

MARACAIBO

Spelregels

Het Caribisch gebied in de 17e eeuw: verschillende Europese landen strijden om alleenheerschappij en proberen hun economische en politieke positie in de regio te verbeteren. Jullie zijn avontuurlijke zeevaarders die dag in dag uit proberen de eigen status in deze landen te verhogen, je netwerk te verbeteren en natuurlijk roem en fortuin te verkrijgen. Dit is een heuse kluss, omdat de concurrentie dezelfde plannen heeft. Alleen als je erin slaagt om je plannen zo vlot mogelijk uit te voeren, ligt de overwinning binnen handbereik. Er zijn verschillende strategieën mogelijk: je kunt je schip upgraden naar een machtig schip, gevechten winnen, invallen doen, een netwerk van volgelingen en informanten opbouwen, een expeditie opzetten en meer. Maar wees voorzichtig: je moet je acties zorgvuldig plannen - een ronde kan eerder voorbij zijn, dan je verwacht!

In vier rondes vaar je met je schip de Caribische zee rond. Je begint je avontuur vanuit Havana en voert bij elke stop acties uit om voordelen te behalen. Met deze acties kun je voordelen behalen door kaarten uit te spelen, je bemanning naar een bepaalde locatie sturen, namens één van de landen vechten, goederen leveren, je schip upgraden, missies voltooien of het binnenland verkennen. Zodra een speler de Caribische zee helemaal is rondgevaren, volgt er een tussentijdse telling waarin geld en overwinningspunten verdeeld worden. Daarna begint iedereen opnieuw in Havana.

Het verhaal dat zich langzaam gedurende meerdere spellen ontwikkelt, introduceert nieuwe elementen die het speelbord kunnen veranderen of nieuwe opties kunnen geven. De speler die aan het einde van het spel met de juiste kaarten en tactieken de meeste overwinningspunten heeft verzameld, wint het spel en gaat als grootste zeeheld de boeken in!

SPELMATERIAAL



39 Landmarkers
(13 per land)



24 Missietegels



4 Verhaaltiegels



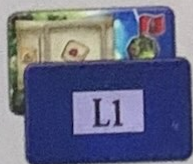
20 Synergiefiches



58 dubloenen
(18x 1 dubloen, 16x 2 dubloenen, 24x 5 dubloenen. dubloenen zijn ongelimiteerd. Als de voorraad dubloenen ooit leeg is, gebruik dan iets anders om je aantal bij te houden.)



13 Stadstegels
(op de achterkant van iedere tegel staat bij welk spelersaantal die tegel wordt gebruikt)



23 Legacy-tiegels
(op de achterkant staat een L en een getal)



25 Gevechtsfiches



4 Overwinningspuntenfiches
(100/200 OP, 1 per spelerskleur)



1 blauwe plastic zak
(deze wordt in de spelregels het "Archief" genoemd)

265 kaarten, waarvan



8 Carriërekaarten



157 Projectkaarten
(Projectkaarten zijn aan hun randen te herkennen, of of)



77 Verhaalkaarten
(Verhaalkaarten hebben rode nummers 01-99 rechts onder in de boek)



4 overzichtskaarten



15 Automa-kaarten
(alleen voor het solospel)



8 Prestigegebouwen

1 speelbord



circa 98 schijven



12 Invloedmarkers
(3 per spelerskleur)



32 Assistenten
(8 per spelerskleur)



4 Schepen
(1 per spelerskleur)



4 Overwinningspunten-markers
(1 per spelerskleur)



4 Verkenners
(1 per spelerskleur)



12 markers
(3 per spelerskleur)



4 Scheepsborden
(1 per speler)

Vorbereiding voor het eerste spel: HET SPEELBORD

1 Leg het speelbord met het Caribisch gebied zo neer dat iedereen erbij kan.

2 Schud de **Gevechtsfiches** en leg deze in gedekte stapels op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.




8 Plaats de **Landmarkers** op de velden van dezelfde kleur aan de linkerkant van het Invloedspoor (Frankrijk = blauw, Spanje = rood, Engeland = wit). Plaats 1 marker op het meest linkse veld en 2 markers op alle andere velden. Als er Landmarkers op het speelbord gezet moeten worden, neem je altijd de meest linkse Landmarker.



In een spel met 2 speler (en solo) plaats je onmiddellijk een rode Landmarker op Dorp 6 (San Juan), een witte Landmarker op Dorp 7 (St. Kitts), en een blauwe Landmarker op Dorp 8 (Martinique).

7 Schud de **prestigegebouwen** en leg 4 kaarten boven het speelbord: de kaart op plaats I leg je open, die op plaatsen II, III en IV liggen gedekt. Leg de overige prestigegebouwen zonder ze te bekijken terug in de doos, deze worden in dit spel niet gebruikt.

3 Schud de **Missietegels** en leg deze in een open stapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Open wil zeggen dat de lichtgekleurde planken zichtbaar zijn. Neem 3 Missietegels en leg deze op de 3 aangegeven velden op het Verkennersspoor aan de onderkant van het speelbord.

4 Alleen in een spel met 2 spelers moet het perkament bij de Stad Maracaibo op het speelbord afgedekt worden met de "Maracaibo" Stadstegel. In een spel met 3 of 4 spelers leg je de "Maracaibo" Stadstegel in de doos – deze wordt in dit spel niet gebruikt.

Kijk op de achterkant van de Stadstegels naar het cijfer voor het spelersaantal en leg de rest terug in de doos. Neem nu de 2 tegels met het  en nog 2 willekeurige andere. Schud deze 4 tegels en leg ze willekeurig op de aangegeven velden bij de volgende locaties: Puerto Plata (4), Santo Domingo (5), Port Royal (13) en Cartagena (14).


5* Verdeel de **Projectkaarten** in A-kaarten (herkenbaar aan dit touw: ) en B-kaarten (herkenbaar aan dit touw: ). Schud de stapels A-kaarten en B-kaarten apart. Deel iedere speler 8 kaarten van de A-stapel. Neem 40 kaarten uit de B-stapel en schud deze door de overgebleven A-kaarten. Plaats deze kaarten in een gedekte trekstapel naast het speelbord. Leg de overige B-kaarten terug in de doos, deze worden in dit spel niet gebruikt. Leg vervolgens de bovenste 4 kaarten in een open rij naast de trekstapel.

6 Leg de **dubloenen** en **Synergiefiches** in een algemene voorraad naast het speelbord. Leg de overwinningsspuntenfiches naast de algemene voorraad.

** Opmerkingen: de Projectkaarten omvatten 56 A-kaarten en 101 B-kaarten. Er zijn 77 Verhaalkaarten (69 Verhaal en/of spelvoorbereiding en 8 C-kaarten). De Verhaalkaarten zijn niet opeenvolgend genummerd.*

VOORBEREIDING SPELERS

9 Elke speler krijgt een Scheepsbord en legt dat voor zich neer.

10 Leg 2 schijven op alle met  aangegeven velden op het Scheepsbord. In totaal zijn dat 24 schijven. (In plaats van de schijven te stapelen, mag je ze ook naast elkaar leggen.)



Maak eerst een keuze

14 Om het spel zonder Campagne te spelen, zoek je Verhaalkaart 75 in de stapel en leg je deze op het daarvoor bestemde vak **14** op het speelbord. Lees de kaart en volg de instructies (neem Missietegels van hun stapel en leg ze open bij de aangegeven locaties, afhankelijk van het aantal spelers [15, en mogelijk 18 en 19]). In latere spellen kun je in plaats van kaart 75 Verhaalkaart 76 of 77 gebruiken, die Legacy-tegels in het spel brengen. Lees de kaart en volg de instructies (plaats Missies op de aangegeven locaties, schud de genoemde Verhaalkaarten met de Projectkaarten mee, en voeg Legacy-tegels aan het spel toe). Leg de niet gebruikte Legacy- en Verhaaltegels terug in de doos.

Als je meteen de Campagne wilt starten, lees dan het gedeelte "Campagne" onderaan deze pagina en volg de instructies daar. Als je de Campagne niet wilt spelen, negeer je alle regels waar Alleen Campagne bij staat.

11 Geef elke speler alle houten spelonderdelen van zijn spelerskleur. Iedere speler plaatst:

11A zijn overwinningpuntenmarker op veld 0 van het overwinningpuntenspoor aan de buitenrand van het speelbord,

11B zijn Schip in de haven van Havana op het speelbord,

11C zijn Verkenner op de startpositie van het Verkennersspoor op het speelbord,

11D één van zijn Invloedmarkers op de 0 van het Invloedspoor van elk land,

11E één van zijn markers op veld 1 van het Gevechtsspoor op zijn Scheepsbord,

11F één van zijn markers op veld 8 van het dubloenen-inkomstenspoor, en de laatste marker op veld 0 van het overwinningpunten-inkomstenspoor.

12 Geef daarnaast elke speler nog:
- 2 Assistenten van zijn kleur
- 2 Carrièrekaarten
- 1 overzichtskaart

Plaats de overige Assistenten van de spelers in de algemene voorraad.

Leg overgebleven Carrièrekaarten en overzichtskaarten terug in de doos.

15 Elke speler kiest nu wat hij gaat doen met de 8 Projectkaarten die hij heeft gekregen.
a. Houd 4 kaarten op hand,
b. Leg 1 kaart bij één van de 3 Planningsvelden van je Scheepsbord en
c. Leg 3 kaarten op de aflegstapel.

13 De speler die het meest recent nog aan boord van een Schip is geweest, mag beginnen. Geef deze speler **8 dubloenen**. Geef de volgende speler, met de klok mee, **9 dubloenen**. Geef de derde speler **10 dubloenen** en de vierde speler **11 dubloenen**.

16 Nu kiezen alle spelers tegelijk de Carrièrekaart die zij willen houden. Leg de gekozen kaart links boven je Scheepsbord en leg de andere kaart in de doos. Neem 3 Assistenten van je eigen kleur uit de algemene voorraad en plaats deze op de aangegeven velden op de kaart.



CAMPAGNE

De Campagne in Maracaibo voert je over meerdere rondes langs de havens van de Caribische eilanden. Door middel van Verhaalkaarten en Legacy-tegels zullen spelregels veranderen, zullen er nieuwe mogelijkheden bijkomen en moet je obstakels overwinnen. Elk spel is anders dan het vorige en je beslissingen bepalen wat er gaat gebeuren. Als je de Campagne wilt spelen, worden sommige stappen van de voorbereiding aangepast. *Negeer deze regels dus gewoon, als je geen Campagne aan het spelen bent.*

Voorbereiding (eerste spel):

Voer de voorbereiding zoals gewoonlijk uit, maar sla stap 14 over en volg in plaats daarvan deze stappen:

14A Houd de Verhaalkaarten bij de hand. Je herkent ze aan het rode getal in de hoek rechtsonder. Sorteert de vier Verhaaltegels in oplopende volgorde en leg ze naast de stapel Missietegels, zodat de Verhaaltegels met de "1" zichtbaar is.

14B Leg de Legacy-tegels met de afbeelding naar beneden naast de algemene voorraad.

14C Leg Verhaalkaart 01 op het daarvoor bestemde veld **14C** op het speelbord. Lees de kaart en volg de instructies: leg Verhaaltegels 1 bij de aangegeven locatie (15). Nem Missietegels van de stapel en leg ze open bij de aangegeven locaties (16 en mogelijk 19 [in een spel met 4 spelers]).

Voorbereiding

(vanaf jullie tweede spel):

Voer de voorbereiding zoals gewoonlijk uit, maar: **Als je verder wilt gaan waar je gebleven was**, neem je alle Verhaalkaarten uit het archief (blauwe zak) en voeg je ze toe aan het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Lees de Verhaalkaarten en volg de instructies (leg Missietegels bij verschillende locaties). Leg alle Legacy-tegels uit het archief op de juiste plaatsen op het speelbord. Er kunnen C-kaarten van je vorige spel(len) in de stapel Projectkaarten zitten. Deze worden door Verhaalkaarten in het spel gebracht en hebben getallen 90-99 in de hoek rechtsonder. Schud deze C-kaarten in stap **5** door de A-kaarten, ze komen dus elk spel weer terug.

Wil je een specifiek hoofdstuk spelen? Kies dan één van de Verhaalkaarten 80-89 en leg deze op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Verhaalkaart 80 is voor hoofdstuk 2, Verhaalkaart 81 voor hoofdstuk 3, enz. Lees de kaart en volg de instructies zoals gewoonlijk. De kaart kan ook bepaalde Legacy-tegels aangeven om in het spel te brengen en C-kaarten om door de A-kaarten te schudden (stap **5**).

SPELVERLOOP

Maracaibo wordt in 4 rondes gespeeld. Elke ronde is een decennium in je carrière. Een ronde is ten einde als een speler met zijn Schip het laatste veld van het speelbord heeft bereikt. Dan volgt er een tussentijdse telling. Na de vierde ronde volgt de eindtelling en is het spel afgelopen. Een speler die aan de beurt is, voert de volgende fasen uit in deze volgorde:

Fase A) Varen

Verplaats je Schip 1 tot 7 locaties.

Fase B) Hoofdactie uitvoeren

Voer een hoofdactie uit op de locatie waar je Schip staat en daarnaast zoveel vrije acties als gewenst.

Fase C) Kaarten nemen

Vul je hand aan tot de toegestane handlimiet.

Wanneer de speler fase C heeft afgerond, is daarna de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Fase A) Verplaats je Schip 1 tot 7 locaties



In deze fase heb je 7 bewegingspunten ter beschikking. Je moet het Schip minimaal 1 locatie verplaatsen. Je bent vrij om zoveel van de 7 bewegingspunten te gebruiken als je zelf wilt. Ongebruikte bewegingspunten gaan verloren.

Varen:

- Elke genummerde witte cirkel is een locatie. **Steden zijn locaties met een perkament** waarop een bepaalde actie staat afgebeeld. Alle andere locaties zijn Dorpen. Een verplaatsing is een stap naar een volgende locatie volgens de richting van de pijl. Tenzij anders aangegeven, is voor elke verplaatsing van de ene locatie naar de volgende één bewegingspunt nodig.

14

15

- Alle verplaatsingen moeten in de richting van de pijlen. Als er meerdere pijlen vanaf een locatie lopen kun je kiezen welke richting je op gaat.

- Je moet altijd de richting van een pijl volgen. Je mag niet terugvaren.

- Er mogen meerdere Schepen tegelijk op dezelfde locatie staan. Als een speler zijn verplaatsing wil eindigen op een locatie waar al een Schip staat, plaatst de speler zijn Schip ernaast.

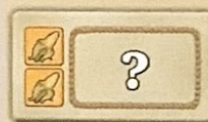
- Locaties met dit symbool mogen niet voorbijgevaaren worden. De speler moet zijn verplaatsing hier eindigen, als hij deze locatie bereikt. Andere locaties mogen wel worden overgeslagen als de speler genoeg bewegingspunten heeft.



Opmerking: vervolgspele kunnen nieuwe Steden introduceren waar je naar toe kunt varen. Varen tussen verschillende locaties kan meer bewegingspunten gaan kosten of nieuwe spelregels kunnen iets veranderen. Zouden spelregels in strijd zijn met elkaar, dan gelden altijd de nieuwe regels.

Fase B) Voer een hoofdactie uit van de locatie waar je Schip staat en zoveel vrije acties als gewenst.

Afhankelijk van waar je Schip zich bevindt mag je één hoofdactie uitvoeren:



Als het Schip in een **Stad** is, mag je één goed leveren en daarna de afgebeelde **Stadsactie** uitvoeren.



Als het Schip in een **Dorp** is, mag je één **Dorpsactie A** uitvoeren. Als je 4 tot 6 bewegingspunten hebt gebruikt in fase A, mag je **2 Dorpsacties AA** uitvoeren. Als je alle 7 bewegingspunten in fase A hebt gebruikt, mag je **3 Dorpsacties AAA** uitvoeren.



Als er een **Missietegel** bij de locatie ligt, kun je de Missie **voldoen**.



Als het Schip op een locatie staat waar één of meer van jouw **Assistenten** aanwezig zijn, mag je **één** van hun **speciale Assistent-acties** uitvoeren.



De 'Huiswaarts'-velden (20, 21a, 21b, 22) zijn speciale Stadslocaties. Je mag ze niet overslaan en er ook geen goederen leveren.

Als het Schip op een locatie staat waar je meer dan één van de hoofdacties kan uitvoeren, mag je toch **maar één actie uitvoeren!**

Een speler mag ook ervan afzien een hoofdactie uit te voeren.

Voor, tijdens, of na je hoofdactie mag je ook zoveel **vrije acties** uitvoeren als gewenst:



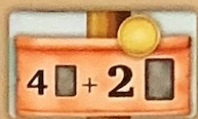
- Leg één van je handkaarten bij een vrij **Planningsveld** boven je Scheepsbord. Als alle velden vol zijn, mag je deze actie niet uitvoeren. Kaarten bij de Planningsvelden zijn geen handkaarten meer en tellen daarom ook niet mee voor de handlimiet. Je kunt deze kaarten later in het spel kopen, maar je kunt ze niet afleggen of ze als goederen of voorwerpen gebruiken.



- Voltooi één van je **carrièreopdrachten** (zie pagina 12).

Fase C) Vul je hand aan tot de toegestane handlimiet

Neem kaarten van de gedekte trekstapel tot de handlimiet bereikt is. Behalve van de trekstapel mag je ook één of meer openliggende kaarten nemen, maar de kaarten uit deze rij kosten 1 dubloen per stuk.



Aan het begin van het spel hebben alle spelers een handlimiet van 4 kaarten. Tijdens het spel kan een speler zijn Schip upgraden en de handlimiet naar 6 kaarten verhogen.



Als een speler de links afgebeelde upgrade van zijn Scheepsbord heeft vrijgespeeld, dan mag hij openliggende kaarten nemen zonder daarvoor te betalen.

Als de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel opnieuw geschud en als nieuwe gedekte trekstapel neergelegd.

Nadat de speler zijn handlimiet heeft bereikt, wordt de openliggende rij zo nodig weer tot 4 kaarten aangevuld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

HOOFDACTIES

Als een speler aan de beurt is, mag hij tijdens fase B **één** hoofdactie uitvoeren. Zoals eerder beschreven wordt de hoofdactie door de locatie van het Schip bepaald.

STADSACTIES

STAD

Als je Schip in een Stad staat, kun je daar een Stadsactie uitvoeren. Een Stadsactie bestaat altijd uit twee delen.

1. **Een goed leveren op de markt.** Controleer of er een veld vrij is op de markt. Als dat zo is, mag je een handkaart met **hetzelfde** goederensymbool afleggen. Neem daarna een schijf naar keuze van je Scheepsbord en leg deze op het lege marktveld.



MARKTVELD

De speler mag **maar één goed leveren**, ook als hij er meerdere van op hand heeft.

Als er geen veld vrij is op de markt of de speler kan geen goed leveren (omdat hij niet de juiste handkaart heeft), moet hij dit deel van de actie overslaan. De speler mag er ook voor kiezen om niets te leveren.

2. **De eigenlijke Stadsactie uitvoeren.**

Je mag de Stadsactie altijd uitvoeren, ook als je geen goed hebt geleverd! Beide deelacties zijn optioneel: je hoeft ze niet uit te voeren. Als je wel beide deelacties uitvoert, moeten ze in bovenstaande volgorde gedaan worden.

Uitleg van de individuele Stadsacties

GEVECHT



Met deze actie kan een speler zijn Invloed in een land vergroten en een bonus voor vechten verdienen. Neem een Gevechtscfiche van één van de trekstapels. Op elke fiche staan **gevechtswaarden** en de kosten of beloning voor ieder land vermeld.

Als bij uitzondering beide trekstapels leeg zijn, heeft ieder land een egechtswaarde 3.

Kies voor welke van de 3 landen je gaat strijden ('**het strijdende land**') en betaal meteen de kosten of ontvang de bonus.



Kosten en bonus zijn:



DUBLOENEN: **betaal** of **neem** het aantal dubloenen.



INVLOED: ontvang onmiddellijk 1 Invloed in dit land. Verplaats je marker op het spoor van het strijdende land één veld naar rechts.

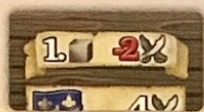


OVERWINNINGSPUNTEN: ontvang het aangegeven aantal overwinningspunten.



ASSISTENT: neem een Assistent van je spelerskleur uit de algemene voorraad als deze nog beschikbaar is. Je mag hem meteen gebruiken als onderdeel van deze actie.

Op enkele Gevechtsfiches staat bovenaan een extra voorwaarde vermeld die Invloed kan hebben op de gevechtswaarde van een land.



Als je ervoor kiest te vechten voor het land dat op dat moment de meeste Landmarkers heeft op locaties (Steden, Dorpen en Legacy-tegels) in het Caribisch gebied, dan wordt de gevechtswaarde met 2 verlaagd (bij gelijke stand geldt deze regel niet).



Als je ervoor kiest te vechten voor het land dat op dat moment de minste Landmarkers heeft op locaties (Steden, Dorpen en Legacy-tegels) in het Caribisch gebied, dan wordt de gevechtswaarde met 3 verhoogd (bij gelijke stand geldt deze regel niet).

Voer gevechtsacties uit voor het gekozen land. Je mag tijdens een beurt meerdere **gevechtsacties** uitvoeren, maar je mag elke beschikbare actie maar één keer uitvoeren. Alle gevechtsacties moeten voor het gekozen strijdende land zijn (bijvoorbeeld allemaal voor Frankrijk).

Alle gevechtsacties verlagen de gevechtswaarde. Als een gevechtsactie de gevechtswaarde zou verlagen tot minder dan 0, dan mag je die gevechtsactie niet uitvoeren.

BELANGRIJK! Je mag een zoveel gevechtspunten (van je Scheepsbord) inzetten als gewenst en zoveel Assistenten als gewenst terugleggen in de algemene voorraad om de gevechtswaarde te verhogen. Elk ingeleverd gevechtspunt of Assistent verhoogt de gevechtswaarde met 1.

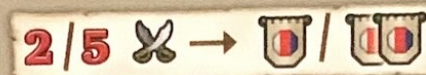
Je mag de gevechtswaarde niet verlagen om hiermee gevechtspunten of Assistenten te ontvangen.

Algemene regel: een speler kan niet meer dan 8 gevechtspunten hebben. Als je marker op veld 8 van het Gevechtsspoor ligt en je zou gevechtspunten ontvangen, dan komen deze te vervallen.



Een speler mag de volgende gevechtsacties uitvoeren:

Invloed ontvangen:



Verlaag de gevechtswaarde met 2 of 5 punten en ontvang 1 of 2 Invloed in het strijdende land.

Verplaats je marker op het betreffende Invloedspoor van dat land 1 of 2 velden naar rechts. Je mag maar één van deze twee opties kiezen, niet beide. Deze gevechtsactie is dan gebruikt.

Annexeren of veroveren:



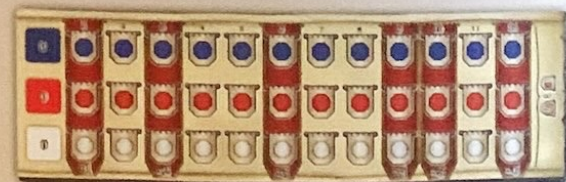
Kies een vlag op het speelbord. Annexeren: als er nog geen Landmarker

aanwezig is verlaag je de gevechtswaarde met 4 punten. Veroveren: als er al een Landmarker van een ander land staat, verlaag je de gevechtswaarde met 6 gevechtspunten en wordt de andere Landmarker uit het spel verwijderd. Ontvang 1 Invloed in het strijdende land. Neem vervolgens een Landmarker van het strijdende land van het Invloedspoor (neem de meest linkse marker) en plaats deze op de achthoek van de vlag. Je ontvangt meteen de bonus die op die vlag staat aangegeven. Je mag maar één van deze twee opties (annexeren of veroveren) kiezen, niet beide. Als je geen Landmarker kunt plaatsen, mag je deze actie niet uitvoeren. Deze gevechtsactie is dan gebruikt.

Sommige gekochte kaarten staan extra gevechtsacties toe. Nieuwe gevechtsacties kunnen ook door Verhaalkaarten of Legacy-tegels in het spel gebracht worden. Ook voor deze geldt: **je mag elke gevechtsactie maar één keer tijdens je beurt uitvoeren**. Voor alle gevechtsacties geldt: je kunt alleen Landmarkers van **andere** landen verwijderen!

Zodra je geen gevechtsacties meer wilt of kunt uitvoeren (omdat de gevechtswaarde onder 0 zou uitkomen), wordt deze hoofdactie beëindigd. Leg de Gevechtsfiche gedekt op het daarvoor bestemde veld op je Scheepsbord. Ongebruikte gevechtswaarden komen te vervallen.

Invloedspooren



Ieder land heeft een Invloedspoor. De Landmarkers van elk land liggen bij aanvang van het spel links van dat spoor. Tijdens het spel kan een speler op verschillende momenten Invloed vergaren in een land. Iedere keer als een speler Invloed ontvangt, schuift zijn Invloedmarker van het betreffende land één veld naar rechts. De banieren met een rode achtergrond zijn de **adel rangen** die je in de landen kunt bereiken. Hoe meer banieren je hebt bereikt, hoe meer punten je voor dit land ontvangt aan het einde van het spel (zie de eindtelling op blz. 11).

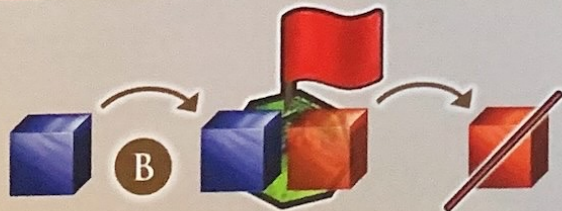
Landmarkers

Als de Invloedmarker van een speler het meest rechtse veld van een spoor bereikt heeft, blijft hij daar staan. De speler ontvangt hierna voor elke eventuele verdere stap op dit spoor 2 overwinningspunten.

Als je een Landmarker van een land neemt, neem je altijd de meest linkse marker van dat land uit de voorraad op het speelbord. Hoe meer Landmarkers per land aan het einde van het spel verwijderd zijn, hoe meer overwinningspunten je ontvangt voor de behaalde banieren in dat land.



Voorbeeld: Alex heeft de hier afgebeelde Gevechtscarte genomen en kiest ervoor om voor Frankrijk te vechten. Hij moet 2 dubloenen betalen. Alex heeft nu een gevechtswaarde van 6. Hij voert eerst de gevechtsactie 'Invloed ontvangen' uit en verlaagt zijn gevechtswaarde met 2. Hij krijgt 1 Invloed in Frankrijk. **A** De overgebleven gevechtswaarde is 4. Alex kiest ervoor om 1 gevechtspunt en 1 Assistent in te leveren om opnieuw een gevechtswaarde van 6 te hebben. Hij **vervangt** een Landmarker van een ander land **B** door een Franse Landmarker. Daarbij plaats hij de Franse Landmarker op de achthoek van de vlag waar die andere Landmarker stond. Hij ontvangt de bonus zoals aangegeven op de vlag en 1 Invloed in Frankrijk. **C** Omdat de overgebleven gevechtswaarde nu 0 is eindigt hiermee zijn hoofdactie.



VERKENNEN

Verplaats je Verkenner maximaal zoveel velden vooruit als aangegeven met het getal naast het symbool. De volgende regels moeten in acht genomen worden:

- De speler mag nooit teruglopen en moet altijd het pad volgen.
- Op een veld mag altijd maar 1 Verkenner staan. Velden waar al een Verkenner staat, worden overgeslagen. Ze tellen ook niet mee voor het aantal verplaatsingen.
- De speler hoeft niet alle verplaatsingen te gebruiken, maar moet wel ten minste één veld verplaatsen.
- Bij sommige velden kan de speler kiezen of hij de lange of korte route neemt.

Na de verplaatsing ontvangt de speler altijd de beloning zoals aangegeven op het veld waar hij is geëindigd. Je krijgt niets voor de velden waar je voorbij bent gekomen.

Als de speler zijn verplaatsing eindigt op een veld met een Missietegel, mag hij deze onmiddellijk voldoen. Als hij dat doet, ontvangt hij de beloning en legt de Missietegel op zijn Scheepsbord (zie blz. 9). Er wordt **geen nieuwe Missietegel** op het Verkennersspoor gelegd. Alle andere Verkenners slaan dit veld vanaf nu over!

Beloningen van het Verkennersspoor:



Neem X dubloenen



Ontvang X overwinningspunten



Ontvang X gevechtspunten



Ontvang 2 Assistenten uit de algemene voorraad



Ontvang 1 Invloed in een land naar keuze



Verwijder 1 schijf van je Scheepsbord



Neem X dubloenen en ontvang X overwinningspunten

Als je Verkenner de **rode grens** passeert, ontvang je meteen 3 Invloed in één land naar keuze (je mag de Invloed niet over landen verdelen). Verplaats je Invloedmarker op het betreffende spoor 3 velden naar rechts. De eerste speler die de **blauwe grens** en/of de **groene grens** met zijn Verkenner passeert, ontvangt 4 overwinningspunten onmiddellijk. Alle andere spelers die de grens later passeren, ontvangen 2 overwinningspunten.



Als de speler het eind van het Verkennersspoor bereikt, blijft de Verkenner daar de rest van het spel staan. Je mag direct een Dorpsactie uitvoeren. Er mogen meerdere Verkenners op het laatste veld staan. De eerste speler die zijn Verkenner hier heeft staan, ontvangt 10 overwinningspunten, de tweede speler 8 punten, de derde speler 6 punten en de laatste speler ontvangt 4 punten. Als daarna een actie je Verkenner zou verplaatsen, komt deze verplaatsing te vervallen.

ANDERE STADSACTIES



Ontvang 1 Invloed in een land naar keuze en voer een Dorpsactie uit.



Ontvang 1 gevechtspunt en verwijder een schijf naar keuze van je Scheepsbord. De schijf gaat uit het spel.



Ontvang 3 gevechtspunten. Als je het eind van het Gevechtsspoor bereikt hebt, komen overige punten te vervallen.



Neem 2 dubloenen uit de voorraad en voer een Dorpsactie uit.



Ontvang 1 gevechtspunt en 1 Invloed in een land naar keuze.



Voer 1 Dorpsactie uit voor ieder Kompas dat je aan het begin van je beurt hebt (op je Scheepsbord en op gekochte Projectkaarten).



Ontvang 1 overwinningspunt per Gevechtsschijf op je Scheepsbord. Je mag al je handkaarten afleggen. Als je dat doet, neem je 4 dubloenen uit de voorraad.



Neem 4 dubloenen **OF** ontvang 2 overwinningspunten voor elke Assistent die je hebt (dus: voor elk van je Assistenten op een locatie in het Caribisch gebied).



Lever 2 gevechtspunten in. Als je dat doet, ontvang je 1 Invloed in een land naar keuze en neem je 6 dubloenen.

DORPSACTIES



Om een Dorpsactie als hoofdactie uit te voeren moet je Schip op een Dorpslocatie staan (locatie zonder perkament). Gewoonlijk kun je maar één Dorpsactie uitvoeren, maar als je **4 tot 6 bewegingspunten** hebt gebruikt bij de verplaatsing (fase A), mag je **2 Dorpsacties** uitvoeren. Als je alle **7 bewegingspunten** hebt gebruikt, mag je **3 Dorpsacties** uitvoeren.



Voor iedere Dorpsactie die een speler mag uitvoeren, kan hij telkens kiezen uit één van de volgende drie opties:

- A** Leg al je handkaarten af. Als je tenminste één kaart hebt afgelegd neem je 2 dubloenen. Neem niet meteen nieuwe kaarten op hand, dat volgt in fase C.
- B** Neem 1 dubloon.
- C** Kies één van je handkaarten of van je Planningsvelden en koop deze. Leg de kaart naast je Scheepsbord. Je mag de eigenschappen meteen gebruiken.

In plaats van een kaart te kopen mag je ook in een prestigegebouw investeren door daarvoor de kosten te betalen (zie blz. 15).

Een overzicht van de kaartkosten, de eigenschappen en de benodigdheden staat op blz. 13.

Als je 2 of 3 Dorpsacties ter beschikking hebt, kun je een van bovenstaande opties ook meerdere malen uitvoeren, indien gewenst. Als je bijvoorbeeld 3 Dorpsacties mag uitvoeren, zou je 2 keer 1 dubloon kunnen nemen en daarna een Projectkaart kopen.

Als je schijven van je Scheepsbord verwijdert, kunnen er meer Dorpsacties beschikbaar komen. Hetzelfde geldt voor sommige kaarten die je nieuwe Dorpsacties geven, nadat je ze gekocht hebt.

EEN MISSIE VOLDOEN



Alleen op een locatie met een Missietegel kun je een **Missie** voldoen.

Om de Missie te voldoen moet je de kosten betalen. Als je dat doet, ontvang je de Missietegel en een beloning. Als je de kosten niet kunt betalen, kun je de Missie niet voldoen. Een uitgebreid overzicht van de Missievereisten en beloningen staat op blz. 23.



Als je een Missie hebt voldaan, leg je de Missietegel op je Scheepsbord. Draai de tegel om en leg deze op het meest linkse lege veld dat daartoe voorzien is. Je ontvangt 3 overwinningspunten voor de vierde Missie die je voldoet. Je ontvangt 2 overwinningspunten voor elke volgende Missie die je daarna voldoet.



Verhaaltegels

ALLEEN CAMPAGNE

Op de meeste Verhaalkaarten staat ook een Missie. Om deze Missies te voldoen moet de speler met zijn Schip op de locatie met een Verhaaltegeltel (genummerd 1, 2, 3 of 4) zijn en de kosten betalen, die op de Verhaalkaart aangegeven zijn.

Als je de Missie van de Verhaalkaart voldoet, neem je de Verhaaltegeltel en leg je deze gedekt op je Scheepsbord op het meest linkse lege veld, zoals een Missietegel. Verhaaltegeltellen tellen altijd mee als Missietegeltellen, bijvoorbeeld voor Carrièrekaarten, prestigegebouwen of sommige kaarteigenschappen. Tijdens de puntentelling aan het einde van een ronde moet je vaak de achterkant van de Verhaalkaart lezen. Dat vertelt niet alleen het Verhaal verder, maar introduceert ook nieuwe Missies en Verhaaltegeltellen in het spel. Soms worden er ook nieuwe locaties en regels toegevoegd.



Om deze Missie te voldoen moet de speler op locatie 15 staan en 1 gevechtspunt inleveren. De beloning is 5 dubloenen, en 1 overwinningspunt per Kompassymbool in zijn bezit. Ook neemt hij de Verhaaltegeltel, die hij meteen op zijn Scheepsbord legt.

ASSISTENT-ACTIES



Bij de aankoop van bepaalde kaarten mag je een spion plaatsen vanuit je persoonlijke voorraad op een specifieke plaats op het speelbord. Met die Assistent mag je vanaf nu een bepaalde actie doen, zoals op de kaart beschreven is.

Om een **Assistent-actie** te mogen uitvoeren, moet je Schip op dezelfde locatie staan als de Assistent. Voer de actie eenmalig uit zoals op de Projectkaart van de Assistent staat aangegeven. Je kunt alleen Assistenten van je eigen kleur gebruiken. In de loop van het spel kan het voorkomen dat er meerdere Assistenten op dezelfde locatie staan. In dat geval mag je slechts één van de Assistenten van jouw kleur een actie laten uitvoeren, omdat je maar één hoofdactie per beurt mag uitvoeren.

Een uitgebreid overzicht van de Assistent-acties staat op blz. 20.



Elke keer dat je de Assistent-actie overslaat of niet gebruikt, ontvang je 2 overwinningspunten voor elke Assistent die je zo hebt overgeslagen. Dit gebeurt als je:

- van een locatie met een lager nummer dan de locatie van de Assistent naar een locatie met een hoger nummer gaat
- naar de locatie van de Assistent gaat, maar hem niet gebruikt (bijvoorbeeld omdat je een andere hoofdactie uitvoert of een andere Assistent op die locatie gebruikt)
- je Schip aan het einde van de ronde in Havana moet plaatsen en je nog Assistenten hebt op locaties met een hoger nummer dan de huidige locatie van je Schip.

Een herinnering daarvoor staat op je Scheepsbord.

Wanneer je een Assistent op een locatie plaatst bij of achter je Schip, levert die Assistent in deze ronde geen overwinningspunten op.

Waar kan ik Assistenten, Missietegels en Landmarkers plaatsen?

Wanneer je een Assistent, Missietegel of Landmarker in een Dorp plaatst, plaats je deze naast de bijbehorende witte cirkel.

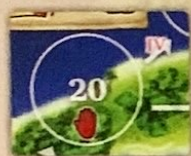
Overwinningspuntenfiches:



Zodra je 100 overwinningspunten hebt behaald, neem je de 100/200 overwinningspuntenfiche van je spelerskleur en leg je deze met de 100 kant naar boven voor je neer. Draai het naar de 200 kant, wanneer je 200 overwinningspunten hebt behaald.

HUISWAARTS

De 'Huiswaarts'-velden zijn speciale locaties. In de eerste 3 rondes zijn dit locaties 20 en 21a, in ronde IV zijn dit locaties 20, 21b en 22. Je mag deze locaties tijdens het varen niet overslaan, je moet op deze locaties je verplaatsing verplicht beëindigen.



Het eerste 'Huiswaarts'-veld (20)

Voer een *gevechtsactie* uit OF verplaats je Verkenner 2 velden vooruit.



Het tweede 'Huiswaarts'-veld (21a en 21b)

Je ontvangt 3 overwinningspunten. Voer in rondes I, II en III een tussentijdse telling uit (zie hieronder) aan het einde van je beurt (na fase C).



Het derde 'Huiswaarts'-veld (22)

Je ontvangt 5 overwinningspunten. Voer de eindtelling uit (zie blz. 11) aan het einde van je beurt (na fase C).



Belangrijk: zelfs als je ervoor kiest de hoofdactie niet uit te voeren, kan de tussentijdse of eindtelling niet overgeslagen worden.

TUSSENTIJDSE TELLING

(na rondes I, II en III)

Als een speler een tussentijdse telling activeert door met zijn Schip locatie 21a te bereiken, voer je de volgende stappen uit:



1. Begin met de speler die de tussentijdse telling heeft geactiveerd en daarna de andere spelers met de klok mee:

a. Kies één van je Projectkaarten (op hand of van je planningsvelden) en koop deze. Leg de kaart open naast je Scheepsbord. Vul je hand aan zoals in fase C. In plaats hiervan mag je ook in een prestigegebouw investeren.

OF

b. Ontvang 2 overwinningspunten.

Let op! Je mag nu geen kaarten bij je Planningsvelden leggen!



2. Ontvang zoveel inkomsten als waar je markers staan op het dubloenen- en overwinningspunten-inkomstenspoor. **Belangrijk:** negeer de overwinningspunten die op het dubloenen-inkomstenspoor staan aangegeven. Deze worden pas bij de eindtelling gebruikt.

Voorbeeld: de markers van Alex staan op veld 12 van het dubloenen-inkomstenspoor en veld 3 van het overwinningspunten-inkomstenspoor. Hij ontvangt 12 dubloenen en 3 overwinningspunten.



3. Alle geleverde goederen (schijven) worden van het spelbord verwijderd en gaan uit het spel.



4. Leg de openliggende rij Projectkaarten op de aflegstapel. Neem 4 kaarten van de trekstapel en vorm hiermee een nieuwe openliggende rij.



5. Het volgende prestigegebouw (boven het spelbord) wordt opengedraaid.



6. Als je geen Campagne speelt (maar met Verhaalkaart 75, 76 of 77), voeg je nieuwe Missietegels aan het spel toe afhankelijk van de ronde en het aantal spelers. Voorbeeld: na ronde I met Verhaalkaart 75, moeten er Missietegels bij locaties 6 en 12, en een extra tegel bij locatie 16 in een spel met 3 of 4 spelers.

ALLEEN CAMPAGNE

Controleer of aan de vereisten van de huidige Verhaalkaart is voldaan. Als er meerdere Verhaalkaarten in het spel zijn, controleer ze dan allemaal. Meestal is aan de vereiste van een Verhaalkaart voldaan wanneer een speler de bijbehorende Verhaaltegel heeft. De speler die aan de vereisten voldeed, leest vervolgens de achterkant van de kaart hardop voor. Voor sommige Verhaalkaarten moeten er schijven op een bepaalde Legacy-tegel worden gelegd. Als alle schijven zijn geplaatst en deze Legacy-tegel vol is, leest de speler die de huidige ronde heeft beëindigd de achterkant van de Verhaalkaart hardop voor. Als aan de vereisten van meerdere Verhaalkaarten is voldaan, handel ze dan in oplopende volgorde af.

Als er door de spelers een beslissing moet worden genomen, wordt er gestemd. De meeste stemmen gelden, bij een gelijke stand beslist de speler die de kaart voorleest.

Nadat een kaart is voorgelezen, schuif je de kaart gedekt onder je Scheepsbord zodat de mast langer wordt. (Dit heeft geen functie in het spel, maar ziet er wel leuk uit.)

Nu moet je normaal gesproken een nieuwe Verhaalkaart van de stapel nemen (leg overgeslagen kaarten onderaan de stapel).

Lees wat er op de kaart staat en volg de instructies. Leg de Verhaalkaart op het daarvoor bestemde veld op het spelbord.



7. Plaats alle Schepen terug in Havana (niet alleen deze van de speler die de telling geactiveerd heeft).

Let op: het kan zijn dat spelers overwinningspunten ontvangen voor hun Assistenten die ze met hun Schip passeren onderweg naar Havana.

Als deze stappen allemaal zijn afgerond begint de volgende ronde. De speler links van degene die de telling activeerde, begint deze nieuwe ronde.

EINDTELLING

(na ronde IV)

Als een speler de eindtelling activeert door met zijn Schip locatie 22 te bereiken, voer je de volgende stappen uit:



1. Begin met de speler die de eindtelling heeft geactiveerd en daarna de andere spelers met de klok mee:

a. Kies één van je Projectkaarten (op hand of van je Planningsvelden) en koop deze. Leg de kaart open naast je Scheepsbord. In plaats hiervan mag je ook in een prestigegebouw investeren.

OF

b. Ontvang 2 overwinningspunten.

Opmerking: tijdens de eindtelling mag je **vóór** en **na** deze stap opdrachten van je carriërekaart voltooien!

Dit betekent dat je een opdracht kunt voltooien en daarna een kaart kunt kopen met de ontvangen dubloenen, of dat je mogelijk een carriëreopdracht kunt voltooien door het effect van de kaart die je net hebt gekocht.



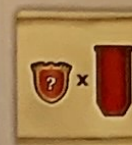
2. Ontvang zoveel overwinningspunten als waar je marker staat op het overwinningspunten-inkomstenspoor. Afhankelijk van waar je marker staat op het dubloenen-inkomstenspoor, ontvang je hiervoor ook de aangegeven overwinningspunten (je neemt geen dubloenen meer).



3. Ontvang overwinningspunten voor alle Projectkaarten die je hebt gekocht en voor prestigegebouwen waarin je hebt geïnvesteerd. Handkaarten en Projectkaarten bij de Planningsvelden zijn niets waard!



4. Controleer voor ieder land welke speler daar het meeste Invloed heeft. De speler met de meeste Invloed in een land ontvangt 3 overwinningspunten. Bij gelijke stand ontvangen alle betreffende spelers 3 overwinningspunten. Als bij een land alle Invloedmarkers nog op 0 staan worden er geen punten verdeeld.



5. Tenslotte ontvangen spelers nog punten voor behaalde banieren. Voor elk land vermenigvuldigt een speler het aantal behaalde banieren met een factor voor dat land.

a. Bepaal eerst voor ieder land de vermenigvuldigingsfactor: dat is het aantal lege velden (velden naast het Invloedspoor, waarvan alle Landmarkers zijn verwijderd) vermeerderd met de **meerderheidsbonus**.



- **Meerderheidsbonus:** tel het aantal Landmarkers per land die op het spelbord staan (in Steden, Dorpen en op Legacy-tegels).

Het land met de meeste Landmarkers ontvangt een meerderheidsbonus van 2. Het land op de tweede plaats ontvangt een meerderheidsbonus van 1.

Bij gelijke stand ontvangen alle betrokken landen de bonus: als 2 landen op de eerste plaats staan ontvangen ze beide de meerderheidsbonus van 2 en het derde land ontvangt geen bonus. Als alle 3 landen gelijk staan ontvangt elk land de meerderheidsbonus van 2. Als er twee landen gelijk staan op de tweede plaats ontvangen ze beide de meerderheidsbonus van 1.

b. Vermenigvuldig nu voor **elk land** het aantal behaalde banieren (de waarde van de laatste rode kolom die je op het Invloedspoor hebt bereikt) met de vermenigvuldigingsfactor van dat land. Je ontvangt dat aantal overwinningspunten.



CAMPAGNE ALLEEN

6. Gebruik dezelfde regels van de tussentijdse telling: controleer of er Verhaal kaarten zijn waarvan de vereisten zijn voldaan. Als er nu nieuwe Verhaal kaarten in het spel komen, leg je deze zoals gebruikelijk op het spelbord, maar volg je de instructies niet op. De kaart gaat in het archief (blauwe zak) aan het einde van het spel.



Alex heeft 34 overwinningspunten voor zijn kaarten en investeringen in prestigegebouwen. Hij ontvangt nog 4 punten voor de positie van zijn marker op het dubloenen-inkomstenspoor en 9 punten voor de positie van zijn marker op het overwinningspunten-inkomstenspoor.

Nu wordt de vermenigvuldigingsfactor berekend. Frankrijk en Spanje hebben ieder 4 Landmarkers op het spelbord en Engeland heeft er maar 2. Frankrijk heeft vermenigvuldigingsfactor 6 (4 voor de lege velden, 2 voor de meeste markers op het spelbord). Spanje heeft vermenigvuldigingsfactor 5 (3 voor de lege velden en 2 voor de gelijkstand met Frankrijk) en Engeland heeft een vermenigvuldigingsfactor van 2 (voor de lege velden en geen meerderheidsbonus). Alex ontvangt voor Frankrijk $2 \text{ (de positie van zijn Invloedmarker)} \times 6 \text{ (vermenigvuldigingsfactor)} = 12$ overwinningspunten. Voor Spanje ontvangt hij $3 \times 5 = 15$ overwinningspunten en voor Engeland ontvangt hij $1 \times 2 = 2$ overwinningspunten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de eindtelling.

De speler met de meeste punten is de winnaar! Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

NA HET SPEL

ALLEEN CAMPAGNE

Neem alle Legacy-tegels (de schijven kunnen terug in de doos) en Verhaal kaarten van het bord en stop deze in het archief (blauwe zak). Laat Projectkaarten met rode getallen erop (in het spel gekomen door Verhaal kaarten) in de stapel, deze worden in het volgende spel weer gebruikt.

CARRIÈREKAARTEN



Op de carrièrekaarten staan 3 opdrachten die je tijdens het spel in willekeurige volgorde kunt voltooien.

Iedere opdracht toont 2 verschillende opties hoe deze voltooid kan worden. Zodra je aan de bovenste eis van de opdracht hebt voldaan kun je direct of later deze opdracht als vrije actie voltooien. Als je dat doet, neem je onmiddellijk het aantal afgebeelde dubloenen en plaats je de Assistent in je voorraad.

Je kunt ook wachten totdat je aan de onderste eis hebt voldaan. In dat geval ontvang je naast dubloenen en een Assistent ook overwinningpunten.

Je kunt elke opdracht maar éénmaal voltooien. Zodra je alle drie opdrachten hebt voltooid, ontvang je de beloning zoals op de kaart aangegeven (2 dubloenen en 2 overwinningpunten).

Je wordt gepromoveerd tot Admiraal.

Schuif de kaart gedekt onder je Scheepsbord zodat de mast hoger wordt. *(Dit heeft geen functie in het spel, maar ziet er wel leuk uit.)*

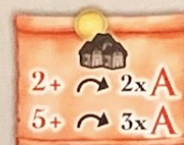


Zodra Alex 4 Missietegels op zijn Scheepsbord heeft, kan hij zijn opdracht voltooien. Hij plaatst de Assistent in zijn voorraad en neemt 4 dubloenen. Maar hij kan ook wachten tot hij 6 Missietegels op zijn Scheepsbord heeft liggen. In dat geval ontvangt hij ook nog 4 overwinningpunten. Als Alex de andere 2 opdrachten ook al heeft voltooid ontvangt hij nog 2 dubloenen en 2 overwinningpunten. Hij schuift de kaart daarna onder zijn Scheepsbord zodat de mast hoger wordt.

SCHEEPSUPGRADES



Er zijn tijdens het spel verschillende mogelijkheden om schijven van je Scheepsbord weg te spelen (bijvoorbeeld door een goed aan een Stad te leveren). Zodra beide schijven van een veld op je Scheepsbord zijn verwijderd, ontvang je een éénmalige bonus (beige achtergrond) of een blijvende eigenschap (rode achtergrond):



Als de speler ervoor kiest om als hoofdactie een Dorpsactie uit te voeren (niet als onderdeel van een Assistent-actie of op andere manieren!), mag hij 2 Dorpsacties uitvoeren als hij in deze beurt tenminste 2-4 bewegingspunten heeft gebruikt. Als hij tenminste 5 bewegingspunten gebruikte, mag hij 3 Dorpsacties uitvoeren. (Deze eigenschap vervangt dus de standaardvereiste om 4-6 of 7 bewegingspunten te gebruiken voor extra Dorpsacties).



Je handlimiet wordt verhoogd naar 6 kaarten (in plaats van 4).



Je ontvangt onmiddellijk 3 overwinningpunten. Je mag kosteloos kaarten uit de openliggende rij nemen.



Je neemt onmiddellijk 5 dubloenen.



Je ontvangt onmiddellijk 3 overwinningpunten.



Je mag pas schijven van dit veld verwijderen als je het "3 overwinningpunten" veld hebt vrijgespeeld. Je ontvangt onmiddellijk 6 overwinningpunten.



Je hebt een nieuwe gevechtsactie tot je beschikking:

kies een Dorp (geen Stad!). Annexeren: als er geen Landmarker aanwezig verlaag je de gevechtswaarde met 2. Veroveren: als er al een Landmarker aanwezig is verlaag je de gevechtswaarde met 5 en vervang je die marker (verwijder deze uit het spel). Plaats een Landmarker van het strijdende land op die locatie en ontvang 1 Invloed in dat land. Je mag maar één van de twee opties (annexeren of veroveren) kiezen, niet beide. Als je geen Landmarker kunt plaatsen mag je deze actie niet uitvoeren. Neem 3 dubloenen per Assistent die jij op deze locatie hebt en 1 dubloon per Assistent van andere spelers op deze locatie.

Nieuwe Dorpsacties: zodra je beide schijven van een van deze gebieden hebt verwijderd is deze Dorpsactie voor je beschikbaar:



Ontvang 1 gevechtspunt en neem 1 dubloon.



Je mag pas schijven van dit gebied verwijderen, als je de Dorpsactie hierboven hebt vrijgespeeld. Leg 3 gelijke goederen (geen voorwerpen!) uit je hand af. Als je dit doet, neem je 2 dubloenen en ontvang je 2 overwinningpunten.

Je mag pas schijven van onderstaande velden verwijderen als je ten minste 4 andere velden hebt vrijgespeeld!



Nieuwe Dorpsactie:

Je hebt een nieuwe Dorpsactie tot je beschikking. Je kunt deze Dorpsactie alleen uitvoeren, wanneer je Schip in een Dorp **zonder een Landmarker** staat. Neem een marker van een land naar keuze en plaats die in dat Dorp. Je ontvangt hiervoor 1 Invloed in dat land en je neemt 1 dubloon.



Eénmalige eigenschap:

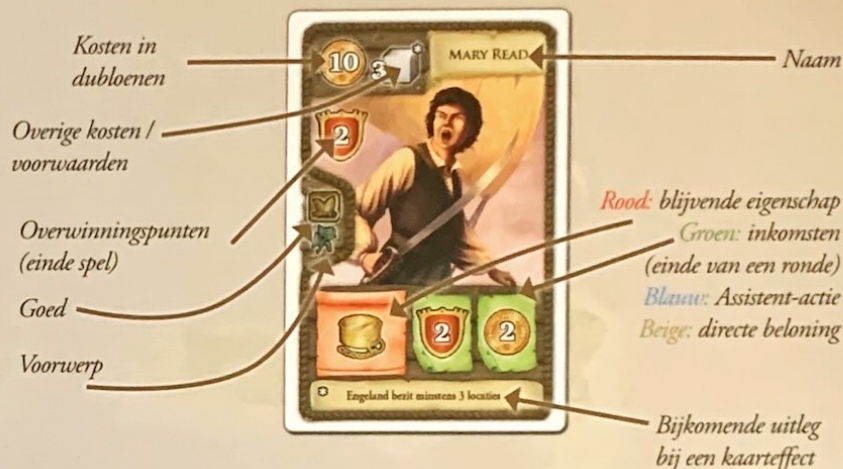
Kies één van de volgende 3 opties: Verplaats je Verkenner maximaal 3 velden vooruit (en neem de aangegeven beloning) OF neem 4 dubloenen en ontvang 4 overwinningpunten OF verplaats één van je Invloedmarkers naar de eerstvolgende banier met rode achtergrond.

Je mag pas schijven van het onderstaande veld verwijderen, als je ten minste 6 andere velden hebt vrijgespeeld!



Je ontvangt onmiddellijk 10 overwinningpunten.

OVERZICHT PROJECTKAARTEN



Je kunt kaarten op verschillende manieren gebruiken: als goederen, als voorwerpen, of je koopt ze. Als je een kaart als goed of voorwerp gebruikt, moet je de kaart afleggen.

Als je een kaart hebt gekocht of bij een Planningsveld hebt gelegd, mag je die kaart niet meer als goed of voorwerp gebruiken.

KAARTEN KOPEN

Je kunt alleen een kaart kopen als je een Dorpsactie uitvoert (of bij de tussentijdse tellingen of bij de eindtelling). Je kunt alleen een handkaart of een kaart van je Planningsvelden kopen. Je kunt ook ervoor kiezen om in plaats daarvan in een prestigegebouw te investeren.

Zodra je een kaart hebt gekocht, leg je die open naast je Scheepsbord. Je kunt de eigenschap ervan onmiddellijk gebruiken. Onthoud dat je kaarten niet kunt gebruiken als ze bij je Planningsvelden liggen, je moet ze eerst kopen!



De meeste kaarten kosten alleen dubloenen. Om een kaart te kopen betaal je de aangegeven hoeveelheid dubloenen. Sommige eerder gekochte kaarten kunnen de kaart goedkoper maken, maar nooit minder dan 0 dubloenen.



Als er een Assistent naast de kosten staat moet je ook een van je Assistent uit je voorraad in de algemene voorraad terugleggen.



Als er onder de Assistent een getal staat afgebeeld, moet je een Assistent uit je voorraad op de aangegeven locatie zetten. Vanaf nu mag je, als je Schip op die locatie stopt, de Assistent-actie als hoofdactie uitvoeren.

Sommige kaarten hebben extra kosten of voorwaarden om ze te mogen kopen. Je vindt hiervan een overzicht op blz. 21.

KAARTEIGENSCHAPPEN

Zodra je een kaart hebt gekocht, mag je de kaarteigenschap gebruiken:

Een groene achtergrond verhoogt je inkomsten.

Een rode achtergrond is een eigenschap waar je blijvend gebruik van kan maken.

Een blauwe achtergrond is een Assistent-actie die je kunt uitvoeren, als je Schip op de locatie van die Assistent staat.

Een beige achtergrond is een directe eigenschap die éénmalig wordt uitgevoerd.

INKOMSTEN VERHOGEN

Projectkaarten met een groene achtergrond verhogen je inkomsten. Verplaats je marker op het dubloenen- of overwinningspunten-inkomstenspoor vooruit.

Er zijn 2 soorten inkomsten:



Verplaats onmiddellijk je marker op het betreffende inkomstenspoor vooruit.



Je mag je marker op het betreffende spoor alleen vooruitzetten als je de aangegeven Synergiefiche bezit (zie hieronder). Als je de betreffende Synergiefiche later in het spel bemachtigt, verhoog je inkomsten pas op dat moment.


SYNERGIEFICHES







Sommige Projectkaarten en alle prestigegebouwen hebben één van de vijf Synergiefiches op een beige achtergrond afgebeeld staan. Als je zo'n kaart koopt en je bezit dat type Synergiefiche nog niet, mag je het direct uit de voorraad nemen en bij je Scheepsbord leggen. (Je hebt altijd maar één fiche per Synergie, niet meerdere).

Sommige verhogingen van inkomsten worden pas geactiveerd, als je de bijbehorende Synergiefiche bezit. Je mag je inkomsten achteraf verhogen, als je de fiche later ontvangt. Je moet altijd controleren of er inkomsten verhoogd kunnen worden, wanneer je een Synergiefiche ontvangt.



Voorbeeld: Alex koopt de kaart "Legionair". Hij verhoogt zijn dubloenen-inkomsten met 2. Als hij de  Synergiefiche bezit, mag hij ook zijn overwinningspunten-inkomsten met 2 verhogen.



Voorbeeld: Alex koopt de kaart "Haven". Hij neemt de Synergiefiche . Hij bezit de Synergiefiche  maar niet de Synergiefiche . Hij verhoogt zijn overwinningspunten-inkomsten met 4. Als hij later in het spel een kaart koopt met daarop  afgebeeld, mag hij zijn overwinningspunten-inkomsten met nog 2 verhogen.

Inkomstensporen



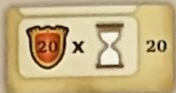
Er zijn twee sporen voor inkomsten op het speelbord. Eén voor overwinningspunten en één voor dubloenen. Als de speler zijn inkomsten verhoogt (door een kaart te kopen of het ontvangen van een Synergiefiche) verplaatst hij zijn marker op het betreffende spoor vooruit.



Na de vierde ronde neem je geen dubloenen meer, maar ontvang je overwinningspunten afhankelijk van de positie van je marker op het spoor.



Als je marker van het dubloenen-inkomstenspoor het laatste veld bereikt (34) en je mag je dubloenen-inkomsten verhogen, ontvang je in plaats daarvan een verhoging van overwinningspunten-inkomsten. Met andere woorden: maak van inkomsten voor dubloenen nu inkomsten voor overwinningspunten.



Als je marker van het overwinningspunten-inkomstenspoor het laatste veld (20) bereikt, ontvang je direct 20 overwinningspunten voor alle nog uit te voeren tellingen (tussentijdse en eindtelling). Reset ook meteen je marker naar het veld 0 en verplaats die verder voor je nog resterende stappen op het spoor.

Voorbeeld: je marker zou in ronde 3 veld 22 bereiken: plaats je marker in veld 2 van het spoor en scoor onmiddellijk 40 overwinningspunten.

Je kunt altijd controleren of je de inkomsten correct hebt verhoogd door te kijken naar je Projectkaarten (tel ook de 8 dubloenen basisinkomsten mee).

BLIJVENDE EIGENSCHAPPEN

Eigenschappen met een rode achtergrond zijn speciale eigenschappen waarmee je nieuwe acties kunt uitvoeren of die andere acties verbeteren. Een overzicht van deze eigenschappen staat op blz. 18.

ASSISTENT-ACTIES

Eigenschappen met een blauwe achtergrond zijn Assistent-acties die je kunt uitvoeren als je Schip op dezelfde locatie staat als je Assistent. Een overzicht van Assistent-acties staat op blz. 20.

DIRECTE BELONINGEN


Eigenschappen met een beige achtergrond zijn beloningen die je altijd direct ontvangt bij het kopen van de kaart. Een overzicht van deze beloningen staat op blz. 19.

PRESTIGEGERBOUWEN

Prestigegebouwen zijn bijzondere Projectkaarten. Zij zijn aan het einde van het spel overwinningspunten waard. Tijdens de spelvoorbereiding worden 4 prestigegebouwen (1 open, 3 gedekt) boven het speelbord gelegd. Aan het einde van de ronden I, II en III wordt er steeds een nieuwe opengedraaid.

Wanneer je een kaart mag kopen, mag je altijd in plaats daarvan in een prestigegebouw investeren. Prestigegebouwen zijn gemeenschappelijke Projecten, alle spelers kunnen hierin investeren.

Om in een prestigegebouw te investeren moet je:

- Het aantal aangegeven dubloenen betalen en één van je Assistenten uit je voorraad op het prestigegebouw plaatsen.
- Neem de  Synergiefiche als je dat nog niet hebt.
- Je ontvangt meteen 2 overwinningspunten als je de eerste speler bent die in dit bepaalde prestigegebouw investeert.

Alle spelers mogen in alle prestigegebouwen investeren, maar een speler mag zelf maar één keer in elk gebouw investeren.

Prestigegebouwen blijven altijd boven het speelbord liggen.

Een overzicht van de prestigegebouwen staat op blz. 21.

MISSIES



Iedere Missie heeft bovenaan de kosten vermeld staan en onderaan de beloning. Om een Missie te voldoen, moet je de kosten betalen.

Als de kosten goederen of voorwerpen zijn, moet je handkaarten met de betreffende goederen of voorwerpen afleggen. Betaal dubloenen of Assistenten aan de algemene voorraad. Betaal gevechtspunten door je marker terug te zetten.

Nadat je de kosten hebt betaald, ontvang je een beloning. Een deel van de beloning hangt af van het aantal Kompassymbolen dat je in bezit hebt. Je ontvangt een beloning voor elk Kompas dat je hebt (op je kaarten en Scheepsbord). Alle spelers hebben met een Kompassymbool op het Scheepsbord, dus Missies zijn altijd al iets waard. Daarnaast ontvang je ook een beloning die niet afhankelijk is van het aantal Kompassen.



Voorbeeld: Alex heeft 3 Kompassymbolen (2 op kaarten en 1 op zijn Scheepsbord). Hij betaalt een Assistenten uit zijn voorraad en neemt 6 dubloenen (2 voor elk Kompas). Daarnaast mag hij ook zijn Verkenner 3 plaatsen vooruitzetten.

Nadat je de beloning hebt ontvangen, leg je de Missietegel gedekt op het meest linkse vrije veld op je Scheepsbord.

Onthoud dat Missietegels niet onmiddellijk worden aangevuld, maar alleen aan het einde van een ronde (wanneer je **zonder Campagne** speelt) of wanneer een nieuwe Verhaalkaart wordt voorgelezen (wanneer je **met Campagne** speelt).

SOLO VARIANT

Als je het Caribisch gebied solo wilt bevaren, speel je het spel tegen Jeanne: een virtuele tegenstander die door de Automa-kaarten wordt gestuurd.

SPELVOORBEREIDING

Zet het spel klaar zoals voor 2 spelers met de volgende wijzigingen: kies met welke kleur Jeanne speelt. Zij heeft een Schip en een Verkenner, maar geen Assistenten. Zij neemt geen dubloenen, ontvangt geen gevechtspunten en ook geen Projectkaarten aan het begin van het spel. Plaats haar overwinningpuntenmarker op veld 0 van het overwinningpunten spoor.

Plaats haar 3 Invloedmarkers op veld 0 van elk Invloedspoor. Jeanne krijgt het Automa-bord in plaats van een Scheepsbord. Het Automa-bord staat op de achterkant van één van de Scheepsborden. Leg een schijf boven elk overwinningpuntsymbool op het spoor met de groene achtergrond onderaan het Automa-bord.



Verdeel de Automa-kaarten volgens de letters in de hoek rechtsonder in 3 stapels en schud iedere stapel apart. Kies een moeilijkheidsgraad en trek de betreffende aantallen kaarten:

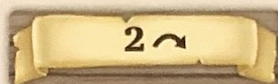
	A	B	C
Heel eenvoudig	5	0	0
Eenvoudig	5	0	1
Gemiddeld	5	1	1
Moeilijk	4	2	1
Heel moeilijk	3	3	1

Schud die kaarten en leg ze als een gedekte Automa-trekstapel op tafel. Leg de overgebleven kaarten terug in de doos, deze worden in dit spel niet gebruikt.

SPELVERLOOP

Jij bent de startspeler en Jeanne is daarna aan de beurt. Als Jeanne aan de beurt is, neem je een kaart van de Automa-trekstapel en volg je de instructies in de aangegeven volgorde. Maak een aflegstapel naast de Automa-trekstapel. Daar leg je de Automa-kaarten, nadat je alle acties erop hebt uitgevoerd.

Automa-acties



Verplaats eerst het Schip van Jeanne zoveel velden als aangegeven. Als er een keuze is welke kant het Schip op gaat, kun je aan de pijl zien of zij de bovenste ↗ of de onderste ↘ route volgt.

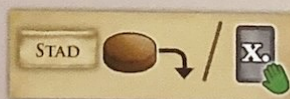
Belangrijk! Jeanne slaat alle Dorpen zonder Missie over. Deze worden niet als verplaatsing meegeteld! Dit houdt in dat Jeanne haar verplaatsing altijd op een Stad of een locatie met een Missie eindigt.

Jeanne kan de locaties met dit 🖐️ symbool, zoals de 'Huiswaarts'-velden, ook niet overslaan. Dit houdt in dat wanneer zij veld 20 bereikt, ze daarna alleen naar het volgende veld mag verplaatsen.

Als Legacy-tegels zorgen dat er nieuwe Steden op het bord verschijnen, gelden deze ook voor Jeanne.




Missie: als het Schip van Jeanne op een locatie met een Missie eindigt, leg je de Missietegel op het Automa-bord (Jeanne hoeft niets te betalen). Dit geldt ook voor Verhaaltegels (die als Missietegels gelden). **Als Jeanne een Missietegel neemt, is haar beurt direct afgelopen en ben jij weer aan de beurt.**







Stad: als het Schip van Jeanne op een Stadslocatie eindigt, controleer dan of er nog een vrij marktveld is. Als dat zo is, leg hier dan de meest linkse schijf van het Automa-bord op. Zo niet, neem dan de aangegeven openliggende Projectkaart (1. is de meest linkse openliggende kaart, enz.) en leg deze gedekt naast het Automa-bord. Vul de openliggende kaarten opnieuw aan. (Omdat je geen goederen mag leveren op de 'Huiswaarts'-velden, zal Jeanne hier altijd een openliggende kaart nemen).


Als Jeanne een goed heeft geleverd of een kaart genomen, voert zij de acties uit die op de Automa-kaart staan aangegeven. **Deze acties zijn niet afhankelijk van de Stad waar haar Schip staat!**




De volgende acties kunnen op de Automa-kaarten voorkomen:



 Jeanne ontvangt 1 Invloed in het aangegeven land.



 + 
Ronde 3 en 4: 4
Jeanne verwijdert de meest linkse schijf van het Automa-bord uit het spel. Tijdens de derde en vierde ronde ontvangt zij ook 4 overwinningspunten.








































 
Jeanne verwijdert de meest linkse schijf van het Automa-bord uit het spel en ontvangt 4 overwinningspunten.

 2
Jeanne verplaatst haar Verkenner 2 velden vooruit. Als een Missietegel binnen haar bereik is, zal zij daarop stoppen (overige verplaatsingen vervallen). Als er geen Missietegel bereikbaar is, kiest zij altijd voor de kortste route. Jeanne ontvangt geen enkele beloning van het Verkennersspoor (zoals overwinningspunten of voor het passeren van grenzen). Maar ze verlaagt wel jouw beloningen.

  + 
Ronde 3 en 4: 4
Jeanne ontvangt 4 overwinningspunten en verplaatst haar Verkenner 2 velden vooruit. Tijdens de derde en vierde ronde verplaatst ze haar Verkenner geen 2 maar 4 velden.


 + 
Ronde 3 en 4: 4
Jeanne neemt een Missietegel van de stapel en legt deze op het Automa-bord. Tijdens de derde en vierde ronde ontvangt ze ook 4 overwinningspunten.

  3
Jeanne neemt een Missietegel van de stapel en legt deze op het Automa-bord.
Ze ontvangt ook 3 overwinningspunten.

1. Max.:  +  2
Gelijk.:  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ;  ; ;

EINDE VAN HET SPEL *(Solo Variant)*

Het spel is afgelopen na de vierde ronde. De eindtelling verloopt ook zoals gebruikelijk. Jeanne krijgt punten voor haar Invloedmarkers als een gewone tegenstander. Jeanne ontvangt daarnaast de volgende bonuspunten:

- Jeanne ontvangt 5 overwinningpunten voor elke Missietegel die ze heeft.
- Als Jeanne meer Missietegels heeft dan jij, ontvangt ze 10 overwinningpunten. Als het verschil tussen haar Missietegels en die van jou 3 of meer is, ontvangt ze geen 10 maar 20 punten. En als ze je met 4 of meer Missies heeft verslagen ontvangt ze geen 20, maar 30 overwinningpunten!
- Tel hoeveel  velden Jeanne leeg heeft gemaakt op het Automa-bord. Vergelijk dat aantal met jouw aantal Scheepsupgrades. Als zij meer velden heeft leeggemaakt dan jij, ontvangt zij 10 overwinningpunten. Als het verschil tussen haar Scheepsupgrades en die van jou 3 of meer is, ontvangt ze geen 10 maar 20 punten. En als ze je met 4 of meer velden heeft verslagen ontvangt ze geen 20, maar 30 overwinningpunten.
- Als de Verkenner van Jeanne verder is gevorderd op het Verkennersspoor dan jij ontvangt zij 10 punten. Als zij 8-10 velden voor je uit staat ontvangt zij geen 10, maar 20 punten. En als zij 11 of meer velden voor je uit staat, ontvangt zij geen 20, maar 30 overwinningpunten. (Als de Verkenners op verschillende zijsporen staan tel je het aantal velden dat nog gelopen moet worden tot het volgende gezamenlijke veld. De Verkenner die daar dichterbij is staat 'voor'. Bij gelijke stand ontvangt Jeanne geen overwinningpunten.)

Heb je een spel tegen Jeanne gewonnen? Deel een selfie van jou met de gebruikte Automa-kaarten met #MaracaiboGame! Jij held!

OVERZICHT SYMBOLEN

(Dit deel van de spelregels is alleen een overzicht van de symbolen. Je kunt het als naslagwerk gebruiken, als er tijdens het spel vragen zijn.)

Je kunt meerdere kaarten met dezelfde eigenschappen hebben. In dat geval gelden ze cumulatief, met andere woorden: tel de eigenschappen bij elkaar op. Je mag eigenschappen ook (deels) laten vervallen.

INKOMSTEN

(Meer informatie over je inkomsten staat op blz. 14.)



Verplaats je marker X velden vooruit op het dubloenen-inkomstenspoor.



Verplaats je marker X velden op het overwinningpunteninkomstenspoor.



Als je de aangegeven Synergiefiche in bezit hebt, gaat je marker X velden vooruit op het dubloenen- of overwinningpunten-inkomstenspoor. Als je de Synergiefiche later ontvangt, verhoog je je inkomsten op dat moment.

BLIJVENDE EIGENSCHAPPEN EN EXTRA ACTIES



Elke keer als je de aangegeven voorwerpen moet betalen bij een actie of eigenschap (bijvoorbeeld een Missie voldoen of een Stadsactie uitvoeren), telt de kaart als één van de vereiste voorwerpen. Je legt dus één kaart minder af. Deze voorwerpen zijn 'permanent' beschikbaar en de kaarten worden niet afgelegd.



Als je een kaart koopt, betaal je X dubloenen minder (maar nooit minder dan 0 dubloenen). Je mag deze eigenschap ook gebruiken bij het investeren in prestigegebouwen.



Als je een gevecht aangaat, ontvang je vooraf 1 gevechtspunt (één keer per beurt). Als je marker al aan het eind van het Gevechtspuntenspoor staat, ontvang je niets.



Kompassen verbeteren je beloning voor Missietegels. Elk Kompas in je bezit verhoogt de beloning. Vanaf het begin van het spel heeft elke speler al een Kompas op zijn Scheepsbord.



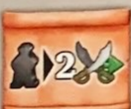
Als een speler zijn Verkenner verplaatst, mag hij een veld meer verplaatsen. Je ontvangt alleen de beloning van het veld waar je op eindigt.



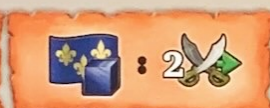
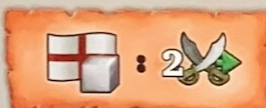
Als je een Verkenner van een andere speler passeert, steel je van hem 1 overwinningpunt. Het is niet mogelijk een overwinningpunt te stelen van een speler die 0 overwinningpunten heeft.



Als een speler (inclusief jezelf) zijn verplaatsing eindigt op een locatie waar jij een Assistent hebt staan, ontvang je 1 overwinningspunt of neem je 2 dubloenen, ongeacht het aantal Assistenten die je er hebt staan.



Op elk moment en zo vaak als gewenst, kun je een Assistent in de algemene voorraad leggen om daarvoor 2 gevechtspunten te ontvangen.



Als je voor het afgebeelde land gaat vechten, ontvang je onmiddellijk 2 gevechtspunten.



Als je een Landmarker vervangt (verovering) ontvang je onmiddellijk 3 overwinningspunten.

NIEUWE DORPSACTIES

Als je een van de onderstaande kaarten hebt gekocht, heb je een extra Dorpsactie beschikbaar. "Als laatste Dorpsactie" houdt in: wanneer je ten minste 1 Dorpsactie uitvoert en daarbij voor deze actie kiest, dan komen daarmee deze beurt je eventuele andere Dorpsacties te vervallen. Dit geldt ook bij Dorpsacties die je via Assistent-acties mag uitvoeren.



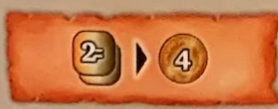
Als laatste Dorpsactie: leg 2 schatkaarten af. Als je dat doet, ontvang je 2 overwinningspunten en verplaats je jouw Verkenner 2 velden vooruit.



Als laatste Dorpsactie: leg 2 schatkaarten af. Als je dat doet, neem je 3 dubloenen en verplaats je jouw Verkenner 2 velden vooruit.



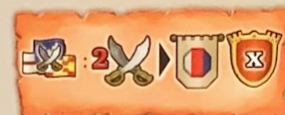
Als laatste Dorpsactie: leg 2 boeken af. Als je dat doet, neem je X dubloenen en ontvang je X overwinningspunten.



Leg 2 dezelfde goederen (geen voorwerpen!) af. Als je dat doet, neem je 4 dubloenen.

NIEUWE GEVECHTSACTIES

Als je een van de onderstaande kaarten hebt gekocht, heb je een extra gevechtsactie beschikbaar. Net als de normale gevechtsacties kun je ook deze maar 1 keer per beurt uitvoeren.



Verlaag de gevechtswaarde met 2. Ontvang 1 Invloed in het strijdende land en X overwinningspunten.



Verlaag de gevechtswaarde met 1. Neem 3 dubloenen. Als je de aangegeven Synergiefiche bezit, ontvang je ook 2 overwinningspunten.

DIRECTE BELONINGEN

Deze beloningen ontvang je eenmalig, direct bij het kopen van de kaart:



Ontvang 2 Invloed in het aangegeven land.



Neem de aangegeven Synergiefiche uit de voorraad, als je die nog niet in je bezit hebt. (Controleer meteen of je inkomsten wordt verhoogd.)



Neem een Landmarker van een land naar keuze en plaats die op een vrij Dorp (waar zich nog geen marker bevindt). Als er geen vrije Dorpen meer zijn, gaat dit voordeel verloren. (Je ontvangt geen beloning voor het annexeren van het Dorp.)



Verwijder onmiddellijk een schijf van je Scheepsbord.




Ontvang onmiddellijk 1 Invloed in een land naar keuze.

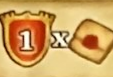



Leg onmiddellijk de bovenste Missietegel van de stapel op deze kaart. Als laatste Dorpsactie mag je deze Missie (eenmalig) voldoen volgens de normale regels (betaal de kosten en ontvang de beloning).





Ontvang onmiddellijk 1 overwinningspunt per Gevechtsfiche op je Scheepsbord.

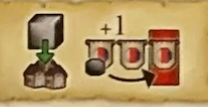
 Ontvang onmiddellijk 2 overwinningpunten per Assistent die jij op het speelbord hebt. (Assistenten in je eigen of algemene voorraad tellen niet mee.)


 Ontvang onmiddellijk 1 overwinningpunt voor elke Missietegel op je Scheepsbord (inclusief Verhaaltégels).


 Ontvang onmiddellijk 2 overwinningpunten voor elk Kompassymbool in je bezit. (Omdat je het spel begon met één Kompas op je Scheepsbord, ontvang je altijd ten minste 2 overwinningpunten.)


 Neem onmiddellijk 2 van je eigen Assistenten uit de algemene voorraad (indien beschikbaar).

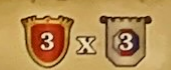
 Neem een Synergiefiche die je nog niet bezit.

 Kies een land en plaats een Landmarker van dat land op een Dorp (geen Stad!) naar keuze waar nog geen Landmarker aanwezig is. Verplaats je Invloedmarker van dit land naar de eerstvolgende banier (rode kolom) op het Invloedspoor.

 Als je deze kaart koopt, mag je direct zoveel Assistenten als gewenst uit je voorraad op deze kaart plaatsen. Verhoog je dubloenen-inkomsten met 2 voor elke Assistent die je hebt geplaatst. Je mag de Assistenten niet meer van deze kaart halen of er later nog aan toevoegen.


 Ontvang onmiddellijk X gevechtspunten.


 Ontvang onmiddellijk 2 overwinningpunten voor elke Synergiefiche die je bezit.

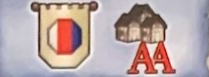
 Ontvang onmiddellijk 3 overwinningpunten voor elk land waar je ten minste 3 Invloed hebt.

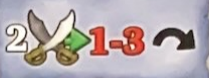
ASSISTENT-ACTIES


Wanneer je een kaart koopt met een Assistent-actie, moet je direct een Assistent uit je voorraad op de aangegeven locatie in het Caribisch gebied plaatsen. Als je Schip op die locatie stopt, mag je de bijbehorende actie **in de aangegeven volgorde** uitvoeren.

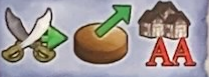
 Ontvang 3 overwinningpunten en neem 5 dubloenen.


 Ontvang 1 van je Assistent uit de algemene voorraad. Verwijder een schijf van je Scheepsbord. Voer een Dorpsactie uit.


 Ontvang 1 Invloed in een land naar keuze. Voer 2 Dorpsacties uit.


 Ontvang 2 gevechtspunten. Je mag daarna 1, 2 of 3 bewegingspunten gebruiken om te varen. Voer een extra hoofdactie uit op de locatie waar je Schip eindigt. Als je een Dorpsactie uitvoert, bepaalt het zojuist gebruikte aantal bewegingspunten hoeveel acties je mag uitvoeren.


 Leg 3 gelijke goederen af. Als je dat doet, neem je 5 dubloenen en voer 2 Dorpsacties uit.


 Ontvang 1 gevechtspunt. Verwijder een schijf van je Scheepsbord. Voer 2 Dorpsacties uit.


 Neem 2 dubloenen. Verwijder een schijf van je Scheepsbord. Voer 2 Dorpsacties uit.


 Leg 3 gelijke goederen af. Als je dat doet, neem je 5 dubloenen en ontvang je 2 overwinningpunten en 2 gevechtspunten.

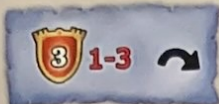
 Leg 3 gelijke goederen af. Als je dat doet, neem je 5 dubloenen en ontvang je 2 overwinningpunten en 1 Invloed in een land naar keuze.

 Neem 2 dubloenen. Verplaats je Verkenner maximum 3 velden vooruit.

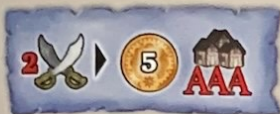
 Ontvang 4 overwinningpunten. Verplaats je Verkenner maximum 2 velden vooruit.

 Neem 3 dubloenen. Ontvang 2 overwinningpunten per eigen Assistent op het speelbord.

 Ontvang 1 overwinningpunt voor elke Gevechtspuntenfiche op je Scheepsbord. Voer 3 Dorpsacties uit.



Ontvang 3 overwinningspunten. Je mag 1, 2 of 3 bewegingspunten gebruiken om te varen. Voer een extra hoofdactie uit op de locatie waar je Schip eindigt. Als je een Dorpsactie uitvoert, bepaalt het zjuist gebruikte aantal bewegingspunten (1-3) hoeveel acties je mag uitvoeren.



Lever 2 gevechtspunten in. Als je dat doet, neem je 5 dubloenen en voer je 3 Dorpsacties uit.



Lever 2 gevechtspunten in. Als je dat doet, neem je 7 dubloenen en voer je 2 Dorpsacties uit.



Leg 3 dezelfde goederen af. Als je dat doet, neem je 4 dubloenen en ontvang je 4 overwinningspunten.

PRESTIGEGBOUWEN

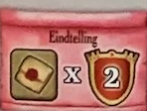
Bij de spelvoorbereiding wordt 1 prestigegebouw open klaargelegd en na elke ronde wordt er nog een opengedraaid. Wanneer je een kaart mag kopen, kun je in plaats daarvan ook in een prestigegebouw investeren. Dit kost het aantal dubloenen zoals op de kaart staat aangegeven en een Assistent uit je voorraad om op de kaart te plaatsen. Een speler mag niet meerdere malen in hetzelfde gebouw investeren, maar mag wel in alle verschillende gebouwen investeren.



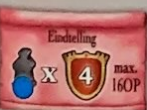
Neem de aangegeven Synergiefiche als je deze nog niet bezit. Wanneer je de eerste speler bent die in dit gebouw investeert, ontvang je tevens 2 overwinningspunten.



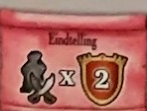
Abdij: ontvang aan het einde van het spel 4 overwinningspunten voor elke grens die je Verkenner gepasseerd heeft.



Paleis: ontvang aan het einde van het spel 2 overwinningspunten voor elke Missietegel op je Scheepsbord (inclusief Verhaaltégels).



Basiliek: ontvang aan het einde van het spel 4 overwinningspunten voor elk van je Assistenten op het speelbord met een maximum van 16 punten.



Citadel: ontvang aan het einde van het spel 2 overwinningspunten voor elke Assistent in je voorraad en voor elk overgehouden gevechtspunt. *Heb je bijvoorbeeld 2 Assistenten en 3 gevechtspunten, dan ontvang je 10 overwinningspunten.*



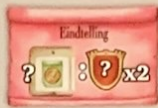
Abdijkerk: ontvang aan het einde van het spel 3 overwinningspunten voor elke Synergiefiche in je bezit.



Militaire basis: ontvang aan het einde van het spel 2 overwinningspunten voor elke Gevechtspiche op je Scheepsbord.



Academie: ontvang aan het einde van het spel 2 overwinningspunten voor elke Scheepsupgrade.



Kathedraal: ontvang aan het einde van het spel 2 keer het behaalde aantal overwinningspunten van het dubloenen-inkomstenspoor.



Voorbeeld: Alex ontvangt 5 overwinningspunten aan het eind van het spel voor de positie van zijn marker op het dubloenen-inkomstenspoor (zie blz. 11).

Als hij in de kathedraal had geïnvesteerd, had hij nog 10 overwinningspunten extra ontvangen.

VEREISTEN BIJ KAARTEN KOPEN

Je mag alleen een kaart kopen als je aan alle vereisten kan voldoen.



Betaal zoveel dubloenen aan de algemene voorraad als aangegeven.



Plaats een Assistent uit je voorraad op de aangegeven locatie. Als je geen Assistent beschikbaar hebt, kun je deze kaart niet kopen! (Je Schip hoeft niet op die locatie te staan om de kaart te kunnen kopen.)



Leg 3 geneeskrachtige kruiden af.



Het aangegeven land moet ten minste 3 Landmarkers op locaties in het Caribisch gebied hebben.



Leg een Assistent uit je voorraad in de algemene voorraad.



Plaats een Assistent uit je voorraad op de kaart.



Lever zoveel gevechtspunten in als aangegeven (je mag hier geen Assistent voor gebruiken).

OVERZICHT CARRIÈREKAARTEN

Elke Carrièrekaart toont 3 opdrachten die elk 2 opties hebben om deze te voltooien: een lage en een hoge vereiste. Tijdens fase B (of bij een tussentijdse of eindtelling) kun je een vrije actie gebruiken om een van deze opdrachten te voltooien (mits je aan de vereiste hebt voldaan). Je neemt dan de Assistent van de kaart in je voorraad en ontvangt de aangegeven hoeveelheid dubloenen. Als je aan de hoge vereiste voldoet, ontvang je ook overwinningspunten. Als je alle 3 opdrachten hebt voltooid ontvang je ook de beloning voor de kaart (2 dubloenen en 2 overwinningspunten).



Aantal Gevechtsfiches

X Gevechtsfiches

Je moet minimaal X Gevechtsfiches op je Scheepsbord hebben.



Aantal Missies

X Missietegels

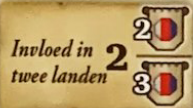
Je moet minimaal X Missietegels op je Scheepsbord hebben (inclusief Verhaaltégels).



Invloed in één land

Invloed in één land

Je moet minimaal X Invloed in één land hebben.



Invloed in twee landen

Invloed in twee landen

Je moet minimaal X Invloed in twee landen hebben (per land, niet totaal!).



Aantal Scheepsupgrades

X Scheepsupgrades

Je moet minimaal X upgrades op je Scheepsbord vrij gespeeld hebben.



Verkenneresspoor

Verkenneresspoor

Je Verkenner moet de aangegeven grens gepasseerd zijn.



Aantal Synergiefiches

Synergiefiches

Je moet minimaal het aangegeven aantal Synergiefiches bezitten.



Aantal Assistenten

Assistenten

Je moet minimaal X Assistenten op het speelbord hebben.

OVERZICHT VERHAALKAARTEN

Wanneer je een nieuwe Verhaalkaart neemt, volg je de instructies onmiddellijk op (tenzij de kaart bij de eindtelling in het spel komt, dan geldt deze kaart pas aan het begin van het volgende spel). Je kunt de volgende instructies op de Verhaalkaarten vinden:



Verhaal: 15

Neem de volgende Verhaaltégel van de stapel en leg deze bij de locatie met het aangegeven nummer.



Missie: 16 (1-4 personen), 19 (4 personen)

Afhankelijk van het aantal spelers neem je Missietégels van de stapel en leg je deze open bij de aangegeven locaties.

Voorbeeld: leg bij 1-4 spelers een Missietégel bij locatie 16. Met 4 spelers leg je ook nog een Missietégel bij locatie 19.

Leg kaarten 90, 91 op de aflegstapel

Neem de aangegeven Verhaalkaarten uit de stapel en leg ze op de aflegstapel van de Projectkaarten. In een volgend spel, of tijdens dit spel als de trekstapel leeg is, worden ze door de stapel Projectkaarten geschud.

Lees 02

Leg de Verhaalkaart op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord. Neem dan onmiddellijk de aangegeven Verhaalkaart, lees deze en volg de instructies op. Leg de tweede kaart ook op de gebruikelijke plaats op het speelbord.

Voeg tegel L1 aan het spel

Tegels: L20, L21

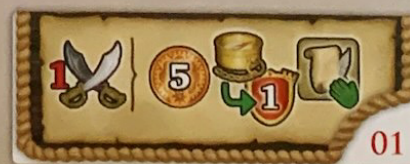
Neem de aangegeven Legacy-tégels uit de voorraad en leg ze op de overeenkomende locaties op het speelbord. Meestal heeft de Verhaalkaart ook een nieuwe spelregel die voor een Legacy-tégel geldt. Legacy-tégels worden beschreven op pagina 24.

Kaarten: 90-92

Neem de aangegeven Verhaalkaarten uit de stapel en schudt ze door de trekstapel van de Projectkaarten.

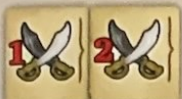
VERHAALMISSIES EN BELONINGEN

Sommige kaarten tonen een Verhaalmissie. Om deze te voldoen moet je eerst naar de locatie met die Verhaaltégel varen. Voldoe dan de Missie. Als je dat doet, neem je de aangegeven beloningen en de Verhaaltégel. Onthoud dat deze tegel niet wordt vervangen vóór het einde van de ronde!



Alle Missie op Verhaalkaarten tonen een vereiste aan de linkerkant en de beloningen aan de rechterkant.

Missie en Verhaalmissie vereisten



Lever 1 of 2 gevechtspunten in (maar geen Assistenten).



Lever de aangegeven voorwerpen in: leg 2 handkaarten af waar deze voorwerpen op afgebeeld staan.



Betaal 2 dubloenen.



Je moet deze beurt minimaal 4 bewegingspunten gebruikt hebben bij het varen.



Leg een Assistent uit je voorraad in de algemene voorraad.



Lever de aangegeven goederen in: leg 2 handkaarten af waar deze goederen op afgebeeld staan.

Missie en Verhaalmissie beloningen



Neem de Verhaaltegel van het speelbord en leg deze gedekt op het meest linkse vrije veld op je Scheepsbord.



Neem het aangegeven aantal dubloenen.



Ontvang de aangegeven bonus (overwinningspunten of dubloenen) voor elk Kompassymbool dat je hebt.



Ontvang 1 Invloed in een land naar keuze.



Neem een Assistent van je spelerskleur uit de algemene voorraad (indien beschikbaar).



Ontvang het aangegeven aantal gevechtspunten. Als je het eind van het Gevechtspoor bereikt hebt, komen overige punten te vervallen.



Ontvang 2 Invloed in Spanje.



Verwijder een Legacy-tegel met een schedel (L3 en L20-L23) uit het spel. Als je tegel L3 verwijdert, neem dan onmiddellijk de Stadstegels voor het huidige aantal spelers uit de doos en leg daarvan een willekeurige tegel bij Cartagena.



Verwijder 2 schijven van je Scheepsbord.



Ontvang X overwinningspunten.



Voer onmiddellijk een gevechtsactie uit.



Verplaats je Verkenner 2 velden vooruit.

LEGACY-TEGELS

Gedurende het Verhaal in het Caribisch gebied, komen er nieuwe opties beschikbaar, voorgesteld door de Legacy-tegels. Veel Verhaalkaarten geven instructies om Legacy-tegels aan het spel toe te voegen. Als dat gebeurt, neem je de aangegeven Legacy-tegel en leg je deze op aan de aangegeven locatie op het speelbord.

Legacy-tegels blijven in het spel gedurende meerdere keren spelen. Aan het einde van een spel stop je alle tegels die in het spel zitten in het archief (blauwe zak). Je legt ze bij het begin van het volgende spel weer op het speelbord. Sommige acties kunnen Legacy-tegels van het speelbord verwijderen. Leg ze in dat geval terug in de doos. Ze zijn misschien in een volgend spel weer nodig! In zeer zeldzame gevallen heb je misschien twee Verhaalkaarten die beide dezelfde Legacy-tegel vereisen. In dit geval is de kaart met het hoogste nummer van toepassing. Verwijder de lager genummerde Verhaalkaart uit het spel! De afbeelding op de volgende pagina toont de locaties waar Legacy-tegels kunnen worden toegevoegd. Aangeraden wordt om de spelregels voor een Legacy-tegel pas te lezen wanneer deze aan het spel is toegevoegd, of als je meer uitleg nodig zou hebben.

Spelontwerp: Alexander Pfister

Editing: Ralph Bienert

Spelregels: Markus Müller

Layout: Fiore GmbH

Illustraties: Aline Kirrmann, Fiore GmbH

Nederlands vertaling: Brigitte de Hartog, René Raps

Veel dank verschuldigd aan Grzegorz Kobiela, Anatol Dunder, Sebastian Wenzlaff, dip games, en Travis D. Hill voor hun behulpzame opmerkingen. We willen What's Your Game heel erg bedanken voor de toestemming om het 'Assistent' speelstuk te gebruiken.

En veel dank aan ons enorme aantal playtesters!



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

Deel je ervaringen met een selfie van jou en je Scheepsbord met #MaracaiboGame!

L1 Puerto Cabezas is nu een Stad. Leg er onmiddellijk een Missietegel op. Je kunt als Stadsactie een goed leveren (mits het marktveld nog vrij is) en/of de Missie voldoen. Leg de Missietegel zoals gewoonlijk op je Scheepsbord. Leg een nieuwe Missietegel op de lege Legacy-tegel. (Als er een Landmarker in het Dorp stond, wordt die nu op de achthoek van de vlag geplaatst.)

L2 L8 L18 Reizen is moeilijker. Verplaatsen langs deze routes kost nu 3 bewegingspunten (in plaats van 1 zoals gebruikelijk). Onthoud: je hebt maximaal 7 bewegingspunten per beurt.

L6 Zodra de Zilvervloot in het spel is (deze Legacy-tegel), hebben spelers een nieuwe gevechtsactie beschikbaar: escorteer de Zilvervloot. Verlaag de gevechtswaarde met 10 of 11 en plaats een Landmarker van het strijdende land op de overeenkomende plek. Ontvang 3 Invloed in dat land en neem 8 dubloenen. Landmarkers bij de Zilvervloot kunnen niet worden vervangen. Zodra beide plekken bezet zijn, kan deze gevechtsactie niet meer worden uitgevoerd

L10 - L17 Deze tegels worden op de verschillende overeenkomstige locaties in het Caribisch gebied gelegd. Als je Schip op een van deze locaties stopt, kun je, voordat je de hoofdactie uitvoert, de aangegeven kosten betalen. Als je dat doet, mag je als beloning een schijf van je Scheepsbord nemen en op de tegel leggen (op L10 is dat gratis). Als hiermee een upgrade van je Scheepsbord is vrijgespeeld, kun je die onmiddellijk gebruiken. Voer je hoofdactie uit zoals gebruikelijk. Deze schijfvelden zijn dus een extra bonus voor je actie. Een tegel is vol als alle schijfvelden gevuld zijn. Daarna kun je de bonusactie niet meer gebruiken. Controleer aan het einde van de ronde of aan de vereisten voor een van de Verhaalkaarten is voldaan. Als dat zo is, leest de speler die de ronde heeft beëindigd de achterkant van de Verhaalkaart. Stop aan het einde van het spel de onvolledig gevulde tegels (zonder de schijven) samen met de bijbehorende Verhaalkaarten, in het archief. In het volgende spel lees je de Verhaalkaarten en volg je de instructies.

L25 De speler die op deze locatie stopt, ontvangt 6 overwinningspunten.

L20 - L23 Als je Schip op deze locatie stopt, kun je geen Dorpsactie uitvoeren. De andere hoofdacties (Assistentactie, Missie voldoen) blijven beschikbaar.

L3 De pest heeft veel mensen uit Cartagena verdreven. Je kunt geen Stads- of Dorpsacties meer uitvoeren als hoofdactie in Cartagena (zie L20-L23). Verwijder de Stadstegel bij Cartagena uit het spel. Verwijder een daar aanwezige Landmarker uit het spel; zolang L3 in het spel is, mag er geen Landmarker op deze locatie geplaatst worden.

L4 Er is een nieuwe Stad ontstaan! Het is niet toegestaan om naar deze locatie te varen of een Landmarker bij de locatie te plaatsen voordat je Verkenner het vierde veld op het Verkennersspoor bereikt of gepasseerd heeft. Als Stadsactie kun je hier zoals gewoonlijk een goed leveren. Vervolgens kun je 2 Dorpsacties uitvoeren en optioneel een Assistent uit je voorraad in de algemene voorraad leggen om 5 overwinningsspunten te ontvangen. Varen naar en van deze Stad kost 3 bewegingspunten.

L5 Als je Schip op deze locatie stopt, neem je een Assistent van je spelerskleur uit de algemene voorraad voordat je de hoofdactie uitvoert (ongeacht welke actie je gaat uitvoeren).

L11 Naast de regels voor tegels L10-L17: als je deze locatie voorbij wilt varen, moet je 2 dubloenen betalen. Als je dit niet kunt, moet je op deze locatie stoppen. Als je hier stopt, kun je zoals gebruikelijk een hoofdactie uitvoeren.

L7 Er is een nieuwe Stad ontstaan! Het is niet toegestaan om naar deze locatie te varen of een Landmarker bij de locatie te plaatsen voordat je Verkenner het bijbehorende veld (11) op het Verkennersspoor bereikt of gepasseerd heeft. Als Stadsactie kun je hier zoals gewoonlijk een goed leveren. Ontvang daarna 3 gevechtspunten en voer onmiddellijk een gevechtsactie uit.

L9 Zodra de goudmijn in het spel is (deze Legacy-tegel), hebben spelers een nieuwe gevechtsactie beschikbaar: de goudmijn annexeren. Om deze gevechtsactie uit te voeren, moet je Verkenner het bijbehorende veld (5) op het Verkennersspoor bereikt of gepasseerd hebben. Verlaag je gevechtswaarde met 8 en plaats een Landmarker van het strijdende land bij de goudmijn. Neem 12 dubloenen. De Landmarker bij de mijn kan niet worden vervangen. Zodra de plek bezet is, kan deze gevechtsactie niet meer worden uitgevoerd.

