Francis Drake

2 Player Variant

Inspired by Mathue Faulkner and developed by Kayal Games

The 2 player game uses all the normal rules with the following modifications.

1. PREPARATION:

• Use the set of Location Tiles that would be used in the 3 player game.





• There will be a third "non-player" in the game, who will be referred to as Hawkins (John Hawkins was Drake's older cousin).
He will use the following pieces in a non-player color: the Frigate, Investor and 10 Player Discs.

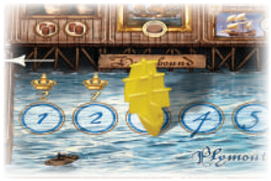






The Sailing Discs in this same color will be used to block some Locations in the Caribbean (described below).

• Place Hawkins' Frigate in the 3rd spot of the Homebound Docks.



• Block 1 Galleon, 2 Forts, 2 Towns and 1 Trade Port randomly, prior to each voyage (described below).

• Do not set up Silver, Gold, Jewels, Commodities, Spanish Galleon, Frigate or Troop counters in the blocked areas.

2. HAWKINS' PLYMOUTH STREET LOCATION SELECTION:

In the Provisioning Phase, Hawkins will randomly select a Plymouth Street Location on his turn and a disc will be placed in that Location. There is no need for Hawkins to receive the items shown on the Location tile on which his disc is placed.

• Each time it is Hawkins' turn, roll the 6-sided die and place one of his colored discs on a Location according to the following:.
On a roll of 1-3, he selects the 'best' spot available on the 1st available Location Tile.
On a roll of 4-5, he selects the 'best' spot available on the 2nd available Location Tile.
On a roll of 6, he selects the 'best' spot available on the 3rd available Location Tile.

• Hawkins must follow the same rules as a normal player (i.e. must choose downfield, may not place two discs on the same location, etc.)

• If Hawkins selects the first Drake spot, then his next selection must be the second Drake spot.

• Investor is available to Hawkins until he has used his Investor Tile.

• If Hawkins' roll would take him past the Dockside location, place his Frigate in the first available dock in the Outbound Harbour, then he is finished for the round. He does not sail during the Sailing Phase of the game. He only takes part in the Provisioning Phase of the 3 voyages and is always in the 3rd Dock of the Homebound Harbour at the start of the Provisioning Phase.



After Red and Blue have placed, if Hawkins rolls a "1", "2" or "3" he places a disc on this crew space.

1



If Hawkins rolls a "4" or "5" he places a disc on the Shipyard.



If Hawkins rolls a "6" he places a disc on the first Gun space.

3. BLOCKING AREAS OF THE MAP:

- Not all the Destinations on the map are used each voyage. The Destinations not used on that voyage are determined by a die roll and cross referencing the number rolled on the chart below to determine the "blocked" Destinations: 1 Galleon, 2 Forts, 2 Towns in the Zones shown and 1 nominated Trade Port.
- Before the Provisioning Phase of **each** voyage, roll the 6-sided die once and mark the blocked Destinations by placing one of Hawkins' Sailing Discs on the 1 space of the indicated Galleon, Forts, Towns and Trade Port. The 2 active players are not allowed to use those Destinations on that voyage. The Sailing Discs are removed from the board at the end of that voyage.



On a roll of "5", a disc is placed on the 1 space of Santiago de Cuba, Portobelo, Gran Granada (shown here) and the Forts in Zones 1 and 4 and the Galleon in Zone 4 (not shown here).

Die Roll	Galleon	Fort	Town	Trade Port
	Zone 2	Zone 2 Zone 4	Zone 1 Zone 3	San Juan
	Zone 2	Zone 1 Zone 3	Zone 2 Zone 4	San Juan
	Zone 3	Zone 3 Zone 4	Zone 1 Zone 2	Santo Domingo
	Zone 3	Zone 1 Zone 2	Zone 3 Zone 4	Santo Domingo
	Zone 4	Zone 1 Zone 4	Zone 2 Zone 3	Santiago de Cuba
	Zone 4	Zone 2 Zone 3	Zone 1 Zone 4	Santiago de Cuba

*(Zone 1 may be considered the Green Zone, while Zones 2,3 and 4 be considered the Purple, Yellow and Red Zones respectively.)

2

Francis Drake — Variante 2 joueurs

Sur une idée originale de Mathue Faulkner et développée par Kayal Games

Dans le jeu à 2 joueurs, toutes les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

1. PRÉPARATION :

• Utilisez la série de tuiles lieux pour le jeu à 3 joueurs.





• Il y aura dans cette variante un 3ème joueur neutre, qui sera appelé Hawkins (John Hawkins était le cousin ainé de Drake). Hawkins utilisera les éléments suivants dans une couleur non choisie par les joueurs : 1 frégate, un jeton investisseur et 10 disques d'action.

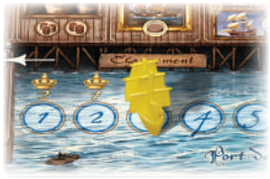






Les disques mission de la même couleur seront utilisés pour bloquer certains emplacements des Caraïbes (voir plus loin).

• Placez la frégate d'Hawkins sur la position 3 des Docks de chargement.



• Bloquez 1 Galion, 2 Forts, 2 Villes et un port de commerce avant chaque voyage (voir page 2).

• Ne placez pas d'Argent, d'Or, de Bijoux, de Marchandises, de Galions et Frégates/Troupes espagnols sur les destinations ainsi bloquées.

2. PHASE D'APPROVISIONNEMENT :

Lors de la phase d'approvisionnement, à chacun de ses tours, Hawkins placera un disque d'action sur un Lieu suivant le résultat d'un dé. Hawkins n'a pas besoin de prendre les objets / bonus associés.

• Quand c'est à Hawkins de jouer, lancez le d6 et appliquez les règles suivantes :
sur un résultat de 1-3, Hawkins se place sur le meilleur espace (le plus à gauche) sur la **prochaine** tuile accessible pour lui ;
sur un résultat de 4-5, Hawkins se place sur le meilleur espace sur la 2ème **prochaine** tuile accessible ;
sur un résultat de 6, Hawkins se place sur le meilleur espace sur la 3ème **prochaine** tuile accessible.

• Hawkins doit suivre les mêmes règles qu'un joueur normal (pas deux disques sur un même Lieu, il doit toujours progresser dans la rue…).

• Si Hawkins se place sur le premier emplacement de Drake, alors son prochain tour est de se placer sur le 2ème emplacement de Drake.

• Le Lieu investisseur est disponible pour Hawkins tant que son jeton Investisseur n'a pas été défaussé.

• Si le résultat du dé amène Hawkins à se placer au-delà du dernier lieu (Quais) alors placez sa frégate sur le premier emplacement disponible des Docks des navires en partance, ce qui termine son tour (aucun autre disque ne sera placé). Hawkins ne naviguera pas : il prend uniquement part à la phase d'approvisionnement des 3 voyages et sera toujours en 3ème position sur les Docks de chargement au début d'un nouveau voyage.



Après que Rouge et Bleu se sont placés, si Hawkins fait 1, 2 ou 3 au dé, il place son disque sur le 2ème espace d'Equipage (le 1er espace est occupé).

3



Si Hawkins fait 4 ou 5, il place son disque sur le 2ème espace de Chantier naval (le 1er espace est occupé).



Si Hawkins fait un 6, il place son disque sur le 1er espace de Canons (3ème tuile disponible pour lui, espace le plus à gauche).

3. PHASE DE PRÉPARATION : BLOQUER DES EMPLACEMENTS

- Pendant la phase de préparation de chaque voyage (et avant la phase d'approvisionnement), des destinations sur la partie Caraïbes sont bloquées. Ces destinations (1 Galion, 2 Forts, 2 Villes et un Port de commerce) sont déterminées par un jet de dé, et la table de références décrites ci-dessous.
- Lancez le dé et placez un disque Mission sur les destinations indiquées. Les joueurs **ne peuvent pas** naviguer vers ces destinations pour ce voyage. Les disques Mission sont enlevés à la fin du voyage (et replacés sur des nouvelles destinations quand on prépare le voyage suivant).





Un « 5 » est obtenu au dé : 1 disque est placé sur Santiago de Cuba, Portobelo, Gran Granada (montré ci-dessus), et sur les Forts des zones 1 et 4, ainsi que le Galion de la zone 4 (non montré dans le visuel).

Résultat	Galion	Fort	Ville	Port de commerce
	Zone 2	Zone 2 Zone 4	Zone 1 Zone 3	San Juan
	Zone 2	Zone 1 Zone 3	Zone 2 Zone 4	San Juan
	Zone 3	Zone 3 Zone 4	Zone 1 Zone 2	Santo Domingo
	Zone 3	Zone 1 Zone 2	Zone 3 Zone 4	Santo Domingo
	Zone 4	Zone 1 Zone 4	Zone 2 Zone 3	Santiago de Cuba
	Zone 4	Zone 2 Zone 3	Zone 1 Zone 4	Santiago de Cuba

*Note: la zone 1 correspond à la partie verte, la zone 2 la violette, la zone 3 la jaune et la zone 4 la rouge.

Francis Drake — 2 Spieler Variante

Inspiriert durch Mathue Faulkner und entwickelt von Kayal Games

Im Spiel zu zweit gelten die normalen Regeln, mit folgenden Änderungen:

1. VORBEREITUNG

- Es wird der Satz Ortsplättchen benutzt, den man im Spiel zu dritt benutzen würde.





- Im Spiel gibt es einen dritten „Nicht-Spieler“, der Hawkins heißt (John Hawkins war Drakes älterer Cousin).
  Er benutzt die folgenden Materialien in einer Farbe, die kein Spieler hat:
  Die Fregatte, den Investor und 10 runde Spielersteine.







Die Missionsscheiben dieser Farbe werden benutzt, um einige Ziele in der Karibik zu blockieren (Details s. unten).

- Hawkins’ Fregatte kommt auf das dritte Feld der Ankunft-Docks.



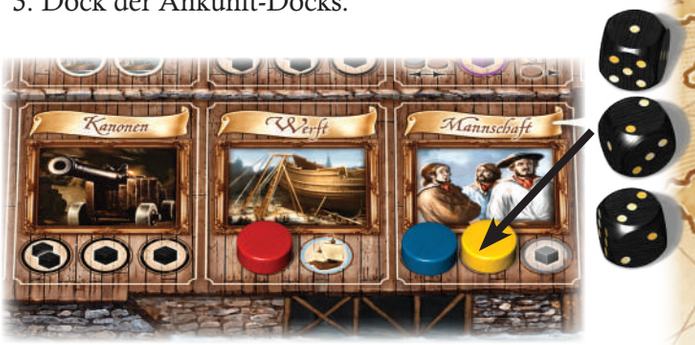
- Vor jeder Reise werden zufällig 1 Galeone, 2 Forts, 2 Städte und 1 Handelshafen blockiert (Details s. unten).

- Auf diese blockierten Orte wird/werden kein/e Silber, Gold, Edelsteine, Handelswaren, Spanische-Galeone-, Fregatte- oder Truppen-Plättchen gelegt.

2. HAWKINS’ AUSWAHL DER ORTE IN DER STRASSE VON PLYMOUTH:

In der Bevorratungsphase wählt Hawkins zufällig einen Ort in der Straße von Plymouth aus, auf den dann ein runder Spielerstein gelegt wird. Es ist nicht nötig, Hawkins die Gegenstände zu geben, die er an dem Ort erhält, wo der runde Spielerstein eingesetzt wird.

- Immer wenn Hawkins dran ist, wird ein 6-seitiger Würfel gewürfelt und folgendermaßen einer von Hawkins’ runden Spielersteinen auf einen Ort gestellt:.
  Bei einer 1-3 sucht er sich den „besten“ freien Platz auf dem nächsten verfügbaren Ortsplättchen aus.
  Bei einer 4-5 sucht er sich den „besten“ freien Platz auf dem übernächsten verfügbaren Ortsplättchen aus.
  Bei einer 6 sucht er sich den „besten“ freien Platz auf dem drittnächsten verfügbaren Ortsplättchen aus.
- Für Hawkins gelten die gleichen Regeln wie für normale Spieler (d.h. er muss sich entlang der Straße bewegen, darf nicht zwei runde Spielersteine am gleichen Ort einsetzen etc.).
- Sucht Hawkins sich den ersten Drake-Kreis aus, muss er danach den zweiten Drake-Kreis aussuchen.
- Für Hawkins ist der Investor verfügbar, bis er seine Investor-Karte benutzt hat.
- Wenn Hawkins über den Kai hinaus einsetzen müsste, wird seine Fregatte auf den ersten freien Dock der Abreise-Docks gestellt. Er nimmt nur an der Bevorratungsphase der drei Reisen teil und steht zu Beginn der Bevorratungsphase immer auf dem 3. Dock der Ankunft-Docks.



Haben Rot und Blau eingesetzt, legt Hawkins einen runden Spielerstein auf dieses Mannschaft-Feld, wenn er eine 1, 2 oder 3 würfelt.

5



Wenn Hawkins eine 4 oder 5 würfelt, legt er einen runden Spielerstein auf die Werft.



Wenn Hawkins eine 6 würfelt, legt er einen runden Spielerstein auf das erste Kanonen Feld.

3. ORTE AUF DER KARTE BLOCKIEREN:

- In den Reisen werden nicht alle Ziele auf der Karte benutzt. Um die Ziele, die in der aktuellen Reise nicht benutzt werden, zu ermitteln, wird gewürfelt und in der Tabelle unten abgelesen, welche Ziele „blockiert" werden: 1 Galeone, 2 Forts, 2 Städte in den entsprechenden Zonen und ein bestimmter Handelshafen.
- Vor der Bevorratungsphase jeder Reise wird mit einem 6-seitigen Würfel gewürfelt und die blockierten Ziele markiert, indem jeweils eine von Hawkins' Missionsscheiben auf das Feld 1 der/des entsprechenden Galeone, Forts, Städte und Handelshafens gelegt wird. Die beiden aktiven Spieler dürfen diese Ziele in der aktuellen Reise nicht benutzen. Am Ende der Reise werden die Missionsscheiben von diesen Zielen genommen.





Wird eine 5 gewürfelt, kommt eine Scheibe auf das Feld 1 von Santiago de Cuba, Portobelo, Gran Granada (hier abgebildet), die Forts in den Zonen 1 und 4 und die Galeone in Zone 4 (hier nicht abgebildet).

Augenzahl	Galeone	Fort	Stadt	Handelshafen
	Zone 2	Zone 2 Zone 4	Zone 1 Zone 3	San Juan
	Zone 2	Zone 1 Zone 3	Zone 2 Zone 4	San Juan
	Zone 3	Zone 3 Zone 4	Zone 1 Zone 2	Santo Domingo
	Zone 3	Zone 1 Zone 2	Zone 3 Zone 4	Santo Domingo
	Zone 4	Zone 1 Zone 4	Zone 2 Zone 3	Santiago de Cuba
	Zone 4	Zone 2 Zone 3	Zone 1 Zone 4	Santiago de Cuba

* Zone 1 wird auch als Grüne Zone bezeichnet und die Zonen 2, 3 und 4 werden entsprechend als Violette, Gelbe und Rote Zone bezeichnet

6

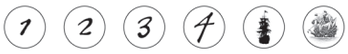
EXPANSION FOR 6 PLAYERS
EXTENSION POUR 6 JOUEURS ERWEITERUNG FÜR 6 SPIELER






16



6 10 4 8 5 2 4





1. COMPONENTS

- 1 Plastic Galleon, 1 Plastic Frigate
- 1 Score Marker, 6 Mission Discs, 10 player Discs
- 4 Player Cubes, 1 set of stickers
- Ship log, 1 Treasure Chest, 1 Investor Tile
- 1 Set of 16 Location Tiles
- 2 Board Overlays : One placed in Plymouth Harbour and the other at Dockside
- 8 Crew, 5 Guns, 2 Trade Goods, 4 Barrels

2. RULES

The 6 player game uses all the normal rules of play.
There is a set of Location Tiles specific for 6 players.
There are some variations to 4 of these Location Tiles.

- Drake: Now 2 players can stop on this tile and each will receive the same benefits as in the base game. Each of these players must still place a disc here on 2 consecutive turns.
- The Admiral: The main function of placing the 3 Spanish Galleons is unchanged. However, instead of collecting 1VP for each unclaimed gold at the end of the voyage, the owner of the tile simply gets 3 VP without regard to unclaimed gold.
- The Governor: The main function of placing the 4 Spanish Troops is unchanged. However, instead of collecting 1VP for each unclaimed silver at the end of the voyage, the owner of the tile simply gets 3 VP without regard to unclaimed silver
- Golden Hind: Now 2 players can stop on this tile. Both will get to use their Golden Hind mission disc and during the Resolve Missions phase, they will both go before the number 1 mission discs of all players. The first player to place a disc here, puts it on the "1st"circle and he will get to use his Golden Hind mission disc first and the second player will place on the "2nd" circle and will get to go next. Then in Sailing Order the number 1 disc of each player will resolve its mission.

1. CONTENU

- 1 galion en plastique, 1 frégate en plastique
- 1 marqueur de score, 6 disques de mission, 10 disques de joueurs, 4 cubes de joueur, 1 série d'autocollants.
- 1 carnet de bord, 1 coffre aux trésors, 1 tuile investisseur.
- 1 série de 16 tuiles de lieux
- 8 membres d'équipage, 5 canons, 2 marchandises, 4 barils.
- 2 plateaux cache (placez-en un sur le port et un autre sur les quais)

2. LES RÈGLES

Le jeu à 6 joueurs utilise les règles de jeu normales.
Il y a une série de tuiles de lieux spécifiques pour les parties à 6 joueurs.
Il y a des variations pour 4 de ces tuiles de lieux.

- Drake : 2 joueurs peuvent maintenant s'arrêter sur cette tuile et chacun recevra les mêmes bénéfices que dans le jeu de base. Chaque joueur doit cependant y placer un disque pendant 2 tours consécutifs.

- L'Amiral : la principale fonction de placer 3 frégates espagnoles demeurent inchangée. Cependant au lieu de récupérer 1 PV pour chaque or non réclamé à la fin du voyage, celui qui possède la tuile reçoit simplement 3 PV sans tenir compte de l'or non réclamé.
- Le Gouverneur : la principale fonction de placer 4 troupes espagnoles demeurent inchangée. Cependant, au lieu de récupérer 1 PV pour chaque argent non réclamé à la fin du voyage, celui qui possède la tuile reçoit simplement 3 PV sans tenir compte de l'argent non réclamé.
- Le Golden Hind : 2 joueurs peuvent maintenant s'arrêter sur cette tuile. Les deux reçoivent leur disque de mission Golden Hind et pendant la phase de résolution des missions, ils joueront avant le disque 1 de tous les autres joueurs. Le premier joueur qui place un disque ici, le met sur le « 1er » cercle et il utilisera son disque de mission Golden Hind en premier et le second joueur se placera sur le « 2nd » cercle jouera après. Ensuite, dans l'ordre de navigation le disque numéro 1 de chaque joueur sera résolu pour sa mission.go before the number 1 mission.

7



1. SPIELMATERIAL

- 1 Plastik-Galeone, 1 Plastik-Fregatte
- 1 Wertungsmarker, 6 Missionsscheiben, 10 runde Spielersteine, 4 eckige Spielersteine, 1 Satz Aufkleber
- Logbuch, 1 Schatzkiste, 1 Investor-Karte
- 1 Satz mit 16 Ortsplättchen
- 2 Abdeckteile für den Hafen von Plymouth
- 8 Mannschaft, 5 Kanonen, 2 Handelswaren, 4 Proviant (Fässer)

Die beiden Abdeckteile kommen auf den Spielplan: Eines auf den Hafen und eines auf den Kai.

2. REGELN

Im Spiel zu sechst gelten alle Regeln des normalen Spiels.
Für 6 Spieler gibt es einen speziellen Satz Ortsplättchen.
Bei 4 dieser Ortsplättchen gibt es leichte Veränderungen:

- Drake : Auf diesem Plättchen können nun 2 Spieler einsetzen und erhalten beide die gleichen Gegenstände wie im Grundspiel. Beide Spieler müssen hier immer noch in 2 aufeinanderfolgenden Runden runde Spielsteine einsetzen.
- Der Admiral: Die Primärfunktion, 3 Spanische Fregatten platzieren zu dürfen, bleibt unverändert. Anstatt allerdings am Ende der Reise je 1 SP für jedes noch auf dem Spielplan liegende Gold zu erhalten, erhält der Besitzer des Plättchens pauschal 3 SP für das liegen gebliebene Gold.
- Der Gouverneur: Die Primärfunktion, 4 Spanische Truppen platzieren zu dürfen, bleibt unverändert. Anstatt allerdings am Ende der Reise je 1 SP für jedes noch auf dem Spielplan liegende Silber zu erhalten, erhält der Besitzer des Plättchens pauschal 3 SP für das liegen gebliebene Silber.
- Golden Hind : Auf diesem Plättchen können nun 2 Spieler einsetzen. Beide dürfen ihre Golden-Hind-Missionsscheibe benutzen und beide sind in der Missionen-auswerten-Phase vor allen anderen Missionsscheiben aller Spieler an der Reihe. Der Spieler, der zuerst einen runden Spielstein hier einsetzt, legt ihn auf den Kreis „1st“ und darf seine Golden-Hind-Missionsscheibe zuerst benutzen. Der zweite Spieler legt seinen auf den Kreis „2nd“ und ist danach an der Reihe. In Segel-Reihenfolge dürfen dann alle anderen Spieler ihre Missionsscheibe mit der 1 auswerten.

THE 2 MINI-EXPANSIONS - LES 2 MINI-EXTENSIONS - DIE 2 MINI-ERWEITERUNGEN

Montezuma's Legacy

The enormous wealth of Monteczuma's Aztec Empire was rounded up by the conquering Spanish troops and shipped back to Spain via Veracruz.
The Galleons carrying the Aztec treasure were particularly laden with riches worth a fortune and among them were many Aztec relics.
1. Replace the 3 Spanish Galleon Counters with the set supplied here.
2. The jewel accompanying the Spanish Galleon in zone 4 is replaced on each voyage with the Aztec Relic supplied here.
If captured, these relics go in the player's treasure chest and are scored at the end of the game.-

Spain's revenge

In response to Drake's daring raids on her prized new world empire, PhilipII of Spain decided to strengthen his forts which held the treasures from the Incan and Aztec empires. He also sent his best admirals to guard the Treasure Fleets on the long journey home to Spain.
Replace the Spanish Troop tiles and Spanish Frigate tiles with the sets enclosed here.

L'Héritage de Montezuma

Les énormes richesses de l'empire Aztèque ont été rassemblées par les troupes des conquérants espagnols pour être envoyées par bateaux en Espagne via Veracruz. Les Galions transportant les trésors aztèques étaient chargés de richesse valant des fortunes et parmi elles, se trouvaient des reliques Aztèques.
1. Remplacez les 3 Compteurs de Galions Espagnols par ceux fournis dans cette extension.
2. Les bijoux accompagnant le Galion Espagnol dans la zone 4 sont remplacés à chaque voyage par la relique Aztèque fournie ici.
Si ces reliques sont prises, elles vont dans le coffre aux Trésors du joueur, et elles rapporteront des points à la fin de la partie (6PV).

La Revanche de l'Espagne

En réponse aux raids audacieux de Sir Francis Drake sur son précieux empire du nouveau monde, Philippe II d'Espagne a décidé de renforcer la sécurité de ses forts, contenant les trésors des empires Inca et Aztèque.
Il a aussi envoyé ses meilleurs amiraux pour escorter les flottes chargées de trésors qui font route vers l'Espagne.
Remplacez les tuiles Troupes Espagnoles et Frégates Espagnoles par les tuiles fournies dans cette extension.

Montezumas Vermächtnis

Der enorme Reichtum von Montezumas Azteken-Reich wurde von den Truppen der spanischen Eroberer zusammengetragen und über Veracruz nach Spanien verschifft. Die Galeonen, die die aztekischen Schätze transportierten, waren mit unermesslichen Reichtümern beladen, darunter auch viele aztekische Reliquien.
1. Die 3 spanischen Galeonen werden durch den beiliegenden Satz Galeonen ersetzt.
2. Der Edelstein, der zu der spanischen Galeone in Zone 4 gehört, wird auf jeder Reise durch die beiliegende aztekische Reliquie ersetzt.
Wenn ein Spieler die Reliquien erobert, kommen sie in seine Schatzkiste und werden am Ende des Spiels gewertet (6 SP).

Spaniens' Rache

Als Antwort auf Drakes' wagemutige Angriffe auf sein Reich in der Neuen Welt, entschied sich Philipp II. seine Forts zu verstärken, in denen die Schätze aus dem Inka- und dem Azteken-Reich aufbewahrt wurden. Außerdem schickte er seine Besten, um die Schatzflotten auf dem langen Weg zurück nach Spanien zu beschützen.
Die Spanische-Truppen-Plättchen und Spanische-Fregatte-Plättchen werden durch die entsprechenden beiliegenden Sätze ersetzt.