

Libertalia - KSR

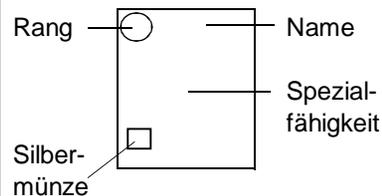
- Spielplan in die Tischmitte legen.
- Jeder Spieler erhält zufällig eine Spielerfarbe + sein Höhlen-Tableau. Dazu nimmt jeder die farblich passenden 30 Charakter-Karten auf.
- Die Punktetafel liegt neben dem Spielplan aus. Alle starten bei "0".
- Startkapital je Spieler = 10 Dublonen (1 x 5er, 5 x 1er).
- Die Beutestücke in Stoffbeutel legen und mischen, dann pro Teilnehmer 1 Beutestück pro Tag der Kampagne bereitlegen. Bei 4 Spielern liegen 4 Beutestücke je Schiff (6 Quadrate auf Spielplan).
- Der jüngste Spieler mischt seine Charakter-Karten und zieht 9 davon. Er liest die Ränge der einzelnen Charakter-Karten laut vor und jeder andere Spieler sucht auch genau diese aus seinen Charakter-Karten aus. Die anderen Charakter-Karten werden vorerst beiseite gelegt.

Das Spiel: Man spielt 3 Kampagnen zu 6 Tagen, an denen gekapert wird. Dann folgt je 1 Ruhetag zum Schatzzählen.

Ablauf einer Kampagne:

1) SONNENAUFGANG:

- Jeder Spieler wählt 1 Charakter-Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben das alle Spieler gemacht, werden alle Karten aufgedeckt.
- Der jüngste Spieler platziert alle Karten in aufsteigender Reihenfolge der Ränge (1 .. 30) von links nach rechts auf dem Piratenschiff. Patt: Der höhere Wert in der Silbermünze = höherer Rang



2) Der TAG:

- In aufsteigender Nr. (1 .. 30) der Ränge führt jeder Spieler die Spezialfähigkeit für TAG seiner Charakter-Karte aus.
- Muss man Geld abgeben, wird abgerundet.

3) DÄMMERUNG:

- In absteigender Nr. (30 .. 1) der Ränge sucht sich JEDER Spieler 1 Beutestück vom Schiff des aktuellen Kapertages aus.
- DÄMMERUNG-Spezialfähigkeit (Charakter Nr. 5 und 18) beachten.
- Ggf. überzählige Beutestücke bleiben vorerst auf dem Plan liegen.

SÄBEL: Der Spieler muss eine Charakter-Karte in der Höhle eines Mitspielers zu seiner rechten oder linken Seite auswählen. Dieser Charakter landet auf dem Friedhof (verdeckt). Säbel verdeckt in die Piratenhöhle des Säbel-Spielers legen.

SPANISCHER OFFIZIER: Der aktuell ausgespielte Charakter des Spielers wird verdeckt abgeworfen = auf den eigenen Friedhof.

- Nimmt ein Spieler einen "Spanischen Offizier" oder "Säbel", muss er den Effekt sofort ausführen. Jedes andere Beutestück wird verdeckt in die eigene Piratenhöhle gebracht.

4) NACHT:

- Die NACHT-Spezialfähigkeit wird zeitgleich ausgeführt, d.h., alle Spieler aktivieren ihre Charakter-Karten in ihrer Piratenhöhle.
- Jede gespielte Charakter-Karte offen oberhalb der Piratenhöhle auslegen.

➡ So geht es über 6 Tage lang Schiff für Schiff weiter.

⚠ Muss man zahlen und hat nicht genug Geld, gibt man alle Dublonen ab.

Nach der 6. Kaperfahrt folgt ein RUHETAG.

- Jeder Spieler aktiviert auf den Charakter-Karten in seiner Höhle die RUHETAG-Spezialfähigkeiten. Das geschieht gleichzeitig.
- Zu den Dublonen werden die Schätze wie folgt gezählt.

Schatzkisten = je 5 Dublonen

Verfluchtes Relikt = je -3 Dublonen

Jewelen = je 3 Dublonen

Säbel / Spanische Offiziere = 0

Waren = je 1 Dublone

Jedes Set aus 3 Schatzkarten = 12 Dublonen

- Siegpunktemarker entsprechend auf der Punktetafel vorsetzen.

Vorbereitungen für die nächste Kampagne:

- Charakter-Karten vom Friedhof + in der Piratenhöhle sind aus dem Spiel.
- Alle Beutestücke in Stoffbeutel zurücklegen, Dublonen in Vorrat geben.
- Jeder Spieler hat nun noch 3 ungespielte Charakter auf der Hand.
- Jeder Spieler erhält 10 Dublonen.
- Jüngster Spieler mischt seine restlichen Charakter und zieht 6 davon. Die Mitspieler wählen sich auch genau diese Charakter aus.

Spielende: Nach 3 Kampagnen gewinnen die meisten Siegpunkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: 16.07.13 roland.winner@gmx.de
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de