



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

THE EVERRAIN (1-4 SPIELER)

Die Welt versinkt in einer endlosen Regenflut, während eine uralte Gottheit erwacht, um die Welt nach Ihren lebensfeindlichen Vorstellungen umzugestalten. Die Spieler müssen sich auf die dunklen und bedrohlichen Meere dieser Welt begeben, um die Geheimnisse des Everrains zu ergründen und ihn daran zu hindern, die Welt auszulöschen.

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 12 der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Artilleriekarten:** Beachte unbedingt den Ablageort (Backbord/Steuerbord). Der Pfeil zeigt die erforderliche Ausrichtung des Schiffs, die Hexfelder die Entfernung sowie die Anzahl der Würfel.
- ▶ **Beute:** Die Zahl im Symbol gibt die **Anzahl an Würfeln** an, die der Spieler auf die **Beutetabelle** Würfeln darf. Er erhält die **Beute** nach jedem Wurf und darf sich entscheiden die **Beute** nicht zu nehmen.
- ▶ **Proben:** Eine **Probe** gilt als **erfolgreich**, wenn der gewürfelte Wert **gleich oder niedriger** ist.
- ▶ **Runden von Zahlen:** Immer **abrunden**.
- ▶ **Schatz-Karten:** **Gebrauchsware**, **Shanty**, **Kleinod** oder **Relikt**. Manche **Schatz-Karten** haben einen **Hinweiswert**. Diese Karten können wie entsprechende viele Hinweise in der Universität jedes Hafens abgegeben werden.

Schatz-Karten haben einen Minimal-, Durchschnitts- & Maximalwert, der vom jeweiligen Hafen abhängig ist.

Überzählige Hinweise verfallen!

Spieleranzahl:

- ▶ **W**o immer dieses Symbol zu sehen ist, erhöht es die Zahl vor dem Symbol um die Anzahl der Spieler.
- ▶ **Verbesserungen (Hafen):** Ausbau- & Artilleriekarten.
- ▶ **Verfolgungreichweite:** Zu finden auf der Feindschiffkarte neben dem Angriffsvektor. Wird ein **Feindschiff** aktiviert und ein **Spielerschiff** befindet sich innerhalb seiner **Verfolgungreichweite** und in **Sichtlinie**, verwendet das **Feindschiff** die zur Verfügung stehenden Bewegungsergebnisse um anzugreifen. Ist das nicht der Fall, so bewegt sich das **Feindschiff** auf seinen Fahrtziel-Marker zu. **Überzählige Bewegungsergebnisse** werden ebenfalls genutzt, um das Fahrtziel anzusteuern.

Jeder Treffer (bestimmt durch Probenwürfel) vernichtet 1 Posten + 1 Schaden für jede Einheit auf Posten (Crew & Feind).

SIEG & NIEDERLAGE

- ▶ **Alle Spieler gewinnen, wenn sie das Ende der Fortschrittsleiste vor dem Feind erreichen und bevor ein Älterer erwacht und sein gesetztes Ziel vollendet.**
- ▶ Sollte der Marker der Feindes-Fortschritte das Ende der Leiste zuerst erreichen, oder der Ältere sein gesetztes Ziel vollenden, verlieren alle Spieler.

FORTSCHRITTS- & AGENDA-LEISTEN

FORTSCHRITTSLEISTE

- ▶ Zeigt die Fortschritte der **Spieler**, des **Feindes** (siehe **Agendaleiste**) und des **Älteren**.
- ▶ Zeigt zusätzlich die 4 Akte der Partie.

FORTSCHRITT FÜR SPIELER

Gebt **5 Hinweise** in der Universität jedes Hafens ab. Nutzt ihr dazu **Schatz-Karten**, so **verfallen** überzählige Hinweise.

FORTSCHRITT FÜR DEN ÄLTEREN

- ▶ **Erreicht der Fortschrittsmarker des Feindes das Ende eines Aktes vor den Spielern?** Senkt den Fortschritt des Älteren um so viele Felder, wie Abstand zwischen den Fortschritten des **Feindes** und der **Spieler** besteht.
- ▶ **Löst sich der Fortschrittsmarker des Feindes vom danebenliegenden Marker der Spieler?** Senkt den Fortschritt des Älteren um 1 Feld.
- ▶ **Sinkt das Schiff eines Spielers?** Senkt den Fortschritt des Älteren um 1 Feld.

AGENDALEISTE

- ▶ Rückt in der Feindesphase um **2 + Spieleranzahl** vor.
- ▶ **Erreicht der Marker das letzte Feld?** Der Marker springt wieder zurück auf Anfang (zählt ggfs. weiter). Erhöht den Fortschritt des **Feindes** auf der **Fortschrittsleiste** um 1.

SPIELABLAUF

Eine Partie ist in **4 Akte** unterteilt. Ein Akt endet, wenn entweder die **Spieler** oder der **Feind** zuerst das nächste markierte Feld auf der **Fortschrittsleiste** erreichen. Ansonsten besteht jede Spielrunde aus der **Spielerphase**, gefolgt von der **Feindphase**.

[1] SPIELERPHASE

- I. **Befehle erneuern** (max. 3) & **Erschöpfung** entfernen.
- II. Alle Spieler absolvieren nacheinander ihren Zug.

Fast jede Aktion wird von einem Befehl ausgelöst. Du kannst so viele Befehle in deinem Zug einsetzen, wie Du besitzt. Befehle werden immer **Crewmitgliedern** zugewiesen.

Zu Beginn jeder Runde erhältst Du nur 3 Befehle zurück!

Befehl entkräften: Schiebe den Befehl auf das Feld „Erteilte Befehle“, ohne seinen Effekt anzuwenden.

[1.1] MANNSCHAFTSBEFEHL

Bewege die **Crewmitglieder** auf **Ober-** bzw. **Unterdeck**. Auch für Bewegungen zwischen Orten auf demselben Deck nötig.

KAPEREI (SCHLACHT AN OBERDECK)

Eine Kaperei wird ausgelöst, wenn...

- ▶ ... ein **Crewmitglied** eine mit **Feind** Zone betritt;

- ▶ ... ein **Mannschaftsbefehl** an ein **Crewmitglied** erteilt wird, welches sich in einer von **Feinden** besetzten Zone aufhält;
- ▶ ... ein feindliches Trefferergebnis an **Oberdeck** einem **Crewmitglied** eine Wunde zufügt.

01. Stelle einen **Würfelpool** entsprechend der Werte der **Crewmitglieder** in der Zone zusammen. Dabei darf frei zwischen **Angriffs- und Ausweichwürfeln** gewählt werden.
02. Stelle einen **Würfelpool** entsprechend der Werte der **Feinde** in der Zone zusammen. Der **Würfelwert jedes Feindes** ist um **1 reduziert** (die **Crew** ist im Vorteil).
03. Werft alle Würfel gleichzeitig und ermittelt Ergebnisse.

*Siehe Angriffswürfel (Würfel)
Siehe Ausweichwürfel (Würfel)
Siehe Feindwürfel (Würfel)
Siehe Seekartenteile - Hafen (Feinde bannen)*

[1.2] NAVIGATIONSBEFEHL

Die Fortbewegung auf der Karte erfordert **Reisepunkte**, die durch den Navigationsbefehl generiert werden. **Je 1 Reisepunkt** kannst Du wie folgt einsetzen:

- ▶ Dein Schiff um 1 Hexfeld nach links oder rechts auszurichten.
- ▶ Dein Schiff um 1 Hexfeld nach vorn zu bewegen.
- ▶ Ein neues Seekartenteil anzulegen (sofern dein Schiff auf die **Kante eines Seekartenteils** ausgerichtet ist und das **Krähenest** deines Oberdecks besetzt ist).

Nur Seekartenteile des aktuellen und vergangener Akte sind verfügbar. Vergesst nicht die Hinweispromie!

Der Einsatz eines Navigationsbefehls generiert **1 Reisepunkt**. Zusätzlich erhältst Du **je 1 Reisepunkt** durch jeden von einem **Crewmitglied** besetzten **Navigationsposten** des Oberdecks.

Ungenutzte Reisepunkte verfallen. Ausrichtung im Hafen frei.

Auf Rauer See werden die benötigten Reisepunkte verdoppelt!

HANDEL ZWISCHEN SPIELERN

Befinden sich zwei Spieler auf **benachbarten Hexfeldern**, können sie innerhalb eines ihrer Züge miteinander tauschen. Das erfordert weder Befehl, Aktion, noch Gegenleistung.

- ▶ **Tausch möglich:** Crewmitglieder, Münzen, **Schatz-Karten**, Baupläne und Hinweise.
- ▶ **Tausch nicht möglich:** Befehle, montierte Verbesserungen.

[1.3] FEUERBEFEHL

Es wird **1(!) deiner Artillerie** abgefeuert. Ein **Crewmitglied** muss den **entsprechenden Artillerie-Posten** besetzt haben.

VON SPIELERN AUSGELÖSTE SCHLACHT

01. Vergleiche die **Position** des Schiffs mit deiner **Schiffsartillerie** und bestimme so die **Anzahl der Angriffswürfel**.
02. erteile einem **Crewmitglied** auf dem entsprechenden **Artillerieposten** einen **Feuerbefehl**.
03. Wirf die entsprechenden Würfel und wende sie an.

SICHTLINIE

Jede **Artilleriekarte** zeigt an, welche Hexfelder anvisiert werden können und wie viele Angriffswürfel verwendet werden.

- ▶ Sichtlinie besteht, wenn man eine imaginäre Linie von der Mitte der Schiffsminiatur zum Zielfeld ziehen kann.
- ▶ **Unterbrochen** durch **Schiffe**, **Landfelder** und **Stürme**.
- ▶ Schiffe an **Inseln** und **Altären** können anvisiert werden.
- ▶ Schiffe in **Häfen** können **nicht** anvisiert werden. Genau so kann nicht aus einem **Hafen** heraus gefeuert werden.

UNTERSTÜTZUNG IN DER SCHLACHT

Spieler können ihre **Artillerie** auf die Schiffe anderer Spieler abfeuern, um zu versuchen, **Feinde** auf dem **Oberdeck** zu vernichten. **Erfolgreiche Angriffe** verursachen Wunden an einem beliebigen **Feind**. **Leer-Ergebnisse** vernichten jedoch Posten des beschossenen Spielerschiffs.

[1.4] JEILBEFEHL

Joker-Befehle, für alle 3 anderen Befehle einsetzbar, werden allerdings nach Benutzung abgeworfen.

[1.5] ENDE DEINES ZUGES

STRESS AUF HOHER SEE

Beendest Du deinen Zug auf einem **Seefeld** erleidet **jedes Crewmitglied** an **Oberdeck** 1 Stress. Absolvire anschließend eine **Meeres-Ereigniskarte**, falls sich keine Feinde in **Verfolgungreichweite** oder **auf dem Oberdeck** befinden.

AUSBAUTEN

Prüfe, ob Du „Am Ende deines Zugs“-Fähigkeiten deiner Ausbauten ausführen kannst.

[2] FEINDPHASE

- ▶ Älterer – Sintflut-Signum (falls im Spiel).
- ▶ Älterer wird aktiviert (falls im Spiel).
- III. Schicksalswürfel werfen & **Stürme** bewegen.
- IV. Feinde auf den **Oberdecks** aktivieren.
- V. Feinde auf **hoher See** aktivieren.
- VI. **Agenda** um 2 + Spieleranzahl Felder vorrücken.
- VII. **Startspieler-Marker** im Uhrzeigersinn weitergeben.

[III] STÜRME BEWEGEN

Würfelt 1x pro Sturm:

- ▶ **0-4:** Bewege den Sturm um 1 Hexfeld in Richtung des aktuellen Startspielers.
- ▶ **5-9:** Bewege den Sturm um 1 Hexfeld in eine beliebige Richtung.

[IV] FEINDE AUF DEN OBERDECKS AKTIVIEREN

Sollst Du eine Feindkarte für das **Oberdeck** ziehen und ziehst einen Feind für die **Hohe See**, ignoriere die Karte und ziehe neu.

Gehen die Miniaturen aus? Rücke die Agenda vor um die Anzahl der Trefferpunkte aufzustellenden Feindes vor!

Feinde werden nach Wahl des aktiven Spielers in den Zonen von **Leerposten** auf dem **Oberdeck** aufgestellt...

- ▶ ... sobald ein **Ereignis** dazu auffordert;
- ▶ ... sobald ein Spielerschiff in ein Seekartenteil mit **aktivem Altar** einfährt;
- ▶ ... bei der Reinigung eines **Altars**.

Jeder aufgestellte **Feind** wirft **sofort** einen **Feindwürfel** und absoliert das Ergebnis. Danach führen sie in jeder Feindphase ihre normale Aktivierung durch. Die Reihenfolge ist beliebig.

Siehe **Feindwürfel (Würfel)**

BEWEGUNG

- ▶ **Feinde** bewegen sich zwischen **benachbarten Zonen**.
- ▶ **Mehrere Wege möglich?** **Feinde** wählen immer Zonen mit Posten, die Symbole aufweisen (**Artillerie**, **Navigation**, **Krähenest**).

VON FEINDEN AUSGELÖSTE KAPEREI

01. Nehmt alle **Trefferergebnisse** der **Feinde**.
02. Der Spieler würfelt pro **Gewmitglied** in der Zone **1 Angriffs- oder Ausweichwürfel**.
03. Werft alle Würfel gleichzeitig und ermittelt Ergebnisse.

ZIELPRIORITÄT

01. Anwendung von **Omen-Fähigkeiten** (nur 1x).
02. **Bewegung** zum nächsten **Gewmitglied**.
03. Dem nächsten **Gewmitglied** **Schaden** zufügen.
04. Dem **Posten** **Schaden** zufügen.

[V] FEINDE AUF HOHER SEE AKTIVIEREN

Sollst Du eine Feindkarte auf **Hoher See** ziehen und ziehst einen Feind für das **Oberdeck**, ignoriere diese Karte und ziehe neu.

Gehen die Miniaturen aus? Rücke die Agenda vor um die Anzahl der Trefferpunkte aufzustellenden Feindes vor!

Feindschiffe erscheinen auf einem **Ruhige See** Feld (bzw. **Raus See** falls nicht verfügbar) des Seekartenteils des Startspielers...

- ▶ ... sobald ein **Ereignis** dazu auffordert;
- ▶ ... sobald ein **Seekartenteil** mit Startfeld für **Feindschiffe** aufgedeckt wird;
- ▶ ... zu Beginn eines **neuen Aktes**.

Ein aufgestelltes **Feindschiff** bekommt sofort einen **Fahrtziel-Marker**, auf den das Schiff ausgerichtet wird. Der Marker bleibt liegen, bis das Schiff ihn erreicht oder bis es versenkt wird.

Das Verhalten eines **Feindschiffes** hängt davon ab, ob sich ein Spielerschiff in **Verfolgungsbereich** und in **Sichtlinie** befindet.

- ▶ Erreicht das **Feindschiff** sein Fahrtziel, wird es vom Spielplan entfernt. Die **Agenda** wird um die **verbleibenden Trefferpunkte** des Schiffs vor.
- ▶ Versenkte Schiffe werden durch ein **Schiffswrack** ersetzt.

Siehe **Feindwürfel (Würfel)**

SICHTLINIE

Jede **Artilleriekarte** zeigt an, welche Hexfelder anvisiert werden können und wie viele Angriffswürfel verwendet werden.

- ▶ Sichtlinie besteht, wenn man eine imaginäre Linie von der Mitte der Schiffsminiatur zum Zielfeld ziehen kann.
- ▶ **Unterbrochen** durch **Schiffe**, **Landfelder** und **Stürme**.
- ▶ Schiffe an **Inseln** und **Altären** können anvisiert werden.
- ▶ Schiffe in **Häfen** können **nicht** anvisiert werden. Genau so kann nicht aus einem **Hafen** heraus gefeuert werden.

VON FEINDLICHEN SCHIFFEN AUSGELÖSTE SCHLACHT

01. Nimm **Feindwürfel** entsprechend des Werts des angreifenden feindlichen Schiffs und **1 Ausweichwürfel pro Gewmitglied** auf **Navigationsposten** in die Hand.
02. Versuche das **Feindschiff** mithilfe seiner Bewegungssymbole in eine **Angriffsposition** zu manövrieren.
03. Ziehe die Ausweichergebnisse von den Treffern ab.
04. Jeder übrig gebliebene Treffer zerstört 1 Posten (wirf den Schicksalswürfel).

SCHADEN AM SCHIFF

Schon **1 Schaden** reicht aus, um einen Posten zu zerstören (lege einen Vernichtungs-Marker darauf). Jedes **Gewmitglied** und jeder **Feind** dieser Zone **erleidet 1 Wunde**.

Bei Schaden durch ein anderes Schiff oder nicht spezifische Quellen wirfst Du den **Schicksalswürfel** (W10). Die Zahl bestimmt die Zone, die getroffen wird. Ist der Posten der gewürfelten Zone bereits zerstört, wähle die Zahl darunter. Ist dieser Posten ebenfalls zerstört, dann die darüber.

Siehe **Verlust von Crew & Schiff**

DEINE CREW

Gewmitglieder gibt es in 2 Arten: **Matrosen** (billig, zahlreich und entbehrlich) und **Seebären** (mit einzigartiger Eigenschaft).

ANHEUERN & AUSZAHLEN

- ▶ Im **Gasthaus** jedes Hafens anzuheuern. Zahle die Heuer (Lohn), nimm die Besatzungstafel (rechts neben die Schiffs-tafel) und stelle die Miniatur auf dein Unterdeck.

Kannst Du die Heuer nicht zahlen? Das **Gewmitglied** verlässt dein Schiff. Lege Besatzungstafel und Miniatur ab.

- ▶ **Matrosen:** Erhalte je 1 zufällige **hilfreiche** und **hinderliche**

Eigenschaft.

- ▶ **Seebären:** Erhalten 1 zufällige **hinderliche** Eigenschaft.

EIGENSCHAFTEN

Es gibt **hilfreiche** und **hinderliche** Eigenschaften, sowie 4 Orte, an denen Eigenschaften angewendet werden: **Meer**, **Expedition**, **Hafen** und **Allgemein**.

Erhält ein **Gewmitglied** 2 Eigenschaften, die sich widersprechen oder aufheben, wird die **hinderliche** Eigenschaft neu gezogen. Neu gezogene Eigenschaften **ersetzen** immer die aktuellen.

ENTLASSUNG & TOD EINES CREWMITGLIEDS

- ▶ Du kannst ein **Gewmitglied** im **Hafen** kostenlos entlassen.
- ▶ Ein **Gewmitglied** stirbt, sobald seine Wunden/Stress-Leiste gefüllt ist - egal wie.

DEIN SCHIFF

OBEDECK

- ▶ **Zone:** Bis zu 3 Miniaturen pro Zone.
- ▶ **Posten (in einer Zone):** Aktionsplätze für **Gewmitglieder**.

Kein **Gewmitglied** kann einen Posten in einer Zone nutzen, in der sich ein **Feind** befindet!

STRESS AUF HOHER SEE

Beendest Du deinen Zug auf einem **Seefeld** erleidet jedes **Gewmitglied** an **Oberdeck** 1 Stress. Absolviere anschließend eine **Meeres-Ereigniskarte**, falls sich keine Feinde in **Verfolgungsbereich** oder **auf dem Oberdeck** befinden.

UNTERDECK

- ▶ **Gewmitglieder** können auch auf Feldern ohne Ausbauten stehen.
- ▶ **Beliebig viele Gewmitglieder** auf dem Unterdeck erlaubt!

AUSBAUKARTEN

- ▶ Ausbalkarten erhältst Du als **Bauplan**. Baupläne müssen (mit „Bauplan“ oben) auf ein Ausbaufeld gelegt werden. Dabei kannst Du bestehende Verbesserungen auch überdecken, die dann allerdings wirkungslos werden.
- ▶ **Baupläne** können in der **Schiffswerft** jedes **Hafens** für 50% des Werts montiert werden. Drehe die Karte um 180°.
- ▶ **Baupläne** können für 50% des Werts **auf dem Marktplatz** jedes **Hafens** verkauft werden, sofern sie zuvor **nicht** montiert waren. Montierte Baupläne können nur abgelegt werden.
- ▶ **Aktiviert** ein **Gewmitglied** einen Ausbau, bekommt es einen **Erschöpfungsmarker** - es kann diese Runde keine weiteren Ausbauten mehr aktivieren.
- ▶ **Halbe Effekt-Plätze** (rund/eckig) werden durch 2 **identische** Ausbauten aktiviert. **Runde Effekt-Plätze** können von **Gewmitgliedern** aktiviert werden.

VERLUST VON CREW & SCHIFF

Sind alle **10 Posten** zerstört oder alle **Gewmitglieder** getötet:

01. Erneure alle deine **Befehle**.
02. Wirf sämtliche **Gewmitglieder**, **Münzen** und **Baupläne** ab.
03. Wirf die Hälfte deiner **Hinweise** ab.
04. Wirf alle bis auf 1 **Schatz-Karte** ab.
05. Entferne alle **Feinde** vom **Oberdeck**.
06. Ersetze die Schiffsminiatur durch ein **Schiffswrack**.
07. Lege die abgelegten Hinweise und **Schatz-Karten** darauf.
08. **Senkt** den **Fortschritt des Älteren** um 1.
09. **In deinem nächsten Zug:** Platziere dein Schiff im vom **Schiffswrack** aus nächstgelegenen **Hafen**, erhalten **20 Münzen** und **1 Matrosen**.

WEITERE ELEMENTE

EINEN AKT BEENDEN

- ▶ **Spieler beenden den Akt:** Jeder **Spieler** erhält 1 neuen **Befehlsmarker** nach Wahl.
- ▶ **Feind beendet den Akt:** **Senkt** den Fortschritt des **Älteren** entsprechend des Abstands zwischen **Spieler** und **Feind**.

01. Zahlt die **Heuer** (Lohn) eurer Crew.

Kannst Du die Heuer nicht zahlen? Das **Gewmitglied** verlässt dein Schiff. Lege Besatzungstafel und Miniatur ab.

02. Mischt alle **Feindkarten** des nächsten Aktes in das Feindkartendeck.
03. Verteilt alle Karten unter dem Deckblatt für laufende Chroniken verdeckt und um 90° gedreht auf ihre jeweiligen Stapel.
04. Rückt den **Spieler** bzw. **Feind** **Fortschrittmarker** auf.
05. Bringt einen **Sturm** in der Größe der Zahl des neuen Aktes ins Spiel.
06. Bringt ein **feindliches Schiff** auf einem zufälligen Startfeld ins Spiel.

SEEKARTENTEILE

Die Seekartenteile können folgende Hexfelder enthalten:

SEEFELDER

- ▶ **Ruhige See:** nichts passiert.
- ▶ **Raus See:** Doppelte Reisepunkte werden benötigt.
- ▶ **Schiffswracks:** Der Spieler darf auf der **Beutetabelle** würfeln und anschließend einen Erforscht-Marker platzieren.

Schiffswrack-Marker werden platziert, wenn ein **Spielerschiff** oder ein **Feindschiff** versenkt wird.

STRESS AUF HOHER SEE

Beendest Du deinen Zug auf einem **Seefeld** erleidet jedes **Gewmitglied** an **Oberdeck** 1 Stress. Absolviere anschließend eine **Meeres-Ereigniskarte**, falls sich keine Feinde in **Verfolgungsbereich** oder **auf dem Oberdeck** befinden.

LANDFELDER

► **Insel (Land): Grewmitglieder** können sich entscheiden mit **Jolle & Gig** ein **Expeditionsereignis** absolvieren:

1. Ziehe eine **Expeditionskarte** und handle sie ab.
2. Handle das **Ereignis** ab.
3. Markiere die Insel mit einem **Erforscht-Marker**.

Siehe Entdeckungsreisen (Erweiterte Regeln)

► **Hafen (Land):** Tausche **Hinweise** ein und schicke deine **Grewmitglieder** auf Aktionsfelder der **Hafentafel**. **Häfen** sind sichere Zufluchtsorte für Spieler und ihre Schiffe. Solange sie im **Hafen** vor Anker liegen, werden sie von **Feindschiffen** ignoriert. Läufst Du in einen **Hafen** ein, passiert folgendes:

01. **Banne Feinde** vom Oberdeck und rücke die **Feindes-Agen-da** um so viele Felder vor, wie die entfernten **Feinde** noch Lebenspunkte übrig hatten.
02. Ziehe eine **Gesellschaftskarte**. Die Interaktion mit dieser Karte ist **freiwillig**. (Pro Kajüte ist 1 Passagier erlaubt.)
03. Setze deine **Grewmitglieder** auf Örtlichkeiten des **Hafens**. Aktionen mit **Doppelpfeil** dürfen mehrfach genutzt werden. Alle anderen Aktionen nur 1x pro Besuch. Jedes **Grewmitglied** darf nur 1 Einsatzfeld nutzen.

*Beachte beim Handel den Minimal-, Durchschnitts- und Maximalwert von **Schatz-Karten**.*

*Du darfst jeden **Hafen** nur 1x pro Zug ansteuern!*

***Grewmitglieder** verlassen den **Hafen** auf dem **Unterdeck**. Die **Ausrichtung des Schiffs** beim Verlassen ist frei wählbar.*

► **Altar (Land):** Bringen **Feinde** ins Spiel. Sie sind entweder **aktiv** oder **gereinigt**:

01. Immer wenn Du auf ein **Seekartenteil** einfährst, das einen **aktiven Altar** enthält, stellst Du **1 Feind** auf dein Oberdeck. Dieser wirft sofort **1 Angriffswürfel**.
02. **Altar reinigen:** Fahre ihn an und stelle **Feinde** auf dein Oberdeck, deren Aktzahlen in Summe dem aktuellen Akt entsprechen. Wird ein **Feind** gezogen, der die Summe übersteigt, wird ein neuer gezogen.
03. Der **Altar** gilt sofort (noch **vor** dem Besiegen der **Feinde**) als **gereinigt**. Platziere einen Erforscht-Marker.

► **Hinweisprämie (Rückseite):** Erhalte entsprechend viele Hinweise, sobald Du das Seekartenteil auslegst.

► **Aktnummer (Rückseite):** Es können nur Seekartenteile aufgedeckt werden, deren Akt schon abgehandelt wurde oder gerade abgehandelt wird.

► **Startfeld (Symbol):** Stelle beim **Aufdecken** des Seekartenteils sowie bei **Beginn jedes Aktes** ein **Schiff** auf.

► **Sturm:** Verwandelt jedes darunterliegende Hexfeld in **Raue See Stürme** verhindern die **Sichtlinie**, abfeuern von **Artillerie**, aufdecken neuer **Seekartenteile** und die **Interaktion** mit Feldern (**Häfen Inseln Altären**) unter ihnen.

*Schiffe erleiden je **1 Schaden**, wenn sie sich **hinein- und daraus hinaus bewegen** oder ihre **Ausrichtung ändern!***

*Wenn ein **Sturm** ins Spiel gebracht wird, platziert ihn so, dass eines seiner Felder den aktuellen Standort des ersten Spielers abdeckt.*

WÜRFEL

SPIELERWÜRFEL

Angriffswürfel: Für **Grewmitglieder** und **Artillerie**:

- **Treffer:** 1 Schaden.
- **Kritischer Treffer:** 2 Schaden.
- **Omen:** Entkräfte optional einen noch verfügbaren Befehl, um das **Omen** in **1 Treffer** umzuwandeln.

Ausweichwürfel: Um Schaden abzuwenden:

- **Ausweichen:** Hebt Trefferergebnis eines **Feindes** auf.
- **Omen:** Entkräfte optional einen noch verfügbaren Befehl, um das **Omen** in **1 Ausweichen** umzuwandeln.

Schicksalswürfel: Für **Proben** von 0-9.

FEINDWÜRFEL

Feindwürfel: Bestimmen die Aktionen der **Feinde**:

- **Bewegung:** Bewegung um **1 Zone** (Oberdeck) bzw. **1 Reisepunkt** (auf See).
- **Treffer:** 1 Schaden.
- **Omen:** Aktiviert besondere Fähigkeit des **Feindes**.

*Würfelergebnisse, die für den **Feind** aktuell **nicht von Belang** sind, werden wie folgt umgewandelt: Je **2 Bewegungen**, **2 Treffer** oder **2 Omen** in **1 Bewegung** oder **1 Treffer**.*

EREIGNISKARTEN

► **Meeresereigniskarten:**

Werden auf **Seefeldern** gezogen, wenn ein Spieler seinen Zug beendet und sich keine **Feinde** in **Verfolgungsreichweite** oder **auf dem Oberdeck** befinden.

► **Expeditionskarten:** Werden ausgeführt, wenn ein **Grewmitglied** auf eine **Insel** ausgesandt wird.

*Siehe **Proben***

CHRONIKEN

Ereignis- und Gesellschaftskarten können auch **Chroniken** enthalten. Chroniken bestehen immer aus **3 Karten** (Beginn, Reise, Epilog).

*Sobald ein Spieler eine Chronik beginnt, ist dieser ihr **Besitzer**, Niemand kann Karten dieser Chronik beanspruchen. Zieht ein Spieler eine Chronikkarte eines anderen Spielers, wird diese Karte verdeckt auf das **Chronikfeld** (Schiffstafel) des Besitzers gelegt. **Zieht in diesem Fall eine neue Karte.***

*Eine Karte auf einem **Chronikfeld** (Schiffstafel) wird ausgeführt, sobald ihr Besitzer aufgefordert wird eine Karte vom Stapel zu ziehen, dem diese Chronikkarte entstammt!*

► Chroniken starten, sobald ein **Wahlergebnis** mit einem + und einer Zahl endet, z.B. **+3+**. Suche aus dem Stapel der Ungeschriebenen Chroniken die Karte mit der entsprechenden Nummer heraus (z.B. **3**).

► Lege die absolvierte Karte auf dein Chronikfeld (Schiffstafel) und die neue Karte **ungelesen** unter das **Deckblatt für laufende Chroniken** (neben der Schiffstafel).

► Erreicht ein **Fortschrittsmarker** (Spieler oder Feind) ein Feld mit **Chroniken-Symbol** (Buch), werden alle Karten unter dem **Deckblatt für laufende Chroniken verdeckt** und um **90° gedreht** oben auf ihr jeweiliges Kartendeck (siehe Rückseite) gelegt.

► Wird eine solche Karte gezogen wird ihr Besitzer ermittelt. Ist es der aktive Spieler, wird sie sofort ausgeführt. Wenn nicht, legt sie auf das Chronikfeld des Besitzers.

*Bist Du **nicht im Stande**, die **Aufforderungen einer Chronikenkarte sofort zu erfüllen**, musst Du die Karte ablegen. Die **Chronik wird dadurch als „ungeschrieben“ betrachtet und kann nicht fortgesetzt werden!***

ÄLTERTEN-TAFEL

*Wird ein **Ältester von den Feinden erweckt**, müssen die Spieler **alles daran geben diesen zu besiegen**. Sobald er seine **Zielsetzung erfüllt hat**, ist das Spiel verloren.*

ERWACHEN DES ÄLTETEN

Der Älteste erwacht, sobald sich die Feindes- und Älteren-Fortschrittsmarker treffen. Deckt das Ältesten-Tableau auf.

► **Aufwallung-Agonie:** Einmalig abhandeln, sobald der Ältere das Spiel betritt.

► **Sintflut-Signum:** Wird jedes Mal abgehandelt, wenn der Ältere aktiviert wird.

AKTIVIERUNG DES ÄLTETEN

Der Älteste wird zu Beginn jeder Feindphase aktiviert. Wie ein feindliches Schiff auch, versucht der Ältere sein Fahrtziel zu erreichen, hat jedoch keine **Verfolgungsreichweite**.

*Hat ein Älterer **kein klares Ziel**, wird er sich auf das nächstgelegene Spielerschiff zubewegen und es angreifen.*

DEN ÄLTERTEN BEKÄMPFEN

Zwar kann man einen Älteren nicht töten, die Spieler können aber seinen Würfelbeitrag durch Kampf reduzieren:

- Jedes Mal, wenn die Trefferpunkte des Älteren auf 0 sinken, platzieren die Spieler einen **Würfelbeitrags-Modifikator** auf seinem Tableau, wodurch sein Würfelbeitrag um 1 gesenkt wird. Anschließend werden alle roten Steinen entfernt.
- Dem Älteren stehen pro Marker 1 Feindwürfel weniger zur Verfügung.
- Sein Würfelbeitrag kann jedoch **nicht auf 0** gesenkt werden und bleibt immer bei **mindestens 1**.

ERWEITERTE REGELN

SCHIFFE ENTERN

Um ein **Feindschiff** zu entern, muss sich das Spielerschiff auf einem benachbarten Hexfeld befinden:

- Lege die **Feindschiff-Tafel** links neben deine Schiffstafel.
- Stellt **Feinde** auf das Oberdeck, deren kombinierte Aktzahlen dem aktuellen Akt entspricht, mithilfe des **Probenwürfels**.

*Beide Schiffstafeln gelten von nun an als **1 Oberdeck**. Die drei Steuerbord-Zonen der **Feindschiff-Tafel** gelten als **benachbart** zu den drei Backbord-Zonen deiner Schiffstafel.*

01. Aktiviere beliebig viele **Grewmitglieder**, stelle sie auf Posten des neuen Oberdecks und löse ggfs. eine **Kaperei** aus.

*Das benötigt **keine** Befehle oder Aktionen.*

02. Alle **Feinde** werden aktiviert.

03. Wiederhole **Schritt 01** und **02** solange, bis alle **Grewmitglieder** oder **Feinde** getötet wurden.

► **Sieg des Spielers:** Erhalte die **Beute** (links unten auf der **Feindschiff-Tafel**) und entferne das **Feindschiff** vom Spielplan. Es wird **kein Schiffswrack** ausgelegt.

► **Sieg des Feindes:** Das Spielerschiff wird versenkt.

*Siehe **Verlust von Crew & Schiff***

ENTDECKUNGSREISEN

Statt eine **Expeditionskarte** zu ziehen, lege die Inseltafel neben deine Schiffstafel. Verteile zufällige Entdeckungsreise-Marker verdeckt auf alle Orientierungspunkte und starte die Reise:

01. Bewege beliebig viele **Grewmitglieder** von den Ausbauten **Jolle & Gig** auf Orientierungspunkte der Strandseite.
02. Decke erreichte Marker auf und handle sie ab.

*Wird ein **Entdeckungsreise-Marker** aufgedeckt, erleidet 1 beteiligtes **Grewmitglied** vor Ort **1 Stress!***

*Es werden **keine Befehle** während der Reise benötigt.*

Es gibt 5 verschiedene Marker:

01. Erhalte **1 Hinweis**
02. Erhalte **1 Schatz-Karte**
03. Ziehe & absolviere eine **Expeditionskarte** (die Entdeckungsreise endet augenblicklich).
04. Ziehe eine **Feindkarte** & stelle ihn auf das Oberdeck.
05. Sämtliche **Grewmitglieder** auf diesem Orientierungspunkt entfernen je 2 Stress.

Eine Entdeckungsreise endet, wenn:

- ...ein **Grewmitglied** den **goldenen Punkt** erreicht;
- ...eine **Expeditionskarte** gezogen werden muss;
- ...du dich **entscheidest**, die Reise zu beenden.

*Stelle alle **Grewmitglieder** auf dein **Unterdeck** zurück.*