

Tea & Rum



2-4 14+ 30'

FABIEN GRIDEL

SPIEL ÜBERSICHT

In Tea & Rum ist es dein Ziel, die Kontrolle über die Insel zu übernehmen und einer der beiden Gewinner zu werden: der neue Piratenkönig oder der Gouverneur. Du kannst sogar beides werden! Was du sicher weißt ist, dass du nicht zu den Verlierern gehören willst ...

Du hast 5 Runden Zeit um deine Arbeiter klug einzusetzen, deine Ressourcen zu verwalten und die beste Strategie zu entwickeln, um dein Ziel zu erreichen. Du solltest jedoch darauf achten, dass deine Absichten geheim bleiben: die Krone oder das Volk zu verärgern, könnte deine Chancen auf den Sieg beeinträchtigen.

Wirst du gewinnen, indem du deine Treue zur Krone beweist oder indem du die Rebellion des Volkes anführst?

ZIEL DES SPIELS

Werde nach 5 Runden der nächste **Gouverneur** oder **Piratenkönig** (oder beides!) der Insel.

Es gibt zwei Arten von Siegpunkten:

1 **BLAUE SP** stehen für die Treue zur Krone (Sieg als **Gouverneur**).

1 **ROTE SP** stehen für die Unterstützung durch das Volk (Sieg als **Piratenkönig**).

Das bedeutet, dass das Spiel mit zwei Gewinnern und zwei Verlierern enden kann...

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelwerk
- 2 Spielhilfen, welche die verschiedenen Gebäude erläutern
- 3 Kunststoffeinsätze zum Sortieren von Spielmaterial und Karten



• 1 Vertragsspielbrett



• 1 Treuespielbrett



• 1 Ansehensweg



• 1 Handelsspielbrett



GELD

- 12 x \$10 Münzen
- 12 x \$5 Münzen
- 50 x \$1 Münzen



SIEGPUNKTE

- Blaue Siegpunktmarker (12x 10 SP, 16x 5 SP, 26x 1 SP, 20 x 2SP)
- Rote Siegpunktmarker (12x 10 SP, 16x 5 SP, 26x 1 SP, 20 x 2SP)

- 4 Aktionsspielbretter



Gouverneur



Markt



Hafen



Taverne



- 16 Aktionsplättchen zum Vervollständigen der Aktionsspielbretter



- 1 x Startspielermarker (doppelseitig)



- 30 Kapitänskarten
(6 pro Runde: I/II/III/IV/V)



- 18 Vertragskarten



- 10 Treuekarten



- 6 Startausstattungskarten



- 9 Wunschkarten der Bewohner
(Bonus am Ende der Runde)



- 9 Schiffkarten



- 75 Gebäudekarten
(5 Farben, jede enthält 5 verschiedene Gebäude, jeweils 3 Exemplare)



- 5 x Belohnungsplättchen für die Wünsche der Bewohner, eines für jede Runde (I/II/III/IV/V)

Pro Spieler (x4, in der jeweiligen Farbe):



- 4 Arbeiter



- 1 Truhe zum Aufbewahren der Siegpunkte



- 1 Stern

- 6 Lagererweiterungsmarker
(Kosten: 1/1/1/2/2/3)



- 1 Bevölkerungs-Marker



- 1 Spielertafel

Ressourcen (6 Arten):



- 22x gelbe Würfel – Weizen



- 22x braune Würfel – Holz



- 22x graue Würfel - Erz

Würfel werden hauptsächlich zum Bauen verwendet.



- 12x Fass-Marker



- 12x Tabakblatt-Marker
Fässer und Tabakblätter werden hauptsächlich für Verträge verwendet.



- 12x Kanonen-Marker
Kanonen werden hauptsächlich für Kapitäne verwendet.

Nur für Spiele mit zwei Spielern::



- 8 Automa-Karten (mit Aktionsfeld-Symbolen)



- 2 Spielermarker A/B



- 1 Aktionsreihenfolgespielbrett (nur für die 2-Spieler-Variante)



- 6 Siegpunkt-karten

ANSICHT DES AUFBAUS FÜR 4 SPIELER



AUFBAU DER SPIELBRETT



Das Symbol „\$“ steht für Geld.

VORBEREITUNG (1/3)

GEBÄUDEKARTEN

Die Gebäudekarten werden offen in die Mitte des Tisches gelegt, gruppiert nach Typ und Farbe.

- 2 Spieler: Verwendet jeweils 1 Exemplar jedes Gebäudes. Somit kommen alle 25 verschiedenen Gebäude des Spiels zum Einsatz.
- 3 Spieler: Verwendet jeweils 2 Exemplare jedes Gebäudes. Aus jeder Gebäudekategorie (Farbe) wird zufällig ein Gebäudetyp aus dem Spiel entfernt. Somit stehen in jeder der 5 Farben 4 verschiedene Gebäude zur Verfügung.
- 4 Spieler: Verwendet 3 Exemplare jedes Gebäudes. In jeder Gebäudekategorie (Farbe) wird zufällig ein Gebäudetyp aus dem Spiel entfernt. Somit stehen in jeder der 5 Farben 4 verschiedene Gebäude zur Verfügung.



VERTRÄGE & TREUE

- Legt das Vertrags- und Treuespielbrett in Reichweite der Spieler, wobei die Seite verwendet wird, die der Anzahl der Spieler entspricht (4 Spieler oder 2–3 Spieler).



- Mischt die VERTRAGSKARTEN zu einem Zugstapel und legt ihn auf den linken Platz des Vertragsspielbretts. Deckt entsprechend viele Verträge auf wie verfügbaren Felder auf dem Spielbrett sind und legt sie dort ab.



- Mischt die TREUEKARTEN und legt dann jeweils eine offen auf die verfügbaren Plätze des TREUE-Spielbretts. Alle übrigen TREUEKARTEN kommen zurück in die Schachtel.



ANSEHENSLEISTE

- Legt den Ansehensweg in Reichweite der Spieler.

VORBEREITUNG (2/3)

RESSOURCEN / SIEGPUNKTE (SP) / MÜNZEN

- Legt alle Ressourcen, Münzen und Siegpunkte so bereit, dass sie für alle Spieler erreichbar sind. Hierfür können die Kunststoffeinsätze verwendet werden.

KAPITÄNSKARTEN

- Sortiert die 30 Kapitänskarten nach ihren Rückseiten (Runden I / II / III / IV / V), und bildet 5 separate Stapel.
- Mischt jeden Stapel einzeln durch und behält zufällig:
 - 4 Karten aus jedem Stapel in einem Spiel mit 4 Spielern
 - 3 Karten aus jedem Stapel in einem Spiel mit 3 oder 2 Spielern
- Legt die unbenutzten Kapitänskarten ungesehen zurück in die Schachtel.
- Bildet einen einzigen Zugstapel, indem die Karten in der folgenden Reihenfolge gestapelt werden (Runde V unten, dann IV, III, II und Runde I oben)
- Legt dann die Kapitänskarten der Runde I aus.



AKTIONSSPIELBRETT

- Legt die 4 Aktionsbretter auf den Tisch.
 - Wählt für jedes Spielbrett die 4 Aktionsplättchen mit der Seite aus, die der Anzahl der Spieler entspricht (4 Spieler oder 2-3 Spieler), und legt sie zufällig auf die Spielbretter.
- Hinweis: Bei einem Spiel mit 2-3 Spielern wird ein Plättchen mit einer leeren Seite in die oberste Reihe des Aktionsbretts gelegt.



VORBEREITUNG (3/3)

RUNDENBELOHNUNGEN & WÜNSCHE DER BEWOHNER

In jeder Runde (I / II / III / IV / V):



- Wähle zufällig die Farbe (Blau oder Rot) der Belohnungsplättchen und bilde mit diesen eine Reihe in aufsteigender Reihenfolge.
- Mischt die Wunschkarten der Bewohner, zieht dann pro Runde zufällig 1 Karte und legt sie offen vor das entsprechende Belohnungsplättchen (insgesamt 5 Wunschkarten der Bewohner).

SPIELER-VORBEREITUNG

Jeder Spieler:

- Erhält sein Spielmaterial: Truhe, Arbeiterfiguren, Bevölkerungsmarker, Sternmarker, Spielertafel sowie die 6 Lagererweiterungsmarker (1/1/1/2/2/3).



- Legt die 6 Lagererweiterungsmarker jeweils auf ein Feld seines Lagers.
- Ein Arbeiter wird auf jedes der 4 Aktionsspielbretter gesetzt, und der Stern wird auf Stufe 0 der Ansehensleiste platziert.



- Zieht zufällig 1 Startausstattungskarte und nimmt die darauf angegebenen Ressourcen, Geld, Sterne und Siegpunkte (für Sterne siehe „Ansehensleiste“ auf Seite 13). Diese Karten werden anschließend abgelegt.
- Der Spieler mit dem wenigsten Geld wird der Startspieler und nimmt den Startspielermarker.

RUNDENABLAUF

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt, die jeweils in 6 aufeinanderfolgende Phasen unterteilt sind (nachfolgend detailliert beschrieben).



1- EINKOMMEN

- Jeder Spieler erhält einen Betrag entsprechend seiner Bevölkerungszahl.
- In der ersten Runde erhält jeder Spieler daher 10 \$.
- Hinweis: Das Geld ist unbegrenzt.



2- SCHIFFE (Ihr könnt Schiffe kaufen, welche die Ressourcen liefern, die ihr in eurem Lager unterbringt)

- In einem Spiel mit 2 Spielern wählt zufällig 5 der 9 Schiffskarten aus und lege sie in aufsteigender Reihenfolge offen aus.
- In einem Spiel mit 3 Spielern wählt zufällig 7 der 9 Schiffskarten aus und lege sie in aufsteigender Reihenfolge offen aus.
- In einem Spiel mit 4 Spielern werden alle 9 Schiffskarten in aufsteigender Reihenfolge offen ausgelegt.
- Beginnend mit dem Startspieler und in Spielreihenfolge darf jeder Spieler die Kosten für ein Schiff bezahlen, um die in einer einzelnen Reihe verfügbaren Kombinationen angezeigten Ressourcen zu nehmen. Die ausgewählte Karte wird dann umgedreht und ist für die anderen Spieler nicht mehr verfügbar.
- Dann wird im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler fortgefahren (solange ein Spieler ein Schiff kaufen möchte). Ein Spieler kann mehrere Schiffe kaufen, jedoch nur eines nach dem anderen.



ERKLÄRUNG WARENHÄUSER

Auf jedem Lagerplatzfeld kann sich nur eine Ressource befinden.

Wenn ein Spieler nicht genügend Platz zum Lagern von Ressourcen hat, kann er (jederzeit):

- Die auf einem Lagererweiterungsmarker angegebenen Kosten in \$ bezahlen, um ihn zu entfernen und damit die Lagerkapazität zu erhöhen (siehe Abbildung unten), oder
- Eine Ressource seiner Wahl entsorgen, um Platz zu schaffen.

Andernfalls geht jede Ressource, die nicht gelagert werden kann, verloren.





3-AKTIONEN (dies ist der wichtigste Teil des Spiels, in dem die Arbeiter eingesetzt werden)

- In ungeraden Runden (I, III, V) entfernen die Spieler ihre Arbeiter.
Wird ein Arbeiter ENTFERNT, führe eine Aktion aus der Reihe des Aktionsbretts aus, die der Anzahl der Arbeiter entspricht, die VOR dem Entfernen vorhanden waren.

BEISPIEL FÜR RUNDE V



- In geraden Runden (II, IV) setzen die Spieler ihre Arbeiter ein.
Wird ein Arbeiter platziert, führe eine Aktion aus der Reihe des Aktionsbretts aus, die der Anzahl der vorhandenen Arbeiter NACH dem Platzieren entspricht.

BEISPIEL FÜR RUNDE II



WICHTIG: Die Anzahl der Arbeiter auf einem Aktionsfeld ist begrenzt:

- 4 Arbeiter bei 4 Spielern.
- 3 Arbeiter bei 2-3 Spielern.

Wenn in der Zeile ein „/“ steht, muss man sich entscheiden, welche Aktion man ausführen möchten - die linke oder die rechte Seite.



Jeder Spieler führt die Aktion(en) eines seiner Arbeiter aus, falls mehrere Symbole vorhanden sind von links nach rechts, im Anschluss ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre 4 Arbeiter entfernt/plaziert haben.

Die Aktionen lassen sich in vier Arten unterteilen:



Ressourcen
HANDELN



ein Gebäude
BAUEN



einen VERTRAG
erfüllen



einen KAPITÄN
anheuern

AKTIONSDetails



BAUEN

Der Spieler zahlt die angegebenen Ressourcenkosten und nimmt sich ein verfügbares Gebäude.

Ein Spieler darf dasselbe Gebäude nicht zweimal bauen.

Einige Gebäude gewähren sofortige Vorteile (Ressourcen, Siegpunkte usw.) und/oder dauerhafte Boni.



EINEN KAPITÄN ANHEuern

Der Spieler bezahlt die Kosten für die Kapitänskarte (in der Regel Geld, manchmal Ressourcen) und nimmt sie in seinen Spielbereich.

Er erhält sofort die auf der Kapitänskarte angegebenen Sofortboni (das Feld mit dem Blitzsymbol).



Kapitän-Aktivierung: Einige Kapitäne benötigen KANONEN. Sobald diese gekauft wurden, bleiben sie offen im Spielbereich des Spielers liegen. Sie können später im Spiel während der Aktionsphase aktiviert werden, um die damit verbundenen Belohnungen zu erhalten. Danach wird die Karte umgedreht.

Diese Aktivierung zählt nicht als Aktion.



EINEN VERTRAG ERFÜLLEN

Der Spieler zahlt die auf der gewählten Vertragskarte angegebenen Ressourcen und entscheidet, ob er die ROTEN oder BLAUEN Siegpunkte aus diesem Vertrag erhält.

Außerdem erhält er die auf dem Spielbrett unter dem Vertragsfeld angegebenen SP oder STERNE.



Wenn du einen Vertrag erfüllt hast, füge ihn deinem Spielbereich hinzu.



MÜNZEN erhalten

Erhaltet die entsprechende Anzahl an Münzen.



Ansehen erhalten

Jedes Sternsymbol lässt den Spieler auf der Ansehensleiste einen Schritt nach oben rücken.



RESSOURCEN erhalten

Für jedes Ressourcensymbol erhaltet ihr die entsprechende Ressource.



Bei einem mehrfarbigen Würfel wählt einen Würfel beliebiger Farbe.



SIEGPUNKTE erhalten

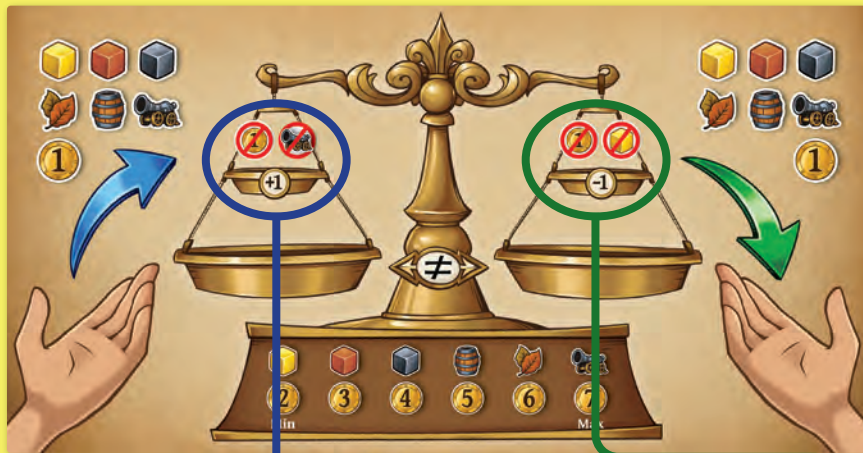
Erhaltet die entsprechenden Siegpunkte.





HANDELN

Die Spieler können beliebig viele Ressourcen kaufen und verkaufen. Nutzt dazu das Handels-Spielbrett: Plaziert die Ressourcen, die aus dem Lager verkauft werden sollen (auf die linke Seite der Waage) und die Ressourcen, die aus dem Vorrat gekauft werden sollen (auf die rechte Seite der Waage). Beide Seiten können mit Münzen ausgeglichen werden.



Spieler erhalten einen Bonus von +1 \$ beim Verkauf jeder Ressource einer einzigen Art ihrer Wahl, wenn diese Art von Ressource auf die obere linke Schale der Waage gelegt wird (mit +1).

Spieler erhalten einen Rabatt von 1 \$ beim Kauf jeder Ressource einer einzigen Art ihrer Wahl, wenn diese Art von Ressource auf die obere rechte Schale der Waage gelegt wird (mit -1).

Einschränkungen:

- Der Verkaufsbonus von +1 \$ kann nicht auf KANONEN angewendet werden (maximaler Verkaufspreis: 7).
- Der Kaufbonus von -1 \$ kann nicht auf WEIZEN angewendet werden (Mindestkaufpreis: 2).
- Ein Spieler darf während einer einzigen Handelsaktion nicht dieselbe Art von Ressource kaufen und verkaufen.

Zur Erinnerung:

Ein Spieler kann jederzeit zusätzlichen Lagerplatz freischalten, indem er die auf einem seiner Lagererweiterungsmarker angegebenen Kosten bezahlt und diesen Marker ablegt, um einen zusätzlichen Speicherplatz zu erhalten.



Beispiel: Nicolas möchte 2 Kanonen und 3 Weizen kaufen, der normale Preis beträgt $7+7+2+2+2 = 20$ \$.



In diesem Fall könnten die Kanonen auf der oberen Schale platziert werden, um die Kosten für jede einzelne zu senken, dann wäre der Preis: $6+6+2+2+2 = 18$ \$.



Nicolas möchte 2 Erz und 1 Holz verkaufen, der normale Wert beträgt $4+4+3 = 11$ \$.



Er beschließt, seine am meisten vorhandene Ressource (Erz) auf die obere Schale zu legen, um den Wert jeder dieser Ressourcen um 1 \$ zu erhöhen. Der Gesamtwert beträgt nun $5 + 5 + 3 = 13$ \$.



Um die Transaktion auszugleichen, legt er zusätzlich 5 Münzen aus seinem Vorrat auf die linke Seite der Waage, sodass beide Seiten den gleichen Wert haben.



Er nimmt dann alle Ressourcen von der rechten Seite und legt alles von der linken Seite ab. Die Handelsaktion ist damit beendet.

18\$=18\$

Jedes Aktionsfeld verfügt über eine alternative Aktion, die unten auf diesem Feld angezeigt wird.

Wenn die in der aktuellen Reihe des Spielers verfügbare Aktion ihm nicht zusagt, kann er stattdessen immer die alternative Aktion dieses Aktionsfeldes wählen.



WICHTIG:

- Es ist möglich, dass sich **MEHRERE** Arbeiter derselben Farbe auf demselben Aktionsbrett befinden.
- Vor oder nach seiner Aktion kann ein Spieler, der eine offene Kapitänskarte vor sich liegen hat, für die eine oder mehrere Kanonen erforderlich sind, diese Kanonen aus seinem Vorrat bezahlen, um die damit verbundenen Vorteile zu erhalten (die Kapitänskarte wird dann umgedreht). Der Spieler kann auch entscheiden, eine weitere Runde zu warten, um dies zu tun.



BIS EIN SPIELER SEINEN 8. BLAUEN SP ERHÄLT, SIND ALLE SEINE SP FÜR ALLE SPIELER SICHTBAR. SOBALD EIN SPIELER 8 BLAUE SIEGPUNKTE ERREICHT HAT, MUSS ER EINE TREUE-KARTE ZUR KRONE NEHMEN (SIEHE TREUE WEITER UNTEN).



4- DIE WÜNSCHE DER BEWOHNER ERFÜLLEN (und dafür belohnt werden)

Gemäß der Wunschkarte der Bewohner für die aktuelle Runde addiert jeder Spieler die entsprechenden Symbole (Hygiene, Sicherheit, Unterhaltung), die dem Wunsch der aktuellen Runde entsprechen.



Wenn mehrere Arten von Wunsch-Symbolen auf der Karte erscheinen, addieren die Spieler alle übereinstimmenden Symbole, die sie haben. Der/die Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl erhalten entsprechend ihrer Platzierung die auf dem Rundenbelohnungsplättchen für diese Runde angegebene Belohnung.

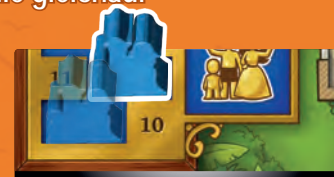


Ein Spieler mit einer Gesamtpunktzahl von 0 erhält niemals eine Belohnung.

Gleichstand: Im Falle eines Gleichstands beim ersten Platz erhalten alle Spieler mit gleichem Punktestand die Belohnung für den ersten Platz, und niemand erhält die Belohnung für den zweiten Platz.



Im Falle eines Gleichstands beim zweiten Platz erhalten alle Spieler, die gleichauf liegen, die Belohnung für den zweiten Platz.



5- JEDER SPIELER ERHÖHT SEINE BEVÖLKERUNG UM 1.



6- ENDE DER RUNDE (Verträge auffüllen, neue Kapitäne hinzufügen und den Marker für den Startspielermarker weitergeben).

- Verschiebt alle noch nicht abgeschlossenen Verträge so weit wie möglich nach rechts auf der Vertragstafel und füllt die leeren Felder mit neuen Vertragskarten, die offen ausgelegt werden.
- Fügt eine Anzahl von KAPITÄNS-Karten der nächsten Runde (II / III / IV / V) hinzu: 4 Kapitäne bei 4 Spielern und 3 Kapitäne bei 2 oder 3 Spielern. Kapitäne aus der/den vorherigen Runde(n) bleiben verfügbar.
- Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter und dreht ihn dann um.

KARTENAUFBAU



TREUE: BEWEISE DEINEN WERT UND DEINE LOYALITÄT GEGENÜBER DER KRONE



Die Siegpunkte (rot und blau) sind von Beginn des Spiels an öffentlich, bis ein Spieler seinen 8. blauen Siegpunkt erhalten hat. Dann kommen alle seine Siegpunkte in seine Truhe.

Sobald ein Spieler seinen 8. blauen Siegpunkt erhält, muss er entscheiden, wie er der Krone beweisen will, dass er würdig ist, der nächste Gouverneur zu werden. Er legt alle seine Siegpunkte (blaue und rote) in seine Truhe.



Ab sofort:

- Alle roten und blauen Siegpunkte, die dieser Spieler erhalten hat, werden in seine Truhe gelegt, und nur dieser Spieler darf sie einsehen.
- Der Spieler wählt eine der noch verfügbaren TREUE-Karten aus und legt sie offen in seinen Spielbereich.
- Er erhält sofort die auf dieser Karte angegebenen roten Siegpunkte.

In dem seltenen Fall, dass zwei Spieler gleichzeitig ihren 8. blauen SP erhalten, wählt der Spieler, der in der Spielreihenfolge früher an der Reihe ist, zuerst.

Sobald ein Spieler während des Spiels seine Treue erfüllt hat, kann er seine Treuekarte umdrehen.

Wenn ein Spieler am Ende des Spiels seine Treuebedingung nicht erfüllt hat, kann er nicht als Gouverneur gewinnen, unabhängig von seiner Gesamtzahl an blauen Siegpunkten.

Hinweis: Nichts zwingt einen Spieler dazu, seine Treuebedingung zu erfüllen, wenn er sich lieber darauf konzentrieren möchte, Piratenkönig (rote Siegpunkte) zu werden.



SEHR WICHTIG: Am Ende des Spiels darf die Differenz zwischen den blauen und roten Siegpunkten eines Spielers nicht mehr als 10 betragen (siehe Spielende).



≠



10 Max.

ANSEHENSLEISTE



Wenn ein Spieler ein Sternsymbol erhält ☆, rückt er auf der Ansehensleiste vor und erhält sofort die daneben angegebenen Ressourcen/Siegpunkte/Münzen/Aktionen.

Wenn ein Feld diagonal geteilt ist, muss der Spieler einen der angezeigten Effekte auswählen.



Wenn ein Spieler mehrere Schritte auf der Ansehensleiste vorrückt, wendet er die Effekte jedes Feldes der Reihe nach an, bevor er zum nächsten übergeht.



SPIELLENDE (3–4 SPIELER)

Es werden ein oder zwei Gewinner ermittelt, beide Gewinner sind gleichrangig.

Am Ende der 5. Runde (V) endet das Spiel. Dann handelt die nächsten Punkte in folgender Reihenfolge ab:

- Kapitäne, die „Kanonen“ benötigen, können aktiviert werden, um die entsprechenden Belohnungen zu erhalten; anschließend wird die Karte umgedreht. Diese Aktivierung zählt nicht als Aktion.
- Spieler, die ihre Treue zur Krone nachweisen können (wenn dafür Ressourcen oder Geld erforderlich sind) dürfen dies jetzt noch ausführen.
- Alle Spieler verkaufen alle verbleibenden Ressourcen in ihrem Lager zum Basis-Handelswert.



- Jeder Spieler kann dann so oft er möchte heimlich 10 \$ gegen 1 Siegpunkt eintauschen, entweder blau oder rot.



- Wenn ein Spieler eine Differenz von mehr als 10 SP zwischen seinen blauen und roten SP hat, verliert er die überschüssigen SP, bis er einen Abstand von 10 SP erreicht hat.

- Zuerst wird der Gouverneur-Gewinner ermittelt:

- Ein Spieler, der seine Treuepflicht gegenüber der Krone nicht erfüllt hat, kann nicht zum Gouverneur gewählt werden.
- Hinweis: Die Teilnahme am Rennen um das Amt des Gouverneurs ist nicht verpflichtend.
- Wenn kein Spieler um den Sieg als Gouverneur kämpft, wird kein Gouverneur ernannt.
- Wenn nur ein Spieler seine Treue bewiesen hat, wird er automatisch zum Gouverneur ernannt, unabhängig von seiner Gesamtpunktzahl.
- Wenn mehrere Spieler in Frage kommen, wird der Spieler mit den meisten blauen Siegpunkten Gouverneur. Bei Gleichstand werden die roten Siegpunkte verglichen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg als Gouverneur.

- Anschließend wird der Piratenkönig durch den Vergleich der roten SP ermittelt. Der Spieler mit den meisten roten SP wird Piratenkönig. Bei Gleichstand werden die blauen SP verglichen.

- Bleibt es bei einem Unentschieden, teilen sich die Piratenkönige den Sieg.

Hinweis: Wenn kein Gouverneur ernannt wird, gibt es nur einen Gewinner.

Es ist möglich, dass der Gouverneur gleichzeitig der Piratenkönig ist. In diesem Fall gibt es ebenfalls nur einen Gewinner des Spiels.



Für ein dramatischeres und lustigeres Ende empfehlen wir, die Siegpunkte Schritt für Schritt zu vergleichen::

- Erreicht ihr 10 blaue SP?
- Erreicht ihr 20 blaue SP?
- Erreicht ihr 30 blaue SP?
- Erreicht ihr 35 blaue SP ...

So bleibt die Spannung bis zum Schluss erhalten!

REGELN FÜR 2 SPIELER

Diese Regeln beschreiben nur die Elemente, die sich vom Spiel mit 3–4 Spielern unterscheiden. Wenn hier nichts angegeben ist, gelten die Regeln für das 3-Spieler-Setup.

 Der AUTOMA ist ein fiktiver Spieler, der Arbeiter auf den Aktionsfeldern platziert/entfernt.

AUFBAU

• Verwendet die AKTIONSPLÄTTCHEN, VERTRAGS- und TREUE-Spielbretter auf den Seiten für 2-3 Spieler. 

• Jeder menschliche Spieler richtet sich normal ein.

• Eine dritte, ungenutzte Arbeiterfarbe wird für den Automa verwendet, welcher jedoch weder über ein Spielbrett noch über Ressourcen verfügt. 

• Der Automa setzt seine 4 Arbeiter nur auf den Aktionsfeldern ein.

• Mischt die 6 Siegpunktarten. Legt 1 verdeckt auf jedes Rundenbelohnungsplättchen, ohne sie anzusehen.



• Die sechste Karte bleibt unbenutzt und wird ungesehen in die Schachtel zurückgelegt.

• Nach dem Ziehen der Start-Ausstattungskarten nimmt der Spieler mit dem geringeren Geldbetrag den Spielstein „Spieler A“, der andere Spieler wird „Spieler B“.



• Lege das Reihenfolge-Spielbrett für 2 Spieler auf die Seite, die mit „Spieler A“ beginnt, und setzt einen unbenutzten Stern-Spielstein einer beliebigen Farbe auf das erste Feld, um anzuzeigen, wer an der Reihe ist.



• Legt die 8 Automa-Spielsteine verdeckt hin und mischt sie. 

GEBÄUDE:

- Es wird aus keiner Kategorie ein Gebäude entfernt (alle 25 Gebäude bleiben im Spiel).
- Jedes Gebäude ist nur in einer einzigen Ausführung verfügbar.



SCHIFFSPHASE


- Der Automa nimmt an dieser Phase nicht teil.
- Zieht in jeder Runde zufällig 5 Schiffskarten und legt sie offen aus.

ZUGREIHENFOLGE

Während einer Runde folgen die Spieler und der Automa dem Aktionsreihenfolge-Spielbrett, um zu bestimmen, wer an der Reihe ist. Bewegt den Marker jedes Mal um ein Feld vorwärts. Wenn er das Ende des Spielbretts erreicht, dreht ihn für die nächste Runde um.




WENN DER AUTOMA AN DER REIHE IST:

- Zieht zufällig einen Automa-Marker, der das Aktionsfeld angibt, auf dem ein Arbeiter platziert oder entfernt wird. 
- Je nach aktueller Runde einen Automa-Arbeiter an den entsprechenden Ort hinzufügen oder von dort entfernen.
- Der Automa führt keine Aktionen aus (der Automa hat kein Spielbrett, keine Ressourcen usw.)
- Wenn das ausgewählte Aktionsfeld vom Automa nicht gespielt werden kann, zieht stattdessen einen weiteren Automa-Spielstein.



BEGINN JEDER RUNDE

- Legt die 8 Automa-Spielsteine verdeckt hin und mischt sie. 
- Zu Beginn jeder Runde wird die Siegtyp-Karte für diese Runde aufgedeckt. Es kann sich dabei um folgende Karten handeln:
 - Rot = Sieg des Volkes (Piratenkönig) oder
 - Blau = Sieg der Krone (Gouverneur)



SPIELLENDE (2 SPIELER)

Am Ende der 5 Runden bestimmt die Mehrheit der Farben der Siegkartentypen, wie der Sieg vergeben wird.

In der Praxis entdecken die Spieler im Laufe des Spiels nach und nach, welche Farbe über den endgültigen Sieg entscheidet.

Die Endspielsequenz bleibt dieselbe wie im Standardspiel, aber es wird nur ein Gewinner ermittelt.

Es gelten weiterhin alle Standardbeschränkungen (insbesondere die maximale Differenz von 10 Punkten zwischen den SP von Rot und Blau).



In diesem Beispiel gewinnt der Spieler mit den meisten blauen Siegpunkten (der seine Treue bewiesen hat).

SONDERFALL: Wenn die endgültige Siegfarbe Blau ist und kein Spieler seine Treue zur Krone bewiesen hat, gewinnt keiner der Spieler das Spiel.

Hinweis: Manchmal ist es möglich, den Gewinner vor Ende der 5. Runde zu ermitteln, wenn:

- Die endgültige Siegfarbe Blau ist.
- Nur ein Spieler seine Treue zur Krone bewiesen hat, und der gegnerische Spieler keine Möglichkeit mehr hat, seine Treue zu beweisen.



AUSWIRKUNGEN DER KAPITÄNE:

#	Runde	Kosten in \$	Soforteffekt	Kanone(n)	Kanone(n) Effekte	Symbol(e)
1	I	3	★	☛	2	
2	I	3	★★			
3	I	2	★	☛	3	
4	I	4		☛	2 + 2	
5	I	4	★	☛	3 / 3	
6	I	3	1			
7	II	5	★	☛	2	
8	II	5	★	☛	3	
9	II	6	★	☛	4	
10	II	5	★	☛		
11	II	6 / 2	★	☛	★ ★ 1	
12	II	6	★ ★			
13	III	7	★	☛ ☛	6 / 6	
14	III	7	★	☛	2 + 2	
15	III	2	★ ★	☛	4	
16	III	8	2			🚩
17	III	8	★	☛ ☛	7	
18	III	8		☛	3 + 2	
19	IV	9	★			🚩
20	IV	9	★	☛	3	
21	IV	4	★	☛		
22	IV	10		☛	5	
23	IV	10	★ ★	☛	4	
24	IV	10	★	☛ ☛	8	
25	V	11	★	☛	4	
26	V	11	★	☛	5	
27	V	12	★	☛ ☛		🚩
28	V	12	★	☛	2 + 2	
29	V	6	★	☛	4	
30	V	11	★	☛ ☛	4 + 4	



GEBÄUDE



EFFEKTE DER GEBÄUDE:

#	Name	Dauerhafter Effekt	SP	Sofort	Symbol(e)
1	Kirche	(Einkommensphase): 3 Münzen erhalten			
2	Akademie		/		
3	Palast	Jede Aktion auf dem Gouverneurs- (Brunnen-) Spielbrett: +1 blauer Siegpunkt			
4	Statue				
5	Rathausplatz				
6	Architektengilde	Erhalte jedes Mal 4 Münzen, wenn du baust			
7	Werkstatt	Zahle jedes Mal, wenn du baust, 1 Würfel deiner Wahl weniger			
8	Lager			Legt alle Lagerhaus-Erweiterungsmarker ab	
9	Tabaktrockner	Du kannst 3 Holz gegen 2 Tabak tauschen			
10	Brennerei	Du kannst 3 Weizen gegen 2 Fässer tauschen			
11	Brunnen				
12	Badehaus				
13	Waschhaus				
14	Apotheke				
15	Öffentliche Toiletten				
16	Rathaus	Du kannst X Fässer gegen X Sterne eintauschen			
17	Gasthaus	Jedes Schiff kostet dich 1 Münze weniger			
18	Hotel				
19	Großer Saal				
20	Spielhöhle				
21	Gefängnis	Jeder Kapitän kostet dich 2 \$ weniger	/		
22	Wachturm				
23	Festung				
24	Gießerei	(Einkommensphase): Du kannst X Eisen gegen X Kanonen eintauschen			
25	Kaserne				

LOYALITÄTEN



DIE VORAUSSETZUNGEN, BEZÜGLICH DER LOYALITÄT, UM ALS GOUVERNEUR DEN SIEG ZU ERRINGEN:

#	Voraussetzungen, um als Gouverneur den Sieg zu erringen:	Rote SP
1	Baue bis zum Ende des Spiels 7 Gebäude.	3
2	Erreiche bis zum Ende des Spiels eine Bevölkerungszahl von 19.	5
3	Baue bis zum Ende des Spiels 4 Gebäude derselben Farbe.	4
4	Erreiche bis zum Ende des Spiels Stufe 20 auf der Ansehensleiste.	4
5	Erledigt: 5 Gebäude errichtet + 4 Kapitäne angeheuert + 3 Verträge erfüllt – alles bis zum Ende des Spiels.	2
6	Der Differenz zwischen den blauen und roten Siegpunkten darf am Ende des Spiels nicht mehr als 5 Punkte betragen.	3
7	Erfülle bis zum Ende des Spiels 4 Aufträge.	5
8	Heuere bis zum Ende des Spiels 6 Kapitäne an.	2
9	Lege während des Spiels oder ganz am Ende des Spiels 20 \$ ab (dies zählt nicht als Aktion).	1
10	Lege während des Spiels oder ganz am Ende des Spiels gleichzeitig 1 Fass + 1 Tabak + 1 Kanone ab (dies zählt nicht als Aktion).	1

CREDITS

Autor: Fabien Gridel
Illustrator: Adrien Journal
Entwicklung: Cédrick Caumont & Gwendoline Caumont
Veröffentlichung: Captain Games
Produktion: Eva Madenoglu & Lumturije Krasniqi
Produktmanager: Lumturije Krasniqi
Übersetzung: Markus Lützner
Kommunikation: Gwendoline Caumont



© CAPTAIN GAMES 2026. ALL RIGHTS RESERVED
info@captain.games • www.captain.games
Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgium

Folgt uns in den sozialen Medien!



DANKE...

Ich möchte mich besonders bei Fabien Janots und Marie-Laure Florea für all die Tests bedanken, insbesondere für den 2-Spieler-Modus und die zahlreichen erforderlichen Anpassungen. Die Relevanz ihres Feedbacks und ihrer Beiträge stellte einen entscheidenden Wendepunkt in der Entwicklung des Spiels dar. Ich möchte außerdem das unerschütterliche Vertrauen hervorheben, das Captain Games während aller Phasen der Entwicklung von Tea & Rum gezeigt hat.

Captain Games bedankt sich...

Fabien Gridel,
Eva Madenoglu,
Elfine Caumont,
Salman Shahid,
Cyril Maréchal,
Ilir Kadriaj,
Gentian,
Daisy, Robin, Valentin & Rémi Legoff,
Marc Caumont,
Elisabeth Aubert,
Ibrahim Kouanda,
Murielle Lemmens,
Nolan Waterplas,
Nicolas Boseret,
Agnès Brison,
Nicolas Opdebeeck,
Laurent & Heline d'Aries,
Laurence Liénard,
Ysaline Detollenaere,
François Romain,
Christophe Arnoult,
Alan & Janet Moon,
Ian Sebastian Bach,
Lydie Tudal & Adrien Martinot,
Maxime Damien,
Fannyfique,
Eric Lalberteaux,
Manon Chauvin,

Laura Olivier,
Nicolas Doguet,
Johan Pierlot,
Sébastien, Stéphanie, Margaux &
Thomas Dubois,
Timm Metivier,
Dan DiLorenzo,
Sandra Steffensen,
Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath,
Markus, Annika & Mattis Lützner,
Annika & Sam Domke,
Patrick Scholz,
Darius Dreßler,
Lorenzo Fanelli,
Massimo Bianchini,
Luca Cattini,
Valentine D'Auria,
Claire De Langautier,
Emmanuel Barrière,
Jeffrey Garcin,
Anthony Di Maria,
Baptiste Brault,
Hadrien Colas,
Jérôme Amirbacasse,
Kevin Guide,
Nicolas Boulogne,
Pierre Wallyn,
Victor Deneuve,
Carine Baelen & Nicolas Maréchal,
Grant Lyon,
Tanguy Gréban,
Olivier Bailly,
Constantin Szabo,
Grégory Palm,
Tibad Hevesi,
Bobby West,
Maxildan,
Rofellos,
Scott Alden,
Stefan «Cyborg» Brunelle,
Des Jeux en Cravate,
Theo Vitte,
Bert De Smet,
Catherine Zylmans,
Le mot de jeux,
Tom joue,

Ludi Nat,
Undécent,
Hamza,
Julien Sharp,
Colton Carpenter,
Céline & Yoann Levet,
Cédric Gimzia,
Drew Fornoff,
John Hannasch,
Andrew Delacruz,
Didier Van Den Broek,
Damien (UMDJ),
Simon "Le Passe Temps" Murat,
Corey Thompson,
Stephen Conway,
Thomas Koegler,
Philippe Mouret,
Candice Harris,
Matt Fonda,
Zee Garcia,
Camilla Cleghorn,
Marc-André Bujold,
Carnet des Geekeries,
Meyklar,
Cédric (Golden Meeple),
Martin & Aline Vidberg,
Les Licornes (Gwen Lebas,
Sophie Douchy, Servanne
Dehennault),
Nicolas Benoist,
Ludicieux,
Frank Kulkmann,
Jackson Roberts,
Connie & Dan Schmitt,
Yannick Mescam,
Philine Wollast,
Cyrile & Maud Daujean,
Antoine & Esteban Bauza,
Albertine Ralenti,
Franck Lefebvre,
Corentin et Caroline (Iacopinegeek),
Ann Pichot,
Quentin Daspremont,
L'équipe Cubitus,
Nadim Moumneh,
Chad & Dorris Roberts,

Michelle Zentis,
Sean Brown,
Michel Dufranne,
Marian McBrine,
Matthias Wagner,
Simon Vierk,
Elodie Migeal,
crok_meeple,
boardgamenick,
Martin Labbé,
Raphael & Jérémie (Es-tu Game?),
pro.meeples,
BoardGameFlix,
meeplecorner,
David & Stéphanie (TU JOUES OU QUOI),
Case départ,
ludox_project,
witchy_meeple,
meeplesuisse,
clemantiine_jeux,
jessicasmeeplelife,
Matt C'ludik,
alexetkim_,
o.jeux_de_phoenix,
Margaux Janssen,
Madalina Florea,
Rebecca Mirzabekiantz,
Ludotrotter,
Joan Collet,
thorn.at.game,
Guillaume,
Tony,
meeples_addict,
premier_lancer,
Jade.

alle Spieler von „Gathering of Friends“, „BGGcons“, „Dice Tower East“ und „Dice Tower West“, und die Teilnehmer von Étourvy sowie all die anderen Spieler, die wir auf Festivals und anderen Gaming-Veranstaltungen getroffen haben und die wir vielleicht vergessen haben.



Erhalte 4 \$



Das ist ein „ODER“ – nutze entweder den linken ODER den rechten Teil davon.



Rückt einen Schritt auf der Ansehensskala vor



Zahle 2 \$ weniger



Das ist ein „UND“ – nutze den linken UND den rechten Teil davon.



Eine Handels-Aktion durchführen



1 gelber Würfel (Weizen)



Erhalte 3 rote Siegpunkte



Eine Vertrags-Aktion ausführen



1 brauner Würfel (Holz)



Erhalte 4 blaue Siegpunkte



Eine Bau-Aktion ausführen



1 grauer Würfel (Erz)



Unterschiedliche Wünsche der Bewohner



Immer, wenn du ein Gebäude baust



1 Würfel in der Farbe deiner Wahl



Erhöhe deine Bevölkerung um 1



Jedes Gebäude, das du baust, kostet einen Würfel deiner Wahl weniger



Zahle 1 Würfel weniger



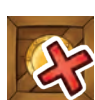
Jedes Boot, das du auswählst, kostet 1 \$ weniger



Eine Kaptän-Aktion ausführen



1 Fass



Entferne einen Lagererweiterungsmarker.



Jeder Kapitän, den du kaufst, kostet 2 \$ weniger



1 Tabak



Jedes Mal, wenn du eine Aktion auf dem Gouverneurs-Spielbrett ausführst.



1 Kanone



Während der Einkommensphase



Zahle 1 Kanone für...



Während der Aktionsphase



Sofort Folgendes erhalten/ausführen

