

SEAFALL

EIN LEGACY-SPIEL



SPIELANLEITUNG

STOPP!

Wenn du die Regeln
per Video lernen
möchtest, besuche
plaidhatgames.com
und schaue dir die
Video-Erklärung
(Englisch) an!



STOP!

Lies zuerst das Beiblatt *Willkommen zu SeaFall*.

DIE KAMPAGNE

Ruhm und Siegt

In *SeaFall* bist du der Herrscher einer Provinz und versuchst zum Kaiser aller Provinzen aufzusteigen. Im Laufe vieler Partien einer langen Kampagne sammelst du Punkte, hier Ruhm genannt. Ruhm wird auf zwei verschiedene Weisen festgehalten: *Ruhm für die laufende Partie* und *Ruhm für die Kampagne* (der Gesamtstand über mehrere Partien hinweg). Der Spieler, der am Ende der Kampagne den höchsten *Ruhm für die Kampagne* hat, ist der Sieger.



Dieses Symbol steht für Ruhm

Eine einzelne Partie endet, wenn ein Spieler bei Rundenende eine bestimmte Mindestanzahl an Ruhm in dieser Partie gesammelt hat. Dieser *Ruhm für die laufende Partie* wird für alle Spieler vor jeder Partie wieder auf Null gesetzt. Eine Partie zu gewinnen bringt dir Belohnungen, ist aber nur ein Zwischenschritt für dein höheres Ziel.

Hauptsächlich erhältst du Ruhm, indem du folgendes tust:

- ◆ Ein Wagnis erfolgreich abschließen (z.B. eine Entdeckung oder einen Überfall)
- ◆ Eine Aufwertung erwerben oder ein Gebäude errichten
- ◆ Einen Kunstschatz erwerben
- ◆ Einen Meilenstein erreichen
- ◆ Einen bemerkenswerten Berater einstellen

Während der Kampagne werden weitere Möglichkeiten eröffnet, Ruhm zu erhalten.

Die Krönung des Kaisers

Eure *SeaFall*-Kampagne (etwa 15 Partien) endet, wenn ein Spieler die Insel am Ende der Welt entdeckt. Der Spieler mit dem meisten *Ruhm für die Kampagne* wird zum Kaiser über alle Provinzen ernannt und gewinnt die Kampagne. Einen unwahrscheinlichen Gleichstand entscheidet derjenige Spieler für sich, der während der Kampagne mehr Ruhm für Meilensteine (festgehalten im Buch der Geschichte) erhalten hat. Bei weiterem Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der den niedrigeren Rang in der letzten Partie hatte.

Das Buch der Geschichte

Im Buch der Geschichte auf der Rückseite dieser Anleitung werden die erreichten Meilensteine und Punktestände festgehalten. In jeder Zeile werden die Ergebnisse einer Partie notiert.

SPIELMATERIAL ZU BEGINN DER KAMPAGNE

- Spielplan
 - Auslagetableau
 - 10 Schiffe (je 2 in den 5 Spielerfarben)
 - 15 Würfel
 - 40 Waren (je 10 Holzwürfel in 4 Farben)
 - Logbuch
 - Astrolabium
 - 40 Feindschaftsmarken/Provinzmarken (beidseitig bedruckt) (je 8 in den 5 Spielerfarben)
 - 5 Provinztableaus (1 in jeder Spielerfarbe)
 - 62 Münzen (in den Werten 1, 5 und 10)
 - 36 Einflussmarken
 - 30 Glücksmarken
 - 9 Gebäudeplättchen
 - 12 Aufwertungsplättchen
 - 8 Kunstschatze-Karten
 - 5 Spielhilfe-Karten
 - 20 Schadenskarten
 - 9 Meilenstein-Karten
 - 20 Beraterkarten
 - 6 Ereigniskarten
 - 5 Adelstitel-Karten
 - 10 Herrscherkarten
 - 8 Gelehrten-Stickerbögen
 - 1 Entwicklungs-Stickerbogen
 - 1 Erkundungs-Stickerbogen
 - 1 Feindschafts-Stickerbogen
 - 6 versiegelte Truhen (verschlossene Pappschachteln)
 - 5 Provinztruhen (leere Pappschachteln)
 - 1 Vorratstruhe (leere Pappschachtel)
 - 1 Zielanzeiger
 - 5 Ruhmesanzeiger (1 pro Spieler)
- Zusätzlich benötigt ihr einen Stift, der nicht im Spiel enthalten ist.**

ÜBER DIESE ANLEITUNG

SeaFall ist kein einfaches Spiel. Der Spielablauf ist relativ klar, aber ihr solltet euch mit den verschiedenen Begriffen und Materialien vor dem Start der Kampagne vertraut machen. Die Anleitung ist wie folgt aufgebaut:

- Seite 3 Ein Überblick über die verschiedenen Spielmaterialien. Auch zum Nachschlagen während der Lektüre geeignet.
- Seiten 4-5 Spielaufbau.
- Seiten 6-7 Karten, Spielplan und Begriffe. Ein Überblick über die Karten und deren Verwendung sowie ein Überblick über den Spielplan und die wichtigsten Symbole.
- Seiten 8-9 Ein Blick auf die Spielmaterialien der Spieler (*Provinztableau und Schiffe*).
- Seiten 10-11 Zwei wichtige Konzepte: Wagnisse (werden durch Würfelwurf entschieden) und Marken (*Einfluss, Glück und Feindschaft*). Feindschaft ist etwas knifflig.
- Seiten 12-13 Der Spielablauf: Jahre, Runden, Züge. Was ein Spieler während seines Zuges macht und wie eine Partie abläuft.
- Seiten 14-19 In jedem Zug verpflichtest du eine der vier Gilden. Diese werden hier mitsamt den Aktionen, die sie ermöglichen, vorgestellt.
- Seiten 20-21 Etwas über Kolonien (die entsprechenden Regeln kommen erst später) und was am Ende einer Partie geschieht.
- Seiten 22-23 Anmerkungen zu sonstigen Punkten, ein Glossar und das Impressum.

SPIELMATERIAL



Astrolabium

Ein Rundenanleger, der auch den Startspieler angibt.



Schiffe

Jede Provinz besitzt 2 Schiffe für die Erkundung der Welt und den Transport von Waren.



Groß



Mittel



Klein



Nichts

Würfel

Spezielle Würfel mit 4 möglichen Ergebnissen: Nichts, Kleiner Erfolg, Mittlerer Erfolg und Großer Erfolg.



Holz



Leinen



Gewürz



Eisen

Waren

Es gibt folgende Waren: Holz, Leinen, Gewürz und Eisen. Die Farben der Holzwürfel entsprechen denen verschiedener Karten und Plättchen und zeigen eine mögliche Ermäßigung bei deren Kauf an.

Feindschaft



Provinz

Feindschafts- und Provinzmarken

Werden auf Orte gelegt, um Feindseligkeiten der entsprechenden Provinz anzuzeigen. Die Provinzmarken (*auf der Rückseite*) werden erst später in der Kampagne benötigt.

Gold

Benötigt ihr, um Waren und Kunstschätze zu erwerben und Berater einzustellen. Gold ist unbegrenzt; sollte der Münzvorrat nicht ausreichen, nutzt andere Materialien als Ersatz.



Einflussmarken

Setzt diese ein, um die Fähigkeit einer anderen Provinz für einen Zug zu nutzen, oder einen Berater einzustellen, ohne mit Gold zu bezahlen.



Glücksmarken

Setzt diese ein, um Unglück abzuwenden.



Gebäudeplättchen

Werden auf Bauplätzen errichtet und geben euch eine Fähigkeit im Spiel.



Aufwertungsplättchen

Zur Verstärkung eurer Schiffe für diese Partie.



Kunstschätze

Bringen euch Ruhm ein.



Schadenskarten

Geht etwas schief, müsst ihr eine Schadenskarte auf ein Schiff legen.



Meilensteine

Momente während der Kampagne, die besonders viel Ruhm einbringen und den Verlauf der Geschichte ändern können.



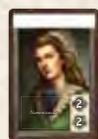
Berater

Stellt diese ein, nutzt ihre Sonderfähigkeiten und verstärkt eure Aktionen.



Ereignisse

In jeder Runde wirkt sich ein Ereignis auf die Provinzen aus.



Herrscher

Das bist du, Herrscher deiner Provinz. Herrscher haben Einfluss, Glück und (oftmals) einen Namenszusatz.



Adelstitel

Gibt deinen Adelstitel und den Rang in der kaiserlichen Thronfolge an.



Gelehrte

Deine Berater können in Partien zusätzliche Sonderfähigkeiten gewinnen. Dafür gibt es diese Sticker.



Entwicklungs-Stickerbogen

Sticker, die eure Provinz und euch als Herrscher verbessern.



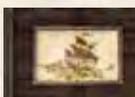
Feindschafts-Stickerbogen

Um Konflikte festzuhalten, die eine Partie überdauern.



Erkundungs-Stickerbogen

Dinge, die ihr bei euren Entdeckungsreisen findet.



Versiegelte Truhen

Kleine Schachteln mit weiterem Spielmaterial, die bei Erreichen bestimmter Meilensteine geöffnet werden.



Provinztruhen

Darin lagerst du Spielmaterial, das in den folgenden Partien nur dir zur Verfügung steht.



Vorratstruhe

Hier wird Spielmaterial versteckt, das alle Spieler während des Spiels brauchen könnten.



Zielanzeiger

Er gibt die benötigte Anzahl von Ruhm an, die zum Gewinnen einer einzelnen Partie nötig ist.



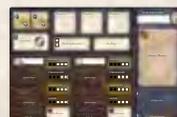
Ruhmesanzeiger (1 pro Spieler)

Zeigt den Ruhm eines Spielers für die laufende Partie an.



Auslagetableau

Hierauf befindet sich die Auslage verfügbarer Gebäude, Berater und Aufrüstungen, daneben der Warenvorrat.



Provinztableau

Eine Übersicht über die Werte und Besitztümer eines Spielers. Eine Art Geschichte der Provinz.



Spielhilfe

Eine Übersicht über den Spielablauf und die Gildenaktionen.



SPIELAUFBAU

Hinweis: Während des ersten Winters kommen zusätzliche Materialien für den Spielaufbau ins Spiel. Daher erscheint diese Übersicht unvollständig.



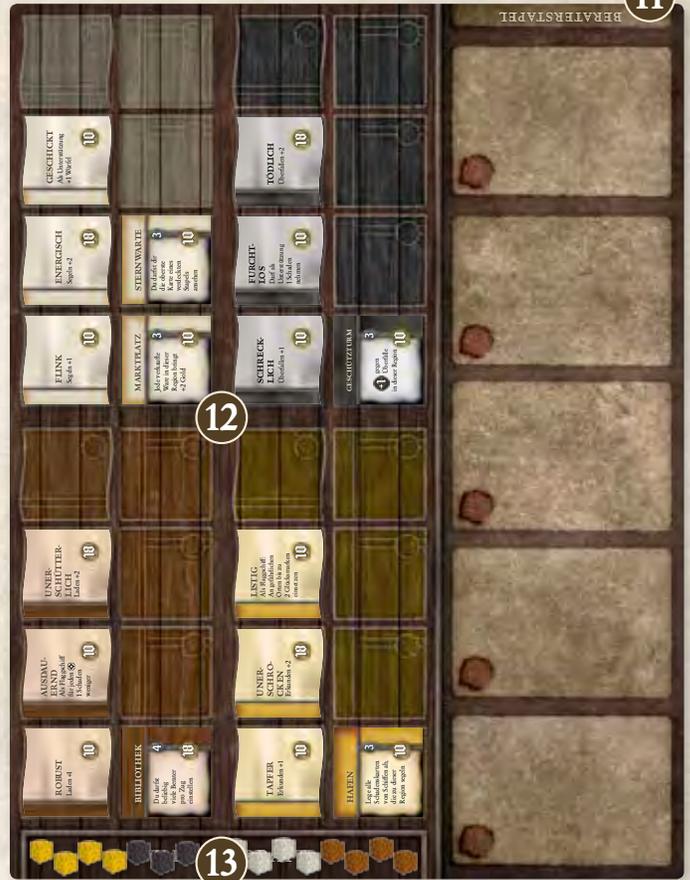
Legt den Spielplan (*nicht im Bild*) in die Tischmitte und Logbuch (1), Vorratruhe (2), Würfel (3) sowie Goldvorrat (4) bereit.



Jeder von euch erhält sein Provinztableau (5) und seine Provinztruhe (6). Setzt euch so um den Tisch, dass eure aktuellen Adelstitel (*gemäß eurer Adelstitel-Karte*) vom Rang her im Uhrzeigersinn aufsteigend aufeinanderfolgen. Entnehmt nun eurer Provinztruhe die enthaltenen Marken und Karten (7).



Stellt eure Schiffe auf euren Heimathafen (*Spielplanbereich mit Symbol und Farbe der Provinz*) (8), legt eure 8 Feindschaftsmarken auf den entsprechenden Bereich eures Provinztableaus (9) und alle anderen Marken und Plättchen auf die entsprechenden Bereiche. Nehmt euch so viele Glücks- und Einflussmarken aus dem allgemeinen Vorrat, wie auf eurer Herrscherkarte angegeben sind, und legt sie darauf ab (10).



Legt das Auslagetableau neben den Spielplan. Bildet aus den Beraterkarten einen verdeckten Stapel und legt diesen neben die Auslage (*während des ersten Winters werden einige Berater aufgedeckt und stehen dann zur Verfügung*) (11). Legt alle Aufwertungen und Gebäude offen auf die entsprechenden Felder der Auslage (12). Stapelt identische Plättchen aufeinander. Dies sind die verfügbaren Aufwertungen und Gebäude. Legt alle Waren als allgemeinen Vorrat neben der Auslage bereit. (13).





Legt die Meilensteine einzeln (14) und die Kunstschatze als offenen Stapel (15) auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Im seltenen Fall, dass mehr Meilensteine erreichbar sind, als Plätze vorhanden, legt die überzähligen Meilensteine oberhalb dieser Felder neben den Spielplan. Ihr dürft offene Kartenstapel jederzeit durchsehen.

Platziert den Zielanzeiger auf der Ruhmesleiste (16). Legt ihn bei eurer ersten Partie der Kampagne (*nach dem Prolog*) auf Feld 11. In jeder folgenden Partie rückt er jeweils ein Feld vor, bis Feld 24. Wird die Kampagne danach fortgesetzt, bleibt der Anzeiger auf Feld 24. Schaut im *Buch der Geschichte* nach, wie viele Partien ihr schon bestritten habt.

Jeder Spieler legt seinen Ruhmesanzeiger auf das Feld 0 der Ruhmesleiste (17). Ihr startet prinzipiell jede Partie ruhmlos, in späteren Partien könnt

ih aber Gegenstände besitzen, die euch bereits zu Beginn einer Partie einige Ruhmespunkte bringen.

Mischt die Schadenskarten (18) und bildet daraus einen verdeckten Stapel, den ihr auf den entsprechenden Bereich des Spielplans legt. (*Dies gilt auch für andere Kartenarten, die ihr während der Kampagne erhaltet*).

Beginnend mit dem Spieler mit dem niedrigsten Rang und weiter in Spielreihenfolge (*im Uhrzeigersinn*) folgt ihr den Anweisungen auf eurer Adelstitel-Karte und erhaltet unter Umständen einen Bonus (*zu Beginn der Kampagne gibt es auf dem Adelstitel-Karten weder Anweisung noch Bonus*).

DIE KARTEN

Hinweis: Möchtest du zuerst den Spielablauf kennenlernen, lies zunächst die Seiten 12 und 13 und danach hier weiter.

Meilensteine

Meilensteine sind historische Ereignisse, die eure Spielgeschichte fortschreiben und die Kampagne ihrem Ende näher bringen. Sie bieten außerdem Ruhm und andere Belohnungen. Normalerweise stehen innerhalb einer Partie mehrere Meilensteine zur Verfügung. Auf den Meilensteinen steht jeweils eine Bedingung (1). Der Spieler, welcher als erster diese Bedingung erfüllt, darf am Ende seines Zuges den Meilenstein einfordern und es wird sofort der entsprechende Eintrag im Logbuch vorgelesen (2).

Meilensteine bringen neue Ereigniskarten ins Spiel. Meilensteine mit dem violetten Hinweis „Öffnen“ (siehe Abbildung) öffnen zusätzlich eine der versiegelten Truhen. Für den Prolog gibt es spezielle Meilensteine, die keine Ereigniskarte oder versiegelte Truhe ins Spiel bringen.



Berater

Berater sind Angehörige einer Gilde (Symbol oben links), die ihrem Herrscher einmal pro Jahr helfen. Du kannst einmal pro Zug einen Berater von der Auslage einstellen und in deinen Rat legen sowie einen deiner Berater aktivieren und nutzen. Um einen Berater einzustellen, musst du entweder die Kosten in Gold (1) oder mit Einfluss (2) begleichen. Jeder hat eine Sonderfähigkeit (3) und Fachwissen (4), die du nur nutzen kannst, wenn der Berater aktiv ist. Nach dem Zug zieht sich dein aktiver Berater zurück: Er wird umgedreht, verdeckt zurück in den Rat gelegt, und steht in diesem Jahr nicht mehr zur Verfügung.

Hinweis: Das jeweilige Geschlecht der Personen ist in SeaFall nie spielrelevant. In der deutschen Spielregel wird schlicht der Lesbarkeit halber meist die männliche Form verwendet.



Adelstitel

Es gibt 5 Adelstitel-Karten, die deinen aktuellen Rang und Platz in der Thronfolge angeben. Die Adelstitel sind, vom höchsten zum niedrigsten Rang:

Erster in der Thronfolge: Kurfürst/Kurfürstin

Zweiter in der Thronfolge: Herzog/Herzogin

Dritter in der Thronfolge: Fürst/Fürstin

Vierter in der Thronfolge: Graf/Gräfin (nur bei 4 oder 5 Spielern im Spiel)

Fünfter in der Thronfolge: Freiherr/Freifrau (nur bei 5 Spielern im Spiel)

Die Adelstitel entscheiden über die Sitzreihenfolge in jeder Partie. Der Spieler mit dem niedrigsten Rang ist Startspieler zu Beginn einer Partie. Im Uhrzeigersinn folgen die nächsthöheren Ränge.

Während einer Partie werden jegliche Gleichstände zugunsten des Spielers mit niedrigerem Rang aufgelöst, wenn nicht anders angegeben. Das bedeutet, dass positive Ereignisse eher niedrige Ränge betreffen, negative Ereignisse eher höhere Ränge.



Herrscher

Jeder Spieler ist der Herrscher einer Provinz. Die entsprechende Karte zeigt dein Portrait, deinen Namen (1) und andere Angaben:

Namenszusatz (2): Herrscher können einen Namenszusatz erhalten (wie „die Weise“). Dies ist mit einem Bonus im Spielverlauf verknüpft. Wenn du einen Namenszusatz erhältst, klebe den entsprechenden Sticker auf diesen Bereich und überklebe gegebenenfalls den vorigen.

Einfluss (3): So viele Einflussmarken erhältst du zu Beginn jeder Partie.

Glück (4): So viele Glücksmarken erhältst du zu Beginn jeder Partie.



Ereignisse

Zu Beginn der Kampagne gibt es 10 Ereignisse. Davon bilden 6 den Ereignisstapel, 4 sind jeweils noch in einem eigenen Beutel verschlossen. Lege diese 4 in die Vorratstruhe, bis sie durch einen Meilenstein ins Spiel kommen. Wenn dies passiert, suche das entsprechende Ereignis, nimm es aus dem Beutel und mische es in den Ereignisstapel. Im Laufe der Kampagne kommen weitere Ereignisse hinzu. Auch für diese gilt: Offene Ereignisse sofort in den Ereignisstapel mischen, verschlossene Ereignisse zunächst in die Vorratstruhe legen.



Spielhilfen

Diese führen auf der Vorderseite (1) die verschiedenen Schritte eines Zuges auf sowie die Schritte, die jeden Winter abgehandelt werden. Die Rückseite (2) listet die verschiedenen Gilden und ihre möglichen Aktionen auf.



Namen

In SeaFall sind viele Elemente zu Beginn namenlos, bis ihr diese in eure Handlungen einbezieht. Ihr könnt bei vielen Gelegenheiten Karten und Orte benennen. Dies kann etwas schwierig sein, solange ihr nur einen Bruchteil der Geschichte kennt. Benennt daher eure Provinz (auf dem Spielplan und eurem Provinztableau) sowie eure Schiffe (auf eurem Provinztableau) erst, wenn ihr soweit seid. Noch namenlosen Beratern dürft ihr Namen geben, wenn ihr sie einstellt oder solange sie in eurem Rat sind. Den Namen einer Insel dürft ihr nur auf besondere Anweisung hin festlegen.



So sieht ein Kasten zum Eintragen eines Namens aus.

DIE KARTE DES SPIELPLANS

Grundlagen

Die Welt ist in verschiedene Bereiche eingeteilt. Schiffe befinden und bewegen sich auf Feldern. Am östlichen Spielplanrand befinden sich die Provinzen, das offene Meer erstreckt sich bis zum westlichen Spielplanrand.

Heimathafen (1): Jede Provinz verfügt an ihrer Küste über ein Feld mit ihrem Heimathafen, über das sie die Kontrolle hat.

Küstengewässer (2): Das langgestreckte Feld zwischen den Heimathäfen und dem offenen Meer.

Meeresfelder (3): Die sechseckigen Felder des Spielplans. Diese Felder sind in Spalten eingeteilt. Jede Spalte kann nur 1 Insel enthalten.

Leere Meeresfelder (4): Meeresfelder, die keine Inseln oder andere Elemente enthalten.

Inseln (5): Befinden sich auf Meeresfeldern. Jeder Insel ist an einem Ende der entsprechenden Spalte eine Infotafel mit Details und Inselorten zugeordnet (6). Um mit der Insel und allen ihren Orten zu interagieren, muss sich ein Schiff des Spielers auf dem entsprechenden Meeresfeld befinden. Beispielsweise können Waren gekauft oder ein Überfall ausgeführt werden.

Steinerner Torbogen (7): Auf einem Meeresfeld befindet sich ein alter Torbogen. Er ist breit genug, damit ein Schiff durchsegeln kann, allerdings kennt niemand seinen genauen Zweck.

Regionen

Regionen sind Felder des Spielplans, die Land enthalten. In vielen Regionen befinden sich mehrere Orte, die ihr erkunden oder überfallen könnt, wenn sich eines eurer Schiffe in dieser Region ("vor Ort") befindet. Die Provinzen mit den Heimathäfen sind Regionen, ebenso die Inseln.

Orte sind kleine Teilbereiche innerhalb einer Region. Ihr könnt sie erkunden, überfallen oder andere Aktionen an diesen Orten ausführen.

Der Wert im Schildsymbol (8) gibt den Verteidigungswert eines Ortes an.

Noch nicht erkundete Inselorte sind durch ein Symbol gekennzeichnet (9).

Bereits erkundete Inselorte besitzen einen Aufdruck oder (*häufiger*) einen Sticker (10), der zeigt, was dort entdeckt wurde.

Einige Inseln haben spezielle Eigenschaften oder Effekte (11).



SYMBOLE



Anleger

Befindet sich ein Schiff in einer Region mit diesem Symbol, kann der entsprechende Spieler die Aktion *Aufwertung* ausführen. Jeder Heimathafen besitzt dieses Symbol, weitere werdet ihr auf Inseln entdecken. Manche Anleger bieten Aufwertungen in allen Farben an (*wie in der Abbildung*), andere nur in einer bestimmten Farbe.



Markt

In einer Region mit diesem Symbol könnt ihr die Aktion *Waren verkaufen* ausführen. Manche Märkte nehmen Waren aller Farben an (*wie in der Abbildung*), andere nur Waren einer bestimmten Farbe.



Werft

Befindet sich ein Schiff in einer Region mit diesem Symbol, kann der entsprechende Spieler die Aktion *Instandsetzen* ausführen.



Verteidigung

Jeder Inselort und jede Provinz hat einen Verteidigungswert. Dieser Wert gibt an, wie viele Erfolge du würfeln musst, um diesen Ort zu erkunden und/oder zu überfallen ohne Schaden zu erleiden. Ein rotes Schild zeigt einen gefährlichen Ort an. Mehr dazu unter *Wagnisse* auf Seite 10.



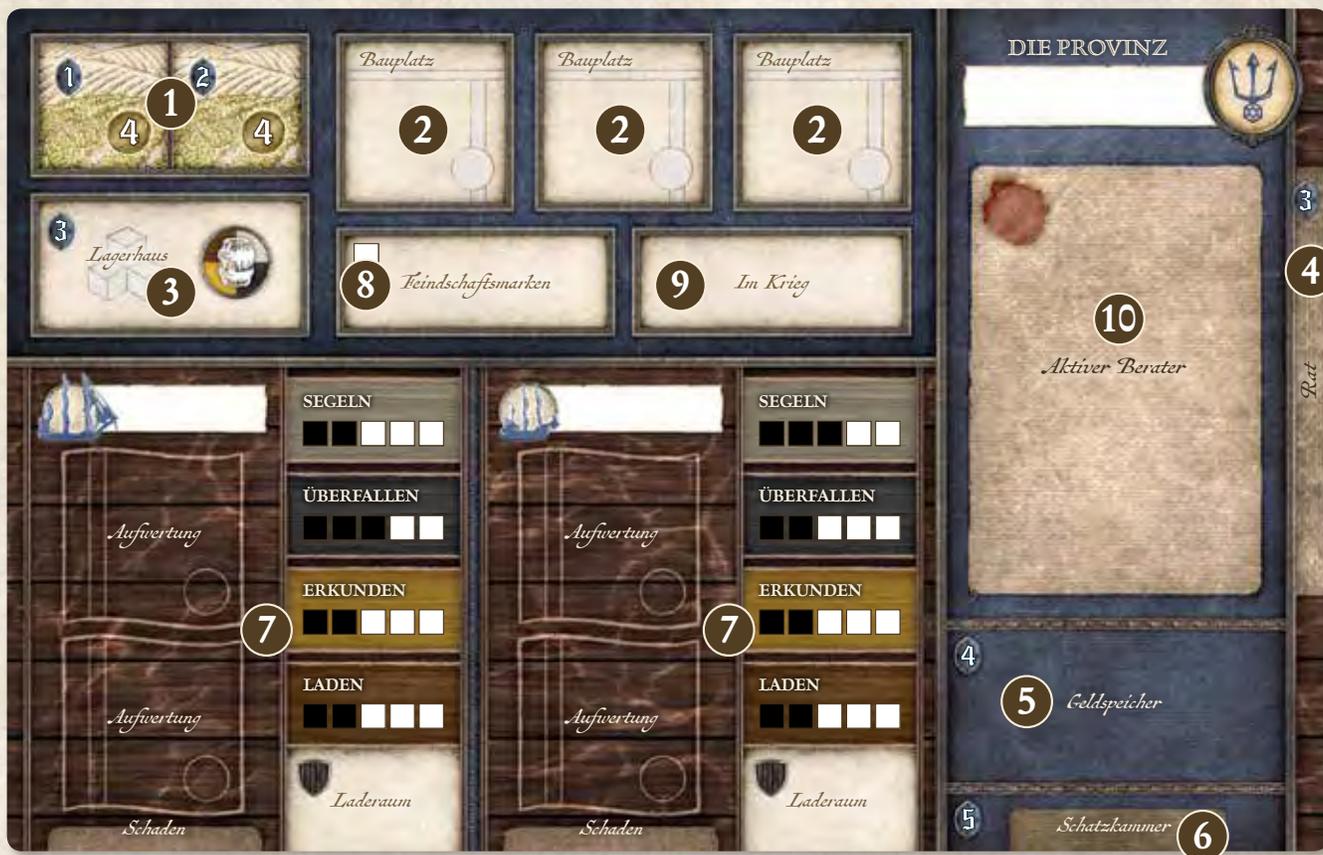
Garnison

Jede Region (*Insel oder Provinz*) besitzt eine Garnison. Ihr Wert gibt an, wie viele Würfel ein Angreifer bei einem Überfall entfernen muss. Mehr dazu unter *Überfall* auf Seite 10 und unter *Überfall* auf Seite 18.



PROVINZTABLEAUS

Jede Provinz ist eine Region auf dem Spielplan und wird zudem auf einem eigenen Tableau dargestellt.



Orte der Provinz

Ihr könnt viele Orte der Provinz verbessern. Alle diese Orte können aber auch überfallen werden!

- 1 Kornfelder (2x)**
Ihr erhaltet im Winter Gold für eure Ernte.
- 2 Bauplätze**
Hier könnt ihr Gebäude errichten.
- 3 Lagerhaus**
Hier lagert ihr Waren. Außerdem könnt ihr auf dem Markt im Lagerhaus Waren aller Farben verkaufen, wenn ihr die Aktion *Waren verkaufen* wählt.
- 4 Rat**
Hier liegen alle deine Berater, die gerade nicht aktiv sind.
- 5 Geldspeicher**
Hier liegt dein Gold.
- 6 Schatzkammer**
Hier liegen alle deine Karten außer den Beratern.

Andere Bereiche des Provinztableaus

(keine Orte)

- 7 Schiffe**
Angaben über deine Schiffe. Genaueres auf der folgenden Seite.
- 8 Feindschaftsmarken**
Hier liegen die Feindschaftsmarken deiner Provinz.
- 9 Im Krieg**
Hier liegen die Feindschaftsmarken deiner Mitspieler, mit denen du dich gerade im Krieg befindest.
- 10 Aktiver Berater**
Hier liegt dein Berater, der für diese Runde aktiv ist.

SCHIFFE UND SEGELN

Schiffe

Jede Provinz besitzt 2 Schiffe, die als Spielfiguren auf dem Plan stehen. Zu Beginn unterscheiden sie sich geringfügig in ihren Werten. Diese sind auf dem Provinztableau angegeben. Im Laufe der Kampagne wirst du deine Schiffe verbessern und mit Aufwertungen versehen (*die du am Ende einer Partie wieder entfernen musst*).



Schiffe haben vier Werte:

1. Segeln

So viele Felder weit darfst du dieses Schiff in deinem Zug bewegen.

2. Überfallen

So viele Würfel darfst du nutzen, wenn du die Aktion *Überfallen* ausführst.

3. Erkunden

So viele Würfel darfst du nutzen, wenn du die Aktion *Erkunden* ausführst.

4. Laden

So viele Waren und Gegenstände darfst du im Laderaum des Schiffes (*direkt darunter*) transportieren. In späteren Partien gibt dieser Wert auch an, wann das Schiff bei einem Angriff versenkt wird.

Du kannst jedes deiner Schiffe aufwerten, um Werte kurzfristig hochzusetzen oder andere Vorteile zu erhalten. Die Aufwertungsplättchen haben die Form von Flaggen (5) und werden am Ende einer Partie (*oder wenn das Schiff sinkt*) wieder entfernt. Jedes Schiff darf maximal 2 Aufwertungen zur selben Zeit besitzen.

Am Ende jeder Partie darfst du eines deiner Schiffe dauerhaft aufrüsten und füllst dazu eines der Werte-Kästchen aus (*mehr dazu unter Ende einer Partie auf Seite 20*).

Segeln

In jedem Zug hast du die Option, beide Schiffe zu bewegen. Jedes segelt höchstens so viele Felder weit, wie seinem Segelwert entspricht, kann sich aber immer mindestens 1 Feld weit bewegen (*auch bei Segelwert 0*). Befinden sich beide Schiffe auf demselben Feld, kannst du sie gemeinsam bewegen. Bei Schiffen mit unterschiedlichen Werten kannst du das Schiff mit dem höheren Wert danach noch weiterziehen.

Es dürfen beliebig viele Schiffe auf einem Feld stehen, auch von unterschiedlichen Spielern.

Vor oder nach der Bewegung kannst du die Waren zwischen den Schiffen umverteilen, wenn sie sich in derselben Region (*also auf demselben Feld mit Land*) befinden. Du darfst auch Waren zwischen Lagerhäusern, die du kontrollierst, und Schiffen in derselben Region umverteilen.

Beispiel: Blau besitzt Schiffe mit den Segelwerten 3 und 4. Sie bewegt beide gemeinsam 3 Felder weit (1). Dann bewegt sie das Schiff mit dem höheren Segelwert noch ein Feld weiter zu einer Insel (2).

REGEL 3

REGEL 4

REGEL 5

REGEL 6



WAGNISSE UND SCHADEN

Wagnisse

Einige Aktionen in diesem Spiel sind riskant und du musst würfeln, um den Erfolg zu bestimmen. Diese werden als Wagnisse bezeichnet. Zum Beispiel ist die Erkundung eines unerforschten Ortes ein Wagnis. Oder der Überfall auf eine Provinz. Ein Wagnis ist erfolgreich, wenn du mindestens 1 Erfolg würfelst und dein Flaggschiff nicht dabei sinkt. Bevor du würfelst, ermittelst du die Anzahl deiner Würfel. Damit die Aktion zudem ohne Schaden gelingt, musst du mindestens die Anzahl an Erfolgen würfeln, die dem Verteidigungswert des Ortes entspricht.

Die Würfel

Die Würfel in *SeaFall* haben 4 unterschiedliche Seiten: Nichts und 3 Erfolge (*Kleiner, Mittlerer und Großer Erfolg*). Jedes Symbol zählt als Erfolg, außer ein Effekt gibt etwas Anderes an.



Ein Wagnis eingehen

Wähle einen Ort in einer Region, in der sich mindestens eines deiner Schiffe befindet. Abhängig von der gewählten Gildenaktion (*siehe Die Gilden ab Seite 14*) kannst du entweder eine Erkundung oder einen Überfall durchführen. Beachte den Verteidigungswert des gewählten Ortes.



Gefährliche Orte

Bei einem Wagnis an einem gefährlichen Ort kannst du keine Glücksmarken einsetzen (*siehe Glücksmarken auf der nächsten Seite*).



Gefährlicher Ort

Würfelanzahl bestimmen

Bestimme ein eigenes Schiff in dieser Region zum Flaggschiff. Der Wert dieses Schiffes für die gewählte Aktion entspricht der Anzahl deiner Würfel. Aufwertungen und eine Reihe weiterer Effekte können diese Anzahl erhöhen oder reduzieren. Das Flaggschiff kann allerdings auch Schaden erleiden.

Beispiel: Grau möchte einen Ort erkunden, also das Wagnis Erkundung eingehen. Sie hat beide Schiffe in dieser Region, beide haben einen Erkundungswert von 3. Sie bestimmt eines davon zum Flaggschiff und nimmt sich 3 Würfel.



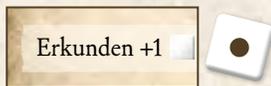
Bonus

Befindet sich dein zweites Schiff in derselben Region, darfst du es als Unterstützung verwenden und einen zusätzlichen Würfel nehmen, solange es mindestens den Wert 1 für die entsprechende Aktion aufweist.

Beispiel: Grau hat ihr zweites Schiff ebenfalls in dieser Region und darf sich einen zusätzlichen Würfel nehmen, da dessen Erkundungswert mindestens 1 beträgt.

Verfügt dein aktiver Berater über Fachwissen für diese Aktion, darfst du entsprechend weitere Würfel nehmen.

Beispiel: Grau hat als aktiven Berater den Wahnsinnigen mit dem Fachwissen „Erkunden +1“. Daher darf sie noch einen Würfel nehmen.

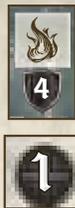


Bei einer Erkundung kannst du zusätzlich noch Forschungskarten (*siehe Entdeckergilde auf Seite 16*) einsetzen, um die Würfelanzahl zu erhöhen. Ausgespielte Forschungskarten werden danach abgelegt, d.h. sie kommen zurück unter den entsprechenden Nachziehstapel.

Beispiel: Grau besitzt keine Forschungskarten, daher bleibt es bei insgesamt 5 Würfeln für ihre Erkundung.

Wenn du einen Ort überfallen willst, können die Garnison und Feindschaften (Marken und Sticker) die Würfelanzahl reduzieren. Mehr dazu unter *Überfallen* auf Seite 18.

Beispiel: Blau möchte einen Ort mit dem Verteidigungswert 4 überfallen. Er hat beide Schiffe in dieser Region, jeweils mit dem Überfallwert 2. Er legt ein Flaggschiff fest, erhält 2 Würfel +1 Würfel für das unterstützende Schiff. Sein aktiver Berater hat als Fachwissen „Überfallen +2“, also hat Blau nun 5 Würfel. Allerdings ist vor Ort eine 1er-Garnison, daher muss er einen Würfel wieder abgeben und hat nun 4 Würfel.



Schicksalswurf & Glück

Nimm alle deine Würfel und wirf sie auf einmal. Ist der Ort kein gefährlicher Ort, kannst du nun Glücksmarken einsetzen und für jede Marke einen Würfel von *Nichts* auf *Mittlerer Erfolg* drehen.

Ist die Anzahl von Erfolgen kleiner als der Verteidigungswert, erleidet dein Flaggschiff Schaden entsprechend der Differenz (*siehe Schaden weiter unten*).

Beispiel: Blau würfelt mit seinen 4 Würfeln 2 Erfolge. Er setzt eine Glücksmarke ein und dreht einen Würfel auf Mittlerer Erfolg. Da der Verteidigungswert 4 beträgt, erleidet sein Flaggschiff 1 Schaden (die Differenz zwischen dem Verteidigungswert und der Anzahl der Erfolge).



Hast du keinen einzigen Erfolg gewürfelt oder sinkt dein Schiff durch einen Schaden, scheitert das Wagnis und dein Zug endet sofort. Andernfalls hast du das Wagnis erfolgreich abgeschlossen (*auch wenn du Schaden erlitten hast*).



Schließt du ein Wagnis erfolgreich ab, erhältst du 1 Ruhm und kannst deinen Zug fortsetzen.

Schaden

Schaden bei einem Wagnis wird immer dem Flaggschiff zugeteilt.

Für jeden Schaden, den dein Flaggschiff erleidet, musst du

- entweder eine Aufwertung dieses Schiffes umdrehen (*sie kann erst wieder genutzt werden, wenn sie instandgesetzt wurde*).
- oder eine Schadenskarte ziehen und halb unter das Provinztableau schieben (*siehe Abbildung*).



Jedes Schiff darf maximal 2 Schadenskarten haben. Müsste ein Schiff eine dritte Schadenskarte nehmen, sinkt es. Der Effekt des Schadens tritt sofort ein. Wird der Ladewert reduziert und es befinden sich zu viele Waren an Bord, musst du überzählige Waren deiner Wahl zurück in den Vorrat legen.

REGEL 7

Sinken

Wenn dein Schiff sinkt, musst du alle Aufwertungen dieses Schiffes verdeckt ablegen (*zurück in die Auslage*). Zusätzlich verlierst du 1 Ruhm für jede Aufwertung, die du ablegen musst. Lege alle Waren vom Laderraum des Schiffes zurück in den Vorrat. Setze das Schiff auf dein Provinztableau, bis du es mit der Aktion *Instandsetzen* wieder repariert hast (*siehe Baumeistergilde auf Seite 15*).

FEINDSCHAFT UND ANDERE MARKEN

Es gibt 3 verschiedene Marken in *SeaFall*: Glück, Einfluss und Feindschaft. Glücks- und Einflussmarken erhältst du zu Beginn einer Partie aus dem Vorrat und legst sie dorthin zurück, wenn du sie einsetzt. Du darfst beliebig viele davon besitzen. Feindschaftsmarken gibt es genau 8 pro Spieler, die zu Beginn jeder Partie im Vorrat auf dem Provinztableau des jeweiligen Spielers liegen.

Glücksmarken

Wenn ihr ein Wagnis eingeht, könnt ihr mit den Glücksmarken den Ausgang eines Schicksalswurfs zu euren Gunsten ändern. Für jede Marke, die ihr einsetzt, dürft ihr einen Würfel von der leeren Seite auf die Seite *Mittlerer Erfolg* drehen.

Hinweis: An gefährlichen Orten könnt ihr keine Glücksmarken einsetzen!



Einflussmarken

Einflussmarken stellen dar, wie gut euer Herrscher Dinge auf inoffiziellen Wege regelt. Mit euren Einflussmarken könnt ihr Berater einstellen, ohne deren Goldkosten bezahlen zu müssen. Auch könnt ihr während eures Zuges eine Einflussmarke an einen Mitspieler weitergeben, um alle Vorteile und Fähigkeiten einer Region unter seiner Kontrolle für die Dauer eures Zuges zu nutzen. Der Mitspieler hat die Wahl anzunehmen oder abzulehnen, darf aber nichts weiteres (Gold, Ruhm, was auch immer) in den Handel mit einbeziehen.

Beispiel: Rot bietet Violett eine Einflussmarke an, um dessen Gebäude Hafen in der violetten Provinz zu nutzen. Violett akzeptiert, daher darf Rot (aufgrund des Hafens) alle Schadenskarten von seinen Schiffen im violetten Heimathafen ablegen, ohne die Aktion Instandsetzen nutzen zu müssen. Violett hätte ablehnen, nicht aber z.B. zusätzlich Gold dafür aushandeln dürfen.



Feindschaftsmarken

Feindschaftsmarken zeigen Konflikte zwischen Provinzen, oder zwischen einer Provinz und einer Insel an. Am Ende der Partie können einige zu ewigen Feindschaften werden, die mit Feindschaftsstickern festgehalten werden. Diese gelten für alle weiteren Partien, oder bis sie überklebt werden.



Platzieren und Verschieben der Feindschaftsmarken

Feindschaftsmarken werden an einen Ort gelegt, der erfolgreich überfallen wurde (oder die Bewohner anderweitig malträtiert). Er zeigt an, dass dieser Ort in diesem Jahr nicht mehr überfallen werden darf. Feindschaftsmarken auf Inselorten werden im nächsten Winter und bei Spielende auf die dazugehörige Garnison verschoben. Der Effekt der Garnison bleibt erhalten, die Marke erinnert euch nur daran, dass bei einem Überfall oder beim Bezahlen ein zusätzlicher Effekt eintritt. Feindschaftsmarken auf Provinztableaus werden im nächsten Winter in den Bereich *Im Krieg* verschoben. Die Provinz, bzw. Insel ist der entsprechenden Provinz gegenüber nach wie vor feindselig eingestellt, der Ort kann aber im neuen Jahr wieder überfallen werden.

Auswirkungen von Feindschaft

Feindschaft hat verschiedene Auswirkungen, je nachdem, wo die Marken liegen. Meistens ist es eine Art Schutz gegen weitere Überfälle.

Feindschaft als Verteidigung

Bei einem Überfall musst du für jede deiner Feindschaften (*Marken und Sticker*) in der überfallenen Region 1 Würfel abgeben.

Blau erwägt, die grüne Provinz zu überfallen. Allerdings ist bereits aus einer früheren Partie ein blauer Feindschaftssticker auf der grünen Provinz, eine Feindschaftsmarke im Bereich Im Krieg und eine weitere - von einem Überfall im gleichen Jahr - auf einem Kornfeld des Provinztableaus. Blau müsste also 3 Würfel abgeben. Er entscheidet sich für eine andere Aktion. Führt Rot einen Überfall auf Grün aus, muss er keine Würfel abgeben, da die blauen Feindschaftsmarken ihn nicht betreffen.

Feindschaft als Kostenfaktor auf Inseln

Die Kosten (z.B. für Waren) erhöhen sich um 1 Gold für jede eigene Feindschaft (*Marke und Sticker*) auf der Insel.

Feindschaft und Krieg

Hinweis: Im Prolog kannst du dich nicht mit einer anderen Provinz im Krieg befinden, daher kannst du diesen Abschnitt erst einmal überspringen.

Du befindest dich mit einer anderen Provinz im Krieg, wenn mindestens eine Feindschaftsmarke dieser Provinz im gleichnamigen Bereich deines Provinztableaus liegt. Diese Feindschaft kannst du sowohl offensiv als auch defensiv nutzen. Jede Feindschaftsmarke einer Provinz im Bereich *Im Krieg* bringt dir bei einem Überfall auf einen Ort dieser Provinz 1 zusätzlichen Würfel.



Grün entscheidet sich für einen Racheakt: Er überfällt einen Ort der blauen Provinz und erhält 1 zusätzlichen Würfel für die blaue Feindschaftsmarke im Bereich Im Krieg seines Provinztableaus. Für den Feindschaftssticker und die Marke auf dem Kornfeld erhält er allerdings KEINE zusätzlichen Würfel.

Feindschaftsmarken legen

Musst du eine Feindschaftsmarke auf einen Inselort legen, nimmst du diese aus deinem Vorrat auf deinem Provinztableaus.

Musst du Marken auf einen Ort legen, der unter der Kontrolle einer Provinz ist, mit der du dich im Krieg befindest, gibst du zuerst deren Feindschaftsmarke aus deinem Bereich *Im Krieg* zurück, erst danach legst du Feindschaftsmarken aus deinem Vorrat. Zurückgegebene Feindschaftsmarken gehen immer in den eigenen Vorrat der entsprechenden Provinz.

Grün überfällt ein Kornfeld der blauen Provinz und müsste 2 Feindschaftsmarken abgeben. Zuerst gibt er die blaue Marke aus seinem Bereich Im Krieg zurück. Blau legt diese in seinen Vorrat. Dann legt Grün eine Marke aus seinem Vorrat auf das überfallene Kornfeld.

Begrenzung der Feindschaftsmarken

Müsstest du durch eine Aktion Feindschaftsmarken legen und es befinden sich nicht genug in deinem Vorrat, kannst du diese Aktion nicht ausführen. Tritt durch ein unerwartetes Ereignis eine Situation ein, bei der du Marken legen müsstest, aber nicht genügend in deinem Vorrat sind, verlierst du stattdessen für jede nicht gelegte Marke 1 Ruhm.

Ewige Feindschaft (Sticker)

Am Ende einer Partie können Feindschaften zu ewigen Feindschaften werden. Dazu werden Feindschaftssticker in den entsprechenden Bereich auf der Infotafel einer Insel oder Provinz geklebt. Die Auswirkungen sind entsprechend der Feindschaftsmarken, was die Kosten auf Inseln und die Verteidigung gegen Überfälle angeht. Allerdings bringen sie keine zusätzlichen Würfel bei einem Überfall auf eine Provinz, mit der du dich im Krieg befindest.



Provinzmarken

Die Rückseiten der Feindschaftsmarken dienen als Provinzmarken. Sie werden erst später in der Kampagne verwendet.



JAHRE UND RUNDEN

Diese beiden Seiten geben einen Überblick über die Struktur einer Partie *SeaFall*. Die darauffolgenden Seiten erklären die entsprechenden Regeln dann genauer.

Ein Jahr in *SeaFall* (Winter und 6 Runden)

Eine Partie beginnt stets im Winter und besteht aus mehreren Jahren, die jeweils 1 Winter und 6 Spielrunden umfassen. Nach dem Ende eines Jahres beginnt das neue Jahr wieder mit dem Winter.

Die Partie endet nach der Runde, in der der Ruhm wenigstens eines Spielers den Zielanzeiger auf der Ruhmesleiste erreicht oder überschreitet. Meist endet eine Partie mitten im Jahr.

Winter

Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Startspieler feststellen

Stellt das Astrolabium auf den Wert 1 und mischt den Ereignisstapel einschließlich aller in der letzten Runde aufgedeckten Ereignisse.

Gebt beides an den Spieler mit dem wenigsten Ruhm in der laufenden Partie. Bei Gleichstand an den beteiligten Spieler mit dem niedrigsten Rang. Er beginnt als Startspieler jede Runde in diesem Jahr.



2. Berater ersetzen

Legt die Berater von der Auslage ab (*verdeckt unter den Beraterstapel*). Im ersten Winter liegen noch keine Berater aus, also legt ihr auch keine ab. Zieht 5 neue Berater und legt sie offen in die Auslage.



3. Ernten

Jeder Spieler erhält Gold entsprechend der Goldwerte seiner kontrollierten Kornfelder und legt es in seinen Geldspeicher. Kornfelder mit Feindschaftsmarken werden nicht geerntet.



4. Feindschaftsmarken verschieben

(*im ersten Winter überspringen*)

Verschiebt alle gegnerischen Feindschaftsmarken auf eurem Provinztableau in den Bereich *Im Krieg*. Verschiebt Feindschaftsmarken auf Inseln auf die Garnison dieser Region.

5. Inseln produzieren Waren

Legt auf jeden Inselort, der eine Ware produziert, eine entsprechende Ware aus dem Vorrat. Befindet sich dort noch eine Ware, fügt ihr keine hinzu. Der Warenvorrat ist begrenzt; sind nicht genug Waren im Vorrat, beginnt die Bestückung bei der westlichsten Insel. Die Orte jeder Insel produzieren in absteigender Reihenfolge nach Verteidigungswert.



6. Berater, Gebäude und Ausrüstungen wieder aufdecken

Deckt alle verdeckten Berater im Rat eurer Provinztableaus wieder auf, ebenso alle verdeckten Gebäude und Ausrüstungen auf dem

Auslagetableau. Umgedrehte Aufwertungen auf euren Schiffen werden im Winter NICHT wieder aufgedeckt.

REGEL 8

Eine Spielrunde

Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Ereignis aufdecken

Der Startspieler (*mit Astrolabium*) deckt die oberste Karte des Ereignisstapels auf und liest das Ereignis laut vor. Dieses tritt während oder am Ende der Runde ein.



2. Spieler führen ihre Züge durch

Der Startspieler beginnt und führt einen Zug durch. Danach folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler mit ihren Spielzügen. Mehr zum einzelnen Spielzug auf der nächsten Seite.

3. Ereignis abhandeln

Nachdem jeder Spieler seinen Zug durchgeführt hat, wird – wenn noch nötig – das Ereignis abgehandelt. Danach wird die Karte abgelegt (*verdeckt unter den Ereignisstapel*).



4. Ruhmesleiste auf Spielende hin prüfen

Prüft, ob mindestens ein Spieler mit seinem Ruhmesanzeiger den Zielanzeiger erreicht oder überschritten hat. Trifft dies zu, endet die Partie. Folgt den Schritten von *Ende der Partie* auf Seite 20.



5. Astrolabium weiterdrehen

Dreht das Astrolabium eine Einheit weiter. Steht es nun auf Winter, endet das Jahr. Das neue Jahr beginnt mit dem angezeigten Winter. Andernfalls führt ihr eine weitere Spielrunde durch, beginnend mit Schritt 1.



EIN SPIELZUG

In den sechs Runden eines Jahres führt jeder Spieler jeweils 1 Zug durch, der aus folgenden Schritten in dieser Reihenfolge besteht:

1. Berater einstellen oder Kunstschatz erwerben

Du darfst entweder 1 Berater von der Auslage einstellen oder 1 Kunstschatz aus dem Kunstschätze-Stapel erwerben.

Berater einstellen (mit Gold oder Einfluss)

Wähle einen Berater in der Auslage und bezahle dessen Kosten in Gold oder mit Einfluss. Ist er noch namenlos, darfst du ihm einen Namen geben. Lege ihn offen in deinen Rat. Ist ein entsprechendes Symbol aufgedruckt, erhältst du dafür Ruhm (die meisten Berater bringen keinen Ruhm). In deinem Rat dürfen beliebig viele Berater liegen.

Nachdem du einen Berater eingestellt hast, füllst du die Auslage mit der obersten Karte des Beraterstapels auf.



REGEL 9

REGEL 10

Kunstschatz erwerben

(mit Gold bezahlen, eine Ware bringt Ermäßigung)

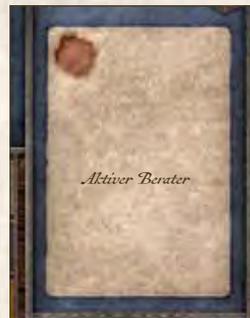
Erwirb eine beliebige Karte aus dem Kunstschätze-Stapel. Bezahle die Kosten in Gold. Du darfst genau 1 Ware aus deinem Lagerhaus in der Farbe des Kunstschatzes abgeben, um die Kosten um 8 Gold zu reduzieren. Der Preis sinkt nie unter den Wert 0. Lege den erworbenen Kunstschatz offen in deine Schatzkammer. Du erhältst sofort entsprechend Ruhm (auf der Karte links oben angegeben). Kunstschätze behältst du über weitere Partien, du kannst sie aber durch einen Überfall wieder verlieren.

Erinnerung: Ihr könnt jederzeit den Kunstschätze-Stapel und die Kunstschätze der Mitspieler durchsehen.



2. Berater aktivieren

Du darfst einen offen in deinem Rat liegenden Berater aktivieren und auf den entsprechenden Bereich deines Provinztableaus legen. Solange der Berater aktiv ist, kannst du seine Sonderfähigkeiten nutzen und sein Fachwissen einsetzen.



REGEL 11

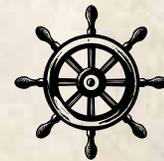
3. Gilde verpflichten



Händlergilde



Baumeistergilde



Entdeckergilde



Soldatengilde

Es gibt 4 Gilden in *SeaFall*: Händler, Baumeister, Entdecker und Soldaten. In jedem Zug verpflichtest du eine der Gilden und führst 2 aus 3 möglichen Aktionen aus. Du darfst die Reihenfolge frei wählen, aber keine Aktion mehrfach ausführen. Du darfst auch auf Aktionen verzichten.

Jede Gilde ermöglicht die Aktion *Segeln* (womit du deine Schiffe bewegst), eine Aktion, bei der ein eigenes Schiff vor Ort sein muss, und eine Aktion, bei der kein eigenes Schiff vor Ort sein muss.

Die Gilden und deren Aktionen sind auch auf den Spielhilfen aufgeführt. Die ausführlichen Erläuterungen der Aktionen beginnen auf Seite 14.

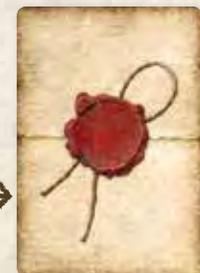
4. Meilenstein einfordern

Erfüllst du nach einer Aktion die Bedingung eines ausliegenden Meilensteins, darfst du diesen einfordern. Allerdings nur einen pro Zug; erfüllst du die Bedingungen mehrerer Meilensteine, musst du dich für einen entscheiden. Folge den Anweisungen des Meilensteins. Manche Meilensteine beenden deinen Zug sofort, auch wenn du erst eine Aktion ausgeführt hast.



5. Aktiven Berater zurück in den Rat legen

Hast du einen Berater aktiviert, zieht er sich nun, nach deinem Zug, zurück und du legst ihn verdeckt in deinen Rat. Du kannst ihn erst im folgenden Winter wieder aufdecken und danach erneut aktivieren.





DIE HÄNDLERGILDE UND IHRE AKTIONEN

1. Segeln

Bewege deine Schiffe entsprechend ihrer Segelwerte.
Auch Schiffe mit dem Segelwert 0 kannst du 1 Feld weit bewegen.

2. Waren kaufen

(kosten jeweils 3 Gold, Preis steigt durch Feindschaft. Schiff muss vor Ort sein)

Kaufe bis zu 2 auf Inseln verfügbare Waren. Jede Ware kostet 3 Gold.
Der Preis steigt jeweils um 1 Gold für jede eigene Feindschaft auf dieser Insel.

Lege die Waren jeweils in den Laderaum eines deiner Schiffe, das sich in derselben Region befindet. Dabei darfst du den jeweiligen Ladewert nicht überschreiten. Du darfst aber jederzeit Waren aus einem Laderaum abgeben (zurück in den Vorrat), um Platz zu schaffen. Du erhältst für solche abgegebenen Waren kein Gold.

Berater mit Fachwissen „Waren kaufen +X“ ermöglichen den Kauf zusätzlicher Waren (zum üblichen Preis).

Beispiel: Die blauen Schiffe befinden sich bei verschiedenen Inseln mit Waren. Blau wählt diese Aktion und kauft das Eisen (1) für 3 Gold. Er legt das Eisen in den Laderaum des dortigen Schiffes (2). Er möchte auch Leinen kaufen, diese Insel bietet aber derzeit kein Leinen an (3). Daher kauft er Leinen auf der anderen Insel (4), an der sich sein zweites Schiff befindet. Aufgrund der 2 Feindschaftssticker (5) zahlt er dort für das Leinen 5 statt 3 Gold. Er legt das Leinen in den Laderaum dieses Schiffes (6). Blau würde gerne weitere Waren kaufen, allerdings erlaubt die Aktion nur den Kauf von 2 Waren und er hat keinen Berater aktiviert, dessen Fachwissen ihm den Kauf weiterer Waren erlaubt.



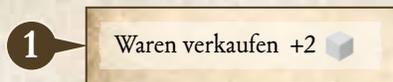
3. Waren verkaufen

(bringen jeweils 6 Gold)



Verkaufe bis zu 2 Waren für jeweils 6 Gold. Die Waren müssen sich in derselben Region wie das Marktsymbol befinden. Manche Märkte (z.B. in deinem Lagerhaus) erlauben den Verkauf jeglicher Waren, andere erlauben nur den Verkauf von Waren einer bestimmten Sorte. Berater mit Fachwissen „Waren verkaufen +X“ erlauben den Verkauf weiterer Waren für jeweils 6 Gold. Verkaufte Waren kommen zurück in den Vorrat.

Beispiel: Rot wählt die Aktion „Waren verkaufen“ und hat einen aktiven Berater mit dem Fachwissen „Waren verkaufen +2“ (1). Rot verkauft alle 4 Waren aus seinem Lagerhaus (2). Aufgrund der Aktion darf er 2 Waren verkaufen, das Fachwissen seines Beraters ermöglicht den Verkauf von 2 weiteren Waren. Da der Markt (3) Waren aller Sorten annimmt, kann er jede beliebige Ware verkaufen. Rot erhält pro Ware 6 Gold, also 24 Gold (4).





DIE BAUMEISTERGILDE UND IHRE AKTIONEN



- ◆ Du erhältst 1 Ruhm für jede Aufwertung, die du erwirbst
- ◆ Du erhältst 1 Ruhm für jedes Gebäude, das du errichtest

1. Segeln

Bewege deine Schiffe entsprechend ihrer Segelwerte.
Auch Schiffe mit dem Segelwert 0 kannst du 1 Feld weit bewegen.

2. Instandsetzen ODER Aufwertung

(Aufwertungen kosten Gold, Ermäßigung durch Abgabe einer Ware möglich, Schiff muss vor Ort sein)

Du darfst entweder beide Schiffe instandsetzen oder eine Aufwertung für ein Schiff erwerben.

Instandsetzen

Du darfst deine Schiffe instandsetzen, wenn sie sich an einem Ort mit Werft befinden. Dabei deckst du alle verdeckten Aufwertungen wieder auf und legst alle Schadenskarten ab. Instandsetzen ist kostenlos, außer eine Schadenskarte hat eine anderslautende Anweisung. Beim Instandsetzen kannst du auch gesunkene Schiffe neu bauen und in deinen Heimathafen stellen.



Aufwertung

Erwirb ein offen ausliegendes Aufwertungsplättchen für eines deiner Schiffe. Dein Schiff muss sich in einer Region mit Anleger befinden. Du bezahlst die aufgedruckten Kosten in Gold. Aufwertungen gelten nur für die laufende Partie oder bis dieses Schiff sinkt.



Einige Anleger bieten Aufwertungen aller Farben an, andere nur Aufwertungen einer bestimmten Farbe.

Ein aktiver Berater mit dem Fachwissen „Aufwertung -X“ reduziert den Preis um den angegebenen Betrag.

Gibst du eine Ware in der Farbe der Aufwertung ab, reduziert sich ihr Preis um 8 Gold. Die Ware muss in einem Schiff oder Lagerhaus in derselben Region lagern, in der sich das aufzuwertende Schiff befindet.

Nutzt du einen Anleger einer Insel, erhöht sich der Preis pro eigene Feindschaft auf dieser Insel um 1.

Der Preis einer Aufwertung sinkt niemals unter 0 Gold.

Du darfst Aufwertungen verdeckt in die Auslage ablegen, um Platz für eine neue zu schaffen.

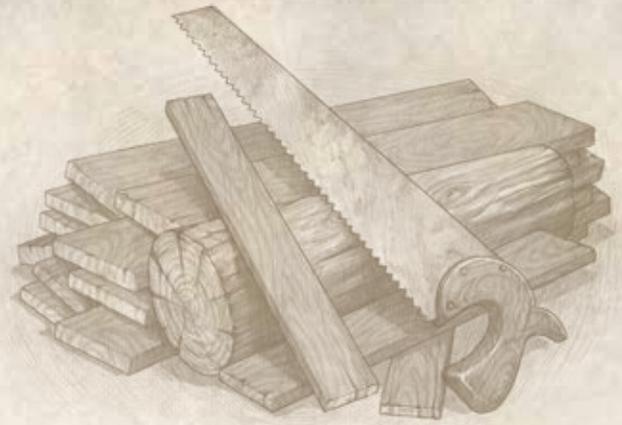
Verdeckte Aufwertungen in der Auslage sind nicht verfügbar.

Du erhältst 1 Ruhm. Legst du die Aufwertung ab, verlierst du wieder 1 Ruhm.



Beispiel: Die violetten Schiffe sind beide in ihrem Heimathafen. Dort ist ein Anleger mit allen 4 Farben. Violett wählt die Aufwertung FLINK. Der Preis liegt bei 10 Gold. Da Violett Leinen in seinem Lagerhaus hat, gibt er diese Ware ab und erhält eine Ermäßigung von 8 Gold. Er hat außerdem einen Berater aktiviert, der als Fachwissen „Aufwertung -2“ hat und kann den Preis um weitere 2 Gold

reduzieren. Violett erhält diese Aufwertung also kostenlos und legt sie auf eines seiner Schiffe. Er hätte noch genug Gold, um eine weitere Aufwertung zu erwerben, allerdings erlaubt die Aktion nur den Erwerb von 1 Aufwertung.



3. Bauen

(kostet Gold, Schiff muss nicht vor Ort sein)

Du errichtest ein verfügbares Gebäude auf einem Bauplatz unter deiner Kontrolle. Bezahle die aufgedruckten Goldkosten abzüglich Ermäßigungen. Nimm dir das entsprechende Gebäudeplättchen von der Auslage und lege es offen auf den gewählten Bauplatz. Gebäude bleiben bis zum Ende der Partie wirksam, oder bis dieser Ort erfolgreich überfallen wurde. Der Effekt eines Gebäudes gilt nur für den Besitzer; allerdings können Mitspieler gegen Abgabe einer Einflussmarke diese Effekte zeitweise mit nutzen.



Ein aktiver Berater mit dem Fachwissen „Bauen -X“ reduziert den Preis um den angegebenen Betrag.

Du kannst eine Ware in der Farbe des Gebäudes abgeben, um den Preis um 8 Gold zu reduzieren. Die Ware muss in einem Schiff oder Lagerhaus in derselben Region wie der Bauplatz lagern.

Du darfst Gebäude verdeckt in die Auslage ablegen, um Platz zu schaffen.

Verdeckte Gebäude in der Auslage sind nicht verfügbar.

Du erhältst 1 Ruhm. Legst du das Gebäude ab, verlierst du wieder 1 Ruhm.





DIE ENTDECKERGILDE UND IHRE AKTIONEN



◆ Du erhältst 1 Ruhm für jedes erfolgreiche Wagnis

1. Segeln

Bewege deine Schiffe entsprechend ihrer Segelwerte.
Auch Schiffe mit dem Segelwert 0 kannst du 1 Feld weit bewegen.

2. Erkunden (Schiff muss vor Ort sein)

Du darfst 1 unerforschten Inselort erkunden, wenn sich dort mindestens 1 deiner Schiffe befindet. Ein unerforschter Inselort hat ein Symbol (z.B. *Anker oder Sonne*) über seinem Verteidigungswert.

Das Erkunden ist ein Wagnis (*siehe Seite 10*). Beim Erkunden musst du normalerweise keinen Würfel für die Garnison dieser Insel abgeben.



War dein Wagnis erfolgreich, hast du diesen Ort erkundet. Schlage die Entdeckerkarte im Logbuch auf und wähle einen Ort mit dem gleichen Symbol wie der erkundete Ort. Streiche ihn auf der Karte durch (*er kann nicht noch einmal gewählt werden*) und lies den Logbuch-Eintrag mit der angegebenen Nummer vor.

Jedes Mal, wenn du einen Inselort erfolgreich erkundet hast, musst du entsprechend der Anweisung des Logbuchs einen Sticker vom Erkundungsbogen nehmen und damit das Symbol des Inselortes auf dem Spielplan überkleben. Auf Seite 17 sind mögliche Entdeckungen auf Inseln aufgeführt.

Beispiel: Blau hat ein Schiff an einer Insel mit einem unerforschten Ort mit Ankersymbol. Der Ort hat einen Verteidigungswert von 5 und ist ein gefährlicher Ort. Sie wählt die Aktion Erkunden und stellt fest, wie viele Würfel sie in ihrem Schicksalswurf nutzen darf. Ihr Schiff hat den Erkundungswert 2 und die Aufwertung UNERSCHROCKEN, was ihr 2 weitere Würfel bringt. Ihr aktiver Berater ist der Förster, der normalerweise 1 weiteren Würfel hinzufügt, hier aber noch einen weiteren, da der Ort ein Ankersymbol aufweist. Blau hat jetzt 6 Würfel zur Verfügung. Sie würfelt 4 Erfolge, einen weniger als der Verteidigungswert. Da es sich um einen gefährlichen Ort handelt, darf sie keine Glücksmarke einsetzen. Also erleidet ihr Flaggschiff 1 Schaden. Sie entscheidet sich, die Aufwertung UNERSCHROCKEN umzudrehen, anstatt eine Schadenskarte zu ziehen. Ihr Wagnis war erfolgreich und sie erhält 1 Ruhm. Sie wählt auf der Entdeckerkarte im Logbuch ein Ankersymbol, streicht es durch und liest den Eintrag mit der entsprechenden Nummer laut vor ...

Das Meer erkunden

Niemand wagt es in unerforschte Gewässern zu segeln.
Aber euer Mut wächst...

REGEL 12

REGEL 13

3. Forschen

Hinweis: Zu Beginn der Kampagne könnt ihr die Aktion Forschen noch nicht auswählen. Da ihr die Welt noch nicht erkundet habt, gibt es noch keine dafür nötigen Land- oder Seekarten.

Bezahle 3 Gold und ziehe eine Forschungskarte. Aktive Berater mit dem Fachwissen „Forschen +X“ ermöglichen dir entsprechend viele weitere Karten kostenlos zu ziehen. Wähle 1 dieser Karten aus und lege sie offen in deine Schatzkammer. Lege die restlichen Karten verdeckt unter dem Forschungsstapel ab.

Forschungskarten behältst du für weitere Partien. Du musst sie erst ablegen, wenn du sie einsetzt.

REGEL 14

WAS GIBT ES AUF DEN INSELN?

Folgendes kannst du auf den Inseln entdecken:

Waren

Diese Orte produzieren im Winter Waren. Du darfst an diesen Orten die jeweilige Ware kaufen – falls ein Warenwürfel dort liegt.



Mine

Du darfst eine Mine überfallen, um den angegebenen Betrag in Gold zu erhalten. Nur durch Überfälle kannst du dieses Gold bekommen (siehe Soldatengilde auf Seite 18).



Anleger

Hier darfst du eine Aufwertung in der Farbe des Anlegers erwerben. Bei dem hier gezeigten Anleger sind beispielsweise nur gelbe Aufwertungen erhältlich (die du bei Abgabe von Gewürz günstiger kaufen kannst). Du musst die Aufwertung auf ein Schiff in dieser Region legen.



Markt

Du darfst Waren auf Inseln verkaufen, die einen Markt in der Farbe der Ware haben. Beispielsweise Eisen auf einer Insel mit einem Eisenmarkt.



Grabmäler?

Es gibt Gerüchte, das alte Reich habe seine Herrscher in Grabmälern auf den Inseln bestattet.

Alte Statuen?

Ihr Zweck ist unbekannt. Vermutlich gibt es sie gar nicht.

Merkwürdige Tempel?

Reines Seemannsgarn. Hoffentlich.



REGEL 15





DIE SOLDATENGILDE UND IHRE AKTIONEN



◆ Du erhältst 1 Ruhm für jedes erfolgreiche Wagnis

1. Segeln

Bewege deine Schiffe entsprechend ihrer Segelwerte. Auch Schiffe mit dem Segelwert 0 kannst du 1 Feld weit bewegen.

2. Überfallen (Schiff muss vor Ort sein)

Du darfst einen bereits erforschten Ort überfallen, um etwas zu erbeuten oder Gebäude niederzubrennen. Auf diesem Ort darf keine Feindschaftsmarke liegen. Anders als beim Kaufen darfst du dir nach erfolgreichem Überfall eines Ortes, der Waren produziert, die entsprechende Ware aus dem Vorrat nehmen, wenn am Ort keine vorhanden ist. Du darfst dir jederzeit die Karten in den Schatzkammern und den Räten aller Provinzen anschauen, gerade direkt vor einem Überfall.

Das Wagnis eines Überfalls wird wie folgt abgehandelt:

1. Wähle eine Provinz oder einen Inselort, den du überfallen willst.
2. Stelle die Würfelanzahl fest. Anders als bei einer Erkundung musst du eventuell auch Würfel abgeben.
3. Führe einen Schicksalswurf durch und erleide ggf. Schaden aufgrund des Verteidigungswertes.
4. Mache Beute entsprechend der gewürfelten Erfolge (*anders als bei einer Erkundung*).
5. Lege Feindschaftsmarken (*meist auf den überfallenen Ort*).

Anders als bei einer Erkundung musst du eventuell Würfel abgeben.
Entferne Würfel:

- ◆ Entsprechend dem Wert der Garnison dieser Region (*aufgedruckt*).
- ◆ Bei Gebäuden mit Garnisonssymbol (z.B. *Geschützturm*) entsprechend dessen Wert.
- ◆ Je 1 Würfel für jede eigene Feindschaft (Marken und Sticker) auf dieser Insel oder in dieser Provinz (und dem Provinztableau).
- ◆ Für jedes Schiff des Verteidigers in dieser Region 1 Würfel, außer eine Aufwertung oder Sonderfähigkeit gibt etwas anderes an.

Wenn dein Flaggschiff nicht sinkt und du mindestens 1 Erfolg gewürfelt hast, war dein Überfall erfolgreich und du machst Beute an diesem Ort (*siehe Seite gegenüber*).

Beispiel: Violett will einen Ort überfallen, der Gewürz produziert. Obwohl derzeit kein Gewürz dort vorhanden ist, kann er ihn überfallen, da keine Feindschaftsmarke dort liegt. Es ist ein gefährlicher Ort mit dem Verteidigungswert 5.

Er hat beide Schiffe in dieser Region, eines mit dem Überfallwert 4, das andere mit dem Überfallwert 2. Das zweite Schiff besitzt die Aufwertung GESCHICKT. Sein aktiver Berater ist der Erfahrene Kundschafter. Violett bestimmt das Schiff mit dem Überfallwert 4 zum Flaggschiff und nimmt 4 Würfel. Das zweite Schiff bringt normalerweise nur 1 zusätzlichen Würfel, dank der Aufwertung aber 2 Würfel. Der aktive Berater bringt wegen seines Fachwissens „Überfallen +2“ 2 weitere Würfel. Violett hat jetzt 8 Würfel.

Für die Garnison mit dem Wert 1 gibt er 1 Würfel ab. Dann würfelt er mit 7 Würfeln. Er würfelt 3x Nichts, 2x Kleiner Erfolg, 1x Mittlerer Erfolg und 1x Großer Erfolg. Die Insel gibt an, Kleine Erfolge neu zu würfeln. Er tut dies und erhält als Ergebnis 1x Nichts, 1x Mittlerer Erfolg. Damit hat Violett insgesamt 3 Erfolge gewürfelt. Dank der Sonderfähigkeit seines Beraters darf er Glücksmarken einsetzen, obwohl es sich um einen gefährlichen Ort handelt. Violett setzt 2 Marken ein und dreht 2 Würfel auf Mittlerer Erfolg. Damit erreicht er 5 Erfolge, den Verteidigungswert des Ortes, und sein Flaggschiff erleidet keinen Schaden. Violett erhält 1 Ruhm für das erfolgreiche Wagnis und 1 Gewürz aus dem allgemeinen Vorrat.



Ein Schiff überfallen

Obwohl die friedlichen Zeiten zwischen den Provinzen lange vorbei sind, könnt ihr momentan noch keine Schiffe anderer Provinzen überfallen.

REGEL 16

REGEL 17

3. Steuern einnehmen

Du erhältst 3 Gold aus dem Vorrat. Ein aktiver Berater mit dem Fachwissen „Steuern einnehmen +X“ erhöht den Betrag um die angegebene Zahl.

BEUTE

Die Beute ist abhängig vom Ort, den du erfolgreich überfallen hast und eventuell von der Anzahl der gewürfelten Erfolge. In jedem Fall musst du mindestens eine eigene Feindschaftsmarke auf den Ort legen. Dieser Ort kann in diesem Jahr nicht noch einmal überfallen werden. Die Beute musst du in ein Schiff in dieser Region laden, nur erbeutetes Gold legst du direkt in den Geldspeicher deines Provinztableaus.

Inselorte

Bei Inselorten ist die genaue Anzahl der gewürfelten Erfolge unwichtig. Allerdings ist mindestens 1 Erfolg nötig, damit das Wagnis nicht scheitert. Nimm dir die Beute und lege 1 Feindschaftsmarke an diesen Ort.

Ware

Nimm dir die angegebene Ware und lade sie auf ein Schiff in dieser Region. Liegt keine Ware an diesem Ort, nimm dir die entsprechende Ware aus dem Vorrat. Liegt dort ebenfalls keine entsprechende Ware, kannst du diesen Ort nicht überfallen.



Mine

Nimm dir so viel Gold aus dem Vorrat, wie die Zahl auf der Mine angibt und lege es in deinen Geldspeicher.



Anleger

Nimm dir eine Aufwertung im Wert von 10 Gold in der Farbe des Anlegers von der Auslage. Lege sie auf ein Schiff in dieser Region. Erhalte Ruhm wie üblich.



Markt

Nimm dir bis zu 2 Waren in der Farbe des Marktes aus dem Vorrat und lade sie auf eigene Schiffe vor Ort. Liegen im Vorrat keine Waren dieser Sorte, kannst du den Markt nicht überfallen.



Orte der Provinzen

(Im Prolog dürft ihr keine Provinzen überfallen, daher kannst du diese Regeln erst einmal überspringen.)



Beutewert

War dein Überfall auf eine Provinz erfolgreich, darfst du dir die Beute eines der Orte nehmen. Allerdings musst du einen Ort wählen, dessen Beutewert maximal der Anzahl deiner gewürfelten Erfolge entspricht. Lege so viele Feindschaftsmarken auf den Ort, wie seinem Beutewert entspricht. Falls du nicht genug Feindschaftsmarken in deinem Vorrat hast, kannst du von diesem Ort keine Beute nehmen.

Beispiel: Grau überfällt die Provinz von Violett und würfelt 3 Erfolge. Der Verteidigungswert der Provinz ist 5, also erleidet das Flaggschiff von Grau 2 Schaden. Dann darf Grau sich Beute von einem Ort nehmen, dessen Beutewert maximal 3 beträgt. Dies sind hier das Lagerhaus, die Kornfelder oder der Rat. Grau wählt ein Kornfeld, erhält 2 Gold und legt 2 Feindschaftsmarken darauf. Die Beute im Geldspeicher oder der Schatzkammer hätte einen Wert über 3, daher kann Grau von dort keine Beute nehmen.

Kornfeld

Nimm dir so viel Gold aus dem Vorrat, wie auf dem Kornfeld als Goldwert angegeben ist. Dieses Kornfeld bringt bei der Ernte im nächsten Winter kein Einkommen.



Gebäude

Lege das Gebäude verdeckt ab. Der Besitzer verliert den mit dem Gebäude erhaltenen Ruhm. Nimm dir 1 Ware in der Farbe des Gebäudes aus dem Vorrat, oder halb so viel Gold, wie das Gebäude gekostet hat. Auf diesem Bauplatz kann in diesem Jahr kein Gebäude mehr errichtet werden.



Geldspeicher

Nimm dir die Hälfte des Goldes (aufgerundet) aus dem Geldspeicher.



Rat

Nimm einen Berater deiner Wahl aus dem Rat und lege ihn offen in deinen Rat. Anstatt ihn zu übernehmen, darfst du ihn auch ablegen (verdeckt unter den Beraterstapel). Bringt der Berater Ruhm, verliert der Überfallene entsprechend Ruhm und du erhältst Ruhm, falls du ihn in deinen Rat legst.



Lagerhaus

Nimm dir die Hälfte aller Waren (aufgerundet) deiner Wahl aus dem Lagerhaus.



Schatzkammer

Nimm dir eine Karte aus der Schatzkammer und lege sie offen in deine Schatzkammer. Passt bei beiden Spielern den Stand auf der Ruhmesleiste an, wenn nötig.



KOLONIEN

Noch sind die Provinzen nicht so weit, Kolonien zu gründen.
Aber irgendwann. Hoffentlich.

REGEL 18

REGEL 19

REGEL 20

REGEL 21

REGEL 22

REGEL 23

ENDE EINER PARTIE

Die Partie endet am Ende der Runde, in der mindestens 1 Spieler den Zielanzeiger erreicht oder überschreitet. Es gewinnt die Provinz mit dem meisten *Rubm für die laufende Partie*. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der beteiligte Spieler mit dem niedrigsten Rang.

Führt nach der Partie folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch (*innerhalb der Schritte beginnt immer der Spieler mit dem wenigsten Rubm in dieser Partie, danach folgen aufsteigend die anderen Spieler*):

1. Provinz entwickeln (nur der Gewinner)

Der Gewinner **DIESER PARTIE** nimmt sich den Entwicklungs-Stickerbogen und wählt eine der Belohnungen.

Kornfeld verbessern

Wähle ein Kornfeld unter deiner Kontrolle und überklebe es mit einem Kornfeld-Sticker mit dem nächsthöheren verfügbaren Goldwert.



Garnison verstärken

Wähle die Garnison einer beliebigen Region unter deiner Kontrolle und überklebe den Verteidigungswert mit einem Garnisons-Sticker mit dem nächsthöheren verfügbaren Wert.



Einfluss erhöhen

Überklebe den Einfluss auf deiner Herrscherkarte mit einem Einfluss-Sticker mit dem nächsthöheren verfügbaren Wert.



Glück steigern

Überklebe das Glück auf deiner Herrscherkarte mit einem Glücks-Sticker mit dem nächsthöheren verfügbaren Wert.



Namenzusatz wählen

Nimm einen verfügbaren Namenzusatz und klebe ihn auf den entsprechenden Bereich deiner Herrscherkarte. Ist dort schon ein Sticker, überklebe ihn.



2. Berater verbessern (alle Spieler)

Jeder Spieler wählt einen der Gelehrten aus der Vorratstruhe. Jeder Spieler muss einen anderen Gelehrten wählen. Nun verbessert er einen seiner Berater, dessen Karte noch einen freien Bereich für Fachwissen hat, indem er einen Sticker des Gelehrten in diesen Bereich klebt. Du musst einen Berater verbessern, wenn du kannst. Hast du keinen Berater mit einem freien Bereich unter deiner Kontrolle, überspringe diesen Schritt.



Hat ein Berater 2 Fachwissen derselben Art werden beide Werte addiert. Beispielsweise hat ein Berater mit „Überfallen +1“ und „Überfallen +2“ insgesamt „Überfallen +3“.

Der Gelehrte wird zerstört, wenn sein letzter Sticker entfernt wurde.

3. Berater behalten (alle Spieler)

Jeder Spieler darf einen seiner Berater auswählen und in die nächste Partie übernehmen. Der Gewinner der Partie darf allerdings nur einen Berater behalten, dessen Goldkosten niedriger sind als die Kosten jedes Beraters, den seine Mitspieler behalten. Das kann dazu führen, dass der Gewinner keinen Berater behalten kann. Legt alle anderen Berater ab.



Beispiel: Grün hat die Partie gewonnen und hat Berater mit den Kosten 2, 3 und 4. Rot und Blau behalten je einen Berater mit Kosten von 3 Gold, Violett behält einen Berater, der 4 Gold kostet. Daher kann Grün nur den Berater behalten, der 2 Gold kostet. Nur dieser hat geringere Kosten als jeder Berater der Mitspieler.

4. Schiffe aufrüsten (alle Spieler)

Jeder Spieler verbessert einen seiner Schiffswerte, indem er mit einem Stift das nächste Kästchen eines Wertes eines seiner Schiffe ausfüllt.



5. Ewige Feindschaften festlegen (alle Spieler)

Jeder Spieler nimmt sich so viele Würfel, wie er noch Glücks- und Einflussmarken besitzt und würfelt.

Für jeden gewürfelten Erfolg darfst du eine eigene Feindschaftsmarke von einer Insel oder Provinz zurücknehmen. Du darfst 2 Erfolge darauf verwenden, eine *Ewige Feindschaft* zu zerstören. Streiche den entsprechenden Feindschaftssticker mit einem Stift durch. Durchgestrichene Sticker gelten als freie Bereiche und können überklebt werden.

Nachdem du jeden Erfolg genutzt hast, ersetzt du eigene Feindschaftsmarken durch Feindschaftssticker, die du in die entsprechenden Bereiche klebst und nimmst die Feindschaftsmarken zurück in deinen Vorrat.

Beispiel: Grün hat bei Spielende noch 3 eigene Feindschaftsmarken auf dem Plan. Sie hat noch 3 Glücks- und 1 Einflussmarke und wirft 4 Würfel. Dabei hat sie 3x Erfolg. Sie nutzt 2 davon, um eine Ewige Feindschaft auf der grauen Provinz durchzustreichen und nimmt noch eine eigene Feindschaftsmarke vom Plan zurück. Die verbliebenen 2 Marken werden zu Ewigen Feindschaften und durch Feindschaftssticker ersetzt.



Beim Platzieren der Ewigen Feindschaften klebt ihr die Sticker auf einen leeren Platz (oder durchgestrichenen Sticker) des entsprechenden Bereichs. Gibt es keinen leeren Platz mehr, überklebt den Sticker eines Mitspielers. Sind alle 6 Plätze durch eigene Sticker belegt, platziert du keine weiteren Sticker, sondern verlierst 1 Ruhm pro Sticker, den du nicht platzieren kannst. (Falls du dadurch den Ruhmesanzeiger wieder unter den Zielanzeiger ziehen musst, ist die Partie trotzdem beendet.)

6. Ruhm festhalten (alle Spieler)

PARTIE						
1	11	8	6	4	11	9
2	12	12	7	13	8	12
3	17	20	13	12	9	20
4	17	20	13	12	9	20

Notiert im Buch der Geschichte (*Rückseite dieser Anleitung*) den erzielten *Ruhm der laufenden Partie*. Errechnet und notiert dann den Ruhm jedes Spielers für die gesamte Kampagne, in dem ihr den *Ruhm der laufenden Partie* dem Gesamtstand hinzufügt.

7. Titel verleihen (alle Spieler)

Verteilt die Adelstitel entsprechend des Gesamtstandes neu. Der Spieler mit dem höchsten *Ruhm* für die *Kampagne* erhält *Kurfürst/Kurfürstin*, absteigend folgen die anderen Titel. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler mit dem niedrigeren Rang in dieser Partie, welchen Titel er fortan führen will, danach der Spieler mit dem nächsthöheren Rang, usw.



Beispiel: Nach der Partie hat die Kurfürstin den höchsten Gesamtwert an Ruhm und behält ihren Titel für die nächste Partie. Herzogin, Gräfin und Freifrau haben den gleichen Gesamtstand. Der Fürst hat am wenigsten Ruhm erreicht und wird automatisch zum Freiherr in der nächsten Partie. Unter den 3 Spielern mit dem gleichen Gesamtwert wählt zuerst die bisherige Freifrau. Sie wählt für die nächste Partie den Rang eines Grafen. Dann wählt der bisherige Graf und entscheidet sich für den Herzogstitel. Für die bisherige Herzogin bleibt nur noch Fürstin übrig.

ÜBERTRAG

Einige Elemente der Partie bleiben für die folgenden Partien erhalten. Auch wenn an anderen Stellen bereits erwähnt, hier eine Zusammenfassung der Elemente, die bestehen bleiben.

Inseln

Erkundete Orte auf Inseln sind dauerhaft.

Feindschaftssticker

Bleiben, wo sie sind.

Werte der Schiffe

Einer der Werte wird am Ende jeder Partie dauerhaft erhöht.

Berater

Jede Provinz behält maximal 1 Berater.

Forschungskarten

Jede Provinz behält ungenutzte Forschungskarten.

Adelstitel-Karte

Jeder Spieler trägt zu jeder Zeit genau 1 Adelstitel.

Verstaut Berater, Adelstitel-Karte, Herrscherkarte, Ruhmesanzeiger, Forschungskarten, Feindschaftsmarken und alle anderen Karten, die ihr behalten dürft (z.B. *Kunstschätze*) in eurer Provinztruhe, bevor ihr diese wegräumt. Legt alle anderen Karten, Marken und Materialien zurück in die Spieleschachtel.



ÄNDERUNG DER SPIELERANZAHL

SeaFall ist als Kampagne angelegt, bei der dieselben Spieler über alle Partien hinweg dieselben Provinzen spielen. Natürlich ist es möglich, nachträglich Spieler hinzuzufügen oder eine Partie ohne eine bestimmte Provinz und deren Spieler zu bestreiten. Hier sind die Regeln für diese Anpassungen. Ihr könnt natürlich verbieten, dass eine Provinz zu einem späteren Zeitpunkt hinzukommt, aber das ist eure Entscheidung.



Der Kampagne beitreten

Nimm das Tableau einer Provinz, die bisher noch nicht mitgespielt hat. Werte deine Schiffe auf, bis sie dieselbe Anzahl an Verbesserungen haben wie eine Provinz, die von Beginn an im Spiel war: Pro bereits gespielte Partie (*ohne Prolog*) 1 Verbesserung.

Entwickle deine Provinz pro 3 gespielte Partien um 1 Element (*siehe Seite 20*). Der Prolog zählt nicht mit und es wird abgerundet. Wähle vor dem Spielaufbau einen Berater mit Einfluss 1 aus dem Beraterstapel und nimm ihn zu dir.

Dein Gesamtstand an *Ruhm für die Kampagne* beträgt so viel, wie der Ruhm des derzeit letzten Spielers minus der Anzahl der Partien in dieser Kampagne. Notiere diesen Ruhm im Buch der Geschichte und nimm dir den entsprechenden Adelstitel.

Beispiel: Nach 5 Partien steigt ein neuer Spieler mit Grau in die Kampagne ein. Er verbessert seine Schiffe um insgesamt 5 Punkte, einen für jede Partie der Kampagne. Er entwickelt seine Provinz 1x, da 5 (gespielte Partien) geteilt durch 3 abgerundet 1 ergibt. Der Spieler verbessert ein Kornfeld. Er sucht sich einen Berater mit Einfluss 1 aus. Sein Punktestand ergibt sich aus den Punkten des Letzten der Kampagne, der 27 Ruhmpunkte erreicht hat. Grau startet also mit 22 Ruhm (27 abzüglich 1 pro bisher gespielter Partie).

Ein Spieler steigt aus

Nehmt alle Karten dieses Spielers und mischt sie zurück in die entsprechenden Stapel. Notiert im Buch der Geschichte, dass dieser Spieler die Kampagne für immer verlassen hat. Die *Ewigen Feindschaften* dieser Provinz zählen als leere Plätze und können überklebt werden.

Eine Partie verpassen

Verpasst ein Spieler eine oder mehrere Partien, ohne die Kampagne zu verlassen, führt folgende Schritte aus:

- ◆ Legt beim Spielaufbau die Karten dieser Provinz in die üblichen Bereiche des Provinztableaus: Schatzkammer, und/oder Rat. Legt kein Gold und keine Waren auf das Provinztableau. Stellt ihre Schiffe auf ihren Heimathafen. Die Provinz erhält durch die Anweisungen der Adelstitel-Karten eventuell noch Feindschaftsmarken.
- ◆ Die Provinz kann ganz normal überfallen werden. Die Schiffe und die Feindschaftsmarken verstärken die Garnison wie üblich.
- ◆ Die Provinz erhält am Ende der Partie 1 Ruhm weniger als der beteiligte Spieler mit dem niedrigsten *Ruhm in der laufenden Partie*.
- ◆ Der Spieler rüstet bei der Rückkehr in die Kampagne für jede verpasste Partie ein Schiff um einen Wert auf. Pro 3 verpasste Partien entwickelt der Spieler seine Provinz 1x.

WICHTIGE BEGRIFFE

Ablegen von Karten: Lege die Karte zurück **unter** den entsprechenden Stapel. Ob offen oder verdeckt ist abhängig vom entsprechenden Stapel. Legst du mehr als eine Karte auf einmal ab, darfst du die Reihenfolge frei wählen. Dies ist zwar für das Spiel irrelevant, aber falls das hier nicht stehen würde, gäbe es unzählige Rückfragen irritierter Spieler ...

Ablegen von Plättchen: Lege das Plättchen zurück in die Auslage. Meistens wird es dabei umgedreht und verdeckt abgelegt.

Anleger: Eine Region mit einem Anleger ermöglicht dir, dein Schiff aufzuwerten, wenn es sich dort befindet. Manche Anleger erlauben nur Aufwertungen einer bestimmten Farbe, andere erlauben Aufwertungen jeder Farbe.

Aufdecken von Karten und Plättchen: Verdeckte Karten und Plättchen werden im Winter wieder aufgedeckt. Sie stehen im nächsten Jahr wieder zur Verfügung.

Erfolg: Die aufgedruckten Symbole der Würfel werden Erfolge genannt. Es gibt 3 Abstufungen: Kleiner, Mittlerer und Großer Erfolg. Solange es keine anderen Anweisungen gibt, zählt jedes Symbol als 1 Erfolg.

Feld: Die Meeresfelder, das Küstengewässer und die Heimathäfen bilden die Felder des Spielplans. Dort können sich Schiffe befinden.

Heimathafen: Das Feld des Spielplans vor der Provinz. Jede Provinz kontrolliert ihren Heimathafen.

Küstengewässer: Das langgestreckte Feld zwischen den Heimathäfen und dem offenen Meer.

Kontrolle: Du kontrollierst eine Karte in deinem Besitz, egal ob offen oder verdeckt. Du kannst auch Felder des Spielplans kontrollieren, wie zu Beginn deinen Heimathafen.

Leeres Meeresfeld: Ein Meeresfeld ohne Sticker oder aufgedruckte Insel. Zu Beginn der Kampagne sind nur in 4 Meeresfeldern Inseln, alle anderen Felder gelten als leere Meerfelder.

Markt: In Regionen mit Markt kannst du Waren verkaufen. Bei manchen Märkten nur Waren einer bestimmten Sorte, bei anderen Waren aller Sorten.

Meeresfelder: Die sechseckigen Meeresfelder des Spielplans hinter den Küstengewässern bilden das offene Meer.

Ort: Innerhalb einer Region kann es verschiedene Orte geben. Orte können überfallen oder erkundet werden. Eine Provinz hat verschiedene Orte wie Kornfelder oder Bauplätze. Inseln haben unerforschte und erkundete Orte.

Provinz entwickeln: Nimm einen Sticker vom Entwicklungsbogen und klebe ihn auf einen entsprechenden Bereich deines Provinztableaus oder deiner Herrscherkarte. Entwicklungen sind permanent. Außerdem rüstest du am Ende jeder Partie ein Schiff auf, indem du ein Kästchen auf deinem Provinztableau ausfüllst.

Region: Ein Feld mit einem Landgebiet. Inseln sind Regionen, Provinzen ebenfalls.

Umdrehen von Karten und Plättchen: Karten und Plättchen liegen offen (d.h. der aufgedruckte Text ist sichtbar) oder verdeckt (die Rückseite ist sichtbar) aus. Nach Gebrauch oder beim Ablegen in die Auslage werden manche Materialien umgedreht. Aus offen wird dann verdeckt und umgekehrt. Verdeckte Materialien sind nicht verfügbar, können also nicht eingesetzt oder erworben werden.

Vorratstruhe: Eine kleine Schachtel, in denen ihr Spielmaterialien verstaut, die ihr derzeit nicht benötigt. Beispielsweise Adelstitel, die nicht vergeben wurden.

Zerstören: Entferne dieses Spielmaterial permanent. Am besten zerstörst du es. Zerreiße es, verbrenne es oder lege es einfach in die Schachtel zurück.

IMPRESSUM

Spieleautor:

Rob Daviau

Produzent:

Colby Dauch

Illustratoren:

**Jared Blando,
Gunship Revolution's Brian Valeza,
EJ Dela Cruz, and Jen Santos**

Grafik:

David Richards, Phillipe Guérin

Entwicklung:

J.R. Honeycutt

Anfängliche Entwicklung:

Kevin Wilson

Redaktion:

Jonathan Liu and Ian Zang

Übersetzung:

Daniel Danzer & Stefan Stadler



www.plaidhatgames.com

© 2016 Plaid Hat Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. SeaFall, Plaid Hat, Plaid Hat Games, Plaid Hat Games & Design are trademarks of F2Z Entertainment Inc. All rights reserved. F2Z Entertainment Inc., 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P1P0, Canada. Retain this information for your records. Made in China.

