

Spielhilfe „Die Piraten der 7 Weltmeere“



Spielhilfe



Der **Schiffbauer**: je Schatztruhe beliebig viele eigene Schiffe kaufen

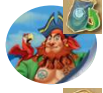


1 Schiff
kostenlos



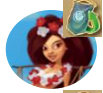
Der **Gouverneur**: alle Schiffe aus der Reserve kostenlos + schwarzes Mal / Freibeuterplättchen

1 schwarzes
Mal weniger



Der **Kapitän**: Konvoi berauben (alle Spieler sind beteiligt)

2 Yin-Yang-
Plättchen



Die **Inselbewohnerin**: Wechsel der Hafen-Karte

1 Beutekarte



Der **Schamane**: Ausspielen einer Fluchkarte

Schutz von 3
Schiffen



Der **Händler**: Ware verkaufen. Je Ware 1 Schatztruhe. Ausnahme: 2-3 Truhen (je Hafenpreis), wenn er 3 oder mehr Karten abgibt.

1 Schatztruhe



Der **Kartograf**: zieht die oberste Karte vom Abenteuerstapel

1 zusätzliche
Karte ziehen

Das Geschenk bekommt immer der Spieler, der eine Aktion allein spielt (Startspieler x 2)



Tausch von Yin-Yang-Plättchen in Rituale



Alle ausgespielten Karten wieder aufnehmen

Kampf

Vor dem Kampf

Je nach Anzahl der Spieler dürfen die Spieler bei

4 Spielern: Anzahl Konvoi-Schiffe +1

3 Spielern: Anzahl Konvoi-Schiffe +2 Einsatz = 0 → schwarzes Mal

2 Spielern: Anzahl Konvoi-Schiffe +3 einsetzen.

Während des Kampfes:

Alle zur Verfügung gestellten Würfel werden geworfen

Die nächstgelegenen rote Würfel zum Rest werden verglichen.

Rot > Schiff verloren

Rot = beide Schiffe verloren

Rot < rotes Schiff versenkt

Nach dem Kampf:

Je verbliebenem Schiff gibt es eine Ware (Rum, Obst oder Kaffee)

oder einen Talisman (= 1 Siegpunkt)

Waren müssen auf Schiffen (je Ware 1 Schiff) gelagert werden, die dann nicht mehr für den Kampf zur Verfügung stehen.

Je verlorenem Schiff gibt es ein Yin-Yang-Plättchen

Rituale (im Tausch gegen 2/3 Yin-Yang-Plättchen); je Ritual:

- **Schnäppchen**: 2 verschiedene Waren zum aktuellen Hafenpreis
- **Doppelkammer**: kann ein Schiff 2 Waren laden
- **Unsinkbares Schiff**: ein zerstörtes Schiff wird gerettet

Schlusswertung

- Jede Abenteuerkarte auf der Hand = schwarzes Mal
- Jedes schwarze Mal = - 3 Punkte
- Je Schatztruhe = 1 Punkt
- Je 3 Yin-Yang-Plättchen = 1 Punkt
- Je Talisman-Karte = 1 Punkt



BRETTSPIELBOX
DEIN BRETTSPIELMAGAZIN