

ENDEAVOR

SEGELSCHIFFÄRA

ABENTEUER REGELHEFT



12+



2-5



75-100 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

Das Zeitalter der Segelschiffahrt war eine Ära großer Umbrüche und beispielloser Expansion in die entlegensten Regionen dieser Welt. Segelschiffe verbanden Häfen, die über den gesamten Globus verteilt waren. Eroberungen, Handel, Allianzen, Kriegsführung und Ideologien verbreiteten sich über die Ozeane in einer noch nie zuvor gekannten Geschwindigkeit. Diese wenigen Jahrhunderte waren bis zum Platzen angefüllt mit Ereignissen, die den Verlauf der Geschichte ganzer Zivilisationen veränderten. Mit diesem Zusatzmodul "Abenteuer" erhältst du die Chance, einige dieser Geschichten in einer Art zu erleben, die das Spielgefühl der ersten Edition von Endeavor erhält und gleichzeitig die Story dieser Ära in einer noch nie erfahrenen Weise zum Leben erweckt.

Was sind DIE ABENTEUER?

Abenteuer beinhaltet die effektivste Ergänzung zu *Endeavor: Segelschiffära*. Jedes Abenteuer ist mit zwei Regionen verbunden und beschreibt ein historisches Ereignis oder eine Unternehmung des Zeitalters der Seeschiffahrt. Ein Abenteuer ist zu Beginn des Spiels inaktiv, wenn aber beide Regionen eines Abenteuers erschlossen worden sind, wird es aktiv für die Spielerinnen und Spieler, die in diese Regionen investiert haben.

In jeder Partie wirst du mit drei zufälligen (oder ausgewählten) Abenteuern spielen: dies bringt nicht nur Variabilität, sondern auch einen unglaublichen Wiederspielreiz und thematische Tiefe. Gleichzeitig treibt es die Motive für Handlungen der Spielerinnen und Spieler in einer noch nie zuvor gesehenen Weise an.

Dieses Regelheft beinhaltet Erläuterungen zum Aufbau, zur Spielweise und Ruhmesberechnung der Abenteuer; gleichzeitig gibt es eine detaillierte Beschreibung jedes Abenteuers.

Der Gewürzhandel	Seite 10
Globalisierung.....	Seite 10
Die Haitianische Revolution	Seite 11
Imperialismus.....	Seite 5
Jesuiten-Missionare.....	Seite 7
Kaperbriefe.....	Seite 11
Manila-Galeonen.....	Seite 8
Die Niederländische Ostindien-Kompanie	Seite 6
Die Republik der Piraten	Seite 5
Salpeter Lager.....	Seite 4
Die Sonne geht nie unter.....	Seite 9
Die Spanische Karibik	Seite 6
Die Südsee-Kompanie.....	Seite 7
Die Underground Railroad.....	Seite 8
Der Venustransit	Seite 9

Es wird nicht empfohlen, das Modul Abenteuer in einer der ersten Partien von Endeavor: Segelschiffära zu verwenden. Es ist besser, wenn du dich erst mit dem Spiel vertraut machst, bevor du die Abenteuer ausprobierst. Wenn du aber erst einmal angefangen hast, mit ihnen zu spielen, möchtest du sie nie wieder missen!

Spielausstattung für die Abenteurer

15 Abenteuertableaus

Numer des Abenteurers 

Geschichte **IMPERIALISMUS**
Die Handelsunternehmen der europäischen Nationen wurden zu mächtigen Streitkräften. Sie kämpften fast autonom lokale Kriege, vor allem in Indien und Fernost, um die Kontrolle über die dortigen aufstrebenden Märkte zu erlangen, und stürzten diese Regionen jahrzehntlang ins Chaos.

Zusätzliche Aufbauregeln
Platziere beim Spielstart 1 Blockademarker auf jeder Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien und/oder Fernost führt. Eine Blockade verhindert, dass diese Verbindung in Anspruch genommen, kontrolliert oder in irgendeiner Weise verwendet werden kann.

Ständige Regeln
Ein Angriff auf eine Stadt in Indien oder in Fernost kostet den Angreifer kein Opfer, wenn der Angreifer eine Stadt kontrolliert, die mit der Zielstadt eine unblockierte Verbindung hat.

Aktionen
Segle in eine offene See Zone entweder von Fernost oder Indien, führe dann sofort eine normale Aktion in der gleichen Region durch.
Nimm einen Blockademarker von einer Verbindung zusammen mit dem Handelsmarker der Verbindung.

Wertung bei Spieleende
Erhalte für jede Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien oder Fernost führt.
Erhalte für jeden Blockademarker in deinem Hafen.

Regionenwappen 

Markerablage
Lege die angegebene Anzahl an abenteurerspezifischen Markern hier ab.

Kartenausschnitt
Reise über den Pazifik, segeln und aufzeichnen. Entdecke die legendären Terra Australis Australiens Ostküste auf Tahiti.

Platziere 1 Marker auf ein freies Feld hier, um sofort die Belohnung des Felds zu erhalten.

Wenn Tahiti erreicht wurde und du die meisten auch bei Gleichstand auf diesem Tableau hast, erhalte für jeden Marker auf diesem Tableau.

6 Schlüssel zum Abenteuer

Die Schlüssel werden verwendet, um anzuzeigen, dass ein Abenteuer aktiviert wurde, da beide dazugehörigen Regionen erschlossen wurden.



15 Abenteurerschilde

Jede Spielerin/jeder Spieler hat drei Abenteurerschilde. Diese werden genutzt, um die Abenteuer zu markieren, an denen sie sich aktiv beteiligen und aus denen Sie Ruhm generieren können.



Spielausstattung für bestimmte Abenteurer

6 verbesserte Kanonen
Salpeter Lager



1 Piratenschiff
Die Republik der Piraten



9 Blockademarker
Imperialismus



10 Befestigungsmarker
Die Spanische Karibik &
Die Niederländische Ostindien-Kompanie



5 Missionarismarker
Jesuiten-Missionare



5 Aktienmarker
Die Südsee-Kompanie



8 Galeonsmarker
Manila-Galeonen



5 Freiheitsmarker
Die Underground Railroad



8 Transitmarker
Der Venustransit



SPIELAUFBAU DER ABENTEUER

Führe den normalen Spielaufbau aus, wie er im Regelheft zu Endeavor angegeben ist. Den abenteurerspezifischen Aufbau solltest du durchzuführen, bevor die Mitspielerinnen und Mitspieler ihre Startgebäudeplättchen auswählen, falls die gewählten Abenteuer hier die Gebäudeauswahl beeinflussen.

- 1 Abenteuer tableaux:** Mische die 15 Abenteuer tableaux und ziehe ohne hinzusehen drei Abenteuer für diese Partie. Alternativ kannst du auch drei beliebige Abenteuer auswählen, mit denen du spielen möchtest. Lege die drei Abenteuer tableaux nebeneinander neben das Spielfeld und lege alle nicht genutzten Abenteuer zurück in die Schachtel.
- 2 Aufbau des Abenteuers:** Prüfe auf dem Abenteuer tableau, ob es abenteurerspezifische Bedingungen und/oder Komponenten für den Spielbau gibt. Baue diese entsprechend auf dem Spielbrett oder den Abenteuer tableaux auf.
- 3 Schlüssel:** Jedes Abenteuer tableau zeigt zwei Regionswappen. Lege für jedes Wappen dieser insgesamt sechs Wappen einen Schlüssel auf oder neben die jeweiligen Gouverneurskarten.

Dabei können einige Regionen mehrere Schlüssel bekommen und andere gar keinen – das ist normal.

- 4 Schilde:** Die Spielablage jeder Spielerin/jedes Spielers hat Platz für drei Schilde. Die Schilde werden fürs Erste dort gelagert. Sie kommen später ins Spiel, wenn die Abenteuer aktiviert werden.



WIE ABENTEUER AKTIVIERT WERDEN

Abenteuer sind genauso wie Regionen zu Beginn des Spiels **nicht erschlossen**. Wenn sie während des Spiels erschlossen werden und die Gouverneurskarte gewährt wird, werden eventuelle **Schlüssel** auf dieser Gouverneurskarte auf die entsprechenden Wappenfelder auf den Abenteuer tableaux gestellt.

Wenn auf **beiden** Wappen eines Abenteuers Schlüssel liegen, was bedeutet, dass **beide** Regionen, die zu dem Abenteuer gehören, erschlossen worden sind, wird das Abenteuer aktiv und damit verfügbar für Interaktionen!

Jede Spielerin und jeder Spieler, die Präsenz in **beiden** dem Abenteuer zugehörigen Regionen haben, stellen eins ihrer **Schilde** von ihrem Spielertableau auf das Abenteuer. Dies zeigt an, dass die Spielerinnen und Spieler mit den Fähigkeiten des Abenteuers interagieren dürfen und in der Bewertung am Spielende Ruhm gemäß der Spieldekriterien des Abenteuers erhalten können.

Wenn eine Spielerin oder ein Spieler im späteren Verlauf des Spiels in beiden Regionen des Abenteuers Präsenz erringt, stellt sie oder er einen Schild auf das Abenteuer. Ebenso **verlieren** Spielerinnen und Spieler, die sämtliche Präsenz in einer der Abenteuerregionen verlieren, ihren Zugang zu dem Abenteuer und müssen ihren Schild vom Abenteuer **entfernen**.

- Wird beispielsweise Nordamerika erschlossen, werden alle Schlüssel auf der Gouverneurskarte auf jedes Abenteuer gestellt, das ein Nordamerikawappen hat. In diesem Fall bekommt die Spanische Karibik einen Schlüssel.
- Später wird Südamerika erschlossen und alle Schlüssel auf der Gouverneurskarte werden verteilt. In diesem Fall bekommen der Venustransit und die Spanische Karibik einen Schlüssel. Da nun beide Wappen der Spanischen Karibik einen Schlüssel haben, wird die Spanische Karibik als Abenteuer aktiv!
- Jede/Jeder die/der eine Präsenz sowohl in Nord- als auch in Südamerika hat, platziert jetzt einen Schild auf das Abenteuer, um anzuzeigen, dass es durch die Spielerin oder den Spieler genutzt werden kann. In diesem Fall können sowohl Gelb als auch Rot einen Schild platzieren.



MIT ABENTEUERN INTERAGIEREN

Jede Spielerin und jeder Spieler mit einem Schild auf einem Abenteuer kann jetzt normale Aktionen (durch die Aktivierung von Gebäuden oder den Gebrauch von Aktionsmarkern) nutzen, um mit den einzigartigen Mechanismen des Abenteuers zu interagieren. Jedes Abenteuer bietet neue und unterschiedliche Möglichkeiten, die auf sowohl auf dem Abenteuerboard kurz, wie auch in dieser Regel ausführlicher beschrieben werden.

Jedes Abenteuerboard zeigt, welche Aktionstypen welche entsprechenden Fähigkeiten des Abenteuers aktivieren. Wenn du eine Aktion nutzt, um die Fähigkeit eines Abenteuers zu aktivieren, gebrauchst du **nicht** die **normale Handlung**, die mit der Aktion verknüpft ist, **stattdessen** nutzt du die Fähigkeit der Aktion, wie sie auf dem Tableau beschrieben ist.



Einige Fähigkeiten von Abenteuern erlauben es dir, Handelsmarker auszugeben. Um einen Marker auszugeben, musst du einen in deinem Besitz haben. Es **muss** ein **echter Handelsmarker** des richtigen Typs sein und darf **kein** anderer Ersatz wie etwa Transitmarker, Freiheitsmarker oder eine als Marker agierende Scheibe sein. Dann musst du den Handelsmarker aus dem Spiel entfernen und musst den Wert auf der Leiste des relevanten Attributs entsprechend verändern.



Es gibt Fähigkeiten von Abenteuern, die es dir erlauben, Scheiben aus dem Vorrat in deinen Hafen zu legen. Wenn keine deiner Scheiben mehr im Vorrat ist, kannst du keine weiteren erhalten.

Jedes Abenteuer bietet neben Fähigkeiten, die im laufenden Spiel einsetzbar sind, auch die Möglichkeit, Ruhm in der Wertung am Spielende zu erhalten. In der Wertung am Spielende werden zuerst die Abenteuer gewertet, bevor die anderen Werte berechnet werden. **Nur Spielerinnen und Spieler mit einem Schild auf dem jeweiligen Abenteuer können Ruhm aus diesem erhalten.**

Die ersten drei Zeilen auf der Wertungsblock sind für die Abenteuer vorgesehen. Schreibe den Namen jedes Abenteuers in jeweils eine Zeile und berechne die jeweiligen Ruhmespunkte für jedes Abenteuer.



Rot und Gelb können ihre Aktionen einsetzen, um die Fähigkeiten der Spanischen Karibik zu nutzen.

Die erste Fähigkeit im Abenteuer „Die Spanische Karibik“ wird durch eine Aktion Angreifen aktiviert. Rot könnte die Fähigkeit in ihrem/seinem Zug aktivieren, indem ein entsprechendes Gebäude aktiviert wird oder ein blauer Aktionsmarker des Typs Angreifen genutzt wird.



Wird dies getan, kann man anstelle der normalen Aktion Angreifen die Fähigkeit auf dem Abenteuerboard nutzen, indem man der Anleitung dazu folgt.



Am Ende einer Partie wird jedes Abenteuer anhand seiner Wertungsbedingungen gewertet. Im Falle des Abenteuers „Die Spanische Karibik“ erhalten Rot und Gelb jeweils Ruhmespunkte für jede Stadt, die sie in Nord- und Südamerika besetzt haben.

EXPLOIT DETAILS AND CLARIFICATIONS

SALPETER LAGER

SALPETER LAGER
Salpeter war der wichtigste Bestandteil von Schießpulver und auch der seltenste. Der Import von Qualitätssalpeter aus Indien war ein wichtiger Faktor im westeuropäischen Handel und Krieg. Einige Historiker führen massive Vorräte an indischem Salpeter als einen entscheidenden Faktor im amerikanischen Bürgerkrieg an.

Fähigkeit 1 (Aktion Angreifen): Führe einen Angriff wie gewohnt durch, aber:

- Wenn du hier **keine** Scheibe hast, kannst du dein Opfer hier ablegen.
- Wenn du hier **eine** Scheibe hast, kannst du sie als dein Opfer ablegen.

Fähigkeit 2 (Aktion Ziehen): Gib einen Industriemarker aus, um einen verbesserten Kanonenmarker zu erhalten. Industriemarker können wie Arbeiter benutzt werden, um Gebäude zu aktivieren. Sie werden während der Lohnphase automatisch aufgelöst, es ist keine Beförderung erforderlich.

Jede deiner verbesserten Kanonenmarker ist wertlos.

Wenn du mindestens 1 Industriemarker hast, ist jedes der Industriemarker-Symbole auf deinen Gebäuden und den übrig gebliebenen Aktionsmarkern wertlos.

Regionen, die erschlossen werden können: Nordamerika und Indien

Aufbau: Stelle sechs verbesserte Kanonen auf das Abenteuerboard

Fähigkeit 1 (Aktion Angreifen): Führe einen Angriff nach den normalen Regeln aus. Wenn du noch **keine** Scheibe auf diesem Abenteuerboard hast, darfst du das Opfer deines Angriffs hier platzieren, statt es in den Vorrat zu legen. Hast du schon eine Scheibe auf diesem Tableau, darfst du diese Scheibe als dein Opfer für diesen Angriff ablegen.



Fähigkeit 2 (Aktion Ziehen): Nimm einen Industriemarker von deinem Spielertableau, um einen verbesserten Kanonenmarker von diesem Abenteuerboard in deinen Hafen zu legen. Du kannst diese verbesserten Kanonen im Verlauf des Spiels nutzen und auch noch mehrere verbesserte Kanonen erhalten.

Wertung am Spielende: Erhalte einen Ruhmespunkt für jede verbesserte Kanone in deinem Besitz. Wenn du mindestens eine verbesserte Kanone in deinem Besitz hast, erhältst du einen Ruhmespunkt für jedes Symbol des Typs Angreifen auf deinen Gebäuden und auf deinen übriggebliebenen blauen Aktionsmarkern.



Ein verbesserte Kanonenmarker verhält sich wie eine Scheibe, die nur genutzt werden kann, um ein Gebäude zu aktivieren, das die Aktion Angreifen zulässt. Lege den verbesserten Kanonenmarker auf das Gebäude, um es zu aktivieren.

- Wenn das aktivierte Gebäude neben der Aktion Angreifen auch eine andere Aktion bietet, kannst du diese Aktionen anstelle der Aktion Angreifen nutzen.
- Nutze das aktivierte Gebäude **genau** so, als ob es ganz normal mit einer Scheibe aktiviert worden wäre. Mit verbesserten Kanonen kannst du normale Aktionen oder die Fähigkeiten des Abenteuers nutzen.
- Verbesserte Kanonen werden automatisch in der Lohnphase in deinen Hafen zurückgelegt ohne dafür zu bezahlen. Sie können nie auf andere Weise von einem Gebäude genommen werden.

2 DIE REPUBLIK DER PIRATEN

DIE REPUBLIK DER PIRATEN
Nachdem Nassau auf den Bahamas von Freibeutern übernommen wurde, wurde es das Herz der "Republik der Piraten". Nassau erlitt im Laufe der Jahre mehrere Angriffe, aber erst als Wooder Rogers kam und Begnadigungen anbot, kehrte Nassau unter die Kontrolle der Briten zurück.




SPIELFÄHIGKEITEN:

- 1** Nimm Nassau mit einer ein, um den von seinem jetzigen Standort in eine **unbefestigte** Stadt in Nordamerika oder der Karibik zu versetzen. Dann zerstöre alle und/oder Marker in dieser Stadt. Wenn es in Nassau bereits eine (irgendeines Spielers) gab, verschiebe diese in die Stadt, die der verlassen hat.
- 2** Wirf eine Gouverneurskarte ab, um Nassau und das Nassauer Gouverneursfeld mit je einer einzunehmen. Entferne den aus dem Spiel; dieses Abenteuer darf in diesem Spiel **nicht weiterverwendet werden**. Wenn es in Nassau bereits eine (irgendeines Spielers) gab, verschiebe diese, um die vorherige Stadt des damit einzunehmen.
- 3** Wenn du Nassau besetzt, erhalte . Wenn du Nassaus Gouverneur bist, erhalte .




Wertung am Spielende: Erhalte einen Ruhmespunkt, wenn deine Scheibe in Nassau liegt und drei zusätzliche Ruhmespunkte, wenn deine Scheibe auf dem Gouverneursfeld von Nassau liegt.

Regionen, die erschlossen werden können: Karibik und Nordamerika

Aufbau: Stelle das Piratenschiff auf das Nassaufeld des Abenteuertableaus

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Nimm das Nassaufeld des Abenteurers ein, indem du eine Scheibe aus deinem Hafen auf dem Feld platzierst. Liegt dort schon eine andere Scheibe, lege diese in die Stadt, in der gegenwärtig der Pirat steht. So oder so bewege anschließend das Piratenschiff in eine unbefestigte Stadt in Nordamerika oder der Karibik. Liegt dort eine Scheibe, wird diese zurück in den Vorrat der Besitzerin/des Besitzers gelegt. Marker, die in dieser Stadt liegen, werden abgelegt.

Fähigkeit 2 (Aktion Angreifen): Lege eine Gouverneurskarte von deinem Spielertableau ab. Platziere je eine Scheibe aus deinem Hafen auf dem Nassaufeld und dem Nassau Gouverneursfeld des Abenteuertableaus; wenn in Nassau bereits eine Scheibe irgendeines Spielers liegt, bewege sie in den Hafen, in dem der Pirat steht. Nimm so oder so den Piraten aus dem Spiel und lege in zurück in die Schachtel.

Wenn das Gouverneursfeld von Nassau besetzt wurde, kann dieses Abenteuer mit Ausnahme der Wertung am Spielende nicht mehr genutzt werden.

3 IMPERIALISMUS

IMPERIALISMUS
Die Handelsunternehmen der europäischen Nationen wurden zu mächtigen Streitmächten. Sie kämpften fast autonom lokale Kriege, vor allem in Indien und Fernost, um die Kontrolle über die dortigen aufstrebenden Märkte zu erlangen, und stürzten diese Regionen jahrzehntlang ins Chaos.




SPIELFÄHIGKEITEN:

- 1** Platziere beim Spielstart 1 Blockademarker auf jeder Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien und/oder Fernost führt. Eine Blockade verhindert, dass diese Verbindung in Anspruch genommen, kontrolliert oder in irgendeiner Weise verwendet werden kann.
- 2** Ein Angriff auf eine Stadt in Indien oder in Fernost kostet den Angreifer kein Opfer, wenn der Angreifer eine Stadt kontrolliert, die mit der Zielstadt eine ungeblockierte Verbindung hat.
- 3** Segle in eine **offene See Zone** entweder von Fernost oder Indien; führe dann sofort eine normale Aktion in der gleichen Region durch.
- 4** Nimm einen Blockademarker von einer Verbindung zusammen mit dem Handelsmarker der Verbindung.
- 5** Erhalte für jede Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien oder Fernost führt. Erhalte für jeden Blockademarker in deinem Hafen.

Wertung am Spielende: Erhalte je einen Ruhmespunkt für jede von dir kontrollierte Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien und/oder Fernost führt. Erhalte einen Ruhmespunkt für jeden Blockademarker in deinem Hafen.

Regionen, die erschlossen werden können: Fernost und Indien

Aufbau: Stelle einen Blockademarker auf jede Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Fernost und/oder Indien führt. Damit überdeckst du den Handelsmarker der Verbindung. Während des Spiels darfst du dir jederzeit einen Handelsmarker unter einem Blockademarker ansehen.



Solange sich ein **Blockademarker** über einer Verbindung befindet, verhindert er, dass diese Verbindung sowie der Handelsmarker unter der Blockade in irgendeiner Weise kontrolliert oder in Anspruch genommen werden können; dies gilt auch für Effekte anderer Abenteuer.

Ständige Regel: Sobald dieses Abenteuer aktiviert wurde, kostet ein Angriff auf eine Stadt in Fernost oder Indien den Angreifer kein Opfer, **wenn** der Angreifer eine Stadt kontrolliert, die mit dem Ziel des Angriffs über eine Verbindung **ohne Blockademarker** verbunden ist.

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Segle zu einer offenen See in Fernost oder Indien. Nutze direkt anschließend die normale Aktion Angreifen in derselben Region.

Fähigkeit 2 (Aktion Angreifen): Nimm einen Blockademarker von einer Verbindung und lege ihn in deinen Hafen. Wenn ein Handelsmarker unter dem Blockademarker lag, bekommst du diesen auch. Du kannst im Laufe des Spiels mehrere Blockademarker erhalten.

5 DIE SPANISCHE KARIBIK

DIE SPANISCHE KARIBIK
Die Spanische Karibik war ein großer Halbmond aus Süd-, Mittel- und Nordamerika, der von den Spaniern kontrolliert wurde, wo große Reichtümer angesammelt und nach Spanien zurückgeschickt wurden. Die Spanier bauten mächtige Festungen entlang der Küste, um ihre Interessen zu verteidigen.




Befestige eine Stadt, die du in Nord- oder Südamerika kontrollierst.

Führe 1 sofortige  Aktion für jede befestigte Stadt aus, die du in Nord- oder Südamerika kontrollierst.
(Jeder Spieler darf dies maximal einmal pro Runde tun.)

Für jede befestigte Stadt, die du in Nord- oder Südamerika kontrollierst, erhältst du den  Wert dieser Stadt.

SPIELEND

Wertung am Spielende: Für jede befestigte Stadt, die du in Süd- und/oder Nordamerika kontrollierst, erhältst du für jedes Ruhmessymbol der Stadt einen Ruhmespunkt.

Regionen, die erschlossen werden können: Nordamerika und Südamerika

Aufbau: Stelle acht Befestigungsmarker auf das Abenteuer tableau

Fähigkeit 1 (Aktion Angreifen): Befestige eine Stadt, die du in Nord- oder Südamerika kontrollierst.



Um eine Stadt zu **befestigen**, nimmst du einen Befestigungsmarker vom Abenteuer tableau und legst ihn unter deine Scheibe in der zu befestigenden Stadt. Angriffe gegen eine befestigte Stadt erleiden zwei Opfer statt wie üblich ein Opfer. Wenn eine befestigte Stadt Ziel eines Angriffs war, wird ihr Befestigungsmarker anschließend auf das Abenteuer tableau zurückgelegt.

Fähigkeit 2 (Aktion Segeln): Nutze sofort je eine Aktion Bezahlen für jede befestigte Stadt Süd- und/oder Nordamerikas, die du kontrollierst. Jede Spielerin und jeder Spieler darf diese Fähigkeit nur einmal pro Runde nutzen.

5 DIE NIEDERLÄNDISCHE OSTINDIEN-KOMPANIE

DIE NIEDERLÄNDISCHE OSTINDIEN-KOMPANIE
Die Niederländische Ostindien-Kompagnie gilt als das erste echt multinationale Unternehmen. Sie hatte die Macht, Krieg zu führen, Verträge zu schließen, Kolonien zu gründen, und ihre eigene Währung zu prägen. Ihre Kolonie in Kapstadt machte die lange Reise zu Batavias Gewürzmärkten außerordentlich lukrativ.




Gib 1 deiner **nicht besetzten** Gebäude zurück, um ein neues Gebäude zu bauen, das bis zu 1 Baustufe größer ist, als das zurückgegebene Gebäude. Du kannst stattdessen einen  Marker ausgeben, um bis zu 2 Stufen größer zu bauen.

Besetze Batavia oder Kapstadt.


Batavia oder Kapstadt angreifen oder befestigen.

Normale Ruhm Wertung am Ende des Spiels.

Kontrollierst du Kapstadt und ist es befestigt, erhältst du  für je 4  auf deinen Gebäuden. Kontrollierst du Batavia und ist es befestigt, erhältst du  für jedes  auf deinen Gebäuden und auf den übriggebliebenen Aktionsmarkern.

SPIELEND

Wertung am Spielende: Wenn du Kapstadt kontrollierst und es **befestigt** ist, erhältst du einen Ruhmespunkt für je vier Baustufen auf deinen Gebäuden (das Theater hat beispielsweise 3 Baustufen). Wenn du Batavia kontrollierst und es **befestigt** ist, erhältst du einen Ruhmespunkt für jedes Schiffssymbol auf deinen Gebäuden und deinen übriggebliebenen Aktionsmarkern.

 Du erhältst Ruhmespunkte gemäß der von dir besetzten Felder auf der Underground Railroad Karte. Erhalte einen Ruhmespunkt für jede Verbindung mit einem Ruhm-Symbol wenn du beide Felder an den jeweiligen Enden der Verbindung kontrollierst.

Regionen, die erschlossen werden können: Fernost und Afrika

Aufbau: Lege zwei Befestigungsmarker auf das Abenteuer tableau

Fähigkeit 1 (Aktion Ziehen): Lege ein Gebäude, auf dem keine Scheibe liegt, von deinem Spielertableau zurück in den Vorrat und ersetze es durch ein Gebäude aus dem Vorrat. Das neue Gebäude darf bis zu eine Baustufe größer sein, als das Gebäude, das es ersetzt. Du kannst einen Industriemarker von deinem Spielertableau aus dem Spiel nehmen, um ein Gebäude zu wählen, das **zwei** Baustufen größer ist.

Fähigkeit 2 (Aktion Einnehmen): Nimm Batavia oder Kapstadt ein, indem du eine deiner Scheiben aus dem Hafen auf das entsprechende Feld auf dem Abenteuer tableau legst. Das Feld, das du einnehmen willst, muss dabei frei sein.

Für alle Spielzwecke inklusive anderer Abenteuer zählen Batavia in Fernost und Kapstadt in Afrika als normale Städte.

Fähigkeit 3 (Aktion Angreifen): Greife Batavia oder Kapstadt an, wenn das Feld von einem Gegner besetzt ist **oder** befestige Batavia oder Kapstadt, wenn du es bereits kontrollierst.



Um eine Stadt zu **befestigen**, nimmst du einen Befestigungsmarker vom Abenteuer tableau und legst ihn unter deine Scheibe in der zu befestigenden Stadt. Angriffe gegen eine befestigte Stadt erleiden zwei Opfer statt wie üblich ein Opfer. Wenn eine befestigte Stadt Ziel eines Angriffs war, wird ihr Befestigungsmarker anschließend auf das Abenteuer tableau zurückgelegt.

JESUITEN-MISSIONARE

JESUITEN-MISSIONARE
 Die Gesellschaft Jesu spielte eine wichtige Rolle dabei, das Christentum und die westliche Zivilisation in den Rest der Welt zu bringen. Jesuiten würden alle Bedingungen bei der Ausübung des Glaubens ertragen, und ihre Bemühungen wurden oft als unvereinbar mit dem Kolonialismus der Westmächte angesehen.

Gib 1 Marker aus, um einen Missionar von hier in eine unbesetzte Stadt zu bewegen (auch in eine Region, die noch nicht erschlossen wurde oder in der du nicht präsent bist). Dann nimm die Stadt sofort mit einer aus deinem Hafen ein.

Bewege einen beliebigen Missionar von seinem aktuellen Standort (irgendwo einschließlich dieses Tableaus) in eine beliebige Stadt, die du kontrollierst. Dann kannst du 1 Marker ausgeben, um zu erhalten.

Erhalte für jede Stadt, die du kontrollierst und die einen hat.

SPIELLENDE

Eine Stadt mit einem Missionar darf nicht angegriffen werden.

Wertung am Spielende: Erhalte einen Ruhmespunkt für jeder deiner Städte, in der ein Missionarsmarker liegt.

Regionen, die erschlossen werden können: Südamerika und Indien

Aufbau: Lege die fünf Missionarsmarker auf das Abenteuerboard

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Entferne einen Einfluss-Handelsmarker von deinem Spielertableau, um einen Missionarsmarker von dem Abenteuerboard auf **irgendeine nicht besetzte Stadt** zu setzen (sogar in Regionen, die noch nicht erschlossen wurden oder in denen du keine Präsenz hast). Direkt im Anschluss nimmst du diese Stadt mit einer Scheibe aus deinem Hafen ein (unabhängig davon, ob die Region erschlossen ist oder du dort eine Präsenz hast) und nimmst dir den dort liegenden Handelsmarker.

Sind alle fünf Missionarsmarker auf dem Spielbrett, kann diese Fähigkeit nicht mehr ausgeführt werden.

Fähigkeit 2 (Aktion Einnehmen): Bewege einen beliebigen Missionarsmarker von seiner gegenwärtigen Position (irgendwo inklusive dem Abenteuerboard) zu einer beliebigen Stadt, die du kontrollierst.

Du **kannst** einen Kultur-Handelsmarker von deinem Spielertableau entfernen, um zwei Scheiben aus deinem Vorrat in deinen Hafen zu legen.



Eine Stadt mit einem Missionarsmarker kann **nie** angegriffen werden. Wenn du einen Missionarsmarker auf eine Stadt legst, achte darauf, den Marker nahe genug an diese Stadt zu positionieren, damit keine Verwechslungen mit anderen Städten entstehen.

DIE SÜDSEE-KOMPANIE

DIE SÜDSEE-KOMPANIE
 Die Südsee-Kompagnie, war eine britische Aktiengesellschaft, die ein Monopol auf den britischen Handel mit Südamerika und der Karibik erhielt. In Wirklichkeit gab es keinen realistischen Weg zum Profitt, da der bittere Rivalen Spanien die Region kontrollierte. Die Aktienkurse stiegen in die Höhe, bevor die Blase schließlich platzte, und die Anleger in den Ruin stürzte.

Lege 1 auf das nächste leere Feld. Wenn angegeben, wählt die Spielerin/der Spieler im Feld direkt links einen Aktienmarker aus. Diese Person kann die Aktie aus dem Spiel entfernen, um sofort den oberen Bonus zu erhalten oder sie für den laufenden unteren Bonus behalten. (Diese Wahl ist permanent.)

Wenn das letzte Feld belegt ist, **platzt die Blase!** Alle auf diesem Tableau kehren in den Vorrat ihrer Besitzerinnen und Besitzer zurück. Alle Aktien werden aus dem Spiel entfernt. **Mit diesem Abenteuer kann nicht länger interagiert werden.**

SPIELLENDE Erhalte für jede deiner auf diesem Tableau.

Wertung am Spielende: Erhalte zwei Ruhmespunkte für jede deiner Scheiben auf diesem Abenteuerboard.

Regionen, die erschlossen werden können: Südamerika und die Karibik

Aufbau: Lege die fünf Aktienmarker auf das Abenteuerboard

Beginnend bei START und längs des Pfades fortschreitend, platziere eine Scheibe aus deinem Hafen auf dem nächsten freien Feld der Investitionsleiste. Wenn das Feld, auf dem du deine Scheibe platzierst, eine Aktie beinhaltet, erhält die Spielerin oder der Spieler, dem die Scheibe gehört, auf die/den der Pfeil im Feld deiner Scheibe zeigt, einen Aktienmarker ihrer/seiner Wahl von dem Abenteuerboard. (Man darf die noch verfügbaren Aktienmarker durchsehen, um den Marker, den man möchte, herauszusuchen.)

Wenn du eine Aktie erhältst, kannst du sie sofort aus dem Spiel nehmen, um den Bonus im oberen Bereich des Markers zu erhalten oder du kannst die Aktie behalten, um den dauerhaften Vorteil im unteren Bereich des Markers nutzen zu können (Wenn du einmal entschieden hast, eine Aktie zu behalten, kannst du sie nicht später aus dem Spiel nehmen, um den Bonus aus dem oberen Bereich der Aktie zu erhalten.)

Sollte das letzte Feld der Investitionsleiste jemals gefüllt werden, „platzt die Blase“. Alle Scheiben auf dem Abenteuerboard werden zurück in den Vorrat gelegt. Alle Aktien der Spielerinnen und Spieler werden aus dem Spiel genommen; alle durch die Aktien gewonnenen Vorteile gehen verloren.

Ist die Blase einmal geplatzt, kann mit diesem Abenteuer nicht mehr interagiert werden. Da in dem Fall alle Scheiben von dem Abenteuerboard genommen wurden, gibt es für dieses Abenteuer eine Endwertung von null Ruhmespunkten.

Lege eine Scheibe aus dem Vorrat in deinen Hafen



Erhalte einen Ruhmespunkt während der Endwertung

Nutze sofort eine Aktion Bezahlen



Erhalte einen Ruhmespunkt während der Endwertung

Lege zwei Scheiben aus dem Vorrat in deinen Hafen



Addiere 1 zu deiner Baustufe während der Bauphase

8 MANILA-GALEONEN

MANILA-GALEONEN
 1526 schloss Andrés de Urdaneta die zweite Weltumsegelung ab, nachdem er eine kritische Ostroute über den Pazifik von Manila nach Acapulco entdeckt und kartiert hatte. Die Manila-Galeonen segelten diese Route 250 Jahre lang und brachten eine Vielzahl von Handelsgütern und Reichtümern über die Ozeane.

Platziere zu Spielbeginn 1 aus dem Vorrat jeder Spielerin/jedes Spielers in Manila.

Bewege eine deiner aus Manila oder von der offenen See irgendeiner Region auf die offene See einer beliebigen anderen Region.

Wenn du dich aus Fernost (oder Manila) nach Nordamerika bewegst, erhalte 1 .

Wenn du dich aus Nordamerika (oder Manila) in den Fernen Osten bewegst, tausche bis zu 2 Handelsmarker von deinem Spielertableau mit der gleichen Anzahl Handelsmarkern irgendwo auf dem Spielfeld.

SPIELNDE Jede in deinem Besitz bringt dir .

In der Lohnphase dreh auf die Seite, die du aktivieren möchtest oder .

Wertung am Spielende: Erhalte zwei Ruhmespunkte für jeden Galeonsmarker in deinem Hafen.

Regionen, die erschlossen werden können: Fernost und Nordamerika

Aufbau: Lege je eine Scheibe der Spielerinnen und Spielern auf Manila und die acht Galeonsmarker auf das Galeonsfeld des Abenteuer-tableaus

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Bewege eine deiner Scheiben von Manila oder der offenen See einer Region in die offene See einer beliebigen anderen Region.



Wenn du eine Scheibe von Fernost (oder Manila) nach Nordamerika bewegt hast, nimm dir einen Galeonsmarker (so noch vorhanden) von dem Abenteuer-tableau und lege ihn in deinen Hafen. Du kannst im Laufe einer Partie mehrere Galeonsmarker erhalten.



Wenn du eine Scheibe von Nordamerika (oder Manila) nach Fernost bewegt hast, darfst du bis zu zwei Handelsmarker irgendeines Typs von deinem Spielertableau gegen die gleiche Anzahl Handelsmarker **irgendwo** auf dem Spielbrett tauschen (inklusive Regionen, die nicht erschlossen sind oder in denen du keine Präsenz hat).

Während der Lohnphase (nachdem du deine Arbeiterinnen und Arbeiter auf Basis deiner Lohnstufe bezahlt hast) darfst du deine Galeonsmarker auf die Seite deiner Wahl drehen und die Aktion nutzen, die diese Seite bietet.



Bezahle eine Arbeiterin/einen Arbeiter gemäß den üblichen Lohnregeln.



Lege eine Scheibe aus dem Vorrat in deinen Hafen.

Ein Galeonsmarker wird nicht verbraucht, wenn du ihn gebrauchst. Er wird in jeder Gehaltsphase aktiviert, nachdem du ihn einmal erhalten hast.

9 DIE UNDERGROUND RAILWAY

DIE UNDERGROUND RAILROAD
 Von Mitte 1700 bis Mitte 1800 bot ein geheimes Netzwerk (die sog. „Underground Railroad“) von Safehouses und „Zugführern“ (Fluchthelfern) den entflohenen Sklavinnen und Sklaven in Amerika einen Weg zur Freiheit in den Nordstaaten und Kanada. Zehntausende von Menschen zaudern mit Hilfe von Sklavereigegegnern und Sympathisanten in Sicherheit gebracht.

Entferne die oberste Karte aus dem Sklavereistapel aus dem Spiel. Erhalte aus deinem Vorrat.

Platziere auf das nächste Feld der Underground Karte, dann wähle und nimm einen Freiheitsmarker als Belohnung. Du kannst dies nur tun, wenn du den angezeigten Grenzwert des Feldes erfüllst. Ist das letzte Feld voll, wurde die Sklaverei abgeschafft.

Normale Ruhm Wertung am Ende des Spiels.

SPIELNDE Würde die Sklaverei abgeschafft und du hast mindestens 1 auf diesem Tablen, erhalte für je auf deinen Gebäuden und/oder 1 Hafen.

Wertung am Spielende: Wenn die Sklaverei abgeschafft wurde (auf welchem Wege auch immer) und du mindestens eine Scheibe auf der Underground Railroad Karte hast, erhältst du einen Ruhmespunkt für jeweils zwei Scheiben in deinem Hafen und/oder auf deinen Gebäuden (wenn du also bspw. drei Scheiben im Hafen und zwei auf Gebäuden hast, erhältst du 2 Ruhmespunkte)



Du erhältst Ruhmespunkte gemäß der von dir besetzten Felder auf der Underground Railroad Karte. Erhalte einen Ruhmespunkt für jede Verbindung mit einem Ruhm-Symbol wenn du beide Felder an den jeweiligen Enden der Verbindung kontrollierst.

Regionen, die erschlossen werden können: Afrika und Nordamerika

Aufbau: Platziere die fünf Freiheitsmarker auf diesem Abenteuer-tableau

Fähigkeit 1 (Aktion Ziehen): Entferne die oberste Karte vom Sklavereistapel aus dem Spiel. Der Ziehwert der entfernten Karte ist dabei irrelevant. Lege dann zwei Scheiben aus dem Vorrat in deinen Hafen. Ist der Sklavereistapel leer, kann diese Fähigkeit nicht mehr genutzt werden.

Fähigkeit 2 (Aktion Einnehmen): Lege beginnend bei START eine Scheibe aus deinem Hafen auf das nächste Feld der Underground Railroad Karte, dann nimm dir einen Freiheitsmarker deiner Wahl von dem Abenteuer-tableau und erhalte den Vorteil, den er gewährt. (Man darf die noch verfügbaren Freiheitsmarker durchsehen, um den Marker, den man möchte herauszusuchen.)

Du kannst diese Fähigkeit nur nutzen, wenn du mindestens die auf dem zu besetzenden Feld angegebene Stufe des Attributs erreicht hast (du musst beispielsweise eine Industriestufe von sieben oder mehr haben, um eine Scheibe auf das erste Feld der Underground Railroad Karte setzen zu können).



Freiheitsmarker verhalten sich wie braune Attribut-Handelsmarker. Sobald du einen erhältst, legst du ihn auf die Basis der jeweiligen Leiste und setzt den zugehörigen Anzeigemark-er ein Feld weiter.

*Wenn das letzte Feld der Underground Railroad besetzt wurde, wird sofort die **Sklaverei abgeschafft** (wenn sie noch nicht auf anderem Wege abgeschafft wurde). Führe dann die Regeln für die Abschaffung der Sklaverei im Regelheft aus.

10 DER VENUSTRANSIT

DER VENUSTRANSIT
 1768 begab sich Kapitän James Cook auf seine erste Reise über den Pazifik, um den Transit der Venus über die Sonne zu beobachten und aufzuzeichnen. Danach machte sich Cook auf die Suche nach der legendären Terra Australis Incognita im Südpazifik, wobei er Neuseeland und Australiens Ostküste auf seiner Reise kartierte.

ODER
 Platziere 1 Scheibe auf dem nächsten freien Feld, dann wähle und nimm einen als Belohnung.

Neuwohle Bahen
 Wertung am Ende des Spieles.

Platziere 1 Marker auf ein freies Feld hier, um sofort die Belohnung des Felds zu erhalten.

SPIELLENDE
 Wenn Tahiti erreicht wurde und du die meisten (auch bei Gleichstand) auf diesem Tableau hast, erhalte 1 für jeden Marker auf diesem Tableau.

Wertung am Spielende: Wenn Tahiti erreicht wurde (unabhängig davon, wer es erreicht hat) und du (auch mit anderen zusammen) die meisten Scheiben auf der Südpazifik Karte dieses Abenteuer-tableaus hast, erhältst du einen Ruhmespunkt für jeden Reichtumsmarker im Financiersbereich.

+ Du erhältst Ruhmespunkte gemäß der von dir besetzten Felder auf der Südpazifik Karte. Erhalte einen Ruhmespunkt für jede Verbindung mit einem Ruhm-Symbol wenn du beide Felder an den jeweiligen Enden der Verbindung kontrollierst.

Regionen, die erschlossen werden können: Südamerika und Fernost

Aufbau: Lege die acht Transitmarker auf das Abenteuer-tableau

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln oder Einnehmen, wie auf der Karte angegeben): Lege beginnend bei START eine Scheibe aus deinem Hafen auf das nächste Feld der Südpazifik Karte. Dann nimm dir einen Transitmarker deiner Wahl von dem Abenteuer-tableau und erhalte den Vorteil, den er gewährt. (Man darf die noch verfügbaren Transitmarker durchsehen, um den Marker, den man möchte herauszusuchen.) Die hierfür benötigte Aktion (Segeln oder Einnehmen) hängt von dem Symbol des Felds ab, auf dem du deine Scheibe platzieren möchtest.

Der Weg verzweigt sich nach Tahiti. Sobald Tahiti erreicht wurde, kannst du deine Scheibe beliebig in Richtung Neuseeland oder Australien setzen.



Transitmarker mit einem Attributs-Symbol verhalten sich wie braune Attribut-Handelsmarker. Sobald du einen erhältst, legst du ihn auf die Basis der jeweiligen Leiste und setzt den zugehörigen Anzeigemarken ein Feld weiter. Transitmarker mit einem Ruhm-Symbol legst du in deinen Hafen. Sie sind am Spielende jeweils einen Ruhmespunkt wert.

Fähigkeit 2 (Aktion Ziehen): Nimm einen Marker mit dem Attribut Reichtum von deinem Spielertableau und lege ihn auf ein beliebiges freies Feld im Financiersbereich (neben der Fähigkeitsbeschreibung auf dem Abenteuer-tableau). Erhalte sofort die auf dem Feld abgedruckte Belohnung.



Nimm drei Scheiben aus dem Vorrat und lege sie in deinen Hafen.



Nimm zwei Scheiben aus dem Vorrat und lege sie in deinen Hafen.



Führe sofort die Aktion Bezahlen zweimal aus.

11 DIE SONNE GEHT NIE UNTER

DIE SONNE GEHT NIE UNTER
 Während der Blütezeit des Spanischen Reiches im 16. und 17. Jahrhundert waren die Territorien so ausgedehnt, dass es in mindestens einem Teil des Reiches immer Tag war. Bis zum 18. Jahrhundert hatten die Briten es geschafft, ihr eigenes weltumspannendes Reich mit Indien als Juwel des Ostens und den Inseln der Karibik zu errichten und vom Westen zu profitieren.

Platziere 1 hier, dann kannst du sofort eine Aktion in einer beliebigen erschlossenen Region oder eine Aktion in einer beliebigen Region durchführen.

Jede deiner auf diesem Tableau zählen als 1 Präsenz in einer beliebigen Region (nur in Bezug auf Karten ziehen).

Hast du mindestens 1 auf diesem Tableau, erhältst du Ruhm basierend auf der Anzahl an Regionen, in der du mindestens eine Stadt kontrollierst.

REGIONEN	2	3	4	5	6
+	1	2	4	6	8

Wertung am Spielende: Du erhältst Ruhmespunkte in Abhängigkeit der Anzahl der Regionen (exklusive Europa), in denen du **mindestens eine Stadt** kontrollierst. Die Tabelle gibt an, wie viele Ruhmespunkte du erhältst, so erhältst du beispielsweise 2 Ruhmespunkte, wenn du Städte in drei verschiedenen Regionen kontrollierst.

Regionen, die erschlossen werden können: Indien und die Karibik

Aufbau: Kein besonderer Aufbau nötig

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Lege eine Scheibe von deinem Hafen auf das Abenteuer-tableau. Dann darfst du entweder eine Aktion Einnehmen in einer **beliebigen erschlossenen Region** durchführen (auch wenn du dort keine Präsenz hast) oder eine Aktion Segeln einer **beliebigen Region** durchführen.

Jeder deiner Scheiben auf diesem Abenteuer-tableau zählt **ausschließlich zum Zweck des Kartenziehens** als eine **zusätzliche Präsenz** in einer beliebigen Region.

12 DER GEWÜRZHANDEL

DER GEWÜRZHANDEL

Die Gewürzgärten Asiens boten unübertroffene Reichtümer und der Gewürzhandel beherrschte jahrhundertlang den Welthandel. Der portugiesische Entdecker Vasco da Gama wollte Steuern vermeiden, die das Osmanische Reich für die Durchquerung seines Territoriums erhebt, und schuf eine neue Route nach Fernost über Indien, indem er Afrika umsegelte und zum ersten Mal in der Geschichte den Westen mit dem Orient auf dem Seeweg verband.



Lege eine  die offene See Afrikas, Indiens oder Fernosts und ziehe dann sofort die oberste Karte aus dieser Region, wenn du den Ziehwert dieser Karte erreichst.

Entferne eine beliebige Anzahl deiner eigenen  aus der offenen See Afrikas, Indiens oder Fernost und lege sie auf deine  und/oder  Leiste(n) (nach deinem Wunsch verteilt), als wären sie Marker dieser Art.

Hast du mindestens 1  auf der offenen See Afrikas, erhalte  für jede deiner eigenen  auf Afrikas Schifffahrtsweg. Verwende diese Ramesberechnung auch für Indien und Fernost.

SPIELLENDE

Wertung am Spielende: Du erhältst einen Ruhmespunkt für jede deiner Scheiben auf dem Schifffahrtsweg von Afrika wenn du mindestens eine Scheibe in der offenen See von Afrika hast. Nutze diese Wertungsmethode analog für Indien und Fernost.

Regionen, die erschlossen werden können: Afrika und Indien

Aufbau: Kein besonderer Aufbau nötig

Fähigkeit 1 (Aktion Segeln): Lege eine Scheibe aus deinem Hafen in eine offene See von Afrika, Indien oder Fernost. Ziehe dann die oberste Karte des jeweiligen Regionsstapels, wenn du den Ziehwert dieser Karte erreichst.

Fähigkeit 2 (Aktion Segeln): Nimm eine beliebige Zahl deiner Scheiben von einer offenen See von Afrika, Indien oder Fernost und verteile sie beliebig auf die Basen der Reichtums- und/oder Einflussleiste(n). Sie gelten als Attributmarker des jeweiligen Typs.

Jede Scheibe, die du auf die Basis einer Leiste legst, erhöht den Wert auf der Leiste um 1.

13 GLOBALISIERUNG

GLOBALISIERUNG

Während des Zeitalters der Segelschifffahrt wurde die Welt durch einen verstärkten Handel und kulturellen Austausch verbunden. Der Expansionismus der mächtigsten Nationen und Handelsunternehmen führte dazu, dass Handel, Politik und Kriegsführung weltweit spürbare Auswirkungen hatten.



Führe einen Angriff wie gewohnt in einer Region durch und ziehe dann sofort die oberste Karte aus dieser Region, wenn du den Ziehwert dieser Karte erfüllst.

Tausche eine Karte, die du besitzt, gegen eine Karte mit dem gleichen Ziehwert (oder niedriger) in einem beliebigen Regionsstapel. Du kannst 1  Marker ausgeben, um gegen einen um 1 höheren Kartenwert zu tauschen.

Erhalte Ruhmespunkte, basierend auf der Anzahl der verschiedenen Regionen, aus denen du Vermögenskarten besitzt (einschließlich Gouverneure).

REGIONEN	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

SPIELLENDE

Wertung am Spielende: Du erhältst Ruhmespunkte basierend auf der Anzahl der unterschiedlichen Regionen aus denen du Vermögenskarten besitzt. Gouverneurskarten zählen hierbei mit. Die Tabelle auf dem Abenteuer tableau gibt an, wie viele Punkte du erhältst. Besitzt du beispielsweise Karten aus fünf unterschiedlichen Regionen, bekommst du sechs Ruhmespunkte.

Regionen, die erschlossen werden können: Fernost und die Karibik

Aufbau: Kein besonderer Aufbau nötig

Fähigkeit 1 (Aktion Angreifen): Führe in einer erschlossenen Region (nicht Europa), in der du Präsenz hast, eine normale Aktion Angreifen durch. Ziehe dann die oberste Karte des betroffenen Regionsstapels, wenn du den Ziehwert dieser Karte erreichst.

Fähigkeit 2 (Aktion Segeln): Tausche eine Karten auf deinem Tableau mit einer Karte mit identischem oder niedrigerem Ziehwert von einem beliebigen Regionsstapel (außer Europa und Sklaverei).

Bei diesem Tausch kannst du einen Einfluss-Handelsmarker in die Spielschachtel zurücklegen, um deine Karte gegen eine Karte mit einem um 1 erhöhten Ziehwert zu tauschen.

Tausche die Karten eins zu eins direkt aus. Die Karte, die du ins in den Stapel tauschst kann später normal gezogen werden, indem man die Präsenz der Region verwendet, in der sich die Karte zu dem Zeitpunkt befindet. Die Karte zählt noch immer zu ihrer Region, auch wenn sie sich jetzt in einem anderen Stapel befindet.

•Obwohl du Karten nicht in den Europa- und Sklavereistapel tauschen kannst, darfst du dennoch Europa- und Sklavereikarten in andere Kartenstapel hineintauschen.

Wenn du beispielsweise deine Indien 4 Karte gegen eine Afrika 3 Karte tauschst, erhältst du die Afrika 3 Karte und deine Indien 4 Karte geht an genau die Stelle, an der vorher die Afrika 3 Karte war. Wenn die Karte dann im weiteren Verlauf des Spiel oben auf dem Afrikastapel liegt, kann jede Spielerin/jeder Spieler die Karte basierend auf ihrer/seiner Präsenz in Afrika ziehen.

KAPERBRIEFE

KAPERBRIEFE

Da die Seegrenzen den halben Globus oder mehr bedeckten, hatten die nationalen Marinen nicht genug Schiffe, um ihre riesigen Territorien zu verteidigen. Nationen gaben unabhängigen Kapitänen Kaperbriefe, die sie autorisierten, Schiffe anderer Nationen anzugreifen. Diese Freibeuter waren an den profitablen Küsten Nordafrikas und Südamerikas auf der Jagd, neben vielen anderen reichen Zielen.



Schiebe eine gegnerische  von einem beliebigen Schifffahrtsweg in die offene See dieser Region und ersetze sie durch eine  aus deinem Hafen.

Wenn die **Gegnerin** (der Gegner, die/den du verdrängt hast, in dieser Runde noch nicht gepasst hat, kannst du 1 **Attribut** Handelsmarker deiner Wahl von dieser Spielerin (diesem Spieler) stehlen.

Bringe eine beliebige Anzahl von  aus der offenen See (weltweit) in deinen Hafen zurück.

Werte jeden Schifffahrtsweg getrennt:

- Wenn du die  mit Markern auf dem Weg bist, erhalte .
- Wenn du an 1. Stelle (aber nicht allein auf dem Weg) bist, erhalte .
- Wenn du an 2. Stelle bist, erhalte .

SIELENDE

Wertung am Spielende: Werte alle Schifffahrtswege getrennt voneinander und stelle fest, wer, gemessen an den dort liegenden Scheiben, jeweils den ersten und den zweiten Platz inne hat. Gleichstände werden entschieden, indem geprüft wird, welche der Spielerscheiben näher zum Regionsstapel liegt. Wenn du als einzige Spielerin/einziger Spieler Scheiben auf einem Schifffahrtsweg hast, erhältst du vier Ruhmespunkte. Wenn du auf einem Schifffahrtsweg Erste/r bist, aber auch andere Spieler/innen Scheiben auf dem Schifffahrtsweg haben, erhältst du zwei Ruhmespunkte. Bist du Zweite/r erhältst du einen Ruhmespunkt.

Regionen, die erschlossen werden können: Südamerika und Afrika

Aufbau: Kein besonderer Aufbau nötig

Fähigkeit 1 (Aktion Angreifen): Schiebe eine beliebige Scheibe einer Gegnerin oder eines Gegners von einem beliebigen Schifffahrtsweg in die offene See dieser Region und platziere eine Scheibe aus deinem Hafen auf dem auf diese Weise frei gewordenen Feld des Schifffahrtswegs.

Wenn die Gegnerin oder der Gegner in dieser Runde noch nicht gepasst hat, darfst du dir einen Attributmarker von dessen Spielertableau stehlen und auf dein Spielertableau legen. Auf beiden Spielertableaus müssen die Attribute entsprechend um 1 erhöht bzw. gesenkt werden.

Veränderungen der Scheiben auf einem Schifffahrtsweg führen nicht dazu, dass die Gouverneurskarte den Besitz wechselt, wenn diese schon vor der Veränderung vergeben war.

Fähigkeit 2 (Aktion Segeln): Bewege eine beliebige Zahl von Scheiben aus der offenen See beliebig vieler Regionen (irgendwo auf dem Spielbrett) zurück in deinen Hafen.

DIE HAITIANISCHE REVOLUTION

DIE HAITIANISCHE REVOLUTION

Die haitianische Revolution begann 1791 und endete 1804 mit der Gründung des unabhängigen Staates Haiti. Der lange und gewaltsame Kampf befreite die Insel Saint-Domingue von der französischen Kolonialherrschaft und bleibt der einzige erfolgreiche Sklavenaufstand in der Geschichte, der zu einer souveränen Nation führte, die von ehemaligen Sklaven regiert wurde.



Nimm die oberste Karte von einem beliebigen Stapel und sammle sie hier, dann führe sofort  (Zieh-) Aktion aus.

Nimm irgendeine Nicht-Sklaverei-Karte von hier.

Die **Haitianische Republik** wird gebildet, wenn sich mindestens 10 Symbole auf den hier gestapelten Karten befinden oder wenn die Sklaverei abgeschafft wurde.

SIELENDE

Wenn die Haitianische Republik gegründet wurde:

- jede Vermögenskarte, die du von einem anderen Nicht-Sklaverei-Stapel hast, bringt dir  für jede Karte des gleichen Typs, die hier gesammelt wird.
- jede Sklavereikarte, die du besitzt, kostet dich  für jede hier gestapelte Sklavereikarte.



Wertung am Spielende: Die Wertung hängt davon ab, ob die Haitianische Republik gegründet wurde. Die Haitianische Republik wurde gegründet, wenn mindestens 10 Symbole (jedweder Kombination aus Industrie, Kultur, Einfluss und Ruhm) auf den Karten, die hier liegen, zu sehen sind. Die Republik gilt **auch** als gegründet, wenn die **Abschaffung der Sklaverei** während des Spielverlaufs eingetreten ist. Wurde die Haitianische Republik **nicht** gegründet, wird dieses Abenteuertableau nicht gewertet. Wurde die Haitianische Republik gegründet, wird wie folgt gewertet:

Für **jede** Vermögenskarte von beliebigen Stapeln (außer dem Sklavereistapel) erhältst du einen Ruhmespunkt für jede Karte des **identischen Stapeltyps** auf diesem Abenteuertableau. Wenn du beispielsweise zwei Indienkarten besitzt und drei Indienkarten auf dem Abenteuertableau liegen, erhältst du sechs Ruhmespunkt (je drei für jede deiner beiden Indienkarten)

Für jede **Sklavereikarte** in deinem Besitz verlierst du **einen Ruhmespunkt** für jede Sklavereikarte auf diesem Abenteuertableau.

Regionen, die erschlossen werden können: Afrika und die Karibik

Aufbau: Kein besonderer Aufbau nötig

Fähigkeit 1 (Aktion Einnehmen): Nimm die oberste Karte eines beliebigen Stapels (ignoriere dabei deine Präsenz und den Ziehwert der Karte) und lege sie auf das Kartenfeld bzw. den dort schon vorhandenen Stapel dieses Abenteuertableaus. Führe dann eine Aktion Ziehen nach den normalen Regeln aus.

- Wird die Europa 5 Karte hier platziert, löst das **nicht die Abschaffung der Sklaverei** aus.
- Wird aus einer beliebigen Region die Karte 1 hier platziert, erhältst du dafür **keine** Bonusscheibe.

Fähigkeit 2 (Aktion Angreifen): Nimm dir eine beliebige Karte (außer Sklavereikarten) von diesem Abenteuertableau; ignoriere dabei den Ziehwert der Karte.

- Nimmst du die Europa 5 Karte, **löst das die Abschaffung der Sklaverei** aus.
- Nimmst du die Karte 1 einer beliebigen Region, **erhältst** du dafür **eine** Bonusscheibe.

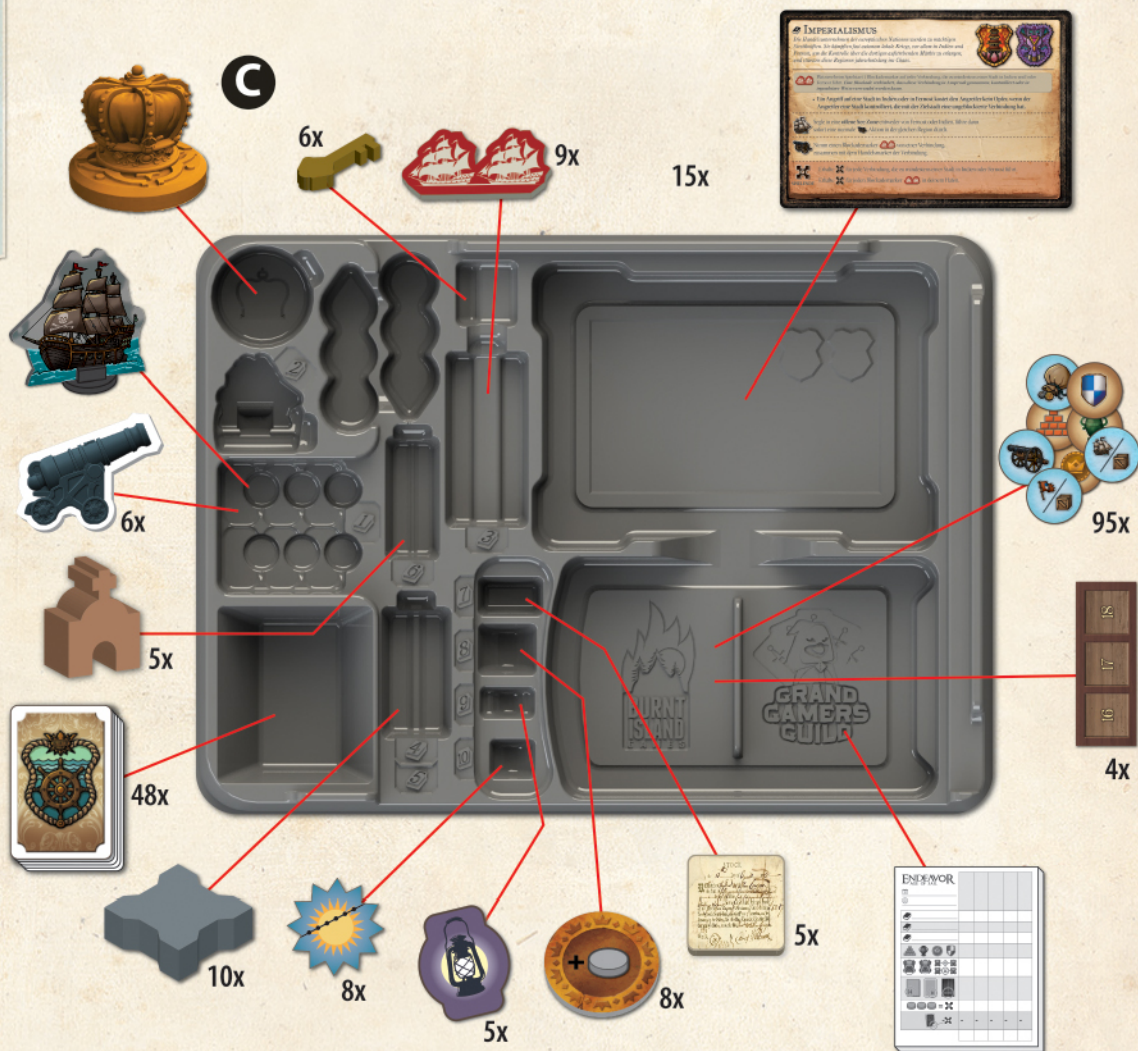
INLAY UND LAGERUNG DER SPIELKOMPONENTEN

Endeavor: Segelschiffära beinhaltet ein verblüffendes Inlay, das dir hilft, die Spielteile zu organisieren, ob du nun gerade damit spielst oder nicht

- A** Das **Gebäudeinlay**. Alle Gebäude bleiben zwischen den Spielen schön sortiert. Stelle sicher, dass du sie wieder in die richtigen Slots einsortierst und das Gebäudeinlay wird sofort spielbereit sein, wenn du das nächste Mal die Schachtel öffnest!
- B** **Spielerinlay**. Jedes der fünf Spielerinlays hat Platz für 35 Scheiben, 3 Schilde, 4 Würfel und das Startgebäude für diese Spielerin oder diesen Spieler. Alles was du brauchst an einer Stelle!
- C** **Basisinlay**. Alle anderen Spielteile passen in die für sie vorgesehenen Einsparungen.



Die Inlays wurde passend designt, um sowohl für die Teile der Einzelhandelsversion wie auch der Kickstarterversion, die ein paar Teile mehr hat, Raum zu bieten. Deshalb kann es sein, dass dir ein paar Einsparungen auffallen, die leer bleiben oder größer als benötigt sind.



CREDITS

Spieldesign: Carl de Visser & Jarratt Gray
 Abenteuer Entwicklung: Jarratt Gray, Burnt Island Games, und Grand Gamers Guild
 Graphikdesign & Regelheft Entwicklung: Josh Cappel
 3D Modellierung: Heriberto Valle Martinez
 Inlay Design: Noah Adelman, Game Trayz
 Übersetzung: Steffi Moll und Mixo Weber

Veröffentlicht als Team durch
 Burnt Island Games
 und Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
 ©2018 all rights reserved

