plankarten auf der Hand. Du ziehst am Ende der Vorbereitung jeder Runde 2 neue Plankarten vom Stapel auf die Hand. Ist der Stapel leer bekommst du keine weiteren Plankarten. Es gibt kein Handkartenlimit.

Ausspielen: Plankarten darfst du zu dem auf der Plankarte angegebenen Zeitpunkt ausspielen. Je nach Angabe, spielst du den Plan als Aktion oder zu Beginn eines Kampfs. Spielst du den Plan, führst du seinen Effekt aus und wirfst ihn anschließend auf einen Ablagestapel ab. Spielst du den Kutter oder das Kanonenboot, legst du die Plankarte stattdessen neben deine Fraktionsablage.

Geheimhaltung: Du darfst selbstverständlich über die Pläne in deiner Hand reden (*oder lügen!*), aber du darfst sie niemals einer anderen Person zeigen.

Kutter und Kanonenboot

Platzieren: Spielst du die Plankarte des Kutters oder des Kanonenboots, entfernst du 2 Kameraden von 1 beliebigen Insel, um die Schiffsfigur auf dieser Insel zu platzieren. (*Kein Kampf.*)

Würfelfelder: Die Plankarten des Kutters und des Kanonenboots haben jeweils Würfelfelder, mit denen das Schiff entweder Segeln oder Rückenwind nutzen kann. Beide Schiffe ignorieren Trümmer. Mit Segeln kann sich der Kutter 1 bis 3 Felder weit bewegen, nicht nur 1 oder 2.

Schaden: Wird dem Kutter oder dem Kanonenboot Schaden zugefügt, wird dieser Schaden auf ein leeres Würfelfeld auf der Plankarte dieses Schiffs abgelegt. Er kann nicht repariert werden. Liegt auf allen Würfelfeldern der Plankarte Schaden, wirfst du den Plan ab und entfernst die Schiffsfigur.

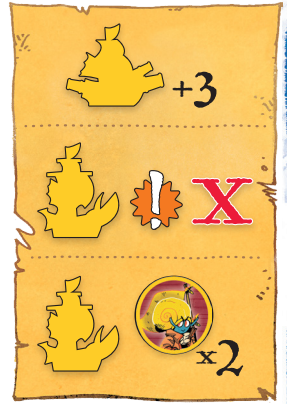
Bedenkt: Auf bereits belegte Würfelfelder kann kein Schaden gelegt werden! Befinden sich der Kutter oder das Kanonenboot in einer brenzligen Lage, solltet ihr möglichst bald einen Würfel auf einem ihrer Würfelfelder einsetzen, um Schaden zu verhindern. Sie sind zerbrechlich, aber auch schwer zu treffen!



Kanonenboot im Kampf: Hat immer geladene Kanonen. Das Kanonenboot beginnt Kämpfe, als ob sich ein Würfel auf deinem Kanonenwürfelfeld befinden würde, auch wenn dort keiner liegt. Füge deinem Kampfwürfelergebnis in diesem Kampf +3 hinzu. (Du darfst zusätzlich den Würfel auf Kanonen verringern, um das Kampfwürfelergebnis um die Differenz zu erhöhen.)

Kutter im Kampf: Hat niemals geladene Kanonen. Dein Kutter kann niemals den Würfel auf deinem Kanonenwürfelfeld nutzen; weder um einen Kampf zu beginnen noch um dein Kampfwürfelergebnis zu erhöhen. (Der Kutter kämpft nur, wenn er auf einen Gegner mit geladenen Kanonen trifft, inklusive Stützpunkten.)

Die Riesige Klaue: Jeder Kamerad auf der Insel in der Seeregion des Kutters fügt +2 Kontrolle hinzu (statt nur +1). Der Kutter selbst fügt +1 Kontrolle hinzu. (Die Riesige Klaue – ein Symbol der Union – flößt den Kameraden neuen Mut bei ihrem Rückeroberungskampf ein!)



Standard Aktionen

Segeln: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff 1 oder 2 Felder weit. Ankert dein Flaggschiff auf einer Insel, darfst du entweder 2 Kameraden (von deinen frischen Kameraden) dort platzieren oder 2 frische Kameraden (aus dem Vorrat) bekommen.

Dies entspricht der Standard Segeln Aktion, aber du darfst Kameraden auf einer Insel platzieren oder frische Kameraden aus dem Vorrat bekommen, wenn du ankerst. Es gibt kein Maximum für Kameraden auf einer Insel oder für frische Kameraden.

Rückenwind: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff, wie unter den **allgemeinen Aktionen** (Seite 10) beschrieben.

Mit Rückenwind kannst du keine Kameraden platzieren oder bekommen, denn es befinden sich auf Inseln keine Rückenwind-Symbole.

Kanonen: Setze einen beliebigen Würfel ein. Du hast nun GELADENE KANONEN, wie auf Seite 13 unter **Kampf** beschrieben.

Reparieren: Setze einen beliebigen Würfel mit *gerader* Zahl ein. Entferne bis zu 2 Schaden von deinen Würfelfeldern.

Spezifische Aktionen

Inspirieren: Setze eine „6“ ein. Platziere jeweils 1 Kamerad auf bis zu 4 verschiedene Inseln. (Befinden sich weniger als 4 Inseln auf der Seekarte, darfst du nur so viele Kameraden platzieren, wie Inseln vorhanden sind.)

Versammeln: Setze eine „1“ ein. Platziere 4 Kameraden auf der Insel in der Seeregion deines Flaggschiffs.

Erholen: Setze eine „6“ ein. Ist dein Flaggschiff auf einer Insel, bekommst du 4 frische Kameraden (vom Vorrat).

Sieg im Kampf

Siegest du im Kampf, führst du eine der folgenden Optionen aus:

- Füge 1 Schaden zu und platziere 1 Kameraden auf der Insel in der Seeregion des Kampfs. (Platziere einen deiner frischen Kameraden von der Fraktionsablage, unabhängig davon, welches deiner Schiffe gekämpft hat!)
- Füge 1 Schaden zu und stiehl 1 Gold vom besiegten Gegner.

Die Schmuggler

Ware

Als Schmuggler verfügst du über zwei spezifische Aktionen, die du ohne Würfel ausführen kannst. Ist dein Flaggschiff auf einer Insel, darfst du eine beliebige Anzahl Marktkarten **SCHMUGGELN** oder **LIEFERN**.

Um Waren zu schmuggeln, nimmst du eine Karte vom Markt, deren Farbsymbol dem der Insel entspricht. (Im Gegensatz zum Rekrutieren, fallen hier keine Kosten an.) Schiebe die geschmuggelte Karte unter den Warenbereich deiner Fraktionsablage, sodass nur die Ware sichtbar bleibt. Fülle die Marktauslage dann bis auf 3 Karten auf, es sei denn der Marktkartenstapel ist leer.

Du kannst bis zu 2 Waren im Warenbereich haben. Hast du zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als 2 Waren, musst du alle bis auf 2 zurück in die Schachtel legen. (Über Bord werfen!)

Um Waren zu liefern, muss sich dein Flaggschiff auf einer Insel befinden, deren Farbsymbol dem Liefer-Farbsymbol auf der Ware entspricht (unten rechts auf der Marktkarte). Führe folgende Schritte beim Liefern aus:



- Du bekommst 2 Ruhm.**
- Wohlstand erhöhen.** Erhöhe den Wert des Wohlstandswürfels in dieser Seeregion um +1.
- Eine Belohnung erhalten.** Bewege deinen durchsichtigen Belohnungsmarker auf ein angrenzendes Feld im Raster auf deiner Fraktionsablage. Der dunkle Belohnungsmarker blockiert jedoch Felder des Rasters. Du darfst dir nun die Belohnung des Felds nehmen, auf dem der durchsichtigen Belohnungsmarker liegt. Bewege den dunklen Belohnungsmarker jetzt auf das Feld, von dem du den durchsichtigen Belohnungsmarker soeben wegbewegt hast.
- Zugesagte Ware.** Lege die gelieferte Ware verdeckt unter einen deiner Zusagenmarker; entweder unter den mit dem Geschwaderkopf oder den mit dem Unionskopf. Halte sowohl das Liefer-Farbsymbol als auch den Zusagenmarker bis zum Spielende geheim.



Waren (bis zu 2 Karten)

Stoff
Liefere an

Schmuck
Liefere an

Taucher
Ankert dein Flaggschiff auf einem Feld mit Trümmern, erhältst du 1 zusätzliches Gold durch seinen Schutz.

Schmuck
Liefere an

Dein Flaggschiff ankert auf einer Fisch-Insel. Du könntest 1 Gold bezahlen und den Taucher als Crew rekrutieren. Stattdessen nimmst du lieber den Schmuck kostenlos als Ware.

Schmuck
Liefere an

Zusagen

kostenfrei Rückerswind

Belohnungen! bei Kampf & Lieferung

Bewege dich bis zu 2 Felder & ignoriere Kampf

Füge 1 Seeregion zur Seekarte hinzu

Rekrutiere 1 Crew, ignoriere Kosten & Farbe

Du lieferst Schmuck an eine Säbel-Insel und bekommst 2 Ruhm. Du erhöhst den Wohlstandswürfel der Seeregion von der „2“ auf die „3“.

Als Belohnung hättest du folgende Möglichkeiten: Erhalte 1 Gold, erhalte 1 Ruhm oder lege eine neue Seeregion an. Du entscheidest dich aber, 1 Crew vom Markt kostenlos zu rekrutieren. (Das Farbsymbol ignorierst du auch.)

Da dies deine erste Belohnung im Spiel ist, bewegst du nur den hellen Belohnungsmarker auf „Rekrutiere 1 Crew“.

Zum Schluss legst du den Schmuck verdeckt unter den verdeckten Zusagenmarker der Union.

Zugesagte Ware

Am Spielende deckst du deine beiden Zusage marker und die darunterliegenden Waren auf. Pro Ware bekommst du 1 Ruhm pro Seeregion mit einer Insel, die dem Farbsymbol oben links auf der Karte entspricht, die von der Fraktion auf dem entsprechenden Zusage marker kontrolliert wird.

Standard Aktionen

Segeln: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff 1 oder 2 Felder weit.

Rückenwind: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff, wie unter den **allgemeinen Aktionen** (Seite 10) beschrieben.

Kanonen: Setze einen beliebigen Würfel ein. Du hast nun GELADENE KANONEN, wie auf Seite 13 unter **Kampf** beschrieben.

Reparieren: Setze einen beliebigen *geraden* Würfel ein. Entferne bis zu 2 Schaden von deinen Würfelfeldern.

Spezifische Aktionen

Volle Segel: Setze einen beliebigen Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff um bis zu so viele Felder, wie es dem Würfelergebnis des eingesetzten Würfels entspricht. Du musst dich mindestens 1 Feld weit bewegen. (Setzt du eine „6“ ein, bewegst du dich bis zu 6 Felder weit!)

Verhandeln: Setze einen beliebigen Würfel mit *gerader* Zahl ein. Ist dein Flaggschiff auf einer Insel, darfst du 1 beliebige Crew von der Marktauslage rekrutieren und dabei ihre Kosten und ihr Farbsymbol ignorieren. Entscheidest du dich dazu 1 Kameraden (*der Union!*) von der Insel zu entfernen, darfst du wie oben beschrieben ein weiteres Mal rekrutieren.

Du darfst maximal 2 Crewmitglieder auf diese Weise innerhalb einer Aktion rekrutieren. Befindet sich kein Kamerad auf der Insel, darfst du das zweite Rekrutieren nicht ausführen. Ist die Marktauslage leer, darfst du keinen Kameraden von der Insel entfernen.

Sieg im Kampf

Siegst du im Kampf, führst du eine der folgenden Optionen aus:

- Füge 1 Schaden zu und bewege dich sofort 1 oder 2 Felder weit. Ignoriere dabei alle übrigen Kämpfe in dem Feld des Kampfes, den du so verlässt. (Bewegst du dich dadurch erneut in dieses Feld, wird auf übliche Weise wieder ein Kampf ausgelöst.)
- Füge 1 Schaden zu und erhalte 1 Belohnung. Die Belohnung bekommst wie unter Schritt 3, *Ware liefern* (Seite 20) beschrieben.

Das Kleingedruckte

Limitiertes Spielmaterial

Das Spielmaterial ist mit Ausnahme der Schadenmarker limitiert. Müsst ihr etwas platzieren, was nicht mehr im Vorrat verfügbar ist, dürft ihr es nicht platzieren.

*Am Ende des Spiels:
Du deckst deine beiden Zusage marker und alle darunter liegenden Waren auf, die du geliefert hast.*



Du hast keine Ware unter den Zusage marker des Geschwaders gelegt.

Du hast 2 Waren mit Fisch-Farbsymbol geliefert und der Union zugesagt.

Die Union kontrolliert 2 Seeregionen mit Fisch-Inseln, deswegen bekommst du 4 Ruhm.



Regelhierarchie

Texte der Crew- und Plankarten haben Vorrang gegenüber den Regeln. Ist etwas **nicht erlaubt**, gilt dies absolut, es sei denn eine Regel überschreibt dies explizit mit dem Wort „**ignoriert**“. Seitenleisten oder kursive Texte (*wie dieser*) und die Texte auf den Fraktionsablagen sind nur Erläuterungen und Erinnerungen an die Regeln, auf die sie sich beziehen. Der Originalregeltext hat Vorrang.

Würfelergebnisse

Ein Würfel kann nicht über die „6“ hinaus erhöht oder unter die „1“ hinaus verringert werden. Würfelergebnisse sind immer öffentlich.

Gleichzeitigkeit

Müssen zwei Dinge gleichzeitig ausgeführt werden, entscheidet die Person am Zug über die Reihenfolge.

Aktionen ohne Effekt

Du darfst Sachen ausführen, die keinen Effekt haben. Zum Beispiel darfst du 2 Gold ausgeben, um einen Würfel um 1 zu verringern und um 1 zu erhöhen.

Im Spiel zu zweit aufgeben

Spielt ihr zu zweit, kann es vorkommen, dass eine Person vor Ablauf des regulären Spielendes als Gewinner feststeht. Aufzugeben ist vollkommen in Ordnung!

Anhang A: Crew



Aeronauten (Aktion): Ist dein Flaggschiff auf einer Insel, darfst du 1 Gold bezahlen, um es sofort auf die andere Insel mit diesem Farbsymbol zu bewegen. (*Ignoriere alles zwischen beiden Inseln. Dies ist keine Rückenwind-Aktion.*)



Ältester: Hast du keinen Schaden auf deinen Würfelfeldern (*inklusive Crew*), erhältst du am Ende deines Zugs 1 Gold vom Vorrat.



Bukanier: Siegst du im Kampf, darfst du den Bukanier zurück in die Schachtel legen, um 2 Crewmitglieder deiner Wahl des Kampfgegners ebenfalls in die Schachtel zu legen.



Dokumentarist: Ist dein Flaggschiff mit mindestens 1 gegnerischem Flaggschiff in derselben Seeregion, erhältst du am Ende deines Zugs 1 Gold vom Vorrat. (*Du bekommst nur 1 Gold, selbst wenn mehrere gegnerische Flaggschiffe in derselben Seeregion sind.*)



Galionsfigur: Fügt du einer gegnerischen Figur Schaden zu (*ohne sie dadurch zu entfernen*), darfst du sie ein Feld weit bewegen. Sie darf die Seekarte dabei nicht verlassen (*und sie ignoriert starke Strömung, die sie von der Seekarte bewegen würde*). Die Figur ignoriert dabei Kämpfe, Häfen und Schätze.



Gesandter: Musst du in deinem Zug einen Kampf als Angreifer beginnen, darfst du dem Verteidiger 1 Gold geben, um den Kampf zu ignorieren.



Halsabschneider: Siegst du im Kampf, erhältst du 2 Gold vom Vorrat. (*Nicht nur, wenn dein Flaggschiff kämpft.*)



Händler: Ankert dein Flaggschiff auf einem Feld mit Hafen-Terrain, erhältst du 1 Gold vom Vorrat. (*Nicht auf Insel-Terrain!*)



Kämpfer: Erhöhe dein Kampfwürfelergebnis um +1 im Kampf. *(Nicht nur, wenn dein Flaggschiff kämpft.)*



Kanonier: Siegst du mit deinem Flaggschiff im Kampf, fügst du 1 zusätzlichen Schaden zu.



Ladekanonier: Setzt du einen Würfel auf Kanonen *(auch durch ein Hafen-Terrain)*, darf dein Flaggschiff gegen ein Feld in seiner Seeregion kämpfen, als ob es sich dorthin bewegt hätte.



Meister des Grog: Kämpft dein Flaggschiff, kannst du dir 1 Schaden zufügen, um deinen Kampfwürfel neu zu würfeln. *(Nur einmal pro Kampf. Entscheide dich, nachdem du deinen Kampfwürfel das erste Mal gewürfelt hast.)* Würfelst du mit 2 Kampfwürfeln, musst du beide Würfel erneut würfeln *(z.B. durch die Plankarte Geheimwaffe)*. *(Du musst den Schaden auch tatsächlich auf ein Würfelfeld legen können.)*



Mittelsmann: Bezahlst du Gold, um das Würfelergebnis eines Würfels beim Setzen zu ändern, änderst du das Ergebnis um bis zu 2 pro bezahltem Gold.



Mystiker (Aktion): Füge dir 1 Schaden zu, um einer beliebigen Figur in der Seeregion deines Flaggschiffs auch 1 Schaden zuzufügen. Einmal pro Zug. *(Du musst den Schaden auch tatsächlich auf ein Würfelfeld legen können.)*



Naiver Adliger (Aktion): Lege den *Naiven Adligen* zurück in die Schachtel. Stieh 1 Crew oder 1 Ware von einem gegnerischen Flaggschiff in der Seeregion deines Flaggschiffs. Schiebe die gestohlene Karte dann beliebig als Crew oder Ware unter deine Fraktionsablage. *(Es kann also aus Crew Ware werden oder umgekehrt.)*



Pulverröfchen: Reparierst du eine beliebige Anzahl Schaden, darfst du einer beliebigen Figur in der Seeregion deines Flaggschiffs 1 Schaden zufügen.



Schiffsbauer (Aktion): Setze einen beliebigen deiner Würfel ein. Entferne alle Schäden von deinen Würfelfeldern.



Schlepper (Aktion): Setze einen beliebigen deiner Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff 1 oder 2 Felder weit. Du kannst in dieser Bewegung Gold von Schätzen erhalten, auch wenn dein Flaggschiff nicht auf dem Schatz-Terrain ankert. *(Dies ist keine Aktion Segeln.)*



Seehexe: Bewegt sich dein Flaggschiff von der Seekarte herunter *(auch, wenn du nicht entdecken dürftest)*, darfst du es sofort auf das Feld der am nächsten gelegenen gegenüberliegenden Kante der Seekarte bewegen *(siehe Beispiel unten)*.



Seehund: Bewegt sich dein Flaggschiff auf ein Feld mit starker Strömung *(Terrain)*, darfst du diesen Effekt ignorieren oder dein Flaggschiff in eine beliebige Richtung bewegen *(nicht nur in die Richtung der Strömung)*.



Seemann (Aktion): Setze einen beliebigen deiner Würfel ein. Bewege dein Flaggschiff 1 bis 3 Felder weit. *(Dies ist keine Aktion Segeln.)*

Um den Effekt der Seehexe auszuführen, ziehst du gedanklich eine gerade Linie entgegen deiner Bewegungsrichtung, bis du auf die erste Kante triffst. Dein Flaggschiff bewegst du nun auf das letzte Feld, durch das du die Linie gezogen hast.

entfernteste Kante



naheliegendste Kante





Steife Brise (Aktion): Lege die *Steife Brise* zurück in die Schachtel, um dein Flaggschiff sofort auf ein beliebiges Feld der Seekarte zu bewegen. *(Ignoriere alles dazwischen. Dies ist keine Aktion Rückenwind.)*



Steuermann: Bewegt sich dein Flaggschiff auf ein Feld mit Trümmer-Terrain, darfst du den Schaden, den du dadurch bekommen würdest, ignorieren.



Taucher: Ankert dein Flaggschiff auf einem Feld mit Trümmer-Terrain, erhältst du 1 zusätzliches Gold durch den dort abgebildeten Schatz.



Überzeugender Kamerad (Aktion): Setze einen beliebigen deiner Würfel ein. Nimm bis zu 2 Kameraden von 1 Insel und platziere sie auf einer anderen Insel. *(Die Marktkarten enthalten 2 Überzeugende Kameraden.)*



Überzeugender Offizier (Aktion): Setze einen beliebigen deiner Würfel ein. Bewege bis zu 2 Flossenpatrouillen jeweils 1 oder 2 Felder weit. Sie ignorieren Kämpfe. *(Die Marktkarten enthalten 2 Überzeugende Offiziere.)*



Wandelndes Fass: Bewegt sich dein Flaggschiff auf ein Feld mit Nebel, darfst du dieses stattdessen wie ein Feld mit starker Strömung ausführen. Bewege dein Schiff in eine beliebige Richtung.



Windgeflüster (Aktion): Bezahle 2 Gold, um dein Flaggschiff sofort auf ein beliebiges Feld mit Rückenwind-Terrain zu bewegen. Einmal pro Zug. *(Ignoriere alles dazwischen. Dies ist keine Aktion Rückenwind.)*

Anhang B: Plankarten

Kutter und Kanonenboot, siehe Seiten 18–19.

Anheuern: Spiele diesen Plan als Aktion und wirf ihn danach ab. Wähle 1 Insel mit mindestens 1 Kameraden. Rekrutiere eine beliebige Anzahl Crew mit dem Farbsymbol dieser Insel. Ignoriere jeweils die Kosten. Fülle den Markt erst wieder auf, nachdem du dieses Rekrutieren abgeschlossen hast.

Dynamischer Auftritt (2x): Spiele diesen Plan als Aktion und wirf ihn danach ab. Erhöhe deinen Würfel auf Kanonen um 2 *(aber nicht über „6“ hinaus)*. Danach darfst du dein Flaggschiff auf ein beliebiges Feld mit einem Rückenwind-Terrain bewegen.

Evakuierung: Spiele diesen Plan als Aktion und wirf ihn danach ab. Entferne alle Kameraden von 1 Insel und platziere sie auf einer oder mehreren anderen Inseln. *(Verteile sie dabei beliebig.)*

Geheimwaffe: Spiele diesen Plan zu Beginn eines Kampfs, an dem du beteiligt bist (auch außerhalb deines Zugs) und wirf ihn danach ab. Statt nur mit 1 Kampfwürfel, würfelst du mit 2 Kampfwürfeln. Die Summe beider Würfelergbnisse bildet dein Kampfwürfelergebnis. *(Dein Gegner würfelt weiterhin nur 1 Kampfwürfel.)* Siegst du im Kampf, fügst du einen weiteren Schaden zu.

Knapp daneben: Spiele diesen Plan zu Beginn eines Kampfs, an dem du beteiligt bist (auch außerhalb deines Zugs) und wirf ihn danach ab. Ignoriere diesen Kampf. *(Bist du am Zug, darfst du dich danach weiterbewegen, falls du noch Bewegung übrig hast.)*

Überraschungsangriff (2x): Spiele diesen Plan als Aktion und wirf ihn danach ab. Entferne bis zu 2 Flossenpatrouillen aus 1 Seeregion, auf deren Insel sich Kameraden befinden. *(Lege die Flossenpatrouillen zurück in den Vorrat des Blauflossen-Geschwaders.)*

Waffenversteck (2x): Spiele diesen Plan zu Beginn eines Kampfs, an dem du beteiligt bist (auch außerhalb deines Zugs) und wirf ihn danach ab. Erhöhe dein Kampfwürfelergebnis um die Anzahl an FRISCHEN KAMERADEN auf deiner Fraktionsablage. *(Du darfst das Waffenversteck im selben Kampfspielen, wie deine Geheimwaffe.)*