

# LIBERTALIA

*Ein Spiel von Paolo Mori*

*Logbuch*



# LIBERTALIA

Die Insel aller Piratenträume. Der einzige Ort, an dem sich ein alternder Pirat zur Ruhe setzen kann und keine Angst vor Meuchelmördern oder dem langen Arm des Gesetzes zu haben braucht. Erbeute genug Gold und Schätze, um dir ein Leben auf Libertalia zu ermöglichen. Und wenn du den Weg nach Libertalia nicht findest, dann hast du zumindest so viel Gold und Schätze erbeutet, dass du dich nach Europa, Madagaskar oder an einen noch weiter entfernten Ort absetzen kannst.

## Inhalt

- 1 Spielplan



- 6 Piratenhöhlen  
*(eine für jeden Spieler)*



- 6 Siegpunktmarker  
*(einer für jeden Spieler)*



- 6 Crewmarker  
*(einer für jeden Spieler)*



- 180 Charakterkarten  
*(30 für jeden Spieler)*



- 1 Siegpunkttafel



- 50 Beutestücke  
*(4 Schatzkisten,  
6 Juwelen, 10 Waren, 6 Spanische Offiziere,  
6 Säbel, 8 Schatzkarten, 10 verfluchte Relikte)*



- 13 Dublonen mit dem Wert 10



- 15 Dublonen mit dem Wert 5



- 45 Dublonen mit dem Wert 1



## Ziel des Spiels

Die Spieler übernehmen die Rolle der Crew auf einem Piratenschiff, welches kurz vor dem Ruhestand steht. Während drei Kampagnen, die das Spiel bilden, versuchen sie Schätze durch Überfälle auf andere Schiffe zu erbeuten. Der reichste Spieler gewinnt bei Spielende und kann mit seinen Schätzen den Kurs nach Libertalia setzen.



## Die Charakterkarten

Die Charakterkarten sind das zentrale Spielelement. Sie repräsentieren die verschiedenen Mitglieder der eigenen Schiffscrew, wie auch einige wichtige Persönlichkeiten an Land. Nicht alle von ihnen haben den gleichen Einfluss oder die gleiche Bedeutung. Sie haben aber alle eine Spezialfähigkeit, die sie während des Spiels nutzen werden.

Jede Charakterkarte hat einen Namen und einen Rang. Der Rang ist oben links auf der Karte mit einem Wert von 1 bis 30 angegeben. Je höher dieser Wert ist, desto bedeutender ist der Rang, den dieser Charakter bekleidet. Der wichtigste Charakter mit dem höchsten Rang ist der Spanische Gouverneur. Der Charakter (das Maskottchen des Kapitäns) mit dem niedrigsten Rang ist der Papagei mit dem Wert 1.

In der unteren linken Ecke ist eine Silbermünze abgebildet, welche den Einfluss dieser Charakterkarte auf die Crews der Mitspieler anzeigt. Dieser Wert dient dazu Gleichstände zu lösen. Wenn zwei Charakterkarten mit dem selben Rang zur selben Zeit gespielt werden, dann wird die Charakterkarte des Spielers mit dem höheren Einfluss in der Silbermünze als Charakterkarte mit höherem Rang angesehen.



Der blaue Papagei hat einen größeren Einfluss als der rote Papagei und damit den höheren Rang.



Eine Charakterkarte, die abgeworfen wird, kommt verdeckt auf den eigenen Friedhof.

## Spezialfähigkeiten

Die Spezialfähigkeiten werden zu einem definierten Zeitpunkt der Kampagne, der durch das Symbol auf der Charakterkarte gekennzeichnet ist, ausgeführt. Eine Spezialfähigkeit muss ausgeführt werden, es sei denn die Charakterkarte besagt etwas anderes. Sollte die Spezialfähigkeit nicht möglich sein, wird sie ignoriert.



TAG



DÄMMERUNG



NACHT



RUHETAG

*Ausführung der Spezialfähigkeit  
je nach Zeitpunkt:*



Tag

Die „Tag“ Spezialfähigkeiten werden nur einmal im Spiel ausgeführt. Dies geschieht in dem Zug, in dem die Karte gespielt wurde. Die „Tag“ Spezialfähigkeiten werden in aufsteigender Reihenfolge der Ränge ausgeführt.



Dämmerung

Die „Dämmerung“ Spezialfähigkeiten werden nur einmal im Spiel ausgeführt. Dies geschieht in dem Zug, in dem die Karte gespielt wurde. Die „Dämmerung“ Spezialfähigkeiten werden in absteigender Reihenfolge der Ränge ausgeführt.



Nacht

In jeder Nachtphase werden Nacht Spezialfähigkeiten ausgeführt. Allerdings nur solange sich der Charakter in der eigenen Piratenhöhle befindet.



Ruhetag

Am Kampagnenende werden die "Ruhetag" Spezialfähigkeiten einmal im Spiel ausgeführt, wenn die entsprechende Charakterkarte zu diesem Zeitpunkt in der eigenen Piratenhöhle liegt.

Beispiele für Spezialfähigkeiten



Spezialfähigkeit  
„Tag“



Spezialfähigkeit  
„Dämmerung“



Spezialfähigkeit  
„Nacht“



Spezialfähigkeit  
„Ruhetag“

## Aufbau

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält zufällig eine Spielerfarbe - dazu werden die Crewmarker verdeckt gemischt und jeder zieht einen davon. Die Spieler nehmen sich entsprechend der Farbe die 30 Charakterkarten und die passende Piratenhöhle.

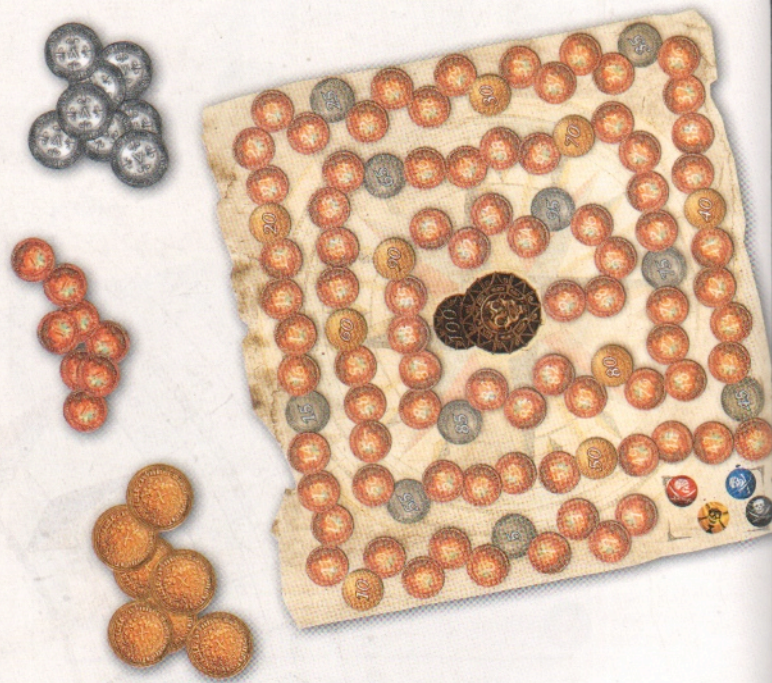
Die Punkttafel wird neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler legt seinen Siegpunktmarker auf das Feld 0.

Jeder Spieler erhält 10 Dublonen (1 Dublone mit dem Wert 5 und 5 Dublonen mit dem Wert 1). Die restlichen Dublonen werden als Vorrat bereitgelegt.

Die Beutestücke werden in den Stoffbeutel gelegt und gemischt. Es wird pro teilnehmenden Spieler 1 Beutestück pro Tag der Kampagne auf den verschiedenen Schiffen bereit gelegt (Beispiel: 24 Beutestücke in einem Spiel mit 4 Spielern).

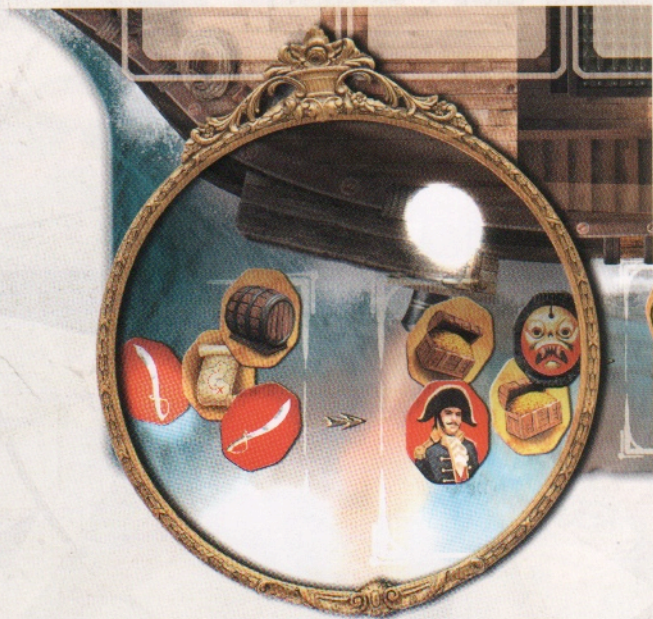
In einem Spiel zu viert liegen auf jedem Schiff 4 Beutestücke.

Der jüngste Spieler mischt seine Charakterkarten und zieht neun davon. Er liest die Ränge der einzelnen Charakterkarten laut vor und jeder andere Spieler sucht diese aus seinen Charakterkarten heraus.



## Wichtig!

- Zu Beginn der ersten Kampagne haben alle Spieler die gleichen neun Charakterkarten auf der Hand.
- Die anderen Charakterkarten werden auf die Seite gelegt. Sie werden erst in den nächsten Kampagnen benötigt. Um Verwirrung zu vermeiden, legt jeder Spieler seinen Crewmarker auf den Stapel der nicht benötigten Charakterkarten.





Piratenhöhle

Friedhof (Ablage für abgeworfene Charakterkarten)

Charakterkarten auf der Hand

7

## Spielüberblick

Ein Spiel wird über drei Kampagnen gespielt. Während jeder Kampagne werden sechs Tage lang Schiffe gekapert (von Sonnenaufgang bis in die Nacht). Darauf folgt ein Ruhetag, an dem die Spieler ihre Schätze zählen. Während der sechs Tage auf Kaperfahrt spielen die Spieler jeweils verdeckt eine Charakterkarte aus und platzieren diese auf dem Schiff, um Beutestücke zu erlangen. Am Ruhetag wird bei jedem Spieler die Summe seiner Schätze ermittelt und sie bereiten sich auf die nächste Kampagne vor. Nachdem alle drei Kampagnen gespielt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Schätzen.

### Erste Kampagne

Die ersten sechs Tage auf Kaperfahrt

#### Erste Phase: SONNENAUFGANG

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Charakterkarte, die er verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, werden die Charakterkarten aufgedeckt. Der jüngste Spieler platziert die Karten in aufsteigender Reihenfolge der Ränge auf den dafür vorgesehenen Feldern auf dem Schiff. Sollten mehrere Spieler den gleichen Charakter gespielt haben, entscheidet der Einfluss in der Silbermünze die Reihenfolge der Charakterkarten: Der höhere Einfluss in der Silbermünze entspricht dem höheren Rang.



#### Zweite Phase: TAG

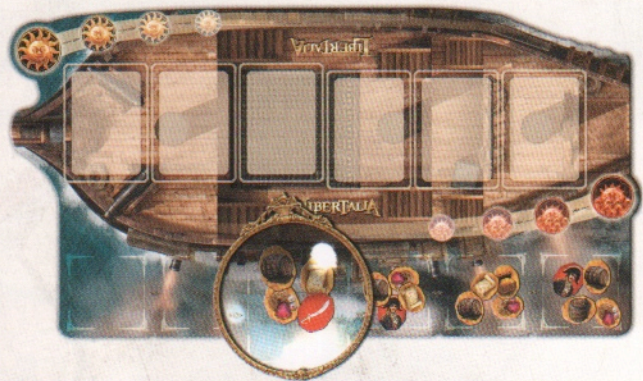
In aufsteigender Reihenfolge der Ränge (also von links nach rechts) führt jeder Spieler die „Tag“ Spezialfähigkeit auf seiner Charakterkarte aus.

#### Dritte Phase: DÄMMERUNG

Zeit die Beute aufzuteilen!

In absteigender Reihenfolge der Ränge (also von rechts nach links) sucht sich jeder Spieler ein Beutestück von dem korrespondierenden Schiff aus.

**Beispiel:** Am dritten Tag wird das Schiff 3 gekapert.



Die „Nacht“ Spezialfähigkeit seiner Charakterkarte führt der Spieler zeitgleich aus. Nimmt ein Spieler einen Spanischen Offizier oder einen Säbel muss er den Effekt sofort ausführen. Jedes andere Beutestück legen die Spieler verdeckt in ihre Piratenhöhle. Die Charakterkarte wird offen oberhalb der Piratenhöhle ausgelegt.

Die ggf. überzähligen Beutestücke in dieser Phase bleiben bis zum Kampagnenende auf dem Spielplan liegen.



## SÄBEL

Die Zeit der Beuteaufteilung ist der Beste Zeitpunkt seine Chancen zu verbessern. Der Spieler muss eine Charakterkarte in der Piratenhöhle des Spielers zu seiner Linken oder Rechten auswählen. Dieser Charakter ist auf mysteriöse Weise beim Beute aufteilen verschwunden. Sollte keiner der direkten Nachbarn eine Charakterkarte ausliegen haben, passiert nichts. Danach legt der Spieler den Säbel verdeckt in seine Piratenhöhle.



## SPANISCHER OFFIZIER

Der Spieler hatte Glück einen Spanischen Offizier gefangen zu nehmen, doch hat er sich nicht ohne Kampf ergeben. Der aktuell ausgespielte Charakter des Spielers wird abgeworfen, er wird nicht wie sonst üblich oberhalb seiner Piratenhöhle ablegt. Danach legt der Spieler den Spanischen Offizier verdeckt in seine Piratenhöhle.



### Vierte Phase: NACHT

Alle Spieler führen diese Phase gleichzeitig aus. Alle Charakterkarten in der eigenen Piratenhöhle aktivieren ihre „Nacht“ Spezialfähigkeiten.



### Punkte Phase: RUHETAG

Nach der sechsten Kaperfahrt legen die Piraten einen Ruhetag ein. Alle Spieler führen diese Phase gleichzeitig aus. Alle Charakterkarten in der eigenen Piratenhöhle aktivieren ihre „Ruhetag“ Spezialfähigkeiten.

Die Reichtümer der Spieler sind gleichbedeutend mit der Summe ihrer Dublonen in ihrer Piratenhöhle. Dazu werden folgende Punkte addiert:



- Schatzkisten sind jeweils 5 Dublonen wert.



- Juwelen sind jeweils 3 Dublonen wert.



- Waren sind jeweils 1 Dublone wert.



- Jedes Set aus 3 Schatzkarten ist 12 Dublonen wert. Ein Set aus 1 oder 2 Schatzkarten ist nutzlos, da die Schatzkarte nicht vollständig ist.



- Verfluchte Relikte sind jeweils -3 Dublonen wert.



- Säbel und Spanische Offiziere bringen keine Punkte.

Anschließend bewegen die Spieler ihren Siegpunktmarker entsprechend ihrer Summe an Schätzen (in Dublonen gerechnet) auf der Siegpunkttafel vorwärts. Am Ende der drei Kampagnen gewinnt der Spieler mit dem höchsten Wert auf der Siegpunkttafel.





## Vorbereitungen für die nächste Kampagne

♣ Die Charakterkarten oberhalb der eigenen Piratenhöhle und auf dem eigenen Friedhof werden aus dem Spiel genommen (sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt).

♣ Alle Beutestücke werden in den Stoffbeutel zurückgelegt. Alle Dublonen werden wieder in den Vorrat gelegt.

♣ Jeder Spieler sollte nun noch drei Charakterkarten auf der Hand haben, die er in der vorherigen Kampagne nicht ausgespielt hat (evtl. gespielte Charakterkarten modifizieren diesen Wert).

♣ Jeder Spieler erhält 10 Dublonen (1 Dublone mit dem Wert 5 und 5 Dublonen mit dem Wert 1). Die restlichen Dublonen werden als Vorrat bereitgelegt.

♣ Der jüngste Spieler mischt seinen restlichen Charakterkarten-Stapel und zieht davon sechs Charakterkarten. Er liest die Ränge laut vor, so dass die anderen Spieler diese aus ihren eigenen Charakterkarten heraussuchen können.

♣ Jeder nimmt die genannten sechs Charakterkarten auf die Hand.

♣ Jeder Spieler hat nun sechs identische Charakterkarten auf der Hand und drei Charakterkarten, die er aus der vorherigen Kampagne auf der Hand behalten hat.



## Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Kampagne. Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Siegpunkttafel nach Ablauf der Kampagnen gewinnt das Spiel.

## Erläuterungen

♣ Beutestücke liegen immer verdeckt vor den Spielern, außer eine Spezialfähigkeit erfordert es, dass diese angeschaut werden. Ein Spieler muss die verlangten Beutestücke zeigen, wenn er eine Spezialfähigkeit ausführt.

♣ Wenn ein Spieler Dublonen abgeben muss, rundet er den Wert auf den nächsten glatten Wert ab. Sollte ein Spieler nicht genügend Dublonen besitzen, um seinen Verlust zu zahlen, muss er alle Dublonen abgeben (auch null, wenn er keine Dublonen besitzt). Der Rest der Spezialfähigkeit wird normal ausgeführt.

♣ Sollte es eine Rolle spielen, in welcher Reihenfolge die „Nacht“ Spezialfähigkeiten ausgeführt werden, erfolgt dies in absteigender Reihenfolge der Ränge der Charakterkarten. Wenn ein Beutestück abgeworfen wird, kommt es sofort in den Stoffbeutel.

