

Port Royal Spielregel

Ein Spiel für rauhe Piraten im Streit um die Beute, für 3 - 4 Spieler ab 10 Jahre

Jamaica 1684. Der gesamte westindische Seeraum ist in der Hand des Königs von Spanien. Die spanischen Kriegs- und Handelsflotten beherrschen die Karibik. Die ganze Karibik? Mittendrin die Insel Jamaica und mit ihr der Hafen Port Royal. Unter dem Schutz der englischen Krone und ausgestattet mit Kaperbriefen bietet sich hier ein Zufluchtsort für die verwegenen Freibeuter. Hier glauben sie sich sicher, feiern ihre Feste und prahlen von ihren Fahrten. Hier schachern und zocken sie um die Handelsgüter, die sie erbeutet haben, um sie auf ihre Schiffe zu laden und sie gewinnbringend weiter zu verkaufen.

Autor: Wolfgang Panning
Grafik: Franz Vohwinkel
Realisation: Bernd Dietrich



service@queen-games.de

Queen Games

D-53842 Troisdorf, Germany

Sie erfahren mehr über weitere Spiele unter:

<http://www.queen-games.de>

SPIELZIEL

Ziel für jeden Spieler ist es, am Ende die größte Beute auf seinen Schiffen geladen zu haben. Doch man sollte darauf achten, daß kein Schiff unbegrenzt beladen werden kann.

SPIELMATERIAL

- 49 Beutekarten: Davon 40 „einfache“ Beutekarten (je 10x): Schiffszwieback (orange), Tabak (hellgrün), Rum (türkis), Schießpulver (lila), in den Werten 2 bis 10 und 12; sowie 9 Sonderkarten (grau).

Der Wert und das Gewicht der Beutekarten wird in Tonnen gemessen.



- 6 Bonuskarten (Gefangene) mit den Werten 1 bis 6. Sie zählen genausoviel wie die entsprechenden Beutekarten, wiegen aber nichts und können jedem Schiff zugeordnet werden!

- 39 Stichkarten in 4 Farben (Rot, Blau, Grün und Schwarz – Jede Farbe steht für einen anderen Piratenkapitän) mit den Werten 1 - 8; sowie 3 spezielle Stichkarten (Klabautermann) ohne Farbe mit den Werten 1, 5 und 7.



- 4 Anlegetableaus für die Beutekarten mit Schuldenskala, Trumpffarben und Schiffsladeräumen.



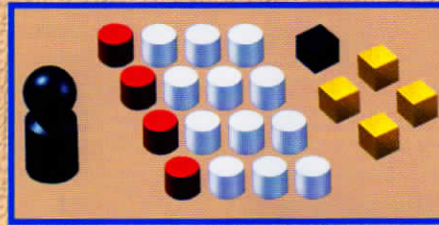
Schuldenskala

Trumpffarben

Schiffsladeräume

Hier werden später die Beutekarten angelegt

- 4 Schuldensteine (gelbe Würfel)
- 1 Gebotsstein (schwarzer Würfel)
- 4 Trumpfsteine (rote Holzscheiben)
- 12 Stichsteine (weiße Holzscheiben)
- 1 Piratenstein zum Markieren einer Beutekarte (schwarze Figur)
- 1 Spielregel



SPIELVORBEREITUNG

1. Je nach Mitspielerzahl (3 oder 4) werden von den **Stichkarten** folgende Werte benötigt:

Bei 3 Spielern:

Alle Karten der vier Grundfarben mit den Werten 1 - 6, sowie die Klabaufmannkarten **1 und 5**.

Bei 4 Spielern:

Alle Karten der vier Grundfarben mit den Werten 1 - 8, sowie die Klabaufmannkarten **1 und 7**.

Sonderkarte:
„1 Karte umlegen“



2. Aus den **Beutekarten** wird die Sonderkarte „1 Karte umlegen“ aussortiert.

Die restlichen Beutekarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Kartenstapel bereitgelegt. Die Sonderkarte „1 Karte umlegen“ wird unter den Stapel geschoben.

3. Die **6 Bonuskarten** werden gemischt und ebenfalls als verdeckter Stapel bereitgehalten.
4. Stichkarten, Piratenstein und Gebotsstein werden bereitgelegt.
5. Jeder Spieler erhält 1 Tableau, das er vor sich ablegt, 1 Schuldenstein, der auf das Feld der Schuldenskala mit der 0 gelegt wird, 1 Trumpfstein und 3 Stichsteine.

KURZÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE

1. Beutekarten (9 Stück) auslegen
2. Stichkarten austeilen (an jeden 8 Karten)
3. Die Privilegien ersteigern
(Zwei Karten tauschen, Trumpf festlegen und Startspieler bestimmen)
4. Acht Stiche um acht Beutekarten spielen
(Gebot zurückzahlen, Beute auf die Schiffe verteilen)

SPIELABLAUF

Jedes Spiel läuft über 6 Runden. Jede Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. Beutekarten auslegen

Es werden 9 Beutekarten aufgedeckt und in der Tischmitte ausgelegt.

2. Stichkarten austeilen

Für die Verteilung der Stichkarten wird ein Kartengeber bestimmt. Er mischt die Stichkarten gut und teilt jedem 8 Karten aus.

Die verbleibenden 2 Karten werden **offen** ausgelegt.

3. Die Privilegien ersteigern

Es gibt folgende Privilegien zu ersteigern. Der Höchstbietende erhält 3 besondere Rechte:

a) Zwei Karten austauschen

Der Spieler bekommt die beiden offen liegenden Stichkarten und sucht sich nun aus allen seinen Karten 2 aus, die er verdeckt zur Seite legt. Diese Karten werden in der Runde nicht mehr benötigt.

b) Trumpf festlegen

Er bestimmt die Trumpffarbe. Alle Spieler legen zur besseren Übersicht ihren roten Trumpfstein auf die entsprechende Piratenflagge ihres Tableaus.

c) Startspieler bestimmen

Er bestimmt den Startspieler (sich selbst oder einen anderen). Der ausgewählte Startspieler bestimmt eine der 9 offenen Beutekarten, um die im ersten Stich gespielt wird. Auf diese Karte stellt er den Beutestein (schwarze Spielfigur).

Geboten wird dabei mit **zukünftiger Beute** (mindestens in 1-Tonnen-Schritten).

Ausgehend vom Spieler links vom Kartengeber machen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn beliebig höhere Gebote oder sie passen. Wer paßt, darf nicht erneut einsteigen.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die **Privilegien** und markiert sein Gebot vorläufig auf der Schuldenskala, der obersten Zeile auf dem Tableau (0 bis -19). Der schwarze Gebotsstein wird auf den gebotenen Wert gelegt. Der gelbe Schuldenstein bleibt auf seinem alten Wert liegen. **Schulden fließen als Minusbeträge in die Endabrechnung ein.**

Beispiel:

Der Spieler hat das höchste Gebot abgegeben. Er hat 5 Tonnen geboten.

Bislang hatte dieser Spieler keine Schulden, sein Schuldenstein steht auf der „0“.

Er markiert sein Gebot (5) mit dem schwarzen Gebotsstein und darf nun in dieser Runde seine 3 Privilegien ausüben.



Zu keiner Zeit dürfen Gebote gemacht werden, die über „-19“ hinausgehen würden.

Beispiel: Der Spieler hat 4 Tonnen Schulden. Er darf deshalb bis maximal 15 Tonnen bieten.

Macht niemand ein Gebot, erhält der Kartengeber die Privilegien für 0 Tonnen, d.h. er muß hierfür kein Gebot machen.

4. Acht Stiche um acht Beutekarten spielen

- Der Startspieler spielt zum ersten Stich aus. Jeder Spieler legt reihum je 1 Karte dazu.
- Die jeweils erste Karte in einem Stich bestimmt die angespielte Farbe.
- Die angespielte Farbe muß nicht bedient werden.
- Das gilt auch wenn Trumpf angespielt wird.
- Aber: Nur wenn man nicht bedienen kann, darf mit Trumpf gestochen werden.
- Wer sticht, muß deshalb einen weißen Stichstein auf die gestochene Farbe auf seinem Tableau legen und zeigt damit an, daß er diese Farbe nicht mehr auf der Hand hat.

Sollte man dabei erwischt werden, doch noch eine Karte der gestochenen Farbe zu besitzen, muß – als Strafe – eine eigene Beutekarte abgegeben werden. Sie ist damit aus dem Spiel. Der rechte Nachbar entscheidet, welche der Beutekarten des betroffenen Spielers entfernt wird.

- Die jeweils höchste Karte in einem Stich gewinnt.
Trümpfe sind höherwertig als Karten in der angespielten Farbe.
Karten in der angespielten Farbe sind höher als abgeworfene Farben.



- Der Spieler, der den Stich gewinnt, erhält als Lohn die Beutekarte um die gespielt wurde. Er muß sie sofort in sein entsprechendes Schiff legen. Er bestimmt dann den nächsten Startspieler, welcher dann die neue Beutekarte festlegt und zum nächsten Stich ausspielt.

- Am Ende der Runde, nach 8 Stichen, bleibt eine Beutekarte übrig. Nun wird die oberste Bonuskarte verdeckt unter diese übriggebliebene Beutekarte geschoben.
- Beide Karten können nur zusammen in der folgenden Spielrunde gewonnen werden.
- Der Tisch wird wieder mit 8 neuen Beutekarten aus dem Vorrat aufgefüllt.
- Die Stichkarten werden eingesammelt. Der rechte Nachbar des alten Kartengebers mischt und teilt die Stichkarten zu einer neuen Runde aus. Es folgt eine Versteigerung und anschließend eine weitere Runde mit 8 Stichen.

Die Klabautermann-Karten:

- Da nicht bedient werden muß, kann immer auch eine „farblose“ Klabautermann-Karte in den Stich geworfen werden.
- Geschieht dies, verlieren alle bereits gespielten und noch zu spielenden Karten innerhalb dieses Stiches ihre Farbe. Trümpfe verlieren ihre Trumpfeigenschaft.



- Es dürfen nun auch Karten in der Trumpffarbe nachgespielt werden, wenn man die angespielte Farbe noch besitzt. Es wird kein Stichstein gelegt, denn in einem Stich mit Klabautermann-Karte(n) gibt es keinen Trumpf.
- Die Werte sind allein entscheidend. Es gewinnt die Karte mit dem höchsten Zahlenwert.
- Liegen mehrere Karten mit der gleichen (höchsten) Zahl im Stich, gewinnt die höchste Karte, die zuletzt gespielt wurde.

Gebot zurückzahlen

Um die Schulden, die durch ein Gebot entstanden sind, zurückzuzahlen, gibt es nur eine Möglichkeit:

- Während jeder Runde darf nur der Spieler mit dem aktuellen Höchstgebot einmal eine von ihm gewonnene Beutekarte dazu verwenden, sein Gebot zurückzuzahlen. Hierzu gibt er die Beutekarte bei Erhalt ab, anstatt sie in eines seiner Schiffe zu legen. Er schiebt seinen Gebotsstein um die entsprechende Anzahl von Feldern nach links und ersetzt ihn durch seinen Schuldenstein.

Beispiel: Der Spieler hat aus vorherigen Runden 6 Tonnen Schulden. Er hat in dieser Runde 8 Tonnen geboten und damit das Höchstgebot. Er bekommt den schwarzen Gebotsstein und stellt ihn 8 Felder über seinen Schuldenstein auf die -14. Er setzt später in der Runde eine gerade gewonnene Beutekarte (5 Tonnen) ein, um sein aktuelles Gebot zurückzuzahlen. Sein Gebotsstein wandert damit die entsprechende Anzahl Felder zurück. Da er nur eine Beutekarte einsetzen darf, ist sein neuer Gesamtschuldenstand jetzt 9 Tonnen. Sein gelber Schuldenstein wird auf die -9 gesetzt. Der Gebotsstein wird vom Brett genommen.

Dabei ist zu beachten:

- Überschreitet der Wert der Beutekarte die Höhe des Gebotes, verfällt der Rest.
- Schulden dürfen nur bis zum Wert des gelben Schuldensteins reduziert werden. Der Schuldenstein darf niemals nach links verschoben werden!



Beispiel: Obwohl die Beutekarte 9 Tonnen wert ist, dürfen die Schulden lediglich bis zum gelben Schuldenstein reduziert werden.

- Am Ende des Spiels, nach 6 Runden, werden die Schulden (markiert durch den gelben Schuldenstein) mit dem Gesamtwert der gültigen Beute- und Bonuskarten verrechnet.

Beute auf die Schiffe verteilen

Jede gewonnene Beutekarte muß sofort an das eigene Tableau zum passenden Schiff gelegt werden.

- Die einfachen Beutekarten: Schießpulver (lila), Schiffszwieback (orange), Rum (türkis), und Tabak (hellgrün) müssen an die passenden Schiffs-laderäume gelegt werden.
- Die grauen Sonderkarten dürfen jedem Schiff zu geordnet werden.
- Bonuskarten werden verdeckt an ein beliebiges Schiff angelegt.

Alle Karten, die einmal im Schiff liegen, dürfen grundsätzlich nicht mehr umgelegt oder entfernt werden.

Es gibt allerdings Ausnahmen durch 2 Sonderkarten: („1 Karte umlegen“ und „1 Karte entfernen“)



Begrenzter Schiffsladeraum

Jedes Schiff kann nur Beutekarten bis zu einem bestimmten Gesamtwert an Bord nehmen:

In einem Spiel mit 3 Personen:	24 Tonnen
In einem Spiel mit 4 Personen:	18 Tonnen

Hat ein Schiff Beutekarten mit insgesamt mehr Gewicht an Bord als das Schiff laden kann, geht es am Ende der 6. Runde unter, und der Spieler bekommt für dieses Schiff keine Punkte. Auch Bonuskarten, die kein Gewicht haben, sind mit untergegangen, falls sie auf dem betroffenen Schiff waren.

Spieltip: Sollte der Höchstwert eines Schiffes vorzeitig überschritten werden, so kann man vielleicht das Untergehen verhindern, wenn es einem gelingt in den verbleibenden Runden, durch Anlegen der Sonderkarten -5, -10 oder Max +5 das Schiff am sinken zu hindern.

Auch die Karten „eine Karte umlegen“ und „eine Karte entfernen“ können hierzu gute Dienste leisten.

ABRECHNUNG UND SPIELENDE

Nach der 6. Runde wird gewertet und der Gewinner ermittelt.

Um die letzte Beutekarte sowie um verbliebene Bonuskarten wird nicht mehr gespielt.

Auf jedem Schiff, das nicht untergegangen ist, werden die Werte aller Beutekarten und Bonuskarten addiert. Hiervon wird der Kredit, markiert durch den gelben Schuldenstein, abgezogen. Der Spieler mit dem höchsten Wert hat das Spiel um die Beute gewonnen.

DIE BEDEUTUNG VON BONUS- UND SONDERKARTEN

Die Bonuskarten

Ab der 2. Runde wird an die übrig gebliebene Beutekarte (9 liegen aus, 8 Stiche werden gespielt) eine Bonuskarte verdeckt hinzugelegt.

Es können auch mehrere Bonuskarten an eine Beutekarte gebunden sein.

Die Bonuskarte(n) bekommt derjenige, der die dazugehörige Beutekarte in einem Stich gewinnt. Der Spieler darf sich ihren Wert natürlich anschauen, bevor er sie an ein beliebiges seiner Schiffe verdeckt anlegt.

Bonuskarten haben kein eigenes Gewicht, jedoch durchaus ihren Wert. Deshalb sind sie sehr begehrt. Sie werden aber nur dann gewertet, wenn auch das Schiff, auf dem sie liegen, am Ende nicht untergegangen ist.



Die Sonderkarten

Sie werden (bis auf „1 Karte entfernen“ und „1 Karte umlegen“) durch Anlegen an das Tableau einem Schiff zugeordnet. Ihre Funktion hat nur eine Wirkung auf dieses Schiff.

Sonderkarten „+8“ und „+6“

Sie erhöhen den Wert und das Gewicht der Ladung des Schiffes um 8 bzw. 6. Mit ihnen kann auch ein Gebot abbezahlt werden.



Sonderkarten „-10“ und „-5“

Sie vermindern den Wert und das Gewicht der Ladung des betroffenen Schiffes um 10 bzw. 5.

Sollte ein Schiff bereits überladen sein, kann es durch den Einsatz dieser Karten gegebenenfalls wieder in die Wertung kommen.

Sollte am Ende des Spiels ein negativer Gesamtwert in einem Schiff existieren, so ist der Wert der Ladung Null. Weniger als leer kann ein Laderaum nicht sein. Bonuskarten (Gefangene) sind keine Beutekarten. Ihr Wert bleibt erhalten.

Mit ihnen kann kein Gebot abbezahlt werden.



Sonderkarten „Max +5“ und „Max -5“

Jede dieser Karten vergrößert bzw. verringert den Laderaum des betroffenen Schiffes um 5 (z.B. von 24 T. auf 29 T.).

Mit ihnen kann kein Gebot abbezahlt werden.



Sonderkarte „x2“

Diese Karte verdoppelt den Gesamtwert aller Beutekarten im Schiff. Negative Werte verdoppeln sich ebenfalls. Bonuskarten werden nicht verdoppelt. Mit ihr kann kein Gebot abbezahlt werden.



Sonderkarte „1 Karte entfernen“

Diese Karte bietet 2 Möglichkeiten:

- Die Karte wird sofort nach Erhalt abgegeben. Dafür darf eine beliebige Karte aus einem eigenen Schiff entfernt und abgeworfen werden.
- Die Karte wird aufgehoben und neben das eigene Tableau gelegt. Zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt darf eine gerade gewonnene Beutekarte abgeworfen werden anstatt sie anlegen zu müssen. Die Sonderkarte wird dann ebenfalls entfernt.

Mit ihr kann kein Gebot abbezahlt werden.

Sonderkarte „1 Karte umlegen“

Diese Karte liegt als unterste Karte im Stapel mit den Beutekarten und kommt deshalb erst in der letzten Runde zum Einsatz.

Man darf, sofort nach Erhalt, eine der bereits gewonnenen Sonderkarten oder Bonuskarten auf ein anderes eigenes Schiff legen. Einfache Beutekarten dürfen nicht umgelegt werden.

Hat man zu dem Zeitpunkt keine solche Karte, verfällt die Sonderkarte und wird abgeworfen.

Mit ihr kann kein Gebot abbezahlt werden.

