

Sea of Clouds - KSR

Die Spieler sind immer, beginnend mit dem Startspieler, nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Ablauf einer Runde:

BEUTE AUFTEILEN:

- Der Spieler nimmt den ersten Anteil der Beute (Karte/n), also am Haupttableau ganz links. Er sieht sich geheim die Karte/n an und entscheidet sich dann, ...

➔ ENTWEDER den ANTEIL ANZUNEHMEN:

... **Er nimmt alle Karten des 1. Anteils** und ordnet sie um das eigene Tableau herum an.

Die Symbole dort bestimmen den jeweiligen Anlegort.

Ggf. Rumkarten + Geheimnisse verdeckt auslegen, Karten mit Soforteffekt (Mülltonen) müssen bei Anordnung am Tableau sofort ausgeführt + abgeworfen werden.

In welcher Reihenfolge man seine Karten anordnet, entscheidet man selbst.

... Zum Schluß ist 1 Karte vom Zugstapel verdeckt in soeben geleerten Bereich zu legen.

Immer nach seiner Leerung (egal, wodurch) erhält entsprechender Bereich sofort 1 Karte.

... Ist der Zugstapel leer, wird immer 1 Dublone statt einer Karte zum Anteil dazugelegt.

➔ ODER den ANTEIL ABZULEHNEN:

... **Er legt alle Karten zurück UND die oberste Karte vom Zugstapel dazu.**

Ein Anteil darf max. 3 Karten haben. Sollte man eine weitere Karte anlegen müssen, gibt die Bank stattdessen 1 Dublone zu den Karten dazu.

... Danach darf er geheim den zweiten Anteil der Beute ansehen.

Gefällt der zweite Anteil auch nicht, kommt eine weitere Karte/Dublone dazu und er darf noch geheim den dritten Anteil ansehen. Lehnt er diesen auch ab, kommt wieder eine weitere Karte/Dublone zu dem Anteil dazu* (angepasst an Original-Regel).

Nach Ablehnung des 3. Anteils zieht der Spieler die oberste Karte vom Zugstapel und legt sie zu seinem Tableau.

- Der nächste Spieler ist am Zug und beginnt mit dem ersten Beute-Anteil usw. wie oben.

Rundenende:

- Waren alle Spieler am Zug, rückt das Schiff um 1 Feld weiter.
Zieht das Schiff von einem Feld mit gekreuzten Säbeln weiter, wird **GEENTERT**:

... Jeder Spieler kämpft gegen seine beiden Nachbarspieler (links und rechts).

Kampfwert: Stärkesumme eigener Piratenkarten inkl. Karteneffekte.

Einige Effekte aus Gegenstandskarten wirken vor Pirateneffekten.

... Jeder gewonnene Kampf (höhere Stärke) **LÖST PIRATENEFFEKTE** aus, die

im Uhrzeigersinn ausgeführt werden, beginnend beim Spieler mit dem Papagei.

... Der Papagei ist bei Patts im Vorteil, ggf. im Uhrzeigersinn von diesem beginnend.

... 1x je Sieg darf man Effekte ausführen (bestimmte Karten max. 1-mal).

KLAUE/TAUSCHE betrifft nur die von einem selbst besiegten 1 - 2 Spieler.

ERHALTE Dublonen, meint, dass man diese aus der Bank erhält.

... Nach der ENTER-Phase sind alle Piratenkarten (nur diese) abzuwerfen und eine neue Runde beginnt wieder mit dem Aufteilen der Beute.

Spielende:

Erreicht das Schiff die letzte Insel, wird noch 1 normale Runde gespielt und danach noch 1-mal geentert. Final erfolgt die Wertung, in der man seine Siegpunkte wie folgt zählt:

Jede Dublone = 1 SP

+ Wert der eigenen Rum-Sammlung

+ Wert der eigenen Relikte-Sammlung

+ Bonuspunkte durch eigene Geheimnisse

+/- Punkte aus Gegenstandskarten

Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Spiel. Patt: Der Papagei entscheidet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: roland.winner@gmx.de - 15.04.17

*Original-Regel besagt: If you leave a share of Loot 1, take share 2 and proceed in the same manner as for share 1. If you leave this one too, do the same thing with share 3.