

Das Spiel hat 3 Durchgänge zu je 2 Phasen.

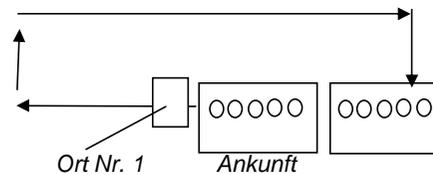
### Phase 1 - Bevorratung:

#### A - Spielerreihenfolge zu Spielbeginn:

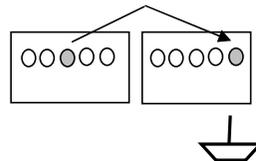
- ◆ Die Fregatten der Spieler kommen in eine Tasse. Es wird immer blind eine gezogen und kommt dann auf das nächstfreie (1, 2 ...) Ankunft-Dock.
- ◆ Der letzte Spieler erhält 1 Kanone (schwarzer Würfelstein).

#### B - Einsetzen und Auswählen:

- ◆ Die Straße von Plymouth hat 18 Orte, beginnend links neben den Ankunft-Docks und im Uhrzeigersinn weiter bis über die Abreise-Docks.



- ◆ In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler 1 seiner runden Spielsteine auf einen freien Kreis eines beliebigen Ortes der Straße von Plymouth. Ausnahme: Auf den Ort "Investor" darf jeder Spieler 1x im Spiel setzen.
- ◆ Es geht weiter in Reihenfolge mit dem Einsetzen, aber jeder Spieler muss seinen nächsten Stein weiter die Straße runter einsetzen als seinen Stein zuvor. Die Straße ist also Einbahnstraße.
- ◆ Je Ort darf der selbe Spieler nur einen einzigsten Stein platzieren, ausser auf dem Ort "Drake", wo in 2 Runden je 1 Stein vom selben Spieler hinkommt.
- ◆ Nach jedem Einsetzen nimmt man sich die Gegenstände des Ortes von der Plymouth-Harbour-Tafel und legt sie auf/neben sein Log-Buch.
- ◆ Sobald man denkt, reisefertig zu sein, stellt man sein Schiff - ohne 1 Spielstein einzusetzen - auf das erste freie Feld (1, 2 ...) der Abreise-Docks. Es ist nun bereit zum Segeln.
- ◆ Stellt man einen Stein auf den Kai, muss man als nächsten Zug sein Schiff in den Abreise-Hafen ziehen.
- ◆ Die Spieler setzen solange Steine ein, bis alle ihr Schiff im Abreisehafen haben. Wer dort ist, setzt solange aus, bis alle Schiffe im Hafen sind.
- ◆ Die Reihenfolge der Schiffe in den Abreise-Docks bestimmt die Reihenfolge für die Segel-Phase.



### Phase 2 - Segeln:

#### A - Das Segeln vorbereiten:

- ◆ 4 Silber aus dem Vorrat nehmen und je eines auf die Städte und Forts mit Silber-Symbol legen (z.B. Cartagena).
- ◆ 4 Gold aus dem Vorrat nehmen und je eines auf die Städte und Forts mit Gold-Symbol legen (z.B. Campeche).
- ◆ 3 Edelsteine aus dem Vorrat nehmen und je einen auf das Edelstein-Symbol bei den 3 spanischen Galeonen legen.
- ◆ Der Besitzer des ADMIRAL-Plättchens legt ein verdecktes Spanische-Fregatte-Plättchen auf das Fregatten-Symbol neben jeder Galeone. Der ADMIRAL darf sich die Werte der Plättchen zuvor ansehen. Besitzt niemand den Admiral, macht man die Belegung zufällig.
- ◆ Der Besitzer des GOUVERNEUR-Plättchens legt ein verdecktes Spanische-Truppen-Plättchen auf das Truppen-Symbol jedes der 4 Forts. Der GOUVERNEUR darf sich die Werte der Plättchen zuvor ansehen. Besitzt niemand den Gouverneur, macht man die Belegung zufällig.
- ◆ Der Besitzer des GOUVERNEUR-Plättchens tauscht die Position seines Schiffes mit dem Schiff einen Platz weiter rechts in den Abreise-Docks, wenn er nicht bereits in Dock 1 ist.
- ◆ Jeder Spieler zählt seine Fässer und legt seinen letzten eckigen Spielerstein auf die Navigationsmarkierung mit der entsprechenden Zahl Fässer, max. 4 Stück. Damit bestimmt man die Zonen, die man bereisen darf.

Beispiel: Auf der 3 darf man die Zonen 1, 2 und 3 bereisen.



#### B - Segeln:

- ◆ In Reihenfolge der Spieler in den Abreise-Docks legt man je 1 seiner Missionscheiben **verdeckt** auf den 1. Kreis eines Ziels auf der Karte.
- ◆ Auf jedem Ziel kann jeder Spieler nur 1mal vertreten sein.
- ◆ Jeder Spieler kann auf das selbe Ziel platzieren (Scheiben stapeln auf Kreis Nr. 1), wenn er generell in die Zone des Zieles segeln kann.
- ◆ Es wird solange platziert, bis jeder Spieler alle seine Scheiben platziert hat, auch wenn er nicht alle benutzen will.
- ◆ In der Regel sind nur die ersten beiden Missionsscheiben erfolgreich. Bei nicht erfolgreichem Angriff haben spätere Scheiben eine Chance.

**C - Der Informant:**

- ◆ Wurden alle Missionsscheiben gelegt, kann der Spieler mit dem Informant eine der beiden folgenden Optionen wählen:
  - ➔ alle Missionscheiben auf einem Ziel (wo er ist) anschauen und ggf. die Plätze zweier beliebiger seiner Missionscheiben vertauschen. Damit kann er eine ranghöhere Scheibe an einem für ihn wichtigen Ziel einbringen.
  - ➔ die verteidigenden Truppen- oder Fregatte-Plättchen eines seiner Ziele anschauen. Er kann nun seine Missionsscheibe von diesem Ziel zu einem anderen verschieben, wo er noch keine Scheibe hat und wo er mit seinem Proviant hin kann.

**D - Missionsscheiben aufdecken:**

- ◆ Alle Missionsscheiben werden auf ihre beschriftete Seite offen gedreht.
- ◆ Die Zahlen zeigen die Reihenfolge an, in der Spieler Angriffe und Handelsaktionen durchführen (Golden Hind - 1 - 2 - 3 - 4).  
Bei Patt gilt die Segel-Reihenfolge in den Abreise-Docks.  
"Golden Hind": Missions-Scheibe mit der größeren Schiffsabbildung.
- ◆ Pro Ziel sind 2 Angriffe erlaubt. Weitere Scheiben können erfolgreich sein, wenn die anderen scheitern. Sie kommen als Stapel neben den 2. Kreis.

**Das Geisterschiff:**

- ◆ Würfelt ein Spieler in der Taverne 1 oder 2, kriegt er keine Mannschaft, aber darf auf dieser Reise die Geisterschiff-Missionsscheibe nutzen.  
Wurden alle Missionsscheiben aufgedeckt, verschwindet dieses Schiff.  
Man kann mit dieser Scheibe also gut bluffen.

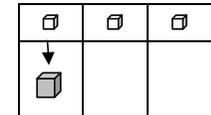
**E - Missionen auswerten:**

- ◆ Jeder Spieler legt seine Geisterschiff-Missionsscheibe verdeckt unter sein Schiff im Abreise-Hafen. Nach Abreise der Schiffe dienen diese Scheiben als Segel-Reihenfolgeanzeige (Golden Hind - 1 - 2 - 3 - 4).

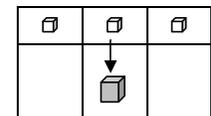
- ◆ **Zunächst** zieht der Spieler mit der Golden Hind vom Abreise-Hafen zum Ziel mit der Golden Hind-Scheibe und führt die Mission aus.
- ◆ Dann segeln alle Schiffe mit der Scheibe 1 gleichzeitig auf ihre Mission-1-Scheibe. Diese Scheiben werden in Segel-Reihenfolge ausgewertet. Anschließend verfährt man mit Scheibe 2 usw. ebenso.
- ◆ **Jedes Ziel erlaubt 2 Angriffe:** Kann ein Spieler nicht angreifen, zieht er seine Scheibe zurück und ein nachfolgender Spieler hat seine Chance. Gleiches gilt für einen Handelshafen.
- ◆ Bei Erfolg gibt es die auf dem Ziel angegebenen SP und man dreht seine Scheibe um. Bei 2 verdeckten Scheiben sind keine Angriffe mehr möglich. **BONUS:** Gold, Silber oder Edelsteine des Zieles kommen in Schatzkiste.
- ◆ **Erfolgreicher Angriff:** Man muss so viel an Mannschaft (graue Würfel) und/oder Kanonen (schwarze Würfel) abgeben, wie dies der Anzahl Truppen und/oder Kanonen entspricht, die dieses Ziel verteidigen.
- ◆ **Erfolgreiche Angriffe** bleiben folgenlos. Man verliert also nichts dadurch, ausser eine vertane Aktion.

**Stadt angreifen:**

- ➔ Neben jeder Stadt ist 1 Symbol mit 1 Truppe.  
Man gibt 1 grauen Würfel ab.
- ➔ Nach erfolgreichem Angriff erhält man die dort angegebenen Siegpunkte UND stellt 1 eigenen 1 eckigen Spielerstein auf das Stadt-Symbol der Arten-von-Eroberungen-Tabelle.
- ➔ 1. erfolgreicher Angreifer auf eine Stadt erhält das Gold/Silber darauf.

**Forts angreifen:**

- ➔ Der 1. Angreifer dort deckt das verteidigende Truppen-Plättchen auf und zählt diese zur Zahl auf dem Plan unterhalb der Truppe dazu.  
Summe = Erforderliche Anzahl an grauen Würfeln.  
Jedes Kanonen-Symbol erfordert 1 schwarzen Würfel.
- ➔ Nach erfolgreichem Angriff erhält man die beim Fort aufgedruckten Siegpunkte und stellt 1 eigenen eckigen Spielerstein auf das Fort-Symbol der Arten-von-Eroberungen-Tabelle.
- ➔ Spieler mit Pinasse können hier die Kanonen ignorieren. Pinasse = Beiboot. Dafür gibt es 2 Plättchen.
- ➔ 1. erfolgreicher Angreifer auf ein Fort erhält das Gold/Silber darauf.



**Galeonen angreifen:**

- ➔ Jede spanische Galeone hat eine Anzahl Kanonen.  
Dazu addiert man die Anzahl Kanonen auf dem Fregatte-Plättchen neben der Galeone. Der 1. Angreifer deckt das verteidigende Plättchen auf.
- ➔ Der Angreifer muss entsprechend viele schwarze Würfel abgeben.
- ➔ Nach erfolgreichem Angriff erhält man die auf der Galeone aufgedruckten Siegpunkte und stellt 1 eigenen eckigen Spielerstein auf das Galeonen-Symbol der Arten-von-Eroberungen-Tabelle.
- ➔ 1. erfolgreicher Angreifer auf eine Galeone erhält den Edelstein darauf.
- ◆ Man kann auf einen Angriff verzichten und nimmt die Scheibe zurück.
- ◆ Nach einem erfolglosen Angriff verliert man nichts.

☐	☐	☐
		↓ ☐

**HANDELN:**

- ➔ Der 1. Spieler, der in einem Handelshafen handelt, sucht sich 1 Rohstoff aus und nachfolgende Spieler nehmen einen der übrigen.
- ➔ Der Spieler legt 1 eigene Handelsware (lila Würfel) auf die Plymouth-Harbour-Tafel, nimmt den Rohstoff und legt ihn auf das passende Symbol auf seinem Log-Buch.
- ➔ Man kann von jeder Art beliebig viele Rohstoffe sammeln.
- ➔ Die Anzahl Kreise bei jedem Handelshafen nennt die Zahl Aktionen dort.
- ➔ Pro Spieler und Reise ist nur 1 Handelsaktion je Hafen möglich.

**F - Nach Plymouth zurückkehren:***ggf. Heldenbonus erhalten*

- ◆ Nach Abschluss einer Mission kann man direkt nach Plymouth zurückkehren und stellt sein Schiff auf das erste freie Dock des Ankunft-Hafens.
- ◆ Eigene unbenutzte Missionsscheiben nimmt man vom Brett.  
Nach der Mission Nr. 4 muss man zurückkehren.
- ◆ Wer vor Nutzung der Mission Nr. 4 heimkehrt und mind. 1 erfolgreichen Angriff hatte, erhält als erster Heimkehrer 2 SP **Heldenbonus**, als Zweiter 1 SP.

**G - Die Reise werten:**

- ◆ Sind alle Spieler wieder in Plymouth, wertet man die Tabelle "Arten-von-Eroberungen":

- ◆ Für einen eigenen Stein in 1, 2 oder 3 Arten erhält man 1, 4 oder 10 SP.
- ◆ Der Besitzer des Admirals erhält 1 SP je nicht abgeräumtem Gold.
- ◆ Der Besitzer des Gouverneurs erhält 1 SP je nicht abgeräumtem Silber.

**H - Spielplan reorganisieren:***nicht nach Reise 3 durchführen*

- ➔ Nach dem Abschluss der Reisen 1 und 2 wird der Spielplan neu bestückt.
- ➔ Die Spieler behalten nur die Rohstoffe (Indigo, Zucker, Kaffee, Tabak).
- ➔ Auf die Plymouth-Harbour-Tafel kommen zurück:  
Alle Fässer, graue/schwarze/lila Würfel, Fregatte-/Truppen-Plättchen, Gouverneur-, Admiral-, Pinasse- und Informant-Plättchen, noch vorhandenes Gold, Silber und Edelsteine.
- ➔ Die Spieler nehmen ihre runden Steine von Zielen, Orten, Abreisehafen und die eckigen Steine von Navigationsmarkierungen.
- ➔ Spielersteine von Tabelle "Arten-von-Eroberungen" zurückstellen.
- ➔ Schiffe in Ankunft-Docks werden wieder zu Fregatten und neu aufgestellt:  
Spieler auf letztem Platz der Wertungsleiste zieht auf 1. Dock usw. der zweitletzte auf 2. Dock usw.. Bei Patt bleiben die Beteiligten in der relativen Reihenfolge ihrer letzten Reise.
- ➔ Ortsplättchen mischen: zufällig auf 16 erste Orte der Str. von Plym. legen.
- ➔ Die 3 Galeone-Pl. mischen, legt je 1 offen auf jedes Galeonen-Symbol.
- ➔ Leere Gold-, Silber-, Edelsteinsymbole auffüllen.
- ➔ Auf jedes freie Rohstoffsymbol der Handelshäfen wird 1 Rohstoff gelegt.
- ➔ Reise-Marker 1 Feld weiterziehen.

**SCHLUSSWERTUNG:**

Sieger ist der Spieler mit den meisten SP.  
Patt: siehe Reihenfolge in Ankunft-Docks

**1) Rohstoffe:**

Je Set mit 2, 3, 4 verschiedenen Rohstoffen bringen 8, 16, 26 SP.  
Ein einzelner Rohstoff = 2 SP.

**2) Schatzkiste:**

Für die Schätze der eigenen Kiste gibt es je 3, 4, 5 SP für Silber, Gold, Edelsteine.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.06.19  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)