

Port Royal (Pegasus) - KSR

Reihum im Uhrzeigersinn ist immer ein Spieler der aktive Spieler.

Ablauf eines Spielzugs:

1 - Entdecken: ➡ Oberste Karte von Nachziehstapel aufdecken und in Tischmitte (Hafen) legen.
Es ist eine Entscheidung zu treffen:

➡ **Noch 1 Karte aufdecken.**

*Die Farbe ist
auf dem Segel
oben auf der
Karte sichtbar.*

Ist diese Karte ein farbidentisches Schiff, d.h., ein Schiff in dieser Farbe liegt schon im Hafen und man kann es nicht abwehren, **endet der Spielzug**.

Folgen: a) Die gesamte Hafenauslage geht nun auf den Ablagestapel UND
b) Jeder Witzbold (bei jedem Spieler) bringt dessen Besitzer nun 1 Münze ein.

Ist die Karte kein farbidentisches Schiff, legt man es in die Hafenauslage.
Erneut ist die Entscheidung zu treffen usw. bis man aufhört oder stoppen muss.

➡ **Aufhören mit Karten aufdecken** - Nur dann geht es mit Phase 2 weiter.

Kartenarten: Je nach aufgedeckter Karten-Art passiert Folgendes:

- ◇ PERSON: Die Person kommt in die Hafenauslage. Sie hat eine Fertigkeit und Einflusspunkte.
- ◇ SCHIFF: **ENTWEDER** kommt das Schiff in die Hafenauslage. Es bringt später Geld.
ODER man wehrt es ab mit mind. 1 Matrosen und/oder Piraten in eigener Auslage.
Abgewehrt = wenn Anzahl Säbel der abwehrenden Personen >= Schiffs-Säbel.
Erfolgreiche Abwehr = Schiff geht auf Ablagestapel
Schiffe mit Totenkopf können nicht abgewehrt werden.
- ◇ EXPEDIT.-
AUFRUF: Der Expeditionsaufruf kommt in eine separate Auslage oberhalb der Hafenauslage.
Jederzeit in seinem Zug darf man 1/mehrere Expeditionsaufrufe erfüllen, d.h., die geforderten Personen abwerfen und den/die Aufrufe in eigene Auslage legen.
Sofort erhält man den darauf angegebenen Lohn in Münzen.
- ◇ STEUER-
ERHÖHUNG: **Ist die aufgedeckte** Karte eine Steuerhöhung, gilt:
Alle Spieler mit >= 12 Münzen verlieren sofort abgerundet 1/2 ihrer Münzen.
Je nach Kartenvorgabe gibt es 1 Münze für den Spieler mit den meisten Säbeln oder den wenigsten Einflusspunkten. Patt: Alle Beteiligten erhalten 1 Münze.
Die Regelung gilt auch bei null Säbel / Einfluss. Der aktive Spieler macht weiter.

2 - Handeln & Heuern:

Der **aktive** Spieler darf 1 - 3 Karten (je einzeln mit sofortiger Wirkung) aus Hafenauslage nehmen, d.h., bei 0 - 3 Schiffsfarben dort = 1 Karte, bei 4 Farben = 2 Karten, bei 5 Farben = 3 Karten.
Danach darf **jeder andere** auch 1 Karte nehmen, womit er jeweils 1 Münze an aktiven Spieler zahlt.
Zum Bezahlen darf auch der Ertrag eines gerade genommenen Schiffs verwendet werden.

Handeln: Man wirft das Schiff aus dem Hafen ab und erhält die darauf oben angegebenen Münzen.

Heuern: Man bezahlt den Preis für die Person im Hafen und legt sie in seine eigene Auslage.
Die Fertigkeit der Person steht nun bis zum Spielende zur Verfügung.

War jeder Spieler dran (evtl. erfolglos, weil Hafen leer), gehen Restkarten vom Hafen auf Ablage.

Ende des Spielzugs: Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist aktiver Spieler.

Spielende: Hat ein Spieler mind. 12 Einflusspunkte, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.
Letzter aktiver Spieler der Runde ist der Spieler rechts vom Startspieler.
Wer die meisten Einflusspunkte erzielte, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Münzen siegt.
Bei weiterem Patt teilen sich die Spieler den Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.04.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

MÜNZEN:
Man zieht vom Nachziehstapel
1 Karte, deren Rückseite = Münze