



SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler den Schatz von El Dorado zu entdecken. Dazu müssen Sie die 4 Schatzkartenteile einsammeln (und aufbewahren) und sich als Erster zu den Koordinaten begeben, die auf der Karte angegeben sind, die sich aus dem Puzzle der 4 Teile ergibt. Die Schatzkartenteile sind auf dem Spielbrett an den Koordinaten verstreut, die auf der Rückseite der Schatzplättchen in den Tempeln angegeben sind.



STÜCK EINER SCHATZKARTE



VORDERSEITE DER SCHATZMÜNZE SCHATZKARTE RÜCKSEITE



TEMPEL

Der Spielplan ist in 9 Gebiete unterteilt, die auf der Seekarte deutlich gekennzeichnet sind. Ein Gebiet besteht aus 4 Kacheln oder 16 Quadraten (eine Kachel ist 2 Quadrate lang und 2 Quadrate breit). Wenn ein Gebiet vollständig vom Meer bedeckt ist, werden die Schatzplättchen dieser Farbe aus dem Spiel genommen (man kann diese Schatzplättchen nicht zufällig ziehen).



Aufbauen

Bevor das Spiel beginnt, ziehen die Spieler eine der vier verfügbaren Karten. Die Karte zeigt die Anordnung der fünf «großen Inseln» auf dem Spielbrett an.



DIE KARTE

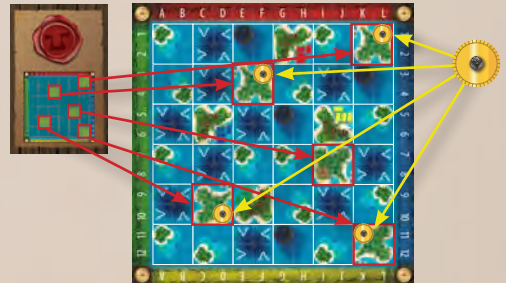


GROSSE INSEL

Vorsicht: Auf der Rückseite der Karte sind die Koordinaten von El Dorado angegeben, du solltest sie also erst am Ende des Spiels umdrehen!

Die roten Ränder des Spielbretts befinden sich im Norden, die gelben im Süden, die blauen im Osten und die grünen im Westen. Die fünf großen Inseln (Inselplättchen mit dem Tempel) werden so auf dem Spielbrett platziert, wie auf dem Spielplan angegeben. Die anderen Plättchen werden gemischt und zufällig platziert, um den Spielplan aufzudecken. Achten Sie darauf, die Stadtplättchen so auszurichten, dass ihr Hafen mit dem Meer verbunden ist.

4 «Schatzplättchen 1» (ein Würfel) werden gezogen und in alle Tempel außer dem zentralsten platziert, wobei die Würfel mit dem Gesicht nach oben auf einen Goldmünzenhintergrund liegen.



Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die Spieler positionieren ihr Schiff im Hafen der Stadt ihrer jeweiligen Farbe. Die 4 Piratenschiffe werden auf den 4 «Piratenschädel»-Inseln platziert.

Jeder Spieler beginnt mit einer Seekarte und einer Kanonenkugel-Ausrüstungskarte (auf die Ausrüstungskarten wird später eingegangen).

Wie läuft ein Spielzug ab?

Zu Beginn des Zuges wird der Pfeil auf dem Kompass gedreht, um die Farbe des ersten Spielers für diesen Zug anzuzeigen. Die spanische Galeone macht ihren Zug.

Der erste Spieler bewegt sein Schiff bzw. seine Mannschaft und führt auf dem letzten Feld seines Zuges (1 bis maximal 4 Felder) seine Aktion(en) aus, wenn er kann: kämpfen/schätzen/sammeln von Schatzkartenteilen/einkaufen in der Stadt, dann macht der Spieler zu seiner Linken dasselbe, bis alle gespielt haben. Wenn alle Spieler am Zug sind, machen die Piratenschiffe, die einen Spieler verfolgen, ihre Züge. Am Ende der Runde, wenn alle «Schatzplättchen» in den Tempeln gesammelt wurden, wird ein Stufenwechsel vorgenommen.

1 - Der Kompass

Zu Beginn einer Runde wird der Pfeil des Kompasses gedreht, um die Farbe des ersten Spielers für diese Runde anzuzeigen (Farbe des innersten Kreises). Zeigt der Pfeil auf dem ersten Kreis von innen eine Farbe an, die von keinem Spieler gehalten wird (nur möglich bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern), wird die Farbe des zweiten Kreises von innen betrachtet. Wenn der Pfeil eine Farbe anzeigt, die von keinem Spieler gehalten wird (nur bei einem Spiel mit 2 Spielern möglich), dann wird die Farbe des dritten Kreises von innen betrachtet.



N: NORD - S: SÜD - E: OST - W: WEST

BEISPIEL FARBE
DES 1.

- 4 SPIELER: **BLAU**
- 3 SPIELER: **BLAU**, **GELB**
wenn nicht **BLAU**
- 2 SPIELER: **BLAU**, **GELB** wenn
kein **BLAU**, **Grün** wenn weder
BLAU, noch **GELB**

Die spanische Galeone bewegt sich auf die Stadt zu, deren Farbe durch den Kompass angezeigt wird. In der ersten Runde startet sie in der vom Kompass angezeigten Farbe.

2 - Bewegungen

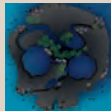
Die Meeresquadrate sind: das ruhige Meer, der Hafen, der Totenkopf und die Wellenquadrate.



RUHIGER MEER
QUADRAT



HAFEN
QUADRAT

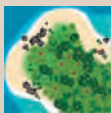


SCHÄDEL
QUADRAT



WELLE
QUADRAT

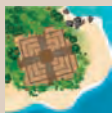
Die Landfelder sind: Dschungel-, Stadt- und Tempel Quadrat.



DSCHUNGEL-QUADRAT



STADT QUADRAT



TEMPEL QUADRAT

Jeder Spieler kann bis zu 4 Felder in der Länge, Breite und Diagonale bewegen.

Das Schiff kann sich nur auf den Seefeldern bewegen. Wenn ein Spieler an Land weiterziehen möchte, kann er dies tun, indem er seine Mannschaft ausschiffet und sein Schiff auf dem letzten überquerten Seefeld verlässt. Um zurück aufs Meer zu gelangen, muss die Mannschaft in das zurückgelassene Schiff zurückkehren.

Wenn man das Wellenfeld überquert, kann man sich in die Richtung bewegen, die die Wellen anzeigen. Man muss einen Zug verwenden, um das Strudel-Plättchen zu betreten und zu verlassen (ein Strudel-Plättchen ist eine Gruppe von 4 Wellenfeldern). Es ist möglich, seinen Zug auf einem Wellenfeld zu beenden, was nützlich sein kann, wenn man nicht weiß, in welche Richtung man in seinem nächsten Zug ziehen soll.

Was die Ränder des Spielbretts betrifft: Der Nordrand kommuniziert mit dem Südrand und der Westrand mit dem Ostrand.

3 - Kämpfen

Wenn ein Spieler seinen Zug auf demselben Feld wie ein anderer Spieler oder ein Pirat oder die spanische Galeone beendet, oder wenn ein Spieler von einem Piraten überholt wird, kommt es zum Nahkampf. Jeder der Kontrahenten würfelt, und derjenige, der das beste Ergebnis erzielt, gewinnt den Kampf (der Totenkopf ist gleich 7). Es gelten nur die Boni der Nahkampf-Ausrüstungskarte (gekreuzte Schwerter in der oberen linken Ecke der Karte). Wenn ein Spieler seinen Zug auf einem Feld beendet, das an einen anderen Spieler, einen Piraten oder die spanische Galeone angrenzt, kommt es zu einem Fernkampf. Jeder Kontrahent mit mindestens einer «Kanonenkugel-Ausrüstung» würfelt, derjenige mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Kampf (der Totenkopf ist gleich 7). Es gelten nur die Boni der Fernkampfausrüstungskarten (ein Ziel in der oberen linken Ecke der Karte). Wenn keiner der Teilnehmer Kanonenkugeln hat oder benutzt, findet kein Kampf statt, und wenn nur einer der Teilnehmer eine Kanonenkugel hat, gewinnt er automatisch den Kampf (das Schiff gewinnt automatisch den Fernkampf, wenn es eine Mannschaft an Land angreift, es sei denn, die angegriffene Mannschaft hat eine Tarnkarte). Die Kanonenkugeln sind nur für den einmaligen Gebrauch bestimmt.

Der Gewinner erhält alle Besitztümer (Goldmünzen, Schatzplättchen und Schatzkartenstücke) des Verlierers, sofern die Besatzung zerstört wird (die Zerstörung des Schiffes verursacht keinen Verlust, außer dem Schiff selbst, das ohne die Besatzung in den Starthafen zurückgebracht wird). Der Verlierer kehrt mit seinen Ausrüstungskarten in seinen Starthafen zurück.

Am Ende eines Kampfes mit einem Piraten wird der Pirat auf seine ursprüngliche Insel zurückgebracht. Hat der Pirat den Kampf gewonnen, wird er mit allen gewonnenen Besitztümern neu positioniert.

4 - Schätze

Erreicht ein Spieler als erster einen noch nicht geleerten Tempel (Schatzplättchen liegt noch auf dem Feld), erhält er sowohl das Schatzplättchen als auch die Goldmünzen. Der Spieler würfelt so viele Würfel, wie auf der Vorderseite des Schatzplättchens angegeben sind (1, 2 oder 3). Die Augenzahl auf den Würfeln gibt die Anzahl der Münzen an, die er erhält (der Totenkopf ist gleich 7).

Jedes Mal, wenn der Spieler einen Totenkopf würfelt, wird er vom nächstgelegenen Piraten gejagt (wenn der Spieler mehr als einen Totenkopf würfelt, wird er von ebenso vielen Piraten gejagt). Die Piraten bewegen sich pro Zug 2 Felder in Längsrichtung, in der Breite und in der Diagonale, erhalten aber keine Boni für Wellenfelder. Der Pirat wählt immer den kürzesten Weg zum verfolgten Spieler. Ein Zielpflättchen in der Farbe des verfolgten Spielers zeigt den Spieler an, den der Pirat anvisiert.



ZIEL-TOKEN

5 - Sammeln von Kartenstücken

Die in den Tempeln gesammelten Schatzplättchen zeigen auf ihrer Rückseite die Koordinaten eines Schatzkartenstücks an.

So liest man die Schatzkarte:

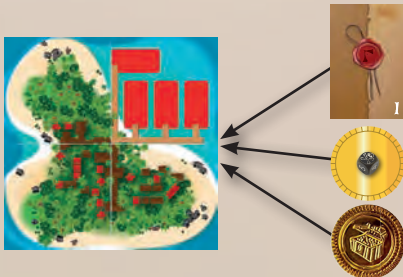
- Der Kompass in der Mitte der Schatzmarke zeigt die richtige Ausrichtung der Marke zum Lesen an
- Die Farbe am Rand des Schatzplättchens zeigt eines der 9 Gebiete an, in denen sich das Schatzkartenstück befindet
- Die Zahlen geben die genauere Position des Schatzkartenstücks an. Ein Kartenstück kann nur auf dem Land gefunden werden. Jedes Gebiet besteht aus 4 Plättchen: eins im Nordwesten, eins im Nordosten, eins im Südwesten und eins im Südosten. Zunächst wird geprüft, ob das Gebiet mit der Nummer 1 ein Plättchen mit einem Landfeld unter seinen 4 Feldern enthält. Wenn dies der Fall ist, gehen wir zum nächsten Schritt über, aber wenn das Plättchen nur Seequadrate enthält, schauen wir uns das Gebiet mit der Nummer 2 an, dann die Nummer 3 und dann die Nummer 4.
- Entweder enthält das durch die Zahl bezeichnete Plättchen nur ein Landquadrat, und in diesem Fall entspricht dieses Landquadrat der Position des Schatzkartenstücks, oder das Plättchen enthält mehrere Landquadrate, und in diesem Fall verwenden wir die oben beschriebene Zahlenmethode, um das Landquadrat zu bestimmen, in dem sich das Schatzkartenstück befindet.



Hat der Spieler das Landfeld erreicht, auf dem sich das Schatzkartenstück befindet, kann er sein Schatzplättchen gegen ein Schatzkartenstück seiner Wahl (Schatzkartenstück 1, 2, 3 oder 4) eintauschen. Dies entspricht einer Aktion.

6 - Einkäufe und Einlagen in der Stadt

Der Spieler kann Schatzplättchen, Goldmünzen und Schatzkartenstücke in seiner Stadt lagern, so dass er im Falle einer Niederlage die in seiner Stadt gelagerten Gegenstände nicht verliert. Allerdings muss er die betreffenden Gegenstände erst wieder abholen, bevor er sie benutzen kann.



Wie kann man Karten lesen?



Die Städte sind neutrale Gebiete, in denen keine Kämpfe stattfinden können.

Wenn die Mannschaft eines Spielers in einer Stadt ist (unabhängig von der Farbe der Stadt), kann sie Ausrüstungskarten kaufen, die die folgenden Boni bieten:



7 - Bewegte Schiffe von Dritten

Die Piratenschiffe, die einen Spieler verfolgen, bewegen sich 2 Felder pro Zug. Sie werden nicht durch die Wellen des Meeres begünstigt.

Das Piratenschiff, das einen Spieler verfolgt, kann die Verfolgung aufgeben, wenn der Spieler ihm 4 Goldmünzen zahlt, die auf sein Totenkopf-Feld gelegt werden.

8 - Nächste Stufe

Alle Tempel werden mit Ausnahme des letzten Tempels, der soeben von seinen Schätzen befreit wurde, mit dem Schatzplättchen der nächsten Stufe bis Stufe 3 aufgefüllt, jenseits von Stufe 3 gibt es keine Stufen und somit auch keine zusätzlichen Schatzplättchen mehr.

Die Piraten erhalten bei jedem Leveldurchgang Boni auf den Würfelwurf während der Kämpfe. Piraten, die in früheren Stufen zerstört wurden, kehren auf das Spielbrett zurück.

Piratenschiff	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Nahkampf-Boni	2	4	6
Entfernungsprämien	Keine Kanonen	3	6

1-Spieler-Variante: Die 5 Tempel werden direkt mit Plättchen der Stufe 2 gefüllt und es findet kein Stufenwechsel statt. Von Anfang an wird der Spieler von einem Piraten gejagt. Ein zusätzlicher Pirat verfolgt den Spieler jedes Mal, wenn er einen Tempel leert und nicht, wenn er beim Würfeln einen Totenkopf erhält.

2-Spieler-Variante: Es gibt 2 Ebenen statt 3 Ebenen für 3 bis 4 Spieler. Die spanische Galeone bewegt sich in jedem Zug 2 Felder in Richtung der Stadt, deren Farbe der Kompass anzeigt, und zwar auf dem kürzesten Weg. Auf jedem Feld, das sie überquert, hinterlässt sie eine Goldmünze in ihrem Kielwasser. Der Spieler, der diese Felder überquert, sammelt die Goldmünzen ein. Die spanische Galeone bietet mehr und mehr Gold, wenn sie bei jeder Überquerung einer Ebene zerstört wird und in der nächsten Runde wieder auftaucht:

spanische Galeone	Stufe 1	Stufe 2	Level 3
Goldmünzen	5	10	15

Schließlich gibt es 4 neue Schatzkartenstücke (je ein Exemplar: Stück 1, 2, 3 und 4).

Rekapitulation:

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Teile des Spielplans (Teile 1, 2, 3 und 4) eingesammelt hat und die angegebenen Koordinaten als erster erreicht hat.

Ein-Spieler-Variante: Der Spieler verliert, wenn seine Mannschaft zerstört wird (nicht sein Schiff).

SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

Ziel des Spiels

Die Kontrolle über die meisten strategischen Punkte zu übernehmen.

Aufbauen

Das Spiel kann mit 1, 4 oder 9 Spielschachteln gespielt werden. Drehen Sie alle Spielsteine um, mischen Sie sie und drehen Sie sie um, um ein völlig zufälliges Spielbrett zu erhalten. Vergewissern Sie sich, dass alle Häfen Zugang zum Meer haben, andernfalls müssen Sie die betreffenden Plättchen neu ausrichten, bis dies der Fall ist.

Die Schatzplättchen werden mit der Farbe nach oben und die Würfel mit der Farbe nach unten auf die Tempel und Piratenschädel gelegt. Es ist darauf zu achten, dass gleichfarbige Schiffe nahe beieinander liegen. Hier ist die Anzahl der strategischen Bereiche und Spielsteine entsprechend der Anzahl der Spielbretter:

Anzahl der Felder	Anzahl strategischer Bereiche	Anzahl der strategischen Punkte pro strategischem Bereich
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Jeder Spieler platziert 1 Schiff und 2 Besatzungen in den verschiedenen Häfen und Städten, die er kontrolliert.

Piratenschiffe, die spanische Galeone und Teile der Schatzkarte kommen in diesem Spielmodus nicht vor.

Wie läuft ein Spielzug ab?

Der Kompass wird gedreht, um den ersten Spieler anzuzeigen. Jeder Spieler macht seine Züge und dann seine Aktionen (Kämpfe). Am Ende der Runde erhält jeder Spieler eine Goldmünze für jeden strategischen Punkt, den er kontrolliert.

Strategische Punkte

Städte, Tempel und Piratenschädel sind strategische Punkte. Jeder strategische Punkt bringt pro Zug eine Goldmünze ein. Sie wechseln am Ende einer Schlacht die Kontrolle.

Wenn ein Spieler alle strategischen Punkte der gleichen Farbe kontrolliert, kontrolliert er ein strategisches Gebiet. Alle strategischen Punkte in dem kontrollierten Gebiet bringen pro Zug zwei Goldmünzen statt einer ein.

Einkaufen

Jeder Spieler kann in jeder Runde Karten kaufen, ohne dass er sich in einer Stadt befinden muss.

Die Boni der Karten gelten für alle Einheiten, die der Spieler besitzt. Es ist möglich, ein Schiff, das in einem der vom Spieler kontrollierten Häfen/Städte startet, für 6 Goldmünzen und eine Mannschaft für 3 Goldmünzen zu kaufen.

Die Einheit kommt in einer der vom Spieler kontrollierten Städte auf dem Spielbrett an. Wenn ein Spieler also keine Stadt kontrolliert, kann er keine neuen Einheiten rekrutieren, aber er kann trotzdem Karten kaufen.

Die Züge

Jeder Spieler darf alle seine Gruppen von Schiffen und Besatzungen bis zu 6 Felder pro Zug bewegen (eine Gruppe ist eine Gruppe von Figuren, die sich dasselbe Feld teilen: maximal 4 pro Feld). Ein Spieler kann zum Beispiel eine seiner Gruppen um 6 Felder oder 6 seiner Gruppen um 1 Feld bewegen, wobei er alle Möglichkeiten ausschöpft.

Die Züge werden auf dieselbe Weise ausgeführt wie bei der «Schiffsabenteuer-Schatzkarte»: Die Mannschaft bewegt sich nur an Land und das Schiff nur auf dem Meer. Die Seefelder mit einem Boot sind gleichwertig mit einem Landfeld: Die Besatzungen können sich auf diesen Feldern bewegen.

Schlachten

Wie bei der «Schiffsabenteuer-Schatzkarte» mit einem Zusatz: Strategische Punkte, die erobert werden, fungieren als statische Schiffe und können daher feindliche Schiffe mit Kanonenkugeln auf benachbarten Feldern angreifen (vorausgesetzt, man verwendet eine Kanonenkugelkarte für jeden Fernkampfangriff, einmaliger Gebrauch). Die Besatzung kann nur im Nahkampf angreifen, während das Schiff sowohl im Nah- als auch im Fernkampf angreifen kann (vorausgesetzt, es hat eine Kanonenkugelkarte, einmalig verwendbar).

Wenn mehrere Einheiten dasselbe Feld teilen (maximal 4 pro Feld), bringt jede zusätzliche Einheit, die angreifen kann, einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf. Im Falle eines Würfelsiegs wird eine Einheit entfernt und die Würfelwürfe werden fortgesetzt, bis einer der Spieler die Vorherrschaft auf dem Feld hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn:

- ein Spieler ausgeschieden ist
 - wenn ein Spieler die Mehrheit der strategischen Felder kontrolliert
- Am Ende der letzten Runde zählt jeder Spieler seine strategischen Punkte (wenn ein strategisches Gebiet kontrolliert wird, zählt jeder strategische Punkt in diesem Gebiet doppelt).

Der Spieler mit den meisten strategischen Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand in der Anzahl der kontrollierten strategischen Punkte werden die Spieler durch die Anzahl der Goldmünzen, die sie besitzen, getrennt.

