

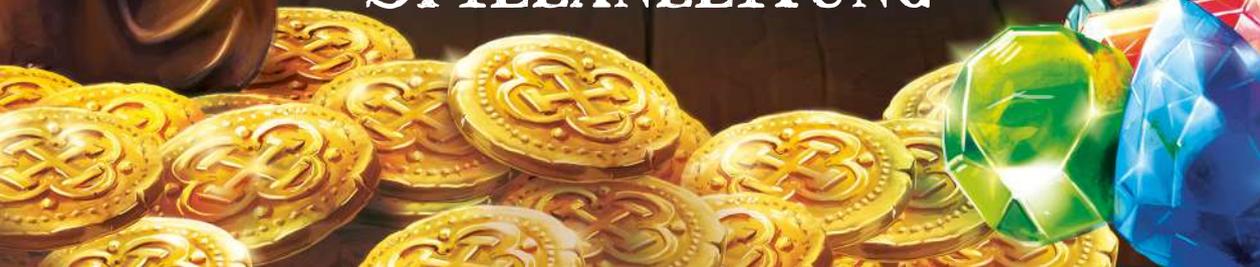
ROLAND MACDONALD

RUCHLOS

DIE SCHRECKEN DER KARIBIK



SPIELANLEITUNG



EINLEITUNG



2-4



10+



40-60

Du startest mit kaum mehr als einer Handvoll Münzen und ein paar unerfahrenen Pulveraffen, aber dein Ziel ist klar: Du willst der berühmteste Pirat der Karibik werden.

Doch Obacht! Es gibt auch andere, die ihren Namen verewigen wollen. Also erbeutest du Schätze, nutzt das Gold, um erfahrenere Piraten anzuheuern und kaperst Schiffe. Doch der Wettstreit auf hoher See ist unerbittlich und nur die beste Crew ergattert den Löwenanteil, während sich die anderen mit den spärlichen Resten begnügen müssen. Stelle deine Crew zusammen und werde zur ruchlosen Legende der Karibik!

SPIELMATERIAL

68 Crew-Karten:



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7



Quartiermeister (Qtr.),
Kapitän (Cpt.) & Papagei (?)



Pulveraffen
(Start-Crew)

x50 Piraten (10 Karten in je 5 Farben)

x 18

36 Beute-Karten:



Schätze

x20



Dublonen
(Start-Beute)

x16



4 Spielhilfen



4 Verhandlungs-
marker



6 Legendäre
Errungenschaften



12 Errungen-
schaftsmarker



21 Münzmarker
(16 x „1“ und 5 x „3“)

22 Belohnungs-
marker:



8 Hafenmarker
je 1 Ruchpunkt (RP) wert



14 Pirateriemarker
je 1, 2, 3 und 6 RP wert



1 Startspielermarker

ALLGEMEINER AUFBAU



Legt die Start-Crews und -Beute (Pulveraffen und Dublonen) zunächst zur Seite.

- 1 Mischt die 20 Schätze und legt sie verdeckt als Schatzstapel aus. Lasst daneben etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.
- 2 Mischt die 50 Piraten und legt sie verdeckt als Piratenstapel aus. Lasst daneben etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.

Entfernt im Spiel zu zweit die Kraken-Karten (10 Karten) und legt sie zurück in die Schachtel, bevor ihr den Piratenstapel mischt.

- 3 Deckt die obersten 5 Karten des Piratenstapels auf und legt sie offen nebeneinander aus. Das ist die Taverne.

Liegen in der Taverne 4 oder mehr Cpt.- und/oder Qtr.-Karten, werft alle Karten der Taverne auf den Ablagestapel und deckt neue Karten vom Piratenstapel auf.

- 4 Legt die Münz- und Errungenschaftsmarker neben dem Spielbereich als allgemeinen Vorrat bereit.
- 5 Spielt ihr Ruchlos zum ersten Mal, legt die beiden abgebildeten Legendären Errungenschaften so neben dem Spielbereich aus, dass die Seite, die eure Spielerzahl anzeigt, offenliegt. Legt die übrigen Legendären Errungenschaften zurück in die Schachtel.



- 6** Legt, abhängig von der Spielerzahl, mehrere Stapel Belohnungsmarker wie gezeigt von links nach rechts aus:

2 Spieler:

Bereitet 6 Stapel vor:

- 2 Stapel mit je 2 Hafenmarkern
- 4 Stapel mit je 2 Pirateriemarkern (je 1 x 6 RP / 3 RP)

3 Spieler:

Bereitet 5 Stapel vor:

- 2 Stapel mit je 3 Hafenmarkern
- 3 Stapel mit je 3 Pirateriemarkern (je 1 x 6 RP / 3 RP / 2 RP)

4 Spieler:

Bereitet 5 Stapel vor:

- 2 Stapel mit je 4 Hafenmarkern
- 3 Stapel mit je 4 Pirateriemarkern (je 1 x 6 / 3 / 2 / 1 RP)



Aufbau der Belohnungsmarker-Stapel (3 Spieler)

INDIVIDUELLER AUFBAU

SCHIFFSTAPEL

Nehmt euch die folgenden Start-Crew- und Start-Beute-Karten:

- **2 oder 3 Spieler:** 6 Pulveraffen und 4 Dublonen
- **4 Spieler:** 4 Pulveraffen und 4 Dublonen

Legt nicht verwendete Pulveraffen und Dublonen zurück in die Schachtel.

Mischt eure Karten und legt sie jeweils verdeckt als Schiffstapel vor euch. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

SCHIFFS- UND REKRUTENBEREICH

Der Platz vor dir ist der Schiffsbereich. Wenn du Piraten aus der Hand spielst, legst du sie offen dorthin. Oberhalb deines Schiffsbereichs benötigst du Platz für bis zu 3 Karten: Das ist der Rekrutenbereich. Wenn du neue Piraten anheuerst, lege sie offen dorthin.

WEITERES SPIELMATERIAL

Nehmt euch jeweils:

- 2 Münzen aus dem Vorrat
- 1 Verhandlungsmarker (offen – das 1 RP-Symbol zeigend)
- 1 Spielhilfe

Legt nicht verwendete Verhandlungsmarker und Spielhilfen zurück in die Schachtel.

VERBUDELTE KARTEN

Wenn du während des Spiels Karten „verbuddelst“, lege sie verdeckt unter deinen Verhandlungsmarker; dort bleiben sie bis zum Spielende liegen.

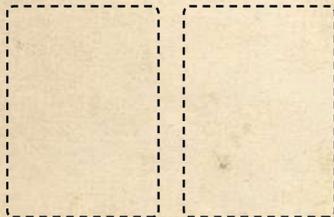
STARTSPIELERMARKER

Wer am piratischsten „Arrrr!“ brüllen kann, nimmt sich den Marker.

BEISPIELAUFBAU (JE SPIELER)



Verhandlungsmarker
und Verbuddelt-Stapel



Ablage-
stapel

Schiff-
stapel



Rekrutenbereich



Schiffsbereich



2 Münzen



Spielhilfe

ZIEL DES SPIELS

Dein Ziel ist es, die ruchloseste Piratin oder der ruchloseste Pirat der Karibik zu werden.

Ruchlos wirst du, indem du die beste und stärkste Piraten-Crew anheuerst. Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Ruchpunkte (RP) gesammelt hat.



WIE WIRD GESPIELT?

Das Spiel verläuft über 5 Runden (2 Spieler: 6 Runden). Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- 1) KARTEN ZIEHEN
- 2) KOMMANDO GEBEN
- 3) ENTERKOMMANDO ZUSAMMENSTELLEN
- 4) ENDE DER RUNDE

1) KARTEN ZIEHEN

Führt diese Phase gleichzeitig aus. Zieht zunächst je 5 Karten vom eigenen Schiffstapel.

Musst du eine Karte nachziehen und dein Schiffstapel ist leer, mische alle Karten deines Ablagestapels und lege sie verdeckt als neuen Schiffstapel vor dich. Ziehe dann weiter, bis du 5 Karten auf der Hand hast.

VERHANDELN:

Einmal pro Spiel darfst du nach dem Kartenziehen deinen Verhandlungsmarker nutzen. Drehe dazu deinen Verhandlungsmarker um, lege eine beliebige Anzahl deiner Handkarten auf deinen Ablagestapel und ziehe neue Karten vom Schiffstapel, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

Der Verhandlungsmarker ist bei Spielende 1 RP wert, wenn er nicht verwendet wurde.

2) KOMMANDO GEBEN

Wer den Startspielermarker hat, ist zuerst am Zug. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Fahrt reihum fort, bis alle Handkarten ausgespielt wurden.

Hast du in deinem Zug 1 oder mehr Karten auf der Hand, **musst** du genau **1 Kommando** geben. Anschließend **darfst** du **1 Rekrutierung** ausführen.

Bist du am Zug und hast keine Karten mehr auf der Hand, darfst du trotzdem noch 1 Rekrutierung ausführen.

KOMMANDOS

Es gibt 5 Kommandos:



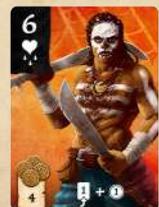
HANDELN



PRÜGELN/VERBUDELN



PLÜNDERN



KLARMACHEN



HANDELN

Spiele **beliebig viele Beute-Karten** (Dublonen und Schätze) vor dir aus. Nimm dir dann so viele Münzen aus dem Vorrat, wie die ausgespielten Karten weiße Handelssymbole zeigen. Führe all ihre weißen Aktionssymbole in beliebiger Reihenfolge aus, sofern vorhanden. Die Symbole werden auf Seite 13 beschrieben.

Lege danach die Beute-Karten auf deinen Ablagestapel. Die Münzen legst du vor dir ab.



PRÜGELN

Spiele **1 Pulveraffen** vor dir aus. Lege 1 beliebigen Piraten aus der Taverne auf den Piratenablagestapel. Decke dann die oberste Karte des Piratenstapels auf und fülle damit die freie Position.

Ist der Piratenstapel leer, mische den Piratenablagestapel und lege ihn dann verdeckt als neuen Piratenstapel aus.

Liegen in der Taverne nun 4 oder mehr Cpt.- und/oder Qtr.-Karten, werft alle Karten der Taverne auf den Ablagestapel und deckt neue Karten vom Piratenstapel auf.

Lege danach den ausgespielten Pulveraffen auf deinen Ablagestapel.



VERBUDELN

Spiele **1 Pulveraffen** vor dir aus. Entferne dauerhaft 1 beliebige Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel. Lege die „verbuddelte“ Karte verdeckt unter deinen Verhandlungsmarker; dort bleibt sie bis zum Spielende liegen. Du darfst dir diese Karten jederzeit anschauen. Alle anderen dürfen sich die Karten nicht ansehen; sie dürfen jedoch zählen, wie viele Karten du verbuddelt hast.

Lege danach den ausgespielten Pulveraffen auf deinen Ablagestapel.



PLÜNDERN

Spiele **2 Pulveraffen** vor dir aus. Decke dann die oberste Karte des Schatzstapels auf. Du musst den Schatz behalten oder verkaufen:

- Verkaufst du den Schatz, lege ihn auf den Schatzablagestapel. Nimm dann so viele Münzen aus dem Vorrat, wie schwarze Handelssymbole auf der Karte abgebildet sind. Führe all ihre schwarzen Aktionssymbole in beliebiger Reihenfolge aus, sofern vorhanden. Die Symbole werden auf Seite 13 beschrieben.

- Behältst du den Schatz, lege ihn auf deinen Ablagestapel ohne die auf der Karte abgebildeten Symbole auszuführen. Wenn du diese Karte in einer späteren Runde (mit dem Kommando „Handeln“) ausspielst, führe ihre weißen Symbole aus.

Willst du plündern und der Schatzstapel ist leer, mische den Schatzablagestapel und lege ihn dann verdeckt als neuen Schatzstapel aus.

Einige Schätze haben keine weißen Symbole und müssen verkauft werden. Die meisten Schätze haben einen Wert auf dem schwarzen Banner (oben rechts) abgebildet. Dieser Wert ist bei Spielende wichtig, wenn geschaut wird, wer die Aufgaben der Legendären Errungenschaften am besten erfüllt hat.

Lege danach die 2 ausgespielten Pulveraffen auf deinen Ablagestapel.

KLARMACHEN



Spiele **1 Piraten** in deinen Schiffsbereich und führe dann die weißen Symbole unten auf der Karte aus. Die Symbole werden auf Seite 13 beschrieben.

- Zeigt die Karte Symbole, die mit einem „+“ verbunden sind, musst du alle Symbole der Reihe nach, von links nach rechts, ausführen.
- Zeigt die Karte Symbole, die mit einem „/“ getrennt sind, musst du dich für eine der beiden Seiten entscheiden.

Der Pirat bleibt bis zur Phase „Enterkommando zusammenstellen“ in deinem Schiffsbereich liegen.

REKRUTIERUNG

Nach deinem Kommando darfst du 1 Rekrutierung durchführen. Die Kosten für das Anheuern eines Piraten aus der Taverne sind unten links auf der Karte abgebildet.

Du darfst **maximal 1 Piraten pro Spielzug** und **maximal 3 Piraten pro Spielrunde** anheuern.

Wenn du einen Piraten anheuerst:

- Bezahle Münzen entsprechend der Kosten in den Vorrat.
- Nimm die Karte aus der Taverne und lege sie in deinen Rekrutenbereich (oberhalb deines Schiffsbereichs).
- Führe sofort seine weißen Symbole unten auf der Karte aus.

Ziehe nun die oberste Karte des Piratenstapels und lege sie offen in die Taverne, sodass wieder 5 Karten ausliegen. Ist er leer, mische den Ablagestapel und lege ihn erneut aus.

Liegen in der Taverne nun 4 oder mehr Cpt.- und/oder Qtr.-Karten, werft alle Karten der Taverne auf den Ablagestapel und deckt neue Karten vom Piratenstapel auf.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht links von dir weiter. Führt im Uhrzeigersinn reihum je 1 Spielzug aus, bis alle Karten ausgespielt wurden. Danach seid ihr noch jeweils 1 mal am Zug, dann endet die Phase.

Erinnerung: Bist du am Zug und hast keine Karten mehr auf der Hand, darfst du dennoch 1 Rekrutierung ausführen, wenn du das möchtest.

3) ENTERKOMMANDO ZUSAMMENSTELLEN

Stellt nun gleichzeitig aus den Piraten eures Schiffsbereichs und eures Rekrutenbereichs euer Enterkommando zusammen.

- In den Runden 1 und 2 erhält jeder, der ein Enterkommando mit Stärke 4 oder mehr zusammenstellt, einen Hafenmarker im Wert von 1 RP. Es ist egal, wer das stärkste Enterkommando zusammenstellt.
- Vergleicht in allen weiteren Runden die Stärke eurer Enterkommandos. Wer das stärkste Enterkommando zusammenstellt, nimmt sich den wertvollsten Pirateriemarker. Wer das zweitstärkste Enterkommando zusammenstellt, erhält den nächstniedrigeren Pirateriemarker im Stapel, usw.
- Schaffst du es in einer Runde nicht, ein Enterkommando mit einer Stärke von mindestens 4 zusammenzustellen, erhältst du keinen Belohnungsmarker.

Dein Enterkommando kann aus **einem oder mehreren Sets von Piraten** bestehen. Jedes Set muss eine der folgenden Regeln erfüllen:

- 2 oder mehr Karten des gleichen Ranges („Paar“/„Drilling“/„Vierling“/„Fünfling“).
- 3 oder mehr Karten aufeinanderfolgenden Ranges in beliebiger Farbe („Straight“).
- 3 oder mehr Karten derselben Farbe („Flush“).
- 3 oder mehr Karten aufeinanderfolgenden Ranges derselben Farbe („Straight Flush“).
- Eine Karte jedes Ranges: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Qtr. und Cpt. („Großes Schiff“).



Jedes Set fügt deinem Enterkommando folgende Stärke hinzu:

- **Paar:** 4 Stärke. Jede weitere Karte des gleichen Ranges fügt 6 Stärke hinzu.
- **Straight:** 6 Stärke. Jede weitere passende (aufeinanderfolgende) Karte fügt 2 Stärke hinzu.
- **Flush:** 8 Stärke. Jede weitere Karte derselben Farbe fügt 3 Stärke hinzu.
- **Straight Flush:** 12 Stärke. Jede weitere passende (aufeinanderfolgende) Karte derselben Farbe fügt 4 Stärke hinzu.
- **Großes Schiff:** 25 Stärke.



Die Sets und ihre Stärke findet ihr auch auf der Spielhilfe.
Jeder Pirat kann nur für 1 Set verwendet werden.

Piraten, die nicht Teil eines Sets sind, fügen keine Stärke hinzu.

QUARTIERMEISTER, KAPITÄNE UND PAPAGEIEN

Quartiermeister (Qtr.) und Kapitäne (Cpt.) können in folgender Reihenfolge mit den nummerierten Piraten (1–7) kombiniert werden, um „Straights“ oder „Straight Flushes“ zu erzielen:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – QTR. – CPT.

Nutzt du einen Papagei für dein Set, kannst du seinen Rang frei bestimmen (1–7, Qtr. oder Cpt.). Sein Rang muss sich aber von allen anderen Karten derselben Farbe, die du in dieser Phase zum Zusammenstellen von Enterkommandos verwendest, unterscheiden.

GLEICHSTAND

Hat das Enterkommando von 2 oder mehr Spielern die gleiche Stärke, entscheiden folgende Regeln darüber, wessen Stärke als höher gilt:

- **Nicht genutzte Piraten:** Grundsätzlich gewinnt den Gleichstand, wer die meisten nicht genutzten Piraten in seinem Schiffs- und Rekrutenbereich liegen hat.
- **Mehr Dublonen:** Besteht dann noch immer Gleichstand, gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten mehr Münzen hat.
- **Zugreihenfolge:** Besteht auch dann noch Gleichstand, gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten in dieser Runde früher am Zug war.

BEISPIEL:

Lea, Tim und Ida stellen mit ihren Piraten die folgenden Enterkommandos zusammen:



LEA



TIM



IDA

- Lea bildet einen Straight aus 3 Karten (Herz-2, Herz-3, Anker-4) mit Stärke 6 und 1 Paar (Schwert-6 und Kraken-6) mit Stärke 4. Ihre Gesamtstärke beträgt 10.
- Tim bildet einen Flush aus 3 Karten (Schwert-1, Schwert-7 und Schwert-Papagei). Seine Stärke beträgt 8.
- Ida kann kein Enterkommando bilden (sie hat einen Herz-Qtr. und eine Schwert-5, die nicht kombiniert werden können). Ihre Stärke beträgt daher 0.

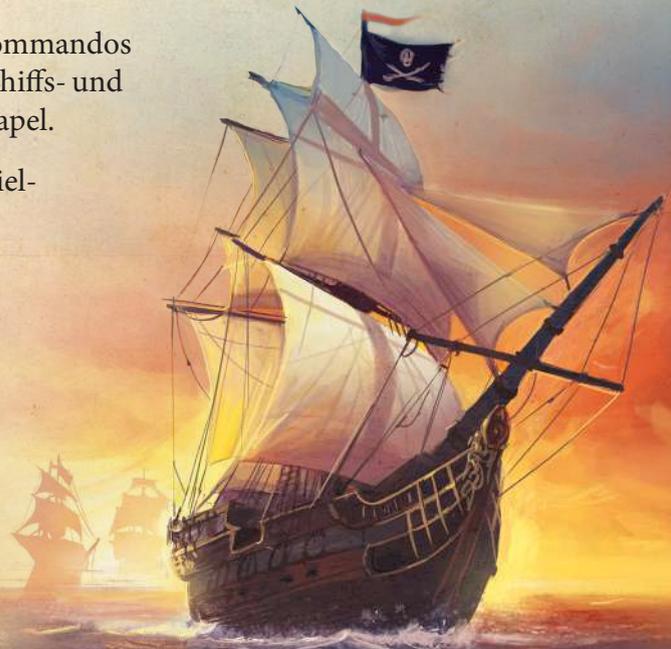
Lea erhält den Pirateriemarker, der 6 RP wert ist. Tim nimmt sich den Pirateriemarker mit 3 RP. Ida darf keinen Pirateriemarker nehmen, da sie kein Enterkommando zusammenstellen konnte.

4) ENDE DER RUNDE

Legt nun alle Piraten aus Enterkommandos sowie ungenutzte Piraten aus euren Schiffs- und Rekrutenbereichen auf eure Ablagestapel.

- Münzen bleiben in euren Spielbereichen liegen.
- Legt die Belohnungsmarker dieser Runde, die nicht verteilt wurden, zurück in die Schachtel.
- Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

Beginnt dann mit der nächsten Runde.



SPIELEND

Das Spiel geht über 5 Runden (2 Spieler: 6 Runden).

Prüft bei Spielende zunächst die Anforderungen der Legendären Errungenschaften und errechnet, wer wie viele Ruchpunkte (RP) bekommt.

LEGENDÄRE ERRUNGENSCHAFTEN

Prüft zunächst, wer von euch die Anforderungen der Legendären Errungenschaften am besten erfüllt hat. Wertet jede im Spiel befindliche Legendäre Errungenschaft wie folgt:

- Wer sie am besten erfüllt hat, erhält Errungenschaftsmarker im Wert von 4 RP.
- Wer die Anforderung am zweitbesten erfüllt hat, erhält bei 3 oder 4 Spielern Errungenschaftsmarker im Wert von 2 RP.

Gibt es einen Gleichstand um den 1. Platz, erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 4 RP; alle anderen erhalten keine RP. Bei einem Gleichstand um den 2. Platz erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 2 RP.

SCHLUSSWERTUNG

Addiert nun alle RP, die ihr erhalten habt, zusammen:

- Errungenschaften: Jeder Errungenschaftsmarker ist 2 bzw. 4 RP wert.
- Belohnungsmarker: Jeder Belohnungsmarker ist die aufgedruckten RP wert.
- Alle Qtr.- und Cpt.-Karten, egal ob verbuddelt, im Schiff- oder im Ablagestapel: Jede Qtr.-Karte ist 1 RP wert, jede Cpt.-Karte ist 2 RP wert.
- Nicht genutzter Verhandlungsmarker: Jeder davon ist 1 RP wert.
- Münzen geben **keine** RP.

Es gewinnt, wer die meisten Ruchpunkte (RP) ergattern konnte.

GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstands gilt:

- **Reichtum:** Den Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Münzen hat.
- **Legende:** Besteht weiter Gleichstand, gewinnt den Gleichstand, wer von den Beteiligten die meisten RP durch Errungenschaftsmarker erzielen konnte.
- **Beste Crew:** Besteht weiter Gleichstand, gewinnt den Gleichstand, wer von den Beteiligten die meisten Qtr.- und Cpt.-Karten besitzt, egal ob verbuddelt, im Schiff- oder Ablagestapel.

Besteht danach noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.





ANGRIFF:

Wähle, wen du angreifst. Wer angegriffen wird, muss sich entscheiden und entweder 1 Münze zurück in den Vorrat legen oder 1 Karte nach Wahl von der Hand auf den Ablagestapel werfen.



PRÜGELEI:

Lege 1 beliebigen Piraten aus der Taverne auf den Piratenablagestapel. Decke dann die oberste Karte des Piratenstapels auf und fülle damit die freie Position. Ist der Piratenstapel leer, mische den Piratenablagestapel und lege ihn dann verdeckt als neuen Piratenstapel aus.

Liegen in der Taverne nun 4 oder mehr Cpt.- und/oder Qtr.-Karten, werft alle Karten der Taverne auf den Ablagestapel und deckt neue Karten vom Piratenstapel auf.



VERBUDELN:

Entferne dauerhaft 1 beliebige Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel. Lege die „verbuddelte“ Karte verdeckt unter deinen Verhandlungsmarker; dort bleibt sie bis zum Spielende liegen.



ZIEHEN:

Ziehe so viele Karten von deinem Schiffstapel, wie die Zahl auf dem Symbol anzeigt, und füge sie deiner Hand hinzu. Musst du eine Karte nachziehen und dein Schiffstapel ist leer, mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Schiffstapel aus.



HANDELN:

Nimm so viele Münzen aus dem Vorrat, wie die Zahl auf dem Symbol anzeigt.



AUSGUCK:

Schau die obersten 2 Karten deines Schiffstapels an. Nimm 1 davon auf die Hand und lege die andere Karte verdeckt zurück. Musst du eine Karte anschauen und dein Schiffstapel ist leer, mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Schiffstapel aus.



PLÜNDERN

Decke die oberste Karte vom Schatzstapel auf. Du musst sie (wie üblich) entweder verkaufen oder behalten.



RETTEN:

Nimm 1 beliebigen Piraten oder Pulveraffen von deinem Ablagestapel auf die Hand. Hast du keinen Piraten oder Pulveraffen in deinem Ablagestapel, hat dieses Symbol keinen Effekt.

KAPITÄN:

Drehe die Karte auf den Kopf und erkläre, dass du ihren Effekt während der Phase „Enterkommando zusammenstellen“ nutzen willst. In der Phase darfst du dann entscheiden, welche **Farbe und welchen Rang** (einschließlich Qtr. und Cpt.) diese Karte haben soll. Die Kombination von Farbe und Rang muss sich von allen anderen Karten **unterscheiden**, die du in dieser Phase für das Zusammenstellen von Enterkommandos verwendest.

LEGENDÄRE ERRUNGENSCHAFTEN

Für die ersten Partien des Spiels empfehlen wir, mit den Legendären Errungenschaften „Reichster“ und „Gnadenlos“ zu spielen.



REICHSTER:

Addiere den Wert (auf dem schwarzen Banner) all deiner Schatzkarten (Dublonen und Schätze) in deinem Schiff- und Ablagestapel. Wer die höchste Summe hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.



GNADENLOS:

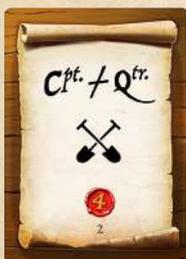
Zähle die Anzahl deiner Crew-Karten (Piraten und Pulveraffen), die du verbuddelt hast. Wer die meisten verbuddelten Crew-Karten hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.

Tauscht in späteren Partien „Gnadenlos“ gegen andere Legendäre Errungenschaften aus oder fügt eine dritte Legendäre Errungenschaft hinzu. Wir empfehlen, immer mit der Legendären Errungenschaft „Reichster“ zu spielen. Die Legendären Errungenschaften „Tiptopp“ und „Kommandant“ sind auf zwei Seiten derselben Karte abgedruckt.



VERBUDELTE SCHÄTZE:

Addiere den Wert aller Schatzkarten (Dublonen und Schätze), die du verbuddelt hast. Wer die höchste Summe hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.



MEUTERER:

Zähle die Anzahl an Qtr.- und Cpt.-Karten, die du verbuddelt hast. Wer die meisten verbuddelten Qtr.- und Cpt.-Karten hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.



ANWERBER:

Zähle die Gesamtzahl deiner Piraten (keine Pulveraffen), die du verbuddelt, in deinem Schiff- und deinem Ablagestapel hast. Wer die meisten Piraten hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.



TIPPTOPP:

Alle, die mindestens 1 Karte jedes Ranges (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Qtr., Cpt.) entweder verbuddelt, im Schiff- oder im Ablagestapel haben, gewinnen die Legendäre Errungenschaft.



KOMMANDANT:

Zähle die Anzahl an Karten im längsten „Straight Flush“, den du mit deinen verbuddelten Karten sowie deinen Karten im Schiff- und Ablagestapel bilden kannst. Wer den längsten „Straight Flush“ hat, gewinnt die Legendäre Errungenschaft.

MITWIRKENDE & DANKSAGUNG

Spielidee & Illustrationen:

Roland MacDonald

Entwickler:

Roman Rybiczka, Caezar Al-Jassar, Brett Gilbert, Martin Zeeb, Daniel Theuerkauf

Redaktion:

Brett Gilbert and Martin Zeeb

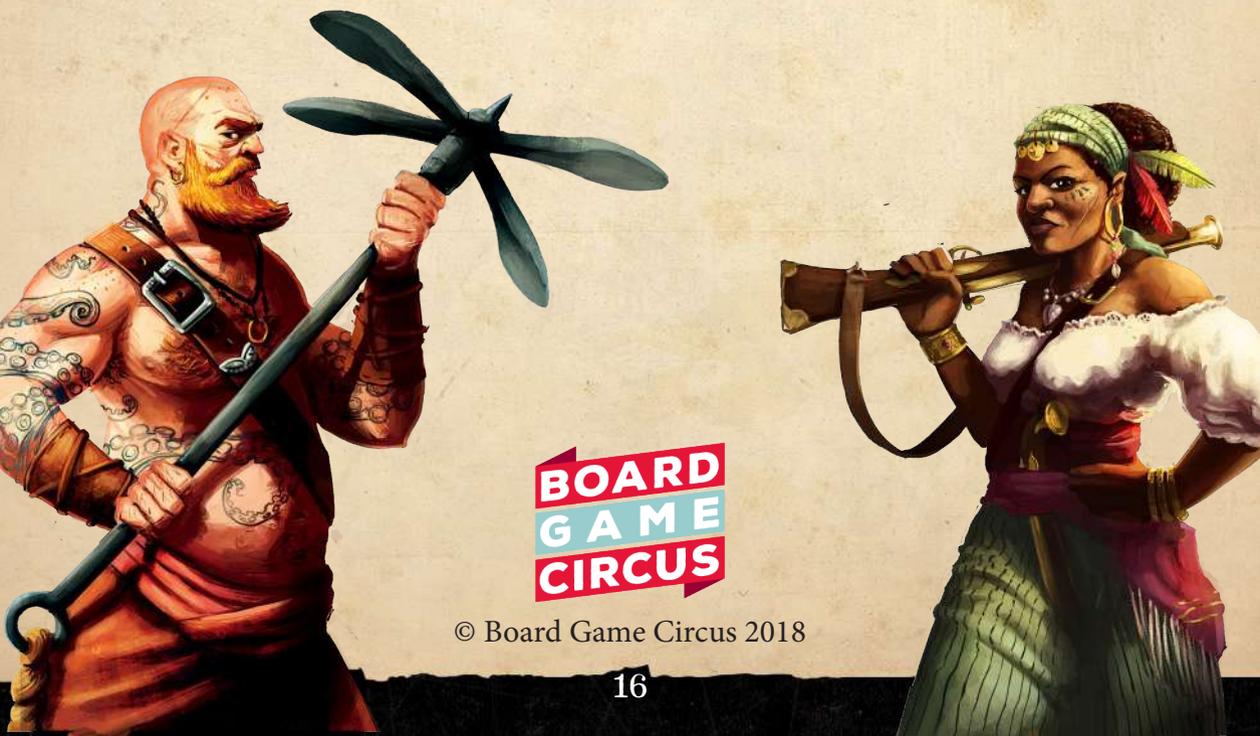
Grafikdesign:

Sebastián Koziner

Für das unermüdliche Testen von Ruchlos danken wir:

Mike Miedema, Ylfa van Bergen, Martin Boot, Lennart Wolfert, Xavèr Corbet, Antonio Martino, Max Philippi, James Hargrave, Rene Derks, Lisa Mould, Jojanneke Heidema, Maartje Mulder, Jim Rowe, Gijs Blaauw, Lutz Stratmann, Arjen de Jong, Simon Casas, Timo Louisse, Michiel Justin Elliott Hendriks, Jason Roseweir, Teresa Attwater, Joris Wiersinga (Spotter Games - besonderen Dank für den Tipp, ein Spiel für 4 Personen daraus zu machen), Wouter de Vries, Dariia Pashkova, SAS Freiburg: Rebekka Zeeb, Holger Siefke, Ferdinand Schnitzler, Bettina Brennecke und Maximilian Thiel, Nadine Holzhüter, Kevin Kaczmarek, Helge Landmesser, Stefan Zlatintsis und den vielen anderen, die auf Messen und Conventions mitgespielt haben.

Rolands besonder Dank gilt Nienke Fokkema, ohne deren endlose Unterstützung und Geduld dieses Spiel vielleicht nie das Licht der Welt erblickt hätte.



**BOARD
GAME
CIRCUS**

© Board Game Circus 2018