



Sir Beth

Zähle zu dem Ergebnis deines Schlacht-Würfels 2 hinzu.



Der Freibeuter

Du darfst ein Schiff auf einem angrenzenden Feld angreifen. Falls du gewinnst, legt dein Gegner die Ladung eines Laderaums deiner Wahl ab. Falls du verlierst, passiert nichts.



Saran

Du darfst deinen eigenen Schlacht-Würfel neu werfen ODER du lässt deinen Gegner seinen Schlacht-Würfel neu werfen. Das zweite Ergebnis muss akzeptiert werden.



Der Stratege

Du gewinnst jede Schlacht automatisch, falls du der Angreifer bist.



Der König

Hat keine Spezialfähigkeit, ist am Spielende aber viele Golddublonen wert, sofern du in Port Royal ankommst. Kommst du dort nicht an, ist er allerdings schwer enttäuscht (-3!).



Der Schiffseigner

Jedes Crewmitglied (inkl. des Schiffseigners) in deinen Laderäumen ist am Spielende 3 Golddublonen wert.



Der Bischof

Jedes Schatz-Plättchen, das du gesammelt hast, ist am Spielende 2 Golddublonen wert.



Der Marder

Wenn du eine Schatzkarte ziehst, ziehe 3, behalte 1 und mische die anderen zurück in den Stapel. Erbeutest du eine Schatzkarte von einem Gegner, dann darfst du dir ebenfalls 3 davon anschauen.



Der Kartograf

Er hat Morgans Karte gefunden! Du darfst 4 statt 3 Aktionskarten auf der Hand haben.



Der Ankermann

Jedes Mal, wenn du vorrückst oder dich zurückziehst, darfst du dich um 1 Feld weniger als das Würfelerggebnis bewegen.



Der alte Seewolf

Du darfst das Zurückziehen auf deinen Aktionskarten komplett ignorieren.



Die Navigatorin

Jedes Mal, wenn du vorrückst oder dich zurückziehst, darfst du dich um 1 Feld mehr als das Würfelerggebnis bewegen.



Der venezianische Kaufmann

Beim Bezahlen kannst du Golddublonen durch Proviant ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufmännern kombiniert werden.



Der preußische Kaufmann

Beim Bezahlen kannst du Proviant durch Schießpulver ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufmännern kombiniert werden.



Der Schweizer Kaufmann

Beim Bezahlen kannst du Schießpulver durch Golddublonen ersetzen und umgekehrt. Kann mit den anderen Kaufmännern kombiniert werden.



Der Böttcher

Beim Beladen erhältst du immer 1 Ladung mehr als auf dem Würfel angegeben.



Kalypso

Falls du Kalypso an Board hast UND alle 3 Fluchamulette besitzt, hast du die Partie sofort gewonnen!



Die Magierin

Du darfst die Aktionswürfel in beliebiger Reihenfolge verwenden. Deine Gegner müssen die Aktionswürfel weiterhin nach den üblichen Regeln verwenden.



Das Orakel

Wenn du der Kapitän bist, darfst du den Wert einer der beiden Aktionswürfel selbst bestimmen (Morgen oder Abend), bevor du den anderen normal wirfst.



Der Ausguck

Du darfst dir ein Schatz-Plättchen nehmen, auch wenn du deine Bewegung angrenzend zu einem Piratennest beendest.

# DIE CREW

Spielanleitung



Piraten aus allen Winkeln der Weltmeere machen sich jedes Jahr auf, um an Henry Morgans großer Wettfahrt teilzunehmen. Die Tavernen füllen sich bereits mit Abenteurern, die nur auf eines warten: für die berühmteste Wettfahrt der Karibik angeheuert zu werden.

Als Kapitän hast du die Lage bereits erkannt: Ein wenig Rum und gelegentlich ein paar Dublonen für den Wirt genügen, um neue Seeleute zu rekrutieren, die sich als sehr nützlich erweisen und dir hoffentlich den Sieg sichern!

## 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-Ersatzservice unter der Adresse: <https://kundenservice.asmodee.de>. Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

Hergestellt von SPACE Cowboys – Asmodee Group  
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Frankreich  
© 2022 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.  
Alle Neuigkeiten zu Jamaica und den Space Cowboys gibt es auf [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), bei [f](#) unter SpaceCowboysFR, bei [t](#) unter space\_cowboys\_officiel und bei [t](#) unter SpaceCowboys1.

Autoren: Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon  
Illustrationen: Mathieu Leysenne

## Spielvorbereitung



## Schätze

Legt jeweils 1 Plättchen verdeckt auf die 20 Felder des Tavernenplans.

Stellt die Rumflasche auf das Feld am Fuße der Treppe.

Mischt die 20 Crewmitglieder-Plättchen verdeckt.

Deckt die 3 Crewmitglieder-Plättchen auf, die direkt an die Rumflasche angrenzen.

Ersetzt die 12 Schatzkarten aus dem Grundspiel mit den 12 Schatzkarten aus dieser Erweiterung. Ansonsten bleibt der Aufbau unverändert.

Ihr könnt nun in See stechen!

Es gibt 12 neue Schatzkarten in dieser Erweiterung.

- 8 Schätze bringen Punkte ein, die man wie üblich erst bei Spielende aufdeckt. Ihr Wert beträgt zwischen +2 und +7 Punkten.
- 3 Schätze sind *Fluchamulette*, die man auch erst bei Spielende aufdeckt, aber Punkte kosten. Ihr Wert beträgt zwischen -2 und -4 Punkten. Falls du während einer Partie allerdings alle drei Amulette besitzt **und** Kalypso an Bord deines Schiffes ist, hast du die Partie **sofort** gewonnen!
- Der letzte Schatz ist der Yukunkun. Dieser Diamant ist am Spielende 12 Punkte wert. Sobald du ihn ziehst, **musst** du ihn aufgedeckt neben deinen Laderäumen aufbewahren. Für die übrigen Schatzkarten bleiben die Regeln unverändert.

Ein letzter Hinweis noch: Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, solltet ihr eure gesammelten Schatz-Plättchen auf euer Tableau legen. Das ist wichtig für die Spezialfähigkeit des Bischofs.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Schatzkarte **6. Laderaum** aus dem Grundspiel zu den Schatzkarten hinzufügen.



## Crewmitglieder anheuern

Immer wenn du die Kosten auf einem Hafensfeld **komplett** bezahlt hast, darfst du ein neues *Crewmitglied* anheuern und an Bord nehmen. Dies ist aber nicht verpflichtend.

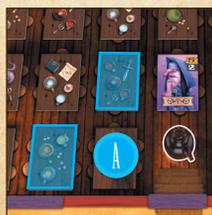
Wenn du ein *Crewmitglied* anheuerst, lege es (wie eine Ladung) in einen **leeren** Laderaum.

Du kannst jedes *Crewmitglied* anheuern, das direkt an die Rumflasche angrenzt (mit gutem Rum lässt sich jeder Pirat leicht überzeugen).

Zu Spielbeginn stehen 3 *Crewmitglieder* zur Verfügung.

Nachdem du ein *Crewmitglied* angeheuert hast, deckst du sofort jedes nicht aufgedeckte *Crewmitglieder*-Plättchen auf, das angrenzend zu deinem angeheuerten *Crewmitglied* liegt.

Beispiel: Nachdem du *Crewmitglied A* angeheuert hast, deckst du die blau umrandeten *Crewmitglieder*-Plättchen auf.



Die *Rekrutierungszone* besteht aus allen von der Rumflasche erreichbaren Feldern. Die an diese Zone angrenzenden *Crewmitglieder*-Plättchen müssen immer aufgedeckt sein.



Der rote Bereich ist die aktuelle *Rekrutierungszone*.

Bevor du ein *Crewmitglied* anheuerst, darfst du die Rumflasche innerhalb der *Rekrutierungszone* verschieben. Für jedes Feld zahlst du 1 *Golddublon* an die Bank.



Beispiel: Wenn du den Schiffseigner (gelb) anheuern möchtest, musst du die Rumflasche um 3 Felder verschieben. Das kostet dich insgesamt 3 *Golddublonen*.



## An Bord nehmen

Die *Crewmitglieder* werden ausnahmslos nach den üblichen Regeln zum Beladen an Bord genommen:

- In jedem Laderaum darf sich nur ein *Crewmitglied* befinden.
- Ein *Crewmitglied* darf nicht durch ein anderes ersetzt werden.
- Ein *Crewmitglied* darf erst dann über Bord geworfen werden (ja, so kann's gehen), wenn alle Laderäume belegt sind und man eine **andere** Ladung an Bord nehmen muss.
- Ein *Crewmitglied* darf am Ende eines Kampfes erbeutet werden.

Hinweis: Ein über Bord geworfenes *Crewmitglied* wird aus dem Spiel entfernt.

## Crewmitglieder

Die zwei Zahlen in der oberen rechten Ecke zeigen an, wie viele *Golddublonen* ein *Crewmitglied* in deinem Laderaum am Spielende wert ist.

Obere Zahl (1): Falls dein Schiff *Port Royal* erreicht hat (hier: +5 *Golddublonen*).

Untere Zahl (2): Falls dein Schiff *Port Royal* nicht erreicht hat (hier: +2 *Golddublonen*).

Die Spezialfähigkeit (3) wird auf der nächsten Seite erläutert.

