



Celestia

DUO

Piraten haben die fliegenden Städte Celestias geplündert und sind nun auf der Flucht. Bemannt euer Luftschiff und begeben euch auf eine gefährliche Verfolgungsjagd, um sie einzuholen, ehe es zu spät ist! *Celestia Duo* ist ein kooperatives Spiel mit begrenzter Kommunikation für 2 Spieler. Teilt euch eure Karten auf eurer Reise klug ein, um allen Hinterhalten Herr zu werden. Versucht herauszufinden, welche Karten euer Partner auf der Hand hat, denn sobald man an der Reihe ist und ihr nicht in der Lage seid, den Effekt eines Würfels abzuwehren, wird euer Luftschiff Schaden nehmen. Wähle den richtigen Zeitpunkt für einen Zwischenstopp in den fliegenden Städten, um zu tanken und Crewmitglieder mit hilfreichen Fähigkeiten zu rekrutieren ...

 **BRUNO CATHALA**

 **LAURA BEVON**



Verlagsleitung: Simon Villiot
 Künstlerische Leitung: Claude Lucchini
 Produktmarketing/BtoB-Beziehungen: David Lajarge
 Kommunikation: Salomé Lasbroas
 Lektorat: B. Sinturel - M. Sétien - A. Poilvo
 Grafikdesign: Maria Jossart
 Luftschiff 3D Design: Philippe Christin
 Deutsche Ausgabe:
 Übersetzung, Layout und Redaktion: Marco Reinartz
 Unter Mitarbeit von: Luis Hofstetter, Michelle Reiche,
 Dominik Sliwa und Jan Wegner

INHALT



2 Schiffe zum Zusammenbauen



1 Start-
plättchen



1 Piraten-
unterschlupf-
Plättchen



23 Ressourcenmarker: 3x **Energie**,
8x **Mannschaft**, 6x **Gold** und
6x **Rauchgranaten**



8 **Mannschafts-**
karten

48 **Ausrüstungs-**
karten



7 **Piraten-**
karten

14 **Angriffs-**
karten



28 **Hinterhalt-**
karten
inklusive
4 Startkarten



6 **Zwischen-**
stopp-
karten



1 **Kapitän-**
Marker



4 **Würfel**

SPIELAUFBAU

Startstadt

Legt das Startplättchen ① auf eine Seite des Tisches und alle Ressourcenmarker neben das Startplättchen ②. Legt die **Zwischenstopp**-③, **Ausrüstungs**-④ und **Mannschafts**-karten ⑤ als verdeckte Stapel um die Stadt herum.



Himmlicher Weg

⑥ Nehmt zufällig eine der 4 Start-**Hinterhaltkarten** (mit einem blauen Himmel auf der Rückseite) und legt sie mit der Wolkenseite nach oben neben das Startplättchen. Die anderen 3 Start-**Hinterhaltkarten** kommen zurück in die Spielschachtel.

⑦ Mischt die restlichen 24 **Hinterhaltkarten**. Legt sie zufällig mit der Wolkenseite nach oben hintereinander aus, um einen Weg zu bilden.



Pirat

Platziert das **Piratenschiff** ⑧ (mit 3 Masten) auf der 12. **Hinterhaltkarte** des Weges. Platziert das **Piratenunterschupf-Plättchen** ⑨ am Ende des Weges.



SPIELMODI

Wählt einen Spielmodus, um den Spielaufbau abzuschließen:

Schnell

Empfohlen für euer erstes Spiel.

Ziel: Holt den Piraten ein.

► Legt die Piratenkarte mit diesem Bild neben das Piratenversteck ⑩.

Die Angriffskarten kommen zurück in die Spielschachtel. Ihr werdet sie in diesem Spielmodus nicht brauchen.



Erinnerung: Das Piratenschiff wird auf der 12. Karte von der Startstadt aus gelegt.

Normal

Ziel: Holt den Piraten ein und besiegt ihn.

► **Findet heraus, wer euer Gegner ist:** Zieht eine zufällige Piratenkarte und legt sie auf ihre Verfolgungsseite (die Seite mit dem Namen), neben das Piratenversteck ⑩.

► **Bereitet euch auf die letzte Schlacht vor:**

Mischt die Angriffskarten und legt 3 von ihnen verdeckt unter die Piratenkarte ⑩ (die restlichen Karten kommen zurück in die Spielschachtel).

► **Falls ihr bereits eine Partie gewonnen habt, wird die nächste Partie schwieriger:** Platziert das **Piratenschiff** auf eine weiter entfernte Karte auf dem Weg (siehe Tabelle, S. 12).



Experte

Ziel: Holt den Piraten ein und besiegt ihn.

► Befolgt denselben Spielaufbau und dieselben Regeln wie im normalen Modus, aber verwendet den Piraten mit diesem Bild.



DIE REISE VORBEREITEN

Macht das Luftschiff bereit

Bestimmt zufällig eines der **3 Oberdecks** und platziert es auf dem Luftschiff. Verwendet dann den Antrieb (kleines Bauteil), um das Deck zu verschließen.



Jedes Deck besteht aus zwei Teilen:
 - Der **Generator**, in den die **Energiemarker** kommen. Jedes Deck ist mit einem anderen **Generator** ausgestattet (mit 1 bis 3 Schlitzten).
 - Der **Laderaum** (mit 4 bis 6 Schlitzten), in den die anderen Ressourcen kommen: **Gold-**, **Rauchgranaten-** und **Mannschaftsmarker**.



Fügt folgende Marker in den Generator ein:

1 **Energiemarker** pro Schlitz (in dem Beispiel oben, werden 2 **Energiemarker** eingefügt).

Hinweis Schaut euch nicht den unteren Teil der **Energiemarker** an.

Fügt folgende Marker in den Laderaum ein:

- 1 **Rauchgranatenmarker**
 - 1 **Mannschaftsmarker**: Dreht die oberste Karte des **Mannschaftsstapels** um, legt sie offen neben das Startplättchen und legt den entsprechenden Charakter ins Luftschiff.

Das Luftschiff ist jetzt startklar. Platziert es auf dem Startplättchen.

Wählt den Kapitän

Bestimmt zufällig einen Spieler, der das Spiel als Kapitän beginnt. Gebt dem Kapitän den Kapitän-Marker und die 4 Würfel.

Hinweis Der Kapitän-Marker zeigt an, wie die **Ausrüstung** im Spiel verteilt wird.



Startausrüstung

► Teilt an jeden Spieler 4 **Ausrüstungskarten** aus. Jeder Spieler achtet darauf, dass die Karten, die er auf der Hand hat, **für seinen Partner nicht sichtbar sind**.

► Deckt dann 4 zusätzliche **Ausrüstungskarten** auf. Der Reihe nach, beginnend mit dem Kapitän, nehmen sich beide Spieler abwechselnd je 1 Karte davon auf die Hand, bis alle 4 Karten unter den Spielern verteilt sind.

► Sobald dieser Schritt abgeschlossen ist, sollte jeder Spieler 6 Karten auf der Hand haben.

AUSRÜSTUNG

Es gibt 6 verschiedene **Ausrüstungskarten**, mit folgender Verteilung:



13
Peitschen



11
Säbel



9
Armbrüste



7
Pistolen



5
Kanonen

3 Joker



(dürfen verwendet werden, um ein beliebige **Ausrüstung** zu ersetzen)

Chris' Hand



Nicoles Hand

Beispiel: Nicole beginnt das Spiel als Kapitänin. Sie ist die erste, die eine Karte zieht, und nimmt die Pistolenkarte auf die Hand. Dann wählt Chris die Säbelkarte. Zum Schluss nimmt sich jeder eine Peitschenkarte. Nun haben beide Spieler 6 Karten auf der Hand und verfügen über ein paar grundlegende Informationen über die Möglichkeiten ihres Partners.

KOMMUNIKATIONSREGELN

Die meiste Zeit des Spiels müsst ihr schweigen. **Ihr dürft weder reden noch irgendwelche Informationen austauschen.** Es gibt jedoch bestimmte Schlüsselmomente während des Spiels, in denen ihr miteinander **diskutieren** dürft. Während dieser Diskussionsphasen (in den Regeln sind sie durch den Satz „Ihr dürft miteinander diskutieren.“ gekennzeichnet) müsst ihr die folgenden Regeln befolgen:

- Die **Anzahl der Karten**, die jeder von euch auf der Hand hat, ist für alle sichtbar.

- Welche Karten ihr genau auf der Hand habt, ist **geheim**. Ihr dürft nicht über sie sprechen, **weder direkt** („Ich habe nur Grün.“/„Ich habe zwei Joker.“) **noch indirekt** („Ich habe eine gute Hand.“/„Das könnte schwierig werden.“).
- Ihr **dürft nicht auf die Würfel zeigen**.
- Ihr **dürft** darüber **diskutieren**, ob ihr ein Spielelement verwenden wollt, aber ohne zu sagen, wie genau ihr es verwenden wollt.
- Falls ihr euch nicht einigen könnt, hat der Kapitän das letzte Wort.

SPIELRUNDE

Rundenbesprechung

Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe oben).

Zu Beginn jeder Runde entscheidet ihr gemeinsam, was ihr tun wollt:

A • Die Verfolgung fortsetzen (siehe unten): Versucht die Männer des Piraten zu besiegen, um den Piraten einzuholen.

Oder

B • Einen Zwischenstopp einlegen (siehe S. 8): Ihr erhaltet neue Karten und kauft **Ausrüstung**. Seid euch aber bewusst, dass der Pirat in der Zwischenzeit seinem Versteck näher kommen wird.

A • Die Verfolgung fortsetzen

Hinweis In der ersten Spielrunde habt ihr keine andere Wahl, als die Verfolgung fortzusetzen!

1 BEWEGT DAS LUFTSCHIFF

Schaut euch die Zahl unter dem Propeller  auf der Karte an, auf der sich euer Luftschiff gerade befindet. Dreht die **Hinterhaltkarte** um, die sich in der Entfernung befindet, die durch die Zahl unter dem Propeller angegeben ist, und platziert das Luftschiff auf ihr.



Beispiel: Der Kapitän beschließt die Reise fortzusetzen. Auf der Karte, auf der sich das Luftschiff befindet, steht eine 2 unter dem Propeller. Der Kapitän dreht die Karte um, die 2 Karten weiter entfernt liegt, und platziert das Luftschiff darauf.

DEN STANDORT DES PIRATEN ÜBERPRÜFEN

Falls ihr mit dieser Bewegung die Karte, auf der sich das Piratenschiff befindet, erreichen (oder passieren) könnt:

- Falls ihr im schnellen Modus spielt: **HERZLICHEN GLÜCK-WUNSCH, ihr habt gewonnen!**
- Falls ihr im normalen oder im Expertenmodus spielt: Unterbrecht die Bewegung, sobald ihr das Piratenschiff erreicht, und lest auf Seite 11 weiter für den Endkampf.

2 FINDET HERAUS, WIE STARK DER HINTERHALT IST

Die Stärke des Gegners



Belohnung
im Falle eines
Sieges

Reiseentfernung falls
ihr euch entscheidet,
die Verfolgung fortzu-
setzen.

Nachdem ihr das Luftschiff auf die **Hinterhaltkarte** bewegt habt, müsst ihr die Würfel, die oben links auf der Karte angege- ben sind werfen oder legen:

- Für jedes sichtbare , , , oder -Symbol dreht ihr einen Würfel auf die entsprechende Seite.

- Für jedes -Symbol werft ihr einen Würfel. Die daraus re- sultierende Kombination bestimmt die Stärke des **Hinterhalts**.

Beispiel: Nicole deckt diese **Hinterhaltkarte** auf. Sie legt 2 Würfel auf die Peitschen-Seite und wirft 2 weitere Würfel:



WÜRFEL



Alle 4 Würfel sind identisch und haben 6 verschiedene Seiten. 5 der Seiten zeigen Symbole von **Ausrüstungskarten**. Die Seite mit der Piratenflagge zeigt an, dass der Pirat seine einzigartige Fähigkeit verwenden wird.

UNZUFRIEDEN MIT DEM ERGEBNIS? VERWENDET EURE RAUCHGRANATEN MIT BEDACHT! Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).

Legt einen **Rauchgranatenmarker** ab und werft alle oder einen Teil der Würfel erneut.

Hinweis — Ihr dürft auch Würfel, die ihr auf eine bestimmte Seite gedreht habt, neu werfen.

Beispiel: Nicole verwendet eine **Rauchgranate**, um die 2 Würfel, die das zeigen, neu zu würfeln und erhält dieses neue Ergebnis:



DAS ERGEBNIS PASST EUCH

(oder ihr habt keinen **Rauchgranatenmarker**!)

Für jedes sichtbare müsst ihr euch der einzigartigen Fähig- keit des Piraten stellen, die auf seiner Karte angegeben ist.

Beispiel: Nicole hat keine **Rauch- granate** übrig, also muss sie das Würfelergebnis akzeptieren, wie es ist: Aus diesem Grund rückt das Piratenschiff zwei Karten vor!



Alle Piraten haben ihre eigenen, einzigartigen Fähigkeiten. Jede gibt eine Bewegung des Piratenschiffs an, aber einige bringen eine zusätzliche Strafe mit sich: Verlust eines **Gold-** oder **Aus- rüstungsmarkers**, Deaktivierung oder Ablegen einer **Mann- schaftskarte**.



3 KAMPF

Der Kapitän entscheidet, wer den Kampf beginnt. **Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4)**. Danach sind die Spieler abwechselnd mit ihrem Zug an der Reihe.

In seinem Zug muss jeder Spieler:

- Den Würfel **wählen**, den er loswerden will.
- Eine oder mehr Karten von seiner Hand **ablegen**, die zum Loswerden dieses Würfels benötigt werden. Um dies zu tun, kann ein Spieler:

- **entweder eine Ausrüstungskarte** mit dem **passenden Symbol** ablegen;
- **oder eine Joker-Ausrüstungskarte** ablegen;
- **oder zwei beliebige Ausrüstungskarten mit identischen Symbolen** ablegen.

☛ kann man durch das Ablegen einer beliebigen **Ausrüstungskarte** loswerden.

FALLS EIN SPIELER NICHT IN DER LAGE IST, EINEN WÜRFEL LOSZUWERDEN, WENN ER MIT KÄMPFEN AN DER REIHE IST:

Das Luftschiff wird angegriffen und verliert einen seiner **Energiemarker**!

► **Entfernt einen Energiemarker vom Luftschiff und dreht ihn um.** Falls ihr einen **Energiemarker** entfernen müsst, aber in eurem Luftschiff keiner mehr vorhanden ist, **habt ihr das Spiel verloren!**

► **Befolgt die Anweisungen auf dem Marker:**

- **Teilt** neue Karten nach den Regeln im Abschnitt „Aufteilen“ auf Seite 7 unter euch **auf**.

- **Entfernt** die angegebene Anzahl von Ressourcenmarkern.

Falls ihr mehr Marker entfernen müsst, als sich in eurem Laderaum befinden, leert euren Laderaum vollständig.

Andernfalls wählt ihr die Marker aus, die ihr entfernen wollt.

Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).

► **Kämpft weiter.** Fangt dabei mit dem Spieler an, der den Verlust des **Energiemarkers** ausgelöst hat, und macht wie gewohnt weiter, bis ihr alle Würfel losgeworden seid!



Nicole ist die Kapitänin und sie entscheidet, dass sie anfängt. Sie wird den orange-farbenen Würfel los, indem sie eine Armbrustkarte ablegt.

Chris wird den roten Würfel los. Da er keine Pistolenkarte hat, legt er zwei identische Karten ab.

*Jetzt ist Nicole wieder dran. Diesmal hat sie keinen Joker und auch kein Paar identische Karten. Also entfernt sie einen **Energiemarker** vom Luftschiff und dreht ihn um. Nicole und Chris teilen 5 Karten unter sich auf. (2 offen und 3 verdeckt):*



*Nicole muss 3 Ressourcenmarker aus dem Luftschiff entfernen. Sie wählt **2 Rauchgranatenmarker** und **1 Mannschaftsmarker** (außerdem legt sie die passende **Mannschaftskarte** ab). Nicole nimmt den Kampf wieder auf, um einen der anderen beiden Würfel loszuwerden. Sie verwendet die **Joker-Ausrüstungskarte**, die sie beim Aufteilen der Karten bekommen hat. Chris beendet den Kampf, indem er den **Piratenwürfel** los wird.*



4 BELOHNUNGEN EINSAMMELN

Sammelt die Belohnungen ein, die auf der **Hinterhaltkarte** angegeben sind. Sobald ihr das getan habt, beginnt ihr einen neuen Zug **mit demselben Kapitän**.

ES GIBT 4 MÖGLICHE BELOHNUNGEN:



BONUSKOMMUNIKATION: Tauscht Informationen über eure Handkarten aus. Jeder Spieler darf **eine einzige** Information über seine Handkarten weitergeben. Ihr dürft nur eine der beiden folgenden Formulierungen verwenden: „**ICH HABE**“

oder „**ICH HABE NICHT/KEINE**“, ohne weitere Angaben zur Anzahl der Karten zu machen.

Beispiele für Bonuskommunikation:

„Ich habe einige Säbel“ oder „Ich habe keine Pistolen“ sind **zulässige** Informationen.

„Ich habe Joker“ ist eine **zulässige** Information.

„Ich habe von allem ein bisschen“ ist eine **zulässige** Information.

„Ich habe 3 Säbel“ ist **keine zulässige** Information.



Zieht eine **Ausrüstungskarte**. Legt sie aufgedeckt in die Tischmitte und beginnt mit dem Aufteilen.



Steckt die angegebene Anzahl von **Goldmarkern** in den Laderaum.



Zieht eine **Mannschaftskarte**. Steck den passenden **Mannschaftsmarker** in den Laderaum. Jedes **Mannschaftsmitglied** hat seine eigenen Spezialfähigkeiten, die während des Spiels aktiviert werden können (siehe S. 10).

Beispiel für Belohnungen: Später im Spiel sammeln Nicole und Chris Belohnungen aus einem anderen Kampf ein: 2 **Goldmarker**. Da sie bereits 3 **Rauchgranatenmarker** und 2 **Mannschaftsmarker** haben, haben sie nicht mehr genug Platz im Frachtraum. Sie beschließen, die **Mannschaftskarte** (und ihren Marker) abzulegen und nur einen der beiden **Goldmarker** mitzunehmen.



Hinweis

Bevor ihr eine Belohnung ganz oder teilweise erhaltet, könnt ihr in eurem Laderaum Platz schaffen, indem ihr so viele Ressourcenmarker entfernt, wie ihr möchtet.

Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).

Falls ihr euch entscheidet einen **Mannschaftsmarker** abzulegen, entfernt ihr den entsprechenden Marker vom Luftschiff UND legt seine Karte ab.

AUFTEILEN



JEDES MAL, WENN IHR WÄHREND DES SPIELS NEUE AUSRÜSTUNGSKARTEN ERHALTET, MÜSST IHR SIE ZWISCHEN DEN BEIDEN SPIELERN AUFTEILEN.

1 - Zieht die aufzuteilenden Karten und legt sie in die Tischmitte. Achtet darauf, dass ihr die angegebene Verteilung zwischen offenen  und verdeckten  Karten einhaltet.

2 - Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4). Der Kapitän entscheidet, wer anfängt.

3 - Jeder Spieler ist abwechselnd mit seiner Wahl an der Reihe:

- > er wählt eine der verfügbaren Karten
- > ODER verzichtet darauf, eine Karte zu wählen (damit der andere Spieler zwei Karten hintereinander nehmen kann, um die Anzahl seiner Handkarten auszugleichen) und so weiter, bis alle Karten aufgeteilt wurden.

— B • Einen Zwischenstopp einlegen —

Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).

Falls der Kapitän bei der Rundenbesprechung zu Beginn der Runde der Meinung ist, dass die Chancen, einen weiteren **Hinterhalt** zu vereiteln, zu gering sind, ist es besser, einen **Zwischenstopp** einzulegen.

1 ZIEHT DIE OBERSTE ZWISCHENSTOPPKARTE

Legt sie dann rechts neben die **Hinterhaltkarte**, auf der ihr euch gerade befindet, sodass sie die Belohnungen der zuletzt abgehandelten **Hinterhaltkarte** verdeckt.



Bewegt das Luftschiff auf diese **Zwischenstoppkarte**.

2 EFFEKTE DES ZWISCHENSTOPPS

Wendet die Effekte dieses **Zwischenstopps** von oben nach unten an:

- **Bewegt das Piratenschiff** um die angegebene Anzahl **Hinterhaltkarten vorwärts**. **Falls der Pirat sein Versteck erreicht, seid ihr besiegt und das Spiel endet sofort!**



- **Erhaltet neue Karten.** Zieht für jede sichtbare **Hinterhaltkarte** ab dem letzten **Zwischenstopp** die angegebene Anzahl an Karten. Beachtet dabei die Verteilung zwischen offenen und verdeckten Karten (siehe Beispiel, S. 9). Teilt diese Karten wie gewohnt unter euch auf (siehe Abschnitt „Aufteilen“, Seite 7).



- **Verwendet euer Gold.** Entscheidet, wofür ihr euer **Gold** ausgeben wollt, abhängig von den angegebenen Kosten (entfernt die benötigten **Goldmarker** aus dem Laderaum).



Ihr könnt jetzt neue **Ausrüstungskarten**, die ihr gemäß den Regeln auf S.7 aufteilt und/oder **Rauchgranatenmarker** kaufen, die ihr in eurem Laderaum aufbewahrt.



Wichtig: Ihr könnt euer **Gold** ausgeben, wie ihr wollt, und auch

mehrere Karten und/oder **Rauchgranatenmarker** kaufen, indem ihr den angegebenen Preis dafür bezahlt. Ihr dürft Ressourcenmarker entfernen, um mehr Platz zu schaffen. Ihr müsst nicht alles auf einmal ausgeben und könnt einen Teil des **Goldes** für einen späteren **Zwischenstopp** behalten.

- Reaktiviert eure Mannschaft ... oder auch nicht!



Falls dieses Symbol auf der **Zwischenstoppkarte** erscheint, dreht ihr **ALLE** eure **Mannschaftskarten** um, damit sie euch wieder zur Verfügung stehen.



Falls dieses Symbol auf der **Zwischenstoppkarte** erscheint, lasst ihr eure **Mannschaftskarten** so, wie sie sind.

3 NEUER KAPITÄN

Gibt den Kapitän-Marker an den anderen Spieler weiter. Dann beginnt der neue Kapitän eine neue Runde.



Beispiel:
Nicole beschließt einen Zwischenstopp einzulegen und zieht diese Zwischenstoppkarte.

Zuerst bewegt Nicole das Piratenschiff ① 2 Felder vorwärts.

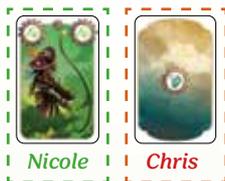
Da sie seit ihrem letzten **Zwischenstopp** 3 Kämpfe ⚡ gewonnen haben (siehe das Bild links) teilen die Spieler zunächst 6 Karten zwischen sich auf.



Nicole

Chris

Die Spieler entscheiden sich, 1 Goldmarker auszugeben, um 2 Karten zu kaufen (eine verdeckt, eine offen), die sie sofort unter sich aufteilen;



außerdem geben sie 1 Goldmarker aus, um 3 Rauchgranatenmarker im Luftschiff zu lagern.

Schließlich wird Chris der neue Kapitän und nimmt sich den Kapitän-Marker.



Ihre **Mannschaftskarte** wird reaktiviert.



DIE MANNSCHAFT

Ihr beginnt das Spiel mit einer **Mannschaftskarte**. Während eurer Reise könnt ihr zusätzliche **Mannschaftskarten** sammeln. Jede **Mannschaftskarte** verleiht euch eine einzigartige Fähigkeit. Ihr entscheidet, wann ihr sie am sinnvollsten einsetzen wollt. Eine **Mannschaftskarte** kann von jedem der beiden Spieler verwendet werden, sobald dieser am Zug ist. Wenn ihr den Effekt einer **Mannschaftskarte** verwendet habt, dreht ihr sie um 90° zur Seite, um anzuzeigen, dass sie nicht länger verwendet werden kann. Ihr könnt die Karte reaktivieren, wenn ihr einen **Zwischenstopp** einlegt.



Ludwig Cyr

Lege eine der **Ausrüstungskarten** von deiner Hand ab, um ALLE Würfel mit demselben Symbol wie das auf der **Ausrüstungskarte** loszuwerden.



Baba Zogbé

Bevor du dich entscheidest, ob ihr die Verfolgung fortsetzen oder einen **Zwischenstopp** einlegen wollt, decke ALLE **Hinterhaltkarten** von deinem Startpunkt bis zu deinem Ziel auf. Dann legst du sie verdeckt in beliebiger Reihenfolge zurück.

Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).



Olga Benz

Rücke eine **Hinterhaltkarte** mehr vor, als der Propeller auf der aktuellen Karte angibt.



Mama Lear

Eine beliebige deiner Handkarten darf als Joker gespielt werden.



Shuki Saban

Am Ende eines Kampfes wählst du 2 **Ausrüstungskarten** aus den Karten aus, die du ablegen müsstest, und teilst sie nach den üblichen Regeln zwischen euch auf.



Rhett O'Hara

Für jedes  in der Würfelkombination (nach dem Einsatz von **Rauchgranaten**) darfst du bis zu 2 **Rauchgranatenmarker** in euren Laderaum stecken. Falls nötig, entferne andere Marker.



Kublai Heshen

Für jedes  in der Würfelkombination (nach dem Einsatz von **Rauchgranaten**) darfst du bis zu 2 **Goldmarker** in euren Laderaum stecken. Falls nötig, entferne andere Marker.



Augusta D'Epsom

Nachdem du die Würfel geworfen hast, wählst du bis zu 2 davon aus und drehst sie auf beliebige Seiten.

DER LETZTE KAMPF

Falls ihr den schnellen Modus spielt, müsst ihr nur das Piratenschiff einholen, um zu gewinnen und das Spiel zu beenden. Falls ihr den normalen oder den Expertenmodus gewählt habt, müsst ihr euch dem Piraten stellen und ihn besiegen, um das Spiel zu gewinnen.

Ziel: Zerstört die 3 Masten des Piratenschiffs.

Spielaufbau

Dreht die Piratenkarte auf ihre Bordseite um und legt sie neben die 3 Angriffskarten. Befolgt die Anweisungen auf der Karte:

① **Zieht die angegebene Anzahl Ausrüstungskarten.** Beachtet dabei die Verteilung zwischen offenen und verdeckten Karten und teilt die Karten nach den üblichen Regeln unter euch auf.



② **Gebt euer Gold aus: Ihr dürft miteinander diskutieren (siehe S. 4).**

Entscheidet, wofür ihr eure Goldmarker ausgeben wollt. Beachtet dabei die Kosten. Ihr könnt dann weitere Karten ziehen (die ihr wie üblich aufteilt) und/oder einige eurer **Mannschaftskarten** reaktivieren.

③ Der Pirat hat eine neue einzigartige Fähigkeit, die während des gesamten Endkampfes jedes Mal angewendet wird, wenn ihr ein  in der Würfelkombination (nach dem Einsatz von **Rauchgranaten**) habt. Ihr müsst die 2 angegebenen **Ausrüstungskarten** gleichzeitig spielen, um den Würfel loszuwerden.

Der letzte Kampf

Der Kampf umfasst 3 Angriffe. Jeder Angriff wird in den folgenden 3 Schritten abgehandelt:



④ Deckt die erste Angriffskarte auf. Diese Karte zeigt:

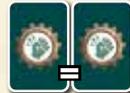
- die Anzahl der Kampfwürfel, die geworfen werden müssen, und die Würfel, die auf bestimmte Seiten gedreht werden müssen;
- eine für diese Runde spezifische Einschränkung. Dies können sein:



> Ihr dürft die Effekte eurer aktiven **Mannschaftskarten** nicht verwenden.



> Es dürfen **keine Rauchgranatenmarker** verwendet werden.



> Ihr dürft **keine zwei identischen Karten als Joker** spielen.

⑤ Befolgt die gleichen Kampfregeln wie bei den **Hinterhalten** (Verwendung von **Rauchgranatenmarkern**, falls erlaubt; Spieler wechseln sich ab; Verlust von **Energiemarkern** usw.).

⑥ Falls ihr den Angriff gewonnen habt, entfernt ihr einen Mast vom Piratenschiff und legt die Angriffskarte ab.

Falls ihr es schafft, alle 3 Masten zu entfernen, habt ihr gewonnen! Falls ihr allerdings während eines Angriffs einen Energiemarker verlieren solltet, aber keinen mehr in eurem Generator habt, habt ihr verloren!

SPIELRUNDE

RUNDENBESPRECHUNG

Ihr dürft miteinander diskutieren, dann ...

ENTWEDER Zwischenstopp einlegen

Zieht eine **Zwischenstoppkarte** und platziert euer Luftschiff auf ihr. Wendet dann die Effekte dieses **Zwischenstopps** an:

- Bewegt das **Piratenschiff** wie angegeben vorwärts:  **3** →
- Nachschub: Karten, **Gold**, **Rauchgranate**, **Mannschaft** (**ihr dürft miteinander diskutieren**).
- Neuer Kapitän.

ODER Die Verfolgung fortsetzen

1 - Bewegt euer Luftschiff wie angegeben vorwärts:

Falls ihr das Piratenschiff erreicht:

- Schneller Modus: **Sieg**
- Normaler oder Expertenmodus: Endkampf (siehe S. 11)

2 - Findet heraus, wie stark der Hinterhalt ist.

- Legt die Würfel auf die angegebenen Seiten:



- Werft für jedes -Symbol einen Würfel.

- Verwendet **Rauchgranatenmarker**, um alle oder einen Teil der Würfel erneut zu werfen (**ihr dürft miteinander diskutieren**).

3 - Kampf. Werde einen Würfel los, wenn du an der Reihe bist. Du kannst:

- **entweder eine Ausrüstungskarte** mit dem angegebenen **Symbol** ablegen;
- **oder eine Joker-Ausrüstungskarte** ablegen;
- **oder zwei Ausrüstungskarten** mit **identischen Symbolen** ablegen.

Falls ein Spieler einen Würfel nicht loswerden kann:

- Ihr verliert einen **Energiemarker** und wendet seine Effekte an (falls ihr keine **Energiemarker** mehr habt, habt ihr **verloren**).
- Dann kämpft der Spieler weiter, der es nicht geschafft hat, einen Würfel loszuwerden.

4 - Belohnungen einsammeln.

SYMBOLE

BELOHNUNGEN

-  Bonuskommunikation.
-  Ihr erhaltet einen **Goldmarker** und steckt ihn in das Luftschiff.
-  Ihr erhaltet eine **Mannschaftskarte** und legt ihren Marker in das Luftschiff.
-  Ihr erhaltet eine **aufgedeckte Ausrüstungskarte**.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

-    oder 
- Lege ein **Gold**, eine **Ausrüstung** oder eine **Mannschaft** (und ihren Marker) ab oder deaktiviert die **Mannschaft**.

ENERGIEMARKER

- 2**  Legt so viele Ressourcen eurer Wahl aus eurem Luftschiff ab, wie angegeben ist.
- 2/3**  Zieht verdeckte und offene **Ausrüstungskarten**.

STÄDTE

 Für jeden **Hinterhalt** seit eurem letzten **Zwischenstopp**, erhaltet ihr offene und/oder verdeckte **Ausrüstungskarten**.

  Gebt **Gold** aus, um einen oder mehrere **Rauchgranatenmarker** zu kaufen (so oft ihr wollt).

  Gebt **Gold** aus, um offene und/oder verdeckte **Ausrüstungskarten** zu kaufen (so oft ihr wollt).

 Reaktiviert eure **Mannschaftskarten** – oder nicht. 

Fordert euch heraus!

Hakt eure verschiedenen Siege ab:

STARTPOSITION	12	13	14	15	16
Normaler Modus					
Expertenmodus					