









<p>Sturm auf hoher See: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</p>	<p>Piraten: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</p>	<p>Krankheit: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</p>
<p>Sturm auf hoher See: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</p>	<p>Piraten: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</p>	<p>Krankheit: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</p>
<p>Sturm auf hoher See: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</p>	<p>Piraten: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</p>	<p>Krankheit: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</p>
<p>Sturm auf hoher See: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</p>	<p>Piraten: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</p>	<p>Krankheit: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</p>
<p>Sturm auf hoher See: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</p>	<p>Piraten: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</p>	<p>Krankheit: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</p>

Spielleiterkarte:

Beim Abpfeiff der Spielrunde renne alle TN zu Ihrem Anlegeort (Gruppenplatz) zurück. Dort geben sie ihr verdientes Münzen dem Kapitän. Dieser rennt zum Spielleiter.

1. Der Kapitän bezahlt den Reiseproviant für die Weiterfahrt nach folgender Tabelle:

Kapitän	3 Münzen
Steuermann	2 Münzen
Matrosen	1 Münze

Der korrupte Spielleiter muss für die Auslieferung der Ware noch mit 1-3 Münzen bestochen werden. Ist bezahlt kann das Schiff eine Seefeld weiter fahren. Jeder Kapitän muss mindesten einmal den Reiseproviant bezahlen. Hat er noch Münzen übrig, kann er diese in die Weiterfahrt (Proviant, immer komplette Mannschaft!) oder in Sonderkarten investieren.

2. Übrige Münzen können in Sonderkarten investiert werden. Diese können in der nächsten Spielrunde eingesetzt werden. Bei der nächsten Auswertung müssen die Karten wieder abgegeben werden. Eine Gruppe kann max. eine Karte pro Auswertungsrunde kaufen.
 - a. *Notration*
 - b. *Black-fire Kanone*
 - c. *Wind & Wellen*
3. Der Spielleiter kann nach Lust und Laune Katastrophen über die Korsaren kommen lassen. Wahlweise über alle Schiffe oder nur über einzelne (um z.B. speziell schnelle Gruppen zu bremsen oder das Spielende hinaus zu zögern).
 - a. *Sturm auf hoher See*
 - b. *Piraten*
 - c. *Krankheit*
4. Kann zu wenig essen gekauft werden (nur für Steuermann und Matrosen) muss für diese Person/en in der nächsten Runde den doppelten Betrag bezahlt werden (Steuermann 4 Münzen, Matrosen 2 Münzen). Kann dies immer noch nicht bezahlt werden ist die Person zum Verkauf frei gegeben und kann für den doppelten Preis von einem gegnerischen Kapitän abgekauft werden.

Spielfeld für „Die Korsaren“

Red	Yellow	Green	Blue

--	--	--	--

Hafenstadt der Korsaren

