



PIRATES!

Ein vollständiger und ausführlicher Bericht über das große Zeitalter der Seeräuberei

Zwischen 1560 und 1700 im Gebiet der Westindischen Inseln

Unter Mitarbeit von

Spiel Design

Sid Meier

Software Graphik

Michael Haire

Szenisches Design und Dokumentation

Arnold Hendrick

Software Entwicklung (C64)

Sid Meier

Qualitätsüberprüfung

Alan Roireau

Umschlag und Kartenzeichnung

Rebecca Butcher

EINLEITUNG



Europa ist im Umbruch - neue Könige und Kaiser steigen auf. Für den ehrgeizigen Mann hat sich ein Leben zahlreicher Möglichkeiten geöffnet, in dem er sich einen guten Ruf erwerben, Reichtum erlangen, eine wunderschöne Frau zur Gemahlin nehmen und durch königliche Gunst sogar zum Edelmann ernannt werden kann! "Herzog des Königreiches" klingt gut, nicht wahr? Jetzt ist die Zeit gekommen, in der ein jeder Ruhm und Reichtum erlangen kann!

Nirgendwo sind die Möglichkeiten größer als in der Karibik. Hier sind die großen Mächte in einem unaufhörlichen Kampf um die Vorherrschaft über diese strategisch wichtigen Gewässer verwickelt. Hier suchen die Vertriebenen aus der Alten Welt ein neues Leben in der Neuen Welt. Hier befahren reiche Kaufleute, schwerfällige Fluyt-Frachtschiffe und spanische Galeonen - langsam und vollbeladen mit spanischem Gold - die Meere Säbelgerassel, Kanonendonner und wilde Männer: Bei PIRATES müssen Sie ein aufregendes Freibeuterabenteuer in der Karibik bestehen und als furchtloser Piratenkapitän Karriere machen.

Wer kennt sie nicht, die alten amerikanischen Leinwandshinken im Stile des Roten Korsaren? Wenn Sie sich ebenfalls zum plündernden Piraten berufen fühlen, können Sie diesem Trieb jetzt hemmungslos nachgeben: Zwischen 1560 und 1700 spielt diese Freibeutersimulation. In der Karibik streiten sich Holländer, Engländer, Franzosen und Spanier um Gold, Land und Leute. Je nach Zeitabschnitt und Nationalität, die Sie zum Beginn Ihrer Karriere wählen, verläuft das Spiel schwerer oder leichter. Sie dürfen sich eine bestimmte Zeitperiode aussuchen oder den Expeditionsverlauf eines berühmten Seefahrers nacherleben.

Anfangs sind Sie meist nur mit einem kleinen Boot, wenig Leuten und geringen Goldreserven unterwegs. In der jeweiligen Stadt, in der Sie vor Anker liegen, lassen sich verschiedene Aktionen einleiten: ein Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in der Kneipe. Sie können die Stadt auch kurzerhand ausrauben. Allerdings werden Sie die Gouverneure der anderen Städte des gleichen Landes nicht mehr allzu freundlich behandeln.

Unter Kanonendonner mit anderen Schiffen kämpfen, Städte plündern, Handel treiben und schöne Frauen becircen, gehört ebenso zu Ihren Aufgaben, wie das Fechten mit anderen Kapitänen und Fortkommandern. Die Fahrt durch die Karibik wird mittels einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt.

Leider stehen Ihnen für Ihren Karriereplan nur wenige Spieljahre zur Verfügung. Je größer Ihre Flotte ist und je mehr Männer Sie besitzen, desto leichter wird es Ihnen fallen, große und schatztrüchtige Städte anzugreifen. Mit den nötigen Informationen die Sie in den Hafenkneipen bekommen (Wer führt gegen wen Krieg? Wann trifft wo ein Schiff mit fetter Beute ein?), sollte es Ihnen möglich sein sogar die goldbeladene spanische Treasure-Fleet oder den sagenhaften Silberzug zu erobern.

Manchmal taucht auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Ihnen Informationen oder den Teil einer Schatzkarte verkaufen will. Erledigen Sie alle Aufgaben tadellos und verhalten Sie sich der eigenen Nationalität gegenüber loyal, werden Sie mit Titeln und Ländereien belohnt. Mit steigenden Ansehen dürfen Sie dann auch um die vielen schönen Gouverneurstöchter werben.

Nebenbei gibt es auch noch Informationen über verschollene Familienmitglieder, die auf ihre Befreiung warten. Diese Familienmitglieder besitzen wiederum Kartenstücke die zu einem sagenhaften Inkaschatz führen sollen.

DAS ZIEL DES SPIELS



Aus bescheidenen Verhältnissen kommend versuchen Sie, in der Karibik Glück und Reichtum zu finden, damit Sie sich später sorglos zur Ruhe setzen können. Wie Sie nach Rücktritt in den Ruhestand Ihr Leben bestreiten, hängt von Ihrem Reichtum, Ihrer gesellschaftlichen Stellung, Ihren Ländereien, ihrem Ruf, der Frau, die Sie heiraten (falls Sie überhaupt heiraten) und Ihren Erinnerungen an die Erlebnisse als Abenteurer auf hoher See ab.

Sobald Sie in einem Hafen eingelaufen sind und die Beute der letzten Reise aufgeteilt haben, können Sie sich jederzeit aus dem Abenteurerleben zurückziehen und das Spiel beenden. An diesem Punkt erfahren Sie dann auch, wie erfolgreich Sie waren. Sind Sie mit Ihren Errungenschaften nicht zufrieden, dann können Sie sich, sofern es Ihre Gesundheit zuläßt sogleich wieder in ein neues Abenteuer stürzen! Vielleicht sollten Sie sich versuchsweise einige Male in den Ruhestand begeben, um zu sehen, was passiert.

LADEN UND STARTEN

- 1.) Final Cartridge mit SYS 64738 ausschalten
- 2.) >LOAD"PIRATES",8,1< eintippen
- 3.) RETURN-Taste drücken - Erster Introscreen (Adler)
- 4.) SPACE-Taste drücken - Zweiter Introscreen (Schiff)
- 5.) Der Hauptteil der Simulation wird geladen
- 6.) Bei den nun folgenden Fragen fahren Sie fort, wie in Anhang "StartÜbersicht" und in Anhang "Quickstart" beschrieben

IN DER STADT

Die Bedienung:

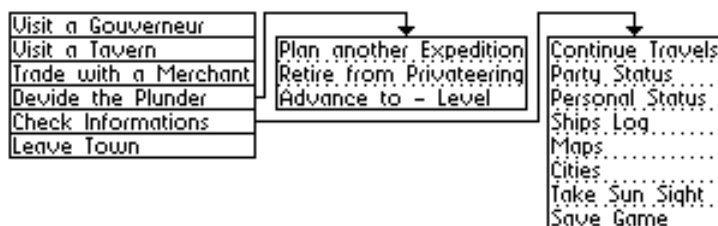
Die Bedienung gilt grundsätzlich im gesamten Spiel, bei jeder Art von Menü oder Auswahl.

⌂/⌕ Cursor bewegen

⬢ Hervorgehobene Option wählen

Das Menü:

In der Stadt haben Sie immer das Menü, oder einen Teil davon eingeblendet. Sie müssen es nicht extra aufrufen. Das Menü enthält folgende Menüpunkte (siehe Hauptmenü):



Die Möglichkeiten:

In der Stadt kann einiges passieren, hier wird nur eine kleine Übersicht gegeben: Waren kaufen und verkaufen, Schiffe instandsetzen oder verkaufen, Neuigkeiten über Städte/ Bündnisse/ Amnestien/ Schatzflotte/ Silberzug/ Eroberungen/ etc. sammeln, Piraten und Piratenjäger abliefern und dafür Lösegeld bekommen, Kaperbriefe kaufen, Gouverneurstöchter versuchen zu heiraten, Karten über den Verbleib Ihrer Familienmitglieder erhalten, Schatzkarten kaufen, Seeleute anheuern, die Beute teilen, und last not least - den Spielstand speichern.

Die Stadt verlassen:

Wählen Sie den Menüpunkt "Leave Town". Sie befinden sich dann entweder wieder auf dem Schiff (wenn Sie vom Hafen in die Stadt gelangt sind), oder im Gelände (wenn Sie die Stadt vom Land betreten haben).

AUF SEE

Die Bedienung des Schiffes:

→ Schiff im Uhrzeigersinn drehen

← Schiff gegen den Uhrzeigersinn drehen

⬢ Menü aufrufen

SPACE Pause

Das Menü:

Das Menü enthält folgende Menüpunkte (siehe Hauptmenü):

Continue Travels (5/a) Party Status (5/b)

Personal Status (5/c) Ships Log (5/d)

Maps (5/e) Cities (5/f)

Take Sun Sight (5/g)

Klippen und Untiefen:

Sie sind als weiße Schaumkronen zu sehen. Beim Auflaufen verlieren Sie ein Schiff und die entsprechende Menge an Waren, Beute und Mannschaft. Wenn es Ihr letztes Schiff war verlieren Sie die gesamte Beute und die Waren, Ihre Gesundheit wird schlechter

und Sie verbringen 6 Monate bei den Eingeborenen, die Sie verpflegen.

An Land gehen:

Steuern Sie das Schiff einfach an die Stelle, an der Sie an Land gehen wollen. Ab sofort steuern Sie Ihre Crew (siehe "An Land").

Schiff gesichtet:

Dies wird Ihnen vom Ausguck gemeldet. Zuerst nur daß es gesichtet wurde, dann die Schiffsart und schließlich die Flagge. Je genauer Sie ein Schiff untersuchen (investigate), desto höher wird die Wahrscheinlichkeit, daß wenn ein Pirat oder ein Piratenjäger der Kapitän ist, Ihnen ein Schiffskampf aufgezwungen wird. Sie haben normal folgende Möglichkeiten:

1.) Reise fortsetzen (continue Voyage/sail away)

2.) Nach Neuigkeiten fragen (hail for News)

Sie erfahren Neuigkeiten wie z.B wer mit wem Bündnisse geschlossen hat, manchmal aber auch nur Seemannsgarn.

3.) Schiffskampf (close for Battle)

a) Wenn Sie verlieren, haben Sie einige Monate Zeit darüber nachzudenken warum. Außerdem wird Ihre Gesundheit schlechter und Sie verlieren Ihre Schiffe, Waren und die Beute.

b) Wenn Sie gewinnen und das feindliche Schiff versenkt wurde haben Sie Pech gehabt, sonst folgt das Plündern. Weiters können Sie entscheiden ob Sie das Schiff in Ihre Flotte aufnehmen. Meistens wollen Männer in Ihre Crew aufgenommen werden. Wenn es ein Pirat oder ein Jäger war haben Sie außerdem die Möglichkeit ihn

- einzusperren (Prämie beim Gouverneur)

- auszufragen (über die Schatzflotte etc.)

Zum Hafen segeln:

Bewegen Sie das Schiff dazu in Richtung der Stadt bis der Bildschirm umschaltet. Sie sehen dann den Namen und die Nationalität der Stadt und haben folgende Möglichkeiten:

1.) In den Hafen segeln (Sail into Harbor)

a.) Wenn die Stadt Ihnen feindlich gesinnt ist (Personal Status) wird das Fort, sofern vorhanden, in den meisten Fällen das Feuer eröffnen und Ihnen ein Schiff versenken. Das bringt Ihnen 6 Monate Gefängnis, den Verlust aller Waren und der Beute, und eine Verschlechterung Ihrer Gesundheit ein.

b.) Sie befinden sich nun in der Stadt (siehe "In der Stadt")

2.) Die Stadt angreifen (Attack Town)

- Unter dem Kanonenbeschuß des Forts müssen Sie bis zum Hafen segeln (Bedienung wie bei "Schiffskampf"), dann

- Mit dem Fortkommandanten einen Fechtkampf austragen (Bedienung wie bei "Fechtkampf"). Wenn Sie auch diese Hürde genommen haben, dann folgt das

- Plündern der Stadt (Bedienung wie bei "Handel").

- Oft wurde das Gold aber schon beiseite geschafft!

- Manchmal können Sie einen neuen Gouverneur ernennen!

Sollten Sie verlieren dann dürfen Sie sich das Gefängnis von Innen ansehen (inclusive aller Unannehmlichkeiten).

3.) In die Stadt schleichen (Sneak into Town)

Unter diesem Menüpunkt ist kein Teilen der Beute möglich! Folgendes kann passieren:

a.) Eine Fortwache erwischt Sie und es kommt zum Fechtkampf. Wenn Sie gewinnen befinden Sie sich in der Stadt. Wenn Sie verlieren wandern Sie für 6 Monate ins Gefängnis (Verschlechterung der Gesundheit), und Verlust aller Waren und der Beute.

- b.) Sie gelangen unerkannt in die Stadt.
- 4.) Zurück auf See (Leave Town)
Sie befinden sich wieder auf Fahrt.

Die Crew meutert:

Dies kann aus den verschiedenen Gründen passieren. Hier eine kleine Auswahl: zu wenig Verpflegung, zu viele Männer, zu wenig Kampf, zu wenig Beute, etc. Tritt dieser Fall ein, so fordert Sie Ihr eigener Leutnant zu einem Fechtkampf heraus. Sollten Sie den Kampf gewinnen, haben Sie noch eine kleine Frist um die Ursache zu beseitigen. Wenn nicht, dann werden Sie abgesetzt, mit allen möglichen Unannehmlichkeiten die das Piratenleben mit sich bringt (schlechtere Gesundheit, keine Beute, etc.).

AN LAND

Die Steuerung der Crew:

- ↔/⚡ Die Crew in die gewünschte Richtung steuern
- ⦿ Menü aufrufen
- SPACE Pause

Das Menü:

Das Menü enthält folgende Menüpunkte (siehe Hauptmenü):

- | | |
|------------------------|--------------------|
| Continue Travels (5/a) | Party Status (5/b) |
| Personal Status (5/c) | Ships Log (5d) |
| Maps (5/e) | Cities (5/f) |
| Take Sun Sight(5/g) | Search (5/i) |

Das Gelände:

Das Gelände besteht aus 4 verschiedenen Arten:

- | | |
|------------------|------------------------------|
| normales Gelände | - schnelle Bewegung der Crew |
| Sträucher | - mittlere Bewegung der Crew |
| Wald | - langsame Bewegung der Crew |
| Wasser | - kann nicht betreten werden |

In See stechen:

Steuern Sie Ihre Crew an die Stelle, an der Ihr Schiff an Land liegt. Wenn sie das Schiff berührt, steuern Sie wieder Ihr Schiff (siehe "Auf See").

Schatzsuche:

Steuern Sie Ihre Crew an die Stelle, an der Ihrer Vermutung nach ein Schatz vergraben ist. Dann rufen Sie das Menü auf (Feuerknopf) und wählen den Menüpunkt "Suchen" (Search). Sollte an dieser Stelle ein Schatz versteckt sein, so wird der Wert zu Ihrer Beute hinzugerechnet, wenn nicht, dann haben Sie und Ihre Crew 3 Tage umsonst gegraben.

Rettung eines Familienmitgliedes:

Es sind insgesamt vier Familienmitglieder verschleppt worden. Die Bedienung bei der Rettung erfolgt wie die Schatzsuche. Jedes gerettete Familienmitglied besitzt einen Teil der Schatzkarte eines sehr wertvollen Inkaschatzes.

Vor einer Stadt:

Bewegen Sie Ihre Crew in Richtung der Stadt bis der Bildschirm umschaltet. Sie sehen dann den Namen und die Nationalität der Stadt und haben folgende Möglichkeiten:

- 1.) In die Stadt marschieren (March into Town):
 - a.) Wenn Ihnen die Stadt feindlich gesinnt ist, eröffnet das Fort das Feuer. Es passiert Ihrer Crew nichts, aber Sie können die Stadt auf diese Weise nicht betreten.)
 - b.) Sie befinden sich nun in der Stadt. (siehe "In der Stadt")
- 2.) Die Stadt angreifen (Attack Town):
 - Unter dem Beschuß der Wachen müssen Sie versuchen mit möglichst wenig Verlusten mit Ihrer Crew in das Fort zu gelangen, siehe "Landkampf", dann

- Mit dem Fortkommandanten einen Fechtkampf austragen (Bedienung siehe "Fechtkampf". Sollten Sie den Kampf gewinnen, folgt das
- Plündern der Stadt (Bedienung siehe "Handel".
- Nicht immer ist das Gold noch vorhanden.
- Manchmal können Sie einen neuen Gouverneur ernennen.

Sollten Sie verlieren, dann werden Sie einige Monate ins Gefängnis verbannt (Ihrer Gesundheit nicht zuträglich), Sie verlieren Ihre Waren und die Beute.

- 3.) In die Stadt schleichen (Sneak into Town):
Unter diesem Menüpunkt ist kein Teilen der Beute möglich! Folgendes kann passieren:
 - a.) Eine Fortwache erwischt Sie und es kommt zum Fechtkampf. Wenn Sie gewinnen, befinden Sie sich in der Stadt. Wenn Sie verlieren, wandern Sie für einige Monate ins Gefängnis (Verschlechterung der Gesundheit) und verlieren Die Waren und die Beute.
 - b.) Sie gelangen unerkannt in die Stadt
- 4.) Zurück ins Gelände (Leave Town)
Ihre Crew befindet sich wieder im Gelände.

Die Crew meutert:

Auch an Land kann dies passieren (genauerer siehe Abschnitt "AUF SEE / Die Crew meutert").

DER HANDEL

Die Steuerung:

- ↓/↑ Degen auf die gewünschte Ware stellen
- Ware verkaufen
- ← Ware kaufen
- ⦿ Handelsmenü verlassen

Tips zum Handeln:

Siehe auch "Hauptmenü" Punkt 3.) und Anhang "Players Tips". Schiffs und Güterhandel wird vorwiegend in Friedenszeiten praktiziert. Dazu ist es günstig, wenn Sie eine Flotte von drei oder vier großen Schiffen besitzen. Ihre Crew darf nicht zu viele Leute beinhalten und vor allem sollte sie nicht aus Piraten bestehen, die beim Entern eines Piratenschiffes zu Ihnen übergelaufen sind, da Sie sonst sehr schnell einer Meuterei gegenüber stehen. Kanonen kosten überall gleich viel, Zucker ist in holländischen und spanischen Städten sehr günstig und in englischen Städten sehr teuer. Handelsspannen bis zum vierfachen des Einkaufspreises sind durchaus üblich. Sie sollten etwa 20.000 Goldstücke pro Handelsfahrt als Gewinn verbuchen können. Beachten Sie, daß der Handelsweg nicht zu lang ist, denn typische Handelsschiffe wie Cargo Fluyt oder Merchantman sind überaus langsam und schwerfällig. Deshalb sollten Sie auch, wenn es nicht unbedingt sein muß, jeden Schiffskampf aus dem Weg gehen.

DAS HAUPTMENÜ

1.) Visit the Gouverneur (den Gouverneur besuchen)

Der Gouverneur kann nur einmal während des Aufenthaltes in der Stadt besucht werden. Außer Sie haben der Tochter schöne Augen gemacht und sie hat Ihnen weitere Neuigkeiten versprochen.

- Er gibt Ihnen die neuesten Meldungen, z.B.: Wer mit wem Krieg führt, Frieden geschlossen hat, Amnestien für Piraten gegeben hat etc.
- Er nimmt Ihnen gefangene Piraten und Piratenjäger ab und vermittelt Ihnen das Lösegeld, wenn es wichtige Personen sind.
- Er gibt Kaperbriefe gegen Bezahlung aus (nicht immer).
- Er gibt Beförderungen aus.

- Er gibt Hinweise wo sich Personen befinden, die über den Verbleib Ihrer Familienmitglieder Bescheid wissen.
- Er kann Ihnen Land schenken.
- Er kann Ihnen seine Tochter vorstellen. Die Tochter kann Ihnen Hinweise über die Schatzflotte und den Silberzug geben. (Frauen wollen meistens geheiratet werden, besonders wenn sie nicht dem Schönheitsideal entsprechen, aber wollen Sie das auch?).

2.) Visit a Tavern (eine Gaststätte besuchen)

Die Taverne kann öfters während dem Aufenthalt in einer Stadt besucht werden. In der Taverne kann folgendes passieren.

- Sie können meistens eine Gruppe von Seeleuten anheuern.
- Sie erfahren die letzten Tavernen-Neuigkeiten.
- Reisende von anderen Städten wollen Ihnen Neuigkeiten über diese verkaufen.
- Vielleicht verkauft ein ehemaliger Pirat eine Schatzkarte.
- Auch der Wirt erzählt Ihnen manchmal etwas Wichtiges.

3.) Trade with a Merchant (mit einem Kaufmann handeln)

Der Kaufmann kann öfters während dem Aufenthalt in der Stadt besucht werden.

- Sie können bei ihm überflüssige Schiffe verkaufen
- Er läßt beschädigte Schiffe in Ihrem Auftrag reparieren
- Sie können bei Ihm:
Essen, Güter, Zucker kaufen solange Sie Gold haben!
Essen, Güter, Zucker, Kanonenverkaufen solange er Gold hat!
- Um Waren zu kaufen/verkaufen, den Degen mittels Joystick
↓/↑ auf die gewünschte Ware stellen und mit
→ verkaufen
← kaufen
⊗ den Handel beenden, Feuerknopf drücken

Achtung ! Wenn Sie zwei voll beladene Schiffe besitzen, ein Schiff dem Kaufmann verkaufen und dieser nicht genug Gold hat um Ihnen sämtliche Waren abzukaufen die nicht mehr auf dem verbliebenen Schiff untergebracht werden können, müssen diese Waren vor dem Auslaufen aus dem Hafen weggegeben werden. Ein Menü, ähnlich dem Handelsmenü erscheint, und Sie müssen solange Waren weggeben bis die Transportkapazität des Schiffs unterschritten ist.

4.) Devide the Plunder (die Beute teilen)

Es erscheint zuerst eine Sicherheitsabfrage JA/NEIN. Wenn Sie ja anwählen wird die Beute durch die Anzahl Ihrer Männer geteilt. Sie bekommen je nach dem Schwierigkeitsgrad, den zwei bis vierfachen Anteil, der zu Ihrem eigenen Besitz "Wealth" dazugerechnet wird. (Siehe Punkt 5.) Check Informations / c) Personal Status). Nach dem Teilen der Beute wird angezeigt ob die Mannschaft mit ihrem Anteil zufrieden war, oder nicht.

Sie können jetzt:

- Plan another expedition** (neue Expedition beginnen)
Sie besitzen wieder ein Schiff (das Schiff mit dem besten Kampfwert), etwas Grundkapital, eine kleine Mannschaft und etwas Verpflegung.
! Diese Aktion dauert 3 Monate !
- Retire from privateering** (in den Ruhestand treten)
Das Spiel wird abgebrochen, Sie werden auf das Genaueste bewertet und können sich gegebenenfalls in die Bestenliste eintragen, die auf Diskette gespeichert wird.
- Advance to - Level** (Schwierigkeitsgrad wechseln)
Wie "Plan another expedition", nur der Schwierigkeitsgrad ist bei der neuen Expedition der Gewählte.

5.) Check Informations (sonstige Informationen ansehen)

Diese Option kann so oft angewählt werden, wie Sie wollen. Es öffnet sich folgendes Untermenü:

- Continue Travels:** (zurück zum vorhergehenden Menü)
- Party Status:** (Status über Schiffe, Mannschaft, Ladung)

Crew: Anzahl der Mannschaft
Cannon: Anzahl der Kanonen
Gold: Zahl der Goldstücke der gesamten Mannschaft
Food: Verpflegung reicht für Anzahl Tage
Crew is: Zustand der Mannschaft
(happy / pleased / unhappy / angry)
Ships: Art der Schiffe (Sloop, etc.)
Zustand der Schiffe (dmg = beschädigt)
Art und Menge der Waren (Zucker, etc.)
Prisoners: Namen und Art der Gefangenen
(pirat = Pirat / hunter = Piratenjäger)

- Personal Status:** (Eigene Daten)

English: I Stellung I wary=Vorsicht/ Hostile=Feindlich
French: I in I letter of Marque = Kaperbrief
Dutch: I den I (Ensign, Captain, Mayor, Colonel,
Spanish: I Ländern I Admiral.)
Age: Alter und Gesundheit (fine, good, fair, poor)
Wealth: Anzahl der Goldstücke im eigenen Besitz
Land: Anzahl der Acres Land im eigenen Besitz
Reputation: Ihr Ruf (well known, famos, notorious,)

- Ship's Log:** (Schiffs-Logbuch)

Das Logbuch zeigt die letzten 20 wichtigen Ereignisse an, z.B.: Kampf mit . . . , Landung in . . . , usw.

- Maps: (Karten)**

Nach Anwahl dieser Option können Sie sich die Karten die in Ihrem Besitz sind ansehen (Schatzkarten, Karten wo sich Ihre Familienmitglieder befinden etc.)

- Cities: (Städte)**

Sie sehen zuerst eine Übersicht aller Städte. Die verschiedenen Farben bedeuten:

gelb = keine Information (in Taverne erhältlich)
rot = Englisch
grün = Holländisch
hellblau = Spanisch
dunkelblau = Französisch

Durch Bewegen des Degens auf den Namen der Stadt und Drücken des Feuerknopfes können Sie eine Stadt auswählen deren genaueren Daten Sie erfahren möchten. Es wird folgendes angezeigt:

Namen der Stadt
Staatenzugehörigkeit (kann sich ändern)
Anzahl der Forts
Anzahl der Soldaten
Anzahl der Einwohner
Goldbesitz der Stadt

Befinden der Besatzung und Einwohner
(Surviving = am Semmerl / Prospering = aufstrebend)
(Wealthy = wohlhabend / Struggling = wehrhaft)
Wenn Sie keine weiteren Informationen brauchen stellen Sie den Cursor (Degen) auf die Option "Done" und drücken Sie den Feuerknopf. Sie befinden sich dann wieder im Hauptmenü.

- Take Sun Sight:** (Standort bestimmen)

Grundsätzlich wird der Sextant abgelesen, wenn die Sonne den höchsten Stand erreicht hat. Der obere Rand des Höhenwinkels, (gekennzeichnet durch den Strich), muß mit dem unteren Rand der Sonne übereinstimmen. Die Anzeige ergibt dann den genauen Standort.

Latitude (Breitengrad) : ?? N
Longitude (Längengrad) : ?? W
←/→ = Bewegung des Sextanten links/rechts

↓/↑ = Winkel höher/niedriger (Sonnenstand folgen)
Eine Standortbestimmung dauert einen Tag !

h.) Save Game: (Spielstand speichern)

Achtung ! Diese Option nur auf eigener Spielstanddiskette anwenden ! !

- 1.) Return to Game = ohne Speichern zum Hauptmenü
- 2.) Format GameSaveDisk = Spielstanddiskette neu anlegen

Achtung: Diese Option nie !! auf Spieldisk anwenden

!!Alle Daten werden auf dieser Disk gelöscht !!

- 3.) Save as Game 1 I Speichern I
Save as Game 2 I als I
Save as Game 3 I Spiel I
Save as Game 4 I 1-4 I

i.) Search: (Suchen)

Mit dieser Option können Sie zum Beispiel nach einem Schatz suchen (graben). Diese Aktion dauert 3 Tage.

6.) Leave Town (die Stadt verlassen)

Nach Auswahl dieser Option befinden Sie sich entweder wieder im Schiff (wenn Sie vom Hafen in die Stadt gelangt sind), oder im Gelände (wenn Sie von Land die Stadt betreten haben).

DER LANDKAMPF

Das Ziel:

Der Landkampf ist strategischer Natur. Das Ziel ist, ohne große Verluste mit der Crew das Fort zu erreichen

Die Bedienung der Crew:

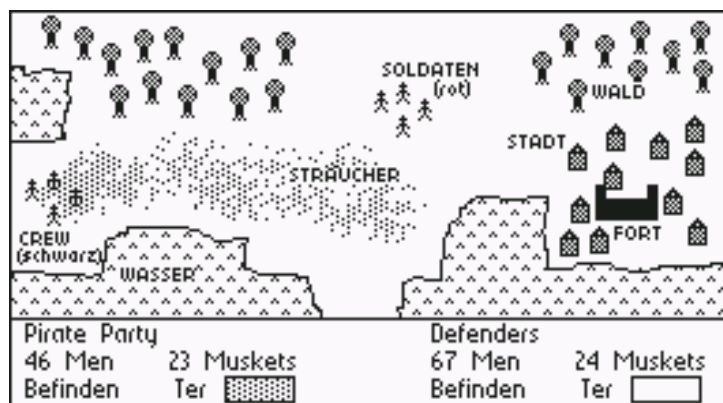
- ☒☒ Crewteil in die jeweilige Richtung bewegen
- ☒☒☒ Alle Crewteile in die jeweilige Richtung bewegen
- ⊙ Wechseln des zu steuernden Crewteiles
- SPACE Pause

Arten der Landschaft:

- = normales Gelände - schnelles Bewegen
- = mittleres Gelände - mittleres Bewegen
- = schweres Gelände - langsames Bewegen
- = Wasser - sehr langsames Bewegen

Die Darstellung:

Sie sehen einen vergrößerten Ausschnitt des Gebietes in dem die Stadt liegt.



Der Ablauf:

Vom gegnerischen Fort werden Soldaten ausgesendet, die versuchen Ihre Crew zu vernichten. Die Soldaten haben den Vorteil daß sie überall Schiffe bereitstehen haben, die sie im Wasser sehr schnell vorwärtskommen lassen. Ihre Crew jedoch muß schwimmen. Sie können einen Crewteil oder alle gleichzeitig befehlen (steuern) Wenn Sie nur einen Crewteil steuern müssen Sie die

restlichen Crewteile strategisch günstig in Stellung bringen. Im Wald und in der Stadt kann Sie der Gegner nicht sehen!

Das Flintfeuer zwischen einem Crewteil und den Soldaten beginnt, wenn sich beide Truppen nahe genug gekommen sind. Der Nahkampf, wenn sich Ihr Crewteil direkt in den Gegner hineindrängt. Ihr Ziel ist es, mit möglichst wenigen Verlusten Ihrer Crew, das Fort (rotes Gebäude in der Stadt) zu erreichen. Sie können auch fliehen, indem Sie einen Crewteil über den Rand des Ausschnittes (Bildschirmrand) bewegen.

DER SCHIFFSKAMPF

Das Ziel:

Entweder das gegnerische Schiff so zu beschädigen, daß es sinkt, oder zu versuchen die gegnerische Mannschaft so zu dezimieren, daß der nachfolgende Fechtkampf ohne viele eigene Verluste überstanden wird.

Die Bedienung des Schiffs:

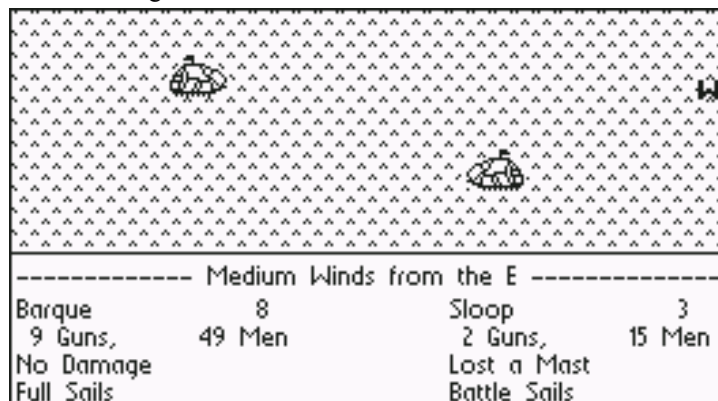
- Schiff im Uhrzeigersinn drehen
- ← Schiff gegen den Uhrzeigersinn drehen
- ↑ raising Sail - Full Sail
(3 sec bis Full Sail) / schneller segeln
- ↓ lowering Sail - Battle Sail
(3 sec bis Battle Sail) / langsamer
- ⊙ Kanonen abschießen (Breitseite)
- SPACE Pause

Die Schiffsart:

Die Wahl der richtigen Schiffsart ist ausschlaggebend im Schiffskampf. Beachten Sie, daß jede Schiffsart eine begrenzte Aufnahmefähigkeit hat, daß die Schnelligkeit und Wendigkeit meistens mit steigender Größe abnimmt, jedes Schiff einen anderen Segelpunkt hat (Windrichtung beachten) und Handelsschiffe meistens ungeeignet für den Schiffskampf sind (siehe Anhang "Schiffsarten" und "Ein Schiffsjournal um 1960").

Die Darstellung:

Sie sehen einen Ausschnitt des Gebietes in dem sich die beiden Schiffe bewegen.



Der Ablauf:

Wählen Sie zuerst aus, mit welchem Schiff Sie den Kampf führen wollen. Danach sehen Sie den Ausschnitt in dem der Kampf stattfindet. Auf dem Bildschirm sehen Sie folgendes:

- In den oberen 2 Dritteln die gegnerischen Schiffe (Ihres ist schwarz)
 - im unteren Drittel links die eigene Anzeige
 - im unteren Drittel rechts die Anzeige des Gegners
- Die Anzeige besteht aus folgenden Informationen (von oben):
- Die Windstärke und die Windrichtung
 - Die Schiffsart und die Fahrtrichtung
 - Die Anzahl der Kanonen und die Anzahl der Männer

- Die Art der Beschädigung des Schiffs
- Die Infozeile über Kanonen geladen / ungeladen und Segel Full Sail / Battle Sail

Im Kampf selbst versucht man, wenn man genügend Männer hat, das gegnerische Schiff so schnell wie möglich zu entern, oder wenn man nicht viele Männer hat, die gegnerische Mannschaft so weit wie möglich zu dezimieren. Um zu entern müssen sich Ihr Schiff und das gegnerische Schiff berühren. Es kommt darauf zum Fechtkampf zwischen Ihnen und dem gegnerischen Kapitän. Wenn Sie eine Breitseite abfeuern (Feuerknopf), wird diese immer auf der Seite die dem gegnerischen Schiff zugewandt ist und im rechten Winkel abgefeuert. Der Kampf wird abgebrochen wenn er zu lange dauert (ca. 5 min), oder die Schiffe zuviel Abstand zueinander haben (ca. eine Bildschirmhöhe). Dies können Sie auch ausnützen um zu fliehen, aber beachten Sie, daß der Gegner dann oft ein Schiff Ihrer Flotte kapert.

DER FECHTKAMPF

Das Ziel:

Um zu gewinnen müssen Sie die Moral des Gegners durch sovieler Treffer wie möglich soweit senken, daß er den Kampf aufgibt.

Die Bedienung:

- ↖ schnelle Attacke hoch
- ← schnelle Attacke mittel
- ↙ schnelle Attacke tief
- ⊗↖ kraftvolle ausholende Attacke hoch
- ⊗← kraftvolle ausholende Attacke mittel
- ⊗↙ kraftvolle ausholende Attacke tief
- ↑ Parieren hoch
- ⊙ Parieren mittel
- ↓ Parieren tief
- ↗ Parieren hoch und Rückzug
- Parieren mittel und Rückzug
- ↘ Parieren tief und Rückzug

SPACE Pause

Die Waffenwahl:

Bevor der eigentliche Kampf beginnt, wählen Sie eine der folgenden Waffen:

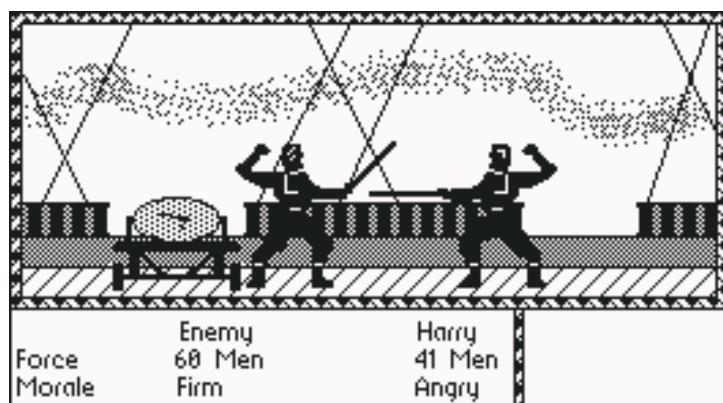
- Rapier (Rapier) -mittlere Reichweite -mittlere Bewegung
- Longsword (Degen) -große Reichweite -langsamere Bewegung
- Cutlass (Entermesser) -kleine Reichweite -schnellere Bewegung

Die Moral:

Die Moral bewegt sich im folgenden Bereich:

- verloren /Panic/Shaken/Angry/Firm/Strong/Wild/ gewonnen -

Die Darstellung:



Der Ablauf:

Hier ist Ihr Geschick gefordert. Sie müssen den Gegner durch Treffer soweit demoralisieren, daß er aufgibt. Wenn die Anzahl der Männer in der gegnerischen Truppe (Force) die Anzahl Ihrer eigenen Männer um sehr viel übersteigt, wird Ihre Moral sprunghaft sinken. Ein Beispiel: Anzahl der gegnerischen Truppe ist 40, Anzahl Ihrer eigenen Männer ist 1 (Sie alleine) und Ihre Moral ist Angry. Wenn Sie jetzt einen Treffer bekommen, haben Sie den Kampf verloren.

Der Kampf wird solange fortgesetzt, bis er entschieden ist, d.h. es gibt keinen vorzeitigen Abruch oder Flucht !

SCHÄTZE UND FAMILIENMITGLIEDER

Teile vom Schatzkarten bekommen Sie manchmal von alten Seeräubern in der Taverne angeboten. Hinweise über der Ort wo ein Familienmitglied festgehalten wird, oder eine Person die diesen Ort kennt bekommen Sie meistens von Personen mit Adelstitel, die Sie gefangen haben (nach dem Entern eines Schiffes im Austausch gegen die Freiheit), von Ihrer Frau (falls Sie eine haben) oder einer Gouverneurstochter der Sie schöne Augen gemacht haben (Wit and Charme ist hier sehr hilfreich).

Diese Karten oder Kartenstücke können Sie sich nun unter der Option "Maps" ansehen. Sie sind stark vergrößert und gerastert, so daß Sie gute Ortskenntnis und viel Fantasie benötigen um den Ort zu finden. Wenn Sie Wenn Sie Glück haben, finden Sie einen Hinweis auf der Karte, um welche ungefähre Region es sich handelt, zum Beispiel "near El Eutera".

Sie müssen jetzt die Stelle von der Sie glauben, daß sie die richtige ist aufsuchen und dort mittels der Option "Search" suchen (graben). Dies dauert einige Tage. Wenn es die richtige Stelle war, werden Sie dort auch etwas finden.

DAS SPIELEND

Das Spiel endet wenn Sie:

- 1.) im Hauptmenü die Option "Devide the Plunder/Retire from privateering" aufrufen,
- 2.) Ihre Gesundheit es nicht mehr länger zuläßt im harten Piraten- oder Handelsgeschäft tätig zu sein, oder
- 3.) Sie ganz einfach das Alter für den "Ruhestand" erreicht haben. Es folgt nun eine genaue Ergebnisliste Ihrer privaten und beruflichen Laufbahn und die Bewertung. Danach die Frage ob Sie Ihren Erfolg in die Piraten-Bestenliste eingetragen haben wollen. Diese Liste wird auf der Game-Save-Disk gespeichert und umfaßt zehn Einträge.

Eine typische Bewertung sieht folgendermaßen aus:

 -
 Spanish Mayor = creditable Member of your Community
 +English Baron (achtbares Mitglied Ihres Staates)
 16740 Gold = average Health (durchschnittliches Vermögen)

Ihre Heldentaten auf hoher See erlauben Ihnen einen Ruf als active and daring Captain (aktiven und verwegenen Kapitän)

Sie ziehen sich im Alter von 35 Jahren in den Ruhestand zurück

Sie waren nicht fähig eine Braut zu finden

Ihnen glückt die Rettung von 1 Mitglied Ihrer Familie

Sie sind im Lauf Ihrer Reisen 2 mal verwundet worden

Sie werden ein einsamer und ruhiger Mann

Ihre Piratentage sind zu Ende. Als Resultat Ihrer Heldentaten als Seefahrer werden Sie als Sergeant eingestuft.

Piratenpunkte: 17 von 100

Kings Advisor	Sugar Planter	Sergeant
Gouvernor	Merchant Captain	Bartender
Lt. Gouvernor	Councilmember	Sailor
Fleet Admiral	Colonel	Farm
Hand		
Rich Banker	Shop Owner	Rogue
Plantation Owner	Mayor	Scoundrel
Wealthy Merchant	Tavernkeeper	Pauper
General Sailing Master	Beggar	

Pirates Reader:

Das Programm "Pirates Reader" befindet sich auf der Spielstandsdiskette. Es dient zum Ansehen und Ausdrucken eines Spielstandes incl. aller Parameter der Städte, des Kalenders, des eigenen Status und zum Ansehen der „Hall of Fame“. Die genaue Beschreibung befindet sich im 64er-So-85. Die Parameter der Städte werden in folgender Reihenfolge (Spalten) ausgedruckt:

Name: Nation: Forts: Soldaten: Einwohner:
Goldstücke :Status: Attraktivität der Gov.-Tochter

SONSTIGE TABELLEN

Die Moral:

Verloren/Panic/Shaken/Angry/Firm/Strong/Wild/gewonnen

Ihre Stellung in den Ländern :

hostile=feindlich / wary=vorsichtig / Letter of Marque=Kaperbrief
Ensign / Captain / Mayor / Colonel / Admiral / Baron / Count / Marquis / Duke

Der Zustand der Mannschaft :

Happy / Pleased / Unhappy / Angry / Meuterei!

Ihre Gesundheit :

Fine Health / Good Health / Fair Health / Poor Health / Ruhestand

Ihr Ruf (Reputation) :

Cowardly / Promising / Well Known / Famous / Notorious / Infamous!

Das Befinden der Besatzung und der Städter :

Surviving (am Semmerl) / Prospering (aufstrebend) / Wealthy (wohlhabend) / Struggling (wehrhaft)

EIGENE ANMERKUNGEN

Longplay im 64er-91-04

The Treasure Fleet

1560

Cumana	-	early October
Puerto Cabello	-	late October
Maracaibo	-	early November
Rio de la Hacha	-	late November
Nombre de Dios	-	early December
Cartagena	-	late December
Campeche	-	late January
Vera Cruz	-	early February
Havana	-	early March
Santiago	-	late March
Florida Channel	-	late April

1600

Cumana	-	early October
Caracas	-	late October
Maracaibo	-	early November
Rio de la Hacha	-	late November
Santa Marta	-	early December
Puerto Bello	-	late December
Cartagena	-	early January
Campeche	-	early February
Vera Cruz	-	late February
Havana	-	late March
Florida Channel	-	late April

1620

Caracas	-	early September
Maracaibo	-	late September
Rio de la Hacha	-	early October
Santa Marta	-	late October
Puerto Bello	-	early November
Cartagena	-	early December
Campeche	-	early January
Vera Cruz	-	late January
Havana	-	late February
Florida Channel	-	late March

1640

Caracas	-	early October
Maracaibo	-	late October
Rio de la Hacha	-	early November
Santa Marta	-	late November
Puerto Bello	-	early December
Cartagena	-	early January
Campeche	-	early February
Vera Cruz	-	late February
Havana	-	late March
Florida Channel	-	late April

1660

Caracas	-	early September
Maracaibo	-	late September
Rio de la Hacha	-	early October
Santa Marta	-	late October
Puerto Bello	-	early November
Cartagena	-	early December
Campeche	-	early January
Vera Cruz	-	late January
Havana	-	late February
Florida Channel	-	late March

1680

Caracas	-	early September
Rio de la Hacha	-	late October
Santa Marta	-	early November
Puerto Bello	-	late November
Cartagena	-	late December
Campeche	-	late January
Vera Cruz	-	early February
Havana	-	early March
Florida Channel	-	late April

The Silver Train

1560

Cumana	-	early April
Borburata	-	late April
Puerto Cabello	-	early May
Coro	-	late May
Gibraltar	-	early June
Maracaibo	-	late June
Rio de la Hacha	-	early July
Santa Marta	-	late July
Cartagena	-	early August
Panama	-	late August
Nombre de Dios	-	early October

1600

St. Thome	-	early April
Cumana	-	late April
Caracas	-	early May
Puerto Cabello	-	late May
Coro	-	early June
Gibraltar	-	late June
Maracaibo	-	early July
Rio de la Hacha	-	late July
Santa Marta	-	early August
Cartagena	-	late August
Panama	-	early September
Puerto Bello	-	late October

1620

St. Thome	-	early March
Cumana	-	late March
Caracas	-	early April
Puerto Cabello	-	late April
Gibraltar	-	early May
Maracaibo	-	late May
Rio de la Hacha	-	early June
Santa Marta	-	late June
Cartagena	-	early July
Panama	-	late July
Puerto Bello	-	early September

1640

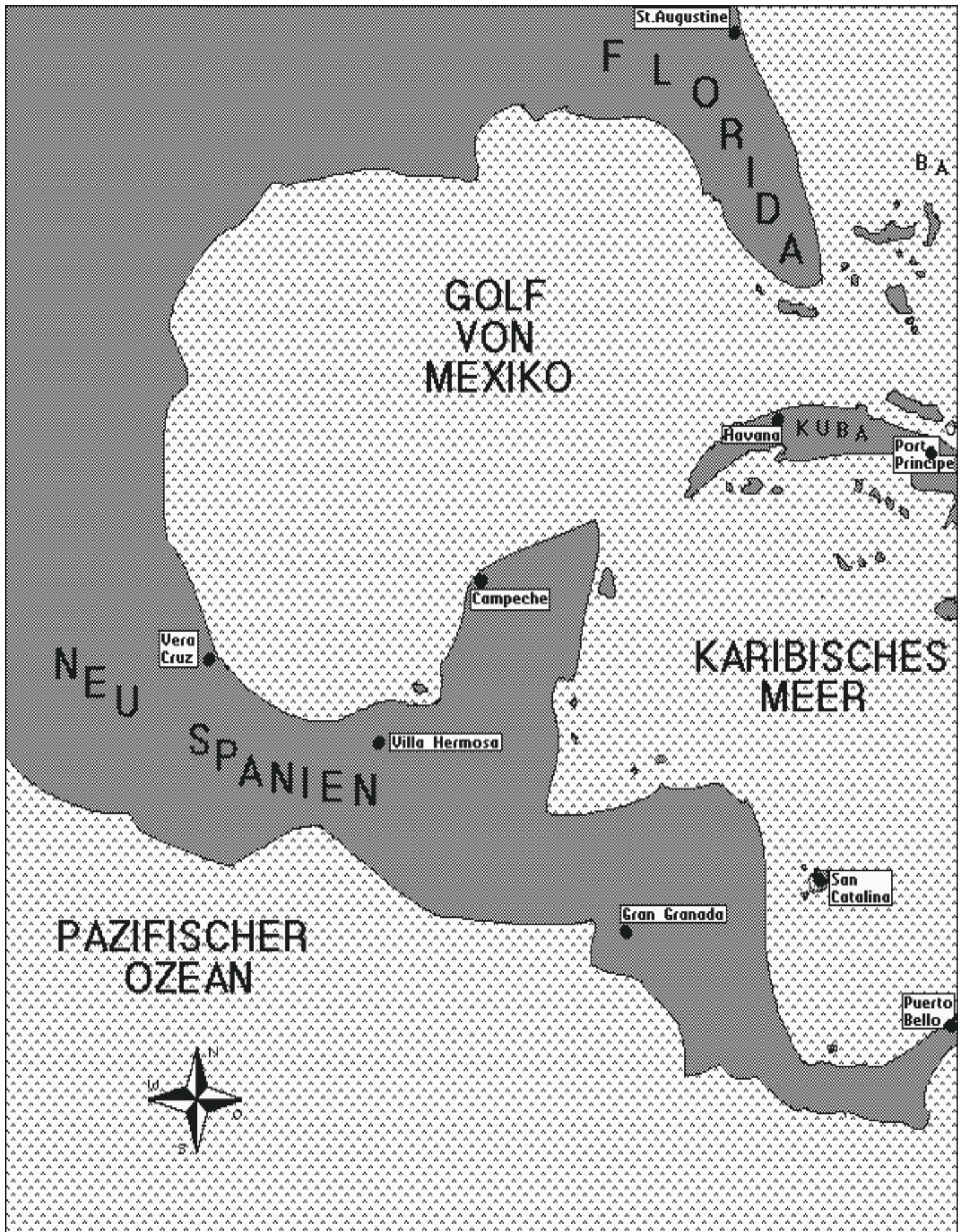
Cumana	-	early April
Caracas	-	late April
Gibraltar	-	early May
Maracaibo	-	late May
Rio de la Hacha	-	early June
Santa Marta	-	early July
Cartagena	-	late July
Panama	-	late August
Puerto Bello	-	early October

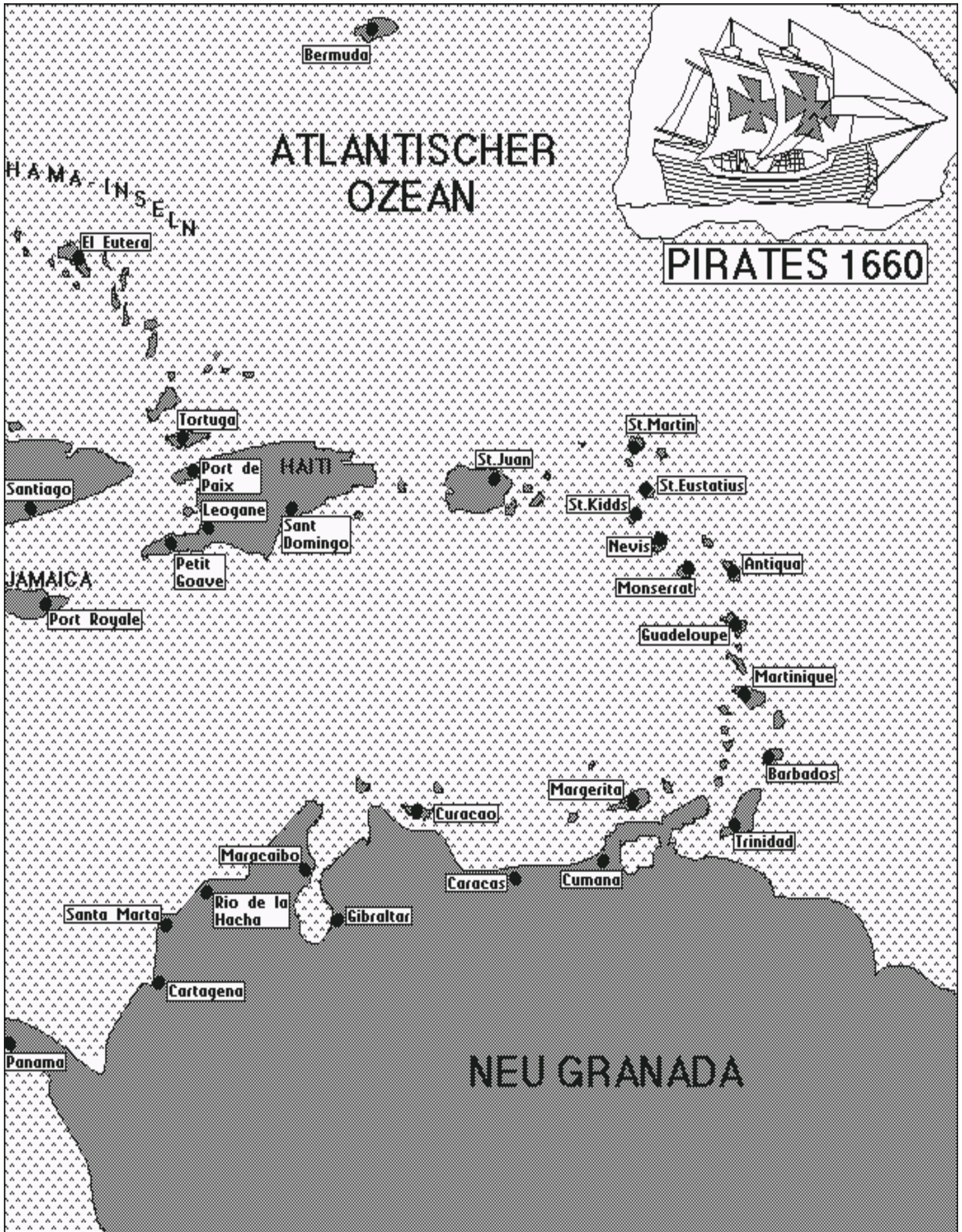
1660

Cumana	-	early March
Caracas	-	late March
Gibraltar	-	early April
Maracaibo	-	late April
Rio de la Hacha	-	early May
Santa Marta	-	early June
Cartagena	-	late June
Panama	-	late July
Puerto Bello	-	early September

1680

Cumana	-	early April
Caracas	-	late April
Maracaibo	-	late May
Rio de la Hacha	-	late June
Santa Marta	-	early July
Cartagena	-	late July
Panama	-	late August
Puerto Bello	-	early October



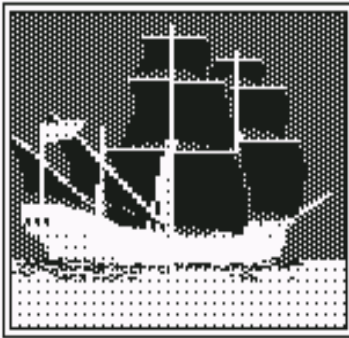


Die Städte 1660

NAME	STAAT	FORTS	SOLDATEN	EINWOHNER	BEFINDEN	GOLD	STANDORT
Antiqua	englisch	/	60	1300	surviving	2000	62 W / 20 N
Barbados	englisch	2	150	3500	prospering	18000	59 W / 18 N
Bermuda	englisch	/	40	800	surviving	1000	65 W / 30 N
Campeche	spanisch	3	250	2100	surviving	20000	90 W / 22 N
Caracas	spanisch	2	250	2900	surviving	12000	66 W / 16 N
Cartagena	spanisch	4	410	5100	prospering	71000	75 W / 15 N
Cumana	spanisch	2	170	2200	surviving	10000	64 W / 16 N
Curacao	holländisch	2	180	2300	prospering	15000	69 W / 17 N
El Eutera	englisch	/	30	700	struggling	1000	76 W / 26 N
Gran Granada	spanisch	/	210	2100	prospering	28000	85 W / 17 N
Gibraltar	spanisch	/	60	1500	prospering	14000	71 W / 15 N
Guadeloupe	französisch	2	150	2000	surviving	11000	61 W / 20 N
Havana	spanisch	4	450	6600	wealthy	60000	82 W / 25 N
Leogane	französisch	/	60	900	struggling	2000	72 W / 21 N
Maracaibo	spanisch	2	120	1900	prospering	15000	71 W / 16 N
Margarita	spanisch	/	70	1000	surviving	6000	63 W / 16 N
Martinique	französisch	2	150	2000	surviving	10000	61 W / 19 N
Montserrat	englisch	1	70	1300	surviving	2000	62 W / 20 N
Nevis	englisch	1	90	2100	surviving	3000	62 W / 21 N
Panama	spanisch	1	400	6100	wealthy	80000	79 W / 14 N
Petit Goave	französisch	/	90	1400	surviving	5000	72 W / 21 N
Port de Paix	französisch	1	90	1700	surviving	8000	72 W / 22 N
Port Principe	spanisch	2	120	1600	prospering	12000	77 W / 23 N
Port Royale	englisch	1	100	1600	surviving	5000	76 W / 21 N
Puerto Bello	spanisch	2	250	2600	surviving	15000	79 W / 15 N
Rio de la Hacha	spanisch	1	130	1900	surviving	19000	72 W / 16 N
San Catalina	spanisch	1	50	700	struggling	/	81 W / 18 N
San Juan	spanisch	3	250	2500	surviving	4000	66 W / 21 N
Sant Domingo	spanisch	3	280	3200	surviving	8000	70 W / 21 N
Santa Marta	spanisch	1	80	1700	surviving	10000	74 W / 16 N
Santiago	spanisch	3	300	4100	prospering	40000	76 W / 22 N
St. Augustine	spanisch	1	40	1100	struggling	/	81 W / 29 N
St. Eustatius	holländisch	2	80	1600	prospering	12000	62 W / 21 N
St. Kitts	englisch	2	110	2600	prospering	6000	62 W / 21 N
St. Martin	holländisch	1	70	1400	surviving	3000	63 W / 21 N
Tortuga	französisch	1	80	1400	surviving	5000	72 W / 22 N
Trinidad	spanisch	/	50	1100	surviving	/	61 W / 16 N
Vera Cruz	spanisch	4	300	2600	prospering	35000	95 W / 22 N
Villa Hermosa	spanisch	/	150	1700	surviving	15000	92 W / 21 N

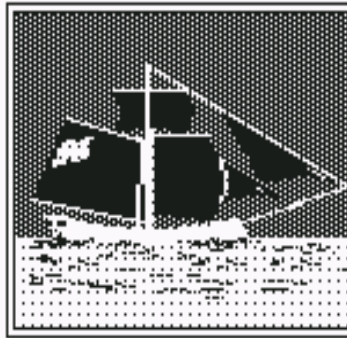
Die Schiffsarten

FAST GALLEON



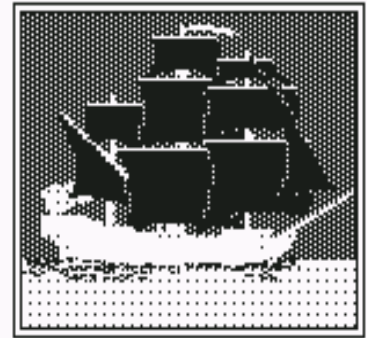
Kanonen 28
Männer 244
Geschwindigkeit 9-12
Wendigkeit mittel
Laderaum 120t

SLOOP



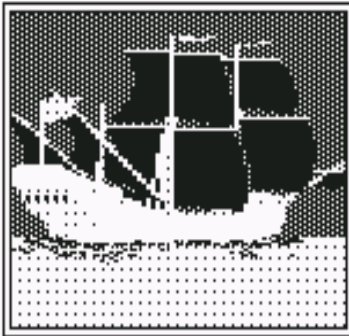
Kanonen 12
Männer 96
Geschwindigkeit 9-10
Wendigkeit sehr gut
Laderaum 40t

FRIGATE



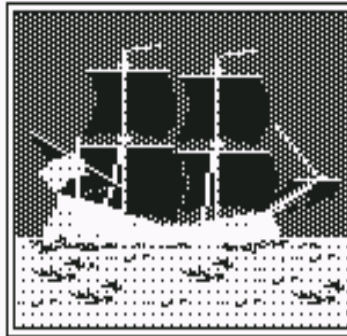
Kanonen 28
Männer 224
Geschwindigkeit 9-12
Wendigkeit mittel
Laderaum 120t

GALLEON



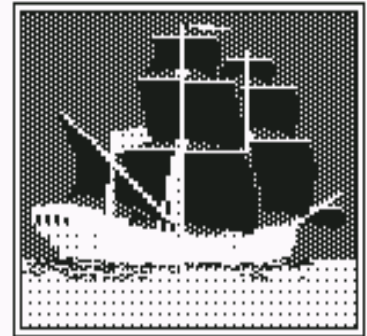
Kanonen 36
Männer 288
Geschwindigkeit 7-15
Wendigkeit schlecht
Laderaum 160t

CARGO FLUYT



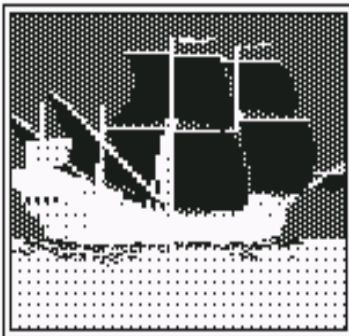
Kanonen 20
Männer 160
Geschwindigkeit 9-12
Wendigkeit mittel
Laderaum 80t

MERCHANTMAN



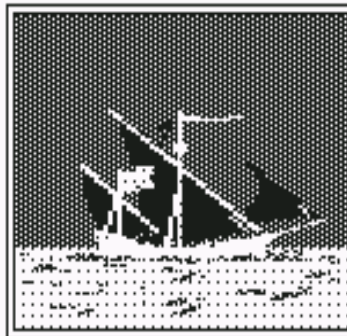
Kanonen 24
Männer 198
Geschwindigkeit 9-12
Wendigkeit mittel
Laderaum 100t

WAR GALLEON



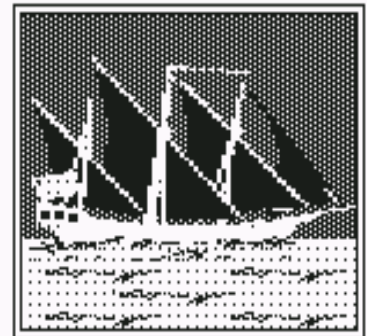
Kanonen 32
Männer 256
Geschwindigkeit 7-15
Wendigkeit schlecht
Laderaum 140t

PINNACE



Kanonen 8
Männer 64
Geschwindigkeit 9-10
Wendigkeit sehr gut
Laderaum 20t

BARQUE



Kanonen 16
Männer 128
Geschwindigkeit 9-12
Wendigkeit gut
Laderaum 60t

Quick Start

IHR ERSTES SPIEL

Diese "Quick-Start-Anleitung" ist für Spieler gedacht, die beim Ausprobieren lernen (learning by doing). Da diese Simulation sehr komplex ist, wird es nicht ausbleiben sich bei Problemen die Beschreibung genauer zu lesen.

STARTOPTIONEN

Beginnen Sie Ihr erstes Spiel mit folgender Auswahl:

1. Welcome: START A NEW CAREER
2. Special Historical Period?: NO
3. What nationality are you?: ENGLISH
4. Tippen Sie Ihren Namen ein (höchstens 9 Buchstaben) und drücken Sie die RETURN-Taste
5. You are an: APPRENTICE
6. Special Ability: SKILL AT FENCING

WICHTIG!

Sie müssen wissen, wann der TREASURE FLEET oder der SILVER TRAIN ankommt. Sehen Sie in der Tabelle nach und wählen Sie zuerst den MONAT, dann EARLY/LATE. Für die meisten Spiele wird der Zeitraum von 1660 gebraucht. Eine falsche Angabe führt dazu, daß Sie den nachfolgenden Fechtkampf nicht gewinnen können und in Folge zu einer verpatzten Karriere ! !

BEDIENUNG-ZUSAMMENFASSUNG

Bedienung der Menüs

Cursor bewegen	⌄/⌅	Joystick in die gewünschte Richtung drücken
Hervorgehobene Option wählen	⌘	Feuerknopf drücken

Handel und Bewegung der Güter

Handelsgut auswählen	↑/↓	Joystick vor/zurück
kaufen / nehmen	←	Joystick links
verkaufen / weggeben	→	Joystick rechts
Handelsmenü verlassen	⌘	Feuerknopf drücken

Fechten und Schwertkampf

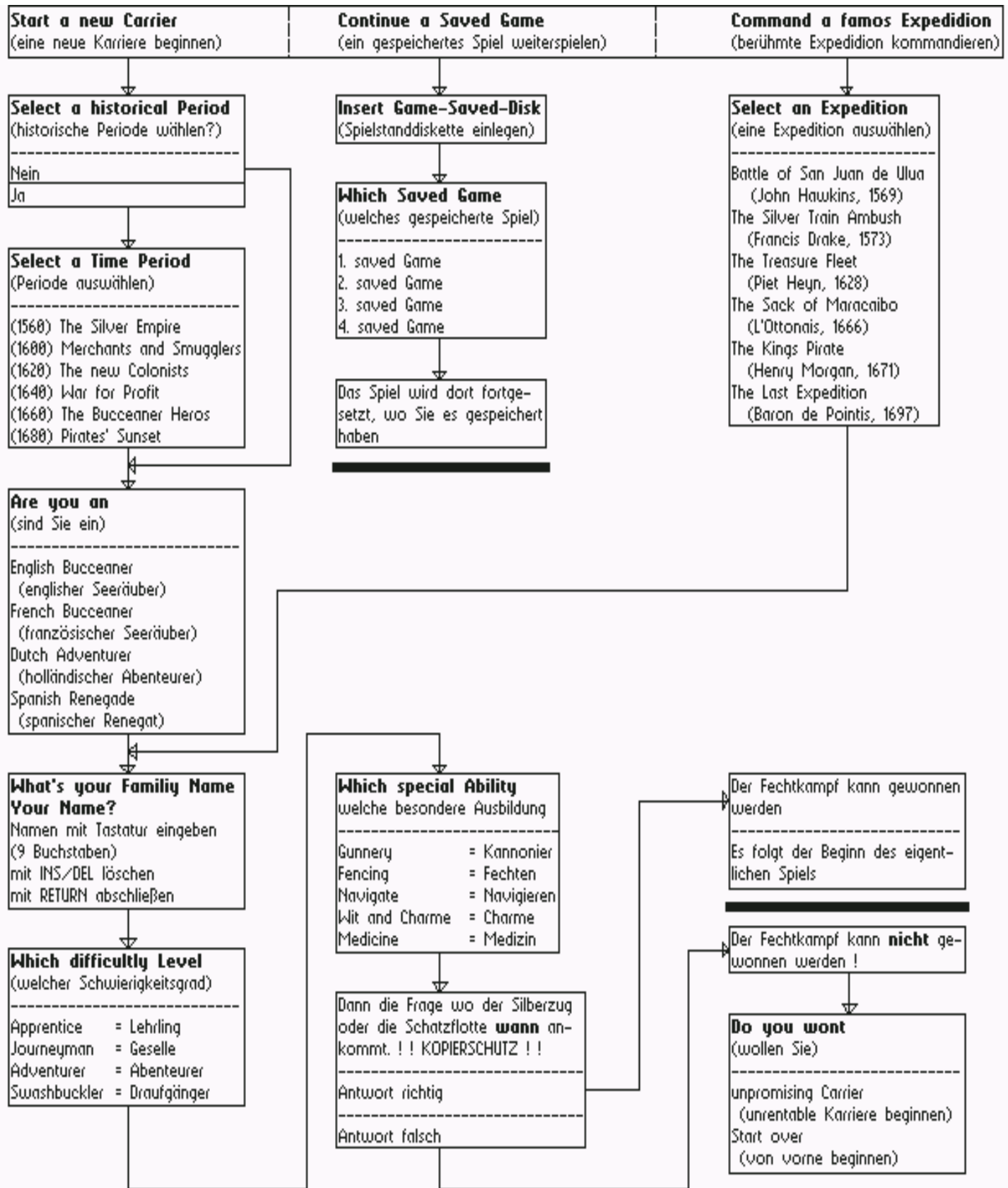
Schnelle Attacke	↖/←/↗	Joystick links (hoch/mitte/runter)
Kraftvolle ausholende Attacke	⌘ u. ↖/←/↗	Feuerknopf drücken und Joystick links (hoch/mitte/runter)
Parieren (Attacke abblocken)	↑/o/↓	Joystick mitte (hoch/mitte/runter)
Rückzug während Parieren	↗/→/↘	Joystick rechts (hoch/mitte/runter)
Pause	SPACE	SPACE-Taste drücken

BEACHTET: Die Joystickhöhe (hoch/mitte/runter) bestimmt die Höhe der Attacke oder des Parierens !

Schiffskampf

rechts drehen	→	Joystick rechts (im Uhrzeigersinn)
links drehen	←	Joystick links (gegen Uhrzeigersinn)
Segel wechseln (Full Sail)	↑	Joystick hoch (schneller segeln)
Segel wechseln (Battle Sail)	↓	Joystick runter (langsamer segeln)
Kanonen abfeuern	⌘	Feuerknopf drücken (Breitseite)
Pause	SPACE	SPACE-Taste drücken

Start Übersicht



Players Tipps

Von Claus Schönewald:

Wenn man eine Stadt erobern will, kommt es manchmal vor daß eine Stadt ein oder mehrere Forts besitzt, mit denen man sich erst langwierige Schlachten liefern muß, bevor man die Stadt plündern kann. Mit einem Trick umgeht man dies.

Zunächst fährt man wie üblich auf die Stadt zu und klickt nachdem man sie erreicht hat, im Menü "Attack Town" an. Daraufhin wird ein neues Bild aufgebaut und man müßte normalerweise versuchen, unter den Kanonensalven der Forts in die Stadt zu kommen. Es geht aber auch einfacher: Zunächst dreht man wieder bei und fährt aus dem Bild heraus. Dann wird wieder die Landkarte aufgebaut, und man sieht die Stadt, das Schiff und die Mannschaft. Wenn man diese jetzt wieder auf die Stadt zubewegt, erscheint wieder das Menü, in dem man nochmals "Attack Town" anklickt. Jetzt befindet man sich im Fort und kann den Fort-Commander mit dem Schwert angreifen. Hat man das geschafft, kann die Stadt geplündert werden.

Diese Methode hat den entscheidenden Vorteil, daß man das Fort mit der gesamten Mannschaft angreifen kann, und nicht nur mit so wenig Leuten wie gerade auf das Schiff passen. Das ist auch für die Moral der Mannschaft wichtig.

Von Christoph Eckert:

Bei den speziellen Ausbildungen sollte man entweder fechten (fencing) oder Waffenkunde (gunnering) wählen.

Als Heimatland sollte man entweder Holland oder Frankreich nehmen. Außerdem zahlt es sich aus, mehrere Kaperbriefe auf Vorrat zu kaufen.

Die größte Besatzung bekommt man bei der letzten Expedition des französischen Barons, bei den "famos expeditions", und zwar 1500 Mann.

Es ist wichtig immer große Mengen von Lebensmitteln mitzunehmen, um die Mannschaft bei Laune zu halten. Ohne Lebensmittel meutert die Mannschaft oder setzt sich im nächsten Hafen mit ihrem Anteil ab.

Günstige Schiffstypen sind die "Fregatte", ein schnelles Kriegsschiff mit großem Laderaum und viel Platz für die Besatzung, sowie die "Fast Galleon", die allerdings noch etwas langsamer ist. Piraten und Piratenjäger verraten nicht nur gewinnbringende Informationen (wenn man sie in Seeschlachten besiegt), sie bringen auch einen Batzen Lösegeld wenn man sie mit dem Befehl "hold vor ransom" einsperrt.

Den mehr oder weniger hübschen Gouverneurs-Töchtern kann man erst ab "Colonel" oder mit der speziellen Ausbildung "wit and charme" imponieren.

Von Gert Lichter:

Konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Einem eingefleischten Freak des "Super-Action-Strategie-Adventures Pirates" haben unsere bisherigen Tips zum Spiel gar nicht geschmeckt. Deshalb hier die Tips von einem Gouverneur und Eigentümer von 600.000 Gold.

1. Um erfolgreich zu sein, braucht man keinesfalls gleich 100 oder mehr Männer. Weniger ist hier mehr. Tip: 30 bis 40 Männer, die dafür immer gut gelaunt sind.

2. Mit 35 Männern hat man etwa 7 Kanonen und kann (etwas Erfahrung allerdings vorausgesetzt) alle Schiffe kapern und versenken. Das Schlimmste was einem passieren kann ist ein Kampf mit dem Leutnant der Meuterer. Es macht überhaupt nichts, wenn man gewinnt, denn Geld und Leute sind trotzdem weg. Bei 40 Männern passiert das aber nie.

3. Wenn die Mannschaft "angry" ist, muß man sofort die nächste feindliche Stadt von Land angreifen und sich auf zirka 30 Mann zusammenschließen lassen. Das treibt die Meuterei schnell aus.

4. Die Route der Schatzflotte und des Silberzuges verläuft: Cumana, Caracas, Maracaibo, Rio de la Hacha, Santa Marta, Cartagena, Panama, Puerto Bello, Campeche, Vera Cruz, Havana, Florida Channel. Aus dieser Route kann man Kapital schlagen. Wenn man zum Beispiel die Information bekommt: "The Treasure Fleet is in Havana", segelt man sofort in den Florida Channel, wo dann auch schon bald die Schatzschiffe auftauchen. Diese haben etwa 250 Männer und 30 Kanonen. Nur Mut, sie sind nicht schwer zu bekämpfen (weil keine Jäger oder Piraten). Man kann die Schiffe getrost im Verhältnis 1:5 entern (bei "Skill" immer Fechten nehmen). Ein Schatzschiff bringt etwa 50.000 Gold.

5. Nun zu den feindlichen Städten. Eine Taktik mit der man jede Stadt erobern kann: Mit 40 Mann vor der feindlichen Stadt kreuzen und sich gezielt mit Piraten anlegen. Nach deren Niederlage kommen meistens 30 bis 50 Mann >rüber<, die man diesmal annimmt. Jetzt hat man 80 Leute, die unzufrieden sind. In diesem Zustand sollte man sofort die Stadt von Land her angreifen und sich auf normale Stärke dezimieren lassen. Nach ein paar Wochen greift man die Stadt wieder mit neu hinzugekommenen Leuten an (von Land) und zieht sich wenn nötig wieder zurück.

Clou: Die Soldaten der Stadt werden weniger, aber die Größe der eigenen Mannschaft bestimmt man selbst.

6. In Friedenszeiten verlegt man sich auf den Schiffs- und Güterhandel. In Dutch-Städten Zucker etc. kaufen (ist dort am billigsten) und die Waren in anderen Städten zum fünffachen Preis verkaufen. Das macht pro Tonne 100 Gold Gewinn, also 10.000 Gold mit einer Ladung.

Überhaupt dient die Friedenszeit als Versöhnungsphase, wo man versucht, mit "Hostile"-Ländern Frieden zu schließen (auf Amnestien sofort eingehen). Noch ein Weg sich in Friedenszeiten einen guten Namen zu machen: Werden Sie Piratenjäger!

7. Gefangene Hunter und Piraten mit hohem Rang sperrt man am besten ein. Hohe Tiere sind: Admiral, Baron, Marquis, Duke. Lösegelder bis zu 12.000 kommen tatsächlich vor. Andere Gefangene fragt man nach Schatzflotte und Silberzug aus, da man von denen kein Lösegeld bekommt.

8. Die "Umgehungs-Taktik" ist bei Schiffskämpfen am besten. Also immer in die entgegengesetzte Richtung des Gegners und volle Geschwindigkeit fahren. Bei Schiffsduellen niemals auf ein "laufendes-Duell" einlassen, da man dabei zu viele Männer verliert.

9. Zum Aufhören muß man eine Stadt im feindlichen Gebiet in eigenes Land umgewandelt haben, zum Beispiel Santa Marta. Nun greift man Cartagena von Land aus an und läßt sich gnadenlos dezimieren, bis auf einen Mann (sich selbst). Nun geht (!) man nach Santa Marta zurück und braucht das ganze Gold mit niemanden zu teilen.

10 Für noch mehr Pirate-Points muß man:

- alle Familienmitglieder befreit haben (insgesamt vier)
- geheiratet haben (aber keine Häßliche)
- viel Land besitzen (mindestens 10.000 Acres)
- mindestens in zwei Ländern Duke sein
- nie Leute-Pulks von bis zu 300 Männern mitnehmen
- nie ein Schiff im Riff versenken lassen (Gold und Männer halbieren sich, wenn man zum Beispiel zwei Schiffe hat)

11. Der beste Schiffstyp ist "Barque". Für 100 Acres Land lohnt sich die Beförderung nicht, erst ab 1000

Original-Beschreibung

Einleitung



Es war eine Ära neuer Könige und Königreiche, Kraftproben und Macht. Es waren Zeiten, zu denen ein Mann durch mutige und tapfere Taten für seinen König aus bescheidenen Verhältnissen zum Rittertum gelangen konnte. Jetzt können Sie ein

solcher Mann sein, -in PIRATES!, einem temperamentvollen Spiel der Säbelrassler in der südlichen Karibik.

Sie lernen das karibische Meer kennen wie es zu seiner Blütezeit war, mit Schmugglern, Freibeutern, Seeräubern und Piraten. Alle Fähigkeiten, die wirkliche Männer zum Überleben und Erfolg gebraucht haben, werden gefordert: Das Spiel bietet also ein realitätsnahes Abenteuer.

In PIRATES! können Sie zum einen raten, wo Sie sich in der weiten Karibik befinden, zum anderen können Sie navigieren, manchmal mit Hilfe eines Kompasses, gelegentlich durch Sonnenbeobachtung mit Ihrem Astrolabium. Ob Sie sich gerade im Frieden oder Krieg befinden, Ihr seglerisches Können kann entscheidend sein, ob eine Reise Gewinn bringt oder Tod auf dem Meer bedeutet. Und wenn es zu einem Kampf kommt, müssen Sie das tun, was wirkliche Seeräuberkapitäne getan haben, Ihren Männern vorangehen, mit dem Schwert in der Hand, bis Sie dem gegnerischen Truppenführer begegnet sind und ihn besiegt haben. Dieses Spiel ist neuartig - eine Aktionssimulation.

Die Karibik ist eine Gegend großer Abenteuer, die von den Überfällen durch Sir Francis Drake, der große Schätze erbeutete, bis zu den Plünderungen des berühmten Piraten Henry Morgan reichen, dessen Name bis heute durch einen Rum aus Jamaika geehrt wird. Genau wie diese Männer können Sie mit Gouverneuren der Provinzen über Politik diskutieren, sich in die Städte einschleichen, um geheime Schmugglergeschäfte mit örtlichen Kaufleuten zu vereinbaren, mit bösen Adligen aller Nationen die Klinge zu kreuzen um hilflose Heimatlose aus grausamen Sklavenkolonien zu retten, ja sogar eine schöne Frau können Sie finden! Wenn Sie ausreichend Schätze, Land und Ehre gesammelt haben, d.h. wenn Sie mit Ihren Errungenschaften voll zufrieden sind, können Sie sich in Verhältnisse, die Ihren Errungenschaften angemessen sind, zur Ruhe setzen.

PIRATES! bringt den großen Umfang einer abenteuerreichen, vergangen Zeit nahe. Wie immer in Simulationsspielen von Micro-Prose wurden die Details von Örtlichkeiten, Menschen, Schiffen und Kämpfen genau untersucht, um sie wirklichkeitsgetreu in das Spiel einzubringen. PIRATES! bietet nicht nur Phantasie, PIRATES! bietet auch eine Begegnungsmöglichkeit mit einem aufregenden Kapitel der Geschichte.

Wenn Sie es vorziehen, PIRATES! durch Spielen zu lernen, finden Sie die Anleitung hierzu im Abschnitt "Spielen, ohne das Handbuch zu lesen". Wenn Sie sich über die Konzeption des Spieles informieren wollen, lesen Sie ab dem Abschnitt "Am Anfang..."

Spielen, ohne das Handbuch zu lesen

ACHTUNG: Halten Sie eine Ersatzdiskette bereit. Um das Spiel abzuspeichern, brauchen Sie eine Leerdiskette. Sie brauchen diese

Diskette nicht zu formatieren (eine besondere Diskettenformatierung ist in der "Save Game" Option enthalten).

Abspeichern des Spieles

Sie brauchen eine zusätzliche Leerdiskette, um PIRATES! während des Spieles abzuspeichern. Um das Spiel abzuspeichern, ist irgendeine Stadt und "Check Information" zu betreten. Die letzte Informationsoption ist dann Save Game. Wählen Sie diese Option und folgen Sie den Instruktionen. PIRATES! Disketten zur Speicherung des Spiels benutzen eine besondere Formatierung. Sie müssen die Formatoption in Save Game benutzen - eine normal formatierte Diskette genügt nicht. Bedenken Sie, daß das Formatieren eine Diskette für das Abspeichern des Spiels vorbereitet, das Abspeichern aber dadurch nicht geschieht. Sie brauchen eine formatierte Diskette auch dann, wenn Sie Ihre Endpunktzahl im "Hall of Fame" festhalten wollen.

Ihr Erstes Spiel

Dieser "schnelle Start" ist für Spieler, die durch Experimentieren lernen. Wenn Sie verstehen wollen, was geschieht, lesen Sie in den entsprechenden Abschnitten nach.

Anfangsoptionen:

Fangen Sie das erste Spiel mit den folgenden Befehlen an:

1. Willkommen: START A NEW CAREER
 2. Besondere Geschichtliche Periode? NO
 3. Welche Nationalität haben Sie? ENGLISH
 4. Geben Sie Ihren Namen an (max. 9 Buchstaben) und RETURN
 5. Sie sind ein: APPRENTICE (Lehrling)
 6. Sonderbegabung: SKILL AT FENCING (Könnern im Fechten)
- WICHTIG:** Sie müssen wissen, wann die Treasure Fleet oder der Silver Train ankommt! Wenn Sie nach der Treasure Fleet oder dem Silver Train in 1660 gefragt werden, lesen Sie AM ANFANG / IHRE ANFANGSGESCHICHTE / Treasure Fleets and Silver Trains. Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, lesen Sie unter dem Anhang (Treasure Fleet / Silver Train) nach. Die richtigen Daten gibt Ihnen auch das Programm "CODES", das sich auf dieser Diskette befindet.

Ihr Erstes Duell: Bei "Zusammenfassung der Steuerung" nachschlagen, oder unter FECHTEN & SÄBELKUNST.

Im Hafen: Untersuchen Sie den Hafen und die dortigen Optionen, bevor Sie zum erstenmal segeln. Noch nicht die Beute aufteilen. Siehe nähere Angaben unter "Sich in der Stadt bewegen".

Durch die Meere segeln: Zusammenfassung der Steuerung beachten. In der Nähe eines spanischen Hafens zu lauern, könnte zu vielversprechenden Begegnungen mit anderen Schiffen führen. Für Informationen zu Begegnungen und Seekämpfen bei "Taktiken des Seekampfes" nachlesen.

Beendigung Ihrer Seereise: Zum Hafen zurückkehren und "Divide the Plunder" (Beute aufteilen) wählen. Danach Ruhestand wählen. Damit wird das Spiel beendet und Ihre Punktzahl angezeigt. Wenn Sie wollen, können Sie aus dem Ruhestand heraus und wieder aktiv werden (natürlich nur, wenn Ihre Gesundheit dies zuläßt!). In dem Abschnitt "Karriere auf hoher See" finden Sie mehr Informationen zu Zielen und Ruhestand.

Hiermit haben Sie eine Kurzbersicht, um mit dem Spiel anzufangen. Nähere Informationen und Erklärungen erhalten Sie aus diesem Handbuch.

Kurzübersicht der Steuerung

Menüs ansteuern (siehe "Am Anfang...")

Cursor bewegen: Joystick in die gewünschte Richtung schieben.
Hervorgehobene Option wählen: Joystick-Feuertaste drücken.

Handeln und Güter befördern (siehe "Sich in der Stadt bew.")

Handelslinie wählen: Joystick schieben, bis auf dem Monitor die Linie erreicht wird.

Kaufen (Beschlagnahme) von Gütern: Joystick nach links bewegen, um Güter in Richtung Ihrer Mannschaft zu bewegen.

Verkaufen (Stehenlassen) der Güter: Joystick nach rechts bewegen, um Güter von der Mannschaft weg zu schieben.

Fechten und Säbelkunst

Schneller Angriff: Joystick nach links (hoch, mittelhoch oder tief)
Kraftvoller, durchgreifender Angriff: Feuerknopf drücken und Joystick nach links (hoch, mittelhoch oder tief)

Parade (wehrt Angriff ab): Joystick in der Mitte (hoch, mittelhoch oder tief)

Abwehrender Rückzug: Joystick nach rechts (hoch, mittelhoch oder tief)

BEMERKUNG: Höhe des Joysticks bestimmt Höhe des Angriffs oder der Abwehr.

Reisen in der Karibik

Hafen verlassen: Joystick in Segelrichtung drücken

Segeln: Joystick nach links bewegt Schiff nach links; Joystick nach rechts bewegt Schiff nach rechts

über Land marschieren: Joystick in Marschrichtung

BEMERKUNG: Sie können überall an der Küste anlegen und automatisch von Bord gehen. Über Sandbänke (Riffe) zu segeln, könnte jedoch verheerend sein.

Seekämpfe

Segeln: Joystick in gewünschte Segelrichtung drücken

Segel hoch/runter: Joystick nach oben - Segel hoch, Joystick nach unten - Segel runter

Kanonnenfeuer: Feuerknopf drücken, um auf Breitseite abzufeuern
Schiff des Gegners betreten: Ihr Schiff ins gegnerische Schiff bewegen, ein Fechtkampf folgt

BEMERKUNG: Wenn Sie eine Festung angreifen wollen, dann lassen Sie Ihr Schiff auf den Strand in der Nähe der Festung laufen, um die Festung zu stürmen.

Landkämpfe

Eine Gruppe bewegen: Joystick in Marschrichtung bewegen

Alle Gruppen zusammen bewegen: Feuerknopf halten und Joystick bewegen

Auf den Gegner feuern: Männer nicht bewegen - sie werden automatisch feuern, wenn der Gegner in Reichweite ist

Nahkampf: Männer direkt in den Gegner bewegen (um Festung zu stürmen)

BEMERKUNG: Es wird nicht auf eine Gruppe gefeuert. Gruppen feuern automatisch. Bewegung des Joysticks mit Feuerknopf bringt verschiedene Gruppen ins Spiel oder bewegt alle Gruppen gleichzeitig.

Am Anfang...

Neue Könige und Kaiser gewinnen an Ruhm in Europa. Für den ehrgeizigen Mann gibt es viele neue Chancen: es geht für ihn darum, sich einen Ruf zu erwerben, Vermögen anzusammeln, schöne Frauen zu heiraten, und wenn der König es so will, können Sie sogar einen Adelstitel bekommen. "Herzog des Königreiches" hört sich gut an, nicht wahr? Zu dieser Zeit können trotz einfacher Anfänge glorreiche Karrieren entstehen.

Ein Wort zu Ihren Zielen



Sie versuchen in der Karibik, aus bescheidenen Verhältnissen zum Glück zukommen, damit Sie sich mit Geld, und hohem Rang zur Ruhe setzen können. Wie angenehm Ihr Ruhestand ist, hängt von der Summe Ihres persönlichen Vermögens,

von Ihrem Stand, Ihren Grundstücken, Ihrem Ruhm, der Frau, die Sie heiraten (falls Sie überhaupt heiraten), und von den besonders erfreulichen Begebenheiten ab, die sich während Ihrer Abenteuer ereignen.

Nach jeder Reise, wenn Sie wieder im Hafen sind und die Beute verteilt haben, können Sie sich zur Ruhe setzen. Falls Ihre Gesundheit es zulässt, können Sie sich wieder als Abenteurer betätigen, wenn Sie noch mehr für sich ansammeln möchten. Während Sie sich in das Spiel einarbeiten, sollen Sie ein paar Mal in "Proberuhestand" gehen, um diesen Vorgang besser zu verstehen. Für weitere Informationen zu Ihrem Ruhestand und Glück in der Zukunft, siehe "Ihre Karriere auf hoher See", Sie können einen in Ruhestand getretenen Mann in die "Hall of Fame" retten. Dazu brauchen Sie eine richtig formatierte Diskette um Spiele abzuspeichern. Benutzen Sie die "Save-Game" Option (in jedem Hafen unter "Checkinformation"), um eine Diskette zu formatieren.

Welcome to PIRATES!

Kehren Sie in die goldene Zeit der Säbelrassler in der südlichen karibischen See zurück

Wählen der Spielart

Möchten Sie...

Start a New Career?

Continue a Saved Game?

Command a Famous Expedition?

Anfängliche Chancen:

Ein Anfänger sollte START A NEW CAREER wählen.

Start a new Career ist der Anfang eines neuen Abenteuers, von Ihrer ersten Ankunft in der Neuen Welt bis zum wohlverdienten Ruhestand. Dies ist das "Standardspiel" und kann länger dauern.

Continue a Saved Game ermöglicht Ihnen, jedes laufende Spiel fortzusetzen. Dazu brauchen Sie die Diskette zum Abspeichern des Spiels. Diese Diskette ist erst einzulegen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Continue a Famos Expedition ist ein "Kurzspiel" für die Leitung nur einer Expedition. Diese Expeditionen sind normalerweise groß, aber enden dort, wo Sie die Beute austeilen. Berühmte Expeditionen sind für Anfänger nicht geeignet -so gut zu sein wie das historische Modell kann eine große Herausforderung sein!

BATTLE OF SAN JUAN DE UHIA (John Hawkins, 1569)

THE SILVER TRAIN AMBUSH (Francis Drake, 1573)

THE TREASURE FLEET (Piet Heyn, 1628)

THE SACK OF MARACAIBO (L'Ollonais, 1666)

THE KING's PIRATE (Henry Morgan, 1671)

THE LAST EXPEDITION (Baron de Pointis, 1697)

Famos Expeditions

Ein Anfänger sollte mit einer Karriere statt mit einer berühmten Expedition anfangen. Jede Expedition ist ein kurzes, abgeschlossenes Abenteuer, das damit beendet werden kann, daß die Beute

aufgeteilt wird. In Wirklichkeit wurden diese Expeditionen von einem fähigen, erfahrenen Führer geleitet. Um dieses Spiel gut zu schaffen, müssen auch Sie erfahren sein.

JOHN HAWKINS, 1569: Diese Situation ist relativ schwierig. Sie haben ein großes, mächtiges Geschwader, aber befinden sich in einer von Spaniern völlig überlaufenen Karibik. Die einzigen freundlichen Hafenplätze sind winzige Anlegestellen. In Wirklichkeit versuchte Hawkins mit ziemlich friedlichen Methoden Handel zu treiben (manchmal mit Waffengewalt -eine äußerst merkwürdige Kombination), und versagte. Zusätzliche Hintergrundinformationen finden Sie unter "Berühmte Expedition".

FRANCIS DRAKE, 1573: Diese Situation ist sehr schwierig. Wie im Falle Hawkins, sind Sie mit einer vollständig von Spaniern überlaufenen Karibik konfrontiert, aber Sie haben nur eine kleine Truppe. In Wirklichkeit wurde Drake nach ein paar Fehlversuchen durch seine Kühnheit und seinen Mut erfolgreich.

PIET HEYN, 1628: Diese Situation ist relativ einfach. Sie haben einen ausgewogenen Kampfverband und sind in hervorragender Position, um spanische Gallionen vor dem Kanal Havannas oder Floridas abzufangen. Um Heyns Meisterstück nachzumachen, die ganze Treasure Fleet zu überfallen, brauchen Sie Glück und Ausdauer zum richtigen Zeitpunkt und am richtigen Ort.

L'OLLONAI, 1666: Diese Situation ist relativ leicht. Sie haben viele potentiell freundliche Stützpunkte und stehen Spaniern gegenüber, die militärisch schwach sind. Aber die Leistung von L'Ollonais, die ganze mexikanische Region zu erobern und auszuplündern, dürfte sehr anstrengend sein.

HENRY MORGAN, 1671: Diese Situation ist sehr einfach. Sie haben überwältigend viele Truppen, verschiedene freundliche Stützpunkte und einen Gegner, der schon durch frühere Angriffe geschwächt ist. Morgan nahm Puerto Bello ein und plünderte Panama aus. Mit etwas Glück bringen Sie dies auch fertig.

BARON DE POINTIS, 1697: Noch eine sehr leichte Situation. Sie haben starke Truppen, während die Spanier militärisch an einem absoluten Tiefpunkt angelangt sind. Sie brauchen nicht sehr kühn zu sein, es de Pointis nachzumachen und Cartagena einzunehmen und auszuplündern.

Wählen eines historischen Zeitraumes

Do you wish to select a special historial period?

No, thanks.

yes.

Select a Time Period:

The Silver Empire (1560)

Merchants and Smugglers (1660)

The New Colonists (1620)

War and Profit (1640)

The Buccaneer Heroes (1660)

Pirates' Sunset (1680)

Ein Anfänger sollte NO, THANKS angeben. Damit bekommen Sie automatisch den günstigsten Zeitraum für Piraterie:

Historische Zeiträume

Die Karibik und die Nordostküste Südamerikas veränderte sich mit der stetigen Veränderung der militärischen und wirtschaftlichen Machtverhältnisse, mit der Gründung neuer Kolonien und dem Verlust an Bedeutung der Städte. Die Region veränderte sich allmählich vom spanischen Herrschaftsgebiet der Jahre um 1560 zu einem Besatzungsgebiet für europäische Kolonisierung, und dann zu einem kosmopolitischen Zentrum in einer neuen globalen Welt.

THE SILVER EMPIRE (1560): In dieser Ära erreicht das spanische Reich seinen Höhepunkt. Alle Kolonien (mit Ausnahme von

nur einer) gehören Spanien, alle bedeutenden Häfen und der Handel wurde von Spanien beherrscht. Da die Errungenschaften Spaniens so groß sind, versuchen andere europäische Mächte alles an sich zu reißen oder zu erbeuten, was Spanien nicht verteidigen kann. Es ist eine Zeit voller Herausforderungen, so daß Anfänger dieses Spiel noch nicht angehen sollten.

MERCHANTS AND SMUGGLERS (1660): (Kaufleute und Schmuggler) Dieser Zeitraum ist dem THE SILVER EMPIRE sehr ähnlich, aber Spanien ist etwas schwächer. Obwohl von Nicht-Spaniern manche Versuche unternommen worden sind, Kolonien zu gründen, bleibt der karibische Raum weitgehend in spanischen Händen. Allerdings ist das Schmuggelgeschäft der Niederländer vorherrschend. Wie der Zeitraum um 1560, sollte dieser Zeitraum nicht von Anfängern angegangen werden.

THE NEW COLONISTS (1620): In diesem Zeitraum werden die ersten erfolgreichen Kolonien von den Gegnern Spaniens gegründet, und die Macht Spaniens nimmt fortlaufend ab. Mit der Gründung dieser neuen Kolonien verbessert sich die Gelegenheit für Piraterie und Freibeuterei. Das Leben ist ziemlich herausfordernd für Möchtegern-Piraten und Freibeuter.

WAR AND PROFIT (1640): (Krieg und Profit) Jetzt können sich die kleinen, unabhängigen Seeräuber behaupten. Die militärische und wirtschaftliche Macht Spaniens erlebt ihren Tiefpunkt; gleichzeitig bilden sich neue europäische Kolonien in den Antillen. Dies ist eine goldene Zeit (im wörtlichen Sinne!) für den unabhängigen und einfallsreichen Mann. Spieler aller Stufen können viel Spaß an diesem Zeitraum haben.

THE BUCCANEER HEROES (1660): In diesen Jahrzehnten erreichen die Säbelrassler den Höhepunkt ihrer Macht im karibischen Raum. Spanien erholt sich langsam wirtschaftlich, aber militärisch bleibt es weiterhin schwach. Es gibt viele europäische Kolonien und Häfen, schatzsuchende Seemänner überfüllen die Schenken auf der Suche nach Seekapitänen, die ihr Glück gemacht haben. Diese klassische Zeit der Piraterie bietet Spielern aller Stufen Gelegenheit zu einer spannenden Partie.

PIRATES' SUNSET (1680): Mit dieser Zeit geht die Ära der karibischen Piraterie zu Ende. Die Ereignisse in der Karibik werden jetzt von Europa ernst genommen. Kriegsschiffe der Marine patrouillieren, Kaperbriefe sind nur schwer aufzutreiben, Gouverneure sind weniger tolerant. Diesen Zeitraum sollten Sie genießen, denn er ist der letzte eines Zeitalters. Diese Epoche ist etwas schwierig für Anfänger, aber interessant und eine Herausforderung für andere Spieler.

Wählen der Nationalität

Are you an

English Buccaneer?

French Buccaneer?

Dutch Adventurer?

Spanish Renegade?

Die Nationalität

Ein Anfänger sollte ENGLISH BUCCANEER wählen. Es gibt unterschiedliche Rollen je nach Zeitraum (aber keine holländische Rolle für 1560). Die Rolle, die Sie wählen, bestimmt, wo Sie anfangen, welches Schiff oder welche Schiffe Sie haben, die Größe Ihrer Mannschaft, Ihren anfänglichen Reichtum und Ruf, usw. Es ist nicht erforderlich, daß Sie die Nationen unterstützen, deren Nationalität Sie tragen (viele französische Admirale in der Karibik während der 1680er Jahre waren holländische Säbelrassler!). Allein Ihre Taten zählen: wenn Sie eine Nation ärgern, könnte ein Gouverneur seinen Hafenfestungen Anweisungen geben, auf Sie zu feuern!

ENGLISH als Nationalität zu wählen, ist oft nützlich. Diese Nation unterstützt Freibeuter im 16. Jahrhundert und unterstützt genauso großzügig private Kolonisationsunternehmungen im nächsten Jahrhundert.

FRENCH ist die zweite klassische Nationalität für Piraten. Obwohl diese Nationen ihre Söhne im Ausland weniger unterstützen, genießen sie größere Unabhängigkeit, größeren Freiraum in ihren Unternehmungen. Dazu sind die wachsenden französischen Kolonien auf West Hispaniola und Tortuga ideale Piratenstützpunkte.

DUTCH bietet eine aufregende und ungewöhnliche Nationalität. Außer um 1620 segelten die Holländer als Handelsleute und nicht als Krieger zur Karibik. Wenn sie erst einmal im karibischen Raum waren, ergänzten viele von ihnen natürlich ihre Handelstätigkeit durch gewalttätige und gewinnbringende Taten. Im allgemeinen versuchten die holländischen Handelsleute gute Beziehungen zu den Engländern und Franzosen beizubehalten, obwohl dies nicht immer möglich war.

SPANISH erfordert das größte Können. Als spanischer Überläufer befinden Sie sich am Anfang in einer schwachen Position, obwohl Sie 1680 die interessante Rolle einer Costa Guardas übernehmen können -die Küstenwache der spanischen Karibik, die sich öfters selbst wie Piraten benommen hat! Ganz unabhängig davon, was Sie wählen, bietet SPANISH eine angenehme und erfrischende Abwechslung zum üblichen Programm.

Wählen des Namens

What is your family name?

Your Name?

YOUR NAME

Geben Sie den Namen ein, den Sie wollen, aber Sie dürfen nicht mehr als neun Buchstaben angeben. Auf "RETURN" drücken, um Ihre Eingabe zu beenden.

Wählen des Schwierigkeitsgrades

Which difficulty level will you choose?

Apprentice

Journeyman

Adventurer

Swashbuckler

Difficulty Level

Ein Anfänger sollte APPRENTICE wählen. Damit haben Sie das einfachste und nützlichste Lernumfeld.

APPRENTICE bietet dem Spieler optimale 'Hilfeleistung' durch erfahrene Unteroffiziere an Bord. Damit ist das Spiel leichter wenn aber die Beute verteilt wird, nehmen diese erfahrenen Leute ziemlich große Anteile, und für Sie bleibt ziemlich wenig übrig.

JOURNEYMAN ist verhältnismäßig einfach. Die Untergebenen sind weniger erfahren (obwohl sie noch ziemlich gut sind), aber Sie selbst bekommen mehr von der Beute ab.

ADVENTURER ist verhältnismäßig schwer. Ihre Unternehmungen sind recht mittelmäßig, aber Sie bekommen dafür einen guten Teil der Beute ab.

SWASHBUCKLER ist äußerst schwierig. Ihre Untergeordneten sind 'trunkene Schweine', die so gut wie gar nichts taugen. Natürlich bekommen Sie jetzt den Großteil der Beute ab.

Wählen der speziellen Fähigkeit

Which special ability do you have?

Skill at Fencing

Skill at Navigation

Skill at Gunnery

Wit and Charm

Skill at Medicine

Special Abilities

Anfänger können frei wählen. Mit APPRENTICE Schwierigkeitsgrad sind alle Aktivitäten relativ einfach.

SKILL AT FENCING bietet durchtrainierte Reflexe, die die entsprechenden Handlungen und Reaktionen des Gegners im Vergleich langsam erscheinen läßt.

SKILL AT NAVIGATION bewirkt, daß das Fahren auf hoher See schneller und leichter wird.

SKILL AT GUNNERY hilft während der Reise, Ihr Ziel mit großer Sicherheit zu treffen.

WIT AND CHARM ist hilfreich, wenn Sie mit Gouverneuren und anderen wichtigen Persönlichkeiten zu tun haben.

SKILL AT MEDICINE hilft Ihnen, Ihre Gesundheit zu erhalten, und verhindert Verletzungen. Dadurch bleiben Sie länger aktiv.

Ihre Anfangsgeschichte:

TREASURE FLEETS and SILVER TRAINS

Um zu entscheiden, wie sich Ihr Leben zunächst entwickelt, wird Ihnen eine entscheidende Frage gestellt: Wann kommt die spanische Treasure Fleet oder der Silver Train in einer bestimmten Stadt an? Der Fahrplan ist von Jahr zu Jahr unterschiedlich. Die Fahrpläne erscheinen in chronologischer Reihenfolge auf verschiedenen Seiten dieses Handbuchs. Das Jahr also angeben und die Treasure Fleet und Silver Train nicht durcheinander bringen!

You have gotten off to a rather unpromising start for your career. Perhaps you should start over, paying heed to your Silver Train and Treasure Fleet notes this time.

Wenn Sie die Frage richtig beantworten, werden sich die Ereignisse zu Ihrem Vorteil entwickeln. Wenn Sie falsch antworten, bekommen Sie eine Warnmeldung, die Sie auf einen ungünstigen Anfang hinweist. Folgen Sie dieser Warnung und fangen Sie neu an, sonst werden Sie sich in einer äußerst düsteren Lage befinden.

SPAIN und PERU

Zuweilen ist die Treasure Fleet nicht in der Karibik, sondern in Sevilla in Spanien, wo sie sich auf eine neue Reise vorbereitet. Auch der Silver Train ist manchmal nicht in der Karibik, sondern in Peru, wo er Gold und Silber an Bord lädt. In beiden Fällen sind diese Flotten für Sie unerreichbar - Sie müssen warten, bis die jeweilige Flotte in der Karibik auftaucht.

HISTORISCHE ANMERKUNGEN

Seit etwa 1530 hatten spanische Schiffe unter Angriffen von Freibeutern und auch unter offener Piraterie zu leiden, nicht nur im westindischen Raum, sondern auch im Atlantik. Die Lösung dieses Problems, zunächst zwischen 1540 und 1550 informell eingeführt, und dann im folgenden Jahrzehnt gesetzlich verankert, bestand darin, Schiffe zusammen in einem "Konvoi" als mächtige Flotte fahren zu lassen.

Jedes Jahr segelte die Flotte von Sevilla in Spanien mit Passagieren, Truppen und europäischen Handelswaren zu den spanischen Kolonien der Neuen Welt. Ihre Hauptaufgabe war aber, das Silber der Minen des Neuen Spaniens (Mexiko) und von Potosi (Peru) zur spanischen Regierung in Europa zu bringen. Dieser große Reichtum machte die heimkehrende Flotte zu einem lockenden Ziel. Schiffe der Freibeuter und Piraten folgten oft einer Flotte, in der Hoffnung, Nachzügler abzufangen. Dies war ein gefährliches Unterfangen, denn eine gut geführte Kriegsgaleone konnte den Spieß umdrehen und Piraten gefangen nehmen; dies geschah auch manchmal.

Auf ähnliche Weise wurde Silber und andere Güter mit Maultieren über die Saumpfade entlang der Terra Firma Küste (Südamerika) zu den wichtigsten Häfen, nämlich Cartagena, Nombre de Dios und Puerto Bello gebracht. Diese Züge transportierten Erzeugnisse und Münzen, die für die Ladung der Treasure Fleet bestimmt waren.

Fechten und Säbelkunst

Das frühe neuzeitliche Europa war eigenwillig und gewaltsam. Diebe wurden abgeschreckt, Ungerechtigkeit wurde beseitigt, die Familie wurde geschätzt, und die Ehre wurde mit dem Schwert aufrechterhalten. Ob Sie zu einem Duell herausgefordert wurden oder in eine Rauferei in der Schenke verwickelt waren, es war lebensnotwendig, mit einem Schwert umgehen zu können.

Grundsätze im Umgang mit einer Waffe

Sie befinden sich auf der rechten Seite der Kampfszene, Ihr Gegner links.

ZUM ANGREIFEN, Joystick nach links in Richtung Gegner drücken. Hoch für einen hohen Angriff, tief für einen tiefen Angriff. Vor und während eines langsamen, aber kraftvollen Schwerthiebs, den Feuerknopf gedrückt halten.

UM ABZUWEHREN, weder nach links noch nach rechts drücken. Einfach nach oben drücken, um hohe Angriffe abzuwehren, in der Mitte halten, um Angriffe von der Mitte abzuwehren und nach unten drücken, um tiefe Angriffe abzuwehren.

FÜR EINEN RÜCKZUG Joystick nach rechts, weg vom Gegner drücken. Sie wehren ab während Sie sich zurückziehen und wie die normale Abwehr, kann dies hoch, mittelhoch oder tief sein, je nach der Position des Joysticks.

FÜR EINE PAUSE Leertaste drücken; um weiter zu fechten, Leertaste erneut drücken.

Ihre Waffe wählen

Es stehen drei Schwerttypen zur Verfügung: Rapier, Machete (cutlass) und Degen (longsword). Bei allen drei Waffen ist ein Schwerthieb zweimal so wirksam wie ein normaler Angriff. Natürlich brauchen Schwerthiebe zur Ausführung länger. Ihr Gegner hat auch verschiedene Waffen. Gegner mit gelben Hemden haben eine Machete, mit orangenen Hemden einen Degen und mit grünen Hemden ein Rapier.

Das **RAPIER** ist eine lange, dünne, bewegliche Waffe mit einer scharfen Spitze. Es ist leicht zu handhaben und kann akkurat ins Ziel gestoßen werden. Es hat eine größere Reichweite als die anderen Waffen, aber die Stöße richten am wenigsten Schaden an. (d.h. um den Gegner zu schlagen, muß er wiederholt getroffen werden.)

Das **CUTLASS** (Machete) ist ein kurzes, schweres, geschwungenes und scharfes Hackmesser, aber es reicht nicht weit. Ein Schlag mit der Machete kann verheerend sein (zweimal so schädlich wie ein Rapier) und wird daher von Ungeübten gern gewählt.

Das **LONGSWORD** (Degen) ist eine klassische, mittellange Waffe (länger als ein Cutlass, aber kürzer als ein Rapier). Die Angriffe sind schädlicher als die des Rapiers, aber weniger schädlich als die des Cutlasses.

Die Grundsätze des Fechtens

KOMBINATIONEN: Wie alle aktiven Männer Ihrer Zeit, sind Sie ein geübter Fechter. Bewegungen zum Angreifen und Abwehren mit dem Armgelenk, Arm, Körper und Fuß sind für Sie genauso selbstverständlich wie das Werfen oder Stoßen eines Balles. In Kombination werden diese Bewegungen dazu benutzt, um auf verschiedene Weise anzugreifen, abzuwehren oder einen Rückzug auszuführen. Jede Kombination hat eine Dauer von ein bis zwei Sekunden.

Im Kampf kommt es darauf an, die richtigen Kombinationen zu wählen. Wenn Sie eine Angriffskombination schnell genug erkennen, können Sie mit einer Abwehrkombination blockieren oder einen Gegenangriff mit einer Kombination ausführen, die den gegnerischen Angriff ausnützt.

Ein "SCHLAG" findet dann statt, wenn bei einem Angriff getroffen wird. Sie werden ein Flackern und etwas Blut sehen, wenn Sie treffen. Jeder Schlag schwächt Ihren Gegner und entmutigt sein Gefolge.

Ein **RÜCKZUG** vom Kampf ist leicht zu gestalten. Rückzugskombination wählen, bis Sie vom Bildschirm verschwinden. Damit ist der Kampf beendet. Natürlich verlieren Sie, wofür Sie gekämpft haben und Ihr Ruf leidet darunter. Andererseits ist ein Rückzug oft besser als eine Niederlage, wenn Sie einem geschickten Gegner gegenüberstehen.

PANIK und **AUFGABE** findet dann statt, wenn ein Führer, der sich in "Panik" befindet, getroffen wird. Dies ist auch dann der Fall bei großen Kämpfen, wenn die Mannschaft eines Führers auf nur einen Mann geschrumpft ist, und der dann getroffen wird. Einen Mann zu treffen, der aufgegeben hat, ist unanständig, und könnte ihn dazu bringen, aufzustehen und weiterzukämpfen.

NEULINGE sollten am besten ein Cutlass wählen und einfach beharrlich angreifen- hoch, mittel und tief - und versuchen, mit jedem Schlag soviel Schaden wie möglich anzurichten. Wenn Sie aber mit einigen Verteidigungskombinationen verteidigen wollen, ist eine Waffe mit einer größeren Reichweite, wie etwa ein Degen oder ein Rapier, zu empfehlen.

Kombinationen

Jede Kombination ist ein anderes Manöver des Schwertfechtens. Als Fechter wählen Sie eine Kombination und Ihr Körper nimmt automatisch die entsprechende Stellung ein. Alle Angriffskombinationen beinhalten Fußbewegungen nach vorne. Um einen Vorstoß gegen Ihren Gegner zu machen, wählen Sie also eine Angriffskombination. In ähnlicher Weise verursachen Rückzugskombinationen einen Rückzug vom Gegner.

SCHWERTSTREICH HOCH dauert am längsten, reicht aber besonders weit. Wenn er trifft, richtet diese Kombination zweimal soviel Schaden an wie normale Angriffe.

SCHWERTSTREICH MITTE ist ein schneller Schwertstreich, aber langsamer als normale Angriffe und Abwehrversuche. Wenn er trifft, richtet diese Kombination zweimal soviel Schaden an wie normale Angriffe.

SCHWERTSTREICH NIEDRIG ist der schnellste Schwertstreich, hat aber eine etwas geringere Reichweite. Wenn er trifft, richtet dieser Angriff zweimal soviel Schaden an wie ein normaler.

HOHER ANGRIFF ist mäßig schnell und nützt die Spitze statt der Klinge aus. Er reicht weiter als mittlere oder tiefe Angriffe und Schwertstreiche. Wenn er trifft, richtet er nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.

MITTLER ANGRIFF ist der zweitschnellste Angriff. Auch dieser Angriff betont die Wirkung der Spitze statt der Klinge. Deshalb richtet er auch nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.

TIEFER ANGRIFF ist der schnellste Angriff, hat aber eine etwas kürzere Reichweite als sonstige Angriffe. Wie hohe und mittlere Angriffe, benutzt er die Spitze. Deshalb richtet er, wenn er trifft, nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.

ABWEHR HOCH wehrt jede hohe Verteidigungskombination oder Schwertstreich ab. Da man sich langsamer aus dieser Position entwickeln kann, stehen defensive Kämpfer selten in dieser Position "in Bereitschaft".

ABWEHR MITTELHOCH wehrt jede mittelhohe Kombination, Angriff oder Schwertstreich ab. Dies ist eine klassische "Bereit" Position, von vielen Fechtern immer wieder eingenommen. Ein Fechter kann sehr schnell von dieser Position in jede andere Position kommen.

ABWEHR TIEF wehrt jede tiefe Kombination, Angriff oder Schwert- streich ab. Fechter stehen immer wieder "in Bereitschaft" in dieser Position, da man sich aus dieser Position schnell entwickeln kann.

ABWEHR HOCH UND RÜCKZUG kombiniert die Standardabwehr hoch mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.

MITTELHOHE ABWEHR UND RÜCKZUG kombiniert Standardabwehr mittelhoch mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.

ABWEHR TIEF UND RÜCKZUG kombiniert die Standardabwehr tief mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.

Kampfführung

Nur einige, wenige Ihrer Kämpfe sind direkte Kämpfe. Meistens sind Sie damit beschäftigt, Ihre treue Mannschaft zu führen. Während Sie ein Duell mit den gegnerischen Führern führen, ist Ihre Mannschaft auch im Kampf.

MORALE (Stimmung): Ihre Treffer beim Gegner und seine erteilten Treffer verändern die Stimmung der jeweiligen Seite. Die Verfassung der Stimmung kann sich von **WILD!** (die beste) über **STRONG** (stark), **FIRM** (entschlossen), **ANGRY** (verärgert) und **SHAKEN** (mitgenommen) bis hin zu **PANIC** bewegen.

ANZAHL DER MÄNNER: Der Kampf wütet um Sie herum, während Sie kämpfen. Die Opferrate jeder Seite hängt von Ihrer Stärke und Ihrem Kampfgeist ab. Wenn die Mannschaften von der Stimmung her ungefähr gleich stehen, wird die zahlenmäßig überlegene Seite der unterlegenen Seite mehr Opfer abverlangen. Eine zahlenmäßig unterlegene Mannschaft mit guter Stimmung kann es aber vermeiden, allzu viele Opfer zu haben und kann viele Opfer auf der gegnerischen Seite erreichen, wenn die gegnerische Seite einen schwachen Kampfgeist hat. Kampfgeist kann daher entscheidender sein als bloßer Zahlenvergleich.

RÜCKZUG UND AUFGABE: Ihre Mannschaft wird sich unter Ihrer Führung zurückziehen. Rückzug findet dann statt, wenn Sie genügend Treffer bei einem Gegner, der sich in "PANIC" befindet, erreicht haben oder wenn die gegnerische Mannschaft auf nur einen Mann reduziert wurde und der Führer getroffen wird (unabhängig vom Kampfgeist). Ihnen kann das Gleiche widerfahren.

Historische Anmerkungen

Der gewöhnliche Mann als Kämpfer: In diesen stürmischen Zeiten gab es mehr Geistliche als Sheriffs. Ein Mann verteidigte sein Hab und Gut, auch sein Leben gegen Diebe und Banditen, da der Staat diese Aufgabe nicht übernehmen konnte. Nur wenige Männer gab es, die unbewaffnet waren. Adelige lösten Streitigkeiten "ruhig" in Duellen, statt im offenen Kampf (vom Staat nicht gern gesehen). Nichtadelige benützten Knüppel, Schlaghölzer, einfache Spieße, große Messer und ähnliches. Ein Entermesser galt als Idealwaffe für mutige, aber ungelernete Kämpfer.

Die Kolonialgrenze: Das Leben in den Kolonien war noch wilder als im Heimatland. Dies traf besonders auf die französischen und englischen Kolonien zu, da sie größtenteils von Gefangenen, Mitgiftjägern, Faulenzern, religiösen Fanatikern und anderen ähnlich wenig gern gesehenen Menschen bewohnt waren. Außerdem konnte der Grundbesitzer abwesend oder nicht existent sein. In Europa gehörte jedes Stückchen Land irgendeinem Adeligen, und er und seine Familie wohnten meistens nicht weit weg, und er war bereit, althergebrachte feudale Sitten und Gesetze wenn nötig anzuwenden. Feuerwaffen gab es in dieser Ära auch, aber sie waren altmodische Waffen, die langsam und nicht unbedingt zuverlässig waren. Im 16. Jahrhundert wurden Feuerwaffen mit einem langsambrennenden Streichholz gefeuert. Neuladen war langsam

und langwierig, und beanspruchte mindestens zwei Minuten - außerdem mußte loses Schießpulver und brennendes Streichholz gleichzeitig gehandhabt werden! Das Steinstoßgewehr mit Zünder (1615 in Frankreich erfunden) wurde von Jägern, Sportsmännern und wahrscheinlich Seeräubern ab 1630 benutzt. Es war jedoch bis 1670 nicht zuverlässig genug, um militärisch eingesetzt zu werden. Im Kampf hatte man vielleicht ein oder zwei geladene Pistolen mit sich getragen, aber man verließ sich auf sein Schwert, nicht auf die Gewehre. Selbst die **DREI MUSKETIERE** (auf Ereignisse um 1620 basierend) benutzten gewöhnlich ihre Schwerter, obwohl sie Mitglieder der besten Elite-Feuerwaffeneinheit der französischen Armee waren!

Reisen in der Karibik

Die Karibik ist ein weites, warmes, angenehmes Meer. Idyllische tropische Inseln und Strände mit üppigen Blumen sind in den Strömungen des Meeres zu finden. Das Wasser streckt sich über 3000 Meilen und dient als breite Straße zwischen dem Hafen am Festland, Inselstätten und versteckte Anlagestellen

Informationen einsehen

May 24, 1660

Continue Travels

Party Status

Personal Status

Ship's Log

Maps

Take Sun Sight

Search

Save Games



Informationen

Sie können Informationen zu Ihrer Lage einsehen wenn Sie Check Informations wählen wenn Sie sich gerade in der Stadt aufhalten, oder wenn Sie die Joystick Feuertaste betätigen, die Maus benutzen oder RETURN drücken (je nach Computerart) während Sie in der Karibik reisen.

CONTINUE TRAVELS führt Sie zu Ihrer vorher ausgeführten Tätigkeit zurück.

PARTY STATUS zeigt an, was Ihre Gruppe besitzt und wie Ihre Männer eingestellt sind (happy, pleased, unhappy oder angry) (=fröhlich, zufrieden, unglücklich oder verärgert). Seien Sie vor Meuterei auf der Hut, falls Ihre Männer zu lang verärgert sind. Überläufe sind zu befürchten, wenn Ihnen die Nahrungsmittel ausgehen.

PERSONAL STATUS zeigt an, wie jede Nation zu Ihnen steht, und liefert persönliche Daten zu Alter, Gesundheit, Reichtum und Ruf. Wenn Ihre Gesundheit schlecht ist, werden Sie bald gezwungen sein, in Ruhestand zu treten.

SHIP'S LOG zeigt Ihre bisherigen Aktivitäten und Reisen an und beinhaltet Notizen zu besonderen von Ihnen entdeckten Informationen. Wenn Sie die jüngsten Ereignisse verwirren, dann schauen Sie im Schiffstagebuch (Log) nach.

MAPS ist ein Ordner, der Ihre Kartenfragmente über vergrabene Schätze und andere Geheimstätten beinhaltet. Am Anfang haben Sie keine Geheimstätten. Auf allen Karten ist das, was Sie suchen in der Mitte der Karte aufgezeichnet (vergrabene Schätze, versteckte Ansiedlungen, usw.). Leider geht es um eine Geheimkarte - daher könnten Teile davon fehlen. Wenn Sie einer Karte folgen

um den Ort zu finden, wo das was Sie suchen, aufzutreiben ist, müssen Sie Zeit aufwenden, um das Objekt zu suchen (siehe Search Option unten).

CITIES enthält alle zu erhaltenden Informationen über verschiedene Städte und Großstädte in der Karibik. Um noch mehr zu erfahren, einfach auf einen Namen zeigen und Joystick-Feuer, Mausknopf oder Return betätigen (je nach Computer). Falls ein wichtiges Ereignis (wie z.B. ein Piratenangriff oder die Einsetzung eines neuen Gouverneurs) die Information über eine Stadt wesentlich verändert, erfahren Sie "no information available", bis Sie entweder die Stadt besuchen oder Sie sich neue Informationen von einem Reisenden in einer Schenke erkaufen.

TAKE SUN SIGHT ermöglicht es Ihnen, für einen Tag Ihre Position mit Hilfe des Astrolabiums zu bestimmen. Wie Sie diese Technik anwenden, ist unter "Astrolabium handhaben" nachzulesen.

SEARCH zeigt an, daß Sie dort wo Sie sich jetzt aufhalten, einen Tag verbringen werden, um einen Schatz oder andere versteckte Dinge zu suchen. Wenn Sie sich an der richtigen Stelle befinden und das richtige Kartenfragment haben, werden Sie das, was dort ist, finden. Ohne ein richtiges Kartenfragment finden Sie nie etwas. Diese Option kann nicht gewählt werden, wenn Sie auf See oder in der Stadt sind.

SAVE GAME ermöglicht es Ihnen, das gerade gespielte Spiel abzuspeichern. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie sich in einer Stadt aufhalten.

Sich in der Stadt bewegen

The Town is bustling with activity.

Do you:

Visit the Governor

Visit a Tavern

Trade with a Merchant

Divide up the Plunder

Check Information

Leave Town

In der Stadt

VISIT THE GOVERNOR: Ein Besuch beim Gouverneur könnte nützlich sein. Er kann Ihnen erzählen, mit wem seine Nation Krieg führt und wer seine Verbündeten sind. Er könnte besondere Angebote oder Belohnungen anbieten. Wenn Sie etwas Glück haben und Ihr Rang hoch genug ist, könnten Sie seine Tochter kennen lernen. Der Gouverneur verschwendet aber nicht viel Zeit mit groben Seemännern wie Sie. Wenn Sie einmal bei einem bestimmten Gouverneur auf Besuch waren, können Sie nicht erwarten, bald wieder Zugang zu ihm zu finden.

VISIT A TAVERN: In Schenken können Sie neue Männer für Ihre Mannschaft anwerben, Neuigkeiten erfahren, ausführliche Informationen von Reisenden erhalten und vielleicht neue interessante Leute kennenlernen. Sie können wiederholt eine Schenke besuchen und etwas Zeit dort verbringen, um Ihren Sorgen mit Alkohol zu begegnen. Sie werden aber feststellen müssen, daß sich neue Männer nicht gern von einem alten Säufer anwerben lassen.

TRADE WITH A MERCHANT: Diese Option wird unten ausführlich erklärt.

DIVIDE UP THE PLUNDER: Als Kapitän bekommen Sie einen festen Teil vom Vermögen der Gesellschaft (der Prozentsatz ändert sich je nach Schwierigkeitsgrad). Was übrig ist wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Nicht nur die Beute wird aufgeteilt, sondern auch Schiffe, Vorräte, Güter und die Kanonen auf diesen Schiffen. Die Mannschaft wird immer mit Ihren neuen Reichtü-

mern aufgelöst, und Sie bleiben allein mit Ihrem Flaggschiff und seinem Anteil an Vorräten und Waffen zurück. Nachdem Sie Ihr Schiff neu ausgestattet haben (dies dauert etliche Monate), werden Sie Ihre Mannschaft ganz neu rekrutieren müssen.

CHECK INFORMATION: Gibt Informationen über Sie, Ihre Mannschaft und die aktuelle Lage an. (Näheres in "Am Anfang").

LEAVE TOWN: Ihre Mannschaft verläßt die Stadt, entweder um weiter zu segeln oder über Land zu marschieren, wie Sie möchten.

Trading with Merchants

	Your Name	Merchant	Price
Gold	1000 pcs	9300 pcs	
Food	15 tons	70 tons	40 pcs
Goods	0 tons	54 tons	50 pcs
Sugar	0 tons	59 tons	60 pcs
Canon	6	0	50 pcs
Space in Hold:	22 tons	(übriger Frachtraumplatz)	

Use Joystick to transfer cargo, press trigger when done

(Joystick verwenden um Ladung zu verlegen, Feuerknopf betätigen, wenn abgeschlossen)

Die Kaufleute in einer Stadt können Lebensmittel kaufen und verkaufen und europäische Güter und die jeweilige Exporterte (Felle, Tabak oder Zucker, jenach Ära) verkaufen. Sie können Schiffe und Kanonen reparieren oder verkaufen, aber meist haben Sie weder Schiffe noch Kanonen zum Verkauf. Um etwas zu kaufen oder zu verkaufen, den Zeiger nach oben oder nach unten bewegen, um die Linie mit dem jeweiligen Gegenstand zu wählen. Dann den Zeiger nach links bewegen, um Gegenstände auf das Schiff zu laden (Die richtige Menge Gold bekommt der Kaufmann automatisch). Zeiger nach rechts bewegen, um Gegenstände an den Kaufmann zu verkaufen (die richtige Menge Gold bekommen Sie automatisch vom Kaufmann). Wenn Sachen ge- oder verkauft werden, wird der Platz im Frachtraum automatisch angepaßt.

Sie können auch Schiffe verkaufen, wenn Sie mehr als ein Schiff besitzen. Wenn Sie beschädigte Schiffe haben, können Sie diese reparieren lassen und dies bezahlen. Wenn Sie zu viele Schiffe verkaufen, können Sie mit negativem Frachtraumplatz handeln (d.h. Sie haben eine größere Ladung als Platz vorhanden). In diesem Fall müssen Sie wenigstens soviele Dinge verkaufen, daß Sie den Frachtraumplatz auf Null bringen.

Travel by Sea

Seefahrten

Wenn Sie reisen, bewegt sich Ihre Mannschaft über das Festland und das Meer der Karibik.

AUSLAUFEN: Wenn Ihr Schiff an der Küste liegt und Ihre Mannschaft es berührt, können Sie auslaufen. Joystick in gewünschte Auslauf- richtung bewegen. Um auszulaufen, wird der Joystick anders bewegt, als wenn Sie segeln wollen.

SEGELN: Um gerade aus zu segeln, Joystick in den Mittelpunkt stellen. Um die eingeschlagene Richtung zu ändern, wird das Steuer nach links oder rechts gedreht.

Joystick nach rechts für eine Rechtsdrehung (Steuerbord).

Joystick nach links für eine Linksdrehung (Backbord).

GESCHWINDIGKEIT: Die Geschwindigkeit eines Schiffes hängt davon ab, wie der Wind dagegen weht. Direkt in den Wind hineinsegeln, ist normalerweise am langsamsten. Mit dem diagonal



von hinten kommenden Wind geht es normalerweise am schnellsten. Jede Schiffart hat einen anderen "Segelpunkt" (d.h. eine zum Erreichen der Höchstgeschwindigkeit günstigste Windrichtung). Da die Windrichtungen sich verändern und mit Stürmen regelmäßig zu rechnen ist, erfordert die Segelkunst viel Erfahrung und Können. Wenn Sie eine große Flotte besitzen, bewegt sich die ganze Flotte mit der Geschwindigkeit des größten Schiffes.

PAUSE EINLEGEN: Wenn Sie eine Pause einlegen wollen (etwa um sich mit den Details des Lebens außerhalb der südlichen Karibischen See zu beschäftigen), Leertaste drücken. Um weiter zu reisen, Leertaste noch einmal drücken.

WETTER: Die Richtung in der sich die Wolken bewegen, gibt die Windrichtung an, die sich beträchtlich verändern kann. Dunkle Wolken sind Sturmfronten mit starken, schnellem Wind in der Nähe, können aber Ihre Schiffe erfassen, wenn Sie zu nahe daran vorbei segeln.

SANDBÄNKE UND RIFFE: Sie können sehen, wo das Meer über seichte Riffe und Sandbänke brandet. Wenn Sie dort fahren, könnte es passieren, daß das Schiff unten beschädigt wird. Pinassen und Schaluppen haben sehr wenig Tiefgang und können daher ohne Risiko über diese Gefahrenstellen segeln.

ANLEGEN: Sie können nur in der Nähe flacher Küsten festmachen. Dies tun Sie, indem Sie direkt der Küste entlangsegeln. Das Schiff hält automatisch an und Ihre Mannschaft geht von Bord. Wenn Sie in einer Stadt anlegen, haben Sie verschiedene Wahlmöglichkeiten. (Siehe "In der Stadt angekommen" unten).

INFORMATIONEN ERHALTEN: Joystick Feuertaste drücken, um Ihre Reise kurz zu unterbrechen und Informationen zu erhalten.

MINDESTGRÖSSE DER MANNSCHAFT: Man benötigt mindestens 8 Männer für ein Schiff. Wenn Sie weniger Männer pro Schiff haben, werden diese das Schiff verlassen.

ÜBERLANDREISEN: Wenn Ihre Mannschaft an Land ist, Joystick schieben, um die Marschrichtung anzugeben. Das Land besteht meistens aus pfadlosem Dschungel, Sümpfen und Bergen und es ist beschwerlich, sich fortzubewegen.

In einer Stadt angekommen

You have arrived at a lovely Seaside Town. Will you?

Sail into Harbor

Attack Town

Sneak into Town

Leave Town

SAIL INTO HARBOR gibt an, daß Ihre Schiffe friedlich bis zu den Schiffslandeplätzen segeln. Diese Option ist nur dann wählbar, wenn Sie eine Stadt über den Seeweg erreichen. Wenn eine Stadt von einer Festung bewacht wird, könnte sie das Feuer auf Ihre Schiffe eröffnen, wenn die Nation feindlich ist. Wenn die Nation mißtrauisch ist, wird das Feuer nicht eröffnet, es sei denn, der Gouverneur persönlich empfindet keine Sympathie für Sie.

MARCH INTO TOWN gibt an, daß Ihre gesamte Mannschaft die Stadt offen und friedlich betritt. Diese Option ist nur möglich, wenn Sie über Land ankommen.

ATTACK TOWN hat unterschiedliche Wirkung, je nachdem, ob Sie zu Land oder über das Wasser ankommen.

Wenn Sie zu Land ankommen, werden Sie die Stadt vom Festland aus angreifen. Ist die Festung mit einer genügend großen und mutigen Garnison belegt, werden Sie Ihnen eventuell draußen in einem Kampf vor der Stadt begegnen. Manchmal werden sich die Truppen entweder in der Festung oder der Stadt aufhalten und Sie damit zwingen, Ihre Männer in einen Mann-gegen-Mann-Kampf unter Ihrer Führung zu führen.

Wenn Sie über das Meer kommen, wird Ihr Flaggschiff mit der Festung einen Kampf beginnen. Ihr Ziel sollte es sein, Ihr Schiff unmittelbar vor der Festung ans Land zu bewegen, damit Ihre Männer von Bord gehen und die Seeseite der Festung stürmen können. Dies ist natürlich äußerst gefährlich, da ständig auf Sie geschossen wird!

SNEAK INTO TOWN bedeutet, daß Sie Ihre Schiffe in einer naheliegenden Bucht verstecken und sich bei Nacht mit einigen wenigen zuverlässigen Männern in die Hinterstraßen einschleichen. Wenn Sie Schüsse von der Festung befürchten, ist dies ein ausgezeichnete Weg, in die Stadt zu gelangen und Ihre Geschäfte unauffällig zu betreiben. Wenn Sie aber sehr bekannt sind, könnten Sie erkannt und angegriffen werden. Wenn dies geschieht, müssen Sie sich aus der Stadt retten oder damit rechnen, gefangenommen und eingesperrt zu werden.

Da Sie Ihre Identität geheimhalten müssen, wenn Sie sich in eine Stadt einschleichen, ist es Ihnen nicht möglich, Männer in einer Schenke anzuwerben. Außerdem muß die Beute der Mannschaft auf dem Schiff bleiben, was Sie daran hindert, sie aufzuteilen.

LEAVE TOWN führt Sie auf Ihre Reise in die Karibik zurück

Sonnenstand benützen, um Ihre Position zu bestimmen

"Die Sonne schießen" mit Ihrem Astrolabium ist eine Technik, um den Breitengrad Ihrer Position zu bestimmen. Eine Mastabsangabe befindet sich als Hilfe am Rande Ihrer Karibikkarte.

ASTROLABIUM HANDHABEN: Joystick nach links oder rechts schieben, um Astrolabium nach rechts oder links zu bewegen. Joystick nach oben oder unten schieben, um Aussichtsplattform zu heben oder zusenken.

MIT DEM ASTROLABIUM UMGEHEN: Weg der Sonne durch das Astrolabium beobachten. Wenn die Sonne Ihre höchste Stellung (mittags) erreicht, Astrolabium darunterschieben. Aussichtsplattform heben oder senken, bis gerade der unterste Teil der Sonne berührt wird. Gradzahl ablesen. Damit haben Sie den Breitengrad in Grad nördlicher Breite bestimmt. Sie werden feststellen, daß bewölktetes Wetter Sonnenbeobachtungen erschwert.

LÄNGENGRAD MIT GEGIßTEM BESTECK BESTIMMEN: Die Länge (Ost-West Position) kann nur durch gegißtes Besteck bestimmt werden. Wenn Sie sich als Kapitän noch in Ausbildung befinden, wird Ihr Segelmeister noch eine Schätzung mit gegißtem Besteck machen. Sonst müssen Sie selbst raten, in welcher geographischen Länge Sie sich befinden, wobei Sie dann Ihre Geschwindigkeit zur Hilfe nehmen müssen.

Geographische Anmerkungen

GESETZMÄßIGKEITEN DES WETTERS: Die Karibik ist ein warmer Ozean. Das Wasser das die Inseln umgibt, hat immer eine Temperatur von 77 Grad Fahrenheit (25 Grad Celsius). Diese konstante Meerestemperatur sorgt für ein angenehmes Klima an Land, obwohl das Wetter und die Meereshöhe bemerkenswerte Veränderungen verursachen. Die längste schlechte Wetterperiode ist im Sommer und im Herbst, von Juni bis November, und es gibt nicht selten Wirbelstürme in der Übergangszeit. Während aller Jahreszeiten ist der Wind meist ein Passatwind aus östlicher Richtung. Örtliche, vorübergehende Unterschiede sind nicht selten.

KANÄLE UND WASSERWEGE: Der übliche Seeweg in der Karibik war der über die Caribbee Inseln (Kleine Antillen), um dann in Häfen entlang der Nordküste Südamerikas anzulegen (an der Terra Firma), nordwärts in den Yucatan Kanal einzubiegen (an der westlichen Spitze Kubas), um sich dann nordöstlich durch den Florida Kanal Richtung Norden zu bewegen. Dort wurden die westlichen Winde ausgenutzt, um in Richtung Europa weiterzusegeln. Der Kanal von Florida war die gefährlichste Stelle dieser

Route. Unvorsichtige Kapitäne könnten an der Küste Floridas auf Grund laufen oder aufgrund des Windes zu spät wenden und auf sich in den tückischen Sandbänken der Bahamas verirren.

Abfeuern einer Breitseite: Taktiken eines Seekampfes

Begegnungen am Meer

SCHIFF AHOI!

"Sail ho!" The lookout reports a sail on the horizon. Shall we?

Investigate

Continue Voyage

Ein gegnerisches Schiff wird zuerst durch sein Segelwerk und seine Masten über dem Horizont erkannt. Um mit großer Wahrscheinlichkeit ohne Schaden davon zu kommen, fahren Sie einfach weiter. Wenn Sie das Segel genauer anschauen, nähern Sie sich automatisch dem Schiff.

SCHIFF IN SICHT:

She looks like a Merchantman. Shall we?

Investigate

Sail away

Wenn Sie das Segel untersucht haben, werden Sie jetzt das ganze Schiff sehen. Wenn Sie jetzt davonsegeln, werden Sie vielleicht eine Begegnung vermeiden, vielleicht auch nicht. Sie können statt dessen Ihre Untersuchung fortführen, wobei Sie sich dem Schiff allmählich nähern und es daher möglich wird, die Nationalität des Schiffes zu bestimmen.

DIE FARBE ERKENNEN:

She's flying Spanish colours, Captain. Shall we ?

Close for Battle

Hail for News

Sail away

Nachdem das andere Schiff seine Farbe gezeigt hat, können Sie versuchen, friedlich davonzusegeln, oder sich ihm nähern und über neuste Nachrichten sprechen oder anzugreifen. Wenn es sich um ein Piraten- oder Piratensuchschiff handelt, könnte es Sie erkennen und angreifen, unabhängig davon, wie Sie sich entschieden haben.

IHR FLAGGSCHIFF WÄHLEN:

We have 44 men and 10 cannon ready for battle.

Winds are light.

Which ship will you command?

Merchantman

Sloop

Sloop (damgd)

Pinnace

Wenn ein Kampf stattfindet und Sie mehr als ein Schiff haben, können Sie bestimmen, welches Schiff Ihr Flaggschiff sein soll. Sie setzen das Schiff, das Sie wählen, zum Kampf ein. In diesem Beispiel haben Sie vier Schiffe in Ihrer Flotte: ein Handelsschiff, zwei Schaluppen (eine davon beschädigt) und eine Pinasse. Sie können eines davon als Ihr Flaggschiff wählen. Überlegen Sie gut, denn die Schiffsart kann im Kampf entscheidend sein.

Die Anzahl der Männer und Kanonen, die zu Verfügung stehen, ist eine theoretische Zahl. Wenn Ihr Flaggschiff klein ist, ist die Anzahl durch das Fassungsvermögen des Schiffes begrenzt. "Schiffsjournalist" gibt Informationen zu jeder Schiffsart. Bedenken Sie auch, daß Sie vier Männer pro Kanone brauchen. Wenn Ihre Mannschaft zu klein ist, haben Sie weniger als die Höchstzahl der Kanonen zur Verfügung. Das von Ihnen gewählte Schiff bleibt bis zum nächsten Kampf Ihr Flaggschiff.

KAMPF IM MEER Wenn eine Begegnung zum Kampf führt,

entsteht die Szene eines Mann-gegen-Mann Duells. Die Farbe des Rumpfes stimmt mit der Farbe seines Schiffes darunter überein.

SEGELN: Sie manövrieren wie in "Reisen im Meer". Joystick nach links schieben, um nach links zu wenden (Backbord). Joystick nach rechts schieben, um nach rechts zu wenden (Steuerbord). Um Kurs beizubehalten, Joystick in der Mitte lassen.

BREITSEITE ABFEUERN: Feuertaste betätigen, um eine Breitseite abzufeuern. Ihre Waffenkapitäne werden automatisch auf der am nächsten zum Gegner liegenden Seite abfeuern. Die Kanonen sind rechts und links vom Schiff angebracht. Daher müssen Sie das Schiff wenden, damit es seitlich zum Gegner steht. Nach dem Abfeuern einer Breitseite laden die Männer so schnell wie möglich neu. Wie schnell Sie laden, hängt vom Kampfgeist Ihrer Leute ab. Eine glückliche Mannschaft lädt schneller als eine unglückliche. Die Geschwindigkeit des gegnerischen Ladens hängt von der Qualität einer Mannschaft ab (Kriegsschiffe, Piratensuchschiffe und Piratenschiffe sind dabei besser als friedliche Handelsschiffe und Frachtgutschiffe). Wenn Sie die Segel wechseln, kann nicht gleichzeitig geladen werden, da die Waffenmänner in der Take-
lung gebraucht werden.

PAUSE EINLEGEN: Wenn der Kampf zu schnell und verwirrend wird, oder wenn andere Ereignisse Ihre Aufmerksamkeit fordern, Leertaste drücken, um eine Kampfpause einzulegen. Leertaste noch einmal betätigen, um den Kampf weiterzuführen.

DEM KAMPF ENTKOMMEN: Um einem Seekampf zu entkommen, segeln Sie vom Gegner weg. Sobald die Entfernung groß genug ist, wird der Kampf automatisch beendet. Wenn der Kampf sehr lange dauert, beendet der Einbruch der Dunkelheit den Kampf.

Wenn Sie dem Kampf entkommen, ohne das gegnerische Schiff beschädigt zu haben, könnten Sie eines Ihrer Schiffe im Verfolgungskampf verlieren. Dies kann nur dann eintreffen, wenn zwei oder mehr Ihrer Schiffe an diesem Kampf beteiligt waren.

ENTERN: Wenn Sie Ihr Schiff bis an das gegnerische Schiff heransegeln lassen, findet automatisch ein Kampf zwischen den Schiffen statt und ein Bordkampf ergibt sich. Sie müssen Ihre Männer in diesem Kampf führen. Nähere Angaben finden Sie in "Fechten und Säbelkunst".

Belohnung und Beute

Captain, we've a 6 gun merchantman of 100 tons.

We have space for 80 tons in the hold.

Shall we keep her?

Yes, send a price crew

No, plunder and sink her.

BELOHNUNG: Wenn Sie einen Seekampf gewinnen, können Sie entweder das gegnerische Schiff für sich in Besitz nehmen (send a price crew), oder Sie nehmen nur seine Ladung, wobei das Schiff selber abgebrannt und versenkt wird (No, plunder and sink her). Nach dem Kampf bekommen Sie einen Bericht über die Größe der Bewaffnung und des Fassungsvermögens, ebenso wie vom Freien Platz in den Frachträumen Ihrer Schiffe.

Im allgemeinen ist es nützlich, ein Schiff als Belohnung zu nehmen, da sowohl das Schiff als auch die Ladung in einem freundlich gesinnten Hafen verkauft werden kann. Es könnte sich aber als nachteilig erweisen, weil das Schiff langsam sein könnte und damit Ihre ganze Flotte verlangsamen kann (spanische Galeonen und schwer beschädigte Schiffe sind besonders langsam). Außerdem braucht ein Schiff 8 Mann, was dazu führt, daß Sie 8 Mann weniger auf Ihrem Flaggschiff haben.

Im obigen Beispiel haben Sie ein 100 Tonnen Handelsschiff gefangen. Da Sie nur 80 Tonnen Ladeplatz in Ihrer Flotte haben, werden Sie nicht genügend Raum haben, wenn das Handelsschiff

voll beladen ist. Andererseits ist es unwahrscheinlich, daß ein Handelsschiff ganz voll beladen ist, und es könnte Ihre Flotte wesentlich verlangsamen. Wenn Geschwindigkeit für Sie wichtig ist, sollten Sie es versenken.

BEUTE: Unabhängig davon ob Sie das Schiff übernehmen oder versenken, müssen Sie entscheiden, was Sie als Beute nehmen wollen und was nicht (über Bord werfen). Das Gold nehmen Sie automatisch. Im Vergleich zu seinem Wert ist Gold sehr leicht, und spielt daher keine Rolle bezüglich des Frachtraumplatzes. Güter auf Ihr Schiff umzuladen oder Sachen über Bord zu werfen, funktioniert genauso wie beim Handel mit Kaufmännern. Um Güter auf Ihr Schiff zu laden, Zeiger nach oben oder nach unten bewegen, bis die entsprechende Linie erreicht wird. Dann nach links drücken, um Güter auf Ihr Schiff zu laden oder nach rechts, um die Sachen stehen zu lassen.

Angriffe auf Städte vom Wasser aus

Wenn Sie eine Stadt ansegeln und Attack Town wählen, fängt ein Angriff vom Wasser aus an. In einem solchen Angriff muß Ihr Flaggschiff zu der Festung der Stadt segeln und so nahe wie möglich an der Festung landen. Wenn Sie zu weit weg landen, werden die Männer sich weigern zu marschieren und der Angriff ist damit gescheitert. Wenn Sie nahe genug landen, springen die Männer an Land und stürmen die Festung, was zu einem Kampf an der Festungsmauer führt. (Siehe Fechten und Säbelkunst) Die Anzahl der Männer, die an dem Angriff teilnehmen, ist begrenzt durch die Zahl der Männer, die auf Ihr Flaggschiff passen. Wie in normalen Seekämpfen können Sie sich zurückziehen (den Kampf beenden), indem Sie davonsegeln.

HÖCHSTE GESCHWINDIGKEIT: Verschiedene Schiffe haben die höchste Geschwindigkeit in verschiedenen Positionen zur Windrichtung:

Längsgetakelte Schiffe (Pinasse, Schaluppe, Barkschiff) fahren am besten mit Windrichtung querein zur größten Schiffseite.

Vollgetakelte Schiffe (alle anderen) fahren am besten mit einer Windrichtung querab oder schräg zur Schiffseite.

Kleinere Schiffe sind schneller bei leichtem Wind, während größere und schwerere Schiffe bei starken Wind schneller segeln, falls die Windrichtung günstig ist. Siehe Schiffsjournalist

VORTEIL DES WINDES: Ein windwärtsgelegenes Schiff, d.h. ein Schiff, das näher am Windursprung liegt, hat den "Vorteil des Windes". Mit diesem Vorteil kann ein Schiff mit Rückenwind auf den Gegner zulaufen und den Gegner schnell angreifen, während der Gegner sich mühsam windwärts wenden muß, um seinen Gegner zu erreichen. Den Vorteil des Windes auszunutzen, war besonders für kleinere Schiffe ein großer Schutz. Ihr längstgetakeltes Segel ermöglicht es ihnen, in den Wind hineinzu segeln. Oft hatten diese Schiffe Ruder, um das Segeln direkt in den Wind zu ermöglichen. Ein kleines Schiff mit dem Vorteil des Windes kann vorm Bug oder Heck eines viel größeren Schiffes hin und her lavieren und dabei ungestraft wiederholt eine Breitseite abfeuern.

Historische Anmerkungen

DIE GALEONE LE GRANDS: Pierre Le Grand und 28 Mann waren 1635 irgendwo vor der Westküste Hispaniolas verloren, ihre Pinasse hatte ein gebrochenes Steuer und ein Leck. Am Abend sichteten sie eine riesige spanische Galeone. In der Dämmerung schlichen sie sich an sie heran, dabei bedacht, unter ihrem Heck zu bleiben und von der gewaltigen Breitseite des Schiffes fernzubleiben. Als sie sich nahe genug herangeschlichen hatten, bohrten sie Löcher in ihr eigenes, seeuntüchtiges Schiff und kletterten in einem Alles- oder Nichts Angriff auf das Heck. Sie überraschten den Kapitän beim Kartenspielen und übernahmen die Gewalt über das Schiff. Der Kapitän war sicher, daß eine armselige Pinasse keine Gefahr darstellen könnte!

Pike und Schusswaffe Die Taktiken des Landgefechts

Kampf zu Lande

Englische, holländische und französische Piraten waren nicht dumm. Sie wußten, daß das Vermögen auf den spanischen Schiffen aus spanischen Städten stammte. Aber um diese Schätze zu bekommen, mußten Sie kleine Armeen und reguläre Truppen und Milizen überwältigen und mächtige Festungen stürmen.

Wenn Ihre Mannschaft über Land in eine Stadt marschiert und Sie attack the town wählen, können die Verteidiger der Stadt eine kleine Armee formieren und aus der Stadt herausmarschieren, um sich Ihnen im Kampf zu stellen. Wenn die Verteidiger besonders feige oder schwach sind, findet kein Landkampf statt - Ihre Männer stürmen die Festung oder die Straßen der Stadt.

Wichtig: Ihre Truppen an Land zu beherrschen, ist etwas anderes als sonstige Aktivitäten. Die Feuertaste des Joysticks verursacht keine Schüsse. (Statt dessen bestimmt sie, welche Gruppe Sie gerade lenken). Pike und Schußkampf ist etwas ganz anderes wie sonstige Kampffarten. Lesen Sie also die Anweisungen besonders aufmerksam!

BEFEHLE GEBEN: In einem Kampf auf festen Boden, wird Ihre Mannschaft in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Sie können jeder einzelnen Gruppe Befehle erteilen oder allen Gruppen auf einmal einen Befehl geben.

Eine Gruppe wählen: Joystick Feuertaste drücken, um eine Gruppe zu wählen. Die gewählte Gruppe verändert die Farbe von grau zu schwarz auf der Karte, und Angaben zum Kampfgeist und zur Stärke der Gruppe erscheinen unten am Bildschirm. Noch einmal drücken, um eine weitere Gruppe zu wählen.

Eine Gruppe bewegen: Joystick schieben, um die gewählte Gruppe in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Alle Gruppen bewegen: Joystick Feuertaste gedrückt lassen und gleichzeitig Joystick schieben. Alle Gruppen bewegen sich in der angegebenen Richtung.

PAUSE: Leertaste drücken, um eine Pause im Kampf einzulegen. Noch einmal drücken, um den Kampf fortzusetzen.

KAMPF: Ihre Männer kämpfen auf zweierlei Arten. Entweder können Sie Ihre Flinten über eine relativ kurze Strecke abfeuern oder den Gegner in einen Nahkampf drängen. In einem Handkampf ist jeder beteiligt, nicht nur diejenigen, die mit Flinte ausgestattet sind.

FLINTFEUER gibt es dann, wenn Ihre Männer stationär sind. Jede Gruppe wählt den nächsten Gegner und feuert ab. Wenn sich keine Gruppe innerhalb der Reichweite befindet, wird nicht abgefeuert. Denken Sie daran, daß Ihre Männer nicht feuern können, wenn sie sich bewegen; sie können nicht feuern, bis Sie die Joystick Feuertaste freilassen!

NAHKAMPF findet dann statt, wenn Ihre Männer sich direkt in eine gegnerische Gruppe hineindrängen, oder umgekehrt. Sie können sich während des Nahkampfes bewegen. Obwohl Ihre Mannschaft und der größte Teil der Verteidiger sich zu Fuß bewegen, besitzen manche spanische Dörfer Kavalleristen, die sich schnell bewegen können und ausgezeichnete Nahkämpfer im offenen Terrain sind. Die Kavalleristen haben jedoch keine Flinten für den Fernkampf und sind in den Wäldern sehr benachteiligt.

SICHT: In den Wäldern und in der Stadt sind die Männer für den Gegner unsichtbar. Es wird Ihnen auffallen, daß die gegnerischen Truppen in so einer Situation verschwinden. Wenn Sie sich in den Wäldern oder in der Stadt aufhalten, verliert Sie der Gegner aus den Augen. Nützen Sie diesen Vorteil und verstecken Sie eine Gruppe im Wald - oder Stadtrand, während Sie dann den Gegner auf Reichweite durch eine andere sichtbare Gruppe anlocken.

Ihre Informationen über eine gegnerische Gruppe (auf dem Monitor unterhalb der Karte) beziehen sich auf die nächste sichtbare gegnerische Gruppe.

AUSWIRKUNGEN DES TERRAINS: Wälder, Stadtgebiete und Sümpfe machen alle Truppen langsamer. Wälder und Gebäude bieten Schutz vor den gegnerischen Angriffen, d.h. die Truppen haben weniger Verluste und können nicht aus großer Entfernung getroffen werden. Gegnerische Truppen haben kleine Boote, die es ihnen ermöglichen, sich schnell über Wasser zubewegen. Ihre Männer müssen dagegen durch die seichten Stellen waten.

KAMPFGEIST: Jede Gruppe hat ihr eigenes Niveau an Kampfgeist. Der Kampfgeist kann strong (stark), firm (entschlossen), angry (verärgert), shaken (angegriffen) und schließlich panic sein. Gerät eine Gruppe in panic, flieht sie, unabhängig davon welche Befehle gegeben wurden.

Entscheidende Verluste untergraben die Kampfmoral einer Gruppe, während eine Kampfpause den Kampfgeist wieder herstellt. Truppen, die sich nicht im Kampf befinden, gewinnen schneller an Kampfgeist als diejenigen Truppen, die sich unter Beschuß befinden oder angegriffen werden.

DER ENTSCHIEDENDE ANGRIFF: Ihr Ziel ist, Ihre Männer auf die Festung des Gegners zu bewegen. Wenn Ihnen dies gelingt, endet der offene Kampf zu Lande und ein Säbelkampf auf dem Festungswall entscheidet, ob der Gegner die Stadt aufgibt oder ob Ihr Angriff zu einer Niederlage wird. (Siehe Fechten und Säbelkunst)

RÜCKZUG: Sie können Ihre Truppen durch bewegen bis zum Rand der Karte zurückziehen. Dies beendet den Kampf

Historische Anmerkungen

KRIEG MIT PIKE UND SCHUßWAFFE: Krieg zu Lande im 16. und 17. Jahrhundert fand wieder unter der Vorherrschaft der Fußtruppen statt, nachdem lange Zeit Krieg mit Rittern zu Pferd geführt worden war. In Europa war die spanische Tercio, die zu seiner Zeit genauso Furchterregend war wie einst die Legionen Roms, das große Militärsystem des 16. Jahrhunderts. Die Tercio bestand aus einem festen Sockel von Pikenieren, mindestens 16 Reihen tief. Wenn sie vorwärts stürmte, war sie nicht nur furchteinflößend in ihrer Macht, sondern auch eine schier unbesiegbare, von Waffen strotzende Verteidigung gegen die Kavallerie. Männer mit Feuerwaffen (Hakenbüchsen und schweren Musketen) formten losere Verbände an den Eckpunkten, gaben Feuer zur Unterstützung und zermürbten den Gegner für den Angriff der Pikeniere. Bayonette gab es nicht, und für eine Feuerwaffe brauchte man zwei Minuten, um sie neu zu laden. Deshalb zogen sich die Musketiere hinter die Pikeniere zurück, wenn ein Nahkampf drohte. Die spanische Tercios bestand aus gut gedrillten Berufssoldaten, die bereit waren, ohne zu zögern komplexe Drillmanöver zu vollziehen, und den schwerfälligen Sockel der Pikeniere und ihre unterstützende Musketiere zubewegen. Dieses Militärsystem wurde im 16. und 17. Jahrhundert in ganz Europa nachgeahmt. Entsprechend der Verbesserung der Feuerwaffen nahm die Anzahl der Musketiere zu. Schon Jahrzehnte, bevor reguläre Truppen mit den etwas schneller feuern den Steinschlaggewehren ausgestattet wurden, wurden diese Waffen von Freibeutern und Seeräubern im westindischen Gebiet benutzt. Die Seeräuber gingen ungewöhnlich genau und gekonnt mit ihren Waffen um, da sie diese brauchten, um an Land zu jagen. Die Feuerkraft der Seeräuber galt zu der Zeit als am genauesten in der Welt. Die Einstellung des Alles -oder Nichts führte bei den Seeräubern dazu, daß sie grimmige Gegner im Nahkampf waren. Es ist also kein Wunder, daß viele Spanier vor den Schützen und den macheteschwingenden Berserkern Tortugas und Port Royales flohen.

Die große Schwäche der Seeräuber war die Kavallerie. Ihre Feuerkraft war nicht ausreichend, um einen organisierten, disziplinierten Kavallerieangriff zu stoppen. Die spanische Kavallerie in Amerika war jedoch eine undisziplinierte Miliztruppe aus örtlichen Persönlichkeiten, die eher daran interessiert waren, ihr Vermögen zu verteidigen als Piraten zu töten. Selbst in der Verteidigung Panamas, wo die Spanier 100 bis 200 Ritter hatten, war die Militärmacht zu Pferd zurückhaltend und unentschlossen, und es gab viele Deserteure vor und nach dem Kampf.

DER ANGRIFF DRAKES AUF CARTAGENA IN 1586: Eines späten Nachmittags fuhr Francis Drake in seinem mit 30 Kanonen bestückten Flaggschiff Elizabeth Bonaventure mit einer Flotte von Schiffen nach Cartagena, unmittelbar nachdem Santo Domingo ausgeplündert worden war. Seine Schiffe legten in der Reede an, außerhalb der Reichweite der Festungen. In dieser Nacht während die Spanier sich auf einen Seeangriff auf ihren Hafen vorbereiteten, ging Drake mit über 1000 Mann auf der großen äußeren Halbinsel des Hafens an Land und marschierte über die sandige Landzunge, die den Hafen mit der Stadt selbst verband. Dort schnitten sich seine Männer einen Weg durch vergifteten Maschendraht, wateten ins Meer hinein, um das Feuer der im Hafen liegenden spanischen Schiffe zu umgehen und stürmten schließlich gegen die 750 Spanier vor, die die Abwehr bildeten. Der Nahkampf bewegte sich zurück bis in die Stadt, wo die Spanier schließlich wichen und aufgaben (oder flohen). Als Sieger nahmen die Männer Drakes alles in Besitz. Schließlich bot der spanische Gouverneur 110000 Dukaten (eine riesige Summe) als Lösegeld für die Abreise Drakes. Drake stimmte zu, da er und seine Anhänger Geld anstatt den Besitz einer geplünderten Stadt vorzogen.

DIE VERTEIDIGUNG PANAMAS 1671: Als Don Juan Perez de Guzman, Präsident von Panama, die Verteidigung seiner Stadt gegen die Seeräuber Henry Morgans organisierte, bestand seine "Armee" aus zwei Kompanien spanischer regulären Infanterie (je circa 100 Mann), dazu Milizkompanien aus Spaniern, Mulatten, freien Schwarzen, Mestizen und Zambos (verschiedene spanisch - afrikanisch - indische Mischlinge), d.h. insgesamt mindestens 800 Mann. Die reinblütige spanische Miliz, war zum größten Teil beritten, trug Pistole und Säbel und war rein theoretisch in der Lage, in das offene Gebiet nördlich der Stadt zu stürmen und einen Kampf zu beginnen. Der Rest diente als Infanterie, viele von ihnen mit nicht mehr als einer einfachen Pike (12 - Zoll langen Stange) bewaffnet. Keine dieser Einheiten war militärisch genügend ausgebildet, um sich in dichten, furchterregenden Pikeniersockeln, die Kämpfe in Europa gewonnen hatten, zu bewegen. Tatsächlich hatten nur wenige genügend Disziplin, um mehr als eine oder zwei Feuersalven zu widerstehen. Im Kampf waren die eingeborenen Spanier die ersten, die die Flucht ergriffen, während die freien Schwarzen zu den tapfersten Verteidigern der Stadt gehörten.

Ihre Karriere auf hoher See

Eine lustige Mannschaft "Auf Rechnung"

Seeräuber und Piraten waren einmalig: sie waren eine demokratisch gewählte Gruppe, in einem Zeitalter absolutistischer Könige und herrischen Adligen. Unter den Piraten wird die Siegesbeute gerecht und gleich verteilt. Der Kapitän bekommt einen besonderen Anteil, aber nur, weil er größere Risiken eingehen muß. Seine Mannschaft segelt "auf Rechnung", wie man den Vorgang nennt, wobei sie von der Siegesbeute anteilig bezahlt werden, anstatt ein Gehalt zu erhalten.

AM ANFANG: Jede Schiffsreise bedeutet einen neuen Anfang für den Kapitän und seine Mannschaft. Was Sie haben, ist ein neues Schiff, frisch gereinigt und ausgestattet, etwas Geld von Ihren

Hintermännern für den Anfang (ungefähr 10% des Profits der letzten Reise) und eine loyale Kernmannschaft.

MÄNNER ANWERBEN wird in Schenken (taverns) gemacht, manchmal auch von aufgebrachten Schiffen. Wenn Sie sich in eine Stadt einschleichen, können Sie nicht in den Schenken anwerben (diese Tätigkeit ist höchst öffentlich!). Männer von aufgebrachten Schiffen anzuwerben, ist am leichtesten, wenn das betreffende Schiff ein Piratenschiff ist oder ein Schiff mit einer großen Mannschaft.

"AUF RECHNUNG": Ihre Mannschaft bekommt keine Löhne. Statt dessen werden die Profite der Mannschaft nach Beendigung der Reise aufgeteilt. Jeder bekommt seinen gerechten Anteil. Bis die Beute aufgeteilt wird, unterhält der Quartiermeister eine "Rechnung" für jeden Mann, wobei Ausgaben für Kleidung, Strafgelder für Verbrechen und Missetaten, Verluste bei Spielen usw. abgezogen werden. Die Bezeichnung "Segeln auf Rechnung" bezieht sich auf diesen komplexen Buchhaltungsvorgang. Dieser Vorgang wird auch manchmal als "Keine Einkäufe, keine Bezahlung" bezeichnet.

Als Kapitän müssen Sie darauf achten, daß Sie zwischen dem Vermögen der ganzen Mannschaft (in Party Status abzulesen) und Ihrem eigenen Vermögen (in Personal Status abzulesen) unterscheiden. Ihre Mannschaft kennt gewiß den Unterschied! Während der Dauer einer Reise besteht das Vermögen der Mannschaft aus dem gemeinsamen Gewinn der Reise. Es gehört allen und bestimmt in starkem Maße die Stimmung der Mannschaft (siehe unten). Am Ende der Reise, wenn Sie die Siegesbeute aufteilen, bekommt jeder seinen gerechten Anteil. Erst dann erhalten Sie Ihren Anteil, der dann in Ihrem Personal Status angezeigt wird.

STIMMUNG: Die Einstellung Ihrer Mannschaft geht von happy (glücklich - die beste), zu pleased (zufrieden), bis unhappy (unglücklich) und angry (verärgert - die schlimmste). Je mehr Geld die Mannschaft hat, umso glücklicher ist sie. Die Mannschaft legt weniger Wert auf aufgebrachte Schiffe, Güter und andere Dinge. Ihre Augen richten sich auf das Gold! Außerdem ist die Mannschaft ungeduldig. In den Monaten der Reise werden sie sich auflösen und ihre Beute ausgeben wollen, oder (wenn Ihre Beute nicht sehr groß ist) beginnen sie zu überlegen, ob sie sich einen anderen Kapitän anschließen sollen. Es gibt nur einen Weg sie bei Laune zu halten, nämlich immer mehr Gold anzusammeln. Es ist schwierig, die Mannschaft länger als ein Jahr zufrieden zu halten und fast unmöglich, dies für zwei Jahre oder länger zu schaffen.

Wenn die Mannschaft unglücklich oder verärgert ist, werden die Männer immer dann zu desertieren versuchen, wenn Sie einen Hafen anlaufen. Wenn sie zu lange verärgert sind, fängt eine Meuterei an. Dies bedeutet, daß Sie kämpfen müssen, um Kapitän zu bleiben.

Sie werden merken, daß es leichter ist eine kleine Mannschaft glücklich zu halten, als eine große. Der Grund liegt auf der Hand: In einer kleinen Mannschaft bekommt jeder einen größeren Anteil an der Beute. Deshalb ist jeder einzelne ein glücklicher Mann! Sie werden auch merken, daß eine Ladung in Gold umzusetzen die Stimmung hochhält, besonders wenn Sie sie in einer Stadt mit hohen Preisen verkaufen.

DIE BEUTE AUFTEILEN: Wenn die Reise zu Ende ist, und Sie die Siegesbeute verteilen (Divide up the Plunder), wundern Sie sich nicht, wenn die Männer auseinandergehen, um ihren Reichtum zu genießen. Denken Sie auch daran, daß alles gerecht aufgeteilt wird, also auch die Schiffe, Kanonen und die Ladung. Als Kapitän behalten Sie nur Ihr Flaggschiff. Es ist daher ratsam, alles außer Ihr Flaggschiff zu verkaufen, bevor Sie die Beute aufteilen.

Einen festen Prozentsatz bekommen die Offiziere. Jeder Offizier bekommt einen Anteil von etwas über 2%. So bekommt ein Kapitän in der Ausbildung mit zwei Anteilen 5%, ein Geselle mit vier

Anteilen 10%, ein Abenteurer mit sechs Anteilen 15% und ein Säbelrassler mit acht Anteilen 20%.

Anmerkung: Die Größe der Mannschaft hat keinerlei Einfluß auf den Anteil des Kapitäns. Somit werden Kapitäne davon abgehalten, ihre Mannschaft in ein Massaker zu führen! Zusätzlich bekommen die Schirmherren und Sponsoren einen Pauschalbetrag von 10% als Gewinn zurück. Normalerweise stellen die Geldgeber des Kapitäns für die nächste Reise das Geld wieder zur Verfügung.

Der Anteil der Mannschaft setzt sich zusammen aus allem, was übrigbleibt. Die Größe des Anteils jedes Mannes hat einen Einfluß auf den Ruf des Kapitäns. Wenn die Anteile groß sind, hat der Kapitän einen guten Ruf. Wenn die Anteile klein sind, leidet der Ruf des Kapitäns darunter, und er wird Schwierigkeiten haben, neue Männer anzuheuern.



Gewinne und Ziele

EIN ZEITALTER DER NEUEN ANFÄNGE: Dies ist ein Zeitalter der Privilegierten. Ein Mann von hohem Status oder mit Adelstitel muß anderen Gesetzen folgen als Bürgerliche. Noch wichtiger ist, daß dies ein Zeitalter der sozialen Mobilität ist. Alte Familien mit falschem Religiösen Glauben, unrichtigen politischen Ansichten oder ungenügendem Reichtum verschwinden von der nationalen Szene. Selbst die Königshäuser wechseln oft. Die königliche Familie Englands war das Haus Tudor bis 1603, das Haus Stuart bis 1649, das Commonwealth Cromwells bis 1660 und wieder das Haus Stuart bis 1688, dann das Haus Oranien!

In diesem Umfeld des Tumults und der Veränderung kann ein einzelner Mann mit Energie und Kühnheit die Macht und das Prestige für ganze zukünftige Generationen an sich reißen. Ein gewöhnlicher Seemann aus einer durchschnittlichen Familie wie z.B. Francis Drake, könnte Adelstiteln, Rang, Ehre und enormes Prestige ansammeln.

WAS ANSTREBEN? Um einen glücklichen Ruhestand zu planen, muß man soviel wie möglich von unterschiedlichsten Dingen für sich anstreben. Persönlicher Reichtum ist immer wertvoll. Hoher Rang oder (noch besser) ein Freibrief für einen Adelstitel ist äußerst wertvoll. Land ist auch nützlich - unter den Adeligen wird z.B. Land als Maßstab bei einem Mann angesehen. Um so höher der von Ihnen erreichte Rang ist, umso mehr Land bekommen Sie in der Regel, wenn Sie in den nächsthöheren Rang befördert werden. Ihr Ruf, Ihre Familie (inklusive Ihrer Frau, falls Sie eine haben) und Ihre Gesundheit tragen alle zu Ihrem Glück bei.

WANN IN DEN RUHESTAND TRETEN? Durch die Meere zu streifen, ist genußvoll und aufregend, aber ein weiser Mann denkt immer an den Ruhestand. Nach und nach haben die Kampfwunden und die Anstrengungen der Seereise einen Einfluß auf Ihre Gesundheit. Wenn Sie gesundheitlich angegriffen sind, werden hilfreiche Freunde Ihnen dazu raten, in den Ruhestand einzutreten. Hören Sie auf diese -wenn Sie sie ignorieren, wird das Leben immer schwerer, bis Sie eines Tages keine neue Mannschaft mehr für eine weitere Reise anheuern können. Ihre Karriere ist normalerweise auf fünf bis zehn Jahre aktiver Unternehmung begrenzt. Natürlich ist es aber nicht ratsam zu warten, bis Sie praktisch an der Schwelle des Todes stehen, um einen glücklichen Ruhestand zu haben!

Historische Anmerkungen

DIE QUALIFIKATIONEN EINES KAPITÄNS: Unter Seeräubern war es Brauch, daß der Kapitän von der Mannschaft gewählt wurde und nicht von der Regierung oder dem Eigentümer ernannt wurde (wie es auf Militär- oder Handelsschiffen üblich ist). Es war der Mann, den die Mannschaft in Anbetracht der Aufgabe für den besten hielt. Wenn die Mannschaft der Meinung war, der Kapitän sei ungeeignet, wurde er durch ein anderes Mannschaftsmitglied ersetzt. Oft hatte der neue Kandidat mit dem alten ein Duell gefochten, um zu bestimmen, wer am geeignetsten war.

Nach Meinung der Mannschaft war die Hauptaufgabe des Kapitäns, sie in den Kampf zu führen. Dazu verlangten sie eher Tapferkeit und Grausamkeit als taktisches Können. Die besten Kapitäne, wie z.B. Henry Morgan, hatten beides.

Außerhalb des Kampfes, im Umgang mit Gouverneuren und anderen Behörden, diente der Kapitän dazu, die Gruppe als "Frontmann" zu repräsentieren. Obwohl Piraten behaupteten, die Privilegien und den Rang der Adligen zu verachten, waren die Kapitäne oft ehemalige Angehörige des Militärs, Handelsleute oder Adlige mit "edlem Umgang".

Ein Kapitän brauchte schließlich seinen guten Ruf und mußte zahlreiche Erfolge in der Vergangenheit vorweisen können. Sein Name war es, der neue Rekruten eingebracht hat. Diese Erfahrung war um so wertvoller als wirklich gute Pläne für gewinnbringende Expeditionen von Kapitänsverteenen entworfen wurden.

HENRY MORGAN war ein Abenteurer. Obwohl seine Herkunft nicht bekannt ist, kam er wahrscheinlich 1655 zu den Antillen als Mitglied einer Invasionstruppe, die Jamaika eroberte. Er kam sowohl als Milizoffizier (an Land) als auch als Freibeuter (auf See) voran. 667 wurde er zum Admiral der Seeräuber durch den Gouverneur von Port Royale gemacht. Während der nächsten Jahre, plünderte er zahlreiche Schiffe und Städte aus, inklusive Puerto Bello. Dann nahm er 1671 Panama ein, die reichste Stadt der neuen Welt.

Schirmherren, die von seinen Panama Expeditionen profitierten, waren u.a. Sir Thoman Modyford (Gouverneur Jamaikas), Georg Monck (Herzog von Albermale, alternder, aber einflußreicher Hofpatron Modyfords), und James Steward (Oberadmiral, Herzog von York, und auch Bruder von Karl. II., den König von England seit der Restauration 1660). Trotz des Abkommens von Madrid (1670), worin England sich verpflichtete, Angriffe auf Spanien zu unterlassen, verzichtete keine dieser Persönlichkeiten auf seinen Anteil der Siegesbeute! Morgan wurde offiziell "verhaftet" (wahrscheinlich um den Botschafter Spaniens zu besänftigen), wurde aber nicht eingesperrt. Er bewegte sich im Kreis der Adligen, wurde überall gepriesen und von den Beratern des Königs bezüglich der westindischen Politik zu Rate gezogen. 1674 wurde er von König Karl II. zum Vizegouverneur Jamaikas ernannt, wo er sein Leben auf seinen großen Plantagen verbrachte.

Kolonialleben

Der Gouverneur

Städte mit einer Bevölkerung von mehr als sechshundert Einwohnern haben einen Gouverneur. Sein Wohnsitz ist auch Regierungssitz und Mittelpunkt von Nachrichten und Intrigen für seine Kolonie. Die Einstellung eines Gouverneurs Ihnen gegenüber fängt mit der "offiziellen" Einstellung seiner Nation zu Ihren Aktivitäten an. Er erinnert sich aber an die besonderen Gefälligkeiten, die Sie ihm erwiesen haben, ebenso wie an besonders miese Sachen, die Sie seiner Stadt zugefügt haben (wie zum Beispiel einer Plünderung!) Sie können sich bei einem Gouverneur einschmeicheln, indem Sie Piraten in der Nähe seines Hafens gefangen nehmen und ihm dann

übergeben. Umgekehrt ist der Gouverneur entsetzt, wenn Sie seine Schiffe in der Nähe seiner Stadt erobern, und besonders unglücklich, wenn Sie seine Stadt geplündert haben.

Wenn ein Gouverneur Ihnen feindlich gestimmt ist, wird er seinen Hafenfestungen befehlen, auf Ihre Schiffe zuzufeuern, wenn sie sich dem Hafen nähern. Allgemein kann man sagen, daß die Festungen eines Gouverneurs das Feuer auf Sie eröffnen, wenn seine Nation Ihnen feindlich gesonnen ist. Wenn der Gouverneur mitrauisch ist, sind die persönlichen Einstellung des Gouverneure und die Größe Ihrer Truppen die entscheidenden Faktoren. Die Nation ist eventuell nicht mitrauisch, aber der Gouverneur könnte sich noch an vergangene Missetaten erinnern. Deshalb sollten Sie Ihre Handlungen gut überlegen, vor allem in der Nähe eines anderen als spanischen Hafens.

RANG UND TITEL: Der Gouverneur einer Stadt ist dafür verantwortlich, die Stadt vor möglichen Angriffen zu schützen. Leider hat er allzu oft kein Geld, keine Marinetruppen und nur eine jämmerliche Anzahl von Landtruppen. Also beauftragt er loyale Untertanen, ihm zu helfen und verleiht dann militärische Ränge und Titel als Belohnung. Ein Gouverneur bevorzugt natürlich Männer, die Ihre Tapferkeit und Ihren Wert in Kämpfen gegen den Feind unter Beweis gestellt haben, und ignoriert diejenigen, die ihn auf keinerlei Weise in seinen Zielen unterstützt haben.

Die Ränge, die ein Gouverneur vergibt, sind angefangen beim niedrigsten:

- **ENSIGN** (Leutnant) von Freibeutern, ein Unteroffizier oder Gehilfe,
- **CAPTAIN** (Kapitän) von Freibeutern, der ein Schiff kommandiert,
- **MAJOR** einer Kolonialmiliz, der ein Regiment kommandiert,
- **ADMIRAL** von Freibeutern der eine Flotte kommandiert.

Abgesehen von Militärischen Rängen, würde ein Gouverneur vielleicht seinen Einfluß am Hof einsetzen, um für hoch eingeschätzte Bekannte, wertvolle Adelstitel zu bekommen. Natürlich müssen sie große und wertvolle Dienste erwiesen haben, um an einen Titel zu kommen.

- **BARON**, ein untergeordneter Titel, dennoch eine Ritterauszeichnung,
- **COUNT** (Graf), ein Titel, der etwas Prestige und Macht bedeutet,
- **MARQUIS**, ein Titel der Prestige und Macht von Bedeutung darstellt.
- **DUKE** (Herzog), ein Titel, der viel Prestige und Macht bedeutet.

Europäische Politik

Immer, wenn Sie Schiffe und Städte einer Nation angreifen, wird diese Nation Ihnen schlecht gesonnen sein. Nach nur wenigen Angriffen wird diese Nation schon mißtrauisch sein, wird sie oft angegriffen, wird ihre Einstellung feindlich. Natürlich ist nicht zu erwarten, daß Sie von einem Gouverneur einer mißtrauischen oder feindseligen Nation befördert werden.

Wollen Sie jedoch jemanden angreifen, der sich selbst im Krieg befindet, wird dessen Kriegsgegner Ihre Taten begrüßen und deren Gouverneure werden Sie dann belohnen. Wenn zum Beispiel England und Spanien Krieg führen und Sie Spanien angreifen, werden die Spanier Ihnen gegenüber mißtrauisch oder feindselig werden, die Engländer jedoch sehr glücklich.

Bei verbündeten Nationen werden Angriffe auf eine Nation von ihren Verbündeten nicht gern gesehen und in Erinnerung bleiben. Nehmen wir einmal an, daß England und Holland Verbündete sind und gegen Spanien Krieg führen. Wenn Sie englische Städte und Schiffe angreifen, wird der spanische Gouverneur übergelücklich sein, die Engländer aber erbost. Dazu wird Englands Verbündeter Holland ebenfalls erbost sein, weil die Holländer bei Angriffen auf

ihren Verbündeten besorgt sind. Wenn Sie jedoch spanische Städte und Schiffe angreifen, wird der englische Gouverneur überglücklich sein; die Holländer dagegen wird es überhaupt nicht stören: Die Holländer befinden sich noch im Friedenszustand mit Spanien und sind daher nicht gewillt, militärische Unternehmungen gegen Spanien zu honorieren.

Während Kriegs- Friedens- und Bündniserklärungen öffentlich bekannt werden, wird es nicht publik, wenn Nationen nicht mehr verbündet sind. Wenn aber ehemalige Verbündete sich den Krieg erklären, kann man getrost davon ausgehen, daß sie nicht mehr Verbündete sind. Noch ein Weg "Insider" Informationen über die Politik einer Nation zu bekommen, ist der Besuch bei einem seiner Gouverneure. Auch wenn Sie sich in seine Stadt einschleichen, ist die Villa eines Gouverneurs die beste Nachrichtenquelle.

Piratenamnestie (= Amnesty)

Wenn eine Nation einen Piraten begnadigt, ist sie bereit, ihre Feindschaft dem Piraten gegenüber zu vergessen. Jeder Gouverneur dieser Nation hat das Recht, ehemaligen Piraten einen Straferlaß (=amnesty) für ihre Taten zu gewähren, obwohl ihnen eine Begnadigung manchmal teuer zu stehen kommen kann. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie eine Amnestie haben wollen! Auch wenn die Nation dazu bereit ist, könnte ein hiesiger Gouverneur so mißtrauisch sein, daß er dennoch das Feuer auf Sie eröffnet. Dies ist besonders dann zu erwarten, wenn Ihre Kriegsmacht groß ist, oder wenn Sie schon in der Umgebung angegriffen haben. Wenn es Ihnen gelingt, sich in die Stadt einzuschleichen, haben Sie eine größere Chance, zum Gouverneur zu gelangen und ihn zu überzeugen, die von seiner Nation versprochene Amnestie zu gewähren.

The Tavern (= Die Schenke)

Wenn Sie zum ersten Mal die Schenke offen besuchen, wird Ihnen Ihr Ruf vorangegangen sein. Häufig nähern sich Ihnen Männer in der Hoffnung, sich Ihrer Mannschaft anschließen zu dürfen. Spätere Besuche im Hafen werden keine weitere Rekruten bringen. Männer werden von Helden und nicht von Säufern angelockt. Sie können Informationen von Reisenden kaufen, die unlängst eine andere Stadt besucht haben. Diese wissen Bescheid darüber, in welchem Zustand sich Bevölkerung, Wirtschaft und Verteidigung befinden. Wenn Sie jemanden suchen, den Sie in dieser Stadt vermuten, werden sie sich normalerweise daran erinnern können, ob er sich in der letzten Zeit dort aufgehalten hat. Schließlich ist die Schenke ein Zentrum für Nachrichten aller Art und ein Zuhause für alte Piraten und Männer, die Gerüchte in die Welt setzen.

Local Merchants (örtliche Händler)

Das Lebenselixier jeder Kolonialstadt ist der Handel. Die Stärke der "local merchant" - Gemeinschaft wächst proportional mit der wirtschaftlichen Stärke und Einwohnerzahl der Stadt. Eine starke Handelsgemeinschaft hat viele Güter zu verkaufen und ausreichend Geld, selbst Waren zu kaufen. Sie hat auch höhere Preise. Kleine, arme Städte haben die niedrigsten Preise, aber ihre Händler sind ebenfalls arm und haben nur winzige Warenhäuser.

Wirtschaftsexperten finden die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts höchst merkwürdig, vor allem, die südlichen karibischen Inseln. Komplexe und einschränkende Handelsgesetze, zusammen mit merkwürdigen und unnatürlichen Bevölkerungsmustern, sorgen für unerwartete Situationen. Am wichtigsten ist die Tatsache, daß einzelne Städte oft besondere Märkte und Bedürfnisse haben, was besonders hohe oder niedrige Preise für manche Ware zur Folge hat. Diese Wirkungen sind allesamt vorübergehend, aber während manche Situationen nur Tage oder Wochen andauern, können andere über Jahre anhalten.

Merchants (Händler) sind gewöhnlich froh, mit Freibeutern, Piraten oder Schmugglern zu handeln. Die Händler in spanischen Städten verhalten sich anders.

Spanische Handelsbeschränkungen

Städte oder Großstädte im karibischen Raum haben vier Stufen des wirtschaftlichen Lebens. Dies beeinflusst die Angelegenheiten ihrer Handelsleute. In spanischen Städten ist es illegal, mit irgend jemanden, außer mit von der spanischen Regierung akkreditierten spanischen Handelsleute zu handeln, die von Sevilla ausgesegelt. Die örtlichen Gouverneure und Handelsleute ignorieren jedoch oft diese lästige Legalitätsfrage, besonders wenn die Wirtschaft mitgenommen ist. Als Konsequenz ignorieren die Handelsleute in den Städten vielleicht die Bestimmungen der Nationalregierung und entwickeln ihre eigene Meinung, die von Ihren Taten in der Region abhängig sind.

ABGEWIRTSCHAFTETE Städte sind in Schwierigkeiten. Sie werden mit fast jedem Handel treiben, unabhängig von gesetzlichen Bestimmungen, außer mit Piraten, deren Ruf in dieser Region besonders böse ist. Natürlich sind die Preise und Mengen der Güter normalerweise ziemlich niedrig.

BESCHIEDENDE Städte haben entweder eine kleine oder eine wenig florierende Wirtschaft. Die Spanier handeln normalerweise mit Fremden, deren Ruf in der Gegend relativ anständig ist. Preise und Mengen der Waren sind bescheiden.

FLORIERENDE Städte haben eine große, starke Wirtschaft. Diese spanischen Städte treiben nur mit Kapitänen Handel, die hoch eingeschätzt werden. Die Preise sind recht hoch, und die Waren sind in vernünftigen Mengen zu haben.

VERMÖGENDE Städte sind am wirtschaftlichen Gipfelpunkt angelangt. Diese spanischen Städte befolgen das Gesetz fast immer. Die Preise sind hoch und Waren reichlich zu haben.

Der Aufstieg und Niedergang der Kolonien

Wenn alles seinen Lauf geht, wachsen und gedeihen die Kolonien und werden wirtschaftlich immer stärker, wodurch Vermögen angesammelt wird, so daß die Regierung dazu gezwungen ist, Truppen und Festungen einzurichten, um dieses Vermögen zu verteidigen. Handelsleute und Schmuggler fördern dieses ökonomische Wachstum dadurch, daß sie kaufen, verkaufen und Güter transportieren. Aber Piraten, Seeräuber und Freibeuter, die Schiffe in den Gewässern in der Nähe der Kolonie erbeuten, schaden ihrem ökonomischen Wachstum.

ANGRIFFE VON INDIANERN werden die Soldaten, die die Stadt verteidigen, dezimieren, die Bevölkerung und die Wirtschaft aber unbeschadet lassen.

PIRATENANGRIFFE auf eine Stadt führen dazu, daß die Piraten das, was an Gold zu finden ist, nehmen. Der Angriff schadet auch der Wirtschaft.

MALARIA und andere Krankheiten reduzieren sowohl die Truppen- garnison als auch die Bevölkerungszahl. Dies führt dazu, daß das wirtschaftliche Wachstum gebremst oder sogar gestoppt wird.

GOLDMINEN verursachen einen wirtschaftlichen Aufschwung und bringen große Mengen verfügbares Gold. Die Goldmine ist normalerweise nur eine kurzlebige alluviale Goldsandmine, aber ohne Ausnahme verursacht dies die Entwicklung einer von "Goldfieber" geprägten Stadt.

Historische Anmerkungen

KEIN FRIEDEN JENSEITS DER LINIEN: 1493 und 1494 vereinbarten die einzigen europäischen Mächte, die auf Erkundungsreise waren, nämlich Spanien und Portugal, eine "faire" Verantwortlichkeitsverteilung entlang der Nord-Südlinie, 270 Seemeilen

westlich der Kapverdischen Inseln. Gemäß des Tordesillas bekam Portugal die Macht über den östlichen Atlantik, die afrikanische Küste und die spätere Route nach Indien über Afrika. Spanien bekam den Westlichen Atlantik und die ganze Neue Welt, abgesehen von der Landspitze der brasilianischen Küste. Von einer päpstlichen Bulle unterstützt, behauptete Spanien, daß ihm damit der alleinige Besitzanspruch und die Kontrolle über Amerika zustand. Zum Leidwesen Spaniens erkannten weder die Regierung Englands, noch die der Niederlande bzw. Frankreichs die Gesetzmäßigkeit dieser Linie an.

Als Folge "drängten" andauernd englische, französische und holländische Handelsleute und Kolonisten in die spanischen Gebiete, wo ihre Anwesenheit laut spanischen Gesetz illegal war. Spanien setzte aber nie genügend Militärmacht in dem Gebiet ein, um seine Gesetze konsequent durchzusetzen. Wenn sich daher die europäischen Nationen im Friedenszustand befanden, konnte die fortdauernde Schmuggerei und Kolonisation jederzeit kleine Kämpfe verursachen. Schlimmer noch, jedesmal, wenn die europäischen Nationen in den Krieg zogen, brach eine wahre Orgie der Piraterie und Freibeuterei über den Inseln Mittelamerikas aus.

FREIBEUTER: Im 16. und 17. Jahrhundert hatten monarchische Regierungen Gelder dringend nötig (denn nützliche Steuersysteme wie die allgemeine Einkommenssteuer, waren noch nicht erfunden). Der Bau von Kriegsschiffen, mehr noch ihre Erhaltung und Bemannung, war so teuer, daß sogar gewaltige Schlachtschiffe in Friedenszeiten als Ladungsschiffe eingesetzt wurden. Die wenigen Gelder die es gab, wurden fürs Vaterland gebraucht. Kolonialgouverneure bekamen wenig oder gar keine Militärtruppen. Die meisten Kolonien waren auf die örtliche Miliz für ihre Verteidigung angewiesen. Erst um 1680 hatte eine Nation zum ersten Mal ein reguläres Geschwader in der Karibik ganzjährig eingesetzt.

Da die Nationen keine oder nur eine kleine Flotte hatten, wurden zu Kriegszeiten private Schiffe mit Marineauftrag von der Krone eingesetzt. Diese "freiberuflichen" Krieger bekamen keine Löhne. Stattdessen erhielten sie einen großen Prozentsatz von allem, was sie erbeuteten. Die offizielle Befugnis war der "Kaperbrief". Schiffe, die mit Kaperbrief operierten, waren "Freibeuter". Die englische Flotte, die die spanische Armada besiegte, bestand fast gänzlich aus Freibeutern.

In einem Zeitalter der Armut und des bescheidenen Reichtums war Freibeuterei eine der wenigen Möglichkeiten, schnell zu Vermögen zu kommen. Die Männer, die Francis Drake 1572-73 auf seiner Freibeuterei begleiteten (wo er den Silver Train besiegte) bekamen damals genügend Reichtümer für ein ganzes Leben. Der Anteil eines Besatzungsmitglied eines Handelsschiffes war bei einem Sieg mehr als der Jahreslohn eines Seemannes bei Friedenszeiten. Ein Freibeuter - Kapitän, der für sein Können und seinen Erfolg bekannt war hatte wenig Schwierigkeiten, Männer zu rekrutieren. Abgesehen von den Vorteilen für die Mannschaft, war Freibeuterei ein großes Geschäft. Das Geld für eine Reise wurde von vermögenden Handelsleuten und Adligen gestellt, die wiederum einen Teil der Beute erhielten. Die Gewinne wurden auch mit der Krone geteilt (der "Preis" des Kaperbriefes). Der Verkauf von Seebeute und eroberten Gütern war ein Geschenk des Himmels für Handelsleute, die alles mit Gewinn wieder verkauften. Somit entwickelte sich eine wohlhabende Kolonialwirtschaft. 1660 bis 1680 war die Hauptwirtschaft Jamaikas weder durch Zucker noch durch Tabak bestimmt, sondern durch Piraterie!

DIE SEERÄUBER: Diese Männer waren ein ganz besonderer Menschenschlag, die im karibischen Raum zwischen 1630 und 1650 auftauchten und während des gesamten Jahrhunderts ein Bestandteil dort blieben. Die meisten Seeräuber waren Flüchtlinge französischer und englischer Kolonialunternehmungen. Viele

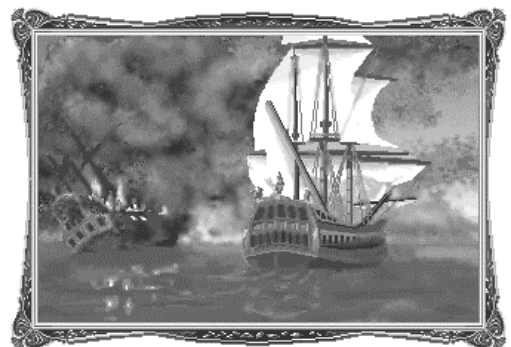
Kolonisten kamen nach Amerika mit der Erwartung, daß sie ein Paradies schnellen Reichtums vorfinden würden. Stattdessen waren sie Diener in der harten Ausbildung auf Tabak- und Zuckerplantagen. Manche waren gewalttätige Kriminelle, die zur "Verfrachtung in die Kolonien" verurteilt wurden. Unabhängig von ihrer Herkunft, verließen sie die Kolonien, um ein freies und leichtes Leben im Inselgebiet zu führen.

Seeräuber lernten zwei lebensnotwendige Fertigkeiten, um außerhalb einer organisierten Kolonie zu überleben. Die erste war die Kunst des Seefahrens. Sie konnten sehr gute kleine Kanus oder Pinassen bauen und waren ziemlich gewandt damit, von Insel zu Insel zu segeln. Die zweite war die Schießkunst. Sie verdienten ihren Lebensunterhalt dadurch, daß sie wilde Tiere und Vieh jagten. Die Bezeichnung "Bukanier", (wie die Seeräuber auch genannt wurden), basiert tatsächlich auf ihrer Methode, Fleisch über dem offenen Feuer zu räuchern.

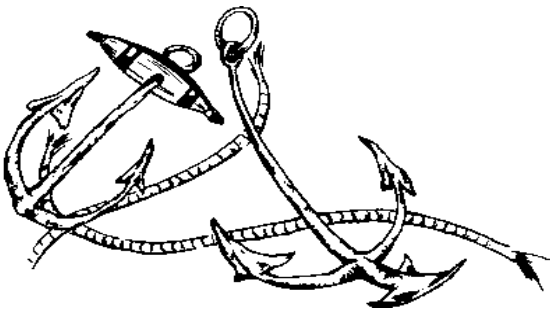
Es dauerte nicht lange, bis die Seeräuber ihre Seemannsfertigkeiten mit der Schießkunst kombinierten und auf See auf die Suche nach Schätzen und Reichtum gingen. Die spanischen Kolonien, die schwach waren und wirtschaftlich nachließen, waren leichte Ziele für Angriffe der Seeräuber. Der alte Brauch "Kein Frieden jenseits der Linie" verlieh ihren Aktivitäten eine Quasilegalität und da sie nicht-spanische Häfen als Handelsbasis benutzten, wuchsen die neuen Kolonien. Es war für britische, französische oder holländische Gouverneure nicht schwer, Seeräuberei nach dem Prinzip zu befürworten, daß die beste Verteidigung gegen spanische Angriffe eine gute Offensive war, besonders eine Offensive von Truppen, die ihren eigenen Lohn beschaffen und für die Kolonien auch nützlich waren.

Die Freibeuter besaßen einen sorglosen, demokratischen Geist. Sie waren hart im Nehmen, gewalttätig, und daher für das harte und von Gewalt gekennzeichnete Leben an einer neuen Grenze hervorragend geeignet.

DAS ENDE DER PIRATERIE: Zwischen 1690 und 1710 gaben die Nationen den Freibeutern immer weniger Aufträge. Die nationalen Kriegsmarinen waren jetzt größer. Die wirtschaftlichen Vorteile des friedlichen Handels wurden als wertvoller angesehen als die gelegentlichen Gewinne aus der Beute eines Freibeuters. Seeräuber und alte Freibeuter trieben weiter ihre Geschäfte, obwohl die legalen und quasilegalen Wege jetzt verbaut waren. Sie wurden richtige Piraten und besegelten alle Meere, immer auf der Suche nach reichen Schiffen mit schwacher Abwehr. Aber es wurde zunehmend schwierig, Männer zu finden, die bereit waren, neue Unternehmungen zu finanzieren. Gleichzeitig jagten und zerstörten die Kriegsschiffe der Marine allmählich die noch übrig gebliebenen Piratenschiffe. Bis 1710 verschwanden die Piratenschiffe allmählich aus dem karibischen Raum, bis 1720 wurden die nordamerikanischen und westafrikanischen Küsten zu gefährlich für sie, und um 1730 boten sogar das weitgelegene Madagaskar und der indische Ozean keine Möglichkeit mehr. Ein Zeitalter des Abenteuers auf hoher See ging zu Ende.



Ein Schiffsjournal um 1960



Bei einer Vielzahl von Verschiedenheiten in Art, Größe und Take- lung der Segelschiffe, die in der Karibik segelten, sind neun Grundbauarten zu unterscheiden. Obwohl jedes Schiff individuell entworfen und gebaut wurde, lernten die Schiffbauer von den Schiffsbauten anderer und bauten daher insgesamt bemerkenswert ähnliche Schiffe. Diese üblichen Schiffsorten werden unten zu- sammengefaßt. Der Schiffsbau ist jedoch durch Ausnahmen ge- kennzeichnet.

Definitionen

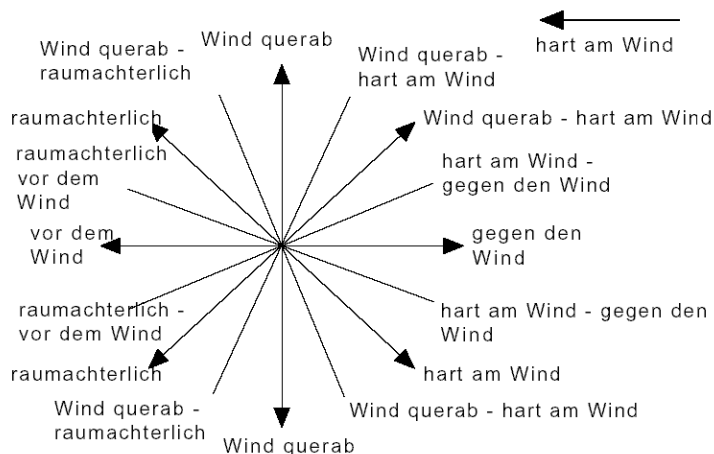
DIE TRAGFÄHIGKEIT in Tonnen bezieht sich auf den verfügba- ren Laderaum, nach Abzug des Raums für Lebensmittel, Wasser, Mannschaft, sonstige Materialien und Vorräte. Diese ist nicht identisch mit dem Schiffsraum (Tonnage), der die gesamte Trag- last des Schiffes angibt.

DIE GESCHWINDIGKEITEN werden in Leagues (ungefähr 2,5 Meilen) während einer Schiffswache (ungefähr vier Stunden) angegeben. Der erste Wert bezieht sich auf die höchste Ge- schwindigkeit bei leichtem Wind, der zweite auf die höchste Ge- schwindigkeit bei starken Wind.

DER SEGELPUNKT beschreibt die günstigste Windrichtung für die höchste Geschwindigkeit des Schiffes. Jede Schiffsort hat einen anderen Segelpunkt.

In der nun folgenden Auflistung werden folgende Abkürzungen verwendet:

HGS: Höchstgeschwindigkeit
SGP: Segelpunkt
HSK: Höchstzahl schwerer Kanonen
SK: Übliche Anzahl schwerer Kanonen
MMS: Maximale Mannschaftsstärke
MS: Übliche Mannschaftsstärke
LDR: Laderaum



Spanische Galeone



HSK: 36 Geschütze
SK: 20-24 Geschütze
MMS: 288 Mann
MS: 275 Mann
LDR: 160 Tonnen
HGS: 7-15 Seemeilen
SGP: Raumachterlich

Galeonen sind die größten Segelschiffe in der südlichen Karibik. Sie wurden ursprünglich entworfen, weil ein großes Schiff billiger zu bauen war als zwei kleinere. Große Schiffe waren aber wesent- lich schlechter manövrierbar, was die Wahrscheinlichkeit eines Schiff- bruches vergrößerte; außerdem war die Größe im Kampf auch hinderlich. Galeonen wenden langsam und segeln hoch am Wind besonders schlecht. In den Wind hineinzusegeln, gestaltet sich mit dieser Schiffsort besonders schwierig. Dennoch macht die riesige Tragfähigkeit und die mächtige Bewaffnung dieses Schiffe im Kampf zu einem furchterregenden Gegner.

Spanische Kriegsgaleone



HSK: 32 Geschütze
SK: 28 - 32 Geschütze
MMS: 256 Mann
MS: 250 Mann
LDR: 140 Tonnen
HGS: 7-15 Seemeilen
SGP: Raumachterlich
Raumachterlich
vor dem Wind

Kriegsgaleonen haben Ähnlichkeit mit Handelsschiffen. Sie haben weniger Frachtraum, aber mehr Kanonen und eine größere Mann- schaft. Der wichtigste Unterschied besteht darin, daß auf Kriegs- galeonen eine Mannschaft aus Soldaten besteht und von Offizieren kommandiert wird. Sie sind daher im Kampf mutige und furchter- regende Gegner. Da sie eine bessere Mannschaft haben, sind Kriegsgaleonen raumachterlich vor Wind schneller als Handelsga- leonen, aber sonst genauso langsam und wenig manövrierbar wie diese.

Nur die stärksten Kriegsschiffe können mit Erfolg gegen eine Kriegsgaleone kämpfen. Die bevorzugte Taktik war, neben dem Gegner zu segeln, eine Breitseite aus nächster Nähe abzufeuern und dann, nachdem das Schiff geentert war, auf dem Schiff einen Kampf Mann gegen Mann zu führen.

Schnelle Galeone



HSK: 28 Geschütze
SK: 24 Geschütze
MMS: 244 Mann
MS: 215 Mann
LDR: 120 Tonnen
HGS: 9 - 12 Seemeilen
SGP: Raumachterlich
raumachterlich
vor dem Wind

Die nordeuropäischen Mächte verfeinerten den Grundentwurf der Galeone, bearbeiteten den Segelplan, um mehr Flexibilität zu erreichen, und verringerten das Oberwerk und die Form des Rumpfes, um eine bessere Seetüchtigkeit zu gewinnen. Das Ergebnis war ein Schiff, das kleiner war als eine spanische Galeone, aber schneller im leichten Wind und wesentlich leichter zu manövrieren. Dennoch hat es den Nachteil aller Galeonen - nämlich geringere Geschwindigkeit, wenn hart am Wind gesegelt wird. Dennoch zeigte es seine bessere Manövrierbarkeit und Seetüchtigkeit, als schnellere englische Galeonen und kleinere Schiffe 1588 eine spanische Flotte mit herkömmlichen Galeonen besiegte.

Fregatte



HSK: 28 Geschütze
SK: 26 - 28 Geschütze
MMS: 224 Mann
MS: 190 Mann
LDR: 120 Tonnen
HGS: 9 - 12 Seemeilen
SGP: Raumachterlich
raumachterlich
vor dem Wind

Vollgetakelte Fregatten sind schnelle Segler, ziemlich praktisch zu manövrieren und wenn sie hart im Wind segeln, schneller als die meisten vollgetakelten Schiffe. Eine Fregatte ist außerordentlich praktisch als Küstenwachboot und für Alleinunternehmungen. Fast alle Fregatten werden für den König als Marinekriegsschiff gebaut. Mit ihrer gut gedrillten und professionellen Mannschaft sind Fregatten zu jeder Zeit gefährliche Gegner. Fast alle Piraten und Freibeuter verschwinden hinter dem Horizont, wenn eine Fregatte auftaucht.

Handelsschiff



HSK: 24 Geschütze
SK: 6 - 12 Geschütze
MMS: 198 Mann
MS: 20 - 45 Mann
LDR: 100 Tonnen
HGS: 9 - 12 Seemeilen
SGP: Raumachterlich

Vollgetakelte Handelsschiffe sind die Traumschiffe von Handelsleuten. Sie haben einen großen Frachtraumplatz, Platz auch für zahlreiche Kanonen zum Gebrauch in gefährlichen Gewässern und ausreichend Platz für Mannschaft und Passagiere. Außerdem können sie mit einer kleineren Mannschaft gesegelt werden, wenn man knapp bei Kasse ist. Die meisten Handelsschiffe sind friedliche Kaufleute, die nicht gern kämpfen. Die Handelsschiffe haben meist eine große Ladung und manchmal etwas Vermögen. Freibeuter und Piraten freuen sich darauf, ein vollbeladenes Handelsschiff zu erobern. Manche Handelsschiffe sind zu Piratenschiffe umgebaut worden, mit einer stärkeren Bewaffnung und einer gewalttätigen Mannschaft. Diese Schiffe sind extrem gefährlich.

Fluyt Frachtschiff



HSK: 20 Geschütze
SK: 4 - 12 Geschütze
MMS: 160 Mann
MS: 12 - 24 Mann
LDR: 80 Tonnen
HGS: 9 - 12 Seemeilen
SGP: Raumachterlich
vor dem Wind

Fluyts wurden von den Holländern um 1600 erfunden und dann in ganz Europa nachgebaut. Das Schiff ist im Grunde ein kleineres aber wesentlich wirtschaftlicheres Handelsschiff, kommt aber mit einer winzigen Besatzung aus (12-15 Mann sind nicht ungewöhnlich). Eine Fluyt hat viel Laderaum, aber mit so geringem Tiefgang, daß sie Flüsse, kleine Buchten und Häfen befahren kann, die für größere Schiffe nicht geeignet sind. Seine Segeleigenschaften sind mit denen eines Handelsschiffes zu vergleichen, aber sein Segelpunkt liegt etwas anders.

Als kleinstes der vollgetakelten Schiffe ist die Fluyt als Kriegsschiff ungeeignet. Sie ist fast immer mit friedlichen Kaufleuten bemannt, die nach einer oder zwei Breitseiten aufgeben. Sie sind als Piratenschiffe unbeliebt.

Die Barke



HSK: 16 Geschütze
SK: 4-6 Geschütze
MMS: 128 Mann
MS: 12-36
LDR: 60 Tonnen
HGS: 9-12 Seemeilen
SGP: Raumseitlich-
raumachterlich

Als größtes Längsschiff sind Barken ein traditioneller Entwurf, vielen Handelsschiffen und Kriegsschiffen des Mittelmeeres sehr ähnlich. Viele Barken werden im karibischen Raum anstatt in Europa gebaut. Barken sind für ruhige Meere gebaut und haben Schwierigkeiten in rauher See. Dies bedeutet, daß nur wenige Barken aus der Karibischen See nach Europa zurückkehrten, da die nordatlantische West-Ost Route oft stürmisch ist.

Barken sind hoch am Wind die langsamsten Segler aller längsgetakelten Schiffe und sind am wenigsten manövrierbar. Dennoch sind die Vorteile der Takelung so groß, daß die Barken noch immer allen vollgetakelten Schiffen vorgezogen werden. Außerdem haben Barken auch Ruder, die es ihnen ermöglichen, direkt gegen den Wind vorwärts zu kommen. Wegen ihrer Größe und ihrer leichten Handhabung können Piratenbarken fürchterliche Gegner sein.

Schaluppe



HSK: 12 Geschütze
SK: 4-6 Geschütze
MMS: 96 Mann
MS: 8-12 Mann
LDR: 40 Tonnen
HGS: 9-10 Seemeilen
SGP: Raumachterlich
Raumachterlich
vor dem Wind

Ein weiteres Schiff das zwischen 1630 und 1650 von den Holländern entworfen wurde, ist die Schaluppe (Yacht, Schoner), die im karibischen Raum sehr beliebt ist. Sie ist extrem schnell und außerordentlich manövrierbar - im leichten Wind besser als fast jedes andere Schiff. Sie segelt sehr schnell hoch am Wind, und mit Rudern kann sie direkt gegen den Wind fahren. Am wichtigsten ist die Tatsache, daß Schaluppen wenig Tiefgang haben; somit können sie ohne Risiko über Sandbänke segeln. Die Hauptschwäche der Schaluppe ist, daß sie im starken Wind wesentlich langsamer ist als ein großes vollgetakeltes Schiff. In diesem Fall ist ihr einziger Vorteil ihre Manövrierbarkeit und ihre größere Geschwindigkeit hoch am Wind oder gegen den Wind. Trotz bescheidener Größe und Laderaum ist die Manövrierbarkeit der Schaluppe so gut, daß viele Freibeuter sie einem größeren, stärkeren Schiff vorziehen. Die englische Royal Navy hat sogar unlängst ein paar Schaluppen für den Eigengebrauch als Piratensucherschiffe gebaut.

Pinasse



HSK: 8 Geschütze
SK: 2-4 Geschütze
MMS: 64 Mann
SK: 8-12 Mann
LDR: 20 Tonnen
HGS: 9-10 Seemeilen
SGP: Raumseitlich-
raumachterl.
Oder raumseitlich

Bis die Schaluppe gebaut wurde, war die Pinasse das am meisten benutzte kleine Schiff in der Karibik. Eine Pinasse ist sehr schnell, sehr manövrierbar und hat wenig Tiefgang, was Segeln in Gewässern mit Sandbänken ermöglicht wie bei einer Schaluppe. Wenn sie hoch am Wind gesegelt wird, ist sie sogar schneller als eine Schaluppe, und viel schneller ist sie, wenn sie gegen den Wind gerudert wird.

Die Pinasse ist aber auch sehr viel kleiner als die Schaluppe, mit nur sehr wenig Raum für Ladung und Kanonen. Dennoch wurden viele Piratenangriffe von Pinassen ausgeführt, die mit kämpfenden Männern vollgestopft waren. Sogar Drake zog Pinassen gegenüber seinen Handelsschiffen vor, als er in der südlichen karibischen See angriff.



Berühmte Expeditionen

John Hawkins und die Schlacht um San Juan De Ulua (1569)

Ihre Streitkräfte

Eine langsame Galeone: Jesus von Lübeck

Ein Handelsschiff: Minion

Vier Pinassen: William and John, Swallow, Angel, Judith

308 Mann

Politische Lage:

Spanien ist sich im Kriegszustand mit Frankreich und England

Ihre Aussichten:

Sie haben ein mächtiges Flottengeschwader, doch das Flaggschiff ist eine schwerfällige, kaum manövrierbare Galeone spanischer Bauart. Sobald Sie sich der Nordostküste Südamerikas nähern, steht Ihnen eine wichtige Entscheidung bevor: Wollen Sie friedlichen Handel betreiben oder Angriffe durchführen?

Entscheiden Sie sich für den friedlichen Handel, dann können Sie die kleineren spanischen Häfen nutzen, um Vorräte zu laden oder neue Mannschaftsmitglieder anzuheuern. Die größeren, reichen Häfen bleiben Ihnen aber verschlossen. Unglücklicherweise sind bei der friedlichen Handelstätigkeit nur geringe Gewinne zu erwarten, besonders in Anbetracht Ihrer zahlreichen Mannschaft und der eher mäßigen Geschwindigkeit Ihres Flaggschiffs.

Angriffe bieten dagegen eine gute Möglichkeit, schnelle Gewinne zu erzielen, doch ist Ihre Flotte nicht mächtig genug, die wirklich großen Städte wie Santiago, Santo Domingo oder Panama anzugreifen. Für evtl. Reparaturen stehen Ihnen die Anlegestellen der Freibeuter an der Landzunge Floridas und auf den Bahamas offen. An diesen Orten werden Sie zwar kaum Vorräte aufnehmen können, doch warten spanische Schiffe nur darauf, geplündert zu werden. Die größte Schwierigkeit, die es zu überwinden gilt, ist es, erbeutete Waren zu verkaufen und Mannschaftsmitglieder zu ersetzen, die im Gefecht gefallen sind.

Geschichtliche Chronik

John Hawkins erbte im Alter von 21 Jahren eine Schifffereigesellschaft und bereiste danach zweimal die westindischen Inseln (1562 und 1564), wo er in kleineren spanischen Ansiedlungen europäische Waren und afrikanische Sklaven verkaufte. Im Jahre 1567 organisierte er seine dritte und größte Expedition mit der Galeone Jesus von Lübeck.

An der Nordostküste Südamerikas angelangt stellte Hawkins fest, daß die Spanier immer weniger geneigt waren, mit ihm Handel zu treiben. Die spanische Regierung in Europa hatte von Hawkins Reise gehört und drängte die Bewohner der Kolonien, die Gesetze einzuhalten. Hawkins fühlte sich mehrmals gezwungen, den Handel mit der Waffe in der Hand zu eröffnen, und wurde aus anderen Hafenstädten von den Festungen aus unter Beschuß genommen und so daran gehindert, im Hafen der Stadt einzulaufen.

Von den spanischen Kolonien enttäuscht machte sich Hawkins nach Havana auf, doch ein gewaltiger Sturm trieb ihn in den Golf von Campeche. Der einzige Hafen, den er zur Reparatur seiner Schiffe nutzen konnte, war San Juan de Ulua, die auf einer Insel vor Vera Cruz liegende Anlegestelle. Zu Hawkins Leidwesen erreichte die bis an die Zähne bewaffnete und mit Galeonen und Truppen ausgerüstete spanische Schatzflotte einen Tag nach ihm das Eiland.

Nach einigen Tagen der Vorbereitung griffen die Spanier Hawkins im Hafen an, zerstörten die meisten seiner Schiffe und schlugen die restlichen in die Flucht. Die traurigen Überbleibsel machten sich ohne Lebensmittel oder Wasser auf den beschwerlichen Weg

zurück nach England. Hawkins erreichte England an Bord der Minion mit einer Mannschaft von nur 15 Mann.

Nach dieser Reise wurde Hawkins zum Erzfeind Spaniens und diente England als Schatzmeister und Revisor der Marine, als Admiral der Victory im Feldzug gegen die Spanische Armada, als Führer von Angriffen gegen Spanisch-Südamerika, und zuletzt als Parlamentsmitglied. Er starb 1595 im Alter von 63 Jahren.

Francis Drake und der Überfall auf den Silberzug (1573)

Ihre Streitkräfte

Ein Handelsschiff: Pasha

Eine Pinasse: Swan

73 Mann

Politische Lage:

Spanien befindet sich im Kriegszustand mit England.

Ihre Aussichten:

Nur ein Mann von geradezu tollkühnem Mut würde es wagen, die spanischen Gewässer der Südkaribik mit zwei Schiffen und lächerlichen 73 Mann Besatzung ausgerechnet zu einer Zeit anzugreifen, da sich die Spanier auf dem Gipfel ihrer Macht befinden. Es erscheint beinahe unmöglich, aus diesem waghalsigen Unternehmen Gewinn zu ziehen. Ein vorsichtiger Mann verließ sich auf eine Handelsstrategie, würde in kleinere Häfen einlaufen und sowohl sein Vermögen als auch seine Mannschaft vergrößern, bevor er sich ans Plündern anderer Schiffe machte. Nur ein Mann von Drakes Mut würde seinem Glück und Schicksal in diesem Maße vertrauen und sofort und ohne Umwege Schiffe und Städte angreifen und plündern.

Dies ist eine extrem schwierige Expedition, selbst für die Kämpfer unter Ihnen. Sie müssen sich auf Ihre herausragenden und charismatischen Fähigkeiten als Anführer verlassen können, um die Feinde im Kampf Mann gegen Mann zu überwältigen, bevor es ihnen gelingt, Ihre sehr dürftige Streitmacht gänzlich auszulöschen. Nutzen Sie den Kampfgeist Ihrer Mannschaft, und seien Sie stets bemüht, die Moral der Mannschaft zu stützen. Vermeiden Sie offene Gefechte, und versuchen Sie stattdessen, die gegnerischen Anführer mit dem Degen zu stellen und sie schnellstmöglich zu besiegen. Es erübrigt sich zu sagen, daß geschicktes Fechten von großem Nutzen ist.

Geschichtliche Chronik

Drake kam im Juni 1572 mit zwei kleinen Schiffen an der Nordostküste Südamerikas an. In nur fünf Tagen gelang es ihm, Nombre de Dios zu überfallen und große Mengen Silber aus dem Haus des Gouverneurs zu schaffen, bevor er von einer Muskete außer Gefecht gesetzt wurde. Bald danach kaperte er vor Cartagena ein Schiff (die Stadt selbst war für ihn uneinnehmbar).

Im September erreichte er den Golf von Darién, wo er spanische Schiffe aufbrachte, um seine Vorräte aufzustocken. Kurz darauf versuchte er, den Silberzug zwischen Panama und Nombre de Dios zu überfallen. In jenem Winter sollte es ihm noch nicht gelingen: Die Spanier waren auf der Hut. Drake kehrte zu seinem entlegenen geheimen Stützpunkt auf der Insel der Pinien (vor der Südwestspitze Kubas) zurück und überdachte die Lage. Aus den Reihen der ihm wohlgesonnenen französischen Freibeuter und Cimaroon-Rebellen rekrutierte er Verstärkungskräfte. (Cimaroons waren afrikanische Sklaven, die den Spaniern entflohen waren.)

Im März 1573 segelte er erneut gen Darién, und diesmal gelang es ihm endlich, den Silberzug in Nombre de Dios aus dem Hinterhalt

zu überfallen und den Goldschatz zu erbeuten. Unglücklicherweise mußte er umfangreiche Mengen Silber zurücklassen, weil sie für den Transport zu schwer waren! Drake segelte eilends nach England und erreichte am 9. August 1573, einem Sonntag, endlich Plymouth. In seiner Begleitung waren nur noch dreißig Engländer, doch jeder der Überlebenden genoß lebenslangen Reichtum.

1577 - 1580 suchte Drake die Pazifikküste Spanisch-Südamerikas heim und kehrte im Verlauf einer Weltumsegelung über Asien nach England zurück. Als Admiral besiegte er zusammen mit Hawkins im Jahre 1588 die spanische Armada. Nach einem Angriff auf einige spanische Schatzgaleonen, die in San Juan Zuflucht gesucht hatten, verstarb er 1596 im Alter von 56 Jahren an einer schweren Erkrankung.

Piet Heyn und die Schatzflotte (1628)

Ihre Streitkräfte

Vier schnelle Galeonen: Vergulde Valk, Hollandia, Dolfijn, Haarlem

Zwei Schaluppen: Tijger, Postpaard

700 Mann

Politische Lage:

Holland befindet sich im Kriegszustand mit Spanien und hat sich mit England verbündet. Auch England und Frankreich befinden sich im Kriegszustand mit Spanien.

Ihre Aussichten:

Sie befehligen ein mächtiges, wenn auch etwas schwerfälliges Geschwader, die Vorhut einer holländischen Freibeuterflotte. Die spanische Schatzflotte ist ein hervorragendes Ziel. Leider geht das Jahr schon dem Ende zu. Sie müssen Ihre Suche deshalb sofort vor der Küste Havannas oder in der Floridastraße beginnen. Sie werden zweifelsohne auf eine Anzahl kleinerer Schiffe stoßen, mit etwas Glück und Ausdauer kann es Ihnen aber auch gelingen, die mit reichen Schätzen beladenen Galeonen zu finden. Verpassen Sie die Schatzflotte, dann scheuen Sie sich nicht, stattdessen einige spanische Hafenstädte anzugreifen. Ihre Schiffe mögen etwas schwer zu manövrieren sein, doch wird dies durch ihre Stärke wettgemacht. In der gegebenen Situation sind ein guter Plan, die geduldige Ausführung desselben und eine gehörige Portion Glück der Schlüssel zum Erfolg.

Geschichtliche Chronik

Piet Heyn war bereits ein berühmter Kapitän, als er unter Admiral Willekens segelte. 1623 führte er den Angriff, der zu der Eroberung der spanischen Kolonie San Salvador (Bahia) an der Küste Brasiliens führte. Obwohl dieser Feldzug nur ein Jahr dauerte, erwarben die Holländer wertvolle Kenntnisse über die Herstellung feinen Zuckers aus Zuckerrohr. Im folgenden Jahrzehnt verbreiteten sie dieses Wissen in der ganzen Karibik. Im Jahr 1626 produzierte San Salvador erneut Zucker für Spanien, was einen weiteren Angriff Heyns zufolge hatte!

1628 segelte Heyn mit einer mächtigen Kriegsflotte aus neun großen Kriegsschiffen und fünf Schaluppen auf die Westindischen Inseln zu. Er kreuzte auf spanischen Gewässern und machte sich dann zur Nordküste Kubas auf. Vor Havanna sichtete er endlich die spanische Schatzflotte, bestehend aus vierzig bis fünfzig Schiffen. Ohne lange zu überlegen, brachte er neun Nachzügler auf, während die übrigen Schiffe in alle Richtungen flüchteten und zwei strandeten.

Vier der königlichen Schatzgaleonen flohen in die Bucht von Mantanzas vor der kubanischen Küste. Heyn folgte ihnen, lenkte seine eigenen Schiffe neben die der Spanier in die Untiefen und enterte nach einigen Breitseiten. Die arg gebeutelten und demoralisierten Spanier ergaben sich oder flohen an Land, und so gelangten 46 Tonnen Silber in den Besitz der Holländer. Dieser Verlust

ruinierte die spanische Wirtschaft und verschaffte der holländischen Regierung an einem entscheidenden Punkt des Dreißigjährigen Krieges dringend benötigte finanzielle Mittel. Ganz Amsterdam brach in Jubel aus, als eine schnelle Pinasse mit der erfreulichen Nachricht von Heyns fabelhaftem Sieg in den Hafen einfuhr.

L'Ollonais und die Plünderung Maracaibos (1666)

Ihre Streitkräfte

Eine Schaluppe

Fünf Pinassen

400 Mann

Politische Lage:

Frankreich befindet sich im Kriegszustand mit England und Spanien und ist mit Holland verbündet. Auch England und Holland befinden sich im Kriegszustand.

Ihre Aussichten:

Ihre Stärke liegt in der Zahl Ihrer Männer, doch läßt Ihre Seemacht zu wünschen übrig. Wie L'Ollonais' sind daher auch Ihre Aussichten am günstigsten, wenn Sie Häfen angreifen, offene Seegefechte jedoch vermeiden. Bis auf die stärksten spanischen Städte sind für Sie alle Ansiedlungen einnehmbar.

Leider läßt die Moral Ihrer Männer zu wünschen übrig. Diese aus Tortuga stammenden Seeräuber können es kaum erwarten, reich zu werden. Sie sind nicht bereit, lange, fruchtlose Reisen hinzunehmen. Dennoch muß ein Ziel sorgfältig ausgewählt werden. Eine einzige Enttäuschung, und eine Meuterei ist kaum mehr aufzuhalten!

Diese Expedition ist wohl eine Herausforderung, stellt Sie aber nicht vor unüberwindliche Schwierigkeiten. Überdenken Sie zu Anfang sorgfältig die Lage, und führen Sie dann Ihren Plan schnell und zuversichtlich durch.

Geschichtliche Chronik

Jean-David Nau kam aus Les Sables d'Ollone in der Bretagne auf die westindischen Inseln, um bei einem Pflanzer zum Diener ausgebildet zu werden. Nach Abschluß dieser Ausbildung ging er sofort nach Tortuga und kommandierte innerhalb weniger Jahre seine eigenen Raubzüge als Pirat. Nau, genannt L'Ollonais (der Mann aus d'Ollone), war einer der grausamsten und unmenschlichsten Piraten der Weltmeere.

Im Jahre 1666 reichte sein grausamer Ruf aus, eine Flotte kleiner Schiffe zu sammeln, die mit Männern vollbeladen gen Maracaibo segelte. Er überraschte die Wachen auf den Festungen und nahm die Stadt im Sturm. Trotz der blutigen Plünderung, die zwei Wochen andauerte, erbeutete die Piratenschar in der Stadt nur geringe Mengen an Gold und Silber.

Sein nächstes Ziel war Gibraltar. Die Spanier unterhielten dort eine starke Miliz, doch nach einem harten Kampf, erschwert durch sumpfiges Terrain, gewannen L'Ollonais' Piraten erneut die Oberhand. Die Stadt wurde gründlich geplündert, ihre Einwohner gefoltert und gemeuchelt, die Gebäude bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Sechs Monate nachdem er Panama verlassen hatte, lief L'Ollonais mit derartig großen Schätzen in Tortuga ein, daß er als wohlhabender Mann nach Frankreich hätte zurückkehren können. Doch seine Gier fand kein Ende. So geschah es, das L'Ollonais sich zu einer weiteren Expedition zur Küste Nicaraguas und Honduras aufmachte. Trotz immer weiter ausufernder Barbarei und Grausamkeit fand er nur geringe Mengen Goldes, so daß seine Begleitschiffe bald davonsegelten und seine kleine Gruppe verzweifelt und hungernd zurückließ. L'Ollonais und seine Mannen zogen daraufhin ins Landesinnere und überfielen Indianerdörfer auf der Suche nach Nahrungsmitteln.

Diese letzte Missetat war sein Verderben. Jean-David Naus Mannschaft begehrte auf und meuterte. Schließlich desertierten seine Männer, als die Gruppe in einen Hinterhalt der nach Rache dürstenden Indianer geriet. Durch Giftpfeile außer Gefecht gesetzt, wurde er schließlich zu Tode geprügelt.

Henry Morgan, Freibeuter des Königs (1671)

Ihre Streitkräfte

Eine Fregatte: Satisfaction
Zwei Handelsschiffe: Lilly, Dolphin
Eine Barke: Mayflower
Zwei Schaluppen: Fortune, William
Eine Pinasse: Prosperous
600 Männer

Politische Lage:

Sowohl England als auch Frankreich befinden sich im Kriegszustand mit Spanien.

Ihre Aussichten:

Sie verfügen über eine beeindruckende Streitmacht, die sowohl zu Wasser als auch an Land einzusetzen ist. Sie könnten nun zusätzliche Leute anheuern, Ihre Lebensmittelvorräte aufstocken oder aber direkt und mit guten Erfolgsaussichten beinahe jeden beliebigen Ort in der Karibik angreifen. Im Augenblick stellt die ausreichende Ernährung Ihrer Männer die größte Schwierigkeit dar. Außerdem müssen Sie auf Ihrer Reise genügend Schätze ansammeln, um die Kampfmoral Ihrer Männer aufrechterhalten zu können. Dieses Unternehmen mag anfänglich einfach erscheinen, doch kann es sich schnell als eine echte Herausforderung entpuppen!

Geschichtliche Chronik

Henry Morgan war ein erfolgreicher Freibeuter und Piratenanführer. Frühere Beutezüge hatten ihn nach Puerto Principe und Gran Granada (auf der anderen Seite Nicaraguas) geführt, wo er reiche Beute machte. Er überwand die Festungsmauern Puerto Bellos und folgte L'Ollonais Spuren nach Maracaibo und Gibraltar, obschon beide Orte wenig Beute bargen und hitzige Kämpfe gegen die spanischen Verteidigungskräfte unausweichlich waren.

Am 24. August 1670 segelte Morgan als Admiral der Freibeuter unter der Schirmherrschaft des Gouverneurs von Jamaika, Modyford. Er verbündete sich mit französischen Piraten aus Tortuga und West-Hispaniola, wodurch die Zahl seiner Männer auf mehr als 2000 Männer anwuchs. Nun war er stark genug für jedwedes Unternehmen. Sein Ziel war Panama, die wohlhabendste Stadt des spanischen Reiches in Übersee. Er segelte flussaufwärts, marschierte dann mit seinen Mannen über Land und erreichte die Grenzen der Stadt im Januar 1671. Hier hatte der Gouverneur der Provinz, Do Juan Perez de Guzman, seine Truppen und die Miliz versammelt.

Auf der Ebene vor den Toren der Stadt entbrannte daraufhin ein harter Kampf. Die Spanier verloren schließlich, die Stadt wurde eingenommen, geplündert und bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Die Beute fiel jedoch enttäuschend mager aus. Viele der reichsten Spanier hatten die Stadt mit ihren Familien und ihrem Hab und Gut verlassen, anstatt zu warten und sie letztlich gegen die Piratenhorden verteidigen zu müssen.

Die Plünderung Panamas war die Krönung der Laufbahn Morgans als Pirat. Er trat klugerweise in den Ruhestand, solange er die Oberhand hatte. Obgleich Modyford seines Gouverneurspostens enthoben und aufgrund der Affäre inhaftiert wurde, schlug man Morgan zum Ritter. Als reicher Mann von hohen Ehren setzte er sich in Jamaika zur Ruhe. Im Jahre 1688 starb er an den Folgen exzessiven Alkoholenusses im Alter von 53 Jahren.

Baron Depointis und die letzte Expedition (1697)

Ihre Streitkräfte

Fünf Fregatten
Eine Schaluppe
1200 Männer

Politische Lage:

Frankreich ist sich im Kriegszustand mit England und Spanien

Ihre Aussichten:

Ihre Streitmacht ist die mächtigste in der Karibik. Sie können daher jedes beliebige Ziel wählen und angreifen. Die eigentliche Frage ist jedoch, wie viele der zu erwartenden Schätze Sie davontragen können. Um das ganze etwas spannender zu gestalten, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad "Säbelrassler" wählen. Schließlich wurden während der wirklichen Expedition sowohl de Pointis als auch du Casse im Gefecht verwundet!

Geschichtliche Chronik

Im März 1697 befand sich Baron de Pointis als Kommandeur von dreizehn Kriegsschiffen der Königlichen Französischen Marine in Saint Domingue (den französischen Kolonien im westlichen Hispaniola). Frankreich zu Zeiten Louis' XIV. war im Krieg mit England und Spanien; Männer, Schiffe und Geld waren rar. Das Ziel des Barons: Cartagena. Zweck dieses Unterfangens: Spanien empfindlich zu treffen und umfangreiche Mittel zu erbeuten, um die Kosten des Krieges zu decken.

Jean Baptiste du Casse, seit 1691 im Amt des französischen Kolonialgouverneurs, erhielt den Befehl, de Pointis zu unterstützen. Er rekrutierte Hunderte von ortsansässigen Piraten und Freibeutern und übertrug das Kommando an Jean Bernard Louis Desjeans, der während der '80er Jahre des 17. Jahrhunderts mit den französischen Freibeuterflotten gesegelt war.

Die französische Expedition erreichte die Küstengewässer vor Cartagena im April und begann unverzüglich, die spanischen Verteidigungskräfte zu dezimieren. Außenliegende Forts wurden kurzerhand eingenommen, oft mit den Freibeutern in der Vorhut, während die Flotte zur Unterstützung nachrückte. Isoliert und demoralisiert zogen sich die Spanier in die Stadt zurück. Die Franzosen eröffneten mit mächtigen 36-Pfünder-Belagerungsmörsern das Feuer und zerstörten die Befestigungen der Stadt.

Am 6. Mai 1697 gab Gouverneur Don Diego de los Rios y Quesada Cartagena auf. Baron de Pointis trug alle auffindbaren Schätze der Stadt davon und bezahlte den Piraten dieselben Anteile wie seinen eigenen Männern (was sich im Vergleich mit der Zahlungspolitik der Freibeuter als bloßer Hungerlohn erwies). Besorgt über ein mächtiges englisches Geschwader, daß ihm augenscheinlich auf den Fersen war, machte sich de Pointis mit einem Schatz im Wert von 20 Millionen Livres auf den Heimweg.

Die Piraten, erzürnt über ihren kläglichen Anteil, suchten die noch völlig niedergeschmetterte Stadt erneut heim. Nun brach eine unselige Zeit des Plünderns, Brandschatzens, Vergewaltigens und Folterns an, und schließlich gelang es den Seeräubern, weitere 5 Millionen Livres aus den Bewohnern der Stadt herauszupressen. In der Zwischenzeit war de Pointis südlich von Jamaika von Nevilles englischer Flotte abgefangen worden, doch während der Nacht überlisteten die Franzosen die Engländer und machten sich davon.

Die Plünderung Cartagenas im Jahre 1697 war die letzte große Expedition, an der Seeräuber teilnahmen. Ohne de Pointis' mächtige und gut ausgestattete Truppen hätte dieses Ereignis nicht stattfinden können. Nun stationierten die Nationen reguläre Militär- und Marineeinheiten in der Karibik. Die Freiheit der Meere hatte für die Seeräuber ein Ende gefunden.

Ein anderes Zeitalter: Die Spanischen Gebiete in der Süd- karibik im Geschichtlichen Kontext

Um 1500 herum, als die Spanier das Karibische Becken entdeckten, befand sich Europa noch in den Ausläufern des Mittelalters. Die meisten Menschen waren Bauern - Landarbeiter, die auf den Feldern mühselig ihr tägliches Brot verdienten und von einer kleinen aber mächtigen Klasse adeliger Grundbesitzer regiert wurden. Andere Menschen lebten in den kleinen und großen Städten, die während des Mittelalters gegründet worden waren, doch stellten Stadtbewohner nur einen geringen Prozentsatz der Bevölkerung dar.

Handel und Industrie in den Städten hatten nur wenig Auswirkungen auf das Leben der großen Mehrheit. Einige wenige verdienten ihren Lebensunterhalt "auf der Straße" - als Bettler, Hausierer, Seeleute oder Diebe. Für den Großteil der Bevölkerung boten sie eine Quelle für Geschichten oder wurden den Kindern als Warnung präsentiert - "Sei brav oder der böse Mann von der Straße kommt und frißt dich!"

Die Periode zwischen 1550 und 1650 wird manchmal das "Eiserne Jahrhundert" genannt, weil das Leben sich für die meisten Menschen äußerst hart gestaltete. Seit dem frühen 15. Jahrhundert war es in Europa zu einer Bevölkerungsexplosion gekommen, und um 1500 hatte die Bevölkerungszahl das verfügbare Ackerland überstiegen. Handel und Manufaktur hatten sich weit genug entwickelt, so daß einige Bauern, die wenig oder gar kein eigenes Ackerland besaßen, zeitweise in den Webereien arbeiten konnten. Ein Großteil der in Europa gefertigten Stoffe entstand in diesen Manufakturen. Andere Menschen zogen in die kleinen und großen Städte, um in den dort etablierten Betrieben Arbeit zu finden.

Diese Unternehmen konnten jedoch nur einem Teil der Bevölkerung Lohn und Brot bieten. Einige der jungen Männer fanden Anstellung in Söldnerarmeen, die sich im zuspitzenden Konflikt zwischen Katholiken und Protestanten auf den verschiedenen Seiten verdingten. Unglücklicherweise erwuchs aus dieser Art von Arbeit mehr Schaden als Nutzen, denn in den Armeen jener Zeit fanden sich allerhand zweifelhafte und raue Gesellen. Die Soldaten lebten von dem, was sie auf dem Land erbeuten konnten. Sie zerstörten die Höfe und damit den Broterwerb der Bauern. Dies richtete gleichzeitig den wirtschaftlichen Unterbau zugrunde, von dem alle abhingen. Der tiefe religionsabhängige Hass steuerte das seine zu den grausamen Kämpfen bei, sowohl auf internationaler als auch ziviler Ebene. Wann immer ein Krieg ausbrach, zogen Zerstörung und Tod durch das Land.

Als sich das 16. Jahrhundert seinem Ende zuneigte, waren große Teile Europas durch Überbevölkerung, Krieg und steigende Steuern von noch nie dagewesener Armut geplagt. In den Dörfern lebten die wenigen Glücklichen, die genug Land hatten, um ihre Familien ernähren zu können, neben der ohne jegliche Sicherheit dahinvegetierenden Mehrheit, deren Überleben vom günstigen Wachstum und genügend zusätzlicher Arbeit abhing. In den Armenvierteln der Städte lebten dicht zusammengedrängt Tausende von Menschen, denen nichts geblieben war. Bettler und Wegelagerer fielen wie eine Plage über das Land her. Vagabunden, die Armen ohne heimatliche Wurzeln, wurden zum unlösbaren Problem. In den Gerichtshöfen waren sie häufige Gäste, und für die karitativen Institutionen Europas stellten sie eine kaum tragbare Last dar.

Die Wegelagerer zogen das Stehlen dem Betteln vor. Häufig fuhren sie mit dieser Methode wesentlich besser. Sie und zahlreiche andere kriminelle Elemente fanden in der Gesetzlosigkeit Zuflucht vor der quälenden Armut. In den Städten ergingen sie sich in Einbruch und Diebstahl; auf dem Lande verdingten sie sich als Wegelagerer und Diebe; und als Piraten suchten sie die Meere heim. Diebe arbeiteten meist allein oder in kleinen Banden, Wegelagerer in etwas größeren Banden, während Piraten in recht umfangreichen Gruppen in See stochen, weil sie ansehnliche Schiffe zu bemannen hatten. Manchmal verdingten sich Piraten sogar auf Schiffen, die einer ganzen Seeräuberflotte angehörten.

Im Mittelmeerraum waren Piraten seit langem bekannt. Einige der Seeräuber hatten gar die Stirn, sich winzige private Königreiche an der sogenannten "Barbarenküste" Nordafrikas zu schaffen. Die Entdeckung der Neuen Welt eröffnete der Piraterie neue Möglichkeiten. Doch ob diese Männer nun als Diebe, Wegelagerer oder Piraten ihr Dasein fristeten - sie alle kämpften um das nackte Überleben in einer harten und unbittlichen Welt, indem sie andere bestohlen. Die, die nichts hatten außer ihrer Stärke, nahmen von denen, die Vermögen besaßen, es aber gegen ebenjene Stärke nicht zu schützen vermochten.

Ein Pirat begann seine Laufbahn oft aus reinem Überlebenswillen, doch nicht selten verfolgte er sie, bis er reich war. In einer Gesellschaft, die aufgrund religiöser Animositäten, Kriegen und die durch Schwäche und Unsicherheit

gekennzeichneten Regierungen zerrissen war, zog der Erfolg mehr Erfolg und die Macht mehr Macht nach sich. Eine Bande von Banditen oder Wegelagerern konnte der Armee als Söldnertruppe beitreten. Ein Pirat konnte ohne weiteres im Dienst einer Regierung stehen. Den Machthabern erschien es zweckdienlich, Piraten gegen Feinde einzusetzen, während die Seeräuber es wiederum als vorteilhaft empfanden, ihre Machenschaften mit königlicher Absegnung - dem sogenannten Freibrief - zu tätigen.

So kam es, daß so mancher Pirat an der Seite eines Grafen kämpfte und die Interessen eines Königs verfocht, über dessen Ziele und Wünsche er nur wenig wußte oder wissen wollte. Wie auch immer: Bedeutender Dienst brachte bedeutenden Verdienst ein: Wohlstand, Ländereien, Legitimität, vielleicht sogar einen Adelstitel! Ein Mann, der als armseliger Niemand angefangen hatte, konnte es weit bringen und sogar in die Kreise der alten Adelsfamilien aufgenommen werden, die das Reich seit Generationen geleitet hatten.

Die sich immer schneller drehende Spirale des Krieges und der Armut erreichte schließlich im Jahre 1618 mit dem Ausbruch des Dreißigjährigen Krieges ihren Höhepunkt. Was als religiöser Unfriede in Deutschland begonnen hatte, wurde zum Konstitutionskrieg, als die Habsburger ihren Landbesitz konsolidieren wollten. Holland, Dänemark, Schweden und schließlich auch Frankreich intervenierten, um die deutschen Protestanten bei ihrer Auflehnung gegen diesen Plan zu unterstützen. Diese internationale Intervention verwandelte weite Gebiete Deutschlands in Ödland. Unternehmer übernahmen jene Bereiche, in denen sich Könige und Kaiser schwach zeigten. Sie bildeten riesige Söldnerarmeen, die wie eine Heuschreckenplage über das Land hereinbrachen. Dies war die Blütezeit der Söldner und Freibeuter. Soldaten und Kapitäne "verkauften" ihre Dienste an den Höchstbietenden und wechselten die Fronten, wann immer die Zeit dafür reif schien.

Doch selbst die mächtigsten Söldner konnten einer wohlorganisierten nationalen Armee (wie die des Königs Gustav Adolf von Schweden) im Kampf nicht standhalten. Diese Armee war das Resultat der nationalen Wehrpflicht und wurde durch nationale Steuern finanziert. Die Franzosen bildeten unverzüglich eine Armee nach schwedischem Vorbild. Auch der englische Bürgerkrieg, der unabhängig vom Dreißigjährigen Krieg auf der geschundenen Insel tobte, wurde durch Cromwells auf den selben Prinzipien aufgebauten "New Model Army" (die Arme nach neuem Modell) siegreich beendet. Mitte des 17. Jahrhunderts ging das Zeitalter der Söldner und Piraten langsam seinem Ende zu. Innerhalb weniger Jahrzehnte gewann diese neue nationale Macht und Organisation auch in der Karibik die Oberhand und trieb Freibeuter und Piraten in die Flucht.

Der Aufstieg der nationalen Regierungen brachte neue Steuern, neue repräsentativ-zentralistische Verwaltungen und Regierungsbürokraten, deren Macht die der alten Aristokratie beinahe in den Schatten stellte.

Eine Reihe von Revolutionen in Spanien, Portugal, Italien und Frankreich, und von Aufständen nicht weit entfernte konstitutionelle Konflikte allerorten zeigten, daß nicht nur die niedrigeren Klassen, sondern auch die Adligen die neue Ordnung ablehnten. Doch die übermächtigen nationalen Regierungen gingen aus dieser Auseinandersetzung siegreich hervor. Der Staat war nicht länger gewillt, Parteien zu dulden, die unabhängig von der Regierung Kriegshandlungen durchführten. Die Armeen waren nunmehr fest in der Hand der Könige, wurden in Militäranlagen diszipliniert und aus den Lagerbeständen versorgt. Die Marineeinheiten hatten den Befehl, die Piraterie auszumerzen und Kampfhandlungen gegen andere Länder durchzuführen. Frankreich zur Zeit Ludwig XIV. verkörperte diese Neuordnung.

Die Kolonien in der Karibik dienten derweil nicht mehr als Silberminen des spanischen Imperiums. Stattdessen bildeten die englischen und französischen Kolonien, die "Zuckerinseln", einen Eckstein des Handelsnetzwerks, das sich zwischen der Karibik, Europa und Afrika in Form eines Dreieck ausdehnte. Diese Entwicklung war die wichtigste einer umfangreichen Reihe von Veränderungen, die Europa halfen, seine stetig anwachsende Bevölkerung gegen Ende des 17. und 18. Jahrhunderts zu ernähren. Für viele waren die Lebensbedingungen noch immer hart, doch der Wohlstand wuchs, als sich neue Formen und neue Kräfte für die Wirtschaft anbahnten.

Der neue Wohlstand wurde von den Seeräubern kaum mehr gefährdet, den lange bevor er seinen Höhepunkt erreichte, war die Piraterie von der Marine und den Gerichtshöfen der verschiedenen europäischen Königreiche nahezu ausgelöscht worden. Das Zeitalter des Freibeuters war damit Vergangenheit, das Zeitalter des Bürokraten war angebrochen.

Edward Bever (Dr. der Geschichte)

Die Geschichtlichen Epochen

Das Silberreich 1560-1600

Einführung:

Das spanische Imperium erreichte in dieser Ära sowohl in Europa als auch in der Neuen Welt seinen Höhepunkt. Das Reich war auf Bergen von Silberbarren aus Neu-Spanien (Mexiko) und Peru aufgebaut. Diese Silberbarren finanzierten Spaniens Ruhm, führten aber auch zu jener fehlgeleiteten Wirtschaftspolitik, die das Land bald ruinieren sollten. Der zweitwichtigste Exportartikel der westindischen Inseln war unbehandeltes Leder. Die Wirtschaftshonorationen der spanischen Kolonien zogen es vor, riesige Viehherden zu unterhalten, statt Plantagen zu bewirtschaften. Diese Form der Viehhaltung fand seine Entsprechung im Landbesitz der Aristokratie im alten Spanien.

Holland, eine Provinz dieses ausgedehnten Reiches, begann seine Revolte gegen Spanien um 1560. Auch England, von Elizabeth I. (1558-1603) regiert, entwickelte eine anti-spanische Haltung. Frankreich, vom Gebiet der Habsburger umgeben, war Spanien von jeher feindlich gesinnt gewesen und würde es auch in Zukunft bleiben. Die Habsburger hatten sowohl den österreichischen als auch den spanischen Thron inne, dessen Territorium zudem einen beträchtlichen Teil Italiens beinhaltete.

Spanien war zu dieser Zeit die einzige Nation Europas, die umfangreiche und dichtbevölkerte Kolonien in der Neuen Welt unterhielt. Die übrigen europäischen Nationen verfügten (abgesehen von einem mißlungenen Versuch in St. Augustine) nur über wenig dauerhafte Häfen und Zeltsiedlungen - eher zufällig entstandene Anlaufstellen für Freibeuter und Schmuggler, die plötzlich auftauchten und genauso schnell wieder verschwanden.

Städte und Handel:

Spanische Kolonien

Cartagena, Panama, Santiago und Santo Domingo waren die größten und mächtigsten Städte der spanischen Kolonien in der Karibik. Abgesehen von Panama besaßen sie alle eindrucksvolle Befestigungsanlagen und große militärische Garnisonen. Die Preise waren hoch; europäische Waren waren besonders gefragt, doch die spanischen Handelsgesetze wurden äußerst streng gehandhabt. San Juan (oder Puerto Rico) war beinahe so groß wie die vorab genannten Städte.

Havanna war eine aufstrebende Hafenstadt, die sich während dieser Ära zu einer der neuen, großen Ansiedlungen der Region entwickelte. Die häufiger werdenden Besuche der Schatzflotte bedeuteten einen Aufschwung für Havannas Wirtschaft. Vera Cruz und Nombre de Dios waren wirtschaftsschwächere Städte, die nur während des alljährlichen Aufenthaltes der Schatzflotte aus ihrem Dornröschenschlaf erwachten. Zu dieser Zeit wurden die enormen Schätze aus Peru (mit Ziel Panama) und Neu-Spanien (mit Ziel Vera Cruz) auf die Schiffe verladen.

Campeche, Cumana und Maracaibo waren einige der größeren, politisch wichtigen Städte, in denen eine beträchtliche Nachfrage nach europäischen Waren herrschte.

Die Städte, die sich in wirtschaftlichen Schwierigkeiten befanden, und daher eher dazu geneigt waren, Handel mit Ausländern zu betreiben, waren alle Hafenansiedlungen der noch unterentwickelten Inseln Jamaika und Hispaniola (abgesehen von der Hauptstadt San Domingo) und die weniger bedeutenden Hafenstädte der Karibik, wie z.B. Santa Marta, Gibraltar, Coro, Puerto Cabello und Margarita - obschon letztere noch einige Gewinne aus der langsam aussterbenden Perlenfischerei verzeichnen konnte. Die im Landesinneren liegenden Hauptstädte Villa Hermosa und Gran Granada

waren wirtschaftlich noch sehr schwach, da sich beide nur wenige Jahre zuvor in vorderster Linie des spanischen Eroberungsfeldzuges befunden hatten.

Trinidad war winzig, entwickelte sich aber langsam zum Umschlagplatz zwischen den Atlantik-Frachtern und dem karibischen Handel. Diese Aktivität war zwar laut spanischem Gesetz illegal, aber recht lukrativ. Hier fanden Schmuggler eine reiche Auswahl an billigen europäischen Gütern und einen guten Absatzmarkt für Tierhäute.

Andere Kolonien

Die einzige nicht-spanische Kolonie zu dieser Zeit war das französische St. Augustine (in Florida). Zudem gab es einige zusätzliche französische und englische Freibeuterstützpunkte in den Florida Keys und auf den Bahamas. Dort waren Bevölkerungszahlen und Wohlstand ständigen Veränderungen unterworfen. Es gab keinerlei Landwirtschaft, was eine unsichere Ernährungssituation zur Folge hatte.

Der einzige Kolonialgouverneur beider Nationen hatte seinen Sitz in St. Augustine. Daher ist es ratsam, daß Sie sich mit den Franzosen in diesem Gebiet gut stellen, es sei denn, andere Kolonien wachsen oder gehen in den Besitz eines anderen Landes über. Alle nicht-spanischen Beförderungen, Titel oder Ländereien unterstehen den Entscheidungen des französischen Gouverneurs.

Erfolgsaussichten:

Eine erfolgreiche Laufbahn in diesem Zeitalter verlangt außerordentliche Fähigkeiten und Schlaueit. Alle wichtigen Häfen sind in spanischer Hand, was nur zwei Möglichkeiten zuläßt - entweder Handel mit den Spaniern zu treiben (wie es Hawkins tat) oder sie anzugreifen und zu überwältigen (Drakes Methode). Der Handel verbessert letztendlich die wirtschaftliche Lage der Städte, was aller Wahrscheinlichkeit nach dazu führt, daß die spanischen Gesetze strenger eingehalten werden und Ihnen der Zugang zu den spanischen Ansiedlungen versperrt wird! Die Eroberung insbesondere der dichtbesiedelten Städte ist schwierig und wird oft durch einen Gegenangriff der Spanier abgeschmettert. Führen Sie kriegerische Handlungen gegen die Spanier durch, so rufen Sie bei denselben eine feindselige Haltung hervor und müssen erst um eine Amnestie bitten, bevor Sie wieder auf eine Handelsstrategie zurückgreifen können.

Behandeln Sie Ihre Mannschaft mit Vorsicht. Versuchen Sie, die Aufteilung der Beute so lange wie möglich hinauszuschieben. Es kann sich äußerst schwierig gestalten, neue Leute anzuheuern.

The English Seahawk

Ihr Monarch gibt Ihnen starke Rückendeckung. Daher verfügen Sie über eine mächtige und flexible Streitmacht. Dies erweist sich als Glücksfall, denn Sie müssen Ihre mageren finanziellen Mittel schleunigst aufbessern.

The French Corsair

Ihr kleines Schratsegelschiff kann einer gut bewaffneten Galeone niemals das Wasser reichen. Treffen Sie auf einen mächtigen Feind, dann ist Zurückhaltung falschem Heldentum mit Sicherheit vorzuziehen. Selbst wenn Sie diese unerfreuliche Begegnung überleben sollten, könnte Ihre Besatzung derart dezimiert sein, daß die Rekrutierung neuer Leute Monate dauern würde.

The Spanish Renegade

Ihre Anfangssituation ist kläglich, und Sie dürfen deshalb kein Risiko scheuen, um Ihr Schicksal zu wenden. Nichts für zaghafte Gemüter!

Kaufleute und Schmuggler (1600-1620)

Einführung:

Nach 1590 schlitterte das spanische Imperium seinem langsamen, doch unaufhaltsamen militärischen und wirtschaftlichen Verfall entgegen. Die Kombination aus einer fehlgeleiteten Wirtschaftspolitik und dem kurzsichtigen Handeln der Aristokratie, noch verstärkt durch eine allgegenwärtige und repressive Kirche, sollte mehrere Jahrhunderte lang dunkle Schatten auf Spanien werfen.

Auf dem südamerikanischen Kontinent entstanden immer mehr teure Garnisonen und Befestigungsanlagen, die Zahl der Silbertransporte und Handelsschiffe der Spanier ging hingegen zurück. Erstaunlicherweise war das riesige amerikanische Imperium fast menschenleer. Von den Europäern in die Neue Welt eingeschleppte Krankheiten hatten ein Jahrhundert entsetzlicher Seuchen eingeleitet. Das karibische Becken war danach fast gänzlich entvölkert. Die indianische Bevölkerung in Neu-Spanien (Mexiko) fiel von 25 Mill. im Jahre 1500 auf weniger als 2 Millionen im Jahre 1600.

Der Mangel an Bauern führte zu Ernährungsproblemen und die Förderleistung der Minen sank, da es kaum mehr Minenarbeiter gab. Im Jahre 1600 war die Zahl der Spanier in Neu-Spanien auf etwa 100.000 geschrumpft. Schlimmer noch war jedoch die Tatsache, daß praktisch kein Spanier produktives Mitglied der Gesellschaft war - man erwartete schlichterding ein Leben in Saus und Braus mit Sklaven und indianischen Diensthöten. Dieser Zustand fand sich in der gesamten Karibik und an der Nordostküste Südamerikas.

Im Gegensatz dazu waren England und Frankreich wachsende und blühende Nationen. Zu jener Zeit hatten beide Länder neue Regenten, deren Bestreben es war, friedfertige Beziehungen zu Spanien zu etablieren. Obschon dies den Umfang der Piraterie und des Freibeutertums einschränkte, waren beide Könige der Idee der Kolonisation zugetan. Amerikas sprichwörtlicher Reichtum, das angenehme Klima und die Weite der Landschaft waren verlockend. Ein bunter Haufen von Franzosen und Engländern machte sich zu neuen Ufern auf.

Die Niederlande hatten nach Jahrzehnten der Auflehnung gegen Spanien praktisch obsiegt. Wahrhaft verwunderlich war jedoch die blühende wirtschaftliche Situation Hollands. Aufgrund der Entwicklung neuer Schiffsmodelle (der Fluyt-Frachtschiffe), der Gründung von Aktiengesellschaften und zwölf Jahren des Waffenstillstandes, breiteten sich die Handelsinteressen der Niederlande weltweit explosionsartig aus. Zu jener Zeit lag der Schwerpunkt der Handelsaktivitäten der großen holländischen Gesellschaften jedoch in Indonesien und Asien. Die westindischen Inseln blieben kleineren Unternehmern überlassen.

Städte und Handel:

Spanische Kolonien

Cartagena, Havanna, Panama, Santo Domingo und Santiago waren die Hauptstädte der westindischen Inseln. Jede dieser Städte war reich, dichtbesiedelt, mit guten Befestigungsanlagen und Garnisonen ausgestattet, und alle zeichneten sich durch eine tolerante Haltung gegenüber Ausländern aus. Sowohl Tabak als auch europäische Waren erzielten dort gute Preise.

Puerto Bello hatte Nombre de Dios als Panamas Karibikanlegestelle des Silberzuges und der Schatzflotte abgelöst. Vera Cruz versorgte weiterhin die weiten Binnengebiete Neu-Spaniens. Beide Städte waren wirtschaftlich noch nicht gesundet, was Wachstum und wirtschaftlichen Erfolg einschränkte.

Der Großteil der spanischen Gewässer in der Karibik und der Binnengebiete Zentralamerikas waren mittlerweile wirtschaftlich rentabel. Die kleineren Städte bauten häufig Tabak an und zogen Schmuggler an. Auch das Hinterland der Hispaniola war ein Anlaufpunkt für Tabaksmuggler.

Trinidad befand sich zu jener Zeit auf seinem Höhepunkt als florierender Schmugglerhafen. Ortsansässige karibische Schmuggler konnten hier für ihren Tabak vernünftige Preise verlangen und den Gewinn dann in ansehnliche Mengen europäischer Waren umsetzen, die sie von Atlantik-Händlern bezogen. Dem spanischen Gouverneur waren angesichts seiner Situation (keinerlei Hafenbefestigungen und eine lächerlich kleine Garnison) die Hände gebunden - ihm blieb nichts weiter übrig, als die großzügigen Bestechungsgelder anzunehmen und beide Augen zuzudrücken.

Englische Kolonien

Auf St. Lucia und Grenada entstanden schon sehr früh erste Kolonien, obschon beide durch kannibalische Indioölker beträchtlichen Gefahren ausgesetzt waren. Beide Inseln waren auf regelmäßigen Import von Nahrungsmitteln angewiesen. Zu jener Zeit existierten weder große Tabakplantagen, noch waren bis dato Verteidigungsmaßnahmen organisiert worden.

Französische Kolonien

Es gab zwar noch keine französischen Kolonien, doch existierten auf den Bahamas bereits seit langem Freibeuter-Anlegestellen mit kleinen "Zeltstädten". Auch hier waren Lebensmittel aufgrund der fehlenden Landwirtschaft ausgesprochen teuer, und es dürfte sich daher auch für Sie als schwierig erweisen, hier Ihre Proviantvorräte aufzustocken.

Holländische Kolonien

Obwohl man in diesen Gewässern häufig holländische "Fluyts" antraf, gab es keine holländischen Häfen ("Faktorei" - Handelsniederlassung). Der Grund dafür war, daß Holland mehr Wert darauf legte, kolonialistische Bestrebungen im ostindischen Gebiet (vor allem in Indonesien) zu finanzieren. Die Niederländer verbrachten einen Großteil ihrer Zeit mit dem Handel von Schmuggelwaren mit den kleineren spanischen Kolonien. Trinidad war ihr inoffizieller Heimathafen in der Neuen Welt.

Erfolgsaussichten:

Die Schwierigkeiten, die in dieser Zeit auftraten, ähnelten denen der Periode um 1560. Darüber hinaus bemühte sich Europa um friedliche Beziehungen, was die Aussichten der Freibeuter verringerte. In Anbetracht der Tatsache, daß wohlgesonnene Häfen eine Rarität sind und zudem der Friede in Sicht ist, sollten Sie sich ernsthaft daran machen, freundlich gesinnte spanische Häfen aufzuzun und diese zum Schmuggel von Waren nach Trinidad nutzen. Darüber hinaus erscheinen gelegentliche Besuche in den englischen Kolonien und den alten französischen Freibeuter-Anlegestellen im Norden angebracht.

The English Explorer

Situation und Strategien dieser Zeit sind jenen in vorausgegangenen Jahrzehnten nicht unähnlich. Entscheiden Sie sich für friedlichen Handel und Schmuggleraktivitäten, oder ziehen Sie kriegerische Handlungen und Freibeuterexpeditionen vor? In Anbetracht der Größe Ihrer Mannschaft mag die Freibeuterei lockend erscheinen, doch das geräumige Handelsschiff mit seinen eher trägen Segeleigenschaften und der geringen Bewaffnung macht den Handel zu einer durchaus attraktiven Alternative.

The French Adventurer

Ihr Schiff und Ihre Mannschaft sind für die Seeräuberei bestens geeignet. Der Mangel an starken, Ihnen wohlgesonnenen Häfen wird zum ernstzunehmenden Hindernis, wenn Sie neue Leute anwerben oder erbeutete Waren in bare Münze umwandeln wollen. Ihr Hauptziel sollte es sein, einige spanische Häfen zu erobern und Verwaltungen einzusetzen, die Ihnen zugetan sind.

The Dutch Trader

Ihr Schiff ist für Handelsunternehmungen bestens geeignet, doch für Seegefechte zu langsam und schlecht bewaffnet. Befinden Sie sich auf Handelsmissionen, dann halten Sie die Mannschaft auf

weniger als 20 Mann begrenzt (Sie benötigen allerdings mindestens 8 Mann, um das Schiff bedienen zu können). Sie sollten die Mannschaften in regelmäßigen Abständen auszahlen und auswechseln, um so die Moral zu erhalten. Nutzen Sie Trinidad als Stützpunkt, und versuchen Sie Ihr Glück in den umliegenden spanischen Städten. Nur so finden Sie heraus, welche Gouverneure Sie zu dulden gewillt sind, und welche sofort das Feuer auf Sie eröffnen. Die Freibeuterei gegen die Spanier ist ein tückisches Geschäft - und Sie laufen Gefahr, Ihre Handelsprivilegien zu verlieren, bis Ihnen Spanien Amnestie bewilligt.

The Spanish Renegade

Das Dasein eines Abtrünnigen ist nie einfach, doch in dieser Ära erweist es sich als besonders gefährlich. Nur die Mutigsten sollten diesen Weg einschlagen.

Die Neuen Kolonisten (1620-1640)

Einführung:

In Europa wütete erneut ein blutiger Krieg zwischen Protestanten und Katholiken (der Dreißigjährige Krieg). Der Zerfall des spanischen Imperiums schritt voran. Groß- und Kleinstädte waren finanziell geschwächt und verfügten über weniger Truppen denn je. Wirtschaft und Kultur stagnierten. Die spanischen Viehfarmen, Plantagen und Minen waren zunehmend von der Arbeitskraft der aus Afrika eingeschleppten Sklaven abhängig. Holland war nunmehr an der Weltspitze der Handelsschifffahrt. Die holländischen Gesellschaften schenkten den westindischen Inseln vermehrt ihr Augenmerk. Der neu entbrannte Krieg gegen Spanien bot großen Aktiengesellschaften umfangreiche Möglichkeiten, militärische Expeditionen zu finanzieren. In den alten englischen und französischen Freibeuter-Anlegestellen herrschte ein reges Treiben, da sie von zahlreichen holländischen Kriegsschiffen genutzt wurden.

In England verursachten die sich verschlechternde Wirtschaftslage und die anwachsende Intoleranz gegenüber radikalen Protestanten eine neue Welle der Kolonialisierungsbestrebungen. Nach dem Zerfall der Kolonien auf St. Lucia und Grenada und dem unaufhaltsamen Abstieg Virginias wurden nun stärkere Kolonien gegründet. Diese Kolonien sollten auch in Zukunft fortbestehen.

Frankreich befand sich im Klammergriff Kardinal Richelieus und schlitterte in einen weiteren Bürgerkrieg zwischen den protestantischen Hugenotten und der katholischen Regierung. Nach 1620 begann ein Exodus der französischen Hugenotten, der in die Gründung von Kolonien in der Neuen Welt mündete. 1630 trat Frankreich in den Dreißigjährigen Krieg ein und wurde so Teil der Umwälzungen in Deutschland.

Handel und Städte:

Spanische Kolonien

Die Städte Cartagena, Havanna und Panama blieben weiterhin die Hauptstädte der westindischen Inseln. Santiago und Santo Domingo, die alten Hauptstädte, waren nunmehr von zweitrangiger Bedeutung, obgleich beide nach den damals in Amerika geltenden Maßstäben noch immer als reich galten.

Viele der Städte in der Karibik waren wirtschaftlich konkurrenzfähig, doch nur wenige waren wirklich wohlhabend. In manchen Ansiedlungen gab es billigen Tabak für den Export. Die etwas rückständigeren Hafenstädte im Hinterland von Jamaika und Hispaniola wurden hauptsächlich zur Aufnahme von Wasser und Proviant genutzt. In Trinidad wurden weiterhin gute Preise für Tabak erzielt. Darüber hinaus war es noch immer ein beliebter Schmugglerhafen und Umschlagplatz für zahlreiche, recht günstige Waren aus Europa, die an Bord der Transatlantik-Handelschiffe eingeschifft worden waren. Die neuen englischen Kolonien im Norden warfen jedoch schon zu diesem Zeitpunkt dunkle Schatten über diese Stadt.

Englische Kolonien

Barbados, die erste erfolgreiche englische Kolonie im westindischen Raum, wuchs schnell und wurde von englischen Schiffen zunehmend als Heimathafen in der Karibik angelaufen. Wie in Trinidad zahlten die im transatlantischen Handel tätigen Kaufleute auch hier gute Preise für Tabak. Die Kolonie auf Nevis war neueren Datums und kleiner. Die neue Ansiedlung auf der vor der Moskitoküste liegenden Providence-Insel, tief im Herzen des spanischen Reichs, hatte sich zum Hauptstützpunkt der Freibeuter und Piraten entwickelt, die die spanischen Gewässer im karibischen Raum unsicher machten.

Französische Kolonien

Auf der von Engländern wie Franzosen beanspruchten Insel St. Christophe (St. Kitts für die Engländer) hatten die letzteren die Oberhand. Diese Kolonie war zum größten Teil katholisch, während die inoffizielle, aber nichtsdestotrotz wachsende Präsenz im Nordwestteil Hispaniolas überwiegend aus Protestanten bestand. Diese kühnen Hugenotten hatten bereits das vor der Küste liegende Tortuga für sich beansprucht und Petit Goave gegründet.

Holländische Kolonien

Es gab nur wenige blühende holländische Kolonien. Abgesehen von den traditionellen Freibeuter-Anlegestellen auf den Bahamas und Florida hatten die Niederländer damit begonnen, auf der Insel Curacao inmitten des spanischen Kolonialgebiets eine "Faktorei" (Handelsniederlassung) aufzubauen.

Erfolgsaussichten

Die neuen Kolonialhäfen waren ein wahres Geschenk für die Freibeuter, die dank erneuter Kriegshandlungen in Europa nun eine legale Beschäftigung hatten. Überall im karibischen Raum waren mit Piraten bemannte Pinassen und Barken anzutreffen. Die Macht Spaniens, besonders zur See, war im Schwinden begriffen. Eine gut ausgerüstete Streitmacht konnte daher sogar den Versuch wagen, die Schatzflotte auf hoher See zu kapern.

Dennoch sollte man den politischen Entwicklungen dieser Zeit besonderes Augenmerk schenken. Spanien war durchaus fähig, regelmäßige Gegenangriffe durchzuführen, um Eindringlinge abzuwehren oder störende Freibeuterstützpunkte zu vernichten.

The English Adventurer

Scheuen Sie sich nicht, Freibeuterei gegen die Spanier zu betreiben. Haben Sie erst einmal einen guten Ruf, ein umfangreiches Vermögen und eine ansehnliche Flotte aufgebaut, dann können Sie sich an Land wagen und versuchen, kleinere bis mittelgroße Städte zu plündern. Für den kühnen Mann bieten sich hier zahlreiche Möglichkeiten.

The French Privateer

Ihre Barke ist ein handliches Schiff und für die Freibeuterei gegen das katholische Spanien und seine verhasste Inquisition gut geeignet. Tortuga und Petit Goave sind ideale Stützpunkte, da sie sich tief in spanischem Territorium befinden und nicht weit von der Floridastraße und der sie alljährlich passierenden Schatzflotte entfernt sind. The Dutch Trader

Sie verfügen über eine starke Streitmacht, doch leider besteht ein Mangel an holländischen Stützpunkten. Pflegen Sie die guten Beziehungen zu den Franzosen und Engländern (ganz gleich, was Ihre Regierung davon halten mag), wann immer sich dazu Gelegenheit ergibt. Wird es Ihnen gelingen, Piet Heyns Erfolg von 1628 zu wiederholen, und die spanische Schatzflotte zu kapern?

The Spanish Renegade

Wie schon in den Jahren 1560 und 1600 ist auch jetzt kein Abtrünniger zu beneiden, doch haben sich die Voraussetzungen etwas verbessert. Es gibt nur wenige nicht-spanische Kolonien, weshalb es sich als klug erweist, mit England, Frankreich und Holland auf gutem Fuß zu stehen.

Krieg um Profit (1640-1660)

Einführung:

Der letzte große Religionskrieg (der Dreißigjährige Krieg) brach 1618 in Holland, Deutschland und Frankreich aus. Die Pest und Hungersnöte brachten unbeschreibliches Elend über das in Ruinen liegende Land. England hatte zwar die Katastrophen Europas bisher unbeschadet überstanden, stand nun aber selbst am Rande eines Bürgerkrieges, der in der kurzen aber brutalen Diktatur Oliver Cromwells und seiner protestantischen Armee enden sollte.

Von allen Nationen Europas befand sich Spanien jedoch in der schlimmsten Lage. Die wirtschaftlichen und politischen Umstände in der Heimat waren so schlecht, daß sich die Provinzen gegen die bankrotte und untätige Regierung auflehnten.

Die katastrophalen Zustände in Europa bedeuteten einen Aufwind für die westindischen Inseln. Spaniens Kolonien waren an ihrem militärischen und wirtschaftlichen Tiefpunkt angelangt. Den Freibeutern und Seeräubern, die in Europa bereits ihre Erfahrungen gesammelt hatten, gelang es ohne Schwierigkeiten, die hilflosen Spanier auszuplündern.

Die europäischen Regierungen blieben dabei fast gänzlich untätig. Überall entstanden neue, nicht-spanische Kolonien, und täglich erreichten mehr Flüchtlingsboote das Gebiet. Einige dieser Vertriebenen fanden in den Plantagen einen neuen Wirkungsbereich. Andere schloßen sich den Piraten an. Die schlaunen Holländer machten unterdessen durch den Transport von Waren in diese neuen Kolonien ein Vermögen. Mit dem friedlichen Handel ist vielleicht keine schnelle Münze zu machen, doch im Vergleich zur Freibeuterei erweist sich diese Methode doch als die sicherere.

Handel und Städte:

Spanische Kolonien

Die großen Hauptstädte der Region blieben auch weiterhin die reichsten spanischen Ansiedlungen: Panama, Cartagena, Havanna und Santiago. Dort war die gute wirtschaftliche Situation noch erhalten und die Preise hoch.

San Juan und Santo Domingo erfreuten sich einer blühenden Wirtschaft, waren aber noch immer von alten Adelsfamilien mit teuren Vorlieben bevölkert. Beide Städte verfügten über gute Befestigungsanlagen und Garnisonen.

Alle anderen spanischen Städte hielten sich mit Mühe über Wasser. Städte im Hinterland liefen Gefahr, von einer Immigrationswelle aus England, Frankreich und Holland überspült zu werden.

Englische Kolonien

Barbados war zu jener Zeit die inoffizielle Hauptstadt der englischen Kolonien im Raum der westindischen Inseln - der Traum eines jeden Händlers. Güter aus Europa waren im Überfluß vorhanden, Zucker verkaufte sich zu Bestpreisen, die ortsansässigen Kaufleute waren wohlhabend und ihr Warenbestand gut bestückt. Wirtschaftliche Lage und Bevölkerungszahlen der Kolonien auf St. Kitts und Nevis waren gut. Antigua, Montserrat, Bermuda und Eleuthera waren im Gegensatz dazu neuere, kleinere Kolonien mit geringer Bevölkerungsdichte, niedrigeren Preisen und oft winzigen Lagerhäusern.

Französische Kolonien

Guadeloupe und Martinique waren die wichtigsten Kolonien im Bereich der karibischen Inseln (Kleine Antillen). Dennoch richteten sich alle Augen auf die gut befestigte Zufluchtsstätte aller Seeräuber, Freibeuter und echten Piraten: Tortuga. Allein der Name rief Schrecken hervor.

Die französischen Festlandkolonien auf Hispaniola entwickelten sich bei Petit Goave langsam voran. Französische Freibeuter nutzten die Anlegestellen in den Florida Keys auch weiterhin, um die Spanier in der Floridastraße auszuplündern oder um an der Nordküste Kubas ihr Unwesen zu treiben.

Holländische Kolonien

Curacao ist das holländische Äquivalent von Barbados. Dieser große, reiche und gut geschützte Freihafen bot ansehnliche Preise für Zucker und verkaufte im Gegenzug zahlreiche europäische Waren. In St. Eustatius begann sich ein zweiter internationaler Hafen zu entwickeln, während das verschlafene St. Martin für Zuckerpflanzer und andere friedliche Gesellen ein Ort der Beschaulichkeit war.

Erfolgsaussichten:

Der Möglichkeiten gab es viele, und der Erfolg wartet auch auf Sie. Spanien befand sich fast ständig im Krieg mit irgendeiner anderen Nation - und nicht selten mit allen zugleich! Da die spanische Militärmacht nicht ernstzunehmen war, boten sich unzählige Gelegenheiten zur Freibeuterei und Plünderung. Nachdem Sie bei Ihren Angriffen gegen die glücklosen Spanier reiche Beute gemacht haben, ist ein wildes Gelage auf Tortuga, Barbados oder Curacao der krönende Abschluß.

The English Adventurer

Dem Freibeuter standen alle Wege offen. Eine Fülle freundlicher englischer Kolonien wartet nur darauf, Ihre erbeuteten Waren zu kaufen. Die Schenken sind zum Bersten voll mit Seeleuten, die willens sind, unter einem erfolgreichen Kapitän die Meere zu befahren. Lächelnde Gouverneure werden Ihre Hand schütteln und Ihre Bemühungen mit Landschenkungen und hohen Ehren vergüten. Ist das Leben nicht einfach wunderbar?

The French Privateer

Die Freibeuterei war zu jener Zeit im Wachstum begriffen und verschaffte sowohl den Engländern als auch den Franzosen ansehnliche Gewinne. Tortuga war ein idealer Stützpunkt für solcherlei Unternehmungen, da es sich zwischen Santo Domingo, den großen Städten Kubas und der Floridastraße mit ihren reichbestückten Flotten befindet. Querschiffs Richtung Süden liegt das Herz der spanischen Karibik mit dem normalerweise freundlichen Hafen Curacao.

The Dutch Trader

Des Krieges müde bevorzugten die Holländer die friedfertige Rolle des Händlers. Die neuen französischen und englischen Kolonien boten dem klugen Kaufmann eine Vielzahl von Möglichkeiten. Die Handelswege zwischen den großen, reichen Kolonien und den neuen, kleinen Ansiedlungen brachten leichte Gewinne. Auch die ärmeren spanischen Städte, die preiswerten Zucker und andere Lebensmittel zum Kauf anboten, standen dem Händler offen. Diese Güter konnten andernorts (nämlich auf Curacao oder Barbados) für teures Geld wieder verkauft werden. Natürlich blieb die Freibeuterei dennoch verlockend!

The Spanish Renegade

Hier handelt es sich um eines der beiden Zeitalter (das andere ist 1660), in denen sich das Leben eines Abtrünnigen recht angenehm gestaltete. Es lohnt sich, die Spanier anzugreifen, sei es im Krieg oder im Frieden.

Helden der Freibeuter (1660-1680)

Einführung:

Der Zerfall des spanischen Imperiums dauerte an, nachdem der senile König Phillip IV. von König Carlos II. abgelöst wurde, der 1665 im Alter von vier Jahren zum König gekrönt worden war. König Carlos' II. Regentschaft sollte von Nachlässigkeit und Unfähigkeit geprägt sein. Obwohl Spanisch-Amerika über keinerlei militärische Verteidigungssysteme verfügte, nahm nun auch der wirtschaftliche Einfluß auf bürokratischem Wege ab. Diese Tatsache in Verbindung mit dem wieder verstärkt stattfindenden Silberabbau löste einen Aufschwung der Wirtschaft Spanisch-Amerikas aus.

England, Frankreich und Holland waren nun starke Kolonialmächte. Der Neid auf den kommerziellen Erfolg Hollands veranlaßte England, mit dem "Navigation Act" (1651) und dem "Staple Act" (1633) einen Wirtschaftskrieg gegen die Niederlande vom Zaum zu brechen. Diese Gesetzgebung legte den Holländern Handelsbeschränkungen auf, die die nach dem Prinzip des Freihandels arbeitenden Kaufleute in den unausweichlichen Ruin treiben sollte. Drei Kriege innerhalb der nächsten 20 Jahre waren die Folge.

In der Zwischenzeit hatte Louis XIV. nach dem Tode Kardinal Mazarins (1661) die Regierung Frankreichs übernommen. Die aggressive Auslandspolitik des "Sonnenkönigs" bedeutete fast ununterbrochenen Kriegszustand mit England, Holland und Spanien. Kurz gesagt: Europa war ein Hexenkessel internationaler Kriege und Intrigen; Feinde und Verbündete wechselten so häufig wie das Wetter.

In der Karibik waren die Gouverneure Bedrohungen aus allen Himmelsrichtungen ausgesetzt. St. Eustatius wechselte zwischen 1664 und 1674 zehnmal den Besitzer. Die Heimatregierungen stellten praktisch keine militärischen Kräfte zur Verfügung, weshalb sich die Gouverneure gezwungen sahen, Freibeuter, Seeräuber und Piraten anzuwerben, die ihre Kolonien bewachen und Kämpfe ausfechten sollten. Diese profitorientierten Kämpfer waren oft nicht leicht unter Kontrolle zu halten.

Städte und Handel:

Spanische Kolonien

Noch immer waren Panama, Havana und Cartagena die drei größten spanischen Städte - reich, gut befestigt und mit Garnisonen ausgestattet. Auch Santiago, Santo Domingo und San Juan waren Ansiedlungen von ansehnlichen Ausmaßen, doch ihre Bedeutung schwand langsam dahin. Die übrigen spanischen Städte erholten sich langsam wieder, ihre militärische Schwäche machte sie jedoch zu beliebten Angriffszielen für Freibeuter und Piraten.

Englische Kolonien

Barbados war noch immer die größte englische Kolonie, dicht gefolgt von St. Kitts. Nachdem die Engländer Jamaika im Jahre 1655 den Spaniern abgenommen hatten, entwickelte sich Port Royale nun zum neuen Zufluchtsort der englischen Piraten. Die Stadt lag inmitten des spanischen Reichs, nur einen Katzensprung entfernt von den französischen Kolonien auf Hispaniola.

Französische Kolonien

Guadeloupe und Martinique waren die wichtigsten französischen Bastionen im Raum der karibischen Inseln (Kleine Antillen). An der Westküste Hispaniolas verfügten die Freibeuter mit Tortuga, Port-de-Paix, Petit Goave und Leogane über einige Stützpunkte inmitten der reichen französischen Zuckerplantagen.

Holländische Kolonien

Curacao blieb die wichtigste holländische Kolonie und einer der größten Freihäfen der Welt. St. Eustatius war Curacao zwar dicht auf den Fersen, doch die wiederholte Eroberung der Stadt durch zahlreiche verschiedene Mächte hatte ihren Zoll gefordert und die Wirtschaft arg gebeutelt.

Erfolgsaussichten:

Diese Ära wird häufig das "Goldene Zeitalter der Seeräuberei" genannt. Die allgegenwärtigen Kriegshandlungen legitimieren Ihre Unternehmungen, und eine Fülle von wohlhabenden spanischen oder nicht-spanischen Häfen wartet geradezu darauf, von Ihnen geplündert oder zum Stützpunkt gemacht zu werden, ganz nach Ihren Wünschen! Aufgrund ihrer militärischen Schwäche sind Spaniens Schiffe und Häfen beliebtes Ziel für Freibeuter und Piraten aller Nationalitäten.

The English Buccaneer

Port Royale war ein hervorragender Stützpunkt für Angriffe, Barbados hingegen noch immer der beste Ort, große Mengen erbeute-

ter Schätze zu sehr guten Preisen an den Mann zu bringen. Der Hauptnachteil von Port Royale als Stützpunkt war, daß Reisen in die französischen Freibeuterstädte auf Hispaniola oft unvermeidlich waren, wollte man neue Leute anheuern. Ein Stützpunkt im Raum der Kleinen Antillen verschafft Ihnen Zugang zu vielen englischen Häfen, in denen das Anheuern neuer Leute eine schnelle und einfache Angelegenheit ist.

The French Buccaneer

Ob Freibeuter oder Pirat: Es erwies sich als klug, ein oder zwei Nationen in Frieden zu lassen, um es sich im Falle eines unerwarteten Friedens mit den potentiellen Handelspartnern nicht zu verscherzen. In der Nähe von Hispaniola wird es für Sie besonders einfach sein, neue Männer anzuheuern, denn hier finden sich vier unabhängige französische Freibeuterhäfen in kurzer Segeldistanz.

The Dutch Adventurer

Die Holländer waren in dieser Periode nicht abgeneigt, ihre Dienste anderen Nationen anzubieten, und hielten stets Ausschau nach der besten Gelegenheit - eine gelungene Mischung aus Abenteuer und Gewinn, sei es nun im Krieg oder auch im Frieden. Ignorieren Sie nicht die ausgezeichneten Aussichten, die der friedliche Handel birgt. Und denken Sie vor allem daran, daß Barbados und Curacao die beiden reichsten Häfen im nicht-spanischen Amerika sind und sich sowohl für die Handelstätigkeit als auch für den Verkauf von erbeutetem Kargo geradezu anbieten.

The Spanish Renegade

Obwohl das Leben eines Abtrünnigen niemals einfach ist, war diese Ära doch ein Rettungsanker in einem Meer der Gefahren. Die Freibeuterei oder Piraterie gegen Spanien ist selbstverständlich zu empfehlen.

Der Niedergang der Piraten (1680- 1700)

Einführung

Krieg und Chaos beherrschten Europa weiterhin. Bündnisse und seltsame politische Bruderschaften wechselten schnell. Aber die Machenschaften der Freibeuter in Amerika hatten den Politikern und den Männern des Militärs eine Lektion erteilt: Kämpfer, die ihre Tätigkeit gegen Entgelt ausüben, können die Wirtschaft des betreffenden Landes ruinieren. Die verschiedenen Nationen hatten nun größere und mächtigere Armeen und Flotten, so daß genügend Streitkräfte in die wichtigen Kolonien der westindischen Inseln abgesandt werden konnten.

All dies bedeutete letztendlich den Untergang der Freibeuterei und der Seeräuber. Mochte Spanien auch von einem mißgebildeten Irren (unglückseliges Produkt inzestuöser Zwangsehen der Habsburger) regiert werden, die Piraten wurden nichtsdestotrotz durch ein in Port Royale stationiertes englisches Marinegeschwader von den Weltmeeren vertrieben. Kaperbriefe waren nur noch selten erhältlich. Seeräuber aller Nationalitäten schlossen sich 1684 der französischen Flagge an, als diese wieder Kaperbriefe anbot.

Wirtschaft und Handel florierten in jener Zeit, was allen in der Karibik vertretenen Nationen zu mehr Wohlstand verhalf. Zwar gab es noch vereinzelte Piratenübergriffe, die Zukunft lag jedoch in der Hand der friedlichen Händler und der Schmuggler.

Städte und Handel:

Spanische Kolonien

Havanna, Panama, Cartagena und Santiago waren trotz der Angriffe und der unglückseligen Umstände des letzten Jahrhunderts weiterhin wichtige Städte. Caracas hatte als Haupthafen des süd-amerikanischen Festlandes an Bedeutung gewonnen, während Santo Domingo und San Juan durch ihre isolierte Lage inmitten des wachsenden Wohlstands der englischen und französischen Inseln an zweite Stelle abgerutscht waren.

Englische Kolonien

Port Royale, Barbados und St. Kitts waren die bedeutendsten englischen Häfen. Doch auch die übrigen englischen Häfen der Kleinen Antillen waren gefestigte und florierende Handelsposten. Die Bahamas bildeten die neue Kolonialgrenze. Nassau war beispielsweise ein offener Zufluchtsort für Piraten. Selbst in Belize (Honduras) war eine kleine englische Kolonie entstanden!

Französische Kolonien

Das französische Kolonialreich hatte seine Form während der letzten beiden Jahrzehnte kaum verändert. Guadeloupe und Martinique blieben die wirtschaftlichen Zwillingshauptstädte und nahmen es mit den größten englischen Häfen in Umfang und Bedeutung auf. Tortugas Wichtigkeit schwand langsam dahin, doch die Städte Port-de-Paix, Petit Goave und Leogane auf Hispaniola blühten unverändert.

Holländische Kolonien

Wie in den französischen fanden auch in den holländischen Kolonien keine nennenswerten Veränderungen statt: Curacao war der wichtigste Freihafen, St. Eustatius erholte sich langsam von den Katastrophen des Krieges und versuchte, durch den Handel mit den aufsässigen Engländern in der Umgebung zu überleben. St. Martin, die nördlichste Trabanteninsel, fuhr in aller Stille mit dem Ausbau seiner Plantagenwirtschaft fort.

Erfolgsaussichten:

Die Aussichten in diesem Zeitalter erscheinen auf den ersten Blick so gut wie in der Zeit von 1660-1680. Allerdings tauchten immer öfter Kriegsschiffe auf, die auf Piratenjagd waren. Auch die nicht-spanischen Häfen waren nunmehr größer und besser befestigt. Tatsächlich schuf die recht gleichmäßige Verteilung starker und schwächerer Häfen in der Karibik die beste Handelssituation der letzten 50 Jahre. Verfolgen Sie jedoch einen eher kriegesischen Pfad, dann nutzen Sie auf jeden Fall die Piratenamnestien, um auf plötzlich eintretende Friedenszeiten vorbereitet zu sein.

The English Pirate

Nun, mein Freund, Sie wollten doch schon immer ein Piratenleben führen. Mal sehen, wie es Ihnen hier gefällt! Anfänger sollten erst einmal ein oder zwei Reisen in den 1660er Jahren unternehmen, um erste Freibeutererfahrungen zu sammeln, bevor sie sich an eine Laufbahn als Pirat auf hoher See machen. Nehmen Sie sich vor den Piratenjägern der Marine in acht!

The French Buccaneer

Noch immer waren Freibeuter-Aufträge auf legalem Wege erhältlich. Nutzen Sie diese, um die Spanier anzugreifen. Es zahlt sich natürlich aus, den Piratenjägern der Costa Guarda (Küstenwache) aus dem Weg zu gehen!

The Dutch Adventurer

Als friedliebender holländischer Freihändler sollten Sie die Vor- und Nachteile des Handels und Schmuggels genau unter die Lupe nehmen. Es gab zu jener Zeit nur wenige holländische Häfen, und Engländer wie Franzosen ignorierten die bestehenden Gesetze, die Geschäfte mit Holländern untersagten. Selbst die Spanier konnten meist dazu überredet werden, mit den Holländern Handel zu betreiben. Natürlich schufen sich einige Ihrer "Landsleute" einen fragwürdigen Ruf, indem sie als Freibeuter unter französischer Flagge segelten. Tatsächlich waren zwei der französischen Freibeuter-Admirale im Jahr 1685 Holländer!

The Spanish "Costa Guarda" (Küstenwache)

Da die englischen und französischen Kolonien genauso reich wie die spanischen sind, erscheint es nur angebracht, daß sie ein wenig von ihrer eigenen bitteren Medizin kosten! Die einzige Schwierigkeit besteht darin, den französischen, englischen und holländischen Kriegsschiffen aus dem Weg zu gehen, die auf See unangenehmerweise allgegenwärtig zu sein scheinen.

Das Alphabetische Städteverzeichnis

Die Längen- und Breitengrade in diesem Index stimmen mit der diesem Spiel beigelegten Landkarte überein. Obschon sie für das betreffende Zeitalter recht gut waren, sind die Angaben zu den Längen- und Breitengraden sowie den Gründungsdaten nach dem heutigen Wissenstand sehr ungenau.

Antigua: 21°N, 62°W. Die Insel wurde in den 1640er Jahren kolonisiert und war ein kleiner angenehmer Ort der Beschaulichkeit mit einer klassischen Plantagenwirtschaft. Im 18. Jahrhundert sollte Antigua zu einem der beiden größten Marinestützpunkte der Royal British Navy in der Karibik aufsteigen.

Barbados: 18°N, 59°W. Barbados war die erste bedeutende englische Kolonie in der Karibik (gegründet um 1620) und stieg bald zur Wirtschaftshauptstadt der Kleinen Antillen auf. Dieser Zustand hielt bis Ende des 17. Jahrhunderts an. Die Händler der Karibik fanden dort ein umfangreiches Angebot europäischer Waren und einen guten Verkaufsmarkt für Tabak und Zucker.

Belize: 21°N, 88°W. Diese kleine aber zähe, von Holzfällern bewohnte Siedlung tauchte um 1680 in einer Region auf, die eigentlich als spanisches Gebiet betrachtet wurde, bis dato aber noch nicht kolonisiert worden war. In den folgenden Jahrhunderten sollte ihre Gegenwart noch für diplomatische Probleme sorgen.

Bermuda: 30°N, 65°W. Bermuda wurde um 1640 erstmals besiedelt, und die Wirtschaft der Insel gründete in den frühen Jahren auf den Schiffen, die auf die zahlreichen tückischen Riffe rund um die winzige Insel aufliefen und zerschellten.

Borburata: 16°N, 67°W. Diese mittelgroße Stadt an der Nordostküste Südamerikas erfreute sich nur im späten 16. Jahrhundert einiger Bedeutung. Danach wurde sie von der wachsenden Macht und Wichtigkeit Caracas' überschattet.

Campeche: 23°N, 90°W. Diese wohletablierte "alte" spanische Stadt mit aristokratischen Vorlieben war ein wichtiger Hafen, über den die im Landesinneren liegenden Provinzen Neu-Spanien und Yucatán versorgt wurden. Europäische Waren konnten hier zu guten Preisen an den Mann gebracht werden.

Caracas: 16°N, 66°W. Diese Stadt wurde Ende des 16. Jahrhunderts bekannt. Caracas war der wichtigste Hafen für viele der Farmen und Plantagen im Landesinneren und Heimat zahlreicher wichtiger spanischer Familien mit einer teuren Vorliebe für europäische Waren.

Cartagena: 16°N, 75°W. Dies ist die größte Hafenstadt der Nordostküste Südamerikas. Nach 1590 galt Cartagena dank seiner Befestigungsanlagen als uneinnehmbar. Die Schatzflotte überwinterte hier, bevor sie sich via Havanna und der Floridastraße auf die Rückreise machte. Cartagena besaß eine mächtige Truppengarnison und eine blühende Wirtschaft und war daher nicht das beste Pflaster für illegalen Handel und Schmuggel.

Coro: 17°N, 70°W. Diese kleine Stadt an der Ostseite des Golfs von Venezuela erlebte seine Blütezeit im 16. Jahrhundert, wurde aber danach von den neuen Häfen im Osten überschattet. Während seiner kurzen Glanzzeit war Coro eine gute Bezugsquelle für Häute und Tabak.

Cumana: 16°N, 64°W. Die wichtigste Hafenstadt Neu-Andalusiens war gleichzeitig die östlichste Anlegestelle der Nordostküste Südamerikas und der letzte bedeutende Hafen mit Befestigungsanlagen. Hier bot sich ein guter Markt für Waren aus Europa. Dies hielt die Einwohner jedoch nicht davon ab, Schmuggel oder andere zweifelhafte Unternehmungen zu betreiben.

Curacao: 17°N, 69°W. Die Insel wurde in den 1620er Jahren zum ersten Mal genutzt und wurde danach ein wichtiger Freihafen unter holländischer Kontrolle. Spanische Erzeugnisse, die aus dem gesamten Gebiet der Nordostküste Südamerikas nach Curacao geschmuggelt wurden, fanden hier holländische Abnehmer, die sie

gerne gegen europäische Waren eintauschten, um sie dann mit guten Gewinnen zu den Spaniern zurückzuschmuggeln.

Eleuthera: 26°N, 76°W. Eleuthera war zunächst nur eine Freibeuter-Anlegestelle, wurde jedoch später zur englischen Kolonie. Im 17. Jahrhundert war kein nennenswertes Wachstum zu verzeichnen, und Eleuthera blieb ein beschaulicher Zufluchtsort für Piraten, Freibeuter und anderes Gesindel, das sich auf den Bahamas zu verbergen trachtete.

Floridastraße: 26°N, 80°W. Die starke Golfströmung grub diesen Kanal entlang der Südostküste Floridas und bildete so einen sicheren Weg an den Untiefen der Bahamas vorbei. Alljährlich zur Frühlings- oder Sommerzeit zog die Schatzflotte auf dem Heimweg von Havanna durch die Floridastraße in Richtung Nordatlantik.

Florida Keys: 26°N, 81°W. In dieser Kette aus winzigen Inseln und Riffen befanden sich temporäre Anlegestellen für Freibeuter verschiedener Nationalitäten. Aufgrund der Nähe zum mächtigen spanischen Havanna fanden sich hier keine dauerhaften Kolonien.

Gibraltar: 15°N, 71°W. Diese Stadt hatte einen mittelgroßen Hafen, der hauptsächlich von den im Landesinneren liegenden Farmen und Plantagen der Provinz Caracos genutzt wurde. Die entsetzliche Heimsuchung der Stadt durch L'Ollonias und danach durch Morgan richtete die vorher vitale Wirtschaft zugrunde, und um 1680 war sie endgültig in die Bedeutungslosigkeit abgerutscht.

Gran Granada: 17°N, 86°W. Diese Stadt an den Ufern des Nicaragua-Sees war die größte und wohlhabendste der Provinzen von Honduras.

Grand Bahama: 28°N, 79°W. Diese Insel im Norden der Bahamas wurde regelmäßig als Freibeuter-Anlegestelle genutzt. Es sollte erst zum Ende des Zeitalters zur englischen Kolonie werden.

Grenada: 17°N, 61°W. Eine Gruppe englischer Kolonisten hatte Grenada ca. 1600 zu besiedeln versucht. Dieser Versuch schlug jedoch fehl, und die Kolonie verschwand um 1620.

Guadeloupe: 20°N, 61°W. Guadeloupe war von den Franzosen kolonisiert worden, und nach 1640 wurde es auch wirtschaftlich rentabel. Zusammen mit Martinique bildet Guadeloupe das Fundament der französischen Macht in der östlichen Karibik. Nach 1660 wurden Befestigungsanlagen und Garnisonstruppen im Zuge von Frankreichs neu erwachtem Interesse an der Kolonisation in Übersee verstärkt.

Havanna: 25°N, 82°W. Havanna, eine der ältesten Städte Kubas, erfuhr Mitte des 16. Jahrhunderts sein größtes Wachstum, da die Schatzflotte den Hafen nutzte, um zum letzten Mal vor der gefährlichen Reise zurück nach Spanien Proviant zu laden. Havanna war eine reiche Stadt, in der alle Handelstätigkeiten streng nach Gesetz verliefen. Die Preise waren daher ausgesprochen hoch.

Isabella: 23°N, 71°W. Diese winzige Hafenstadt wurde von Columbus selbst gegründet, ihr Bestehen unterlag aber dem Auftreten tödlicher Krankheiten, die die Bedeutung der Stadt immer wieder stark beeinträchtigten. Zu Beginn des 17. Jahrhunderts wurde Isabella von der spanischen Regierung offiziell aufgegeben, worauf seine Bewohner gezwungen waren, sich um Santo Domingo herum wieder neu anzusiedeln.

La Vega: 23°N, 71°W. Anfang bis Mitte des 17. Jahrhunderts diente La Vega Schmugglern als Zufluchtsort und versorgte die im Landesinneren Nord-Hispaniolas liegenden Ranches und Farmen. Die Preise waren niedrig und Gesetze nicht vorhanden - abgesehen von jenen des Säbels.

Leogane: 23°N, 73°W. Um 1660 war Leogane einer der neuen Freibeuterhäfen und versorgte die inoffizielle, aber schnell anwachsende Präsenz der Franzosen in West-Hispaniola.

Maracaibo: 16°N, 72°W. Hier handelt es sich um den wichtigsten Hafen im Golf von Venezuela und den "Wächter" der Lagune von Maracaibo. In Maracaibo lebten zahlreiche Adelsfamilien, deren teure Vorliebe der europäischen Mode galt.

Margarita: 17°N, 63°W. Im frühen 16. Jahrhundert befanden sich auf dieser Insel einige der reichsten Perlenfischereien der Welt. Unglücklicherweise waren die Perlenvorräte bald erschöpft. Margarita war danach nur noch ein Schatten seiner selbst, der Wohlstand verloren, die Häfen verlassen. Viele der dort ansässigen Familien zogen daraufhin in größere und reichere Städte auf dem Festland, z.B. Cumana und Caracas.

Martinique: 19°N, 61°W. Martinique wurde erstmals von den Franzosen besiedelt und erreichte um 1640 wirtschaftliche Rentabilität. Zusammen mit Guadeloupe bildete es das Fundament der französischen Macht in der östlichen Karibik. Nach 1660 wurden Befestigungsanlagen und Garnisonstruppen im Zuge von Frankreichs neu erwachtem Interesse an der Kolonisation in Übersee verstärkt.

Montserrat: 21°N, 62°W. Diese englische Kolonie, die um 1640 gegründet wurde, war von kleinen Plantagen und Gutshöfen geprägt. Montserrat bildete einen angenehmen Anlaufhafen ohne besonders wichtige Eigenschaften, jedoch weitgehend niedrigen Preisen.

Nassau: 26°N, 77°W. Mitte des 16. Jahrhunderts diente diese Bahamas-Insel als Piraten-Anlegestelle. Nassau war 1680 von den Engländern gegründet worden, verkam aber bald darauf zum lauten, schmutzigen Piratenzufluchtsort verlauster, hartgesottener Männer. Der Hafen wurde "Neu-Providence" genannt, um ihn von der Insel Providence ("Alt-Providence") zu unterscheiden.

Nevis: 21°N, 63°W. Dieses schöne Eiland, von St. Kitts durch einen schmalen Kanal getrennt, wurde etwa zur gleichen Zeit - nach 1620 - von den Engländern besiedelt. Während St. Kitts einige Bedeutung erlangte, herrschte auf Nevis der Ackerbau vor. Plantagen zogen sich über sonnendurchflutete Hügelketten.

Nombre de Dios: 15°N, 79°W. Diese Stadt diente Panama und Peru während des gesamten 16. Jahrhunderts als Karibikhafen. Sie lag jedoch in einem der Gesundheit abträglichen Sumpfgebiet, wodurch eine Befestigung der Stadt nahezu unmöglich war. Deshalb wurde sie von den englischen "Seefalken" erbarmungslos heimgesucht und geplündert. Gegen Ende des 16. Jahrhunderts wurde Nombre de Dios aufgegeben und mit Puerto Bello ein neuer Hafen in unmittelbarer Nähe gegründet.

Panama: 15°N, 80°W. Diese große reiche Stadt verband die begüterten spanischen Regionen in Peru mit der Karibik. Der gesamte Handel mit Peru verlief per Schiff entlang der Pazifikküste. Endstation war Panama. Panama stand stets durch einen Mauleselzug, der über die Berge des Isthmus von Darién zog, mit einem Karibikhafen (Nombre de Dios im 16., Puerto Bello im 17. Jahrhundert) in Verbindung.

Petit Goave: 22°N, 73°W. Petit Goave war um 1620 die erste der kleinen informellen Siedlungen der französischen Hugenotten, die sich einen Ruf als wichtiger Hafen erwarb. Im Verlauf des 17. Jahrhunderts verdrängten Pflanzer und Plantagenbesitzer die grobschlächtigen Seeräuber, und die rauhe Kolonialgrenze wurde langsam zivilisiert.

Port-de-Paix: 23°N, 73°W. Diese erst später gegründete Siedlung der französischen Hugenotten wurde nach 1660 zunächst zu einem bedeutenden Hafen; um 1680 war Port-de-Paix dann die informelle Hauptstadt der französischen Kolonien West-Hispaniolas.

Port Royale: 21°N, 77°W. In einem natürlichen Hafen in Südost-Jamaika liegt eine geschwungene Landzunge und eine große Sandbank. 1660, nur fünf Jahre nach der Eroberung Jamaikas durch die Engländer, war diesel Landzunge bereits von der Stadt Port Royale bedeckt, einer blühenden, geschäftigen Seeräuberstadt. Port Royales Ruf war so schlecht, daß seine Zerstörung durch ein Erdbeben gegen Ende des Jahrhunderts von Kolonisten und Europäern gleichermaßen als Akt göttlicher Gerechtigkeit betrachtet wurde.

Puerto Cabello: 16°N, 68°W. Dieser Hafen im Raum der Nordostküste Südamerikas war nur während der 20er Jahre des 17. Jahrhunderts von gewisser Bedeutung. Letztlich übernahm jedoch Caracas den Großteil der Geschäftsabwicklungen, während der neue Freihafen Curacao der Stadt schließlich den Rest gab.

Puerto Principe: 24°N, 78°W. Puerto Principe war eine der ersten Städte, die auf Kuba gegründet wurden. Es repräsentierte die Stärken Spanisch-Amerikas: Eine wohlhabende Stadt umgeben von Ranches und einer florierenden Viehwirtschaft.

Providence: 18°N, 82°W. Auch bekannt als "Alt-Providence", wurde die Insel 1620 von einer Gruppe englischer Kolonisten erstmals besiedelt. Das winzige Eiland wurde schnell zum Stützpunkt für Freibeuter und Piraten, die tief im karibischen Raum ihr Unwesen trieben. Die Insel stellte für Spanien eine derart große Gefahr dar, daß im Jahre 1640 eine wichtige Expedition ausgerichtet wurde, um sie zurückzuerobern. Dieses Unterfangen gelang, und bis heute blieb der Insel jener Name erhalten, der ihr dereinst von den Spaniern verliehen wurde: Santa Catalina.

Puerto Bello: 15°N, 80°W. Um 1600 löste diese Stadt Nombre de Dios als Karibikhafen für Panama und das Gebiet des Vizekönigs in Peru ab. Jedes Jahr, wenn die Schatzflotte in Puerto Bello eintraf, um das peruanische Silber zu laden, erlebte die Stadt eine kurze Blüte. Doch wenige Wochen, nachdem die Flotte sich in Richtung Cartagena aufgemacht hatte, versank sie wieder in den Dämmerzustand der Malaria.

Rio de la Hacha: 17°N, 73°W. Dies war einer der beiden Haupthäfen des kolumbianischen Hochlandes (der andere ist Santa Marta). Rio de la Hacha betrieb einen florierenden Handel mit Exportgütern: zuerst mit Häuten, danach mit Tabak.

San Juan: 22°N, 66°W. San Juan war die größte Hafenstadt Puerto Ricos und verfügte über eine der besten Befestigungsanlagen Spanisch-Amerikas. San Juan war schon früh besiedelt worden und erhielt sich ihren Status als Bastion der alten spanischen Aristokratie. Die Preise für alle Güter (mit Ausnahme von Lebensmitteln) waren hoch, und die spanische Gesetzgebung wurde meist aufs schärfste eingehalten. Schließlich wurde die Stadt ein Stützpunkt der Costa Guarda für Angriffe in der Karibik.

Santa Catalina: 18°N, 82°W. Nachdem die Spanier um 1640 den Engländern die Insel Providence abgenommen hatten, gaben sie ihr den neuen Namen Santa Catalina. Obschon die Insel für Spanien wertlos war, erhielten sie die dortige Garnison, um sicherzustellen, daß Santa Catalina nicht erneut in die Hand der Engländer fallen würde.

Santo Domingo: 22°N, 70°W. Dies ist die Hauptstadt Hispaniolas, und zugleich eine der größten und ältesten des gesamten spanischen Imperiums in Amerika. Im 17. Jahrhundert schwand Santo Domingos Bedeutung und Macht, doch die spanischen Aristokraten und Rancher waren energisch genug, die englische Invasion von 1655 erfolgreich abzuschmettern (die Engländer zogen enttäuscht ab und eroberten stattdessen Jamaika).

Santa Marta: 17°N, 74°W. Dies war der zweite wichtige Hafen (neben Rio de la Hacha), der das Hochland Kolumbiens versorgte. Große Gehöfte in der Umgebung hielten die Preise für Lebensmittel niedrig, auch Häute und Tabak waren günstig.

Santiago: 23°N, 76°W. Santiago war ursprünglich die Hauptstadt von Kuba. Die Stadt behielt während der gesamten Ära ihre Größe und Stärke. Wie in allen großen spanischen Städten waren auch hier die Preise verhältnismäßig hoch, und die spanische Gesetzgebung wurde streng eingehalten.

Santiago de la Vega: 21°N, 77°W. Santiago de la Vega war vor der englischen Eroberung die wichtigste spanische Stadt auf Kuba. Spanisch-Jamaika war ein winziges Provinznest, dessen wirtschaftliche wie politische Bedeutung gering waren.

St Augustine: 30°N, 81°W. 1560 noch französische Kolonie, wurde St. Augustine später von den Spaniern angegriffen und erobert. Die Franzosen wurden massakriert, und die Spanier gründeten ihre eigene Festung und Garnison, um andere Europäer von Übergriffen abzuhalten. St. Augustine war jedoch von so geringer Bedeutung, daß ohnehin niemand den Besitzanspruch der Spanier in Frage stellte.

St. Christophe: 21°N, 63°W. St. Christophe wurde um 1620 erstmals von Engländern und Franzosen kolonisiert, wobei die letzteren zunächst in der Überzahl waren. Später überstieg die Zahl der Engländer die der Franzosen, weshalb die englische Version des Namens allgemein gebräuchlich war: St. Kitts.

St. Eustatius: 21°N, 63°W. St. Eustatius wurde nach 1640 von den Holländern besiedelt. Während der Blütezeit des holländischen Merkantilismus' erwuchs die Insel zu einem der größten Freihäfen. Unglücklicherweise war sie aufgrund ihrer mangelhaften Verteidigungsanlagen und der mächtigen englischen und französischen Nachbarn eine der meistumkämpften Inseln. Politische und militärische Unruhen fügten der örtlichen Wirtschaft beträchtlichen Schaden zu.

St. Kitts: 21°N, 63°W. Nach 1640 gewannen die Engländer auf St. Christophe die Oberhand. Wann immer die Engländer auf der Insel das Sagen hatten, galt der englische Name St. Kitts. Der dortige Hafen erlangte durch den florierenden Handel mit allen Nationalitäten einige Bedeutung.

St. Lucia: 19°N, 61°W. Englische Kolonisten zogen es um 1600 vor, sich hier statt in Südamerika anzusiedeln, fielen jedoch bald ihrer eigenen Unzulänglichkeit und den grausamen Caribee-Indianern zum Opfer.

St. Martin: 22°N, 63°W. St. Martin wurde zwischen 1640 und 1650 von den Holländern besiedelt, und blieb bis Ende des 17. Jahrhunderts eine friedliche Plantageninsel.

St. Thome: 15°N, 61°W. Diese kleine Stadt, tief im Landesinneren am Fluß Orinoko gelegen, erhielt ca. 1600 eine kleine spanische Garnison - die Antwort auf Sir Walter Raleighs mißlungene Expeditionen flußaufwärts.

Tortuga: 23°N, 73°W. Die ersten Siedler auf Tortuga waren französische Seeräuber und Hugenotten (um 1620). Während der 40er und 60er-Jahre desselben Jahrhunderts wurde Tortuga mit Befestigungsanlagen ausgestattet und stieg zu einem wichtigen Piratenstützpunkt auf. Trotz der Angriffe der Spanier überstand die Stadt alle Widrigkeiten, solange Seeräuber und Piraten noch mächtig waren. Als diese jedoch an Stärke verloren, verschwand auch Tortuga.

Trinidad: 16°N, 61°W. Diese Insel war zwar theoretisch eine spanische Kolonie, die Bevölkerungszahlen waren jedoch niemals sehr hoch und eine spanische Verwaltung oder Garnison praktisch nicht vorhanden. Trinidad erlebte nur während der ersten Jahre des 17. Jahrhunderts eine kurze Blütezeit als Schmugglerparadies.

Vera Cruz (mit dem Hafen San Juan de Ulua): 23°N, 96°W. Diese Stadt mit der vorgelagerten Insel-Anlegestelle war Haupthafen der umfassenden Binnengebiete des Vizekönigs von Neu-Spanien (auch bekannt als Mexiko). Einmal im Jahr, wenn die Schatzflotte hier anlegte, erlebte die ansonsten wirtschaftlich unbedeutende Stadt einen kurzen Aufschwung.

Villa Hermosa: 22°N, 93°W. Diese Stadt im Landesinneren war die Hauptstadt der Provinz Tobasco, einer südlichen Region Neu-Spaniens, die sich einigen Wohlstands erfreute.

Yaguana: 22°N, 72°W. Im 16. Jahrhundert hatte diese Stadt einen kleinen Hafen, der die spanische Westküste Hispaniolas versorgte. Gegen Ende des Jahrhunderts wurde Yaguana offiziell aufgegeben, und die Bevölkerung zur Strafe für exzessiven Schmuggel deportiert.

H.t.W