



# PORT ROYAL

unterwegs

ein gerissenes Kartenspiel  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
von Alexander Pfister



## SPIELIDEE

Im Hafen von Port Royal pulsiert unverändert das Leben. Du hoffst, den Handel deines Lebens zu machen. Gelingt es dir, die Gunst eines Großhändlers zu sichern? Oder nimmst du gar Passagiere an Bord? Riskiere nicht zu viel, sonst wirst du das Nachsehen haben ...

## SPIELMATERIAL

60 Spielkarten, davon:



10 Großhändler



32 Personen

(manche liegen mit unterschiedlichen  
Kosten fürs Anheuern und entsprechenden  
Einflusspunkten vor)



2 Piraten



10 Passagiere

25 Schiffe, jeweils 5 pro Farbe

3 Steuer-  
erhöhungen



2x1  
2x2  
1x4

2x1  
1x2  
2x5

2x1  
1x3  
2x5

2x1  
1x3  
1x6  
1x

2x2  
1x4  
1x7  
1x

## Port Royal unterwegs und Port Royal kombinieren:



Karten aus *Port Royal unterwegs*, die in der rechten oberen Ecke (oberhalb des Wappens) 2 Nägel aufweisen, können in die Karten des Spiels *Port Royal* eingemischt werden. Dies sind je 5 Großhändler und Passagiere und 10 Schiffe.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten **Nachziehstapel**. Lasst daneben Platz für einen zukünftigen offenen Ablagestapel.

Teilt jedem Spieler 3 Karten aus, die er verdeckt, also mit der Goldmünze nach oben, vor sich in seine Auslage legt.

### Anmerkung zu den Spielkarten:

Auf den Vorderseiten der Karten sind Schiffe, Personen und Steuererhöhungen abgebildet, auf den Rückseiten ist jeweils 1 Münze zu sehen. Immer wenn jemand 1 oder mehrere Münzen erhält, nimmt er vom Nachziehstapel die entsprechende Anzahl an Karten und legt sie, ohne die Vorderseite anzusehen, verdeckt vor sich ab. Die Anzahl der Münzen, die ein Spieler vor sich hat, muss immer ersichtlich sein.

## SPIELZIEL

Ihr versucht mit Schiffen Geld zu verdienen, um damit Personen anzuheuern, die euch dauerhafte Vorteile im Spiel bringen. Zusätzlich erhaltet ihr über Personen Einflusspunkte, die für einen Sieg in einer Partie *Port Royal unterwegs* entscheidend sind.

## SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Hafen besucht hat, beginnt das Spiel. Reihum im Uhrzeigersinn ist immer 1 Spieler der **aktive Spieler**.

Dieser führt **2 Phasen** nacheinander durch, wobei die 2. Phase bisweilen ausfallen kann. Gibt es eine 2. Phase, dürfen **nach** dem aktiven Spieler reihum auch alle anderen Mitspieler diese ausführen. Erst danach wechselt der aktive Spieler. Die 2 Phasen sind:

- 1. Entdecken: Karten vom Nachziehstapel aufdecken und in die Hafenauslage legen**
- 2. Handeln & Heuern: Karten aus der Hafenauslage nehmen**


## 1. ENTDECKEN

Der aktive Spieler muss zunächst die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken und eröffnet mit dieser Karte die **Hafenauslage** in der Mitte der Spielfläche. Danach muss er sich entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdecken will. Dies darf er so lange wiederholen, bis er keine weitere Karte aufdecken möchte und somit die 2. Phase beginnt oder aufgrund eines 2. farbidentischen Schiffs seinen Zug abbrechen muss (siehe unten).

Folgende 3 Kartentypen gibt es:

- Personen
- Schiffe
- Steuererhöhungen



Zeigt die Karte eine **Person**, kommt sie in die **Hafenauslage**. 3 der 4 Personen haben eine Fertigkeit. Diese ist oben auf der Karte dargestellt. Eine Erläuterung zu den Fertigkeiten findet ihr am Ende der Anleitung. Rechts daneben sind auf einem Wappen  die spielentscheidenden Einflusspunkte angegeben.



Zeigt die Karte ein **Schiff**, darf es der aktive Spieler als zukünftige Geldquelle in die **Hafenauslage** legen.





Alternativ darf er das Schiff **abwehren**, um es auf den Ablagestapel zu legen. Dazu muss er 1 oder

mehrere **Matrosen** und/oder **Piraten** in seiner Auslage haben. Um ein Schiff abwehren zu können, muss die Anzahl der **Säbel** dieser Personen **gleich groß wie oder höher** als die **Anzahl Säbel** des gerade **aufgedeckten Schiffs** sein. Trifft dies zu, darf er das Schiff auf den Ablagestapel legen. Trifft dies nicht zu, kann er es nicht abwehren. Er muss das Schiff dann in die Hafenauslage legen.

Man darf immer nur das soeben aufgedeckte Schiff abwehren; ein Schiff mit Totenkopfsymbol kann nie abgewehrt werden.

Die Säbel einer Person werden dabei nicht verbraucht. Sie können also beliebig oft in einem Zug eingesetzt werden.



*Alex möchte die Flaute mit 2  abwehren. Da sein Matrose 1  und sein Pirat 2  in der Summe also 3 , aufweisen, gelingt ihm das. Er legt die Flaute auf den Ablagestapel.*



Ist die aufgedeckte Karte eine **Steuererhöhung**, müssen alle Spieler mit **9 oder mehr Münzen** in ihrer Auslage diese sofort **auf 8 Münzen reduzieren**.

Anschließend erhält der **Spieler** mit den **wenigsten Einflusspunkten 1 Münze**. Bei Gleichstand (*auch wenn noch kein Spieler einen Einflusspunkt besitzt*) erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 1 Münze.

Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel und der aktive Spieler setzt seinen Zug fort.

Nach jeder aufgedeckten Karte kann der aktive Spieler die 1. Phase **ENTDECKEN** beenden und in die 2. Phase **HANDELN & HEUERN** wechseln.



Deckt er jedoch ein **Schiff derselben Farbe** auf, die bereits in der Hafenauslage liegt, und kann es **nicht abwehren**, hat er zu viel riskiert und muss die **gesamte Hafenauslage** auf den **Ablagestapel legen**. Die 2. Phase **HANDELN & HEUERN** darf er nicht durchführen.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird nun aktiver Spieler und beginnt mit Phase 1 **ENTDECKEN** seinen Zug.

Ist im Laufe des Spiels der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgestellt.

## 2. HANDELN & HEUERN

In dieser Phase darf der **aktive Spieler 1–3 Karten**, danach auch die **anderen Spieler jeweils 1 Karte** aus der Hafenauslage nehmen. Wie viele Karten der aktive Spieler nehmen darf, hängt von der Anzahl verschiedenfarbiger Schiffe in der Hafenauslage ab:

- bei 0–3 verschiedenfarbigen Schiffen 1 Karte,
- bei 4 verschiedenfarbigen Schiffen 2 Karten,
- bei 5 verschiedenfarbigen Schiffen 3 Karten.

Die Karten werden nacheinander genommen, d. h. der Vorteil einer gerade genommenen Karte kann sofort genutzt werden.

### Handeln:

Der Spieler nimmt 1 Schiff aus der Hafenauslage, legt es auf den Ablagestapel und erhält dafür die im oberen Bereich der Karte angegebene Anzahl an Münzen.



*Klemens nimmt die Fleute aus der Hafenauslage, legt sie auf den Ablagestapel und erhält dafür 2 Münzen (Karten vom Nachziehstapel).*

## Heuern:

Will der Spieler 1 **Person anheuern, bezahlt** er die im unteren Bereich der Karte angegebenen **Münzen** (*legt diese auf den Ablagestapel*). Die **Person** platziert er in seiner **Auslage**. Ab sofort darf er für den Rest des Spiels die **Fertigkeit** dieser Person **nutzen**. (*Details zu den Fertigkeiten findet ihr am Ende der Regel.*)



Andrea heuert einen Matrosen an. Dazu legt sie 3 Münzen auf den Ablagestapel und den Matrosen in ihre Auslage.

Nachdem der aktive Spieler 1 oder mehrere Karten genommen hat, können nun reihum im Uhrzeigersinn **alle anderen Spieler genau 1 Karte** nach denselben Regeln aus der Hafenauslage nehmen. Wer 1 Karte nimmt, muss jedoch **zusätzlich 1 Münze an den aktiven Spieler** bezahlen. Nimmt man ein Schiff, darf diese Münze auch aus den Einnahmen von diesem Schiff stammen.

Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Karten aus der Hafenauslage zu nehmen, werden die übriggebliebenen Karten der Hafenauslage auf den Ablagestapel gelegt. Es kann auch vorkommen, dass die Karten in der Hafenauslage aufgebraucht sind, bevor alle Spieler die Möglichkeit hatten, eine Karte zu nehmen.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird aktiver Spieler und beginnt wieder mit der 1. Phase **ENTDECKEN**.

*Beispiel: Andrea ist am Zug. Sie hat in der 1. Phase Entdecken 5 Karten aufgedeckt. 4 davon waren verschiedenfarbige Schiffe, deshalb darf sie 2 Karten aus der Hafenauslage nehmen. Zuerst nimmt sie 1 Schiff und erhält 2 Münzen. Danach gibt sie das Geld gleich aus, um 1 Person anzuheuern. Von der übrigen Auslage sucht sich Alex 1 Schiff aus, legt es auf den Ablagestapel, nimmt sich die Münzen und bezahlt Andrea 1 Münze. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, kommen die übrigen Karten auf den Ablagestapel.*

# SPIELLENDE

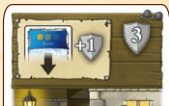
Das Spielende wird eingeleitet, sobald 1 Spieler mindestens 8 Einflusspunkte erreicht hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts neben dem Startspieler ist der letzte aktive Spieler dieser Partie.

Sieger ist nun der Spieler, der die meisten Einflusspunkte gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen. Liegt auch darin ein Gleichstand vor, gibt es mehrere Gewinner.

## DIE FERTIGKEITEN DER PERSONEN

Die Fertigkeiten der Personen sind im oberen Bereich der Karte angezeigt, die Einflusspunkte im Wappen rechts oben. Wenn man an der Reihe ist, darf man sowohl als aktiver als auch als nicht aktiver Spieler die Personen in seiner Auslage nutzen.

### Großhändler (je Farbe 2x)



Nachdem ein Spieler mit einem Schiff derselben Farbe des Großhändlers gehandelt hat (sich die Münzen genommen hat), legt er das Schiff anstatt auf den Ablagestapel leicht versetzt unter seinen Großhändler. Jedes so eingesammelte Schiff zählt als 1 zusätzlicher Einflusspunkt.

### Matrose (10x) / Pirat (2x)



Mit den abgebildeten Säbeln können Schiffe abgewehrt werden (siehe Phase ENTDECKEN).

### Passagier (10x)



Passagiere haben keine Fertigkeit, sie bringen dem Spieler nur Einflusspunkte ein.

# Der Zockerspaß geht weiter ...

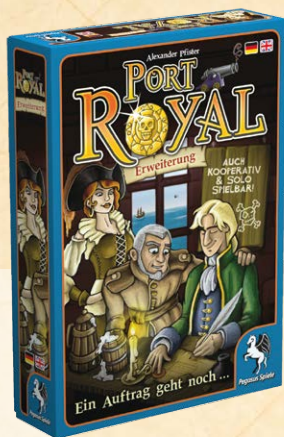


... im Grundspiel mit:

- vielen, weiteren Personen
- Expeditionsaufufen
- 5 Spielern spielbar

... in der Erweiterung für das Grundspiel mit:

- neuen Personen
- Aufgaben
- solo & kooperativer Variante



## IMPRESSUM

**Autor:** Alexander Pfister

**Illustrationen:** Klemens Franz, [www.atelier198.com](http://www.atelier198.com)

**Grafikdesign:** Klemens Franz, Andrea Kattinig & Jens Wiese

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Klaus Ottmaier



**Pegasus Spiele**

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.

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

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)