King of Pirates

Spielentwicklung: Borzag Games
Designer: Morten Nørgaard
Illustratorin: Mette Overgaard Winther

Spielanleitung

Einführung

Man schreibt das Jahr 1718, es ist die Blütezeit der Piraterie. Die Könige Europas haben der Piraterie den Krieg erklärt und einen ersten Erfolg erzielt, mit der Tötung des Schwerenöters Blackbeard – unter den Seinen "König der Piraten" genannt.

Es ist also höchste Zeit, einen neuen König zu ernennen! Jedoch ist noch nicht klar, wer der neue König sein soll. Die Spieler sind die potentiellen Kandidaten, die um den Titel kämpfen.
Der Spieler, der als Erstes 10.000 Dublonen gesammelt hat, wird zum neuen King of Pirates gekrönt!

In diesem Wettbewerb kann es nur einen Sieger geben, also betrüge, stehle und töte dir deinen Weg zum Sieg.

Denk dran, ein Verbündeter ist nur ein Feind, der dich bisher noch nicht angegriffen hat!

Das Spielbrett

Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Das Brett beinhaltet 61 Felder: 7 Piratenverstecke (eines in der Mitte und eines in jeder Ecke, 3 Festungen (Britisch, Französisch und Spanisch), 3 Städte, 6 Schatzinseln und viel Meer.

Der Punktpfad ist der goldene Ring. Nutze ihn, um die Anzahl von Dublonen, die du gesammelt hast, zu zählen. Der Totenkopf markiert den Start- und Zielpunkt.

Eine kleine Schatzinsel

Eine Stadt

Eine große Schatzinsel

Eine Festung

Alle Piratenverstecke sind neutral, die Farbe der Flagge gibt lediglich deine Startposition an.

Spielvorbereitung

Platziere die Ozeanfelder mit den Haien willkürlich auf den dunklen freien Feldern in der Mitte der Karte und die Ozeanfelder ohne Haie auf den helleren leeren Feldern der Karte.

Haifelder sind grün markiert.

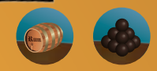
Ozeanfelder sind rot markiert.

Alle Spieler setzen ihren Spielstein auf den Totenkopf auf dem Punktpfad.

Platziere den Fliegenden Holländer auf dem Mittelpunkt der Karte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und platziert die Spielfigur auf dem Piratenversteck, das mit der Piratenflagge in der entsprechenden Farbe markiert ist.
Platziere die Spielsteine, Würfel und Karten und lasse Platz für den Stapel weggelegter Karten.

Vorderer Teil des Schiffes

Das Heck mit der Kapitänskabine



Befülle dein Schiff mit Rum und Kanonenkugeln

Jeder Spieler beginnt mit einem Schiff, welches aus 2 Teilen besteht, Bug und Heck des Schiffes. Es hat ein Segel.

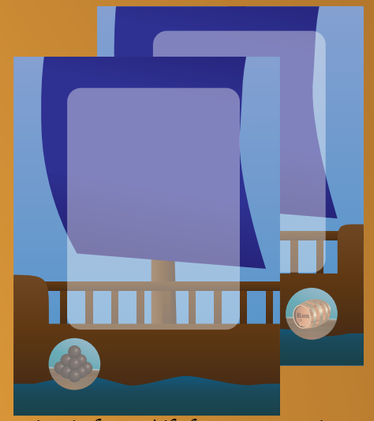
Jeder Spieler zieht 3 Piratenkarten, wählt 2, die er behält und wirft 1 weg.
Deine Piraten werden auf dem Schiff platziert, der der in der Heckkabine steht, ist der Kapitän.

Jeder Spieler erhält Kanonenkugeln und Rum, gleich seiner maximalen Kapazität, also den Kreisen auf dem Schiff und (falls relevant) Fähigkeitskreisen auf deinen Piratenkarten.

Jeder Spieler zieht 3 geheime Aktionskarten vom Aktionskartenstapel.

Der piratigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, wer das ist, beginnt der Spieler, der es ausruft (Schreien ist sehr piratenhaft).

Mittlerer Teil des Schiffes

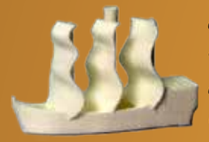


Die mittleren Teile können später im Spiel für je 2.500 Dublonen gekauft werden.
Jeder fügt deinem Schiff ein Segel zu.

Wichtige Spielkonzepte

Meuterei:
Wenn du eine Meuterei bekommst, wird dein Kapitän rausgeworfen, du kommst zurück zu einem beliebigen Piratenversteck, das durch Würfeln des Kompasswürfels bestimmt wird, und dein Spielzug endet. Dies kann entweder durch die Sündenbockfähigkeit eines Crewmitgliedes verhindert werden oder durch das Spielen einer Kielholenkarte.

Piratenverstecke:
In Piratenverstecken kannst du dein Piratenschiff wieder bestücken und du kannst nicht von anderen Spielern oder dem Fliegenden Holländer angegriffen werden.



Der Fliegende Holländer:
Wann immer der Fliegende Holländer auf demselben Feld wie dein Schiffsteil ist, verlierst du alle Karten auf deiner Hand und all deine Piraten. Danach wird deine Spielfigur auf ein beliebiges Piratenversteck zurückgestellt, das durch Würfeln des Kompasswürfels bestimmt wird. Falls dies während deines Spielzuges passiert, endet dein Spielzug an dieser Stelle.

Skorbut:
Für jeden Skorbutspielstein, den du hast, vermindert sich deine Bewegung um 1, und du hast -1 bei allen Kämpfen. Es gibt kein oberes Limit für die Anzahl an Skorbut, die du haben kannst, aber deine Bewegung kann nicht auf weniger als 1 reduziert werden.

Rum:
Rum wird gebraucht, um deine Crew bei Laune zu halten, und die Menge an Rum, die du hast, bestimmt, wie lange du die Welt plündern kannst ohne dein Schiff bestücken zu müssen. Wenn deine Crew nach Rum verlangt und du keinen hast, werden sie eine Meuterei beginnen.

Kanonenkugeln:
Kanonenkugeln werden im Kampf genutzt, um deine Chancen, deinen Feind erfolgreich zu besiegen, zu steigern. Wenn du einen Kanonenkugelstein weglegst, kannst du einen oder beide Würfel noch einmal würfeln. Du darfst während eines einzelnen Kampfes, so viele Kanonenkugeln von deinem Schiff benutzen, wie du möchtest, sodass viele Kanonenkugeln zu haben, beim Plündern eines stärkeren Zieles für gesteigerte Effizienz sorgt.

Kriegsschiffe:
Kriegsschiffe zwingen dich, anzuhalten und zu kämpfen, im Gegensatz zu allen anderen Schiffen auf dem Spielbrett, musst du deine Bewegung stoppen, falls du ein Gebiet mit einem Kriegsschiff betrittst.

Phasen eines Spielzuges

Der Spielzug besteht aus 3 Phasen

U 1. Erhaltungsphase

M 2. Bewegungsphase

C 3. Kampfphase

Phase 1: Erhaltungsphase

1A
Ziehe 2 Karten vom Aktionsstapel. Denke daran, dass du nur bis zu 6 Aktionskarten zur selben Zeit auf deiner Hand haben darfst, sodass du möglicherweise einige Karten weglegen oder benutzen musst, bevor du ziehst.

1B
Würfle den Kompasswürfel und bewege den Fliegenden Holländer um 1 Feld, wie es die Farbe auf dem Würfel und die Richtung auf dem Kompass angibt. Wann immer sich der Fliegende Holländer vom Spielbrett wegbewegt, platziere ihn wieder im Piratenversteck in der Mitte.

1C
Ausser du befindest dich in einem Piratenversteck, würfle auch den Erhaltungswürfel.

Deine Crew bekommt Skorbut. Nimm einen Skorbutstein vom Skorbutstapel.

Du verlierst 1 Rum, lege 1 Rumstein von deinem Schiff zurück auf den Ressourcenstapel.

Du verlierst 2 Rum, lege 2 Rumsteine von deinem Schiff zurück auf den Ressourcenstapel.

Wenn du nicht genug Rum hast, wirst du eine Meuterei bekommen!

1D
Jeder Spieler darf jetzt die Meutereikarte spielen bevor er zur Bewegungsphase übergeht.

Phase 2: Bewegungsphase

Gehe bis zu 1 Feld auf der Karte für jedes Segel auf deinem Schiff / für jeden Piraten mit der *Fähigkeit.*

+1 Movement

Wann immer du ein Feld betrittst auf dem ein unentdeckter Ozeanstein liegt, drehe ihn um. Wenn der Stein leer ist, entferne ihn einfach vom Spielbrett.

Wenn du auf ein Feld gelangst, das ein Kriegsschiff enthält, musst du die Kampfphase beginnen.

Wenn du auf ein Feld gelangst, das ein Handelsschiff, eine Festung oder eine Stadt enthält, darfst du die Kampfphase beginnen. Du kannst aber auch die Bewegung fortführen.

Wenn du auf einer Schatzinsel landest:

Grabe nach einem Schatz
Wenn du nach einem Schatz gräbst, lege die Zahl an Schatzkartenkarten gleich des versteckten Wertes des gewünschten Schatzes ab.

Die Zahl der benötigten Schatzkartenkarten

reduziert sich jeweils um 1 für jede *Fähigkeit, die dein*

Count as 1 Treasure map

Pirat hat und um 2 für *Fähigkeiten.*

Count as 2 Treasure maps

Solltest du beides einen Kapitän mit der *Fähigkeit und*

Count as 2 Treasure maps

einen anderen Piraten mit der *Fähigkeit haben, brauchst*

Count as 1 Treasure map

du 0 Schatzkarten, um die 2000 Dublonen Schätze auszugraben.

Handelsschiff

Handelsschiff

Stadt

Festung

Kriegsschiff (3 Segel)

Kleine Schatzinsel

Große Schatzinsel

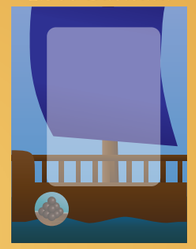
Wenn eine Schatzinsel dieses Banner hat, lege 4 Schatzkartenaktionskarten ab oder nutze die Fähigkeiten deiner Piraten. Dann gehst du 3000 auf dem Punktpfad.

Wenn du deine Bewegung in einem Piratenversteck beendest:

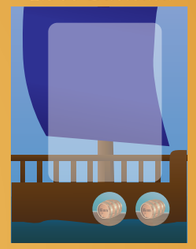
Lege alle Skorbutsteine ab, die du hast

Kaufe zusätzliche Teile für dein Schiff für jeweils 2.500 Dublonen.

Preis:
2.500 Dublonen



Preis:
2.500 Dublonen



Ziehe die Anzahl von Karten vom Piratenstapel gleich der "Zahl von leeren Positionen auf deinem Schiff +1" und führe gewünschte Veränderungen an deiner Crew durch. (Siehe das Beispiel rechts)

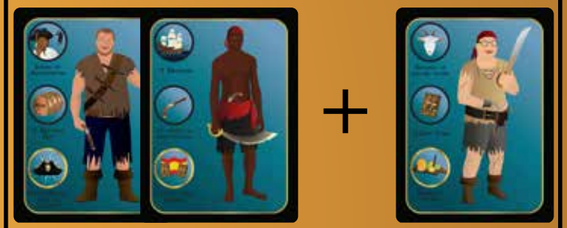
Bekomme Rum gleich deinem momentanen Maximum

Bekomme Kanonenkugeln gleich deinem momentanen Maximum

Beispiel:
Du segelst in ein Piratenversteck: du legst deine 2 Skorbutsteine zurück auf den Stapel.

Dann kaufst du die +2 Rum Schiffsaufrüstung für 2.500 Dublonen. Dann ziehst du 3 Piraten, weil du jetzt 2 freie Positionen auf deinem Schiff hast.

Schließlich sammelst du bis zu 6 Rum und 2 Kanonenkugeln auf deinem Schiff an und einen zusätzlichen siebten Rum, weil du einen Piraten hast, der dir erlaubt, das zu tun.



Du darfst 3 Piraten ziehen und davon 2 auswählen, die du behältst, weil du zwei freie Positionen hast, und du darfst 1 zusätzliche Piratenkarte ziehen.

Phase 3: Kampfphase

Wenn du Kampfschiffe, Handelsschiffe, Festungen und Städte angreifst, um ihre Schätze zu stehlen:

Handelsschiff

Stadt

Kampfschiff (3 Segel)

Festung

Handelsschiff

Würfle den Kampfwürfel, du musst den Verteidigungswert des Angriffsziels oder höher würfeln, um es erfolgreich zu erobern.
Wenn du ein Schiff oder eine Stadt eroberst, ziehst du die Zahl von Beutekarten gleich dem Beutewert der Stadt und bewege dich um die Menge der gewonnenen Dublonen auf dem Punktpfad fort.

=

Würfle dies, um den Verteidigungswert der Festung zu schlagen.

=

Diese Festung zu erobern gibt dir 8 Beutekarten, gemäß dem Beutewert der Festung.
Die Karten werden zurück auf den Stapel gelegt.

1 x

= noch einmal würfeln

Wenn dein Angriff fehlschlägt, kannst du 1 Stapel von Kanonenkugeln benutzen um einen oder beide Würfel noch einmal zu würfeln.
Du kannst so viele Kanonenkugeln benutzen, wie du hast, sodass es möglich ist, mehrere Male während desselben Kampfes zu würfeln.
Wenn das Kampfschiff besiegt ist, wird es wie gewohnt entfernt.

Entferne sämtliche Schiffe, die im Kampf besiegt worden sind, vom Spielbrett.

Wenn du auf demselben Feld bist wie ein anderer Spieler, kannst du das Schiff dieses Spielers angreifen:

Angreifer:

Wenn Spieler sich gegenseitig angreifen, würfelt zuerst der Angreifer die beiden Kampfwürfel und benutzt Kanonenkugeln, wenn er möchte.

Verteidiger:

Dann würfelt der Verteidiger die 2 Kampfwürfel und benutzt Kanonenkugeln, wenn er möchte.

Alle Spieler:

Es ist allen Spielern möglich, Aktionskarten während eines Kampfes Spieler vs. Spieler zu spielen (Skorbut und Söldner).

Gewinner:

Die Ergebnisse werden danach verglichen, der Gewinner zieht 4 Karten vom Beutestapel und stiehlt so viele Dublonen wie die Karten des Verlierers es erlauben.

Der angreifende Spieler gewinnt jegliche Steine, da er/sie das Element der Überraschung hatte.

Aktionskarten

Die Aktionskarten können das Ergebnis des Spieles manipulieren.
Sie haben eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, die entweder dir selbst nutzen oder deinen Gegnern schaden können. Da alle Spieler während des Spielzuges eines anderen Spielers Karten spielen können, gilt, dass die erste Karte, die gespielt wird, die erste Karte ist, die ihre Wirkung entfaltet.
Um eine Unübersichtlichkeit zu verhindern, können manche Karten nur an bestimmten Teilen eines Spielzuges wirken.

A *Karten mit einem A (Anytime) können jederzeit während eines Spielzuges gespielt werden. Also kann es ein Weg sein, um Leute davon abzuhalten, Festungen zu plündern, den Fliegenden Holländer während der Kampfphase an die Festung zu bewegen.*

C *Karten mit einem C (Combat) können nur während der Kampfphase benutzt werden.*

C* *Karten mit einem C* (Combat*) können auch während der Kampfphase benutzt werden, aber nur bei Kämpfen, an denen du selbst teilnimmst, entweder als Angreifer oder als Verteidiger, wie auf der Karte beschrieben.*

M *Karten mit einem M (Movement) können nur während der Bewegungsphase benutzt werden.*

U *Karten mit einem U (Upkeep) können nur während der Erhaltungsphase benutzt werden.*

Hinterhalt:
Hinterhalt kann nur gespielt werden, wenn der Angriff eines anderen Spielers abgewehrt wird.
Du erhältst +3 Kampf für nur einen Spielzug.

Überfall:
Überfall gibt dir +2 Kampf, wenn du in diesem Spielzug angreifst.

Meuchelmord:
Du kannst jederzeit einen Piraten umbringen, ausser wenn der Pirat immun gegen Meuchelmord ist.
Wenn ein Kapitän umgebracht wird, wird wenn möglich ein anderer Pirat zum Kapitän befördert.
Denke daran, dass ein Schiff ohne Piraten segeln kann.

Zitrusfrüchte:
Du verlierst alle Skorbutsteine. Diese Karte kann während eines Kampfes gespielt werden, um die Kampfstrafe von den Skorbutsteinen zu entfernen.

Der Fliegende Holländer:
Du darfst den Fliegenden Holländer um ein Feld bewegen.
Diese Karte kann gespielt werden, sobald die Aktionsphase eines anderen Spielers beendet ist, um ihn davon abzuhalten, einen Kampf zu gewinnen.

Söldner:
Diese Karte kann benutzt werden, um dir selbst +1 Kampfpunkt oder einer Stadt +1 Kampfpunkt während des Zuges eines anderen Spielers zu geben.
Sie kann auch genutzt werden, um einem Gegner +1 Kampfpunkt zu geben, wenn 2 Gegner gegeneinander kämpfen.

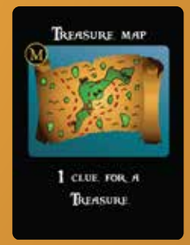
Skorbut:
Diese Karte gibt einem Spieler 1 Skorbutstein.
Denke daran, dass dies die Kampf- und Bewegungseffizienz betrifft.

Rückenwind:
Du darfst in diesem Spielzug bis zu zwei zusätzliche Felder vorrücken. Diese Bonusbewegung ignoriert die Bewegungsstrafe von Skorbut.

Kielholen:
Diese Karte kann eine Meuterei verhindern.

Meuterei:
Diese Karte kann genutzt werden, um einem Spieler eine Meuterei zu geben.

Soldaten:
Ein von einer Nation kontrolliertes Schiff, eine Stadt oder eine Festung bekommen +2 Kampf für einen einzigen Spielzug.



Schatzkarte:
Zählt als 1 Hinweis für das Finden eines Schatzes auf den Schatzinseln

Piratenfähigkeiten

Diese Fähigkeiten sind immer für all deine Crewmitglieder in Kraft

+1 combat vs other players

Du hast +1 Kampf gegen einen anderen Spieler

Count as 1 Treasure Map

Zähle als 1 Hinweis für das Finden eines Schatzes

+1 Maximum Cannonballs

Du kannst 1 zusätzlichen Stapel an Kanonenkugeln auf deinem Schiff haben.

+1 Maximum Rum

Du kannst 1 zusätzlichen Rum auf deinem Schiff haben.

+1 combat vs Nations

Du hast +1 Kampf vs. Nationen (Schiffe, Städte und Festungen)

Immune to Assassination

Dieser Pirat ist immun gegen Meuchelmord

Sacrifice to prevent mutiny

Du kannst diesen Piraten rauswerfen, um eine Meuterei zu verhindern.

+1 Movement

Du kannst 1 zusätzliches Feld je Spielzug segeln.

+1 Loot Card

Du ziehst 1 zusätzliche Beutekarte von jeder Stadt, Festung oder jedem Schiff, das du besiegst, dies beinhaltet nicht andere Spieler.

Fähigkeiten des Kapitäns

Diese Fähigkeiten bestehen nur, wenn das Crewmitglied der Kapitän deines Schiffes ist.

+2 combat vs other players

Du hast +2 Combat gegen andere Spieler

Immune to Scurvy

Deine Crew ist immun gegen Skorbut, lege einfach die Steine weg, die du bekommen würdest

+2 combat vs Nations

Du hast +2 Kampf gegen Nationen (Schiffe, Städte und Festungen)

Other Pirates count as Captains

Deine anderen Piraten haben die Boni ihres Kapitäns aktiviert

Count as 2 Treasure Maps

Zähle als 2 Hinweise für das Finden von Schätzen

+2 loot from French

Nur gegen die Franzosen: Ziehe +2 Beutekarten.

+2 loot from Spanish

Nur gegen die Spanier: Ziehe +2 Beutekarten

+2 loot from British

Nur gegen die Briten: Ziehe +2 Beutekarten

+1 Black Card per turn

Du ziehst 1 zusätzliche Aktionskarte bei jedem Spielzug und darfst 1 zusätzliche Aktionskarte haben

Move 2 on the victory track

Während deiner Erhaltung darfst du bis zu 200 Dublonen von einem anderen Spieler stehlen.
Bewege den Punktpfadstein, die Punkte erzielen, auf dem Punktpfad.
Du kannst nur Dublonen stehlen, wenn deine Gegner sie haben.

Spielmaterial

6 Punktpfadsteine

1 Kompasswürfel

1 Erhaltungswürfel

2 Kampfwürfel

21 Kanonenkugel

18 Haiflossen

12 Skorbutsteine

24 Ozean

37 Rum

1 Fliegender Holländer

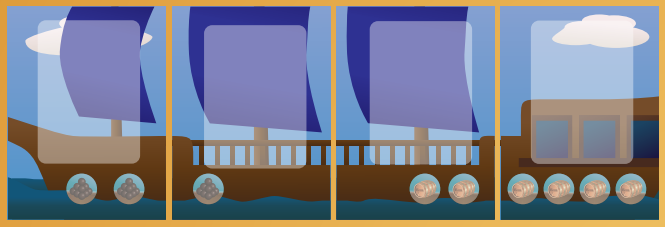
6 Spielfiguren

20 Pirate -karten

52 Aktions -karten

36 Beute -karten

6 Schiffe in 4 Teilen



1 Spielbrett

Kein Teil des Regelbuches, Spielinhaltes, der Illustrationen oder des Spieles darf kopiert oder ohne das schriftliche Einverständnis des Berechtigten veröffentlicht werden.
©2016 Borzag Games ApS. Alle Recht vorbehalten.