

Columbus



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Würfelspiel
Spielerzahl: 2 – 5
Altersempfehlung: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Spielidee: Marius Mayer
Taktik: ○○●○○ Glück

Am 3. August 1492 begann im südspanischen Seehafen Palos eine Reise, die als eine der wichtigsten und bedeutendsten Expeditionen in die Geschichte der Seefahrt eingehen sollte: die Entdeckung Amerikas.

Auf Befehl der spanischen Königin Isabella I. brachen am Morgen dieses warmen Augusttages unter der Führung des genuesischen Seefahrers Christoph Columbus drei Schiffe, die Santo Maria, die Nina und die Pinta, auf um den westlichen Seeweg nach Indien und damit den Zugang zum Reichtum dieses Landes zu entdecken.

Doch mit jedem 1hg, der verging, mit jeder einzelnen der über 4000 Seemeilen wuchsen die Zweifel bei Mannschaft und Offizieren, jemals das Ziel zu erreichen. Unzählige Unwetter und Flauten mußten in Kauf genommen, manche Meuterei im Keime erstickt und dutzende kleiner und großer Rückschläge erduldet werden.

Immer wieder konnte man Vögel beobachten, die sich eigentlich nie weit entfernt vom Festland aufhalten, sah man Zweige und Grasbüschel im Wasser vorbeitreiben, und doch verging ein Tag nach dem anderen, ohne wirklich zum heißersehnten Ziel zu gelangen.

Aber schließlich war es dann doch so weit: 2 Stunden nach Mitternacht des 12. Oktober rief der spanische Matrose Rodrigo da Triana ein einziges Wort in die sternenklare, kühle Nacht: „Land!“ Die „terra nova“, die Neue Welt, war entdeckt!

Bis zu seinem Tode im Jahre 1506 glaubte Columbus, tatsächlich Indien entdeckt zu haben.

Wir wissen es heute besser, doch können wir uns auch vorstellen, welche Strapazen, welche Mühen und Leiden diese Expedition damals mit sich brachte?

In diesem Spiel können Sie in die Rolle des Christoph Columbus schlüpfen und Ihr Schiff durch Unwetter hindurch und an gefährlichen Klippen und Riffen vorbei gen Westen führen. Sie können Amerika erneut entdecken und mit dieser sensationellen Nachricht zurück nach Spanien segeln.

Doch auf etwas müssen Sie achten, was für Columbus ohne Bedeutung war: Sie sollten schneller als Ihre Konkurrenten sein...

Spielziel

Jeder Spieler übernimmt die Führung eines Schiffes und segelt damit über den Atlantik nach Westen. Dort gilt es, möglichst schnell eine bewohnte Insel zu entdecken und mit dieser Nachricht wieder zurück nach Spanien zu gelangen.
Wer dies als erster schafft, ist Sieger und darf sich als Entdecker von Amerika feiern lassen.

Spielmaterial

1 Spielplan
5 Schiffe
15 Segel
4 Symbolwürfel
2 Wirbelwinde
13 Riffe
2 Inseln
2 Palmen
1 Fernrohr
15 Fernrohr-Scheiben
39 Ereigniskarten
40 Proviantfässer
1 Drehpfeil
1 Folie mit Aufklebern



Vor dem ersten Spiel


... müssen zunächst einmal alle Kunststoff-Teile vorsichtig voneinander getrennt werden.

Die runden Aufkleber werden so auf der Innenseite der Fernrohr-Scheiben angebracht, daß man sie erkennen kann, wenn man die Scheiben auf das Fernrohr steckt und durch dieses hindurchschaut.

Die farbigen Kreuze werden auf die großen Segel (Vor- und Hauptmasten) geklebt, die anschließend jeweils in das vordere und mittlere Loch der gleichfarbigen Schiffsrümpfe gesteckt werden. Das dritte Segel wird entsprechend in dem hinteren Loch

plaziert (s. dazu auch das Foto auf der Schachtelunterseite). Die beiden Palmen werden in die Inseln gesteckt. Der Pfeil wird auf der Drehscheibe, der großen Windrose auf dem afrikanischen Kontinent, montiert, indem man die anhängende Niete löst und von unten in das Loch des Spielplans drückt und anschließend den Pfeil hineinsteckt.

Spielvorbereitung

- Den Spielplan ausbreiten.
- Alle Fernrohr-Scheiben gut mischen und verdeckt auf der breiten Spalte am linken Spielplanrand (Westen) auslegen.
- Das Fernrohr daneben bereitstellen.
- Alle Riffe und die beiden Inseln auf den entsprechend markierten Spielfeldern (Gischt bzw. Gischt mit Palmenmotiv) plazieren.
- Die Wirbelwinde auf den beiden östlichsten mit dem Wirbelwind-Symbol  markierten Feldern aufstellen.
- Alle Spielkarten mischen und als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereitlegen.
- Jeder Spieler wählt ein Schiff aus und stellt es auf das Startfeld zwischen dem europäischen und dem afrikanischen Kontinent.
- Zudem erhält jeder Spieler 3 Proviantfässer, die er deutlich sichtbar vor sich abstellt.
- Die restlichen Fässer neben dem Spielplan bereitlegen.
- Einen Startspieler ermitteln, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Die große Reise kann beginnen!

Das Meer

Der Spielplan zeigt den (aus spieltechnischen Gründen stark vereinfachten) atlantischen Ozean zwischen Alter und Neuer Welt. Die iberische Halbinsel und die nordwestafrikanische

Küste sind im Osten erkennbar, doch was der unbekannte Teil der Welt im Westen bieten wird, ist noch ungewiß.

Der gefährliche Weg führt vorbei an Felsklippen und Riffen sowie durch windstille Gebiete (hellblaue Spielfelder), wo man nur warten und hoffen kann, daß sich die Segel endlich wieder unter starken Winden blähen.

Der Plan ist in 6 Bereiche unterteilt. Es gibt insgesamt 5 Gebiete (mit im Westen 2 und dann je 3 senkrechten Spalten) für die Bewegung der Schiffe und ein sechstes für die Aufnahme der Fernrohr-Scheiben; auf diesem wird nicht gesegelt! Ebenso können Felder mit Inseln, Riffen oder anderen Schiffen nicht befahren werden. Über den Spielplanrand hinaus kann kein Schiff gezogen werden; es bleibt - ohne weitere Auswirkungen - auf dem letzten Spielfeld davor stehen. Die Felder, die das Wirbelwind-Symbol zeigen, sind jederzeit befahrbar - das Motiv dient lediglich der Markierung, wo eventuell neue Wirbelstürme entstehen können.

Zu Beginn werden die Schiffe auf dem Startfeld zwischen den beiden Kontinenten aufgestellt. Von diesem Feld kann auf jedes der 5 angrenzenden Wasserfelder gezogen werden (bzw. umgekehrt bei Spielende).

Die Navigation

Die Navigation der Schiffe erfolgt durch die 4 Symbol-Würfel, die alle gleich sind. Sie zeigen 5 Symbole, die folgendes bedeuten:



Windrose (2 x pro Würfel): Hat man dieses Symbol gewürfelt, darf man sein Schiff um 1 Feld in jeder beliebigen Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal) auf ein freies Wasserfeld versetzen. Würfelt man in einem Wurf mehrmals dieses Symbol, darf man dementsprechend auch um mehrere Felder ziehen.

Dabei ist es jederzeit erlaubt, von Feld zu Feld die Richtung zu ändern oder auch hin und her zu ziehen.



Segel: Dieses Symbol hat in erster Linie dieselbe Bedeutung wie „Windrose“, also ein Schiff um 1 Feld versetzen.

Weiterhin kann man mit einem Segel-Symbol im Fall eines Schadens den Hauptmast reparieren (s. „Schaden“) bzw. ein Flautengebiet verlassen (s. „Flaute“),



Wirbelwind: Ein Wirbelwind kann um 1 Feld in eine beliebige Richtung versetzt werden. Sind in einem Wurf mehrere Wirbelwind-Symbole gewürfelt worden, kann man entscheiden, ob man einen Wirbelwind um entsprechend viele Felder versetzen will oder ob die Bewegung auf beide in beliebiger Weise verteilt werden soll (s. „Wirbelwind“).



Sturm: Hat ein Spieler das Sturm-Symbol gewürfelt, kann er einen Sturm aufkommen lassen. Dazu bestimmt er - für alle Spieler deutlich erkennbar! - eines der fünf Gebiete (senkrechte Zweier- bzw. Dreierspalten) als Sturmgebiet und dreht anschließend — mit Schwung! - den Pfeil der Windrose. Alle Schiffe, die sich im Sturmgebiet befinden, müssen umgehend um 1 Feld in die Richtung versetzt werden, die der Pfeil nach seinem Stillstand anzeigt. Sollten sie dabei auf ein Hindernis stoßen, kommt es zu einem Schaden (s. „Schaden“).

Hat ein Spieler mehrere Stürme „erwürfelt“, darf er trotzdem nur ein einziges Gebiet bestimmen, in dem der Sturm ausbricht. Er darf aber für jeden weiteren Würfel, der das Sturm-Symbol zeigt, den Pfeil noch einmal in Gang setzen, um so evtl. eine ihm genehmere Richtung zu ertrotzen. Es gilt allerdings immer die zuletzt ertrotzte Richtung.

Beispiel:

Leo würfelt 1 x Wirbelwind, 3 x Sturm und ernennt das Gebiet zum Sturmgebiet, in dem sich die Schiffe seiner beiden ärgsten Rivalen befinden. Er dreht den Pfeil, doch leider bleibt er auf „West“ stehen. Da sich alle Schiffe noch auf der Hinfahrt befinden, würde der Sturm in diesem Fall den Gegnern nützen, da er ihre Schiffe um ein Feld in Richtung Amerika treiben würde. Das will Leo natürlich nicht und dreht folglich noch einmal: Südwest. Auch das

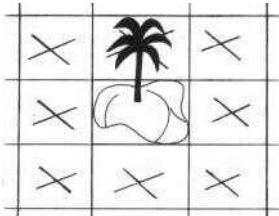
würde die Schiffe beider Gegner voranbringen, aber einer von ihnen stieße durch diese Bewegung gegen ein Riff, d.h. er verlöre seinen Hauptmast (s. „Schaden“). Das wiederum würde Leo natürlich gut in seine Pläne passen. Er überlegt und entscheidet sich, auch noch ein drittes Mal zu drehen (er hat ja insgesamt 3 Sturm-Symbole gewürfelt), um so vielleicht doch beiden Gegnern Schaden zu können. Diesmal ist es erneut „West“ und die beiden betroffenen Schiffe werden sogleich um ein Feld in diese Richtung versetzt. Dieser letzte „Dreh“ gilt also auf jeden Fall, Leo kann sich nun nicht mehr - sozusagen rückwirkend - für den zweiten Versuch entscheiden.



Fernrohr: Auch dieses Symbol hat mehrere Bedeutungen:

1. Liegt man mit seinem Schiff vor einer der beiden Inseln (Azoren oder Kanaren) - also auf einem der acht angrenzenden Felder -, kann man dort Proviant aufnehmen, und zwar für jedes gewürfelte Fernrohr-

Symbol ein Eaß (aus dem Vorrat).



Auf diesen Feldern (x) darf man mit Fernrohr-Symbolen Proviant an Bord nehmen.

2. Statt dessen kann man auch für jedes Fernrohr-Symbol eine Karte aufnehmen (s. „Ereigniskarten“).

3. Auf den westlichsten beiden Spalten (sie sind auf dem Spielplan mit Fernrohren am oberen und unteren Ende markiert) kann man mit dem Fernrohr auf Amerika-Entdeckung gehen. Dort - und nur dort! - darf man pro Fernrohr-Symbol eine Fernrohr-Scheibe anschauen, indem man sie aufnimmt, auf das Fernrohr steckt und anschließend hindurchschaut (s. „Entdecken“).

Hat man mehrere Fernrohr-Symbole in einem Wurf gewürfelt, darf man diese in beliebiger Weise kombinieren und ausführen.

Beispiel:

Karin hat insgesamt 3 Fernrohr-Symbole gewürfelt. Sie steht mit ihrem Schiff direkt neben den Azoren. 2 der Fernrohre benutzt sie zum Auf frischen der Lebensmittelvorräte an Bord, d.h. sie nimmt sich 2 Proviantfässer aus dem Vorrat. Für das dritte Fernrohr-Symbol nimmt sie eine Karte vom Stapel auf.

Das Segeln

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er immer mit allen 4 Würfeln. In welcher Reihenfolge er die einzelnen Würfel anschließend ausführt, bleibt ihm überlassen.

So kann er beispielsweise - bei entsprechendem Würfelwurf - zuerst einen Sturm in einem bestimmten Gebiet ausbrechen lassen (Pfeil drehen und Sturm ausführen) und anschließend ohne Gefahr mit seinem Schiff hineinsegeln. Oder auch umgekehrt: Er segelt zuerst aus einem Gebiet heraus und läßt anschließend in dem gerade verlassenen Gebiet den Sturm aufkommen.

Will oder kann man bestimmte Würfel nicht ausführen, verfallen diese.

Hinweis: Zur Verdeutlichung, welche Würfel man bereits ausgeführt hat und welche noch zur Verfügung stehen, gibt man benutzte Würfel einfach an seinen linken Nachbarn, den nächsten Spieler, weiter.

Man kann auch gänzlich auf seinen Zug verzichten, d.h. alle 4 Würfel direkt und **ohne sie zu würfeln** an den nächsten Spieler weiterreichen. Für einen solchen freiwilligen Verzicht erhält man 2 Proviantfässer aus dem Vorrat. (Dies ist auch bei „Flaute“ oder „Schaden“ möglich!)

Proviant

Dem Proviant kommt eine wichtige Rolle in diesem Spiel zu, denn ohne ihn ist man dem Schicksal und den Fährnissen des Meeres weitestgehend hilflos ausgesetzt.

Man sollte also während des Spiels darauf bedacht sein, immer möglichst viel Proviant zur Verfügung zu haben. Allerdings ist es genauso wichtig, ihn im richtigen Moment einzusetzen.

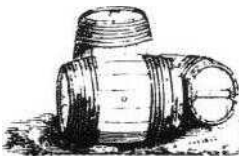
Proviant erhält man auf verschiedene Weise:

- Zu Beginn bekommt jeder Spieler 3 Fässer als Grundausrüstung seines Schiffes.
- Liegt man vor einer Insel, kann man dort — für jedes gewürfelte Fernrohr-Symbol 1 Faß - Proviant an Bord nehmen.
- Setzt man (freiwillig!) aus, erhält man dafür 2 Fässer Proviant.
- Durch viele Karten kann man ebenfalls Proviant erhaltenes. „Ereigniskarten“).
- Auch durch das Aufdecken von entsprechenden Fernrohr-Scheiben erhöht sich der eigene Proviantvorrat (s. „Land in Sicht!“).

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt des Spiels mehr als 8 Proviantfässer besitzen. Jedes weitere Faß, das er darüber hinaus erhalten würde, bleibt im Vorrat.

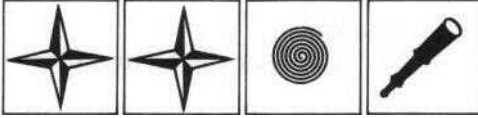
Mittels Proviant kann ein Spieler das Ergebnis seines Wurfes zu verbessern versuchen. Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, kann er entscheiden, einen, mehrere oder gar alle Würfel noch einmal zu werfen. Dafür muß er 1 Faß zurück in den Vorrat geben - gleichgültig, ob er einen oder mehrere Würfel neu würfeln möchte. Dieses kann er in beliebiger Weise wiederholen (pro Wurf 1 Faß abgeben!), so lange, bis er entweder mit dem Ergebnis zufrieden ist oder keine Proviantfässer mehr ausgeben möchte bzw. zur Verfügung hat.

Das Verändern eines Wurfes ist allerdings nur erlaubt, solange man noch keinen der Würfel ausgeführt hat.



Beispiel:

Bernd steht auf einem Feld der westlichsten Spalte und möchte endlich Amerika entdecken. Er würfelt:



Da er momentan weder segeln noch „wirbeln“ möchte, gibt er 1 Faß ab und würfelt alle Würfel bis auf den Fernrohr-Würfel neu:



Nun hat er bereits das zweite Fernrohr, doch das genügt ihm nicht. Er würfelt also ein weiteres Mal (Faß abgeben!), wobei er beide Fernrohre „konserviert“. Der dritte Wurf



bringt kein weiteres Fernrohr. Da Bernd kein Proviantfaß mehr zur Verfügung hat, muß er sich mit diesem Wurf Ergebnis zufriedengeben und führt anschließend seinen Zug aus.

Die Gefahren

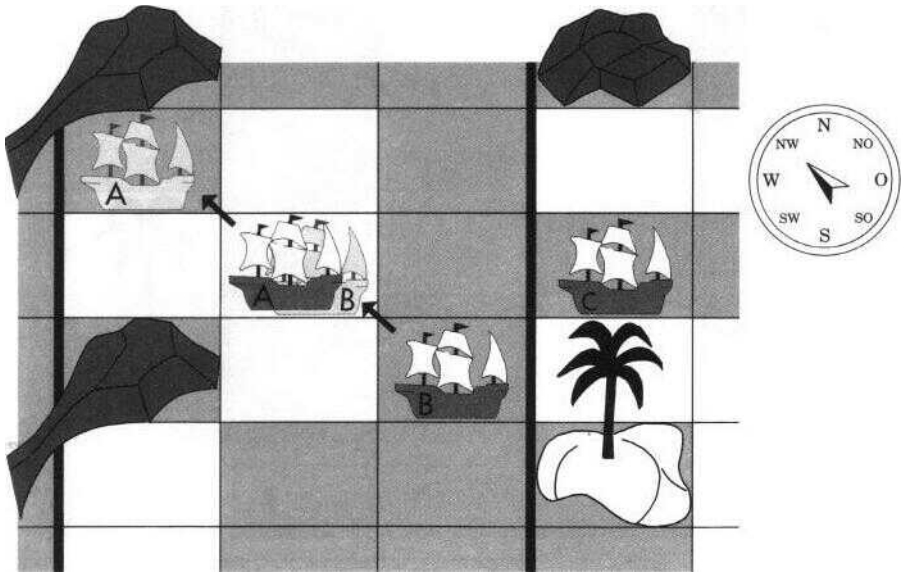
Während der langen Fahrt drohen den tapferen Seeleuten mannigfaltige Gefahren und Schwierigkeiten. Sie können mit ihren Schiffen in Stürme und Wirbelwinde geraten oder in vielen unberechenbaren Flautengebieten liegen bleiben.

Sturm

Das Startfeld ist das einzige sturmfreie Feld des Spielplans; Schiffe, die darauf stehen, werden von keinem Sturm beeinflusst (auch nicht durch Kartenanweisungen!).

Während der ersten Spielrunde gibt es noch keinen Sturm, d.h. gewürfelte Sturm-Symbole bleiben unbeachtet.

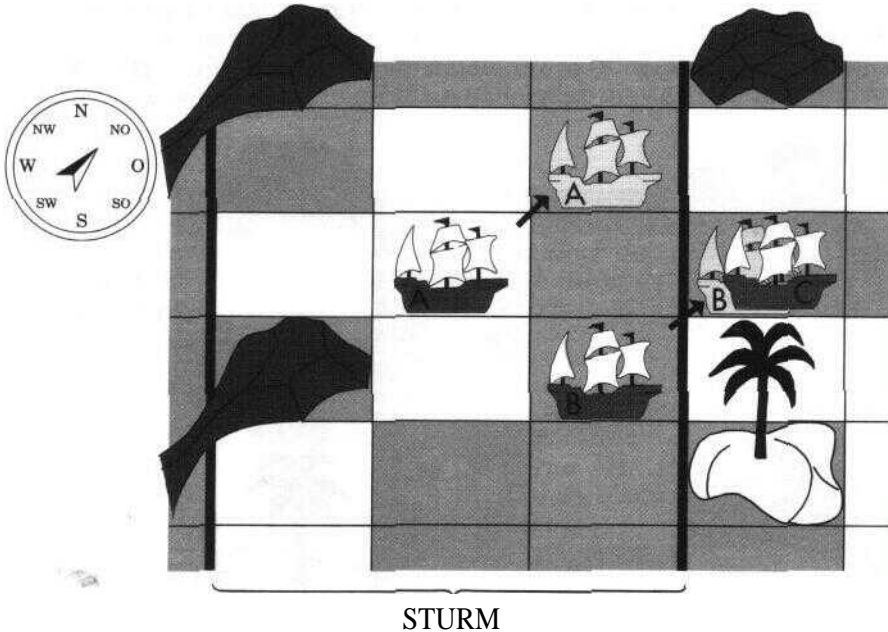
Ab der zweiten Runde aber kann es, wie bereits beschrieben, durch ein gewürfeltes Sturm-Symbol zu einem Sturm in einem der Gebiete kommen. Der Spieler, der gewürfelt hat, bestimmt durch Darauf deuten, in welchem der 5 Gebiete der Sturm ausbricht. Anschließend dreht er den Pfeil und legt damit die Richtung fest, in die alle Schiffe, die sich in dem Sturmgebiet befinden (auch solche, die auf Flautenfeldern stehen), um 1 Feld versetzt werden müssen. Das Versetzen dieser Schiffe findet **gleichzeitig** statt, so daß sie dabei also nicht aneinanderstoßen.



STURM

Das mittlere Gebiet (3 Spalten) wurde zum Sturmgebiet erklärt. Der Pfeil der Windrose zeigt auf Nordwesten (NW); die beiden sich in diesem Gebiet befindlichen Schiffe A und B müssen um jeweils 1 Feld in diese Richtung versetzt werden. Da dies gleichzeitig geschieht, stoßen sie nicht aneinander und erleiden folglich auch keinen Schaden. Schiff C ist von dem Sturm nicht betroffen, da es sich in einem anderen Gebiet befindet.

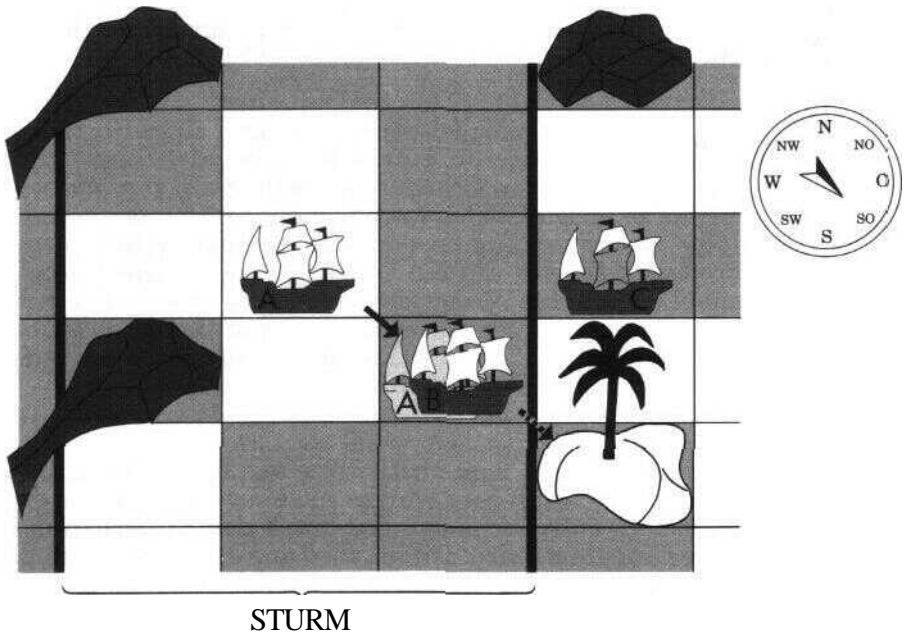
Durch einen Sturm kann es aber trotzdem zu Kollisionen zwischen Schiffen kommen, nämlich dann, wenn ein Schiff aus dem Sturmgebiet herausbewegt wird und auf seinem neuen Zielfeld bereits ein anderes Schiff steht.



Dasselbe Beispiel, aber mit anderer Windrichtung: Nordost. Wieder sind die Schiffe A und B, nicht aber Schiff C vom Sturm betroffen. Schiff A kann ungehindert 1 Feld nach NO versetzt werden. Schiff B aber stößt mit Schiff C, das ja nicht bewegt wird, zusammen: beide Schiffe erleiden einen Schaden; beide Schiffe stehen auf demselben Feld.

Nur in solchen Fällen ist es möglich, daß zwei oder mehr Schiffe kurzzeitig auf einem Feld (außer dem Startfeld) stehen können.

Gefährlich ist der Sturm für ein Schiff auch, wenn er es auf ein Riff, eine Insel oder das Festland treiben würde. In diesem Fall wird das Schiff nicht versetzt, sondern bleibt auf seinem Ausgangsfeld stehen und verliert seinen Hauptmast (s. „Schaden“). Möglicherweise kann es hierdurch geschehen, daß ein weiteres Schiff in das bereits havarierte hineinfährt und ebenfalls einen Schaden erleidet.



Das bereits bekannte Beispiel, erneut mit einer anderen Windrichtung: Südost.

Schiff B prallt auf eine Insel (Schaden!), bleibt aber auf seinem Ausgangsfeld stehen. Hierdurch kollidiert Schiff A mit diesem, da es 1 Feld in Richtung SO versetzt werden muß, und erleidet ebenfalls einen Schaden! Auch in diesem Fall stehen kurzzeitig zwei Schiffe auf demselben Feld.

Müßte ein Schiff durch einen Sturm über den Spielplanrand hinausgezogen werden, bleibt es auf seinem Ausgangspunkt stehen. Hierdurch erleidet es keinen Schaden.

Wirbelwind

Zu Beginn werden die Wirbelwinde auf den beiden entsprechend markierten Spielfeldern, die näher an dem Startfeld liegen, aufgestellt. Sie können auf jedes Wasserfeld des Spielplans gezogen werden, jedoch nicht direkt auf Riffe oder Inseln (wohl aber darüber hinweg!). Es hat keine weiteren Auswirkungen, wenn beide Wirbelwinde auf demselben Feld stehen.

Wird ein Wirbelwind direkt auf ein Feld mit einem Schiff gezogen (bzw. treibt ein Schiff - beispielsweise aufgrund eines Sturms - auf ein Feld, das gerade von einem Wirbelwind heimgesucht wird), erleidet dieses einen Schaden (s. „Schaden“). Der Wirbelwind selbst kann anschließend, nachdem der Spieler, der gerade an der Reihe ist, seinen Zug beendet hat, von dem vom Wirbelwind betroffenen Spieler auf ein beliebiges mit einem Wirbelwind-Symbol markiertes Wasserfeld versetzt werden. Sollte sich dort gerade ein anderes Schiff befinden, ereilt dieses dasselbe Schicksal (Schaden). In diesem Fall kann anschließend wiederum dieser Spieler den Wirbelwind erneut versetzen usw.

Schaden

Kollidiert ein Schiff mit dem Festland, einer Insel, einem Riff oder einem anderen Schiff oder wird es von einem Wirbelwind erreicht, erleidet es einen Schaden, der durch das Entfernen des Hauptmastes angezeigt wird. Dieser wird aus dem Schiffsrumpf herausgezogen und vor dem betroffenen Spieler abgelegt.

Ein Schaden beendet sofort den Zug eines Spielers; alle eventuell noch nicht ausgeführten Würfel seines Wurfes verlieren also dadurch umgehend ihre Bedeutung, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ein Schiff, das bereits seinen Hauptmast verloren hat, kann nicht noch mehr beschädigt werden. Es gibt also nur zwei Arten von Schilfen: intakte Schiffe (mit allen Segeln) und havarierte Schilfe (ohne Hauptmast).

Solange ein Schiff einen Schaden hat, also ohne Hauptmast ist, kann es nicht mehr bewegt werden. (Der Sturm allerdings treibt es genau wie ein intaktes Schiff von Feld zu Feld, kann ihm aber keinen weiteren Schaden mehr zufügen.)

Der Spieler eines havarierten Schiffes **muß** versuchen, dieses zu reparieren und damit wieder seetüchtig zu machen, indem er einen sogenannten „**Reparatur-Wurf**“ macht: Kommt er an die Reihe, spielt er wie gehabt mit allen 4 Würfeln und versucht (evtl. unter Einsatz von Proviantfässern und dadurch erlaubter Wurfwiederholung), das Segel-Symbol zu würfeln. Nur dieses Symbol zählt bei einem „Reparatur-Wurf“; alle anderen Symbole bleiben ohne Beachtung und können von dem Spieler auch nicht genutzt werden. Es genügt ein einziges Segel-Symbol, mehrere davon sind genauso nutzlos wie die anderen Motive.

Gelingt es einem Spieler, in einem „Reparatur-Wurf“ ein Segel-Symbol zu würfeln, darf er den Hauptmast wieder in sein Schiff stecken. Damit ist sein Zug beendet! Erst in der nächsten Runde kann er sein Schiff wieder normal bewegen und alle Würfel-Symbole wie gewohnt nutzen.

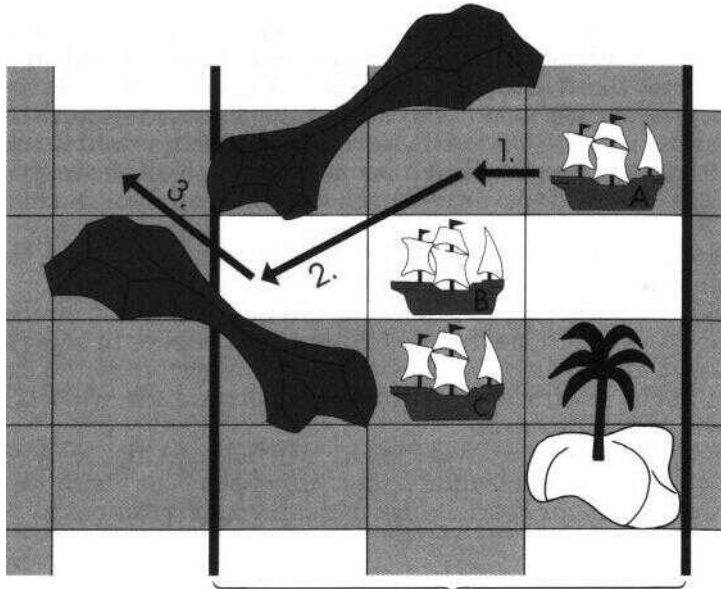
Gelingt ein „Reparatur-Wurf“ nicht, würfelt man also kein Segel-Symbol, war die Spielrunde leider vergebens - es bleibt nur die Hoffnung auf mehr Würfelglück in der nächsten Runde!

Flauten

Der Spielplan ist übersät mit Flautengebieten (hellblaue Felder). Diese windstillen Gebiete sind gefährlich für die Seefahrer, da sie nie wissen, wann wieder Wind aufkommt und sie so evtl. für mehrere Runden mit ihren Schiffen in ihnen gefangen bleiben.

Solange sich ein Schiff eines Spielers in einem Flautengebiet befindet, gilt für ihn bei seinem Wurf ebenfalls nur das Segel-Symbol. Alle anderen Symbole werden nicht beachtet und bleiben ohne Wirkung. Wirft ein Spieler ein Segel-Symbol, darf er damit sein Schiff um 1 Feld in beliebiger Richtung weiterbewegen. Gelingt es ihm dadurch, aus der Flaute herauszukommen, erreicht er also mit seinem Schiff wieder ein normales Wasserfeld, darf er anschließend auch die restlichen Würfel seines Wurfes - im Ge-

gensatz zu dem „Reparatur-Wurf - ausnutzen. Ebenso ist es gestattet, mit dem Segel-Symbol eine Flaute während eines Zuges zu durchqueren.



4. STURM

Der Spieler von Schiff A ist an der Reihe und würfelt 2 x Windrose, 1 x Segel und 1 x Sturm.

Zunächst bewegt er sein Schiff mit einem Windrosen-Symbol 1 Feld nach Westen (1. Zug), anschließend mit dem zweiten Windrosen-Symbol nach SW, auf ein Flautenfeld (2. Zug). Das Segel-Symbol nutzt er nun, um wieder, in Richtung NW, aus der Flaute herauszusegeln (3. Zug), denn nur mit diesem Symbol ist ja das Verlassen eines Flautenfeldes möglich! Der 4. Würfel schließlich zeigt das Sturm-Symbol, womit er nun - man kann es schon ahnen — in dem gerade verlassenen Gebiet einen Sturm aufkommen läßt und damit seine ärgsten Konkurrenten (Schiff B und C) zu bremsen versucht.

Unter Umständen kann es auch sinnvoll sein, in ein Flautengebiet zu fahren, obwohl man in dieser Runde kein Segel-Symbol gewürfelt hat. Dabei ist aber zu bedenken, daß in dem Moment,

in dem ein Schiff ein Flautengebiet befährt, - wie bereits beschrieben - alle Würfel (außer Segel-Symbol) nicht mehr ausführbar sind und damit der Spielzug des betreffenden Spielers zwangsläufig endet.

Hat ein Spieler mehrere Segel-Symbole gewürfelt, kann er damit in einem Zug selbstverständlich auch mehrere Flautenfelder durchqueren.

Das Entdecken

Alle Mühen und Nöte, die die Seefahrer während der langen und strapaziösen Reise auf sich nehmen, dienen natürlich nur einem Zweck: der Entdeckung Amerikas.

Das Symbol für das Entdecken ist das Fernrohr. Mit dem Fernrohr kann man durch Finden fruchtbarer Inseln für frischen Proviant sorgen, unterwegs Ausschau halten nach ersten Hinweisen auf das heißersehnte Land und schließlich eine der zahlreichen Inseln vor der Küste Amerikas entdecken.

Ereigniskarten

Unterwegs darf man sich für jedes Fernrohr-Symbol, das man gewürfelt hat, eine Ereigniskarte vom Stapel nehmen. Hat man mehrere Fernrohre gewürfelt, darf man sich auch mehrere Karten nehmen - aber immer nur eine nach der anderen (denn es könnte durch eine Karte zu einem Hurrikan kommen, durch den das Schiff des Spielers am Zug möglicherweise einen Schaden erleidet; dadurch würde sein Zug sofort enden, d.h. er könnte seine restlichen Würfel, also auch die weiteren Fernrohre, nicht mehr nutzen).

Unter den Ereigniskarten sind einige, die mit einem kleinen Kreuz markiert sind. Diese müssen den Mitspielern laut vorgelesen und sofort ausgeführt werden. Alle anderen können vor den Mitspielern geheimgehalten und verdeckt vor sich abgelegt und gesammelt werden.

Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, zu einem beliebigen Zeitpunkt - also vor dem Würfeln, während deren Ausführung oder danach - genau eine Karte (zusätzlich zu den mit einem Kreuz markierten Karten!) ausspielen.

Ausgespielte Karten werden auf einem Ablagestapel gesammelt. Dieser wird - sollte der Aufnahmestapel leer sein — gemischt und als neuer Aufnahmestapel genutzt.

Spieler, deren Schiffe beschädigt sind oder auf Flautenfeldern stehen, dürfen ebenfalls pro Runde 1 Karte ausspielen.

Die Karten haben im einzelnen folgende Bedeutungen:

Karten mit Kreuz:

PROVIANT (13x):

Der Spieler erhält umgehend die abgebildete Anzahl Proviantfässer (aber niemals mehr als 8 Fässer insgesamt).

MEUTEREI (2x):

Zieht ein Spieler eine solche Karte, muß er entweder sofort ein Faß Proviant abgeben oder in der nächsten Runde aussetzen.

(Hierfür erhält er dann natürlich keine 2 Proviantfässer, denn er setzt ja nicht freiwillig aus!)

HURRIKAN (2x):

Der Pfeil wird einmal gedreht und alle Schiffe entsprechend um 1 Feld versetzt.

NEBEL (4x):

Alle Schiffe entsprechend um 1 Feld in die angegebene Richtung versetzen.

Karten ohne Kreuz:

GUTE WINDE (4x):

Der Spieler darf in der Runde, in der er diese Karte ausspielt, sein Schiff um zusätzliche 2 Felder versetzen. Diese Karte erlaubt auch, eine Flaute zu verlassen bzw. zu durchqueren.

SEHR GUTE WINDE (2x):

Spielt ein Spieler diese Karte aus, darf er direkt anschließend an seinen Zug noch einen weiteren (mit all seinen Konsequenzen) ausführen.

WIRBELWIND (3x):

Durch Ausspielen dieser Karte können die Wirbelwinde zusätzlich um 2 bzw. 3 Felder versetzt werden.

ZIMMERMANN (3x):

Spielt ein Spieler diese Karte zu Beginn seines Zuges (vor dem Würfeln!), kann er damit seinen Hauptmast reparieren und wieder einsetzen (sie entspricht also dem Segel-Symbol in einem „Reparatur-Wurf“). Direkt anschließend kann er würfeln und normal ziehen.

GUTES WETTER (6x):

Diese ist die einzige Karte, die jederzeit, also auch außerhalb des eigenen Zuges, gespielt werden darf

Will ein Mitspieler in einem Gebiet einen Sturm ausbrechen lassen, kann man, bevor er den Pfeil dreht, diese Karte ausspielen und damit den Sturm verhindern. Auch alle weiteren von dem Mitspieler gewürfelten Sturm-Symbole verlieren hierdurch ihre Wirkung. (Kann nicht gegen die Hurrikan- oder Nebel-Karte eingesetzt werden.)



Land in Sicht!

Das eigentliche Ziel dieses Spieles ist das Entdecken von Amerika. Darum sollte man versuchen, so schnell wie möglich gen Westen zu segeln, um dort auf den Feldern der letzten beiden senkrechten Spalten Land entdecken zu können.

Befindet sich das Schiff eines Spielers auf einem beliebigen normalen Wasserfeld dieser beiden Spalten, darf er sich für jedes Fernrohr, das er würfelt, eine der verdeckten Fernrohr-Scheiben, wie bereits zu Beginn unter „Fernrohr“ beschrieben, anschauen.

Die Scheiben zeigen 3 verschiedene Motive:

- Nichts als blauer Himmel und weites Meer (3x):
Hier ist man leider einer Halluzination aufgesessen. Kein Land, kein Ruhm!
- Unbewohnte Insel (7x): Man ist auf dem richtigen Weg. Hier kann irisches Wasser und Nahrung an Bord genommen wer-

den: für jede abgebildete Palme erhält der Spieler ein Proviantfaß aus dem Vorrat (nicht vergessen: höchstens 8 Fässer insgesamt).

- Bewohnte Insel (5x): Geschafft! Die wochenlangen harten Strapazen haben sich gelohnt. Ein neuer Kontinent ist entdeckt!

Die Scheiben der ersten beiden Kategorien werden nach dem Aufdecken offen neben den Spielplan abgelegt; sie sind damit aus dem Spiel. Hat ein Spieler eine bewohnte Insel gefunden, legt er diese Scheibe offen vor sich ab, als Nachweis für seine Entdeckung. Diese Scheiben können sich nicht gegenseitig weggenommen werden.

Ein Spieler, der bereits eine bewohnte Insel entdeckt hat, darf keine weiteren Fernrohr-Scheiben mehr aufdecken. Er kann aber weiterhin, wenn er ein Fernrohr-Symbol würfelt, Karten aufnehmen bzw. Proviant laden, falls er vor einer der beiden Inseln liegt.

Nachdem ein Spieler Amerika entdeckt hat, kann er sich sogleich (möglicherweise noch im selben Zug) auf die Rückreise begeben. Hierbei gelten unverändert dieselben Regeln wie auf der Hin-fahrt.

Spielende

Wer mit seinem Schiff das Zielfeld (= Startfeld) erreicht und eine Fernrohr-Scheibe mit einer bewohnten Insel vorweisen kann, beendet das Spiel und ist Sieger.



Spielregel-Kurzfassung

Spielziel

Amerika entdecken und als erster mit dieser Nachricht wieder im Starthafen einlaufen.

Spielvorbereitung

- Pro Spieler ein Schiff auswählen und auf dem Startfeld (zwischen Europa und Afrika) plazieren.
- An jeden Spieler 3 Proviantfässer ausgeben.
- Die restlichen Fässer neben dem Plan bereitstellen.
- Alle Riffe, die Inseln und die beiden Wirbelwinde auf den entsprechend markierten Spielfeldern plazieren.
- Die Fernrohr-Scheiben gut mischen und verdeckt auf der Randleiste im Westen des Spielplans ausbreiten.
- Das Fernrohr daneben bereitstellen.
- Die Karten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen.

Spielverlauf

Die Würfel

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er mit allen 4 Würfeln und führt diese - wenn er möchte - aus. Alle Würfel sind gleich, sie zeigen 5 verschiedene Motive:

Windrose (2x):

Schiff um 1 Feld in beliebiger Richtung versetzen.

Segel:

- Entweder Schiff um 1 Feld versetzen (wie „Windrose“),
- Schiff aus Flaute herausbewegen oder
- Hauptmast des Schiffes reparieren.

Wirbelwind:

Wirbelwind um 1 Feld in beliebiger Richtung versetzen.

Sturm:

Sturmgebiet bestimmen und Pfeil drehen. Alle Schiffe in diesem Gebiet um 1 Feld in die vom Pfeil bestimmte Richtung versetzen. (Kann mit Ereigniskarte „Gutes Wetter!“ aufgehoben werden.)

Fernrohr:

- Entweder eine Ereigniskarte aufnehmen,
- Proviant laden (vor Inseln) oder
- Fernrohr-Scheiben anschauen (nur auf den beiden letzten, im Westen liegenden Spalten erlaubt!).

Proviant

Ist ein Spieler mit seinem Wurf nicht zufrieden, kann er durch Abgabe von einem Proviantfaß einzelne oder alle Würfel neu werfen. Dieser Vorgang kann in beliebiger Weise wiederholt werden. Verzichtet ein Spieler gänzlich auf seinen Zug, erhält er dafür 2 Proviantfässer. Zu keinem Zeitpunkt des Spiels darf ein Spieler mehr als 8 Proviantfässer besitzen.

Gefahren

Stößt ein Schiff mit dem Festland, einem Riff, einer Insel oder einem anderen Schiff zusammen oder wird es von einem Wirbelwind erreicht, erleidet es einen Schaden, d.h. es verliert seinen Hauptmast (vor betroffenem Spieler ablegen).

Ein Schiff ohne Hauptmast kann nicht mehr gezielt bewegt werden und muß - durch einen sogenannten „Reparatur-Wurf“ - wieder flott gemacht werden. Bei diesem „Reparatur-Wurf“ gelten außer dem Segel-Symbol keine anderen Symbole. Wirft ein Spieler in einem „Reparatur-Wurf“ ein Segel-Symbol, darf er den Hauptmast wieder zurück in sein Schiff stecken und ab der nächsten Runde wieder normal spielen.

Solange ein Schiff in einem Flutengebiet steht, gelten ebenfalls außer dem Segel-Symbol keine anderen Symbole. Ein Schiff muß zuerst mit einem gewürfeltem Segel aus einer Flaute herausbewegt werden, daran anschließend können die restlichen Würfel genutzt werden.

Entdecken

Für jedes gewürfelte Fernrohr kann man eine Ereigniskarte aufnehmen. Karten mit einem Kreuz müssen sofort gespielt, alle anderen können aufbewahrt werden. Ein Spieler darf pro Zug nur eine Karte (zusätzlich zu solchen mit Kreuz) ausspielen.

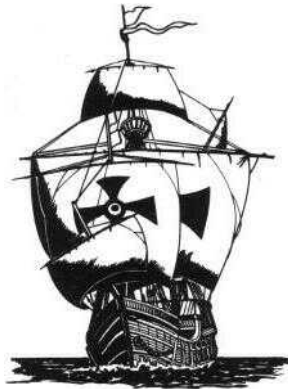
Steht das Schiff eines Spielers auf einem Feld der beiden senkrechten Spalten, die sich am westlichen Rand des Spielplans befinden (markiert mit Fernrohr-Symbolen), darf er sich pro Fernrohr eine Scheibe anschauen:

- Scheibe zeigt Meer ohne Insel: Pech gehabt!
- Scheibe zeigt Insel, aber ohne Bewohner: pro abgebildeter Palme ein Proviantfaß aus dem Vorrat.
- Scheibe zeigt Insel mit Bewohnern: Amerika!

Aufgedeckte Scheiben werden offen beiseite bzw., falls es sich um eine bewohnte Insel handelt, vor den betreffenden Spieler gelegt. Ein Spieler, der Amerika entdeckt hat, darf keine weiteren Scheiben mehr ansehen. Er beginnt umgehend mit der Rückfahrt.

Spielende

Wer mit seinem Schiff das Zielfeld (= Startfeld) erreicht und eine Scheibe mit bewohnter Insel vorweisen kann, beendet das Spiel und gewinnt. —



T.Nr. 182303

