

Black Fleet

Spielregeln





Du kommandierst eine kleine Flotte von Schiffen für dein Land in einer abgelegenen Ecke der Karibik. Auf der Jagd nach Dublonen ziehst du in jedem Zug dein Handelsschiff, dein Piratenschiff und ein Kriegsschiff. Deine Reichtümer erlauben dir, deine Schiffe besser auszustatten und am Ende vielleicht sogar das Lösegeld für die Tochter des Gouverneurs zu bezahlen und das Spiel zu gewinnen.

Spielmaterial

1 Spielplan



10 Schiffe (1 Handelsschiff und 1 Piratenschiff pro Spieler sowie 2 Schiffe der Kriegsmarine)



65 Warenwürfel (13 Waren in jeder Farbe)



10 Golddublonen im Wert von 5, 20 Silberdublonen im Wert von 1



44 Bewegungskarten



44 Sonderkarten



24 Entwicklungskarten (mit Preis auf der Rückseite)



4 Spielerfarbenkarten für die Zuordnung der Spieler (ihre Rückseiten ergänzen das Panoramabild der Entwicklungskarten)

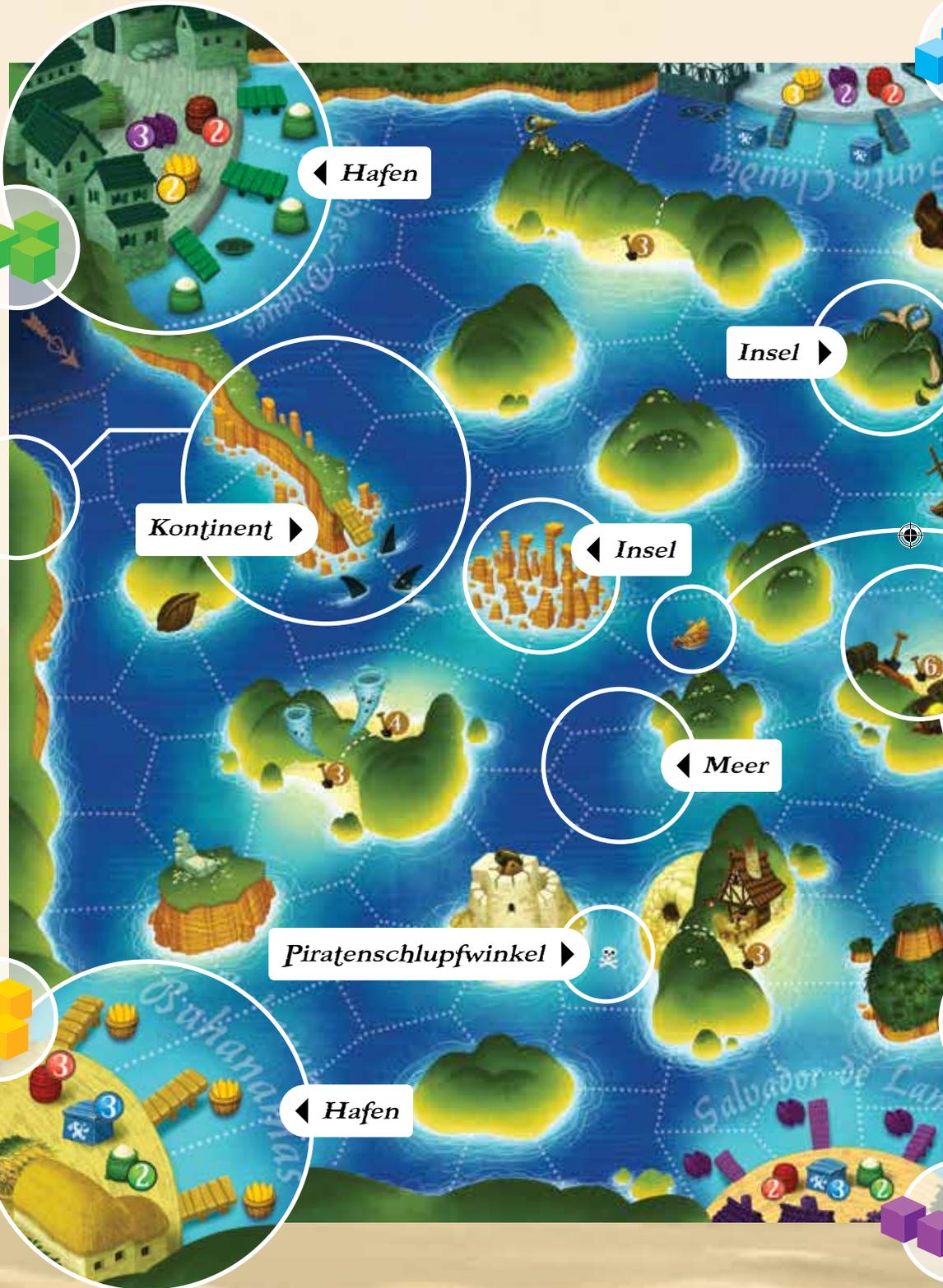


8 Siegkarten (4 mit dem Preis von 10 auf der Rückseite, 4 mit dem Preis von 20 auf der Rückseite)



Spielvorbe

Breitet den Spielplan in der Fischeite aus. Stellt die Kriegsschiffe auf



Vorbereitung

Schiffe auf ihre Startfelder und legt alle Waren in die entsprechenden Häfen.



- Die Entwicklungskarten nach Preis auf der Rückseite in 4 Stapel sortieren. Jeden Stapel mischen und pro Spieler je eine Karte mit den Preisen 5, 8, 11 und 14 austeilen. Überzählige Karten zurück in die Schachtel legen. Die Spieler legen ihre Entwicklungskarten verdeckt in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts vor sich ab. Die Spieler können sich ihre eigenen Entwicklungskarten jederzeit ansehen. Nun legt jeder Spieler eine Siegkarte (bei der ersten Partie mit dem Preis von 10) rechts neben seine Entwicklungskarten.



- Die 4 Spielerfarbenkarten verdeckt austeilen (bei 3 Spielern vorher eine entfernen, aber nicht die „Startspieler“-Karte mit den schwarzen Schiffen), aufdecken und links neben die Entwicklungskarten legen.



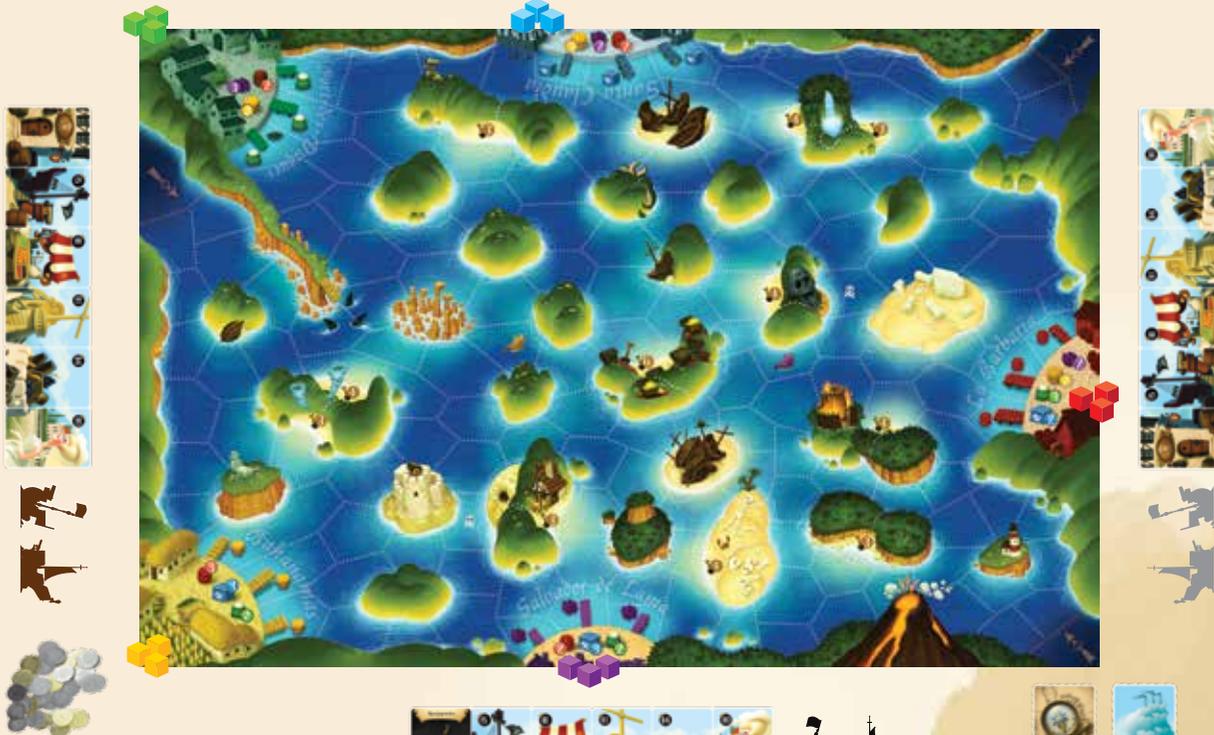
- Jeder Spieler nimmt sich die Schiffe, die seiner Spielerfarbenkarte entsprechen (ein Handelsschiff mit Platz für 3 Waren und ein Piratenschiff mit Platz für 1 Ware) und stellt diese vor sich ab.



- Die Sonderkarten mischen und als Zugstapel neben dem Spielplan bereitlegen. Nun zieht jeder Spieler eine Karte.



→ Die Bewegungskarten mischen und 2 an jeden Spieler austeilen.
Die restlichen Bewegungskarten als Zugstapel neben dem Spielplan bereitlegen.



→ Startspieler ist der Spieler mit den schwarzen Schiffen. Alle Spieler sind gleich oft am Zug (siehe Spielende).

Der Startspieler stellt sein Handelsschiff auf eines der drei Anlegefelder eines Hafens seiner Wahl und lädt 3 Waren dieses Hafens auf sein Schiff. Reihum im Uhrzeigersinn verfahren die anderen Spieler nun ebenso (wobei auf jedem Feld nur 1 Schiff stehen kann).



Sind alle Handelsschiffe platziert,
kann das Spiel beginnen.

Piratenschiffe beginnen unbeladen und außerhalb des Spielplans.
Bei ihrem ersten Zug beginnen die Spieler die Bewegung ihres
Piratenschiffes von einem der „Ferne Meere“-felder aus.



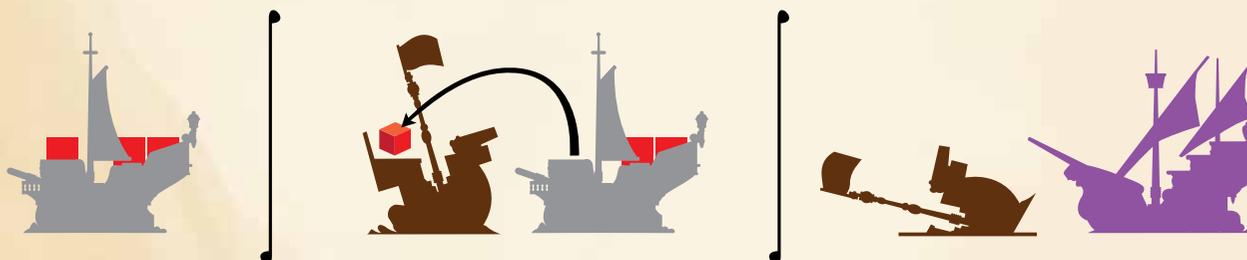
Spielübersicht

Ziel des Spiels ist es, deine Siegkarte umzudrehen, indem du 10 Dublonen zahlst.

→ Zuerst musst du alle deine Entwicklungskarten umdrehen - nachdem du für sie bezahlt hast.



→ Dublonen verdienst du, indem du mit deinem Handelsschiff Waren zu Häfen transportierst, mit deinem Piratenschiff Waren von anderen Spielern erbeutest, erbeutete Waren vergräbst und mithilfe der Kriegsschiffe gegnerische Piraten versenkst.



→ Andere Schiffe abzufangen und anzugreifen, gleichzeitig aber zu vermeiden, dass die Mitspieler sich deiner Waren bemächtigen, ist der Schlüssel zum Sieg.

Zugübersicht

Der Startspieler führt seinen Zug aus, danach verläuft das Spiel weiter im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, musst du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durchführen:

- Eine Bewegungskarte spielen;
- Schiffe bewegen, Aktionen ausführen, gegebenenfalls Sonderkarten spielen;
- Eine Bewegungskarte und gegebenenfalls eine oder mehrere Sonderkarten ziehen;
- Freiwillig: Entwicklungs-/Siegkarte bezahlen und umdrehen.

Eine Bewegungskarte spielen

Als erstes wählst du eine deiner Bewegungskarten und spielst sie aus. Bewegungskarten werden auf einem Ablagestapel gesammelt. Die Bewegungskarten zeigen untereinander vier Informationen. Wir betrachten zunächst die drei oberen (die unterste bezieht sich auf das Zugende).

→ Jede Information besteht aus einem Schiffstyp und einer Zahl für dessen Zugweite.

Gelbes Kriegsschiff ▶

Piratenschiff ▶

Handelsschiff ▶

Eine Sonderkarte abwerfen ▶

Violettes Kriegsschiff ◀

Eine Sonderkarte ziehen ◀

Zwei Sonderkarten ziehen ◀

Schiffe bewegen

Nachdem du deine Bewegungskarte ausgespielt hast, bewegst du deine Schiffe. Du kannst außerdem das auf deiner Bewegungskarte angezeigte Kriegsschiff bewegen. Jedes Schiff kann maximal so viele Felder weit ziehen, wie jeweils auf deiner Bewegungskarte angegeben.

- Schiffe können sich nur auf Meeresfeldern bewegen. Sie können über Felder mit befreundeten Schiffen hinwegziehen, nicht aber über Felder mit feindlichen Schiffen.
- Befreundete Schiffe sind die Schiffe der eigenen Farbe sowie das Kriegsschiff, das du während deines Zuges bewegen darfst (oder beide aufgrund einer Sonderkarte). Ein Schiff kann seine Bewegung nie auf einem besetzten Feld beenden.
- Ein Schiff kann nur **EINE AKTION** pro Zug ausführen.

WICHTIG: Du kannst die Schiffe in beliebiger Reihenfolge bewegen, also nicht unbedingt so, wie auf der Bewegungskarte abgebildet. Jede Schiffsbewegung muss abgeschlossen sein, bevor du das nächste Schiff bewegst.

Die Kriegsschiffe

Die Aufgabe der Kriegsschiffe ist es, Piraten zu versenken.

Vor, während oder nach seiner Bewegung kann das Kriegsschiff, das du bewegst, ein gegnerisches Piratenschiff auf einem benachbarten Feld angreifen. Dieses Schiff ist versenkt und geht zurück an den entsprechenden Spieler. Du erhältst **2 Dublonen**. Hatte es eine Ware geladen, wird der Warenwürfel zurück in den Vorrat des Herkunftshafens der entsprechenden Farbe gelegt. **Angreifen ist eine Aktion**.



Die Zugweite des Kriegsschiffes beträgt 3. Das Kriegsschiff zieht 2 Felder weit.



Es greift das Piratenschiff an und versenkt es.



Es zieht ein letztes Feld weiter.

Das Handelsschiff

Die Aufgabe des Handelsschiffes ist es, Waren zu transportieren.

Dein Handelsschiff beginnt das Spiel voll beladen. Dein Ziel ist es, einen Hafen deiner Wahl mit diesen Waren zu beliefern und dafür Dublonen zu erhalten. Vor, während oder nach seiner Bewegung kann dein Handelsschiff, wenn es auf einem der drei Anlegfelder eines Hafens steht, seine Ladung dort zum angegebenen Preis verkaufen (**2 oder 3 Dublonen pro Warenwürfel**). Die Warenwürfel werden zurück in den Vorrat des Herkunftshafens derselben Farbe gelegt. Es ist nicht möglich, seine Ladung in einem Hafen zu verkaufen, wenn die entsprechende Farbe dort nicht abgebildet ist. Nach dem Verkauf muss das Handelsschiff sofort 3 Warenwürfel des Hafens laden, in dem es gerade seine Ladung verkauft hat. **Waren verkaufen und laden ist eine Aktion**. Du kannst keine Waren laden, ohne vorher welche zu verkaufen.



Das Handelsschiff verkauft seine Ladung für 4 Dublonen (2 Warenwürfel zum Preis von je 2 Dublonen).



Dieser Hafen (La Barbara) kauft  und  Waren für je 2 Dublonen.



Dieser Hafen kauft  Waren für je 3 Dublonen.



Dieser Hafen kauft keine oder Waren.



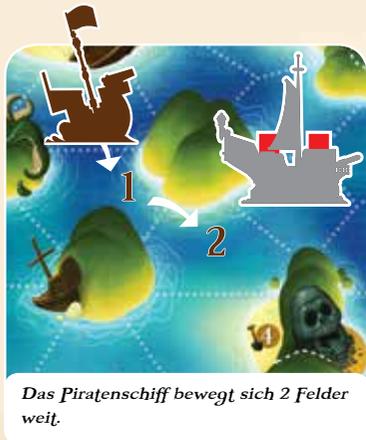
Das Handelsschiff liefert seine beiden Waren für 4 Dublonen und lädt 3 Waren.

→ *Beginnt ein Spieler seinen Zug mit seinem Handelsschiff außerhalb des Spielplans (weil es versenkt wurde), stellt er es zunächst auf ein Anlegefeld eines Hafens seiner Wahl und belädt es mit drei Warenwürfeln der entsprechenden Farbe. Anschließend führt er seinen Zug wie gewohnt aus.*

Das Piratenschiff

Die Aufgabe des Piratenschiffs ist es, Warenwürfel von Handelsschiffen zu erbeuten und als Schatz an Stränden zu vergraben.

Vor, während oder nach seiner Bewegung kann dein leeres Piratenschiff ein gegnerisches Handelsschiff auf einem benachbarten Feld angreifen. Es erbeutet einen Warenwürfel, das es nun seinerseits lädt. Du erhältst 2 Dublonen. Ist das Handelsschiff nun leer, ist es versenkt und geht zurück an den entsprechenden Spieler. Ein Warenwürfel in Piratenbesitz wird als Schatz bezeichnet. Angreifen ist eine Aktion.



Das Piratenschiff bewegt sich 2 Felder weit.



Es greift das Handelsschiff an und erbeutet einen Warenwürfel. Der Spieler erhält 2 Dublonen.



Das Piratenschiff nutzt seine übrige Bewegung, um das Weite zu suchen. Das Handelsschiff hat noch einen Warenwürfel geladen, ist also nicht versenkt und bleibt im Spiel.

Vor, während oder nach seiner Bewegung kann dein Piratenschiff mit Ladung diese auf einem Strandfeld (mit Schaufelsymbol) vergraben. Der Warenwürfel geht zurück in den Vorrat seines Herkunftshafens. Du erhältst die auf dem Strandfeld angegebene Anzahl an Dublonen.

Einen Schatz vergraben ist eine Aktion. Daher kannst du nicht im selben Zug Ware erbeuten und diese auch noch vergraben.

→ *Beginnt ein Spieler seinen Zug mit seinem Piratenschiff außerhalb des Spielplans (weil es versenkt wurde oder im ersten Zug der Partie), stellt er sein Piratenschiff zunächst auf eines der „Ferne Meere“-Felder und führt anschließend seinen Zug wie gewohnt aus (Bewegung und Aktion).*



Das Piratenschiff steht bereits auf einem Strandfeld, muss also nicht bewegt werden.



Es vergräbt seinen Schatz und erhält 6 Dublonen.



Es bewegt sich nun 3 Felder weit. Obwohl es nun auf einem angrenzenden Feld zu einem Handelsschiff steht, kann es dieses nicht angreifen, da es bereits seine Aktion für diesen Zug ausgeführt hat (Schatz vergraben).

Sonderkarten spielen



Du kannst während deines Zuges beliebig viele Sonderkarten spielen, die auf einem Ablagestapel gesammelt werden.
Der jeweilige Effekt ist auf jeder Karte ausgeführt.
Widerspricht der Kartentext den Spielregeln, so haben die Kartentexte stets Vorrang.
Du kannst Sonderkarten niemals spielen, während ein Mitspieler am Zug ist.

Zugende

Sind alle Bewegungen und Aktionen ausgeführt, beendest du deinen Zug wie folgt:

Bewegungskarten und Sonderkarten ziehen.

- ☒ Ziehe so viele Bewegungskarten nach, dass du wieder 2 auf der Hand hast (meistens ziehst du genau eine nach).



- ☒ Auf einigen Bewegungskarten ist angegeben, dass du eine oder zwei Sonderkarten ziehen musst.



- ☒ Die maximale Anzahl an Sonderkarten auf der Hand beträgt drei. Wenn ein Spieler mehr als drei Sonderkarten auf der Hand hat, muss er anschließend so viele abwerfen, bis er wieder nur drei Sonderkarten hat.

- ☒ Einige Sonderkarten geben mit dieser Abbildung  an, dass der Spieler eine Sonderkarte abwerfen muss. Hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt keine Sonderkarte auf der Hand, bleibt dies ohne Effekt.

- ☒ Ist einer der Zugstapel (Bewegungskarten und / oder Sonderkarten) aufgebraucht, wird der jeweilige Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Zugstapel.

Entwicklungskarte / Siegkarte umdrehen.

- ☒ Nachdem du alle drei Schiffe bewegt hast, darfst du dir eine Entwicklungskarte deiner Wahl (oder die Siegkarte) kaufen und von nun an deren permanenten Effekt nutzen.



- ☒ Hierfür musst du den jeweiligen Preis in Dublonen bezahlen und die Karte umdrehen. Du kannst die Entwicklungskarten in beliebiger Reihenfolge kaufen.

- ☒ Die Siegkarte kannst du allerdings nur als Letztes kaufen, also erst nachdem du alle Entwicklungskarten erworben hast.



WICHTIG:

Denke daran, dass du nur eine einzige Entwicklungskarte, bzw. die Siegkarte, pro Zug kaufen kannst, auch wenn deine Dublonen für mehrere Karten ausreichen würden.

Einige dieser Karten erlauben Angriffe auf bestimmte Schiffstypen oder spezielle Aktionen. Wenn nicht eigens auf einer Karte angegeben, gilt stets das Maximum von einer Aktion pro Schiff pro Zug.

Anschließend ist dein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



Spielende

Sobald ein Spieler seine Siegkarte gekauft hat, befindet ihr euch in der letzten Runde. Stellt fest, welcher Spieler die schwarzen Schiffe kommandiert (der Startspieler).



Die letzte Runde endet mit dem Zug des Spielers rechts vom Startspieler, so dass alle Spieler dieselbe Anzahl von Zügen zur Verfügung haben.



Der Spieler, der seine Siegkarte gekauft hat, gewinnt das Spiel. Haben dies mehrere Spieler geschafft, gewinnt von diesen derjenige mit den meisten Dublonen.

Schwierigkeitsstufe wählen: Wie ihr vielleicht gemerkt habt, gibt es zwei Siegkarten pro Spieler (eine zum Preis von 10, eine zum Preis von 20 Dublonen). Wählt für eure erste Partie die Karte mit dem niedrigeren Preis. Für weitere Partien könnt ihr für etwas längere Partien (in denen ihr öfter euer ganzes Ensemble an Entwicklungskarten nutzen könnt) die Siegkarten zum Preis von 20 Dublonen verwenden. Außerdem könnt ihr bei Partien mit unerfahrenen Spielern oder Kindern diesen die 10 Dublonen-Siegkarten geben, während ihr selbst die 20 Dublonen-Siegkarten verwendet.



Sebastian Bleasdate

Ich habe immer schon gern Brettspiele gespielt, aber mit der Entwicklung eigener Spiele habe ich erst begonnen, nachdem ich in meinen Zwanziger-Jahren an einigen Testspielpartien mit Reiner Knizia teilgenommen hatte. Er war ein Held für mich - der Autor meines Lieblingsspiels „Euphrat & Tigris“. Nach diesen Testspielen meinte ich, das Entwickeln von Spielen sei großartig und ich könne das auch. Das stellte sich als halb wahr heraus - Spieleentwicklung macht tatsächlich Spaß, aber es brauchte zehn Jahre Arbeit (mit dieser Leidenschaft und meinem Hauptberuf jonglierend), bis ich das Gefühl hatte, den Bogen raus zu haben. In diesen zehn Jahren entwickelte sich eines meiner frühesten Spiele, Black Fleet (damals noch „Jolly Roger“) gemeinsam mit mir. Ich hoffe, es gefällt euch - und dass es das Warten wert war.



Denis Zilber

Ich wurde 1976 in Minsk in der UDSSR geboren. Mit 15 zog ich mit meinen Eltern nach Israel. Mit 25 begann ich meine Illustratorenkarriere mit Arbeiten für Werbeagenturen, Zeitschriften und Zeitungen. Seitdem hatte ich sowohl Gelegenheit, mit internationalen Zeitschriften wie FHM, GQ, Playboy und Maxim und mit Israelischen Zeitungen wie Yedioth, Maariv und Blazer zu arbeiten, als auch mit vielen Werbeagenturen sowie einigen großen Trickfilmstudios wie Rhythm and Hues, Nickelodeon, Hasbro Animation, Dreamworks und Universal Pictures.

Ich illustriere auch Kinderbücher für Kunden wie die Penguin Group und Scholastic Books. Seit kurzem arbeite ich außerdem für die Spielebranche, meistens für Brettspiele.

*Originaldesign Schiffsminiaturen: Christophe Madura
3D-Rendering und Adaption: Grégory Clavilier*



Zur Erinnerung

-  **REGEL NUMMER EINS:** Natürlich willst du mehrere Aktionen mit deinem Piratenschiff machen. Oder zwei Piratenschiffe mit einem Kriegsschiff versenken. **VERGISS ES.** Jedes Schiff kann pro Zug genau eine Aktion ausführen. Punkt.
-  Dein Handelsschiff kann auch auf seinem Startfeld angegriffen werden, oder sofort nachdem es Waren verkauft und geladen hat. In der Karibik gibt es keine Schutzzone!
-  Du kannst nur Waren kaufen, nachdem du deine Ladung komplett verkauft hast. Womöglich stehst du also in einem Hafen, wirst zweimal bestohlen, und du **KANNST NICHT** vor der Abfahrt nachladen. Du musst erst deine(n) übrigen Würfel verkaufen. Ja, das Leben ist unfair.
-  Du kannst nicht deine eigenen Schiffe angreifen. Niemals. Manchmal mag das verlockend sein, aber geht nicht, sorry. Du kannst auch nicht dein eigenes Piratenschiff versenken, um deine letzten zwei Dublonen zu ergattern, Kumpel!
-  Piratenschiffe können sofort angreifen, wenn sie erneut ins Spiel kommen, nachdem sie versenkt wurden. Ebenso können Handelsschiffe, die erneut ins Spiel kommen, sofort in diesem Zug einen Hafen mit Waren beliefern.
-  Karten haben immer Recht. Auch, wenn sie Regeln widersprechen. Also ja, das Piratenschiff kann manchmal einen Schatz vergraben, sofort nachdem es ein Handelsschiff angegriffen hat. Wir wissen auch, dass das Regel Nummer eins widerspricht - aber es steht so auf der Karte, also!
-  Habt ihr die beiden kleinen Totenköpfe auf dem Spielplan bemerkt? Das sind Piratenschlupfwinkel, die in der Regel nicht erwähnt wurden. Keine Angst, sie tauchen auf einer der Karten auf, und vermutlich wird sich dann einer deiner Mitspieler eins grinsen, während du überlegst, warum ... nein, wir werden hier jetzt nichts weiter verraten.

Übersetzung: Daniel Danzer / Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp



Black Fleet wird von JD Éditions - SPACE Cowboys veröffentlicht:
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Frankreich
© 2014 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten
www.spacecowboys.fr