



Flying Turtle Games

Magellan

Magellan

Spielausstattung

- 1 Spielplan
- 110 Geldscheine mit einem Gesamtwert von 12.670 M.
 - 1 normaler gelber Würfel und
 - 1 schwarzer Spezialwürfel
- 72 Jeeps, 24 Schiffe und 24 Flugzeuge in vier verschiedenen Farben (grau, weiß, gelb, rot)
- 50 historische und 50 geographische Karten, unterteilt in je 5 verschiedene Serien
- 1 Spielanleitung

Anzahl der Spieler

MAGELLAN kann von zwei bis vier Spielern gespielt werden: zu viert ist es am schwierigsten, aber auch am reizvollsten.

Spieldauer

Zwei bis drei Stunden

Kurzbeschreibung

Ausgehend von einem bestimmten Anfangsort auf der Weltkarte, bewegen die Spieler ihre Jeeps, Schiffe und Flugzeuge über den Plan. Jeder Spieler startet dabei von einem anderen Ort: die Fortbewegung erfolgt durch Würfeln. Jeeps können auf Flugzeugen und Jeeps und Flugzeuge können auf Schiffen transportiert werden die Steine sind hierzu mit einem speziellen Kupplungssystem versehen.

Bei Spielbeginn und zu bestimmten Zeiten während des Spieles werden historische und/oder geographische Karten aufgedeckt. Sobald die geographische Karte eines Landes aufgedeckt ist, können von diesem die Nutzungsrechte erworben werden; allerdings nur von dem Spieler, der einen Jeep im Feld mit der Hauptstadt des betreffenden Landes stehen hat. Der Spieler, der die Nutzungsrechte eines Landes besitzt, erhält zu bestimmten Zeiten Einkünfte aus diesem Land.

Die historischen Karten geben Spielern, die als erste bestimmte Orte erreichen oder solchen, die gewisse Länder besitzen, Vor-oder Nachteile. Einige beinhalten auch Anweisungen, die von allen Spielern zu befolgen sind.

Auch Konflikte werden hierdurch hervorgerufen. Dauer und Gegner werden durch die Karte bestimmt. Nur während eines Konfliktes dürfen sich die Spieler auf dem Spielfeld bekämpfen.

Die Währungseinheit des Spieles ist der Magellan, abgekürzt M.

Zum leichteren Auffinden von Orten auf dem Spielplan werden diese mit ihrem Längen- und Breitengrad angegeben. Paris (5N 1J) liegt z.B. im 5. Feld nördlich des Äquators und im 1. Feld östlich von Greenwich.

Ziel des Spieles

Der Spieler, dessen Einkünfte (aus Nutzungsrechten! als erstes 150 M. überschreiten, hat gewonnen. Die Einkünfte müssen nicht tatsächlich ausgezahlt werden, es genügt das Überschreiten der Einkommensgrenze zu einem beliebigen Zeitpunkt.

Spiel Vorbereitung

Insgesamt 2.400 M. Startkapital werden auf die Spieler aufgeteilt, also je Spieler 1.200 M. bei zweien, 800 M. bei dreien und 600 M. beim Spiel zu viert.

Die historischen und die geographischen Karten werden separat gemischt und in zwei Stapeln mit der Rückseite nach oben neben das Spielfeld gelegt. Bei den historischen Karten ist also nur die Nummer der betreffenden Serie, bei den geographischen nur der Kontinent sichtbar.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält 5 Jeeps und 3 Schiffe dieser Farbe: diese und alle später Gekauften starten auf der Ausgangsbasis des Spielers.

Für die Ausgangsbasen gibt es vier verschiedene Spielvarianten:

1. Möglichkeit. Südgeorgien (6S 33)
 - Bouvet In. (6S 1)
 - Pr. Edward In. (5S 4)
 - Neu Amsterdam (4S 8)

2. Möglichkeit: Crozet In (5S 6)
 Altu In. (6N 18)
 Neue Hebriden (2S 17)
 Südgeorgien (6S 33)
3. Möglichkeit: Azoren (4N 34)
 Kanarische In. (3N 35)
 Bermuda In. (4N 30)
 Bahamas (3N 29)
- 4 Möglichkeit: Fidschi In. (2S 18)
 Eliceln. (1S 18)
 Samoa (2S 19)
 Phoenix In. (1S 19)

Die dritte und vierte Möglichkeit ist Anfängern nicht zu empfehlen, da die Ausgangsbasen dort sehr dicht beisammen liegen. Bei zwei bzw. drei Mitspielern gelten die zwei bzw. drei zuerst genannten Positionen. Über die Aufteilung der Ausgangsbasen unter den einzelnen Spielern entscheidet der Würfel, ebenso wird bestimmt, wer Startspieler ist

Beschleunigter Spielbeginn

Um die Anfangsphase etwas flüssiger zu gestalten, können schon bei der Spielvorbereitung fünf geographische und zwei historische Karten der Serie 3 aufgedeckt werden.

Spielverlauf

Beginnend mit dem Startspieler, führt jeder Spieler während seines Zuges folgende Aktionen durch

- f. Würfeln (mit dem normalen Würfel).
2. Evtl. eine Karte ziehen.
3. Spielsteine bewegen.
4. Nutzungsrechte erwerben.

Würfeln

Hat ein Spieler eine 4 oder 5 gewürfelt, muss er die oberste Karte einer der beiden Stapel aufdecken.

Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Anzahl der Felder, um die ein Spieler seine Spielsteine bewegen kann. Wird eine 6 gewürfelt, darf der Spieler nochmals würfeln und ihm steht die Summe der Würfelpunk-

te zum Bewegen zur Verfügung. Ist der zweite Wurf eine 6, darf er nicht nochmals würfeln; ist der zweite Wurf eine 4 oder 5, muss er eine Karte aufdecken.

Geographische Karten

Die fünf Serien geographischer Karten sind: Europa, Afrika, Asien, Ozeanien + Südostasien, Amerika.

Die Ziffer auf der Vorderseite links oben gibt den für die Nutzung notwendigen Kostenaufwand (Entwicklungskosten), die Ziffer rechts daneben die Einkünfte an; beides m Magellan.

Eine geographische Karte bleibt solange aufgedeckt liegen, bis ein Spieler die Nutzungsrechte des betreffenden Landes erworben hat: dieser Spieler erhält dann auch die Karte

Gerat ein Spieler m Geldnot, kann er seine Länder zu 50% der Entwicklungskosten an die Bank verkaufen Die betreffende Karte wird dann aus dem Spiel genommen.

Historische Karten

Die fünf Serien historischer Karten sind: wichtige Daten der Geschichte (1), Flüsse, Kanäle, Meerengen (2), zu entdeckende geographische Orte (3), Weltwirtschaft (4), Konflikte und Plagen (5).

Eine historische Karte bleibt solange aufgedeckt liegen, bis sie gegenstandslos geworden ist: d.h. bis dadurch keine Prämie mehr erworben werden kann bzw. bei Konflikten bis zum Ende des Konfliktes Prämien für den Besitz bestimmter Länder werden nur sofort ausgezahlt. Wird das betreffende Land erst nach dem Aufdecken der historischen Karte erworben, ist die Prämie verfallen. Prämien für das Erreichen bestimmter Orte können sofort fällig sein oder auch zu einem beliebigen, späteren Zeitpunkt.

Werden durch eine historische Karte die Entwicklungskosten oder die Einkünfte eines Landes verändert, wird sie zu der geographischen Karte des betreffenden Landes gelegt. Ist diese noch nicht gezogen, bleibt die historische Karte so lange offen liegen, bis die geographische Karte gezogen wird Einige historische Karten

sind mit einem Sternchen versehen: der danach folgende Text gilt nur für die 2. Spielvariante (siehe weiter unten).

Bewegung auf der Weltkarte

Der Spieler kann die erwürfelten Bewegungspunkte beliebig auf seine Fahrzeuge verteilen: in jedem Zug können alle, einige oder nur ein Spielstein bewegt werden.

Da die Erde rund ist, ist es natürlich möglich, ein Schiff von Japan in die Richtung Hawaii über die Felder 4N 18 und 4N 19 zu ziehen oder ähnliches. Man beachte, daß einige Felder auf der Karte zweifach vorhanden sind: zur Vermeidung von Irrtümern sollten die Felder rechts von Längengrad 18 und die links von Längengrad 19 nicht benutzt werden.

Schiffe können sich natürlich nur auf dem Wasser bewegen, also auf allen Feldern, in denen wenigstens etwas Wasser vorhanden ist, jedoch nicht auf Flüssen Suez- und Panamakanal sind noch nicht gebaut und können nicht durchfahren werden, bis die Karte „Ferdinand de Lesseps“ der Serie 2 aufgedeckt wurde. Der Bosphorus ist normal schiffbar. Ebenso dürfen Jeeps nur auf Land bewegt werden und dürfen Meeresarme nicht ohne fremde Hilfe (Schiff oder Flugzeug) überqueren.

Kosten für die Bewegung

Die verschiedenen Fahrzeuge sind auch verschieden schnell; die Kosten in Würfelpunkten für die Überquerung eines Längens- oder Breitengrades betragen:

- für einen Jeep 2 Punkte
- für ein Schiff 1 Punkt
- für ein Flugzeug 0,5 Punkt

Eine diagonale Bewegung zählt als Überquerung eines Längens- und Breitengrades, kostet also das Doppelte.

Jeeps können auch mit Hilfe von Schiffen und Flugzeugen bewegt werden: jedes Ein- oder Ausladen kostet jedoch 1 Punkt zusätzlich. Für eine kombinierte Bewegung (z.B. Schiff/Jeep) sind nur Bewegungspunkte für das transportierende Fahrzeug, nicht für das transportierte zu bezahlen.

Erwerben von Nutzungsrechten

Sofern die Karte offen neben dem Spielplan liegt, kann jeder, der einen Jeep auf dem Feld mit der Hauptstadt des Landes stehen hat, dessen Nutzungsrechte erwerben. Dazu ist der aufgedruckte Kostenaufwand zu zahlen (bzw. der eventuell durch eine historische Karte veränderte), der Spieler erhält dann die Karte. Der Jeep muß allerdings auf dem Boden stehen, d.h. nicht auf einem Schiff oder Flugzeug, sondern ausgeladen.

Nach dem Erwerb der Nutzungsrechte kann der Jeep wieder weiterbewegt werden, das Land verbleibt trotzdem beim Eigentümer.

Einkünfte und Ausgaben

Die historischen Karten der Serie 2 tragen alle das Wort „DIVIDENDEN“. Sobald eine dieser Karten gezogen wird, erhält jeder Spieler die auf allen seinen geographischen Karten aufgedruckten Einkünfte.

Wann immer es ein Spieler will, kann er neue Spielsteine kaufen. Die Kosten betragen:

- für 1 Jeep 10 M.
- für 1 Schiff 20 M.
- für 1 Flugzeug 40 M.

Neu erworbene Fahrzeuge starten auf der Anfangsbasis.

Konflikte

Die Spieler dürfen sich untereinander nur bekämpfen, wenn aufgrund einer historischen Karte ein entsprechender Konflikt herrscht. Nur dann können Länder den Besitzer wechseln, und auch nur zwischen den kriegführenden Parteien.

In einem Konflikt ziehen alle beteiligten Spieler ganz normal: die nicht betroffenen Spieler spielen einfach weiter.

Kämpfe

Während der Bewegung jedes Spielers finden überall dort Kämpfe statt, wo sich **Jeeps** von verfeindeten Mächten auf demselben **Land** oder **Schiffe** im gleichen **Feld** befinden. Es ist also möglich, daß feindliche **Jeeps** im gleichen Feld stehen,

ohne daß es zum Kampf kommt, und zwar dann, wenn in einem Feld mehrere Länder sind.

Ein Schiff und ein Jeep können sich nicht bekämpfen, auch wenn sie sich im gleichen Feld und im selben Land befinden.

Würfeln

Beim Kampf würfelt jeder Spieler einmal, die höhere Zahl gewinnt: bei Gleichstand gewinnt der Angreifer (der Spieler, der am Zug ist). Bei mehreren Jeeps oder Schiffen auf einem Land oder Feld müssen mehrere einzelne Kämpfe durchgeführt werden, solange, bis nur noch Fahrzeuge eines Spielers übrig sind.

Besitzerwechsel

Bleibt im Verlauf eines Zuges der Jeep eines Spielers in der Hauptstadt des Landes einer feindlichen Macht, die dort keinen eigenen Jeep mehr stationiert hat, gehen die Nutzungsrechte an ihn über. Er erhält dann die zugehörige geographische Karte von seinem Mitspieler.

1. Spielvariante (Flugzeuge)

Bereits vorstehend erwähnt wurden die Einkaufs- und die Bewegungskosten für Flugzeuge sowie die Möglichkeit, damit Jeeps zu transportieren

Bewegung

Das Flugzeug eines Spielers kann nur in Ländern landen, deren Nutzungsrechte er besitzt oder in denen er einen Jeep stehen hat.

Bei der Bewegung eines Flugzeuges werden übriggebliebene halbe Punkte immer aufgerundet, also auch das Überfliegen nur eines Längen- oder Breitengrades kostet 1 Würfelpunkt,

Konflikte

Befinden sich Flugzeuge verfeindeter Mächte im gleichen Feld, findet ein Kampf nach denselben Regeln wie für Jeeps und Schiffe statt.

Fliegt ein Flugzeug (beladen oder unbeladen) über ein Feld, in dem sich gegnerische Jeeps und/oder Schiffe befinden, so kann es diese angreifen. Dazu wird mit dem Spezialwürfel gewürfelt: die Symbole bedeuten:

Fallschirm	Flugzeug abgeschossen
leere Fläche	nichts getroffen
1 Jeep	- angegebene
2 Jeeps	- Art und
1 Schiff	- Anzahl
1 Jeep + 1 Schiff	- zerstört

Ein Flugzeug kann ohne Zwischenlandung nur einen solchen Angriff durchführen. Ein solcher Angriff ist nicht möglich auf ein Feld, in dem sich ein feindliches Flugzeug befindet: dieses muß vorher bekämpft werden. Gewinnt der Angreifer, kann er den Angriff auf Jeeps und/oder Schiffe durchführen. Jeeps oder Schiffe können Flugzeuge nicht angreifen.

2. Spielvariante (für geübte Spieler)

Es werden alle Anweisungen auf den historischen Karten befolgt, auch die mit einem Sternchen markierten. Flugzeuge können auch auf Schiffen landen und von diesen transportiert werden. Dabei ist zu beachten, daß ein Schiff nur einen Jeep **oder** ein Flugzeug transportieren darf. Das Flugzeug selbst darf jedoch einen Jeep transportieren, wenn es auf einem Schiff landet, allerdings nicht dort ausladen.

Findet ein Kampf mit einem Schiff statt, das ein Flugzeug trägt, so kann dieses vorher in den Kampf eingreifen. Ein feindliches Schiff darf zweimal angegriffen werden, ein anderes angreifendes Flugzeug einmal.

Scheitern der/die Gegenangriffe, findet der normale Kampf mit dem Trägerschiff statt: wird es dabei versenkt, ist das Flugzeug ebenfalls zerstört.

Treffen Schiffe aufeinander, die beide ein Flugzeug befördern, kämpfen zuerst die Flugzeuge gegeneinander. Das siegreiche Flugzeug darf dann das nunmehr unge-

geschützte Schiff noch einmal angreifen, ggf. folgt dann noch der normale Seekampf.

Zusätzliche historische und geographische Karten

Zu diesem Spiel gibt es einen Erweiterungssatz mit den Serien 6 bis 10 und 11 bis 15, die gemeinsam mit 50 neuen geographischen Karten das Spiel noch interessanter gestalten können.

Big Bad Wolf s A
161, Rue Jolly-1210 Bruxelles-02-242 91 00

Flying Turtle Games Deutschland
Langestr. 53
4620 Castrop - Rauxel
Tel.: (02305) 74961

© 1987 Copyright by B.B.W.
All rights reserved