

## Spielvorbereitung:

- Die **Karten werden gemischt**
- Jeder Spieler erhält **3 Karten als Münzen**, übrige Karten bilden verdeckten Stapel

## Spielablauf:

Das Spiel verläuft **im Uhrzeigersinn**: Der Spieler am Zug führt folgende Phasen durch:

- **Entdecken**: Der Spieler deckt jeweils eine Karte vom Stapel auf, ist es
  - eine **Person**: wird in Kartenreihe gelegt
  - ein **Schiff**:
    - möchte und kann er das Schiff besiegen (Säbel  $\geq$  Kampfstärke), dann wird das Schiff abgeworfen
    - wenn nicht:
      - erstes Schiff dieser Farbe: wird in Kartenreihe gelegt
      - zweites Schiff einer Farbe: Ende des Spielzug
  - ein **Expeditionsaufruf**: wird in eigene offene Reihe mit Aufrufen gelegt
  - eine **Steuererhöhung**: wird abgehandelt und dann abgeworfen

Der Spieler kann sich jederzeit entscheiden keine Karte mehr aufzudecken.

- **Handeln & Heuern**:
  - Der aktive Spieler darf **1-3 Karten** aus der Reihe **nehmen** (1-3 Schifffarben = 1 Karten, 4 Schifffarben = 2 Karten, 5 Schifffarben = 3 Karten).
  - Im Uhrzeigersinn darf jeder **Mitspieler eine Karte** aus der Reihe **nehmen**, muss dafür dem aktiven Spieler aber **1 Münze zahlen**.
  - **Handeln**: Der Spieler **erhält Münzen**, wenn er ein Schiff nimmt
  - **Heuern**: Der Spieler **zahlt Münzen** um eine **Person** vor sich abzulegen
- **Expedition**: Der Spieler wirft die geforderten Personen ab und erhält dafür den Expeditionsaufruf
- **Ende des Spielzugs**: Die Kartenreihe wird abgeworfen.

## Spielende:

Das **Spiel endet** nach der Runde, in der ein Spieler seinen 12 Einflusspunkt erreicht. Die Runde wird zu Ende gespielt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

## Personen:

- **Priester / Händler / Siedler / Tausendsassa**: erfüllen Expeditionsaufrufe
- **Händler**: + 1 Münze beim Handeln mit Schiffsfarbe
- **Matrose / Pirat**: Säbel zum Bekämpfen von Schiffen
- **Admiral**: + 2 Münzen, wenn 5+ Karten beim Handeln & Heuern
- **Witzbold**: + 1 Münze, wenn 0 Karten beim Handeln & Heuern
- **Gouverneur**: zusätzliche Karte nehmen
- **Fräulein**: Personen anwerben für 1 Münze weniger



# Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

## Port Royal – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Karten mischen, 3 Münzen / Spieler, übrige Karten als Stapel

### Spielablauf:

Phasen des Zugspielers:

- **Entdecken:** Karte aufdecken, so lange er möchte
  - eine **Person:** in Reihe legen
  - ein **Schiff:**
    - Schiff besiegen (Säbel  $\geq$  Kampfstärke)? => Schiff abwerfen
    - wenn nicht:
      - erstes Schiff der Farbe: in Reihe legen
      - zweites Schiff der Farbe: Ende des Spielzug
  - ein **Expeditionsaufruf:** wird in Aufrufreihe gelegt
  - eine **Steuererhöhung:** abhandeln und abwerfen
- **Handeln & Heuern:**
  - aktive Spieler darf 1-3 Karten nehmen (1-3 => 1, 4 => 2, 5 => 3)
  - jeder Mitspieler darf eine Karte nehmen, muss dafür 1 Münze zahlen
  - **Handeln:** Münzen erhalten
  - **Heuern:** Münzen für Person zahlen
- **Expedition:** Personen abwerfen und Expeditionsaufruf nehmen
- **Ende des Spielzugs:** Kartenreihe wird abgeworfen.

### Spielende:

- Spieler erreicht 12 Einflusspunkte, Runde wird noch zu Ende gespielt

### Personen:

- **Priester / Händler / Siedler / Tausendsassa:** erfüllen Expeditionsaufrufe
- **Händler:** + 1 Münze beim Handeln mit Schiffsfarbe
- **Matrose / Pirat:** Säbel zum Bekämpfen von Schiffen
- **Admiral:** + 2 Münzen, wenn 5+ Karten beim Handeln & Heuern
- **Witzbold:** + 1 Münze, wenn 0 Karten beim Handeln & Heuern
- **Gouverneur:** zusätzliche Karte nehmen
- **Fräulein:** Personen anwerben für 1 Münze weniger