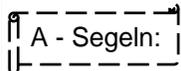


Eine Partie geht über 4 Runden mit 3 Zwischenwertungen und 1 Endwertung.

Ablauf eines Zuges in Reihenfolge A - B - C:



A - Segeln: Du hast 7 Bewegungs-Punkte (BP).

- ◆ Segle 1 - 7 Orte im Uhrzeigersinn weiter entlang der Pfeile.
- ◆ Jede Bewegung von einem Ort zu einem anderen Ort kostet i.d.R. 1 BP.
- ◆ Jeder weiße Kreis mit einer Zahl ist ein Ort.
- ◆ Städte haben zusätzlich eine Schriftrolle mit einer Aktions-Abbildung, alle anderen Orte sind Dörfer. Jeder Ort hat Platz für mehrere Schiffe.
- ◆ Orte mit einer roten Hand darfst Du nicht überspringen.



- ◆ Führe an dem ORT, an dem sich Dein Schiff befindet, 1 HAUPT-Aktion durch UND beliebig viele FREIE Aktionen. Sind mehrere Hauptaktionen möglich, ist nur eine wählbar. Du darfst auf deren Ausführung auch verzichten. Je nach Ort gilt:

STADT:

- 1) Du darfst genau 1 Ware (wie auf dem Markt dort abgebildet) liefern, wenn noch ein Platz frei ist. Dazu musst Du eine Deiner Handkarten abwerfen, die diese Ware zeigt. Außerdem entfernst Du 1 Scheibe von Deinem Schiffstableau und legst sie auf ein freies Lagerfeld. *Siehe dazu Seite 3 der KSR w/Schiffs-Verbesserungen.*
- 2) Du darfst die Stadtaktion ausführen.

Kämpfen:

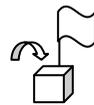
- ◆ Decke 1 Kampf-Plättchen von einem der Stapel auf. Jedes Plättchen zeigt für jede der 3 Nationen einen Kampfwert sowie mögliche Kosten oder eine Belohnung. Sollte kein Plättchen mehr vorrätig sein, gilt Kampfwert "3".
- ◆ Wähle die Nation aus, die kämpfen soll und zahle ggf. angegebene Kosten (auf dem Kampf-Plättchen) bzw. erhalte den Sofortbonus.
- ◆ Manche Plättchen enthalten im oberen Bereich Bedingungen, die die Kampfwerte mancher Nationen verändern können (Details: Seite 6 links).
- ◆ Mit dem Kampfwert darfst Du mehrere Kampffaktionen durchführen, jede einzelne aber nur einmal. Es gibt 2 - 3 verschiedene Kampffaktionen. *Die 3. Kampffaktion wird durch eine best. Schiffsverbesserung freigeschaltet.*
- ◆ Jede Kampffaktion verringert den Kampfwert, der nicht unter "0" fallen darf. Du darfst beliebig oft 1 Kampfpunkt von Deinem Tableau abgeben oder 1 Figur in den allg. Vorrat, um den Kampfwert um je 1 zu erhöhen.
- ◆ Jede Kampffaktion im selben Zug wird mit der selben Nation ausgeführt.

2 / 5 ...

- ◆ Einfluss gewinnen: Verringere den Kampfwert um 2 bzw. 5 und erhalte 1 bzw. 2 Einfluss bei der kämpfenden Nation. Dazu bewegst Du Deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste der kämpfenden Nation um 1 - 2 Felder nach rechts.

4 / 6 ...

- ◆ Annektieren / Verdrängen: Wähle eine Flagge auf dem Spielplan. Liegt dort noch kein Nationenmarker, musst Du den Kampfwert um 4 reduzieren. Befindet sich dort ein Nationenmarker einer anderen Nation, musst Du den Kampfwert um 6 verringern UND diesen Marker aus dem Spiel entfernen.



- ◆ Erhalte 1 Einfluss bei der kämpfenden Nation.
- ◆ Nimm 1 Nationenmarker von der kämpfenden Nation von den Feldern neben der Einflussleiste (von links nach rechts) und lege diesen zu der Flagge. Du erhältst nun den auf der Flagge genannten Bonus.

- ◆ Nach erledigten Kämpfen legst Du das Kampf-Plättchen verdeckt auf den passenden Bereich Deines Schiffstableaus.

EINFUSSLEISTEN der Nationen:

- ➔ Die ROT hinterlegten Felder stehen für Adelsränge, die Du bei dieser Nation erreichst, wenn Dein Einflussmarker dort ankommt. Umso höher Dein Adelsrang, desto mehr SP bringt Dir diese Nation zum Spielende.
- ➔ Für nicht abtragbare Felder am Ende einer Leiste erhältst Du je 2 SP.
- ➔ Freigelegte Zahlen durch Wegnahme von Nationenmarkern bedeuten SP zum Spielende, multipliziert mit Faktor des Adelsranges (1 - 6).

ENTDECKEN:

Das Entdecker-Symbol ist abgebildet.

- ◆ Bewege Deinen Entdecker 1 - max. so viele Felder auf der Entdeckerleiste voran, wie die Zahl neben dem Symbol + aus evtl. Karteneffekten.
- ◆ Auf jedem Feld kann nur EIN Entdecker stehen. Beim Voranziehen überspringt man solche somit belegten Felder und zählt sie nicht mit.
- ◆ Du erhältst die Belohnung des Feldes, wo Dein Entdecker stehen bleibt. Landet Dein Entdecker auf einer Quest, darfst Du diese erfüllen. Nach Erfüllung behältst Du die QUEST und das leere Feld wird von anderen Spielern übersprungen.
- ◆ Überschreitet Dein Entdecker die rote Barriere, darfst Du sofort Deinen Einfluss bei einer der 3 Nationen um 3 erhöhen. Blaue / grüne Barriere: 4 SP, später 2. Letztes Feld erreicht: Sofort 1 Dorffaktion möglich. In Reihenfolge des Einlaufs erhält man 10 / 8 / 6 / 4 SP.

Weitere Stadt-Aktionen: Siehe Seite 8 der Spielregel.

DORF:

- ♦ Je nach Anzahl verbrauchter Bewegungs-Punkte darfst Du 1 - 3 Dorffaktionen ausführen, auch mehrfach die selbe. Es gibt 3 verschiedene Aktionen:
- a) Kaufe 1 Deiner Handkarten oder eine Karte von Deinen Planungsfeldern. Diese Karte kommt offen neben Dein Tableau und kann ab sofort wirken. Alternativ kannst Du auch in 1 Prestigeobjekt investieren, indem Du den darauf genannten Betrag zahlst.
- b) Nimm 1 Dublone.
- c) Lege sofort alle Handkarten auf den Ablagestapel. Hast Du mind. 1 Karte abgelegt, darfst Du 2 Dublonen nehmen. Nachziehen ist erst in Phase C erlaubt, da man ja noch freie Aktionen machen könnte.

1 GEHILFEN-AKTION AUSFÜHREN:

- ♦ Dein Schiff muss am Ort mit einem Deiner Gehilfen stehen (der kam durch eine Projektkarte dort hin).
- ♦ Führe die Aktion gemäß der vor Dir liegenden Projektkarte genau 1-mal durch, auch wenn dort mehrere eigene Gehilfen stehen. Ist eine Gehilfen-Aktion nicht durchführbar / übersprungen = erhalte 2 SP.

HEIMKEHR:

- ♦ In den Runden I - III sind das die Felder 20 und 21a. In Runde IV sind es die Felder 20, 21b und 22. Diese Orte darf man nicht überspringen.

Feld 20:	Führe die Aktion KÄMPFEN durch ODER bewege Deinen Entdecker um bis zu 2 Felder weiter.	} Hier ist keine Orts-Aktion möglich, da es Städte sind.
Feld 21a:	Erhalte 3 SP, siehe "Zwischenwertung".	
Feld 21b:	Erhalte 3 SP.	
Feld 22:	Erhalte 5 SP, siehe "Endwertung".	

C) Karten ziehen:

- ♦ Du ziehst aus der offenen Auslage und/oder vom Stapel solange Karten nach, bis Dein Handkartenlimit (4 bzw. 6) erreicht ist. Jede Karten aus der Auslage kostet Dich 1 Dublone.
- ♦ Ist Dein Limit erreicht, füllst Du die offene Auslage auf, so dass wieder 4 Karten offen ausliegen. Der nächste Spieler ist am Zug.

Zwischenwertung (nach Runde I, II und III):

- ♦ Kommt ein Spieler auf Feld 21a, löst er sofort eine Zwischenwertung aus.
- ♦ 1) Beginnend mit dem Auslöser und dann im Uhrzeigersinn, hat jeder die Wahl: ENTWEDER: Kaufe 1 Deiner Projektkarten aus Deiner Hand / von einem Planungsfeld und lege sie in Deine Auslage. Fülle Deine Kartenhand auf. Alternativ zur Projektkarte darfst Du in 1 Prestigeobjekt investieren. ODER: Erhalte 2 SP.
- 2) Jeder Spieler erhält Einkommen + SP, abhängig von seinen Markern auf der Dublonen-Einkommensleiste und der SP-Einkommensleiste.
- 3) Alle gelieferten Waren (Scheiben) werden von den Städten auf dem Spielplan genommen und aus dem Spiel entfernt.
- 4) Die Karten aus der offenen Auslage werden auf den Ablagestapel gelegt und 4 neue Karten werden aufgedeckt.
- 5) Das verdeckte Prestigegebäude der nächsten Runde wird aufgedeckt.
- 6) Nur bei Kampagnen: Lest die Seite 10 der Spielregel nach. Sonst: Legt neue Quests gemäß Story-Karte 75 aus.
- 7) Alle Schiffe werden zurück nach Havanna gestellt.
- ♦ Eine neue Runde beginnt. Der nächste Spieler ist am Zug.

Endwertung (nach Runde IV):

- ♦ Kommt ein Spieler auf Feld 22, löst er sofort die Endwertung aus.
- ♦ 1) Beginnend mit dem Auslöser und dann im Uhrzeigersinn, hat jeder die Wahl: ENTWEDER: Kaufe 1 Deiner Projektkarten aus Deiner Hand / von einem Planungsfeld und lege sie in Deine Auslage. Alternativ zur Projektkarte darfst Du in 1 Prestigeobjekt investieren. ODER: Erhalte 2 SP.
- 2) Jeder Spieler erhält die SP entsprechend der Position seines Markers auf der SP-Einkommensleiste. Abhängig von der Position des Markers auf der Dublonen-Einkommensleiste erhält der Spieler weitere SP.
- 3) Jeder Spieler erhält für die gekauften Projektkarten in seiner Auslage sowie für die von ihm erworbenen Prestigegebäude SP. Karten auf den Planungsfeldern oder in der Hand zählen nicht!
- 4) Wer bei einer Nation den meisten Einfluss erreicht hat, erhält 3 SP. Patt: Jeder Beteiligte erhält 3 SP. Jede der 3 Nationen wird abgehandelt.
- 5) Einflussleisten für jede Nation werten:
 - a) Multiplikator = Summe der freigelegten Felder + Mehrheitsbonus.
 - Mehrheitsbonus = Ermittelt, wie viele Nationenmarker sich in Orten der Karibik befinden. Die Nation mit den meisten Nationenmarkern erhält Bonus 2, die mit den zweitmeisten 1.
 - Patt: Alle Gleichplatzierten erhalten den selben Bonus.

Fortsetzung von 5a):

Patt: Alle Beteiligten erhalten den höheren Wert, der nächste Rang entfällt.

- b) Nun erhält jeder Spieler für jede Nation SP. Er multipliziert den Multiplikator dieser Nation mit dem Wert seines Adelsranges und erhält so viele SP.

Spielende: Nach der Endwertung gewinnt, wer die meisten SP erzielt.
Patt: Die Beteiligten teilen sich den Sieg.

KARRIERE-KARTEN:

- ♦ Die 3 Aufgaben Deine Karrierekarte kannst Du während des Spiels in beliebiger Reihenfolge erfüllen.
- ♦ Sobald Du die obere Bedingung einer Aufgabe erfüllst, darfst Du sie sofort oder später durch eine freie Aktion abschließen. Dafür erhältst Du angezeigte Dublonen sowie die danebenstehende Figur in Deinen verfügbaren Vorrat.
- ♦ Wartest Du, bis die untere Bedingung erfüllt ist, gibt es auch noch SP. Hast Du alle 3 Aufgaben erledigt, nimmst Du die Belohnung der Karte, also 2 Dublonen und 2 SP. Du bist nun Admiral und schiebst die Karte gewendet unter Dein Schiffstableau, so dass sie den Mast verlängert (keine Wirkung).

SCHIFFS-VERBESSERUNGEN:

- ♦ Im Laufe des Spiels entfernst Du Scheiben von Deinem Schiff. Sobald beide Scheiben eines Bereichs entfernt wurden, wird ein sofortiger oder dauerhafter Bonus freigeschaltet, so wie dort grafisch beschrieben.
- ♦ Einige Bereiche erfordern, dass Du bereits 4 bzw. 6 andere Bereiche freigeschaltet hast.

KARTEN-EFFEKTE:

- ♦ Sobald Du eine Karte gekauft hast, treten ihre Effekte in Kraft.

GRÜN: Effekte auf grünen Schriftrollen erhöhen Dein Einkommen.
ROT: Effekte auf roten Schriftrollen sind besondere dauerhafte Vorteile.
BLAU: Effekte auf blauen Schriftrollen sind Gehilfen-Aktionen, die Du durchführen kannst, wenn sich Dein Schiff im selben Ort wie der Gehilfe befindet.
BEIGE: Effekte auf beige Schriftrollen sind Soforteffekte, die einmalig und sofort auftreten, wenn Du die jeweilige Karte kaufst.

EINKOMMENS-EFFEKTE:

- ♦ Eine Belohnung im grünen Bereich einer Projektkarte erhöht Dein Einkommen. Ziehe dafür Deinen Marker auf der Dublonen-Einkommensleiste bzw. auf der SP-Einkommensleiste voran. Details: Seite 14 der Spielregel.

SYNERGIE-SYMBOLS:

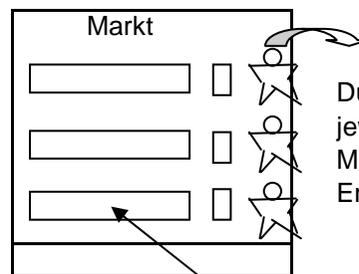
- ♦ Manche Karten bzw. Prestigegebäude zeigen im beige Bereich eines der 5 Synergie-Symbole. Kaufst Du eine solche Karte und besitzt das dazugehörige Synergie-Plättchen noch nicht, nimmst Du es aus dem allgemeinen Vorrat. Von jeder Art kannst Du genau 1 Plättchen besitzen.
- ♦ Manche Einkommenseffekte werden nur aktiviert, wenn das passende Synergie-Plättchen in Deinem Besitz ist.

FREIE AKTIONEN:

- ♦ Vor, während, oder nach Deiner Hauptaktion darfst Du beliebig oft folgende freie Aktionen durchführen:

➔ Lege 1 Deiner Handkarten zu einem freien Planungsfeld über Deinem Schiffstableau, soweit dort Platz ist. Karten dort zählen nicht auf Dein Handlimit. Du kannst diese Karten später kaufen. Sie stehen Dir solange nicht zum Abwerfen oder als Ware oder Gegenstand zur Verfügung.

➔ Erfülle eine Deiner Karriereaufgaben.



Du legst bei Erfüllung einer der 3 Aufgaben nach jeweils der 1. Teilaufgabe / 2. Teilaufgabe den Meeple auf Dein Tableau oben rechts. Erhalte die Belohnung.

Jede Aufgabe hat 2 Level (Teilaufgaben).

Erläuterungen zu KÄMPFEN:

Beispiel eines Kampfzuges

- ♦ Auf manchen Kampf-Plättchen sind im oberen Bereich Bedingungen angegeben, die die Kampfwerte mancher Nationen verändern können.

a.  Hast Du die Nation gewählt, von der sich am meisten Nationenmarker auf Orten (Städten, Dörfern und Legacyplättchen) in der Karibik befinden, wird der Kampfwert um 2 verringert.
Bei Gleichstand der Nationen gilt der Malus nicht.

b.  Hast Du die Nation gewählt, von der sich am wenigsten Nationenmarker auf Orten (Städten, Dörfern und Legacyplättchen) in der Karibik befinden, wird der Kampfwert um 3 erhöht.
Bei Gleichstand der Nationen gilt der Bonus nicht.

➤ **Beispiel eines Kampfes anhand eines Kampf-Plättchens:**

3.  +3 
Frankreich +6 
England +4 
Spanien +2 

- blau } a. Je nach Nation erhältst Du einen Kampfwert, z.B. +6 für Frankreich. Dazu kommt der Malus bzw. Bonus aus evtl. Bedingungen.
- rot } b. Du darfst Schwerter auf Deinem Tableau reduzieren und dafür je 1 Kampfpunkt zum Kampfwert dazuaddieren.
- weiß } c. Mit der Gesamtsumme darfst Du 2 - 3 Kampffaktionen durchführen (ggf. nach Freischaltung einer best. Schiffsverbesserung).

- ♦ Wäre z.B. Deine gewählte Nation Frankreich + diese wäre auf Rang 3 bei den meistplatzierten Nationenmarkern in der Karibik, würde Dein Kampfwert 9 sein. Du zählst einfach die Würfel jeder der 3 Nationen auf dem Karibik-Spielbrett.

zum Beispiel:

Rang	Nation	Würfel
1	Spanien	3
2	England	2
3	Frankreich	1

- ♦ Nutzt Du die Kampffaktion "Einfluss gewinnen", kannst Du 2 bzw. 5 Kampfpunkte abgeben für 1 bzw. 2 Schritte auf der Einflussleiste voran bei Frankreich.
- ♦ Die verbleibenden Kampfpunkte können für die andere reguläre Kampffaktion "Annektieren bzw. Verdrängen" verwendet werden. Evtl. restliche Kampfpunkte werden nicht ausgezahlt.
- ♦ Du musst beim Kämpfen alle Kämpfe für die selbe Nation ausführen.
- ♦ Du beginnst also zum Beispiel mit 9 Kampfpunkten und gibst noch 1 Schwert + 1 Meeple von Deinem Tableau ab = +2 Kampfpunkte, also in Summe 11.

Einfluss gewinnen

 2/5  → □/□□

- a. Du gibst 5 Kampfpunkte aus und behältst 6.
b. Dafür gewinnst Du 2 Felder Einfluss bei der Nation Frankreich.

Annektieren / Verdrängen

 4/6  → □□ → ○ 

- a. Wähle eine Flagge auf dem Spielbrett aus. Du gibst 6 Kampfpunkte aus und behältst 0.
b. Der Nationenmarker am gewählten Ort mit Flagge wird aus dem Spiel entfernt.
c. Dafür gewinnst Du 1 Feld Einfluss bei der Nation Frankreich.
d. Des weiteren nimmst Du 1 Nationenmarker von der Auslage bei den Einflussleisten, d.h., von Frankreich und stellst diesen zu der Flagge des gewählten Ortes.
e. Du erhältst den Bonus bei der Flagge.

Wäre kein Nationenmarker am Ort, reichten 4 Kampfpunkte.

- ♦ Bedenke, jede der 3 Kampffaktionen kann 1-mal genutzt werden im selben Zug.

Ggf. kannst Du die freigeschaltete Kampffaktion des Schiffes nutzen:

aus Schiffsverbesserung

 2/5  → □□ →  3/1

DORF

- a. Wähle ein DORF!
b. Ist dort kein Nationenmarker, reduziere den Kampfwert um 2, andernfalls um 5.
c. Den ggf. vorhandenen Nationenmarker entfernst Du aus dem Spiel und platzierst 1 Nationenmarker der kämpfenden Nation.
d. Dafür gewinnst Du 1 Feld Einfluss bei der kämpfenden Nation.
e. Für jeden eigenen bzw. fremden Gehilfen am Kampfort erhältst Du 3 bzw. 1 Dublone.