

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

# ENDEAVOR

## SEGELSCHIFFÄRA



## ABENTEUER-ANLEITUNG

**ACHTUNG!** Bevor du mit den *Abenteuern* spielst, empfehlen wir eine Handvoll Partien Endeavor hinter dir zu haben! Da deutlich mehr Regeln für jedes *Abenteuer* hinzukommen, solltest du das Grundspiel schon richtig gut kennen.

## WAS SIND DIE ABENTEUER?

Erlebe eine vollkommen neue Art, Endeavor zu spielen. Wenn du mit den *Abenteuern* spielst, tauchst du tief in die Ära der Segelschiffe ein: Die thematisch dichten *Abenteuer* bringen nicht nur Abwechslung ins Spiel, sondern führen dich vor allem in jeder Partie in 3 hautnah erlebbare Kapitel der Geschichte!

Diese Anleitung enthält alles, was du für die *Abenteuer* wissen musst. Außerdem findest du hier eine Erläuterung zu den besonderen Regeln jedes *Abenteuers* im Anhang:

## ANHANG: ERLÄUTERUNG DER ABENTEUER

Salpeter-Vorräte .....	Seite 4
Piratenrepublik .....	Seite 5
Imperialismus .....	Seite 5
Spanische Karibik .....	Seite 6
Niederländische Ostindien-Kompanie .....	Seite 6
Jesuiten .....	Seite 7
Die Südsee-Kompanie .....	Seite 7
Manila-Galeonen .....	Seite 8
Underground Railroad .....	Seite 8
Venustransit .....	Seite 9
Wo die Sonne niemals untergeht .....	Seite 9
Gewürzhandel .....	Seite 10
Globalisierung .....	Seite 10
Kaperbriefe .....	Seite 11
Haitianische Revolution .....	Seite 11

### Wichtiger Hinweis:

Auf den *Abenteuern* haben wir aus Platzgründen das ausgeschriebene Wort einer Aktion oft mit dem verknüpften Symbol abkürzen müssen. Liest du also etwa „Führe 1 Aktion  durch.“ ist das synonym mit „Führe 1 Aktion Angriff durch.“

# SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG ABENTEUER

## 15 Abenteuer

**Nummer des Abenteuers**

**Geschichte**

**Zusätzlicher Spielaufbau**

**Besondere Regeln**

**Aktionsoptionen**

**Endwertung**

**IMPERIALISMUS**  
Das wirtschaftliche Interesse von Handelskompanien führte zu militärischen Auseinandersetzungen. Diese Handelskompanien führten faktisch 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.

**Spielaufbau:**  
Platziere 1 Blockade auf jede Verbindung, die zu einer Stadt in Indien oder Fernost führt.

Eine Verbindung mit Blockade kann nicht kontrolliert werden. Ein Angriff auf eine Stadt in Indien oder Fernost kostet kein Opfer des Krieges, wenn diese das andere Ende einer Verbindung ohne Blockade ist, die du damit kontrollierst.

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das Hochsee-Feld der offenen Region Fernost oder Indien. Dann führe 1 Aktion Angriff in dieser Region aus.

Leg die eine Verbindung auf deine Anlegestelle und erhalte das Entdeckungsplättchen der Verbindung.

Erhalte für jede Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in Indien oder Fernost führt.  
Erhalte für jede auf deiner Anlegestelle.



**Wappen von 2 Regionen**

Reise über den Pazifik, um und aufzuzeichnen. Australis Incognita im Abenteur.

Leg 1 deiner braunen Plättchen auf 1 freies Feld hier, um den Bonus zu erhalten.

Liegt eine auf Tahiti und du hast die meisten auf der Transit-Leiste?

**Abenteurer-spezifisches Spielmaterial**

Hat das Abenteuer besonderes Spielmaterial, suche es heraus und lege es hier ab.

## 6 Schlüssel

Jedes Abenteuer beginnt inaktiv und bleibt es, solange die beiden Regionen des Abenteuers verschlossen sind. Die entsprechenden Regionen müssen erst offen sein – das wird mit diesen Schlüsseln angezeigt.



## 15 Schilde

Du beginnst das Spiel mit 3 Schilden. Wenn du an einem Abenteuer beteiligt bist, legst du 1 deiner Schilde darauf, um das anzuzeigen.



## Abenteurer-spezifisches Spielmaterial

**6 verbesserte Kanonen**  
Salpeter-Vorräte



**1 Piratenschiff**  
Piratenrepublik



**9 Plättchen Blockade**  
Imperialismus



**10 Befestigungen**  
Spanische Karibik & Niederländische Ostindien-Kompanie



**5 Missionen**  
Jesuiten



**5 Aktien**  
Die Südsee-Kompanie



**8 Plättchen**  
Manila-Galeone  
Manila-Galeonen



**8 Plättchen**  
Freiheit  
Underground Railroad



**8 Plättchen**  
Venustransit  
Venustransit



# ÄNDERUNG IM SPIELAUFBAU

Baut *Endeavor: Segelschiffära* zunächst wie gewohnt auf. Nachdem ihr **Schritt 7** des Spielbaus dort abgeschlossen habt, führt ihr zuerst diese 3 Aufbausritte durch, bevor ihr mit **Schritt 8** den Spielbau des Basisspiel dort abschließt.

- 1** Wählt die 3 *Abenteurer* für diese Partie: Ihr könnt die *Abenteurer* gezielt auswählen oder aber einfach die 15 *Abenteurer* mischen und davon zufällig 3 ziehen. Legt die gewählten *Abenteurer* **gut sichtbar** neben dem Spielplan aus und legt die übrigen zurück in die Schachtel.
- 2** **Zusätzlicher Spielbau & Abenteurer-spezifisches Spielmaterial:** Haben die gewählten *Abenteurer* eine *Anweisung* zum zusätzlichen Spielbau, führt diese nun aus. Benötigen die gewählten *Abenteurer-spezifisches Spielmaterial*, sucht dieses heraus und legt es auf dem entsprechenden *Abenteurer* bereit.
- 3** **Schlüssel bereitlegen:** Auf jedem *Abenteurer* sind 2 **Wappen von Regionen** abgebildet. Legt für **jedes Wappen 1 Schlüssel** zum Gouverneur der entsprechenden *Region*.

*Hinweis: Dabei können einige Regionen mehrere Schlüssel bekommen.*

Jeder Spieler hat 3 Schilde.  
Du brauchst sie, um anzuzeigen, an welchem *Abenteurer* du beteiligt bist.  
Halte sie bereit!



# EIN ABENTEUER ÖFFNEN

Jedes *Abenteurer* **beginnt inaktiv** und bleibt es, solange die beiden *Regionen* des *Abenteurers* **verschlossen** sind. Dafür hast du bei Spielbau die Schlüssel zu den Gouverneuren der entsprechenden *Regionen* gelegt.

## WAS MACHT EIN INAKTIVES ABENTEUER?

Die **besonderen Regeln** eines *Abenteurers* gelten immer – auch wenn es noch inaktiv ist. Die **Aktionsoptionen** darfst du jedoch **nicht** nutzen!

Immer wenn eine *Region* geöffnet wird, weil ihre Gouverneurskarte vergeben wurde, legst du die Schlüssel von dort auf die **entsprechenden Wappen** der *Abenteurer*.

Liegen dann Schlüssel auf beiden Wappen eines *Abenteurers*, ist es von nun an **aktiv**!

**Überprüft nun für jeden Spieler:** Besitzt du **Präsenz** in **beiden Regionen** des *Abenteurers*? Dann lege 1 deiner Schilde auf dieses *Abenteurer*!

## WAS MACHT EIN ABENTEUER MIT DEINEM SCHILD?

Sobald du ein **Schild** auf einem *Abenteurer* hast, darfst du **seine Aktionsoptionen nutzen**! Außerdem hast du nun die Möglichkeit, in der **Endwertung** damit zusätzlichen Ruhm zu erhalten.

**Achtung!** Für ein aktives *Abenteurer* gilt: Sobald du **Präsenz** in **beiden Regionen** des *Abenteurers* hast, legst du 1 deiner Schilde auf ein solches *Abenteurer*. Du musst das nicht zum **Zeitpunkt** der Aktivierung gehabt haben! Außerdem gilt: Sobald du keine **Präsenz** mehr in einer der beiden *Regionen* eines *Abenteurers* hast, musst du dein Schild von diesem *Abenteurer* wieder entfernen, bis du dort erneut **Präsenz** hast!

- A** Nordamerika ist nun offen. Nachdem die Gouverneurskarte vergeben wurde, legst du den Schlüssel dort auf das Wappen von Nordamerika auf dem *Abenteurer* Die Spanische Karibik.
- B** Südamerika ist nun offen. Nachdem die Gouverneurskarte vergeben wurde, legst du den Schlüssel dort auf das Wappen von Südamerika auf dem *Abenteurer* Die Spanische Karibik. Beide Schlüssel liegen nun auf dem *Abenteurer*. Es wird **aktiv**!
- C** Jeder Spieler überprüft nun für sich, ob er sowohl **Präsenz** in Nordamerika als auch in Südamerika hat. Rot und Gelb haben beide jeweils **mindestens 1 Präsenz** in diesen beiden *Regionen* und legen daher 1 ihrer Schilde auf Die Spanische Karibik.



# AKTIONEN DER ABENTEUER & ENDWERTUNG

Sobald du ein **Schild** auf einem *Abenteurer* liegen hast, darfst du die **Aktionsoptionen** auf diesem *Abenteurer* nutzen.

**Wie nutzt du eine solche Aktionsoption?** Wenn du eine Aktion ausführst (von einem Gebäude oder einem blauen Plättchen), darfst du **stattdessen** eine Aktionsoption nutzen, die das **gleiche Symbol** zeigt! Das **ersetzt die Aktion** vollständig!



Manche Aktionsoptionen auf den *Abenteuern* verlangen von dir ein bestimmtes braunes Attributs-Plättchen von einer deiner Leisten abzuwerfen oder auf dem *Abenteurer* zu platzieren. Vergiss dabei nicht das entsprechende Attribut anzupassen!

**Hinweis:** Es muss sich dabei auch wirklich um ein braunes Attributs-Plättchen handeln, es genügt nicht, dass es ein anderes Plättchen ist, selbst wenn es sich wie ein braunes Attributs-Plättchen verhält!

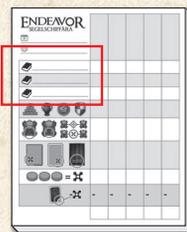


Manche Aktionsoptionen erlauben dir 1 Scheibe aus deinem Vorrat auf deine Anlegestelle zu legen. Ist dein Vorrat dabei leer, bekommst du jedoch keinen Ersatz.

## ENDWERTUNG

Jedes *Abenteurer* mit einem deiner Schilde darauf gibt dir immer auch die Möglichkeit, in der Endwertung zusätzlichen Ruhm zu erhalten. *Abenteurer* werden immer vor allen anderen Dingen gewertet, wenn du mit ihnen spielst.

Die ersten 3 Zeilen des Wertungsblockes haben bereits einen Vordruck für je 3 *Abenteurer*. Du kannst dort auch den Namen oder die Nummer der jeweiligen *Abenteurer* eintragen, um dich auch in Zukunft daran zu erinnern, was ihr gespielt habt!



*Beispiel Aktionsoption nutzen:*

*Rot hat ein Schild auf dem Abenteurer*  
Die Spanische Karibik. *Rot kann also die Aktionsoptionen für Angriff und Segeln darauf nutzen, wenn er die entsprechenden Aktionen ausführt.*  
*Rot könnte etwa die Aktionsoption für den Angriff nutzen, indem Rot entweder seine Baracke aktiviert oder aber ein blaues Aktionsplättchen mit Angriff darauf abgibt. Statt nun einen normalen Angriff auszuführen, befestigt Rot eine seiner Städte in Nordamerika wie auf Die Spanische Karibik angegeben.*



*Am Ende der Partie werden sowohl Rot als auch Gelb – mit Schilden auf diesem Abenteurer – zusätzlichen Ruhm für befestigte Städte in Nord- und Südamerika erhalten!*

# ANHANG: ERLÄUTERUNG DER ABENTEUER

## SALPETER-VORRÄTE

**SALPETER-VORRÄTE**  
Salpeter war der wichtigste Bestandteil von Schießpulver und auch der seltenste. Der Import von hochwertigem Salpeter aus Indien war ein wichtiger Faktor im westeuropäischen Handel und für Europas Kriegsmacht. Einige Historiker führen sogar die üppigen indischen Salpeter-Vorräte als einen entscheidenden Faktor im amerikanischen Bürgerkrieg an.

Bei einer Aktion **Angriff**:

- Keine hier? Lege dein *Opfer des Krieges* hier ab.
- hier? Du darfst sie als dein *Opfer des Krieges* abgeben.

Wirf 1 braunes Plättchen ab, um dir 1 zu nehmen und auf deine Anlegestelle zu legen. **Kanone:** Nutze 1 wie eine Scheibe, aber nur, um damit eines deiner Gebäude mit zu aktivieren.

**Lohnphase:** Eine muss nicht bezahlt werden. Mache das Feld einfach wieder frei!

Erhalte pro auf deiner Anlegestelle.

**SPILENDE:** Du hast mind. 1 ? Erhalte zusätzlich pro auf deinen Gebäuden und blauen Aktionsplättchen.

*Salpeter war der wichtigste Bestandteil von Schießpulver und auch der seltenste. Der Import von hochwertigem Salpeter aus Indien war ein wichtiger Faktor im westeuropäischen Handel und für Europas Kriegsmacht. Einige Historiker führen sogar die üppigen indischen Salpeter-Vorräte als einen entscheidenden Faktor im amerikanischen Bürgerkrieg an.*



Bei einer Aktion **Angriff**:

- Keine hier? Lege dein *Opfer des Krieges* hier ab.
- hier? Du darfst sie als dein *Opfer des Krieges* abgeben.



Wirf 1 braunes -Plättchen ab, um dir 1 zu nehmen und auf deine Anlegestelle zu legen.

**Kanone:** Nutze 1 wie eine Scheibe, aber nur, um damit eines deiner Gebäude mit zu aktivieren.

**Lohnphase:** Eine muss nicht bezahlt werden. Mache das Feld einfach wieder frei!

**Wertung am Spielende:** Erhalte 1 Ruhm für jede verbesserte Kanone in deinem Besitz. Wenn du mindestens 1 verbesserte Kanone in deinem Besitz hast, erhältst du 1 zusätzlichen Ruhm für jedes Symbol **Angriff** () auf deinen Gebäuden und übrigen blauen Entdeckungsplättchen mit der Aktion **Angriff** ()



Aktivierst du mit der verbesserten Kanone ein Gebäude, das zusätzlich zum **Angriff** noch eine weitere Aktion bietet (zusätzlich oder als ODER-Option), darfst du auch diese andere Aktion ausführen. Wichtig ist nur, dass das Gebäude überhaupt die Aktion **Angriff** erlaubt.

Die verbesserten Kanonen werden nur in der **Lohnphase** „automatisch“ vom Gebäude zurück auf deine Anlegestelle gelegt und machen das Gebäude so wieder frei. Eine Aktion/Effekt **Lohn** () darfst du für sie nicht verwenden!

## PIRATENREPUBLIC

**PIRATENREPUBLIC**  
*Nassau wurde zum schlagenden Herzen der Piratenrepublik, seit es von einstigen Freibeutern erobert wurde. Nassau hielt vielen Angriffen stand, bis der Brite Woodes Rogers mit einem Sack Begnadigungen im Gepäck Nassau zurück unter die Kontrolle der britischen Krone brachte.*



Platziere 1 deiner  von deiner Anlegestelle auf *Nassau*. Dann versetze das  zu einer Stadt ohne *Befestigung* in *Nordamerika/Karibik*. Entferne die  (und etwaige Plättchen) dort. Lag auf *Nassau* gerade eine , platziere sie auf der Stadt, bei der das  vorher stand.

Wirf 1 deiner Gouverneurskarten ab, um je 1 deiner  von deiner Anlegestelle auf *Nassau* und *Nassaus Gouverneur* zu legen. Entferne das . Die 2 **Aktionsoptionen** hier sind nun **nicht mehr nutzbar**. Lag auf *Nassau* gerade eine , platziere sie auf der Stadt, bei der das  vorher stand.

 auf *Nassau*? Erhalte .  
 auf *Nassaus Gouverneur*? Erhalte .

SPIELLENDE 

**Wertung am Spielende:** Erhalte 1 Ruhm, wenn deine Scheibe auf *Nassau* liegt und 3 zusätzliche Ruhm, wenn deine Scheibe auf *Nassaus Gouverneur* liegt.

*Nassau wurde zum schlagenden Herzen der Piratenrepublik, seit es von einstigen Freibeutern erobert wurde. Nassau hielt vielen Angriffen stand, bis der Brite Woodes Rogers mit einem Sack Begnadigungen im Gepäck Nassau zurück unter die Kontrolle der britischen Krone brachte.*



Platziere 1 deiner  von deiner Anlegestelle auf *Nassau*. Dann versetze das  zu einer Stadt ohne *Befestigung* in *Nordamerika/Karibik*.

Entferne die  (und etwaige Plättchen) dort. Lag auf *Nassau* gerade eine , platziere sie auf der Stadt, bei der das  vorher stand.



Wirf 1 deiner Gouverneurskarten ab, um je 1 deiner  von deiner Anlegestelle auf *Nassau* und *Nassaus Gouverneur* zu legen. Entferne das .

Die 2 **Aktionsoptionen** hier sind nun **nicht mehr nutzbar**. Lag auf *Nassau* gerade eine , platziere sie auf die Stadt, bei der das  vorher stand.

Entfernte Scheiben kommen zurück in den Vorrat und nicht auf die Anlegestelle, wenn nicht anders angegeben.

## IMPERIALISMUS

**IMPERIALISMUS**  
*Das wirtschaftliche Interesse von Handelskompanien führte zu militärischen Auseinandersetzungen. Diese Handelskompanien führten faktisch 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.*



**Spielaufbau:**  
 Platziere 1 *Blockade* auf jede Verbindung, die zu einer Stadt in *Indien* oder *Fernost* führt.

Eine Verbindung mit *Blockade* kann **nicht** kontrolliert werden. Ein *Angriff* auf eine Stadt in *Indien* oder *Fernost* kostet kein *Opfer des Krieges*, wenn diese das andere Ende einer Verbindung ohne *Blockade* ist, die du damit kontrollierst.

Platziere 1  von deiner Anlegestelle auf das Hochsee-Feld der *offenen Region Fernost* oder *Indien*. Dann führe 1 Aktion *Angriff* in dieser *Region* aus.

Lege die  einer Verbindung auf deine Anlegestelle und erhalte das Entdeckungsplättchen der Verbindung.

Erhalte  für jede Verbindung, die zu mindestens einer Stadt in *Indien* oder *Fernost* führt.  
 Erhalte  für jede  auf deiner Anlegestelle.

SPIELLENDE

**Wertung am Spielende:** Erhalte 1 Ruhm für jede Verbindung, die zu mindestens 1 Stadt in *Indien* oder *Fernost* führt. Erhalte 1 Ruhm für jede *Blockade* () auf deiner Anlegestelle.

*Das wirtschaftliche Interesse von Handelskompanien führte zu militärischen Auseinandersetzungen. Diese Handelskompanien führten faktisch 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.*



**Spielaufbau:**

Platziere 1 *Blockade* auf jede Verbindung, die zu einer Stadt in *Indien* oder *Fernost* führt.

Eine Verbindung mit *Blockade* kann **nicht** kontrolliert werden. Ein *Angriff* auf eine Stadt in *Indien* oder *Fernost* kostet kein *Opfer des Krieges*, wenn diese das andere Ende einer Verbindung ohne *Blockade* ist, die du damit kontrollierst. Hinweis:



Platziere 1  von deiner Anlegestelle auf das Hochsee-Feld der *offenen Region Fernost* oder *Indien*. Dann führe 1 Aktion *Angriff* in dieser *Region* aus.



Lege die  einer Verbindung auf deine Anlegestelle und erhalte das Entdeckungsplättchen der Verbindung.

## 4 DIE SPANISCHE KARIBIK

**SPANISCHE KARIBIK**  
 Die Spanische Karibik war ein großer Halbmond aus Süd-, Mittel- und Nordamerika, der von den Spaniern kontrolliert wurde. Hier sammelten sie die Reichtümer, um sie in die Heimat zu verschiffen. Die Spanier errichteten mächtige Festungen entlang der Küste, um ihre Interessen zu verteidigen.



Platziere 1 Befestigung von hier in 1 deiner Städte in **Nordamerika** oder **Südamerika**. **Befestigung**: Bei einem Angriff auf diese Stadt muss der Angreifer 2 Opfer des Krieges abgeben, statt 1. Dann wird die Befestigung hierher zurückgelegt.

**1x pro Runde**: Für jede deiner Städte mit Befestigung in **Nordamerika** und **Südamerika**, darfst du sofort 1 Aktion ausführen.

Verdopple den  jeder deiner Städte mit Befestigung in **Nordamerika** und **Südamerika**.

SPIELLENDE



**Wertung am Spielende:** Liegt eine Befestigung auf einer Stadt, erhalte den Ruhm dieser Stadt noch einmal.

Die Spanische Karibik war ein großer Halbmond aus Süd-, Mittel- und Nordamerika, der von den Spaniern kontrolliert wurde. Hier sammelten sie die Reichtümer, um sie in die Heimat zu verschiffen. Die Spanier errichteten mächtige Festungen entlang der Küste, um ihre Interessen zu verteidigen.



Platziere 1 Befestigung von hier in 1 deiner Städte in **Nordamerika** oder **Südamerika**.

**Befestigung:** Bei einem Angriff auf diese Stadt muss der Angreifer 2 Opfer des Krieges abgeben, statt 1. Dann wird die Befestigung hierher zurückgelegt.



**1x pro Runde:** Für jede deiner Städte mit Befestigung in **Nordamerika** und **Südamerika**, darfst du sofort 1 Aktion **Lohn** () ausführen.

## 5 DIE NIEDERLÄNDISCHE OSTINDIEN-KOMPANIE

**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.



Wähle 1 noch nicht aktiviertes Gebäude auf deinem Kai. Ersetze es mit einem neuen Gebäude aus dem Gebäudevorrat. Es darf von 1 Industriestufe höher sein; oder wirf 1 braunes  -Plättchen ab, damit es stattdessen von 2 Industriestufen höher sein darf.

Platziere 1 deiner  auf **Batavia** oder **Kapstadt** (wenn frei). Gilt dort als Präsenz!

Angriff auf **Batavia** oder **Kapstadt** oder dort Befestigung platzieren.

Dein **Kapstadt** mit Befestigung: Erhalte zusätzlich  für je 4 Industriestufen deiner Gebäude.  
 Dein **Batavia** mit Befestigung: Erhalte  pro  auf deinen Gebäuden und blauen Aktionsplättchen.

SPIELLENDE




**Wertung am Spielende:** Liegt deine Scheibe auf **Kapstadt** und liegt dort eine Befestigung, erhältst du 1 Ruhm für je 4 Baustufen () auf deinen Gebäuden.

**Hinweis:** Zähle dafür einfach die Backsteine auf deinen Gebäude und teile das Ergebnis durch 4. Dabei wird abgerundet!

Liegt 1 deiner Scheiben auf **Batavia** und liegt dort eine Befestigung, erhältst du 1 Ruhm für jedes Symbol **Segeln** () auf deinen Gebäuden und deinen übrigen blauen Entdeckungsplättchen mit der Aktion **Segeln** () .

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.



Wähle 1 noch nicht aktiviertes Gebäude auf deinem Kai. Ersetze es mit einem neuen Gebäude aus dem Gebäudevorrat. Es darf von 1 Industriestufe höher sein; oder wirf 1 braunes  -Plättchen ab, damit es stattdessen von 2 Industriestufen höher sein darf.



Platziere 1 deiner  auf **Batavia** oder **Kapstadt** (wenn frei). Gilt dort als Präsenz für die entsprechenden Regionen.



Angriff auf **Batavia** oder **Kapstadt** oder platziere dort 1 Befestigung.

**Batavia** und **Kapstadt** zählen als ganz normale Städte, wie wenn sie auf dem Spielplan wären.

# JESUITEN

**JESUITEN**  
 Die Missionen der Jesuiten hatten großen Anteil daran, das Christentum und die westliche Zivilisation in den Rest der Welt zu bringen. Jesuiten ertrugen jegliches Leid, während sie ihren Glauben in die Welt hinaus trugen, und ihr Werk war oft diametral gegenüber dem Kolonialismus des alten Europa.

Wirf 1 braunes Plättchen ab, um 1 Mission von hier bei einer freien Stadt zu platzieren (offene + verschlossene Region, auch ohne Präsenz). Dann platziere 1 von deiner Anlegestelle auf diese Stadt.

Versetze 1 Mission vom Spielplan oder von hier zu deiner Stadt. Wirf 1 braunes Plättchen ab, um sofort + zu erhalten!

Erhalte für jede deiner Städte mit Mission.

Kein Angriff auf eine Stadt mit Mission.

5

SPIELLENDE

**Wertung am Spielende:** Erhalte zusätzlich 1 Ruhm für jede Stadt von dir, bei der 1 Mission steht.

Die Missionen der Jesuiten hatten großen Anteil daran, das Christentum und die westliche Zivilisation in den Rest der Welt zu bringen. Jesuiten ertrugen jegliches Leid, während sie ihren Glauben in die Welt hinaus trugen, und ihr Werk war oft diametral gegenüber dem Kolonialismus des alten Europa.

Wirf 1 braunes Plättchen ab, um 1 Mission von hier bei einer freien Stadt zu platzieren (offene + verschlossene Region, auch ohne Präsenz!). Dann platziere 1 von deiner Anlegestelle auf diese Stadt.

Versetze 1 Mission vom Spielplan oder von hier zu 1 deiner Städte. Wirf 1 braunes Plättchen ab, um sofort + zu erhalten!

# 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 keine echte Hoffnung auf Profit, da der bittere Rivale Spanien die Region kontrollierte. Die Aktienkurse stiegen jedoch in die Höhe, bevor die Blase platzte und die Anleger in den Ruin stürzte.

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der Aktienleiste. Ist das ein Aktienfeld, darf der Spieler, auf dessen Scheibe der Pfeil zeigt, 1 Aktie ziehen und wählen: Oberen Sofortbonus oder unteren Dauervorteil. Platziert du deine auf dem letzten Feld, platzt stattdessen die Blase: Alle kommen zurück in den Vorrat, alle Aktien werden abgeworfen und diese Aktionsoption ist fortan nicht mehr nutzbar.

Erhalte für jede deiner hier.

5

SPIELLENDE

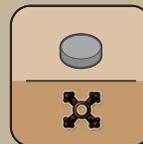
**Wertung am Spielende:** Erhalte 2 Ruhm für jede deiner Scheiben auf der Aktienleiste.

Die Südsee-Kompagnie war eine britische Aktiengesellschaft, die ein Monopol auf den britischen Handel mit Südamerika und der Karibik erhielt. In Wirklichkeit gab es keine echte Hoffnung auf Profit, da der bittere Rivale Spanien die Region kontrollierte. Die Aktienkurse stiegen jedoch in die Höhe, bevor die Blase platzte und die Anleger in den Ruin stürzte.

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der Aktienleiste. Ist das ein Aktienfeld, darf der Spieler, auf dessen Scheibe der Pfeil zeigt, 1 Aktie ziehen und wählen: Oberen Sofortbonus oder unteren Dauervorteil. Platziert du deine auf dem letzten Feld, platzt stattdessen die Blase: Alle kommen zurück in den Vorrat, alle Aktien werden abgeworfen und diese Aktionsoption ist fortan nicht mehr nutzbar.

## Effekte von Aktien

1 neue Scheibe auf die Anlegestelle



Endwertung

1 Aktion Lohn



Endwertung

2 neue Scheiben auf die Anlegestelle



Bauphase:  
 Baue mit 1 Industriestufe höher!

## 8 MANILA-GALEONEN

**MANILA-GALEONEN**  
 1536 schloss Andrés de Urdaneta die zweite Weltumsegelung ab, nachdem er eine wichtige 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.

**Spiel Aufbau:** 1 aus dem Vorrat jedes Spielers auf **Manila**.

Versetze deine von **Manila** oder einem Hochsee-Feld auf dem Spielplan auf das Hochsee-Feld einer **offenen Region** deiner Wahl.

Hast du dabei von **Manila** oder **Fernost** nach **Nordamerika** versetzt, erhalte 1 .

Hast du dabei von **Manila** oder **Nordamerika** nach **Fernost** versetzt, **tausche** 2 deiner Entdeckungsplättchen (Leiste/Anlegestelle) mit 2 Plättchen vom Spielplan. Leisten anpassen, wenn nötig!

**SPIELLENDE** Erhalte für jede Manila-Galeone auf deiner Anlegestelle.

**Lohnphase:** Entscheide für jede erneut oder .

**Wertung am Spielende:** Erhalte 2 Ruhm für jede Manila-Galeone auf deiner Anlegestelle.

1536 schloss Andrés de Urdaneta die zweite Weltumsegelung ab, nachdem er eine wichtige 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.

**Spiel Aufbau:** 1 aus dem Vorrat jedes Spielers auf **Manila**.

Versetze deine von **Manila** oder einem Hochsee-Feld auf dem Spielplan auf das Hochsee-Feld einer **offenen Region** deiner Wahl.

Hast du dabei von **Manila** oder **Fernost** nach **Nordamerika** versetzt, erhalte 1 .

Hast du dabei von **Manila** oder **Nordamerika** nach **Fernost** versetzt, **tausche** 2 deiner Entdeckungsplättchen (Leiste/Anlegestelle) mit 2 Plättchen vom Spielplan. Leisten anpassen, wenn nötig!

### Effekte der Manila-Galeonen

In jeder **Lohnphase** darfst du erneut entscheiden, auf welche Seite du deine Manila-Galeonen drehst und entscheidest so, welchen Effekt du nun haben möchtest.



1 weiteres Gebäude freimachen



1 neue Scheibe auf deine Anlegestelle

Die Manila-Galeonen bleiben dir erhalten – sie werden nicht abgeworfen!

## 9 UNDERGROUND RAILROAD

**UNDERGROUND RAILROAD**  
 Von ca. 1750–1850 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 wurden mit Hilfe von Sklavereigeignern und Sympathisanten in Sicherheit gebracht.

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

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der **Underground-Leiste**. Wähle und nimm dir 1 , wenn deine Attributsleiste mindestens den geforderten Wert aufweist. Das letzte Feld führt zur **Abschaffung der Sklaverei**.

Sklaverei ist abgeschafft und du hast mind. 1 hier? Erhalte für je 2 auf deinen Gebäuden und deiner Anlegestelle.

**SPIELLENDE** Erhalte für jede Abschaffung der Sklaverei.

**Wertung am Spielende:** Wenn die Sklaverei abgeschafft wurde (auf welchem Wege auch immer) und du 1 Scheibe hier liegen hast, erhältst du 1 Ruhm für je 2 deiner Scheiben auf deinen Gebäuden und deiner Anlegestelle (zähle einfach alles zusammen und runde das Ergebnis dann ab).

Von ca. 1750–1850 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 wurden mit Hilfe von Sklavereigeignern und Sympathisanten in Sicherheit gebracht.

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

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der **Underground-Leiste**. Wähle und nimm dir 1 , wenn die angegebene Attributsleiste mindestens den geforderten Wert aufweist.

Das letzte Feld führt zur **Abschaffung der Sklaverei**.

### Effekte der Plättchen



Ein solches Plättchen funktioniert wie ein braunes Attributs-Plättchen (aber zählt nicht wie eines für andere Effekte!).

# 10 VENUSTRANSIT

**10 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 Terra Australis Incognita im Südpazifik, wobei er Neuseeland und Australiens Ostküste auf seiner Reise kartierte.

Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der Transit-Leiste. Wähle und nimm dir 1 .

Leg 1 deiner braunen -Plättchen auf 1 freies Feld hier, um den Bonus zu erhalten.

Liegt eine auf Tahiti und du hast die meisten auf der Transit-Leiste? **SPIELEND** Erhalte hier.

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 Terra Australis Incognita im Südpazifik, wobei er Neuseeland und Australiens Ostküste auf seiner Reise kartierte.



Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das nächste freie Feld der Transit-Leiste. Wähle und nimm dir 1 .



Leg 1 deiner braunen -Plättchen auf 1 freies Feld hier, um den Bonus zu erhalten.

**Wertung am Spielende:** Überprüfe, ob eine Scheibe auf *Tahiti* liegt. Der Spieler, der dann die meisten Scheiben auf der Transit-Leiste liegen hat, erhält 1 Ruhm für jedes braune -Plättchen, das hier liegt. Bei Gleichstand erhalten beide Spieler diesen Ruhm.



Ein solches Plättchen funktioniert wie ein braunes Attribut-Plättchen (aber zählt nicht wie eines für andere Effekte!). Manche geben auch Ruhm für die Endwertung.



Dieser Ruhm auf den Feldern und Verbindungen funktioniert wie der Ruhm auf dem Spielplan - erhalte ihn, wenn deine Scheibe auf dem Feld liegt, bzw. wenn du die Verbindung kontrollierst.

## Transit-Leiste

Die Aktionsoption *Segeln* oder *Eroberung* ist abhängig vom Feld, das du damit auf der Transit-Leiste mit einer Scheibe belegen möchtest! Nur *Australien* und *Neuseeland* benötigt eine Aktion *Eroberung*, wie angegeben.

## Effekte der Felder



3 neue Scheiben auf deine Anlegestelle



2 neue Scheiben auf deine Anlegestelle



2 Aktionen *Lohn*

# 11 WO DIE SONNE NIEMALS UNTER GEHT

**11 WO DIE SONNE NIEMALS UNTERGEHT**  
 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 gelang es den Briten ebenfalls, ihr eigenes weltumspannendes Reich mit Indien als Juwel des Ostens und den Inseln der Karibik als Krone des Reichtums im Westen zu erschaffen.

Für die Aktion *Kolonialhandel*: Zähle hier zu deiner Präsenz in der Region, in der du eine Karte ziehen möchtest.

Platziere 1 von deiner Anlegestelle hier, um entweder: 1 Aktion in einer offenen Region oder 1 Aktion in einer Region deiner Wahl auszuführen.

Mindestens 1 hier? **SPIELEND** Erhalte Ruhm für die Anzahl der Regionen, in denen du eine Stadt besitzt.

REGIONEN	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

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 gelang es den Briten ebenfalls, ihr eigenes weltumspannendes Reich mit Indien als Juwel des Ostens und den Inseln der Karibik als Krone des Reichtums im Westen zu erschaffen.

Für die Aktion *Kolonialhandel*: Zähle hier zu deiner Präsenz in der Region, in der du eine Karte ziehen möchtest.



Platziere 1 von deiner Anlegestelle hier, um entweder: 1 Aktion *Eroberung* () in einer offenen Region oder 1 Aktion *Segeln* () in einer Region deiner Wahl auszuführen.

**Wertung am Spielende:** Wenn du hier wenigstens 1 Scheibe liegen hast, erhältst du Ruhm in Höhe der Anzahl von Regionen, in denen du eine Stadt besitzt. Siehe dir dazu die Tabelle an.

## 12 GEWÜRZHANDEL

**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 erhob, 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.

Platziere 1 deiner von deiner Anlegestelle auf entweder das Hochsee-Feld von **Afrika** ODER **Indien** ODER **Fernost**. Dann ziehe die oberste **Kolonialkarte** dort, wenn du die **notwendige Präsenz** dafür besitzt.

Entferne 1 deiner vom Hochsee-Feld von **Afrika** ODER **Indien** ODER **Fernost** und lege sie an deine **Reichtums-** oder **Macht-Leiste**, wie wenn es ein braunes Attribut-Plättchen wäre.

Für **Afrika** UND **Indien** UND **Fernost**: Hast du mindestens 1 auf dem Hochsee-Feld der **Region**, erhalte für jede deiner auf dem Schiffahrtsweg der **Region**.

**SPIELEND**

**Wertung am Spielende:** Für die Regionen **Afrika**, **Indien** und **Fernost** prüfst du nacheinander, ob du mindestens 1 Scheibe auf dem jeweiligen Hochsee-Feld hast. Ist das der Fall, erhältst du in der entsprechenden **Regionen** 1 **Ruhm**, für jede deiner Scheiben auf ihrem Schiffahrtsweg.

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 erhob, 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.



Platziere 1 deiner von deiner Anlegestelle auf entweder das Hochsee-Feld von **Afrika** ODER **Indien** ODER **Fernost**. Dann ziehe die oberste **Kolonialkarte** dort, wenn du die **notwendige Präsenz** dafür besitzt.



Entferne 1 deiner vom Hochsee-Feld von **Afrika** ODER **Indien** ODER **Fernost** und lege sie an deine **Reichtums-** oder **Macht-Leiste**, wie wenn es ein braunes Attribut-Plättchen wäre.

**Hinweis:** Vergiss nicht, die Leiste dabei entsprechend anzupassen!

## 13 GLOBALISIERUNG

**GLOBALISIERUNG**

Während des Zeitalters der Segelschiffahrt 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.

Nachdem du eine Aktion **Angriff** ausgeführt hast: Ziehe die oberste **Kolonialkarte** dieser **Region**, wenn du die **notwendige Präsenz** dafür besitzt.

Ersetze 1 deiner **Kolonialkarten** gegen 1 **Kolonialkarte** aus einem Stapel einer **Region** deiner Wahl, die dieselbe (oder eine niedrigere) notwendige Präsenz besitzt. Wirf 1 braunes -Plättchen ab, um stattdessen mit einer Karte zu ersetzen, deren notwendige Präsenz um 1 höher ist.

Erhalte **Ruhm** für die **Anzahl Regionen**, von denen du **Kolonialkarten**/Gouverneure besitzt.

REGIONEN	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

**SPIELEND**

**Wertung am Spielende:** Erhalte **Ruhm**, je nachdem aus wie vielen unterschiedlichen **Regionen** du **Kolonialkarten**/Gouverneure besitzt. Sieh dir dazu die Tabelle an.

Während des Zeitalters der Segelschiffahrt 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.



Nachdem du eine Aktion **Angriff** ausgeführt hast: Ziehe die oberste **Kolonialkarte** dieser **Region**, wenn du die **notwendige Präsenz** dafür besitzt.



Ersetze 1 deiner **Kolonialkarten** gegen 1 **Kolonialkarte** aus einem Stapel einer **Region** deiner Wahl, die dieselbe (oder eine niedrigere) notwendige Präsenz besitzt. Wirf 1 braunes -Plättchen ab, um stattdessen mit einer Karte zu ersetzen, deren notwendige Präsenz um 1 höher ist.

**Hinweis:** Vergiss nicht, die Leiste dabei entsprechend anzupassen!

**Außerdem:** Auch wenn du nur einen Stapel einer **Region** wählen darfst, darf die Karte, die du dort hineingibst auch eine **Sklavereikarte** oder Karte aus **Europa** sein.

**Beispiel:** Wenn du eine Karte von **Indien** mit der notwendigen Präsenz von 4 gegen eine Karte von **Afrika** mit der notwendigen Präsenz von 3 tauscht, legst du die Karte von **Indien** an genau die Stelle, an der vorher die Karte von **Afrika** lag. Wenn die Karte dann im weiteren Verlauf des Spiels oben auf den Stapel von **Afrika** liegt, kann sie ganz regulär in **Afrika** mit der notwendigen Präsenz gezogen werden, obwohl es eine Karte aus **Indien** ist.

## KAPERBRIEFE

**KAPERBRIEFE**  
 Weltumspannende Imperien wie Spanien oder England hatten nicht einmal ansatzweise ausreichend Kriegsmarine, um ihre riesigen Territorien zu verteidigen. Freie Kapitäne konnten daher Kaperbriefe erhalten, die ihnen erlaubten, Schiffe feindlicher Nationen anzugreifen. Diese Freibeuter waren an den profitablen Küsten Nordafrikas und Südamerikas stets auf der Jagd nach Gold und Gütern.

Entferne die eines Mitspieler von einem Schiffahrtsweg deiner Wahl und lege sie auf das Hochsee-Feld ihrer Region. Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das freigewordene Feld.

War die entfernte von einem Mitspieler, der noch **nicht gepasst** hat, **stiehl** 1 braunes **Attribut-Plättchen** von ihm!

Entferne so viele deiner von Hochsee-Feldern, wie du möchtest, und lege sie zurück an deine Anlegestelle.

Für jeden Schiffahrtsweg überprüfe:

- Sind deine die einzigen dort? Erhalte .
- Oder hast du dort die Mehrheit an ? Erhalte .
- Oder hast du dort die zweitmeisten ? Erhalte .

**SPIELLENDE**

**Wertung am Spielende:** Überprüft jeden Schiffahrtsweg und schaut euch an, wer dort wie viele Scheiben hat.

Wenn ein Spieler als einziger dort Scheiben hat, erhält er 4 Ruhm. Hat ein Spieler dort die Mehrheit an Scheiben, erhält er 2 Ruhm. Hat ein Spieler dort die zweitmeisten Scheiben liegen, erhält er 1 Ruhm. Gleichstände werden wie bei der Vergabe des Gouverneurs gebrochen.

*Weltumspannende Imperien wie Spanien oder England hatten nicht einmal ansatzweise ausreichend Kriegsmarine, um ihre riesigen Territorien zu verteidigen. Freie Kapitäne konnten daher Kaperbriefe erhalten, die ihnen erlaubten, Schiffe feindlicher Nationen anzugreifen. Diese Freibeuter waren an den profitablen Küsten Nordafrikas und Südamerikas stets auf der Jagd nach Gold und Gütern.*



Entferne die eines Mitspieler von einem Schiffahrtsweg deiner Wahl und lege sie auf das Hochsee-Feld ihrer Region. Platziere 1 von deiner Anlegestelle auf das freigewordene Feld.

War die entfernte von einem Mitspieler, der noch **nicht gepasst** hat, **stiehl** 1 braunes **Attribut-Plättchen** von ihm!

**Hinweis:** Vergesst dabei nicht, eure Leisten jeweils anzupassen!



Entferne so viele deiner von Hochsee-Feldern, wie du möchtest, und lege sie zurück an deine Anlegestelle.

## HAITIANISCHE REVOLUTION

**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.

Entferne die oberste Karte vom Kolonialkartenstapel/Sklavereistapel einer Region deiner Wahl oder Europa und lege sie hier rechts ab. Dann führe 1 Aktion **Kolonialhandel** aus.

Wähle 1 **Kolonialkarte** (keine **Sklavereikarte**) von hier und nimm sie dir.

Liegen hier **Kolonialkarten** mit insgesamt mindestens 10 Symbolen oder ist die **Abschaffung der Sklaverei** eingetreten, gründet sich die Republik Haiti. **Republik Haiti gegründet?** Zähle jeweils **jede** deiner **Kolonialkarten** (aber nicht **Sklavereikarten**) von 1 Sorte und multipliziere die Anzahl mit der Anzahl Karten von derselben Sorte hier. Erhalte je so viel . Verliere für jede deiner **Sklavereikarten** je so viel wie **Sklavereikarten** hier liegen.

**SPIELLENDE**

**Wertung am Spielende:** Liegen auf diesem Abenteuer **Kolonialkarten** mit insgesamt wenigstens 10 Symbolen (auch Ruhm ist ein Symbol!), oder ist die Sklaverei abgeschafft worden, wird die **Republik Haiti** gegründet und dieses Abenteuer wird am Spielende gewertet.

Für die Wertung seht ihr euch die **Kolonialkarten** an, die auf diesem Abenteuer liegen. Zählt für jede Sorte (also zum Beispiel alle Karten von **Afrika**) die Anzahl und multipliziert diese Anzahl mit der Anzahl der Karten, die jeweils von dieser Sorte beiden Spielern liegen. Das ist der Ruhm, den man erhält.

Das gleiche macht ihr mit den **Sklavereikarten** – für diese verliert aber jeder Spieler Ruhm für seine **Sklavereikarten**.

*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.*



Entferne die oberste Karte vom Kolonialkartenstapel/Sklavereistapel einer Region deiner Wahl oder Europa und lege sie hier rechts ab. Dann führe 1 Aktion **Kolonialhandel** aus.

**Hinweis:** Legst du eine Karte mit Effekt hier ab, passiert der Effekt nicht (wie etwa eine Scheibe zu erhalten oder Sklaverei abschaffen).



Wähle 1 **Kolonialkarte** (keine **Sklavereikarte**) von hier und nimm sie dir.

**Hinweis:** Nimmst du eine Karte von hier, löst das auch den Effekt einer Karte aus (wie etwa eine Scheibe zu erhalten oder Sklaverei abzuschaffen).

**Beispiel Endwertung:** Besitzt du 2 Karten von Indien und es liegen 3 Karten von Indien auf diesem Abenteuer, erhältst du  $2 \times 3$  Ruhm, also 6 Ruhm.

# SO KANNST DU DEIN SPIEL EINFACH VERSTAUEN

- A** Das Gebäudeinlay. Im Gebäudeinlay bereitest du nicht nur die Gebäudeauslage vor. Die Plättchen können auch hier drin verbleiben, wenn du das Spiel aufräumst!
- B** Spielerinlay. Jedes der fünf Spielerinlays hat Platz für 35 Scheiben, 3 Schilde, 4 Würfel und das Startgebäude.
- C** Basisinlay. Alles übrige Spielmaterial passt in die dafür vorgesehenen Aussparungen.

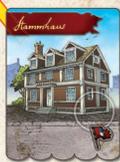


**A**

Die Inlays wurden so gestaltet, dass sie alles Spielmaterial der Version für den Handel, aber auch alles Spielmaterial der Kickstarter-Version fassen. Je nachdem welche Version du hast, kann es also sein, dass manche Aussparungen mehr Platz bieten, als du benötigst, oder manche sogar leer bleiben.



**B**



**C**



6x



9x

15x



6x



5x



48x



10x



8x



5x



8x



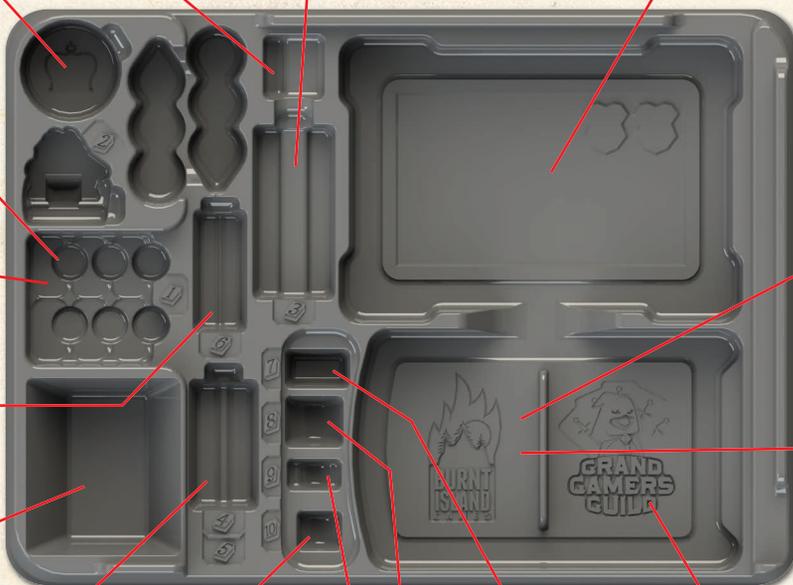
5x



95x



4x



## IMPRESSUM

**Autor:** Carl de Visser & Jarratt Gray  
**Entwicklung:** Burnt Island Games & Grand Gamers Guild  
**Grafik:** Josh Cappel  
**Illustrationen:** Leandro Oliveira & Vicinius Townsend  
**3D-Modelle:** Heriberto Valle Martinez  
**Inlays:** Noah Adelman, Game Trayz

**Deutsche Version**  
**Redaktion:** Benjamin Schönheiter  
**Realisation:** Daniel Theuerkauf  
**Lektorat:** Veronika Sigl

**Eine Zusammenarbeit von**  
 © 2020 **Frosted Games**, Matthias Nagy,  
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland

und  
 © 2020 **Board Game Circus**, Daniel Theuerkauf,  
 Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland,  
 unter der Lizenz von Burnt Island Games und Grand Gamers Guild.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

