

ÜBERBLICK:

3-5 Spieler kommandieren ihr eigenes Piratenschiff. Sie erhalten pro Runde die Gelegenheit, den Wind zu beeinflussen, dann auf Kaperfahrt zu gehen um in den karibischen Häfen anzulegen, vergrabene Schätze zu heben oder gegnerische Piratenschiffe zu entern. Auf diese Weise erringen die Spieler Siegpunkte (VP) und der Spieler mit den meisten VP nach 9 Spielrunden ist der Sieger.

SPIELDAUER:

9 Runden (60-120 Minuten).

SPIELAUFBAU:

- Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt.
- Der Spieler mit der weitesten Anreise erhält das „Blackbeard“ Plättchen.
- Jeder Spieler erhält einen Satz Spielsteine in seiner Farbe (1 Piratenschiff, 1 Siegpunktzählstein, 30 Holzwürfel) und einen Kompass.
- Jeder Spieler legt 4 Holzwürfel als Zählsteine auf die mit „0“ bezeichneten Felder der Zählleiste für Waffen [WEAPONS], Mannschaft [CREW], Proviant [PROVISIONS] und Schatztruhen [BOOTY].
- Jeder Spieler legt 10 Holzwürfel vor sich ab. Diese bilden seinen anfänglichen Vorrat an „Windwürfeln“. Die übrigen 16 Holzwürfel bilden die Reserve eines Spielers und werden getrennt vom Vorrat gehalten.
- Der Siegpunktzählstein jedes Spielers wird auf das Startfeld „VP“ der Siegpunktzählleiste gelegt.
- Alle Siegpunktplättchen werden gemischt. 12 davon werden verdeckt auf die Felder neben den Häfen, 6 verdeckt auf die Nachschubleiste gelegt. Die Siegpunktplättchen werden nun aufgedeckt.
- Die Schatzkarten [BURIED TREASURE] für *Jamaica*, *Puerto Rico*, *San Salvador*, *Santo Domingo*, und *Turks & Caicos* heraussuchen, mischen und an jeden Spieler 1 Karte austeilern.
- Jeder Spieler platziert sein Schiff neben den Hafen, der auf der erhaltenen Schatzkarte steht.
- Alle Schatzkarten [BURIED TREASURE] wieder einsammeln, erneut mischen und als Stapel verdeckt neben den Spielplan legen.
- Alle Aktionskarten mischen und als Stapel verdeckt neben den Spielplan legen.
- Windrichtungspfeil auf der Windrose nach Norden zeigend platzieren.
- Spielrundenzählstein auf Feld 1 der Rundenzählleiste [GAME ROUND] legen.

ABLAUF EINER RUNDE:

- WINDPHASE: Ermittlung der Windrichtung und des Startspielers.
- KAPERPHASE: Angefangen beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn agieren die Spieler indem sie Aktionspunkte einsetzen und segeln.

WINDPHASE:

- Jeder Spieler stellt auf seinem Kompass verdeckt die Windrichtung ein für die er abstimmen will, und legt dann den Kompass verdeckt vor sich hin.
- Alle Spieler decken gleichzeitig ihren Kompass auf.
- Jeder Spieler nimmt vom Vorrat an aktiven Windwürfeln (nicht Reserve) geheim einige, alle oder auch keine in die geschlossene Hand. 1 Würfel in der Hand zählt als 1 Stimme bei der Abstimmung.
- Alle Spieler öffnen nun gleichzeitig ihre Hände und zeigen die Anzahl der gewählten Windwürfel.
- Der Spieler mit den meisten gebotenen Windwürfeln erhält das „Blackbeard“ Plättchen. Bei Gleichstand wählt der momentane Besitzer von BLACKBEARD den neuen Besitzer unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aus.
- Alle Stimmen (Windwürfel) pro Richtung werden addiert. Die Richtung mit den meisten Stimmen ist die neue Windrichtung. Bei Gleichstand wählt der neue Besitzer von BLACKBEARD eine am Gleichstand beteiligte Windrichtung aus. Die neue Windrichtung wird auf der Windrose markiert.
- Alle für die Abstimmung benutzten Windwürfel werden in die Reserve der jeweiligen Spieler zurück gelegt.
- Der Besitzer von BLACKBEARD bestimmt, wer in der folgenden KAPERPHASE der Startspieler ist.

KAPERPHASE:

Angefangen beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, führen die Spieler nacheinander ihre KAPERPHASE aus. Jeder Spieler darf ein Mal segeln und bis zu drei Aktionspunkte einsetzen. Die Aktionspunkte dürfen sowohl vor als auch nach dem Segeln eingesetzt werden.

AKTIONSPUNKTE UND AKTIONEN:

- Aktionskarte ziehen = 1 Aktionspunkt.
- Aktionskarte ausspielen = 1 Aktionspunkt.
- 2 Windwürfel aus der Reserve zum aktiven Windwürfel-Vorrat = 1 Aktionspunkt.
- 5 Windwürfel aus der Reserve zum aktiven Windwürfel-Vorrat = 2 Aktionspunkte.
- 9 Windwürfel aus der Reserve zum aktiven Windwürfel-Vorrat = 3 Aktionspunkte.
- Aktion GÜNSTIGE WINDE = 3 Aktionspunkte. Erlaubt mit einem Schiff entweder in eine beliebige Richtung oder bei Ostwind (bzw. Westwind) 1 Gebiet zusätzlich in aktueller Windrichtung zu segeln.

SEGELN DES SCHIFFES:

- Die Karibik ist in 4 Gebiete unterteilt, abwechselnd hell und dunkel unterlegt.
- Ein Schiff **mus** segeln, es sei denn, es kann keine legale Bewegung in Windrichtung machen.
- Schiffe **müssen** sich, von einem Hafen zum anderen, in Windrichtung bewegen! Ausnahme: GÜNSTIGE WINDE.

- Bei Windrichtung Norden (bzw. Süden), darf ein Schiff nur in einen Hafen segeln der nördlich (bzw. südlich) von seinem Starthafen liegt. Der Zielhafen kann im selben Gebiet wie der Starthafen liegen oder in einem der beiden direkt angrenzenden Gebiete östlich oder westlich. Der Zielhafen muss aber nördlich (bzw. südlich) vom Starthafen liegen.
- Bei Windrichtung Osten (bzw. Westen), kann ein Schiff nur in einen neuen Hafen segeln, der 1 oder 2 Gebiete weiter östlich (bzw. westlich) liegt. Ein Spieler darf **nicht** im Gebiet seines Starthafens bleiben.
- Läuft man in einen Hafen ein, wird das ANLEGEMANÖVER IM HAFEN durchgeführt.

REIHENFOLGE ANLEGEMANÖVER IM HAFEN:

- 1) Aktionskarten beiseite legen.
- 2) Schiff in den Zielhafen stellen.
- 3) Siegpunktplättchen im Zielhafen aufnehmen.
- 4) Die auf dem Siegpunktplättchen angegebenen Einheiten Waffen, Mannschaft, Proviant zur eigenen Ausrüstung addieren.
- 5) VP für das Siegpunktplättchen gutschreiben.
- 6) Zeigt Siegpunktplättchen ein Schatzkarten-Symbol, eine Schatzkarte [BURIED TREASURE] ziehen.
- 7) Das alte Siegpunktplättchen von links in die Nachschubleiste schieben und das Siegpunktplättchen, das dadurch nach rechts aus der Nachschubleiste heraus geschoben wird, in das freie Feld des Zielhafens legen.
- 8) Wenn möglich gegnerisches Schiff entern und/oder Schatzkiste heben.
- 9) Wenn möglich Ansehen vergrößern.
- 10) Wenn möglich Ansehensbonus werten.
- 11) Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen.

ENTERN:

Besitzt ein Angreifer mehr Einheiten Waffen als ein anderer Spieler im selben Hafen oder besitzt er bei Gleichstand die Vorteilskarte BESTE BEWAFFNUNG [MOST WEAPONS], kann er das gegnerische Schiff entern. Bei einem erfolgreichen Entermanöver raubt der Angreifer entweder 2 VP oder 1 Einheit Mannschaft oder Proviant oder Bewaffnung vom Besitzer des geenterten Schiffs. Die Zählleisten beider Spieler werden entsprechend angepasst.

SCHÄTZE HEBEN:

Besitzt ein Spieler die Schatzkarte [BURIED TREASURE] für den Hafen, in dem er angelegt hat, dann wird sein Zählstein für Schatzkisten [Booty] ein Feld nach oben gesetzt und dem Spieler werden soviele VP gutgeschrieben, wie auf dem neuen Feld angegeben sind. Danach wird die Schatzkarte unter den Schatzkartenstapel geschoben.

ANSEHEN UND ANSEHENSBONUS:

- Legt ein Spieler in einem Hafen an, in dem er noch kein Ansehen hat, kann er versuchen sein Ansehen als berüchtigter Pirat zu vergrößern.

- Ist der Hafen unbesetzt, kann er sein Ansehen automatisch vergrößern.
- Ist der Hafen von Gegnern besetzt, kann der anlegende Spieler sein Ansehen vergrößern, wenn er **nicht weniger** Einheiten Waffen als irgendein Gegner im selben Hafen besitzt.
- Konnte ein Spieler sein Ansehen vergrößern, markiert er den Hafen mit einem Holzwürfel aus seiner Reserve (nicht einem Windwürfel aus seinem Vorrat).
- Wenn ein Spieler im dritten Hafen eines Gebietes einen Holzwürfel seiner Farbe platziert hat, erhält er einen Ansehensbonus in Form von Siegpunkten: Der 1. Spieler in einem Gebiet erhält 7 VP, der 2. Spieler 5 VP, der 3. Spieler 3 VP, der 4. Spieler 2 VP und der 5. Spieler 1 VP.

VORTEILSKARTEN UND IHRE VORTEILE:

- Sobald ein Spieler von einer der Ausrüstungsarten Waffen, Mannschaft oder Proviant **mehr** Einheiten besitzt als **jeder** andere Spieler, bekommt er die entsprechende Vorteilskarte. Er behält die Karte, bis er bei der entsprechenden Ausrüstungsart **weniger** Einheiten besitzt als **irgendein** anderer Spieler; in diesem Fall muss er die Vorteilskarte **sofort abgeben**.
- Vorteilskarte BESTE BEWAFFNUNG [MOST WEAPONS]. Besitzer kann ein Schiff auch dann entern, wenn er gleich viele Einheiten Waffen besitzt.
- Vorteilskarte GRÖSSTE MANNSCHAFT [LARGEST CREW]. Besitzer darf **nach** seiner regulären KAPERPHASE 1 Bonus Aktionspunkt zusätzlich ausführen.
- Vorteilskarte AM MEISTEN PROVARIANT [MOST PROVISIONS]. Besitzer erhält 1 Bonus VP zusätzlich, wenn er die VP eines Siegpunktplättchens wertet.

KARTEN-MANAGEMENT:

- Eine gespielte Aktionskarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Ist der Stapel mit den Aktionskarten leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Aktionskartenstapel.
- Eine ausgespielte Schatzkarte wird verdeckt unter den Stapel mit den Schatzkarten geschoben.

VP BEI SPIELLENDE:

- +1 VP für je 3 aktive Windwürfel
- +1 VP für je 3 Einheiten Waffen
- +1 VP für je 2 Einheiten Mannschaft
- +1 VP pro Einheit Proviant
- +2 VP pro Vorteilskarte

BEI PUNKTEGLEICHHEIT GEWINNT (IN DIESER REIHENFOLGE) ...

- ... wer BLACKBEARD besitzt.
- ... wer mehr Vorteilskarten besitzt.
- ... wer die Vorteilskarte BESTE BEWAFFNUNG hat.
- ... wer die Vorteilskarte GRÖSSTE MANNSCHAFT hat.
- ... wer mehr Aktionskarten auf der Hand hält
- FÜR TURNIERSPIELE: der Spieler, der in Uhrzeigersinn am nächsten zum Besitzer von BLACKBEARD sitzt.



Winds of Plunder — Kurzspielregeln

GMT Games
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



SPIELPLAN

Spielbeginn: Zählsteine auf das Startfeld („VP“) der Siegpunktzählleiste stellen

Siegpunktzählleiste

Spielbeginn: Windrichtungspfeil nach Norden weisend auf Windrose legen

Hafenfeld

Spielbeginn: Spielrundenzählstein auf Feld 1 legen

Übersichtstabelle VP BEI SPIELLENDE

Zählleiste für Waffen [WEAPONS]

Die dickeren Linien auf einer Zählleiste zeigen die VP an, die man bei Spielende erhält (1 VP für jede überschrittene Linie)

Zählleiste für Mannschaft [CREW]

Felder für Siegpunkt-Plättchen: 1 Siegpunkt-Plättchen pro Feld vor Spielbeginn

Nachschubleiste für Siegpunktplättchen: 1 Siegpunktplättchen pro Feld vor Spielbeginn.



Zählleiste für Proviant [PROVISIONS]

Spielbeginn: Auf jede der vier Zählleisten von jedem Spieler 1 Holzwürfel auf das Feld mit der Null stellen

Übersichtstabelle VP-Bonus für das Ansehen

Das Symbol mit der Schatzkiste entspricht dem Symbol auf der Schatzkarte

Jeder unterschiedlich gefärbte Streifen auf der Karte entspricht einem Gebiet

Zählleiste für Schatzkisten [BOOTY]. Wird nicht wie normale Ausrüstung behandelt. Deshalb weicht die Darstellung der Zählleiste für Schatzkisten ab.