# OMINION.

Autoren: B. Cathala, M. Braff & S. Pauchon

Illustrationen: Mathieu Leyssenne



Nach einer langjährigen Karriere als Pirat gelingt es Henry Morgan, sich im Februar 1678 zum Gouverneur von Jamaica ernennen zu lassen, mit dem Auftrag, Piraten und Schmugglern das Handwerk zu legen. Er zieht es freilich vor, seine alten Kumpane und Waffenbrüder zu ermuntern, sich in seinem Herrschaftsgebiet niederzulassen, wo sie völlig unbehelligt die Früchte ihrer Raubzüge genießen können.

Um den 30. Jahrestag seiner Ernennung angemessen zu feiern, veranstaltet man eine große Wettfahrt um die Insel, an deren Ende diejenige Mannschaft zum Sieger erklärt wird, die am meisten Gold in den Bauch ihres Schiffes hat laden können.



### DER SPIELPLAN

Hafen-Feld (goldene Nadel)



1 Spielplan, der Jamaica und den zu fahrenden Rundkurs zeigt



Meer-Feld (weiße Quadrate)



Das Navigationsgerät für die Aktionswürfel

Piratennest (totenschädelförmige Felsen)







# DIE AKTIONSKARTEN

66 Aktionskarten in 6 Farben, je 1 Farbe pro Mitspieler



Die 5 Symbole in der Ecke jeder Karte sowie die zugehörigen Aktionen:



Golddublonen an Bord nehmen



Schießpulver an Bord nehmen



Proviant an Bord nehmen



Mit dem Schiff vorrücken



Mit dem Schiff zurückziehen



80 Golddublonen, um die Hafensteuern zu bezahlen und die Partie zu gewinnen!



45 Proviant-Plättchen: bei Fahrten übers Meer absolut unverzichtbar



45 Schießpulver-Plättchen, um den Wert des Schlacht-Würfels zu erhöhen.



9 Schatz-Plättchen, die angeben, ob ein Piratennest schon geplündert wurde oder nicht.



12 Schatzkarten, die für spezielle Stärken, Gold oder verfluchte Schätze stehen ...



6 Schiffe, je eines für jeden Mitspieler



6 Tableaus mit den 5 Laderäumen eines Schiffes



1 Kompass, der den Kapitän jeder Runde anzeigt



2 Aktionswürfel, die die Intensität der möglichen Aktionen bestimmen



1 Schlacht-/Mangel-Würfel, mit dem die Seeschlachten entschieden werden ... und der Mangel!









Der Kapitän wirf die Aktionswürfel.



Nachdem er die 3 Aktionskarten auf seiner Hand überprüft hat, entscheidet er, in welcher Reihenfolge er die Würfel auf das Navigationsgerät platziert.



Sind die Würfel platziert, wählen die anderen jeweils geheim eine Handkarte aus, die sie spielen wollen ...



... und legen sie verdeckt quer auf ihre Ablage.



Wartet, bis sich jeder für eine Karte entschieden hat. Dann deckt der *Kapitän* seine Karte auf ...



... und führt beide Aktionen aus: zuerst die am Morgen, dann die am Abend.



Die Morgen-Aktion ist mit dem linken Würfel (Sonne), die Abend-Aktion mit dem rechten Würfel (Mond) verknüpft.



Die anderen machen **nacheinander im Uhrzeigersinn** das Gleiche: Sie decken ihre Karte auf und führen die beiden Aktionen aus, jeweils gemäß den Würfeln, die der *Kapitän* platziert hat.



**a)** Nachdem alle ihre Aktionen ausgeführt haben, zieht jeder die oberste Karte von seinem *Nachziehstapel*, um wieder auf 3 Handkarten zu kommen. Gespielte Karten bleiben offen auf der *Ablage*.



ENDE DER RUNDE

**b)** Der Kapitän gibt den Kompass nach links zum Kapitän der nächsten Runde weiter.

Eine neue Runde beginnt. Fangt bei Punkt 1–Würfelwurf an, dann 2–Wahl einer Karte, dann 3 usw.



Es gibt 2 Aktionsarten.

# BELADEN

















Bei einem der 3 Beladen-Symbole musst du die angegebene Ladung an Bord nehmen. Der mit der Aktion verknüpfte Würfel gibt an, wie viele Plättchen in einen leeren Laderaum gelegt werden müssen.

(Du kannst also niemals Plättchen in einen Laderaum legen, in dem bereits Plättchen liegen.)





Ist beim Beladen keiner deiner Laderäume mehr frei, musst du einen leer räumen (die Plättchen kommen zurück in die Bank).

Achtung: Du darfst nicht die gleiche Sorte Ladung ausräumen wie die, die du laden willst.



Wenn du auf einem Piratennest landest, musst du nie etwas bezahlen.

## ZIEHEN











Bei einer der beiden Ziehen-Symbole musst du dein Schiff vorrücken oder zurückziehen. Der Würfel gibt an, wie viele Felder du ziehen musst.

Manche Felder sind kostenlos, aber die meisten verlangen eine Bezahlung.



- a) Auf einem Hafen-Feld musst du die Anzahl Golddublonen, die auf der goldenen Nadel angegeben ist, in die Bank legen.
- b) Auf einem See-Feld musst du für jedes weiße Quadrat ein Proviant-Plättchen in die Bank legen.

# WICHTIG



Wenn du eine Bewegung auf einem Feld beendest, auf dem bereits ein gegnerisches Schiff steht, kommt es zuerst zu einer Schlacht (siehe nächste Seite).



Falls du nicht genügend Gold oder Nahrung hast, um die Kosten zu bezahlen, kommt es zu einem Mangel (siehe nächste Seite).



Wenn du deine Bewegung auf einem Piratennest mit einem Schatz-Plättchen beendest, legst du das Plättchen ab und du ziehst eine Schatzkarte, die du neben deinem Laderaum ablegst.



Wenn du eine Bewegung auf einem Feld beendest, auf dem bereits ein gegnerisches Schiff steht, kommt es zuerst zu einer Schlacht. Führt dafür folgende Schritte aus:



Wer auf dem belegten Feld ankommt, ist der Angreifer.

Er eröffnet das Feuer, indem er so viele Schießpulver-Plättchen ausspielt, wie er mag (sofern er welche besitzt).

Dann wirft er den Schlacht-Würfel und zählt die erwürfelten Augen zur Anzahl seines eingesetzten Schießpulvers hinzu. Das Ergebnis ist seine Feuerkraft.





Anschließend spielt der Verteidiger so viele Schießpulver-Plättchen aus, wie er mag, und wirft den Schlacht-Würfel, um seine **Feuerkraft** zu bestimmen.



Angriff Verteidigung

10

7

Wer die höhere **Feuerkraft** hat, entscheidet die Schlacht für sich.

Bei Gleichstand passiert nichts.

# 4 DER AUSGANG

Der Sieger kann aus den 3 folgenden Möglichkeiten wählen:







a) Erbeute den Inhalt eines Laderaums deines Gegners (unter Beachtung der Regeln für das Beladen).





Wer einen Stern würfelt, gewinnt die Schlacht sofort.

Würfelt der Angreifer den Stern, kann sich der Gegner **nicht** verteidigen.

Würfelt der Verteidiger den Stern, gewinnt dieser die Schlacht, **egal wie stark die Feuerkraft des Angreifers auch sein mag**.









**b)** Erbeute eine aufgedeckte oder verdeckte *Schatzkarte* deines Gegners.





c) Gib deinem Gegner einen deiner verfluchten Schätze.

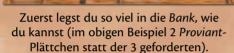


Falls du nicht genügend Gold oder Nahrung hast, um die Kosten zu bezahlen, musst du diese beiden Schritte ausführen:



Dann wirfst du den Mangel-Würfel und bewegst dein Schiff abhängig vom gewürfelten Symbol:









Ziehe auf das nächste Hafen-Feld zurück.











Bleib, wo du bist.

Ziehe auf das Ziehe auf das nächste nächste Meer-Feld Piratennest zurück. zurück.

# **VICHTIG**

- Nach der Bewegung durch einen Mangel kann eine Schlacht entstehen, du musst aber nie die Kosten des Feldes zahlen.
- Durch einen Mangel kannst du nie weiter zurückziehen als nach Port Royal.



Es gibt 2 Arten von Schätzen.

# REICHTÜMER

#### Die unten abgebildeten 8 Schatzkarten beeinflussen deinen Punktestand am Ende des Spiels.

Wer eine dieser Karten zieht, legt sie verdeckt neben seine Laderäume. Sie wird erst bei Spielende bei der Endabrechnung aufgedeckt.



5 Schätze bringen Punkte ein. Ihr Wert beträgt zwischen +3 und



+7 Punkten



3 Schätze sind verflucht und kosten Punkte. Ihr Wert beträgt zwischen -2 und -4 Punkten.

Jeder kann mehr als 1 Schatzkarte haben.

# STÄRKEN

Die 4 unten abgebildeten Schatzkarten verleihen ihrem Besitzer eine besondere Stärke. Wer eine dieser Karten zieht, legt sie offen neben seine Laderäume und profitiert von ihr, solange er im Besitz der Karte ist.



#### Morgans Karte Erlaubt 4 Aktionskarten anstatt nur 3 auf die Hand zu nehmen.

#### Sarans Säbel

Erlaubt es, seinen eigenen Schlacht-Würfel ein zweites Mal zu werfen oder den des Gegners erneut werfen zu lassen. Der zweite Wurf muss dann aber akzeptiert werden.





#### **Lady Beth** Erhöht den Wert des Schlacht-Würfels um 2 Punkte.

6. Laderaum Die Karte dient als 6. Laderaum, der nach den üblichen Regeln be- und entladen werden kann.









Sobald du in *Port Royal* ankommst, bleibst du stehen und deine mögliche Abend-Aktion verfällt.

Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt, dann endet die Partie.

Jetzt kommt es zur Abrechnung.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mit seinem Schiff auf dem Rundkurs am weitesten vorne liegt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



#### = 23 Punkte

Eure Punktestände rechnen sich wie folgt zusammen:

Die in Weiß angegebene Zahl auf dem Feld, auf dem sich dein Schiff befindet ...

- die Golddublonen in deinen Laderäumen ...
  - + alle Schätze in deinem Besitz ...
- alle verfluchten Schätze in deinem Besitz.

Aufgepasst: Wenn du bei der Abrechnung auf dem Feld –5 oder einem anderen Feld dahinter stehst, kostet dich das 5 Punkte!





# SPIELVERLAUF

Wenn dein *Nachziehstapel* aufgebraucht ist und du eine Karte ziehen musst, mischst du deine *Ablage* und bildest einen neuen *Nachziehstapel*.



# AKTIONEN

Wenn du am Zug bist, musst du zuerst deine gesamte Morgen-Aktion vollständig ausführen, bevor du die Abend-Aktion ausführst. Das heißt:

- Wenn deine erste Aktion eine Bewegung ist, kannst du für das Ankunftsfeld nicht mit der Ladung bezahlen, die du erst in der zweiten Aktion erhältst.
- Du kannst Schlachten oder Kosten von Feldern nicht entgehen, wenn du 2 Ziehen-Aktionen ausführst.
- Die mit der Doppel-Gold-Karte erworbenen Golddublonen kannst du nicht sammeln und in einen einzigen Laderaum platzieren.

# Beladen

Wenn du eine bestimmte Sorte laden musst und alle deine Laderäume sind mit dieser Sorte gefüllt, führst du die Aktion nicht aus.

# 7 ieher

Du kannst auch bereits im ersten Zug zurückziehen. Allerdings musst du einmal um die Insel herumfahren, um die Partie zu beenden.



# **ABGABEN**

- Wenn du die Abgabe für ein Feld bezahlst, darfst du dich beliebig aus deinen Laderäumen bedienen.
- Die Abgabe für ein Feld bezahlst du nur ein Mal: wenn dein Schiff dort ankommt.



# MANGEL

 Wenn du rückwärts über eine Gabelung ziehst, darfst du die Richtung selbst bestimmen.



- · Sarans Säbel:
  - Beim 2. Wurf darfst du kein zusätzliches Schießpulver einsetzen.
  - Du kannst deinen Gegner auch dann ein zweites Mal werfen lassen, wenn er den Stern gewürfelt hat.
  - Du musst den Säbel sofort nach dem Wurf einsetzen, den du wiederholen möchtest.
- Du darfst dir einen Schatz, den du von einem Gegner erbeuten möchtest, nicht vorher anschauen.
- Wenn du den 6. Laderaum erbeutest, erbeutest du auch den gesamten Inhalt.



# SCHLACHT

- In Port Royal kommt es nie zu einer Schlacht.
- Wenn du mit dem Schlacht-Würfel den Stern würfelst, erhältst du das eingesetzte Schießpulver nicht zurück.
- Wenn du deine Bewegung auf einem Feld beendest, auf dem mehrere Schiffe stehen, wählst du einen einzigen Gegner, mit dem du eine Schlacht ausführst, es gibt also nur eine Schlacht.









Das schwarze Schiff wird das Geisterschiff. Stellt es zusammen mit euren beiden Schiffen auf Port Royal.



- \* Zum Geisterschiff gehört ein Tableau mit 5 Laderäumen. Legt 5 Golddublonen auf einen Laderaum und 3 auf einen anderen.
- ★ Sucht Lady Beth aus den Schatzkarten heraus und legt sie neben die Laderäume des Geisterschiffs. Bei Schlachten hat es also immer +2 Punkte an Feuerkraft.
- X Ihr könnt diese Karte nicht erbeuten!



Die Regeln für Schlachten bleiben unverändert. Bei einer Schlacht mit dem *Geisterschiff*, wirft der unbeteiligte Spieler für dieses den *Schlacht-Würfel* und trifft bei einem Sieg die Entscheidungen. Gewinnt das *Geisterschiff* eine Schlacht, kann es erbeuten, was immer es will, doch alles außer *Gold* wird über Bord geworfen (und kommt zurück in die *Bank*). Das *Gold* wird gemäß den üblichen Laderegeln in den *Laderäumen* verstaut wird.

- ★ Das Geisterschiff kann auch Schatzkarten erbeuten, verteilt aber nie selbst welche.
- \* Wenn du das Geisterschiff in der Schlacht besiegst, darfst du von ihm den Inhalt eines Laderaums oder eine Schatzkarte (außer Lady Beth) erbeuten oder ihm eine Schatzkarte geben.



Achtung! Es ist nicht ungewöhnlich, dass das Geisterschiff gewinnt ... Viel Spaß beim Rennen!



Der Spielverlauf bleibt unverändert, außer in Bezug auf die Aktionen. Der Kapitän führt seine beiden Aktionen aus, dann der Gegenspieler, dann bewegt der Kapitän das Geisterschiff.





Der Kapitän bewegt das Geisterschiff jede Runde zwei Mal. Die Anzahl der Felder ergibt sich wie gewohnt aus den Aktionswürfeln.

- ★ Die Richtung der Züge ist halb-automatisch. Vor jeder Bewegung gibt es 3 Möglichkeiten:
- 1 Das *Geisterschiff* ist alleine an der Spitze:
- -> Es muss zurückziehen.





- 2 Das *Geisterschiff* ist alleine auf dem letzten Platz:
- -> Es muss vorrücken.







- 3 Das *Geisterschiff* ist in keiner der beiden oben genannten Positionen:
- Der Kapitän wählt die Richtung der Bewegung. Er kann dabei sogar entscheiden, sein eigenes Schiff anzugreifen. Bei einer Gabelung entscheidet der Kapitän ebenfalls.







- x Das Geisterschiff bezahlt nie die Kosten eines Feldes.
- \* Wenn das Geisterschiff seine Bewegung auf einem Piratennest beendet, nimmt es sich den Schatz, falls möglich. Legt den Schatz verdeckt neben dessen Laderäume. Ihr dürft ihn nicht anschauen.







Ihr könnt das Geisterschiff theoretisch in jeder Partie verwenden, in der ihr weniger als 6 seid. Mit dieser spannenden Variante kommt es häufiger zu Kämpfen und aufregenden Situationen. Doch da das Geisterschiff seine erbeuteten Sachen über Bord wirft, kommt es auch häufiger zum Mangel, was dazu führt, dass das Spiel länger dauert. Die Wahl liegt bei euch!



# Biographien



Anne Bonny (~1700–1722†) ist noch jung, als sie sich der Piraterie verschreibt. Als Erstes entert sie ein mit Edelsteinen beladenes französisches Handelsschiff. Sie greift an, nachdem sie sich selber, die Segel und die Brücke ihres Schiffes vollständig mit Schildkrötenblut bestrichen hat. Die französischen Seeleute sind so erschrocken, dass sie sich kampflos ergeben. 1720 verhaftet, entgeht sie dem Galgen, bevor sie unter dem Namen Bartholomew Roberts eine zweite Karriere als Pirat (!) beginnt.

Mary Read (~1690-1720†) erblickt Ende des 17. Jahrhunderts in England das Licht der Welt. Ihre Mutter verkleidet sie als Jungen, um ein Erbe antreten zu können. Zunächst tritt sie in die Armee ein, bevor es sie nach Jamaica verschlägt, wo sie mit Anne Bonny Freundschaft schließt. Bis zu ihrer Verhaftung 1720 sind die Beiden unzertrennlich. Mary Read entgeht dem Prozess, indem sie eine Schwangerschaft vortäuscht, stirbt aber kurze Zeit später im Gefängnis an Gelbfieber.





John Rackham (1682–1720†), besser bekannt als "Calico Jack", verdankt seinen Beinamen seiner ausgesprochen farbenfrohen Kleidung aus Kalikot. Mehrfach gefangen genommen, gelingt es ihm immer wieder zu entkommen, vor allem mit der Hilfe Anne Bonnys und Mary Reads, den beiden berühmtesten Piratinnen. 1720 wird er allerdings endgültig eingesperrt und in Spanish Town auf Jamaica gehenkt.

Olivier Levasseur (~1690-1730†) plünderte den Indischen Ozean und wurde "der Bussard" genannt, weil er sich mit unglaublicher Schnelligkeit auf seine Beute zu stürzen pflegte. Als er mit der Schlinge um den Hals auf dem Schafott stand, warf er noch eine rätselhafte Nachricht unters Volk, indem er rief: "Mein Schatz dem, der versteht!" Seit diesem Tag haben sich zahlreiche Schatzjäger auf seine Spuren gemacht, um sein sagenhaftes Gold endlich zu finden.





Samuel Bellamy (1689–1717†), englischer Schmuggler, besser bekannt als "Black Sam" und auch "Fürst der Piraten" genannt. Seine Karriere endet abrupt am 27. April 1717, als er an der Meerenge von Cape Cod in einem fürchterlichen Unwetter mit seinem Schiff untergeht und einen sagenhaften Schatz mit sich auf den Meeresgrund nimmt. 1984 fand eine Gruppe von Tauchern das Wrack seines Schiffes: das einzige jemals wiedergefundene Piratenschiff überhaupt.

Edward Drummond (~1680-1718†), genannt "Schwarzbart", errichtet zwischen 1716 und 1718 eine Schreckensherrschaft in der Karibik. Er ist bekannt dafür, vor dem Entern Lunten mit Schwarzpulver in seinem Bart zu entzünden, um so Panik unter seinen Gegnern auszulösen. Von dem englischen Kriegsschiff Pearl in die Enge getrieben, wird er nach einer berüchtigten Schlacht, in der er nicht weniger als 25 Verletzungen erlitt, geköpft. Sein Schiff und sein Schatz werden nie wiedergefunden.





Übrigens: Wenn ihr die Karten in der richtigen Reihenfolge aneinanderlegt, entsteht ein buntes Bild vom spannenden Piratenleben in der Karibik. Viel Spaß!

#### FEHLT ETWAS?

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert.
Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den
Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse:
https://kundenservice.asmodee.de
Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

