

TORTUGA

1667



TORTUGA 1667

Regelübersicht

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt: britische und französische Piraten. In Spielen mit einer ungeraden Anzahl an Spielern gibt es zusätzlich einen niederländischen Piraten. Jeder Spieler beginnt das Spiel entweder auf der Flying Dutchman oder auf der Jolly Roger, aber die anderen Spieler auf eurem Schiff sind nicht notwendigerweise auch in eurem Team. Während des Spiels nutzt ihr *Vote*-Karten, um an Angriffen auf die Spanish Galleon teilzunehmen und dort Schätze zu stehlen, um Meutereien durchzuführen und eigennützige Kapitäne auszusetzen und um bei Prügeleien mitzumachen, um die beiden Schätze auf Tortuga zu kontrollieren. Ihr werdet außerdem Ereigniskarten ansehen, aufdecken und andere Spieler zum Aufdecken dieser zwingen, um euren Freunden zu helfen und euren Feinden zu schaden. **Wenn die Ereigniskarte *Spanish Armada* aufgedeckt wird, gewinnt das Team (französisch oder britisch) mit den meisten Schätzen.** Dazu werden die Schätze in den Stauräumen der beiden Schiffe und aus dem Schatzbereich auf Tortuga für die jeweiligen Teams zusammengezählt. In Spielen mit einer ungeraden Spieleranzahl gewinnt der niederländische Spieler, wenn die beiden Teams beim Aufdecken der Karte *Spanish Armada* die gleiche Anzahl an Schätzen haben.



In diesem Beispiel würde das französische Team beim Aufdecken der Karte *Spanish Armada* gewinnen, da dieses Team insgesamt fünf Schätze hat (drei auf der Jolly Roger und zwei auf Tortuga). Das britische Team hat hingegen nur drei Schätze (zwei auf der Flying Dutchman und einen auf der Jolly Roger).

Aufbau

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die orangefarbenen Explosions-Spielsteine werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
2. Stellt die *Loyalty*-Karten (Loyalitätskarten) wie in der Tabelle unten zusammen. Mischt sie und teilt jedem Spieler verdeckt eine davon aus. Seht euch verdeckt eure *Loyalty*-Karte an und legt sie verdeckt vor euch ab. Auf der Karte steht euer Team. Ihr dürft diese Karte nicht aufdecken, bevor das Spiel endet.

Anzahl Spieler	Britisch	Französisch	Niederländisch
2	1	1	×
3	1	1	1
4	2	2	×
5	2	2	1
6	3	3	×
7	3	3	1
8	4	4	×
9	4	4	1

3. Mischt die *Vote*-Karten und teilt jedem Spieler verdeckt drei Stück aus. Ihr könnt diese Karten jederzeit ansehen, dürft sie aber niemanden zeigen. Legt die verbleibenden *Vote*-Karten verdeckt auf einen Stapel, den *Vote*-Stapel.
4. Die Ereigniskarten haben das Tortuga-1667-Logo auf ihrer Rückseite. Bereitet den Ereigniskartenstapel vor, indem ihr zuerst drei der Ereigniskarten mit Sternen auswählt (entweder zufällig oder durch Gruppenentscheidung). Legt die anderen Ereigniskarten mit Stern zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.

Hinweis: Wenn ihr mit zwei oder drei Spielern spielt, entfernt zudem alle Albatross-Karten aus dem Ereigniskartenstapel. Wir empfehlen, dass ihr die Ereigniskarten Facade und Cabin Fever ebenfalls nicht benutzt.

Legt die Karte *Spanish Armada* beiseite. Mischt die restlichen Ereigniskarten (inklusive der drei gewählten Karten mit Stern) und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Die Karte *Spanish Armada* wird nun als unterste Karte unter den Stapel gelegt. Zieht die obersten fünf Ereigniskarten und legt sie (immer noch verdeckt) in einer Reihe zu den Plätzen 1-5 des Spielplans.

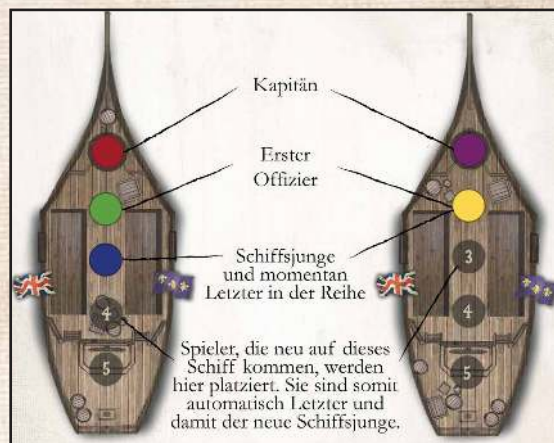
5. Jeder Spieler wählt eine Karte aus den *Brethren of the Coast*-Karten und legt sie offen vor sich ab. Legt die dazugehörigen Spielfiguren in den Beutel, alle nicht benötigten Figuren kommen zurück in die Schachtel. Mischt die Figuren im Beutel und zieht eine nach der anderen zufällig heraus. Die gezogenen Figuren werden abwechselnd auf die beiden Schiffe platziert (Flying Dutchman und Jolly Roger). Dies erfolgt von oben nach unten. Die erste gezogene Figur wird der Kapitän der Flying Dutchman, die zweite der Kapitän der Jolly Roger, die dritte Figur der Erste Offizier (First Mate) auf der Flying Dutchman und so weiter. Falls es eine ungerade Spieleranzahl gibt, wird die zuletzt gezogene Figur die unterste Figur auf der Flying Dutchman. Deine Figur ist die mit der Farbe deiner *Brethren of the Coast*-Karte.

6. Legt vier Schatztruhen auf die Spanish Galleon. Legt je eine Truhe auf den Schatzbereich jedes Teams auf Tortuga. Gebt jedem Kapitän eine Schatztruhe. Der Kapitän der Flying Dutchman sollte jetzt seinen Schatz in einen der Stauräume auf seinem Schiff legen, dann der Kapitän der Jolly Roger ebenso auf seinem Schiff. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Schätze in einem Stauraum vergrößern. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Schätze in den Stauräumen.

7. Das Spiel beginnt mit dem Kapitän der Jolly Roger, der eine Aktion auswählt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter,

Spielanleitung

Die Spielfiguren bewegen sich während des Spiels auf dem Spielplan. Immer wenn deine Figur die erste auf einem Schiff ist, bist du der **Kapitän** dieses Schiffs. Wenn deine Figur die zweite ist, bist du der **Erste Offizier** auf diesem Schiff. Wenn deine Figur die letzte auf einem Schiff ist, bist du der **Schiffsjunge**, unabhängig davon, wie viele Figuren auf diesem Schiff sind. Es ist also durchaus möglich, gleichzeitig der Erste Offizier und der Schiffsjunge (wenn nur zwei Figuren auf dem Schiff sind) oder gar der Kapitän und der Schiffsjunge zu sein (wenn du alleine auf dem Schiff bist). Es können jedoch nie mehr als fünf Figuren gleichzeitig auf einem Schiff sein. Wenn deine Figur die führende auf Tortuga ist, bist du der **Gouverneur von Tortuga**.



In deinem Zug musst du eine der Aktionen der Seiten 5-6 ausführen. Du musst ansagen, welche Aktion du ausführen möchtest, bevor du dies tust. Jeder Spieler bekommt in jedem Zug nur genau eine Aktion, aber wenn du Kapitän, Erster Offizier, Schiffsjunge oder Gouverneur von Tortuga bist, kannst du aus den Aktionen für alle Spieler („All Players“) und aus den Aktionen für deine Position wählen. Die Aktionen sind auch auf der Rückseite deiner *Brethren of the Coast*-Karte aufgeführt. (Hinweis: In Spielen mit zwei Spielern führt jeder Spieler in jedem Zug zwei Aktionen aus.)



Der Aufbau ist jetzt fertig!

Mögliche Aktionen

Jeder Spieler kann aus den folgenden Aktionen wählen.

Alle Spieler

Sieh dir zwei Ereigniskarten an	Schaue dir zwei der fünf verdeckten Ereigniskarten an, ohne sie den anderen zu zeigen. Lege sie danach verdeckt auf die gleichen Plätze zurück. Du darfst die Karten nicht vertauschen!
Decke eine Ereigniskarte auf	Decke eine der fünf Ereigniskarten auf, sodass alle Spieler sie sehen können. Führe nun die Karte aus. Lege die Karte ab und fülle die Auslage mit der obersten Karte aus dem Ereigniskartenstapel auf.
Zeige auf zwei Ereigniskarten und zwingen einen Mitspieler, eine davon auszuführen	Zeige auf zwei der fünf verdeckt ausliegenden Ereigniskarten und wähle einen Mitspieler aus. Dieser muss eine der Karten auswählen, ohne sie vorher anzusehen. Der Spieler deckt diese Karte auf und führt sie aus. Danach legt er die Karte ab und legt die oberste Karte des Ereigniskartenstapels verdeckt an die frei gewordene Position.
Bewege deine Figur auf ein Ruderboot oder von einem Ruderboot herunter	Bewege deine Figur von einem Schiff oder von Tortuga zu einem angrenzenden Ruderboot. Alternativ bewegst du deine Figur von einem Ruderboot hinter die letzte Figur auf Tortuga oder hinter die letzte Figur auf dem angrenzenden Schiff.

Kapitäne

Aufruf zum Angriff	Erfolgreiche Angriffe ermöglichen es dir, Schatztruhen von der Spanish Galleon zu nehmen. Hat die Spanish Galleon keine Schatztruhen mehr an Bord, kannst du stattdessen eine aus dem anderen Piratenschiff nehmen. Siehe dazu „Abstimmungen“ auf der nächsten Seite.
Crewmitglied aussetzen	Setze die Figur eines Mitspielers von deinem Schiff auf Tortuga aus. Du kannst dich nicht selbst aussetzen.

Erste Offiziere

Aufruf zur Meuterei	Nach einer erfolgreichen Meuterei wird der Kapitän auf der Insel Tortuga ausgesetzt. Siehe dazu „Abstimmungen“ auf der nächsten Seite.
----------------------------	--

Schiffsjungen

Schatztruhe schmuggeln	Bewege eine Schatztruhe auf deinem Schiff aus dem britischen Stauraum in den französischen Stauraum oder umgekehrt.
-------------------------------	---

Gouverneur von Tortuga

Aufruf zur Schlägerei	Schlägereien führen dazu, dass sich die zwei Schatztruhen, die sich auf Tortuga befinden, in eine oder beide Schatzbereiche auf Tortuga bewegen. Siehe dazu „Abstimmungen“ auf der nächsten Seite.
------------------------------	--

Abstimmungen

Es gibt drei Arten von Abstimmungen: Angriffe, Meutereien und Schlägereien. Wenn zu einer Abstimmung aufgerufen wird, legt jeder Spieler, der an der Abstimmung teilnimmt, eine seiner *Vote*-Karten verdeckt in die Mitte. **Außerdem wird bei jeder Abstimmung die oberste Karte vom *Vote*-Stapel ebenfalls in die Mitte gelegt.** Die Karten in der Mitte werden gut gemischt und aufgedeckt. Dann wird ausgezählt und das Ergebnis der Abstimmung wird ausgeführt.

Nachdem die Abstimmung komplett durchgeführt wurde, mischt ihr die ausgespielten *Vote*-Karten und legt sie wieder verdeckt unter den *Vote*-Stapel. Jeder Teilnehmer zieht eine neue *Vote*-Karte vom Stapel.

Angriff

Der Kapitän eines Schiffes kann als Aktion zum Angriff aufrufen, auch wenn er alleine auf dem Schiff ist. Nur Spieler auf dem Schiff des Kapitäns, der zum Angriff aufruft, nehmen an der Abstimmung teil.

Während eines Angriffs zählt nur der obere Teil der *Vote*-Karten. Er zeigt Kanonen, Fackeln oder Wasser. Jede Wasserkarte löscht eine Fackelkarte. Gibt es eine Kanone und mindestens eine nicht gelöschte Fackel in der Abstimmung, gilt der Angriff als erfolgreich. Der Kapitän darf dann eine Schatztruhe aus der Spanish Galleon nehmen und in einen seiner Stauräume legen. Wenn keine Schatztruhen auf der Spanish Galleon vorhanden sind, darf der Kapitän eine Schatztruhe aus dem Stauraum seiner Wahl des anderen Piratenschiffs (Flying Dutchman oder Jolly Roger) nehmen, auch wenn auf dem anderen Schiff keine Figuren stehen.

Beispiel: Wenn zwei Kanonen, eine Fackel und ein Wasser aufgedeckt werden, gilt der Angriff als fehlgeschlagen, da das Wasser die Fackel löscht und so keine Kanone abgefeuert werden kann.

Beispiel: Wenn eine Kanone, zwei Fackeln und ein Wasser aufgedeckt werden, gilt der Angriff als erfolgreich, da eine Fackel verbleibt, um die Kanone abzufeuern.

Beispiel: Wenn zwei Kanonen, zwei Fackeln und kein Wasser aufgedeckt werden, gilt der Angriff als erfolgreich. Es wird aber trotzdem nur eine Schatztruhe genommen.



Schlägerei

Der Gouverneur von Tortuga kann als seine Aktion zur Schlägerei aufrufen, auch wenn er der einzige Spieler auf Tortuga ist. Nur Spieler auf Tortuga nehmen an dieser Abstimmung teil.

Während einer Schlägerei zählt nur der mittlere Teil der *Vote*-Karten. Er zeigt entweder eine britische oder eine französische Flagge. Wenn die Mehrheit der aufgedeckten Karten eine britische Flagge zeigt, platziere beide Schatztruhen auf Tortuga im britischen Schatzbereich. Zeigt die Mehrheit eine französische Flagge, platziere beide Truhen im französischen Schatzbereich. Bei Gleichstand wird in jeden Schatzbereich eine Schatztruhe abgelegt. Die beiden Schatztruhen bleiben während des ganzen Spiels auf Tortuga, sie wechseln nur ab und zu die Orte.



Meuterei

Der Erste Offizier eines Schiffes kann als seine Aktion zur Meuterei aufrufen. Nur Spieler auf diesem Schiff nehmen an der Abstimmung teil, **außer dem Kapitän, der selbstverständlich nicht teilnimmt.**

Bei der Meuterei zählt nur der untere Teil der *Vote*-Karten. Er zeigt entweder einen Totenkopf oder ein Steuerrad. Zeigt die Mehrheit der aufgedeckten Karten einen Totenkopf, wird der Kapitän des meuternden Schiffes auf Tortuga ausgesetzt. Wenn die Mehrheit ein Steuerrad zeigt oder es einen Gleichstand gibt, passiert nichts.



Zwei *Vote*-Karten im Spiel haben in jedem Abschnitt zwei Symbole. Jedes Symbol zählt zum Ergebnis dazu.

Beispiel: Während einer Schlägerei wurden zwei Karten aufgedeckt. Eine Karte hat eine britische Flagge und die andere (spezielle) Karte zeigt 2 französische Flaggen. Das französische Team gewinnt also, da es 2 zu 1 steht.

Auf Tortuga ausgesetzt werden

Wenn eine Spielfigur auf Tortuga ausgesetzt wird, bewegen sich die Figuren hinter ihr nach oben, um die Lücke zu füllen. Wenn der Kapitän ausgesetzt wird, wird der Erste Offizier zum neuen Kapitän. Auch wenn alle Spielfiguren vom Schiff ausgesetzt werden, bleiben die Schatztruhen in ihren Stauräumen. Diese Truhen zählen weiterhin für die jeweiligen Teams, es sei denn, sie werden später wegbewegt. Wenn ein Spieler ein leeres Schiff besteigt, wird er automatisch Kapitän (und Schiffsjunge) dieses Schiffs.

Wenn du auf Tortuga ausgesetzt wirst, wird deine Figur an das Ende der Reihe auf Tortuga gesetzt. Wenn keine Figur auf Tortuga steht, ist das Ende der Reihe die Gouverneursposition. Wenn beispielsweise schon zwei Figuren auf Tortuga stehen, kommt die nächste Figur auf die dritte Position. Auch auf Tortuga hat jeder Spieler eine Aktion pro Runde und kann diese ganz normal ausführen.

Wenn du bereits auf Tortuga bist und noch einmal ausgesetzt wirst, passieren zwei Dinge. Zuerst wird deine Figur an das Ende der Reihe bewegt und die anderen Figuren rücken auf (wenn du alleine auf Tortuga bist, passiert hier also nichts). Als Zweites wird eine deiner *Vote*-Karten von einem anderen Spieler zufällig ausgewählt und, ohne sie anzusehen, unter den *Vote*-Stapel gelegt. Du hast jetzt weniger *Vote*-Karten für den Rest des Spiels. Wenn du mehrmals auf Tortuga ausgesetzt wirst, obwohl du schon dort bist, verlierst du jedes Mal eine Karte. Wenn du alle deine *Vote*-Karten verloren hast, kannst du zwar noch zu Abstimmungen aufrufen (sofern du in einer Position dazu bist), aber nicht mehr daran teilnehmen.

Ruderboote

Sich auf ein Ruderboot zu bewegen, kostet eine Aktion. Es kostet also insgesamt zwei Aktionen, um sich von Tortuga auf ein Schiff oder von einem Schiff nach Tortuga zu bewegen: eine Aktion, um das Ruderboot zu besteigen, und eine, um es wieder zu verlassen. Wenn schon eine Figur in einem Ruderboot sitzt, kann keine andere Figur in dieses Boot steigen. Jedes Ruderboot kann nur eine Person tragen. Figuren auf den Ruderbooten nehmen an keiner Abstimmung teil. Du kannst aber auf dem Boot „sitzen bleiben“, um es zu blockieren und ganz normal die anderen Aktionen durchführen (z. B. Ereigniskarten ansehen und aufdecken). Wenn du ausgesetzt wirst, während du auf einem Ruderboot bist, musst du deine Figur an das Ende der Reihe auf Tortuga stellen, verlierst aber immerhin keine *Vote*-Karte.

Spielende und Sieg

Sobald der Ereigniskartenstapel aufgebraucht wurde und die einzig verbleibenden Ereigniskarten die fünf aus der Reihe sind, **mischt ihr diese Karten und legt sie als neue Reihe aus**. Die *Spanish Armada*-Karte ist eine dieser fünf Karten. Aufgedeckte Karten werden nun nicht mehr ersetzt.

Das Spiel endet sofort, nachdem die Karte *Spanish Armada* aufgedeckt wurde, und das Team mit den meisten Schatztruhen gewinnt. Es spielt keine Rolle, wo sich deine Figur befindet. Wenn dein Team gewinnt, gewinnst du mit.

In Spielen mit einer ungeraden Anzahl an Spielern gewinnt der niederländische Spieler, wenn beim Aufdecken der Karte *Spanish Armada* ein Gleichstand herrscht.

In Spielen mit einer geraden Anzahl an Spielern und bei einem Gleichstand beim Aufdecken der *Spanish Armada*-Karte beginnt ein Wettlauf um die Führung. Entfernt die *Spanish Armada*-Karte und mischt alle abgelegten Ereigniskarten zu einem neuen Ereigniskartenstapel. Nehmt keine der Karten, die vor Spielern ausliegen, wie die *Albatross*-Karte, den *Letter of Marque* oder Schatzkarten. Legt fünf neue Ereigniskarten als Reihe aus und spielt weiter. Das erste Team, das die Führung übernimmt, gewinnt.

Wichtige Spielinformationen und Strategien

In diesem Spiel geht es um Wissen und Kommunikation. Zufällige Ereigniskarten aufzudecken, kann deinem Team schaden. Deshalb ist es oft wichtig, eine Aktion zum Ansehen der Karten zu nutzen oder auf das Wissen eines Verbündeten zu vertrauen. Ihr könnt auch das Wissen eures Teams nutzen, um einen Gegner dazu zu zwingen, schädliche Karten aufzudecken und die Auswirkungen abzubekommen. Wenn euer Team in Führung ist, kann es sich auch lohnen, den Ereigniskartenstapel möglichst schnell aufzubrauchen und so das Spiel zu beenden, bevor das andere Team aufholen kann.

Ein großer Teil des Spiels besteht außerdem darin, die *Vote*-Karten zu managen, um nicht in eine Situation zu geraten, in der man nicht gut abstimmen kann. Wenn ihr mit eurem Team angreift, lohnt es sich, zusammenzuarbeiten, um zu verschleiern, wer eine Kanone, eine Fackel oder ein Wasser spielt. Im *Vote*-Stapel sind 30% Kanonen, 30% Wasser und 40% Fackeln (abgesehen von den zwei Spezialkarten mit zwei Symbolen).

Jeder Spieler darf den Ablagestapel jederzeit durchsehen. Jeder Spieler darf sich auch Notizen machen, um sich die Karten in der Reihe zu merken (Tortuga 1667 ist kein Gedächtnisspiel). Obwohl jeder Spieler zu offener Kommunikation über Ereigniskarten in der Reihe aufgerufen ist, ist es verboten, Notizen auszutauschen, Nachrichten zu

schicken oder zu flüstern. Sobald eine Aktion angesagt, eine Ereigniskarte bestimmt, eine *Vote*-Karte gespielt oder eine Figur bewegt wurde, darf dies nicht mehr zurückgenommen werden (außer ihr habt Hausregeln, die es erlauben).

Ab hier findet ihr Erklärungen zu jeder Ereigniskarte und einige Regeln für fortgeschrittene und erfahrene Spieler. Ihr könnt daher jetzt mit dem Spiel beginnen und den Rest nach Bedarf lesen.

*Aber denkt daran: Sobald die *Spanish Armada*-Karte aufgedeckt wurde, gewinnt das Team mit den meisten Schatztruhen!*

Ereigniskarten

In den folgenden Beschreibungen schließt „beliebiger Spieler“ immer auch euch selbst ein. „Ein anderer Spieler“ schließt den Inhaber der Karte aus. Beim Aufdecken einer Karte sind alle Anweisungen zwingend.

Hilfreiche Karten (6)

Letter of Marque (Kaperbrief) (3)

Der aufdeckende Spieler bewegt einen beliebigen Spieler, der sich auf Tortuga oder einem Ruderboot befindet, an das Ende der Reihe eines der Schiffe. Der aufdeckende Spieler kann diese Karte auch für später aufbewahren. Um die Karte in einem späteren Zug zu nutzen, nennt er dies als Aktion. Diese Karte ist dann seine einzige Aktion in diesem Zug.

In Spielen mit zwei Spielern (in denen jeder Spieler zwei Aktionen pro Zug anstatt nur einer bekommt), zählen das Aufdecken und sofortige Benutzen des *Letter of Marque* als eine Aktion. Ebenso zählen das Aufdecken und gleichzeitige Aufbewahren als nur eine Aktion. Das Ausspielen eines *Letter of Marque* in einem späteren Zug zählt dann ebenfalls als eine Aktion.

Pistol (Pistole) (3)

Der aufdeckende Spieler zeigt auf einen anderen Spieler. Dieser Spieler wird ausgesetzt. Die *Pistole* kann **nicht** für später aufbewahrt werden.

Schädliche Karten (6)

Albatross (Albatros) (3)

Der aufdeckende Spieler legt diese Karte offen vor sich ab und behält **sie für den Rest des Spiels**. Wenn sich auf einem Schiff insgesamt zwei *Albatross*-Karten befinden, werden alle Spieler auf Tortuga ausgesetzt. Beispiel: Der Erste Offizier hat schon eine aufgedeckte *Albatross*-Karte aus einem vorherigen Zug vor sich liegen. Sobald irgendein Spieler auf diesem Schiff eine

Albatross-Karte aufdeckt (das kann auch der Erste Offizier selbst sein), werden alle Spieler von diesem Schiff auf Tortuga ausgesetzt, auch die Spieler ohne *Albatross*-Karten. Wenn du zwei *Albatross*-Karten hast und ein Schiff betrittst, werden sofort alle Spieler auf Tortuga ausgesetzt (auch du, der gerade erst das Schiff bestiegen hat). Du bist quasi eine wandelnde Bombe. *Albatross*-Karten haben keine Auswirkungen auf Tortuga. Wenn mehrere Figuren durch die *Albatross*-Karte auf Tortuga ausgesetzt werden, dreht sich deren Reihenfolge um (der Schiffsjunge wird also zuerst auf Tortuga ausgesetzt, der Kapitän zuletzt).

Black Spot (Schwarzer Fleck) (3)

Der aufdeckende Spieler wird ausgesetzt.

Schatzkarten (3)

Der aufdeckende Spieler gibt die Schatzkarte an einen anderen Spieler weiter. Das Benutzen einer Karte zählt für den Besitzer nicht als Aktion. Ein Spieler kann mehrere Schatzkarten erhalten und zur Nutzung bereithalten. Auch in Spielen mit zwei oder drei Spielern muss der aufdeckende Spieler die Karte an einen anderen Spieler geben.

Atlantis (1)

Der Besitzer darf direkt vor der Aktion eines Spielers (auch seiner eigenen) von einem Schiff an das Ende der Reihe auf dem anderen Schiff wechseln. Sobald ein Spieler eine Aktion angesagt hat, ist es zu spät, *Atlantis* in diesem Zug zu nutzen. *Atlantis* zu nutzen, zählt nicht selbst als Aktion. Der Besitzer kann die Karte nicht nutzen, um von Tortuga oder einem Ruderboot zu einem Schiff zu wechseln. Nach der Nutzung wird die Karte abgeworfen.

El Dorado (1)

Der Besitzer zieht sofort eine zusätzliche *Vote*-Karte. In einer beliebigen Abstimmung darf der Besitzer zwei Karten statt einer spielen. Der Besitzer kann die Karte auch benutzen, um mehr *Vote*-Karten in der Hand zu haben, ohne jemals zwei Karten zu spielen. Das ist besonders für Spieler nützlich, die bereits Karten durch Aussetzen auf Tortuga verloren haben. Nachdem der Besitzer in einer Abstimmung zwei Karten gelegt hat, wird *El Dorado* abgeworfen.

Fountain of Youth (Jungbrunnen) (1)

Der Besitzer kann wählen, dass er nicht ausgesetzt werden möchte, wenn er durch den *Black Spot*, durch Schuss einer Pistole, durch den Kapitän oder durch eine erfolgreiche Meuterei ausgesetzt werden würde. Wenn der Besitzer diese Karte nutzt, nachdem der Kapitän ihn aussetzen

wollte, zählt das als die Aktion des Kapitäns. Die Karte wird nach Benutzung abgeworfen.

Karten mit Sternen (wählt drei davon für jedes Spiel)

Black Powder (Schwarzpulver)

Der aufdeckende Spieler legt einen Explosions-Spielstein auf eines der Ruderboote. Das Ruderboot darf für den Rest des Spiels nicht mehr genutzt werden. Wenn sich ein Spieler auf dem Ruderboot befindet, wird er auf Tortuga ausgesetzt, wie immer am Ende der Reihe. Die einzige Möglichkeit, das Schiff neben dem explodierten Ruderboot wieder zu besteigen, ist mit dem *Letter of Marque* oder der Karte *Atlantis*.

Cabin Fever (Kajütenkoller)

Der aufdeckende Spieler wählt einen anderen Spieler. Die *Loyalty*-Karten dieser beiden Spieler werden gemischt und beide erhalten eine zufällig gewählte der beiden Karten. Die beiden Spieler sehen ihre neuen *Loyalty*-Karten jeweils verdeckt an.

Crow's Nest (Ausguck)

Der aufdeckende Spieler nimmt alle *Vote*-Karten eines anderen Spielers und legt sie verdeckt unter den *Vote*-Stapel. Dann durchsucht er im Geheimen den Stapel nach neuen *Vote*-Karten, mit denen er die abgelegten Karten des anderen Spielers ersetzt. Der *Vote*-Stapel muss dann neu gemischt werden. Achtet darauf, die gleiche Anzahl an *Vote*-Karten zu ersetzen, wie abgelegt wurden.

Eight Bells (Acht Glocken)

Alle Spielfiguren auf dem Schiff des Spielers, der diese Karte aufdeckt, werden in den Beutel gelegt und in zufälliger Reihenfolge zurück auf das Schiff oder die Insel gestellt. Diese Karte hat keine Auswirkungen, wenn der aufdeckende Spieler alleine oder auf einem Ruderboot ist.

Façade (Fassade)

Die Spielfigur des aufdeckenden Spielers tauscht mit der Spielfigur des Spielers zu seiner Rechten.

Pirate Code (Code der Piraten)

Der aufdeckende Spieler behält diese Karte. Er darf an den nächsten zwei Abstimmungen, an denen er beteiligt wäre (Angriff, Meuterei oder Schlägerei), nicht teilnehmen. Er kann immer noch zur Abstimmung aufrufen, wenn seine Position das erlaubt. Wenn der Spieler alleine in der Abstimmung wäre, wird trotzdem eine Karte vom *Vote*-Stapel hinzugefügt. Dreht die Karte nach der ersten verpassten Abstimmung um 90° auf die Seite und wirft sie nach der zweiten verpassten

Abstimmung ab.

Scurvy (Skorbut)

Alle Spieler auf demselben Schiff oder derselben Insel wie der aufdeckende Spieler verlieren ihren nächsten Zug. Die Spieler verlieren ihren Zug, auch wenn sie sich in der Zwischenzeit woandershin bewegt haben. Die Spieler dürfen trotzdem an Abstimmungen zum Angriff, zur Meuterei oder zur Schlägerei teilnehmen, wenn diese von nicht übersprungenen Spielern ausgelöst wurden. In Zwei-Spieler-Spielen verlieren die Spieler beide Aktionen für den nächsten Zug.

Stormy Seas (Stürmische See)

Alle Schätze auf dem Schiff des aufdeckenden Spielers werden auf die *Spanish Galleon* zurücktransportiert. Falls der Spieler auf Tortuga ist, werden die Schätze wieder gleich auf die beiden Bereiche aufgeteilt. Beachtet, dass Angriffe immer Schätze aus der *Spanish Galleon* stehlen, solange sich dort noch welche befinden. Erst wenn dort keine mehr sind, können Schätze aus dem gegnerischen Schiff gestohlen werden. Diese Karte hat keine Auswirkungen, wenn der aufdeckende Spieler auf einem Schiff ohne Schatztruhen oder auf einem Ruderboot ist.

Karten, die das Spiel beenden (1)

Das Spiel endet, sobald die *Spanish Armada*-Karte aufgedeckt wird. Wenn diese Karte die letzte verbliebene Karte ist, dürfen Spieler als Aktion nicht wählen, Karten anzusehen oder andere Spieler dazu zu zwingen, eine Ereigniskarte aufzudecken.

Optionale erweiterte Regeln

Für längere, chaotischere Spiele kann sich die Gruppe entscheiden, 4–8 Karten mit Stern unter die Ereigniskarten zu legen, anstatt nur der üblichen drei.

Für kürzere Spiele könnt ihr, nachdem ihr den Ereigniskartenstapel wie im Aufbau beschrieben vorbereitet habt, einfach Karten entfernen und diese, ohne sie anzusehen, in die Schachtel zurücklegen. Je mehr Karten ihr entfernt, desto kürzer wird das Spiel. Ihr wisst dann auch nicht mehr, wie viele Karten von welcher Sorte im Spiel sind. Eine andere Möglichkeit, um Spiele zu verkürzen, ist es, eine Sanduhr mit 30 Sekunden Dauer zu nutzen. Wenn ein Spieler nach 30 Sekunden keine Aktion gewählt hat, muss er sofort zwei Ereigniskarten aus der Reihe ansehen. Wenn ein Spieler eine Karte aufdecken muss, hat er ebenfalls 30

Sekunden für die Auswahl Zeit. Wenn der Spieler bis dahin keine Karte ausgewählt hat, darf der Spieler entscheiden, der als Aktion den Spieler bestimmt hat.

Für strategischere Spiele mit weniger Täuschung können alle Spieler ihre *Loyalty*-Karten offen aufdecken. Als weitere Variation können eine britische und eine französische *Loyalty*-Karte offen verteilt werden, während alle anderen *Loyalty*-Karten verdeckt bleiben.

Für ein schnelles, verrücktes und ziemlich lustiges Spiel mischt einfach alle acht Karten mit Stern unter die Ereigniskarten und verbietet, dass Spieler während des Spiels Ereigniskarten ansehen dürfen. Dadurch wird jede aufgedeckte Karte zur Überraschung. Lasst den Wahnsinn beginnen!

Um sofort mit den Intrigen zu beginnen, legt beim Aufbau in jeden Schatzbereich auf Tortuga eine Schatzkiste, drei in den britischen Stauraum der Flying Dutchman und drei in den französischen Stauraum der Jolly Roger. Nachdem die *Loyalty*-Karten verteilt wurden, werden die Spielfiguren nacheinander aus dem Beutel gezogen. Jedoch darf jeder Spieler selbst entscheiden, auf welchem Schiff und auf welcher Position er starten möchte. Das kann auch auf Tortuga sein, ebenso müssen die Schiffe nicht gleich stark besetzt sein. Wenn alle Spieler gezogen wurden, werden die leeren Positionen aufgerückt und der vorderste Spieler wird jeweils Kapitän.

Die Geschichte Tortugas

Tortuga ist eine kleine Insel vor Haiti und war während des Goldenen Zeitalters der Piraterie ein wichtiger Piratenstützpunkt sowie ein großartiges Versteck. Britische, französische und niederländische Piraten lebten in einer lockeren Gemeinschaft zusammen auf der Insel und gründeten dort eine Piratenregierung, die sich selbst „Brethren of the Coast“, Küstenbruderschaft, nannte. Durch den Reichtum der Piraten und den Schutz der Bruderschaft fanden sich auf Tortuga unzählige Tavernen, Spielhöhlen und Freudenhäuser.

Die britische und die französische Regierung versuchten in dieser Zeit, die mächtigen spanischen Flotten zu schädigen, und legalisierten dazu Piraterie durch sogenannte Letters of Marque, Kaperbriefe. Diese gaben den Piraten die Erlaubnis, inoffiziell spanische Schiffe und Städte zu plündern. Viele

der Piraten auf Tortuga wählten also die Freibeuterei, anstatt pure Piraterie zu betreiben, da diese immer noch streng bestraft wurde. Die Loyalität zu einem Land war dabei aber oft nicht so wichtig und so bewegten sich Piraten auf einem schmalen Grat zwischen Patriotismus und Rebellion.

Die Flying Dutchman und die Jolly Roger

Da die Piratencrews in diesem Schiff aus den Stars der Piratenzeit bestehen, haben wir uns dazu entschieden, ihnen gebührende fiktive und ruhmreiche Schiffe zu geben. Die *Flying Dutchman*, der Fliegende Holländer, ist ein legendäres Geisterschiff, das voller Toter ist und von einem geisterhaften Glühen begleitet wird. Seit über 400 Jahren behaupten Piraten und Seemänner, es über den Ozean schweben zu sehen. Der Name *Jolly Roger* bezeichnet eigentlich die bekannte Piratenflagge mit dem Totenkopf und den gekreuzten Knochen, die wir heute so oft mit Piraten verbinden. Die ersten Piratenschiffe begannen Ende des 17. Jahrhunderts, Varianten des *Jolly Roger* als ihre Flagge zu hissen.

Henry Morgan

Henry Morgan war einer der erfolgreichsten Freibeuter aller Zeiten. Er startete vieler seiner Angriffe in Tortuga. Morgan plünderte dutzende spanische Schiffe und Städte. Anders als viele andere Freibeuter blieb Henry Morgan seiner Heimat Großbritannien treu, genoss seinen Reichtum, wurde von König Karl II. zum Ritter geschlagen und sogar zum Vizegouverneur von Jamaika bestellt.

Charlotte de Berry

Charlotte wurde als junge Frau entführt und gezwungen, einen Handelskapitän zu heiraten. Sie überzeugte die Crew zur Meuterei, enthauptete ihren Ehemann und wurde zur Kapitänin des Schiffs. Es ist unklar, ob sie ein erfundener Charakter in Edward Lloyds „Geschichte der Piraterie“ oder die wirklich grimmigste Piratin der Karibik war.

Johnson the Terror

Daniel Johnson war ein Händler, der von einem spanischen Kriegsschiff gekapert und in die Sklaverei verkauft wurde. Er floh nach Tortuga, wo er sich als Freibeuter anwerben ließ und neben Henry Morgan Panama angriff. Seine Rachsucht richtete sich gegen die spanischen Sklaventreiber und führte zu seinem Spitznamen „Johnson der Schreckliche“. Die Spanier setzten die stolze Belohnung von \$25.000 für seine Ergreifung aus.

Francois L'Ollonais

Francois, vermutlich der bekannteste französische Seeräuber der Karibik, startete zahlreiche seiner Raubzüge in Tortuga. Er wurde als „Fluch der Spanier“ bekannt, der von Grausamkeit und Folter fasziniert war. Einmal soll er sogar das Herz eines seiner Gefangenen verspeist haben. Das Schicksal holte ihn jedoch ein und er wurde 1667 von Kannibalen auf Panama aufgegessen.

Anne Dieu-le-Veut

Anne wurde von Frankreich als Gefangene nach Tortuga geschickt und war bereits zwei Mal verwitwet, bevor der bekannte Freibeuter Laurens de Graaf ihr schließlich einen Heiratsantrag machte. Dies geschah jedoch, nachdem sie ihn mit ihrer Pistole dazu gezwungen hatte. Obwohl es oft als schlechtes Omen betrachtet wurde, eine Frau an Bord zu haben, begleitete Anne ihren Mann und kämpfte an seiner Seite. Man geht davon aus, dass sich die beiden nach vielen Jahren der Piraterie mit ihren Kindern in Louisiana niederließen.

Bertrand D'Ogeron

Bertrand hatte bereits in der französischen Marine gekämpft und Tabak auf Santo Domingo angepflanzt, bevor er von 1665 bis 1673 zum Gouverneur von Tortuga ernannt wurde. Er bot große Belohnungen für Piraten an, die spanische Schiffe und Städte angriffen. Unter seiner Regierung blühte Tortuga auf, da er die Zusammenarbeit zwischen Franzosen, Briten und Niederländer gegen die mächtigen Spanier förderte.

Rock Braziliano

Rock wuchs in von den Niederlanden kontrollierten Brasilien auf und war von 1654 bis zu seinem Verschwinden 1671 in der Karibik aktiv. Er begann als Meuterer gegen seinen Kapitän in der Nähe von Port Royal und verdiente fortan neben so bekannten Namen wie Henry Morgan und Francois L'Ollonais seinen Unterhalt mit Angriffen gegen die Spanier. Rock war dafür bekannt, seine Gefangenen bei lebendigem Leib zu braten.

Lawrence Prince

Lawrence war ein Niederländer, der von 1659 bis 1671 als britischer Freibeuter aktiv war. Nach einem erfolgreichen Angriff auf Granada warb Henry Morgan Lawrence als Offizier für die Plünderung Panamas an. Später wurde Lawrence ein wohlhabender Landbesitzer auf Jamaika, bevor er schließlich 1715 nach England zurückkehrte.

Bartholomew Portugues

Bartholomew führte von 1666 bis 1669 Raubzüge an der Küste Neuspaniens und er war einer der ersten Piraten, der den Code der Piraten niederschrieb und befolgte. Nachdem er in der Nähe Kubas gefangen genommen wurde, konnte Bartholomew mit einem Messer entkommen, schwamm auf leeren Weinflaschen zur Küste, durchquerte 180 Kilometer Dschungel, heuerte eine neue Crew an und kaperte schließlich das Schiff, das ihn eingefangen hatte.



Mitwirkende

Regeln und Spielentwicklung: Travis Hancock

Grafikdesign: Holly Hancock

Illustration: Sarah Keele

Vielen Dank

Allen unseren Testern, insbesondere Ben und Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slauch, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David und Rebecca Carlson, Daniel und Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared und Clorissa Jensen, und the Board Game Designers Guild of Utah.

Es ist eine Ehre, von euch ausgesetzt und hintergangen zu werden.

Danke

All unseren Unterstützern auf Kickstarter, die Tortuga 1667 zum Leben erweckt haben. Ein besonderer Dank geht an Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher und Yannick Verrydt.

Danke

Wir danken unserem Übersetzungsteam für die Übersetzung der Regeln auf Deutsch.

Übersetzung: Johannes Spielmann

Lektorat: Board Game Circus

Sylke Kriwaczek, Daniel Theuerkauf, Alexander Lauck

Besuche auch unsere Webseite unter www.facadegames.com für weitere Informationen über Tortuga 1667 und die "Dark Cities"-Reihe.



Willkommen auf Tortuga!

Wir schreiben das Jahr 1667. Du und deine Piratencrew segeln in den Gewässern der Karibik. Als eine spanische Galeone auftaucht, überzeugst du deine Crew, zusammenzuarbeiten, um all ihre Schätze zu stehlen. Was du ihnen jedoch verschweigst, ist, dass du gar nicht vorhast, den Schatz zu teilen. Deine Treue gilt immer noch deiner Heimat. All diese Schätze nach Hause zu bringen, würde dir endlich ein wenig Respekt verschaffen. Einige deiner Crewmitglieder teilen deine Gesinnung und haben dir versprochen, zu dir zu halten, um die habgierigen Piraten auf deinem Schiff auf der steinigen Insel Tortuga auszusetzen. Doch du hast die geladenen Waffen deiner Freunde gesehen und Geflüster über eine Meuterei gehört.

Du weißt, dass du niemandem vertrauen kannst...



www.facadegames.com