



El Capitán

EIN SPIEL VON
WOLFGANG KRAMER UND HORST-RAINER RÖSNER

Für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer 60 - 120 Minuten.

SIE SIND EIN ANGESEHENER KAUFMANN im Mittelmeerraum des 15. Jahrhunderts. Mit Ihrem Schiff reisen Sie zu den strategisch wichtigsten Städten des Mittelmeers und errichten dort Warenhäuser und Festungen. Ihr Ziel ist es, der mächtigste und erfolgreichste Kaufmann zu werden. Dies gelingt nur dann, wenn Sie in möglichst vielen Städten Niederlassungen besitzen, und wenn Sie Ihre Warenhäuser und Festungen in den Städten gebaut haben, die am besten florieren. Gewinner ist der Spieler, der am Spielende das meiste Geld besitzt.

INHALT

- 1 Spielplan
- 5 Schiffe aus Holz (in 5 verschiedenen Farben)
- 90 Warenhäuser aus Holz (in 5 Farben, 18 Warenhäuser pro Farbe)
- 15 Festungen (in 5 Farben, 3 Festungen pro Farbe)
- 1 Startspielerplättchen (El Capitan)
- 54 Segelkarten (davon 18 Ziel- und Streckenkarten und 36 Städteverbindungskarten)
- 3 Karten Verbreitungsbonus (15 Florin, 10 Florin, 5 Florin)
- 30 Darlehenskarten (18 Darlehen zu 10 Florin und 12 Darlehen zu 16 Florin)
- 111 Münzen (34 zu 1 Florin, 30 zu 5 Florin, 26 zu 10 Florin und 21 zu 50 Florin)

Für die Erweiterungen (siehe Seite 10):

- 3 spezielle Städtetafeln
- 1 schwarzes Piratenschiff

SPIELZIEL

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Kaufmanns des 15. Jahrhunderts, der mit Schiffen zu strategisch wichtigen Städten rund um das Mittelmeer segelt und dort Warenhäuser und zu deren Schutz Festungen baut.

Das Spiel wird in drei Phasen gespielt, die alle mit einem Zahhtag enden.

An jedem Zahhtag erhält jeder Spieler Geld:

- für die Anzahl Städte, in denen er mit Warenhäusern vertreten ist (Verbreitung)
- für jede Festung, die er gebaut hat
- für jede Stadt, in der er die meisten oder zweitmeisten Warenhäuser besitzt (Majorität).

Wer nach dem dritten Zahhtag (Spielende) das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe:

- 1 Schiff
- 6 Warenhäuser
- 1 Festung
- 20 Florin Startgeld in Münzen

Schiff, Warenhäuser, Festung und Münzen stellt jeder Spieler direkt vor sich auf den Tisch. Die restlichen Warenhäuser und Festungen bilden abseits einen Vorrat. Während des Spiels muss jeder Spieler sein Geld deutlich sichtbar für alle anderen offen auslegen.

Segelkarten: Von den Segelkarten werden zwei getrennte Stapel gebildet, der eine mit Ziel- und Streckenkarten und der andere mit Städteverbindungskarten.

Beide Stapel werden getrennt gemischt.

Von den Zielkarten werden **vier** und von den Städteverbindungskarten **sechs** Karten offen zusammen mit den beiden **verdeckten** Stapeln zu beiden Seiten des Spielplans ausgelegt.

Darlehen: Die Karten mit den Darlehen werden in getrennten Stapeln (Darlehen zu 10 bzw. 16 Florin) **offen** auf die beiden Bankfelder gelegt.

Ein Spieler ist der Bankier und verwaltet das Spielgeld und die Darlehenskarten.

Die drei Bonuskarten für die Verbreitung werden neben den Spielplan gelegt.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt den Tisch des Kapitäns eines mittelalterlichen Handelsschiffes. Man sieht neun Tableaus mit Städten rund um das Mittelmeer.

Die Städte zeigen in der oberen Reihe zwei Häfen und zwei Baufelder für Festungen. Die Zahl im jeweiligen Hafenfeld gibt die Baukosten für ein Warenhaus in dieser Stadt an. Die Zahl im jeweiligen Festungsfeld gibt die Baukosten für eine Festung an. Die Felder, die u-förmig um das Bild der Stadt angeordnet sind, sind die Bauplätze für die Warenhäuser – ausgenommen das letzte Feld. Die Zahlen auf den Bauplätzen sind die Einnahmen der Spieler beim Zahntag.

Auf der rechten Seite des Spielplanes befinden sich zwei Bankfelder, der Hafen für die Bank und die Verbreitungsskala. Auf den zwei Bankfeldern werden die Darlehenskarten platziert.

Die Verbreitungsskala zeigt an, wie viel Geld man an einem Zahntag erhält, wenn man in einer bestimmten Anzahl von Städten mit Warenhäusern vertreten ist. Die Verbreitungsskala hat zwei Spalten. Die linke Spalte zeigt die Anzahl der Städte, in denen der Spieler Warenhäuser gebaut hat. In der rechten Spalte stehen die Florin, die der Spieler dafür an einem Zahntag erhält.

Beispiel: Nach der ersten Spielphase besitzt ein Spieler in vier verschiedenen Städten Warenhäuser. Am Zahntag erhält er dafür 10 Florin.

DIE SEGELKARTEN

Die Segelkarten geben an, in welche Städte man mit seinem Schiff segeln kann und was die Fahrt kostet.

Wer eine solche Karte kauft, hat damit eine Fahrtroute eingerichtet und kann mit dieser Karte **einmal** segeln.

Es gibt zwei Arten von Segelkarten:

- Ziel- und Streckenkarten
- Städteverbindungskarten

ZIEL- UND STRECKENKARTEN

Diese Karten können auf zwei verschiedene Arten benutzt werden:

- Zielkarte: Der Spieler segelt mit seinem Schiff direkt in einen freien Hafen der Stadt, deren Name auf der Karte steht (auf der Karte ist jeweils dargestellt, wo sich die Stadt auf dem Spielplan befindet).
- Streckenkarte: Der Spieler segelt mit seinem Schiff von der Stadt aus, in der er sich gerade befindet, so viele Städte weiter, wie Siegel auf der Karte abgebildet sind. Ist ein Siegel abgebildet, kann er waagrecht oder senkrecht zur nächsten Stadt segeln. Sind mehrere Siegel abgebildet, kann er entsprechend viele oder weniger Streckenabschnitte segeln (waagrecht und senkrecht, rechtwinkliges Abbiegen erlaubt).

- A: 4 Zielkarten
- B: Verdeckter Stapel (Vorrat)
- C: Ablagestapel der Zielkarten



- G: Verbreitungsskala
- H: Felder für die Darlehenskarten
- I: Hafen für die Bank

- D: 3 Bonuskarten für die Verbreitung



- E: Münzen

- F: Tanger, eine der 9 Städte



- J: 6 Städteverbindungskarten
- K: Verdeckter Stapel (Vorrat)
- L: Ablagestapel der Städteverbindungskarten



EINE STADT (MARSEILLE)

A: Hafen: Hier sind die beiden Hafenerfelder für die Schiffe abgebildet. Wer ein Warenhaus und/oder eine Festung in dieser Stadt bauen möchte, muss mit seinem Schiff einen der beiden Häfen ansteuern. Die Felder geben die Baukosten für ein Warenhaus an. Wer im ersten Hafen steht, zahlt für jedes Warenhaus 4 Florin. Wer im zweiten Hafen steht, muss 5 Florin bezahlen.

B: Festung: Wer eine Festung bauen möchte, muss mit seinem Schiff in einem der beiden Hafenerfelder stehen und mindestens eines der beiden Festungsfelder muss frei sein. Wer auf dem ersten Feld baut, stellt seine Festung in dieses Feld und zahlt 8 Florin. Damit ist dieses Feld für das gesamte Spiel blockiert. Wer auf dem zweiten Feld baut, zahlt für seine Festung 10 Florin.

C: Auf diesen beiden Feldern werden die ersten beiden Warenhäuser gebaut. Nur beim ersten Haus kann man wählen, ob man es auf dem ersten oder zweiten Feld errichtet.



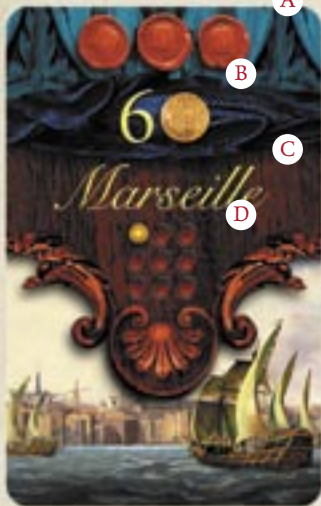
G: Auf diesem Feld darf kein Warenhaus gebaut werden.

F: letztes Baufeld

D: Das Feld mit dem dunklen Dreieck gilt nur bei zwei oder drei Spielern als zusätzliches Schließungsfeld. Bei vier oder fünf Spielern ist es ein ganz normales Baufeld.

E: Die dunklen Felder sind Schließungsfelder. Sobald ein Spieler auf einem solchen Feld ein Warenhaus baut, muss das vorderste (= erste) Haus der Warenhauskette geschlossen werden. Dieses Haus wird auf das Bild der Stadt gestellt. Es zählt bei einem Zahltag weder bei der Verbreitung noch bei der Majorität mit.

Ziel- und Streckenkarte



A: Anzahl der roten Siegel = Anzahl der Strecken, die man von einer beliebigen Stadt aus segeln kann.

B: Kosten der Karte

C: Zielstadt: Von jeder Stadt oder von der Bank oder bei Spielbeginn kann ein Spieler direkt zur Zielstadt segeln.

D: Position der Stadt auf dem Spielplan

Mit dieser Karte kann ein Spieler entweder direkt nach Marseille segeln, egal wo sich sein Schiff befindet, oder er segelt von der Stadt aus, in der er sich gerade befindet, bis zu drei Streckenabschnitte weiter. Steht sein Schiff z.B. in Valencia, so kann er mit dieser Karte jede Stadt auf dem Spielplan erreichen.

STÄDTEVERBINDUNGSKARTEN

Eine solche Karte kostet weniger. Sie können damit nur zwischen den beiden Städten segeln, die auf der Karte stehen. Wenn Sie z.B. eine Karte Venezia-Tanger kaufen, müssen Sie 3 Florin an die Bank bezahlen. Mit dieser Karte können Sie entweder einmal von Venezia nach Tanger oder einmal von Tanger nach Venezia segeln. Um mit einer solchen Karte segeln zu können, muss sich Ihr Schiff in einer der beiden auf der Karte genannten Städte befinden.



A: Kosten der Karte

B: Mit dieser Karte kann der Spieler von Venezia nach Tanger segeln oder von Tanger nach Venezia

C: Position der beiden Städte auf dem Spielplan

KURZBESCHREIBUNG DES SPIELBLAUFES

Das Spiel läuft über drei Phasen. Jede Phase besteht aus mehreren Runden. Am Ende einer Phase gibt es einen Zahltag. Der jüngste Spieler ist in der ersten Phase der Startspieler. Er erhält das Plättchen „El Capitan“ (= Startspieler) und legt es vor sich ab. Wer an der Reihe ist, kann zuerst **segeln** und **muss** danach eine der drei folgenden Aktionen ausführen.

1. Ein Warenhaus bauen (oder wieder eröffnen)

Wer ein Warenhaus baut oder wieder eröffnet, muss sich mit seinem Schiff im Hafen einer Stadt befinden. Vor dem Bauen können Sie segeln. Vor und nach dem Bauen können Sie Segelkarten kaufen. Pro Zug können Sie nur **ein** Warenhaus bauen oder wieder eröffnen.

2. Eine Festung bauen

Wer eine Festung baut, muss sich im Hafen einer Stadt befinden. Vor dem Bauen können Sie segeln. Vor und nach dem Bauen können Sie Segelkarten kaufen. Pro Zug können Sie nur **eine** Festung bauen.

3. Ein Darlehen aufnehmen

Wer ein Darlehen aufnimmt, muss sich mit seinem Schiff im Hafen bei der Bank befinden. Er kann sonst keine weitere Aktion ausführen. Anschließend kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe. Pro Zug können Sie nur **ein** Darlehen aufnehmen.

Beachte: Spielt man zu zweit gelten zusätzliche bzw. abweichende Regeln, die nach dem Kapitel „Spielende“ beschrieben werden.

DIE EINZELNEN AKTIONEN

Kauf von Segelkarten

Diese Aktion ist freiwillig. Es liegen immer vier Ziel- und Streckenkarten und sechs Städteverbindungskarten offen aus. Von diesen Karten dürfen Sie so viele kaufen, wie Sie möchten. Zu diesem Zweck nehmen Sie eine oder mehrere der Karten auf die Hand und bezahlen das Geld an die Bank. Sie können die Karten sofort oder erst in späteren Zügen einsetzen. Bei Spielbeginn müssen Sie mindestens eine Zielkarte kaufen, um Ihr Schiff ins Spiel zu bringen.

Nachdem ein Spieler seinen gesamten Zug abgeschlossen hat, werden bei Bedarf neue Karten von den verdeckten Stapeln aufgedeckt, so dass der nächste Spieler immer aus der vollen Auslage wählen kann. Wenn einer der beiden Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die bereits abgelegten Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel verwendet.

Segeln

Bei Spielbeginn müssen Sie mit einer Zielkarte zu der Stadt segeln, die die Zielkarte zeigt. Im weiteren Spielverlauf ist das Segeln freiwillig. Wenn Sie segeln, muss das **vor dem Bauen** geschehen. In diesem Fall spielen Sie eine passende Segelkarte aus und segeln in die Stadt, in der Sie bauen möchten. Wenn das erste Hafensfeld besetzt ist, müssen Sie Ihr Schiff auf das zweite Feld stellen. Sind beide Felder besetzt, können Sie in dieser Stadt nicht bleiben und müssen sofort weitersegeln. Wer an der Reihe ist, kann so viele Segelkarten einsetzen, wie er will. Wer mehrere Segelkarten auf einmal einsetzt, benötigt nur in der Stadt, in der er bauen möchte, einen freien Hafen.

Beispiel: Sie reisen mit einer Zielkarte nach Tanger und von dort weiter mit einer Städteverbindungskarte nach Alexandria.

Von der Bank und zu Beginn des Spiels können Sie nur mit einer **Zielkarte** lossegeln.

Um zur Bank zu reisen, benötigen Sie keine Segelkarte. Diese Fahrt ist **kostenlos**.

Eingesetzte Karten kommen nach der Fahrt auf den entsprechenden Ablagestapel.

Warenhaus bauen

Ein Warenhaus können Sie nur in der Stadt bauen, in dessen Hafen Sie mit Ihrem Schiff stehen.

Wer ein Warenhaus baut, bezahlt die auf dem Hafengebiet angegebenen Baukosten, auf dem sein Schiff steht, an die Bank und stellt ein Warenhaus auf den nächsten freien Bauplatz.

Der Spieler, der das **erste** Warenhaus in einer Stadt baut, kann entscheiden, ob er es auf den ersten (Feld mit 0) oder zweiten Bauplatz setzt. Wenn das erste Haus auf dem zweiten Feld gebaut wurde, **muss** das zweite Haus in dieser Stadt auf dem ersten Bauplatz gebaut werden. Dabei ist es egal, ob es vom selben Spieler oder von einem anderen gebaut wird.

Das nächste und alle folgenden Warenhäuser werden auf die jeweils angrenzenden Felder gestellt. Das **letzte Feld** der U-Skala ist **kein** Bauplatz. Dieses Feld darf nicht bebaut werden.

Die Zahlen auf den Bauplätzen haben erst am Zahltag eine Bedeutung.

Sobald Sie wieder an der Reihe sind, können Sie Ihr Schiff in dieser Stadt stehen lassen und ein weiteres Warenhaus (oder eine Festung) bauen. Sie können aber auch in eine andere Stadt segeln und dort bauen oder Sie segeln zur Bank und nehmen ein Darlehen auf.

Wer mit seinem Schiff auf einem teuren Hafengebiet steht, kann nicht auf das billigere wechseln, wenn dieses freigeblieben ist.

Kein Spieler darf in einer Stadt mehr als drei Warenhäuser in einer Reihe nacheinander besitzen. Hat ein Spieler drei Warenhäuser in Reihe gebaut (oder wiedereröffnet), darf er in dieser Stadt erst wieder ein Warenhaus bauen, nachdem ein anderer Spieler dort ein Warenhaus gebaut hat.

Festung bauen

Eine Festung können Sie nur in der Stadt bauen, in dessen Hafen Sie mit Ihrem Schiff stehen.

Wer eine Festung baut, bezahlt den Preis, der auf einem freien Festungsbauort angegeben ist und stellt eine seiner Festungen auf diesen Platz.

Sobald Sie wieder an die Reihe kommen, können Sie im Hafen dieser Stadt stehen bleiben und ein Warenhaus bauen oder Sie segeln in eine andere Stadt und bauen dort oder Sie segeln zur Bank und nehmen ein Darlehen auf.

Jeder Spieler darf nur eine Festung in einer Stadt bauen.



Rot ist nach Marseille gesegelt und hat für 4 Florin sein erstes Warenhaus errichtet. Er hatte die Wahl, auf dem ersten oder zweiten Bauplatz zu bauen. Er hat sich für den zweiten Bauplatz entschieden.



Nach Rot kam Grün. Er hat vier Warenhäuser und eine Festung gebaut. Sein erstes Warenhaus musste er auf den ersten Bauplatz bauen. Wenn jetzt kein anderer Spieler in Marseille ein Haus baut, muss er Marseille verlassen, da er nicht mehr als drei Häuser hintereinander besitzen darf.

Warenhaus schließen

Jedes Mal, wenn auf einem dunklen Bauplatz ein Warenhaus gebaut wird, muss das Warenhaus auf dem ersten Bauplatz in dieser Stadt - egal wem es gehört - geschlossen werden. Es wird vom Bauplatz entfernt und auf das Bild der Stadt gestellt. Dieses Warenhaus wird an Zahltagen nicht mitgezählt, weder bei der Verbreitung noch bei der Majorität. Sobald auf dem zweiten dunklen Bauplatz gebaut wird, wird das Warenhaus auf dem zweiten Feld geschlossen usw. Die dabei freigebliebenen Bauplätze können erst dann wieder bebaut werden, sobald der letzte Bauplatz der Stadt (vorletztes Feld) besetzt ist.

Bei zwei und drei Spielern hat jede Stadt ein zusätzliches Schließungsfeld. Das erste Warenhaus in jeder Stadt wird bereits geschlossen, wenn ein Spieler auf dem Bauplatz mit dem dunklen Dreieck ein Warenhaus baut.

Wiedereröffnung eines geschlossenen Warenhauses

Der Spieler, dem das geschlossene Warenhaus gehört, kann es wieder ins Spiel bringen, falls er im Laufe des Spiels noch einmal in die Stadt segelt. Er setzt dann sein Schiff auf ein freies Hafengebiet und kann sein Warenhaus **kostenlos** wieder eröffnen. Das bedeutet: er nimmt es vom Bild der Stadt und stellt es hinter das zuletzt gebaute Warenhaus auf den nächsten freien Bauplatz. Wer ein Warenhaus wieder eröffnet, kann im gleichen

Zug weder ein anderes Warenhaus noch eine Festung bauen.

Wird ein Warenhaus geschlossen und das Schiff des betroffenen Spielers befindet sich gerade in der Stadt, kann er, sobald er an die Reihe kommt, es auch sofort wieder eröffnen.



Warenhaus schließen: Gelb hat auf dem ersten dunklen Feld gebaut. Damit wird das erste Warenhaus geschlossen und auf das Bild der Stadt gestellt.



Warenhaus wieder eröffnen: Blau hat auf dem zweiten dunklen Feld gebaut. Damit wird das zweite Warenhaus (Rot) geschlossen. Anschließend hat Rot sein Warenhaus kostenlos wieder eröffnet. Dazu musste er nach Marseille segeln.

Der letzte Bauplatz ist mit einem Warenhaus bebaut

Sobald auf dem letzten Bauplatz der U-Skala ein Warenhaus gebaut wurde, kann ein Spieler auf dem wegen Schließung eines Warenhauses freigewordenen Bauplatz ein neues Warenhaus errichten. Auf diese Weise können durch Schließung freigewordene Bauplätze wieder besetzt werden. Die Häuserkette wird in Richtung erstes Baufeld fortgesetzt. Zuletzt wird das Feld mit der Null bebaut. Eine Schließung gibt es jetzt nicht mehr. Erst dann, wenn alle zwölf Bauplätze belegt sind, kann in dieser Stadt kein Warenhaus mehr gebaut werden.

Wer auf einem durch Schließung freigewordenen Bauplatz baut, muss auch die Regel beachten, dass hintereinander keine vier farbgleichen Häuser erlaubt sind.



Sobald der letzte Bauplatz einer Stadt bebaut wurde, können anschließend die durch Schließung freigewordenen Bauplätze wieder bebaut werden. Die Häuserkette wird in Richtung erstes Baufeld fortgesetzt. Zuletzt wird das erste Baufeld wieder besetzt.

Wenn in Marseille die letzten drei Häuser rot wären, könnte der Spieler Rot trotzdem vorne bauen, da die Häuser nicht hintereinander stehen.

Würde Grün vorne bauen, könnte er auf dem Feld mit dem Wert „8“ bauen, aber nicht mehr auf dem Feld mit dem Wert „4“, weil er dann vier Häuser hintereinander hätte.

Ein Darlehen aufnehmen

Wer ein Darlehen aufnehmen möchte, muss mit seinem Schiff von der Stadt, in der er sich gerade befindet, zum **Hafen der Bank** segeln (dafür wird keine Segelkarte benötigt) und kann dann im gleichen Zug ein Darlehen aufnehmen. Es stehen zwei Arten von Darlehen zur Verfügung:



Darlehen zu 10 Florin
Rückzahlung 12 Florin,
Rückzahlung nach
Verlängerung 16 Florin
(siehe Rückseite der Karte)



Darlehen zu 16 Florin
Rückzahlung 20 Florin,
Rückzahlung nach
Verlängerung 30 Florin
(siehe Rückseite der Karte)

Wer ein Darlehen aufgenommen hat, legt die Karte mit dem Darlehensbetrag nach oben vor sich auf den Tisch und erhält den Darlehensbetrag von der Bank ausbezahlt. Sobald Sie wieder an der Reihe sind, können Sie auf dem Bankfeld bleiben und ein weiteres Darlehen aufnehmen, oder Sie müssen mit einer Zielkarte in eine Stadt segeln.

Beachten Sie: Wer in seinem Zug nicht bauen kann oder nicht bauen will, muss sein Schiff auf das Hafensfeld zwischen den Bankfeldern stellen und ein Darlehen aufnehmen. Dafür wird **keine** Segelkarte benötigt. In der ersten Spielrunde darf kein Darlehen aufgenommen werden.

Auf dem Hafensfeld bei der Bank dürfen beliebig viele Schiffe stehen.

ZAHLTAG

Sobald **ein** Spieler alle seine Warenhäuser und Festungen, die vor ihm auf dem Tisch standen, gebaut hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt (so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren). Danach ist Zahltag.

Die Spieler erhalten Geld für Verbreitung, Majorität und für jede gebaute Festung.

Verbreitung

Die Verbreitungsskala zeigt, wie viel Geld Sie erhalten. Wer in drei Städten Warenhäuser besitzt, erhält 5 Florin, wer in neun Städten Warenhäuser besitzt, erhält 60 Florin.

Festungen und geschlossene Warenhäuser sind bei Verbreitung ohne Bedeutung.

Bonus für Verbreitung

Der Spieler, der während des Spiels als Erster in allen neun Städten mindestens ein Warenhaus besitzt (geschlossene Warenhäuser zählen nicht mit), erhält unmittelbar nach dem Bau des Hauses in der 9. Stadt die Bonuskarte für den Ersten (15 Florin) und legt sie vor sich ab. Die beiden anderen Bonuskarten gehen an die Spieler, die als Zweiter bzw. Dritter in allen neun Städten vertreten sind.

Wer eine Bonuskarte erhalten hat, muss sie nicht abgeben, wenn er wegen Schließungen in weniger als neun Städten vertreten ist.

Beim **dritten** Zahltag erhalten die Spieler den Betrag auf der Karte (15, 10 bzw. 5 Florin) ausbezahlt.



Majorität

Jede Stadt wird einzeln abgerechnet. Nur die Spieler, die in einer Stadt auf den u-förmig angeordneten Feldern die meisten oder zweitmeisten Warenhäuser besitzen, erhalten Geld. Pro Stadt wird immer der Betrag, der auf dem nächsten freien Feld angegeben ist, an den Spieler mit den meisten Warenhäusern ausbezahlt sowie die Hälfte dieses Betrages an den Spieler mit den zweitmeisten Warenhäusern. Beim zweiten Rang wird bei Kommazahlen abgerundet.

Wenn z.B. an den Ersten 15 Florin ausbezahlt werden, erhält der Zweite 7 Florin.

Gleichstand: Besitzen in einer Stadt mehrere Spieler gleich viele Warenhäuser, dann nimmt derjenige unter ihnen den besseren Rang ein, dessen erstes Haus weiter vorne steht (siehe Beispiel). Es gibt nur einen Ersten und einen Zweiten.

Sobald der letzte Bauplatz der u-förmigen Skala bebaut wurde, zeigt das letzte Feld den auszuschüttenden Betrag an, der dann bis zum Spielende gilt.



Grün und Blau besitzen die meisten Warenhäuser.

Da Grün sein erstes Haus vor Blau gebaut hat, ist er in dieser Stadt Erster und erhält 20 Florin. Blau ist in dieser Stadt Zweiter und erhält die Hälfte (10 Florin). Würde Rot das nächste Warenhaus bauen, wäre Rot Erster und Grün Zweiter.



Das Spiel ist fortgeschritten. Rot, Blau und Gelb besitzen die meisten Warenhäuser (das geschlossene Haus von Blau zählt nicht mit). Da das Warenhaus von Rot an vorderster Stelle steht, nimmt Rot den ersten Rang ein. Rot erhält 16 Florin. Blau erhält für den zweiten Rang noch 8 Florin. Gelb geht leer aus.

Festungen

Für jede Festung erhält man so viel Geld wie für den zweiten Rang bei der Majorität. In der ersten obigen Abbildung erhalten Grün und Rot für ihre Festung je 10 Florin. In den Städten mit den **meisten** Warenhäusern bringt eine Festung jedoch so viel Geld ein wie der erste Rang bei der Majorität. Sollten in der zweiten obigen Abbildung die meisten Warenhäuser stehen (d.h. keine andere Stadt hat mehr als 10 Warenhäuser), erhalten Grün und Rot je 16 Florin.

Bei der Anzahl der Warenhäuser werden nur die Warenhäuser gezählt, die auf einem Bauplatz der u-förmigen Skala stehen.

Gibt es mehrere Städte mit den meisten Warenhäusern, dann erhalten die Spieler für jede Festung in diesen Städten das Geld für den ersten Rang.

NACH EINEM ZAHLTAG

Darlehen zurückzahlen oder verlängern

Nach einem Zahltag muss reihum (beginnend mit dem Startspieler dieser Spielphase) jeder Spieler entscheiden, ob er seine Darlehen zurückzahlen oder verlängern möchte. Wer ein Darlehen zurückzahlt, legt die Karte mit dem Darlehen zurück auf das Bankfeld und bezahlt den auf der Karte genannten Rückzahlungsbetrag (12 bzw. 20 Florin) an die Bank.

Wer ein Darlehen verlängert, dreht die Karte auf die Rückseite. Die Rückzahlung ist erst nach dem nächsten Zahltag fällig, aber dann zu höheren Kosten, nämlich zu dem Betrag, der jetzt auf der Karte zu sehen ist. Ein Darlehen kann nur **einmal** verlängert werden, danach muss es in jedem Fall zurückgezahlt werden. Sie können jedoch jederzeit neue Darlehen aufnehmen, wenn Sie mit Ihrem Schiff zur Bank reisen.

Wer ein Darlehen verlängert oder zurückzahlt, muss nicht zur Bank reisen.



Darlehenskarte: 10 Florin, mit Vorder- und Rückseite. Darlehenskarte: 16 Florin, mit Vorder- und Rückseite.

Wer diesen Kredit verlängert, muss nach dem nächsten Zahltag 16 Florin zurückzahlen. Wer diesen Kredit verlängert, muss nach dem nächsten Zahltag 30 Florin zurückzahlen.

Kassensturz

Nach jedem Zahltag zählt jeder Spieler sein Geld und zieht die Darlehen (Rückzahlungsbetrag), die er noch nicht zurückgezahlt hat, von diesem Betrag ab und gibt sein Vermögen bekannt. Somit kennt jeder Spieler den Spielstand bei der Zwischenabrechnung.

Startspieler der nächsten Phase

Der Spieler, der nach dem Kassensturz das geringste Vermögen besitzt, darf bestimmen, welcher Spieler der Startspieler für die nächste Phase wird. Dieser erhält das Plättchen „El Capitan“ und ist Startspieler in der neuen Phase.

Neue Warenhäuser und Festungen

Jeder Spieler erhält aus dem Vorrat sechs neue Warenhäuser und eine neue Festung und stellt sie zu seinen aus der vorherigen Phase eventuell noch vorhandenen.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der dritten Phase, wenn mindestens ein Spieler alle seine Warenhäuser und Festungen gebaut hat (dabei sind geschlossene Warenhäuser dieses Spielers, die noch auf den Bildern der Städte stehen ohne Belang).

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Der dritte Zahltag beendet das Spiel. Spätestens jetzt müssen alle Darlehen zurückgezahlt werden.

Die Spieler, die eine Karte Verbreitungsbonus besitzen (15, 10 bzw. 5 Florin), erhalten diesen Bonus jetzt ausbezahlt.

Sieger ist der Spieler, der das meiste Geld besitzt.

SONDERREGELN FÜR EL CAPITAN ZU ZWEIT

Die Grundregeln gelten unverändert.

Hinzu kommen folgende zusätzliche Regeln:

Beide Spieler müssen Warenhäuser in zwei verschiedenen Farben bauen.

Jeder Spieler wählt eine erste Farbe (Hauptfarbe) und zusätzlich eine zweite (neutrale) Farbe.

Er erhält ein Schiff in seiner Hauptfarbe.

Beim Zahltag gibt es bei der Feststellung der Majorität nur einen **ersten** Rang, d.h. nur ein Spieler erhält Geld.

Warenhäuser in den neutralen Farben werden mitgewertet, aber **nicht** ausbezahlt.

Geld für den ersten Rang gibt es aber nur, wenn die meisten Warenhäuser in einer Stadt in der Hauptfarbe eines Spielers gebaut wurden.

SPIELVORBEREITUNG

Pro Phase erhält jeder Spieler sechs Warenhäuser und eine Festung in seiner Hauptfarbe sowie zwei Warenhäuser in seiner neutralen Farbe.

Die restlichen Warenhäuser und Festungen bilden abseits einen Vorrat.

Beispiel: Spieler A erhält rote und grüne Warenhäuser, Spieler B erhält gelbe und blaue.



Der jüngste Spieler beginnt. Er erhält das Plättchen „El Capitan“ und legt es vor sich ab.

Warenhaus bauen

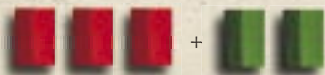
Solange ein Spieler Warenhäuser vor sich stehen hat, muss die Anzahl der Warenhäuser in seiner Hauptfarbe immer größer sein als die Anzahl der Warenhäuser in seiner neutralen Farbe.

Zu Spielbeginn (6 + 2 Warenhäuser) gilt für Spieler A:



Der Spieler kann entweder ein rotes oder ein grünes Warenhaus bauen.

In einer späteren Situation (3 + 2 Warenhäuser) gilt:

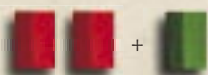


Spieler A muss als nächstes ein grünes Warenhaus bauen.

Es ist nicht erlaubt, **gleich viele** rote und grüne Warenhäuser zu haben (das wäre der Fall, wenn er ein rotes Warenhaus bauen würde!).



Jetzt kann der Spieler entweder ein rotes oder ein grünes Warenhaus bauen.



In dieser Situation muss der Spieler sein letztes grünes Warenhaus bauen.

Kein Spieler darf in einer Stadt mehr als **drei Warenhäuser seiner Hauptfarbe** in einer Reihe nacheinander bauen (und/oder wiedereröffnen), und er darf nicht mehr als **vier Warenhäuser in seiner Haupt- und neutralen Farbe** nacheinander bauen (und/oder wiedereröffnen). Er darf in dieser Stadt erst wieder ein Warenhaus bauen, nachdem der andere Spieler dort ein Warenhaus gebaut hat.

ZAHLTAG

Eine Spielphase ist zu Ende, sobald **ein** Spieler alle seine Warenhäuser und Festungen in seiner Hauptfarbe und alle Warenhäuser in seiner neutralen Farbe, die vor ihm auf dem Tisch standen, gebaut hat. Falls dieser Spieler Startspieler war, ist der andere Spieler noch ein Mal an der Reihe. Danach ist Zahltag.

Verbreitung

Bei der Verbreitung zählen für jeden Spieler nur die Warenhäuser in seiner Hauptfarbe.

Bonus für Verbreitung

Auch beim Bonus für die Verbreitung zählen für jeden Spieler nur die Warenhäuser in seiner Hauptfarbe.

Majorität

Es zählt nur die Farbe mit den meisten Warenhäusern. Wenn dies die Hauptfarbe (erste Farbe) eines Spielers ist, erhält der Spieler den Betrag, der auf dem nächsten freien Bauplatz aufgedruckt ist.

Wenn dies aber die neutrale Farbe (zweite Farbe) eines Spielers ist, wird kein Geld ausbezahlt.



Beispiel 1: Spieler A hat Rot und Spieler B hat Gelb als Hauptfarbe.

Spieler A hat in seiner neutralen Farbe GRÜN und Spieler B hat in seiner Hauptfarbe GELB je ein Warenhaus gebaut. Das GRÜNE Warenhaus wurde vor dem GELBEN gebaut. Deshalb nimmt GRÜN den ersten Rang ein. Beim Zahltag erhält niemand Geld, da GRÜN die **neutrale** Farbe von Spieler A ist.



Beispiel 2: Spieler A hat Rot als Hauptfarbe und Grün als neutrale Farbe.

In diesem Beispiel hat Spieler A beide Warenhäuser gebaut. Wenn jetzt Zahltag ist, erhält er jedoch ebenfalls kein Geld, weil GRÜN seine neutrale Farbe ist.

NACH EINEM ZAHLTAG

Startspieler der nächsten Phase

Der Spieler mit dem geringsten Vermögen nach dem Kassensturz darf bestimmen, ob er selbst oder sein Mitspieler Startspieler für die nächste Phase wird.

Neue Warenhäuser und Festungen

Jeder Spieler erhält aus dem Vorrat sechs neue Warenhäuser und eine neue Festung in seiner Hauptfarbe sowie zwei neue Warenhäuser in seiner neutralen Farbe.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Phase, wenn einer der beiden Spieler seine 18 Warenhäuser, die drei Festungen sowie die sechs Warenhäuser seiner neutralen Farbe gebaut hat.

Sieger ist der Spieler, der das meiste Geld besitzt.

EL CAPITAN - REGELN FÜR DIE ERWEITERUNGEN

Wer El Capitan bereits mehrfach mit dem normalen Spielplan gespielt hat, kann es auch mit den zusätzlichen Städtetafeln probieren. Wir empfehlen, zunächst nur mit einer der drei Städtetafeln zu spielen. Erfahrene El Capitan - Spieler können aber, wenn Sie zu viert oder zu fünft spielen, auch mit zwei bzw. allen drei Erweiterungstafeln spielen.

SPIELMATERIAL

3 spezielle Städtetafeln (Porto, Lisboa, Islas Canarias)
1 schwarzes Piratenschiff (nur für Islas Canarias)

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler wählen aus den drei Städtetafeln eine oder mehrere aus und platzieren sie neben der linken Seite des Spielplans.

Dabei wird Porto immer auf die Höhe von Marseille, Lisboa immer auf die Höhe von Valencia und Islas Canarias immer auf die Höhe von Tanger gelegt, egal ob Sie eine, zwei oder alle drei Tafeln verwenden.

Insgesamt gibt es damit zehn, elf oder sogar zwölf Städte, zu denen man segeln und in denen man Warenhäuser und Festungen bauen kann.

Wenn Islas Canarias zum Einsatz kommt, wird das schwarze Piratenschiff zu Beginn auf das zweite Hafensfeld dieser Stadt gestellt.

Segeln außerhalb des Spielplans

Eine Stadt, die sich außerhalb des Spielplans befindet, kann nur mit einer Streckenkarte (mit einem, zwei oder drei Siegeln) erreicht werden. Zudem muss sich Ihr Schiff im Hafen einer Stadt befinden.

Beispiel: Von Valencia aus benötigen Sie eine Streckenkarte mit mindestens einem Siegel, um nach Lisboa segeln zu können; von Napoli, Marseille oder Tanger muss die Streckenkarte mindestens zwei Siegel haben. Von Constantinople oder Alexandria benötigen Sie Streckenkarten mit zusammen mindestens vier Siegeln oder Sie benützen zuerst eine Städteverbindungskarte und dann eine Streckenkarte.

Vom Bankfeld aus oder zu Beginn des Spiels kann mit nur einer Segelkarte **nicht** direkt auf eine solche Stadt gesegelt werden.

Eine Stadt außerhalb des Spielplans kann auch wieder nur mit einer weiteren Ziel- und Streckenkarte verlassen werden. Es sei denn, Sie wollen ein Darlehen aufnehmen. In diesem Fall können Sie, ohne eine Segelkarte zu benutzen, Ihr Schiff direkt von dieser Stadt aus auf das Bankfeld setzen.

Von einer Stadt außerhalb des Spielplans kann mit einer entsprechenden Streckenkarte auch auf eine andere Stadt außerhalb gesegelt werden. So benötigt man z.B. von Porto nach Islas Canarias eine Streckenkarte mit mindestens zwei Siegeln.

Zahltag

Verbreitung

Die zusätzlichen Städte zählen bei der Verbreitung mit. Damit besteht die Möglichkeit, in insgesamt zehn, elf oder gar zwölf Städten mit Warenhäusern vertreten zu sein.

Wer in zehn Städten Warenhäuser besitzt, erhält 75 Florin, wer in elf Städten vertreten ist 90 Florin und in zwölf Städten 110 Florin.

Bonus für Verbreitung

Beim Bonus für die Verbreitung in neun Städten als Erster, Zweiter oder Dritter zählen auch Warenhäuser in den Städten außerhalb des Spielplans.

Majorität

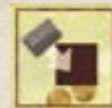
In jeder Stadt außerhalb des Spielplans erhalten alle Spieler, die mindestens ein Warenhaus geöffnet haben, die Hälfte des Betrages, der auf dem nächsten freien Bauplatz steht. Der Spieler mit den meisten Warenhäusern erhält den vollen Betrag.



SONDERREGELN FÜR LISBOA

Warenhaus bauen

Befindet sich Ihr Schiff auf dem ersten Hafensfeld in Lisboa, ist der Bau jedes Warenhauses kostenlos, steht es auf dem zweiten Hafensfeld kostet jeder Bau 1 Florin.



Sofortauszahlung

Für jedes Warenhaus, das Sie in Lisboa bauen, erhalten Sie sofort Geld von der Bank ausbezahlt. Haben Sie nach dem Bau eines Warenhauses die Mehrheit, bekommen Sie jeweils den vollen Betrag, der auf dem nächsten freien Bauplatz aufgedruckt ist. Haben Sie nicht die Mehrheit, erhalten Sie jeweils den halben Betrag.

Beispiel:

Spieler GELB baut als Erster ein Haus in Lisboa und setzt es auf den zweiten Bauplatz. Er erhält sofort 4 Florin. Als nächster baut Spieler ROT auf dem ersten Feld ein Warenhaus. Er erhält ebenfalls 4 Florin. Sollte Spieler BLAU als nächster auf dem dritten Feld ein Warenhaus bauen, erhält er nur 3 Florin (die Hälfte von 6).

Schließung eines Warenhauses

In Lisboa gibt es nur zwei Felder, die zur Schließung von Warenhäusern führen.

SONDERREGELN FÜR PORTO

Warenhaus bauen und Festung bauen

In Porto gibt es drei Hafenfelder, so dass sich bis zu drei Schiffe gleichzeitig in Porto aufhalten können. Ein Wechsel der Hafentplätze während des Aufenthalts ist wie im Grundspiel - nicht erlaubt. In Porto kann jedoch nur ein Spieler eine Festung bauen.



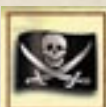
Schließung eines Warenhauses

In Porto können Warenhäuser, die geschlossen werden, nicht wieder eröffnet werden. Die betreffenden Warenhäuser werden sofort aus dem Spiel genommen.



SONDERREGELN FÜR ISLAS CANARIAS

Mit Islas Canarias kommt das Piratenschiff ins Spiel. Es wird bei Spielbeginn auf den zweiten Hafen der Insel gestellt. Es blockiert jeweils das Hafentfeld, auf dem es sich befindet, für die Schiffe aller Spieler.



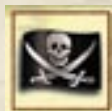
Segeln zu Islas Canarias

Der Spieler, der mit seinem Schiff zu den Islas Canarias segelt, legt in einem der beiden Häfen an, **muss** im selben Zug das Piratenschiff, egal wo es steht, **kostenlos** in eine andere Stadt versetzen und dort eine Schutzgebühr eintreiben.



Bleibt der Spieler in den Folgezügen im Hafen von Islas Canarias, und er möchte das Piratenschiff wieder versetzen, geht dies dann nur mit einer Segelkarte oder gegen Bezahlung. In diesem Fall erhält der Spieler **keine** Schutzgebühr.

Piratenschiff versetzen: Das Piratenschiff darf nur in eine Stadt versetzt werden, in der mindestens ein Hafentfeld frei ist. Der Spieler entscheidet, ob er das Piratenschiff auf den freien Hafentplatz der Stadt stellt oder aber auf den besetzten Hafentplatz. Wählt der Spieler den besetzten Hafentplatz, wird das Schiff des Spielers, das sich auf diesem Platz befindet, auf den danebenliegenden Hafentplatz versetzt. Innerhalb derselben Stadt darf das Piratenschiff nicht versetzt werden.



Schutzgebühr eintreiben

Nachdem ein Spieler das Piratenschiff **kostenlos** versetzt hat, treibt er einmalig in der Stadt, in der das Piratenschiff steht, für jedes Gebäude (Warenhaus, Festung) eine Schutzgebühr von den Besitzern der Gebäude ein. In der ersten Phase erhält er 1 Florin pro Gebäude, in der zweiten Phase 2 Florin und in der dritten Phase 3 Florin.

Die betroffenen Spieler müssen die Schutzgebühr bezahlen, sofern sie Geld haben. Reicht ihr Geld nicht aus, zahlen sie den Geldbetrag, den sie besitzen.

Beachte: Der Spieler, der in Islas Canarias angelegt hat, kann zuerst die Schutzgebühr eintreiben und dann bauen oder zuerst bauen und dann die Schutzgebühr eintreiben.

Piratenschiff versetzen ohne Schutzgebühr einzutreiben

Jeder Spieler, egal wo er sich aufhält, kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges, das Piratenschiff einmal versetzen. Dazu muss er entweder eine oder mehrere eigene Segelkarten einsetzen (entweder Ziel- und Streckenkarten und entsprechende Städteverbindungskarten) oder aber er bezahlt für jeden Schritt (Abstand von einer Stadt zu einer Nachbarstadt), den er das Schiff bewegt, 2 Florin. Für das Versetzen gelten die im Abschnitt „Piratenschiff versetzen“ beschriebenen Regeln.

Spielidee

Wolfgang Kramer und **Horst-Rainer Rösner**

Illustration und Design

Mike Doyle

Redaktion

Jonny de Vries

Spieltests

Wir danken folgenden Spieltestern für ihre Geduld.

Hinweise und Ratschläge

**Ursula Kramer, Oliver Joos,
Sabrina Weinzierl, Gudrun Glemser,
Reinhard Kramer, Regina Kramer,
Matthias Kramer, Spieleclub Ludwigsburg,
Spieleclub Stuttgarter Kronisten.**

Prüfung und Bearbeitung der Spielanleitung

**Angela Jahn, Benjamin Schneider,
Ursula Kramer, Ferdinand Köther.**

Vertrieb in Deutschland

Pro Ludo GmbH, Konstanz

Internet

Weitere Informationen zu El Capitan erhalten Sie unter

www.qwggames.nl

www.kramer-spiele.de

www.proludo.de

© 1997 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner

© 2007 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner

© 2007 QWG Games

