

## Caribbean Colonization & Conquest [Game Sheet #1]

Turn	Spain	France	England	Portugal	Netherlands	New Surplus	New Total
	Transfer of Ducats	Transfer of Ducats	Transfer of Ducats	Transfer of Ducats	Transfer of Ducats		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
<b>Total</b>							
<b>+1 % GP</b>							

Notes: Most Gold transferred = 2 GP per turn / Second most Gold transferred = 1 GP per turn  
 Additional 1 GP per full 500 Ducats during one single transfer

Development of foreign Ship Types (Technology Transfer)					
Special Ship Types	Spain	France	England	Portugal	Netherlands
Galleon		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
War Galleon		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brigantine	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
War Corvette	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
War Frigate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Caravel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Fast Caravel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Large Flute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Large Carrack	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## Caribbean Colonization & Conquest [Game Sheet #2]

Playable Regions				
The Caribbean	North America	Central America	South America	Pacific Coast
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

End of Game Conditions	
After the Turn (#.....)	<input type="checkbox"/>
At Inflation Level (Level .....	<input type="checkbox"/>
At Number of Die Rolls (..... DR) * Option A2A *	<input type="checkbox"/>
At Clock Time (.....)	<input type="checkbox"/>
After collecting Glory Points (GP = .....	<input type="checkbox"/>
<b>Combination Winner</b>	<b>Single:</b> <input type="checkbox"/> <b>All together:</b> <input type="checkbox"/> <b>(Option)</b>

OK	KO	#	Option
		<b>B1G</b>	Die Gunst der Königin (ein weiteres Forschungsgebiet bei Spielstart)
		<b>B2A</b>	Die Gunst des Königs (reduzierte Kosten für den Kauf von allgemeinen Karten)
		<b>B3A</b>	Mangelnde Kampfmental (Ureinwohner und Piratenmilizen ziehen sich freiwillig zurück)
		<b>B4G</b>	Effektive Admiralität (reduzierte Unterhaltskosten für eigene Schiffsvarianten)
		<b>B5A</b>	Offenes Ende (beliebiges Endlosenspiel)
		<b>A1A</b>	Realistische Flottenzusammenstellungen (5 L/E plus 5 C/T in einer Flotte)
		<b>A2A</b>	Plötzliches Spielende (Würfelwurf zum Beenden des Spiels)
		<b>A3A</b>	Nationenversteigerung (kein Zufall bei der Vergabe der Nationen)
		<b>A4A</b>	Historischer Start (verzögerte Entdeckungen)
		<b>A5A</b>	Alternative Grundversorgung (alternatives System zur Versorgung der Spielfiguren)
		<b>A6H</b>	Dekadenter Hofstaat (mehrere Geschenke für den König)
		<b>A7A</b>	Schnelles Passen (volle Kartenhand kann nachteilig werden)
		<b>A8A</b>	Die spürbare Gotteshand (nur ein Ereignis pro Impuls pro Nation)
		<b>A9H</b>	Wilde Preise (+/-2 Preismodifikationen)
		<b>A10G</b>	Leonardo da Vinci's Erben (Wettlauf der Forscher)
		<b>A11D</b>	Misstrauische Piraten (keine Beute in Sicht, dann auch kein Angriff)
		<b>A12H</b>	Realistischer Handel (Reduktion der Monopolanzahl, sowie limitiert Handel)
		<b>A13H</b>	Realistische Preisentwicklungen (Preisschwankungen gemäß Lagerbeständen)
		<b>A14D</b>	Missionierung der Ureinwohner (Verschwinden von Einrichtungen der Ureinwohner)
		<b>A15A</b>	Wirtschaftsmagnaten (zusätzliche Siegpunkte durch Geldtransfers an den König)
		<b>E1A</b>	Realistische Grundversorgung (doppelte Versorgungskosten)
		<b>E2A</b>	Realistische Inflationsauswirkungen (reduzierte Erträge aus Minen)
		<b>E3E</b>	Realistische Rekrutierungen (Residenzen können nicht unbegrenzt rekrutieren)
		<b>E4D</b>	Realistische Missionierungen (spezielle Vorbedingungen für kirchliche Bauten)
		<b>E5A</b>	Realistische Kolonisierungen (erhöhte Anzahl an Siedler nötig für eine Koloniesierung)
		<b>E6A</b>	Misstrauische Ureinwohner (geringere Einnahmen aus Einrichtungen der Ureinwohner)
		<b>E7A</b>	Realistische Kolonialverwaltung (keine freier Transfer mehr von Garnisonstruppen)
		<b>E8A</b>	Gieriger König (100 Dukaten werden für +1 Steigerung der Produktionsrate benötigt)
		<b>E9A</b>	Realistische Belagerungen (reduzierte Angriffsstärke von Artillerie)
		<b>E10A</b>	Realistische Sturmangriffe (reduzierte Angriffsstärke von Kavallerie)
		<b>E11A</b>	Realistische Kämpfe (Versorgungsgüterverbrauch bei Land- und Seeschlachten)
		<b>E12A</b>	Realistische Pioniere (neu Pioniere nur durch Umwandlung eines Siedlers)
		<b>E13A</b>	Selbstbewusste Ureinwohner (unbesiedelte Hauptstädte stellen Armeen auf)
		<b>E14D</b>	Der Fluch der Karibik (Piraten stören den Handel mit den Kolonien)