UNSINKBAR

EINE ERWEITERUNG FÜR EMBARCADERO

ÜBERBLICK

Die ***Unsinkbar***-Erweiterung bietet euch drei neue Module, die ihr ins Grundspiel integrieren könnt, und genügend Spielmaterial, um *Embarcadero* mit bis zu fünf Spielern zu spielen. Ihr könnt die Module in jeder beliebigen Kombination hinzufügen.

SPIELMATERIAL

- 9 Schiffkarten
- 18 Gebäudekarten
- 8 Ereigniskarten
- 1 Spielertableau
- 1 100-Punkte-Marker
- 20 Gebäudeplättchen
- 40 Häuser
- 2 Punkteanzeiger

VARIANTE FÜR FÜNF SPIELER

Um *Embarcadero* mit fünf Spielern zu spielen, benötigt ihr das Spielmaterial in dieser Erweiterung. Weitere Regeländerungen sind nicht nötig. Ihr könnt zu fünft mit oder ohne Module dieser Erweiterung spielen.

UNVERSENKBARE SCHIFFE

Dieses Modul bringt unversenkbare Schiffe ins Spiel. Diese neuen Schiffe bringen euch besondere Belohnungen, wenn ihr sie andockt. Doch das hat seinen Preis, denn diese Schiffe könnt ihr nicht versenken!

Mischt die neun unversenkbaren Schiffe beim Spielaufbau in den Schiffkartenstapel. Im Spiel gelten für diese Schiffe dieselben Regeln wie für alle anderen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Unversenkbare Schiffe haben keinen eigenen Entsorgungseffekt. Entsorgt ihr eine dieser Karten, müsst ihr einen der beiden Entsorgungseffekte eures Spielertableaus wählen.
- Unversenkbare Schiffe geben einen Hafenbonus. Dockt ihr eines dieser Schiffe an, erhaltet ihr den Hafenbonus. Manche Hafenboni sind Soforteffekte, andere bringen euch Punkte für die Schlusswertung.
- Unversenkbare Schiffe können nicht versenkt werden, um Versenkkosten zu bezahlen.

GESELLSCHAFTSSITZE

Mit diesem Modul bringt ihr aufstrebende Gesellschaften ins Spiel, denen ihr Gebäude vermietet. Diese Gebäude haben zwei Kartentypen und bringen neue Bauboni mit sich.

Mischt die 18 Gesellschaftssitze beim Spielaufbau in den Stapel mit Gebäudekarten. Im Spiel gelten für diese Gebäude dieselben Regeln wie für alle anderen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Gesellschaftssitze haben zwei Gebäudetyp-Symbole. Sie sind von Regeln und Effekten betroffen, die sowohl für den einen als auch für den anderen Gebäudetyp gelten.
- Gesellschaftssitze produzieren keinerlei Ressourcen.

EREIGNISSE

Dieses Modul bringt Ereignisse ins Spiel. Ereignisse treten zweimal pro Partie auf und verändern das Spiel auf verschiedene Weise, indem sie euch einzigartige Boni bringen und spannende Entscheidungen treffen lassen.

Mischt beim Spielaufbau die Ereigniskarten zu einem Stapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett. Führt im Spiel die Ereignisse nach den folgenden Regeln aus:

- Am Ende der ersten und zweiten Runde führt ihr zunächst die normalen Schritte zum Vorbereiten der nächsten Runde durch. Dann deckt der neue Startspieler die oberste Ereigniskarte auf und liest sie vor.
- Die meisten Ereignisse beschreiben Effekte, die sich auf euch alle auswirken. Führt die Effekte eines Ereignisses in Zugreihenfolge durch, ein Spieler nach dem anderen.

KARTENERLÄUTERUNG

Einige der Schiff- und Gebäudekarten dieser Erweiterung führen neue Regeln und Effekte ein. Hier findet ihr eine Übersicht über diese Karten samt Erläuterung.

SCHIFFKARTEN

- **Monsoon** und **Pembroke** – Wenn du dieses Schiff an einem Kai andockst, ignoriere die Hafengebühr von 1$ pro Kaiplättchen.
- **Pleiades** und **Lady Adams** – Wenn du dieses Schiff andockst, darfst du Häuser auf jedes Feld dieses Schiffs stellen. Du musst mindestens 1 Haus aufstellen, es dürfen aber auch mehr sein.
- **Crown Princess** und **Valhalla** – Du darfst einen beliebigen Kai verlängern, bevor du dieses Schiff andockst. Du musst das Schiff nicht an dem Kai andocken, den du verlängert hast.
- **Star of China** – Erhalte bei Spielende 2 Punkte für jeden unterschiedlichen Ressourcentyp in deiner Auslage (max. 14 Punkte).
- **Pantheon** – Erhalte bei Spielende 3 Punkte für jede unterschiedliche Schiffgröße in deiner Auslage (max. 12 Punkte). Beide Größe-4-Schiffe zählen wie dieselbe Größe.

GESELLSCHAFTSSITZE

- **Quick Lift Aufzüge** – Erhalte bei Spielende 1 Punkt für jedes Haus auf Ebene 4. Ignoriere Gebäudeplättchen, die ggf. darüber liegen.
- **Petty Cash Spar- & Kreditkasse** – Erhalte bei Spielende 1 Punkt pro 2$ in deinem Vorrat, abgerundet.
- **Electric Light Company** – Beim Bau dieses Gebäudes darfst du 2$ bezahlen, um auf der Ratsleiste 1 Feld weiter zu ziehen. Du darfst dies bis zu fünfmal nutzen.
- **Dr. Felker's Arzneimittel** – Verdopple bei Spielende die Punkte, die du für deine eingelagerten Karten erhalten würdest.
- **Steuerkasse** – Nach dem Bau dieses Gebäudes erhältst du jedes Mal, wenn ein Mitspieler in seinem Zug Einkommen erhält, 1$. Dies gilt nicht für das Einkommen am Ende einer Runde.
- **Teerjacken, Taue & Tücher** – Erhalte bei Spielende 2 Punkte für jedes deiner angedockten Schiffe.
- **Kanzlei Wyse & Otherwise** – Ziehe bei Spielende auf das nächste Punktefeld der Ratsleiste. Dies erfolgt nach der Stadtratswertung in Runde 3.

- **Bergmann Zekes Schürferbedarf** – Erhalte bei Spielende 4 Punkte für jedes Ressourcenplättchen, das du nicht ausgegeben hast. Ressourcenplättchen, die für die Spielende-Bedingung anderer Karten ausgegeben wurden, zählen nicht für dieses Gebäude.
- **Jays Edelmetalle** – Du darfst die einmalige Fähigkeit deines Charakters ein zweites Mal nutzen. Lege in diesem Fall einen Versenkt-Marker verdeckt auf diese Karte, um das anzuzeigen.
- **Atlas Construction** – Zähle bei Spielende die in deinem Vorrat verbliebenen Häuser. Danach erhältst du 20 Punkte minus dieser Anzahl Häuser.
- **Mission District Schüttgüter** – Erhalte bei Spielende 1 Punkt für jedes Punktefeld der Ratsleiste, das du erreicht oder überschritten hast.

NEUE EFFEKTE

Zusätzlich zu den oben genannten einmaligen Gebäudeeffekten gibt es noch zwei weitere neue Effekte:

- ≠ : Wähle 2 unterschiedliche Boni der Ratsleiste, die du bisher und/oder gerade erreicht hast und erhalte sie ein weiteres Mal.
- : Entferne 1 Versenkt-Marker von einem Schiff deiner Wahl in deiner Auslage.

EMBARCADERO

RENEGADE GAME STUDIOS

© 2021 Renegade Game Studios. Alle Rechte vorbehalten.