

COLUMBUS

Das Spiel für mutige Seefahrer



Wolfgang Kramer

Ravensburger



Die erste Seekarte mit der »Neuen Welt« wurde von Juan de la Cosa um das Jahr 1500 gezeichnet. Cosa hatte Columbus auf der zweiten Fahrt begleitet. Der nebenstehende Ausschnitt dieser Seekarte ist noch einmal im Großformat auf der Spielplanrückseite abgebildet.

Wir danken dem Museo Naval, Madrid, für die freundliche Abdruckgenehmigung.

COLUMBUS

Das Spiel für mutige Seefahrer

Ein Spiel von Wolfgang Kramer
für 2 – 6 Spieler

Foto: Barbara Bräuning / Becker Studios
Design: Thomas Thiemeyer / Atelier Ravensburger /
Felix Seeberger

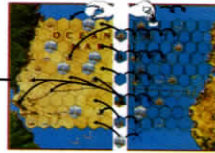
Text: Andreas Gesierich

Ravensburger Spiele® Nr. 01 223 7

135 Legekärtchen



Spielplan

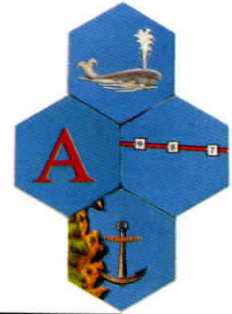


6 Kartenbänke

3 Kurzspielregeln



6 Segelschiffe
(Karavellen)



Bildkarten:

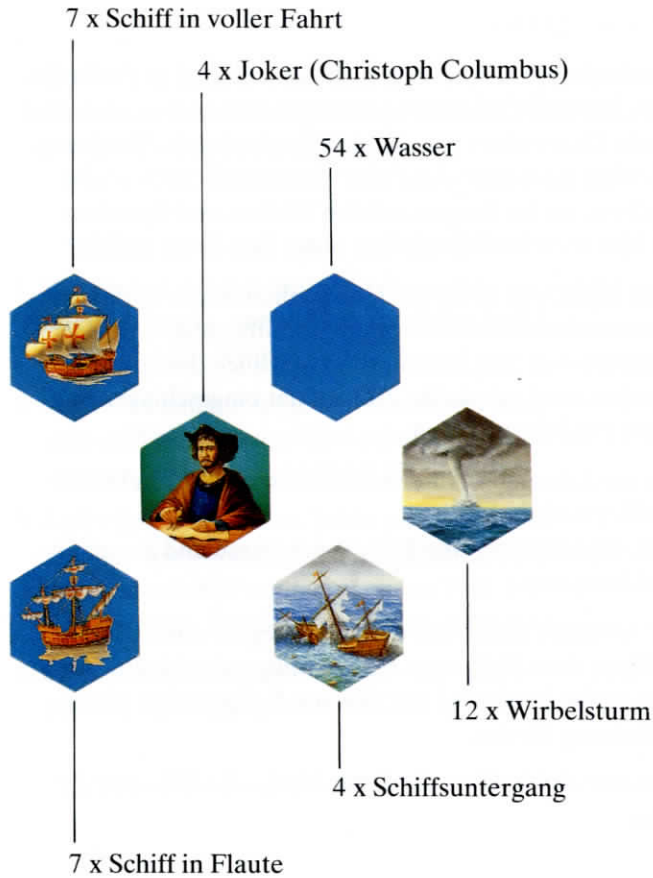
5 x Wal

11 x Buchstaben

8 x Zielhäfen in Amerika

12 x Route von Christoph Columbus

11 x Inseln



Einstimmung · Das Spielziel · Vorbereitung

Der Spielablauf

Beispiel für einen kompletten Spielzug

Das Legen

Der Wirbelsturm Joker

Das Segeln

Wertvoller Hinweis · Totale Blockaden · Absprachen

Landung in Amerika · Doppelbelegung

Das Spielende



Einstimmung

Hand aufs Herz: Wer wäre nicht gern einmal in die Rolle von Christoph Columbus geschlüpft? Und sei es auch nur für die Dauer eines spannenden Spieleabends. Wer hätte sich nicht gern einmal auf eine abenteuerliche Seefahrt begeben, um im Ringen mit den Tücken und Gewalten des Meeres seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen?

Dazu bietet sich heute die Gelegenheit. Jeder darf der Kommandant eines Entdeckungsschiffes sein. Und wie Columbus vor 500 Jahren, so wissen auch die Spielkapitäne nicht, ob sie ihr Ziel auf der eingeschlagenen Route erreichen werden.

Wer wird als erster Amerika entdecken – und zu Hause den Sieg verkünden?

Also, Wasser unter den Kiel, Segel setzen und ab geht's ins Abenteuer.

Die Armada (Flotte) des Columbus segelte am 3. August 1492 aus dem Hafen von Palos (Südspanien) in Richtung Kanarische Inseln und von dort am 8. September weiter in Richtung Westen.

Es waren drei Schiffe: die Santa Maria, die Niña und die Pinta.

Spielziel

ist es, mit einer Karavelle* über den Atlantik zu segeln und, nach der Entdeckung Amerikas, als erster wieder in einem der Heimathäfen zu landen.

Vorbereitung

1. Zuerst werden sämtliche Kärtchen aus den Stanztafeln gedrückt, **verdeckt** in den Schachteldeckel gelegt und gut gemischt.
2. Anschließend nimmt jeder Teilnehmer **10 Kärtchen** und stellt sie auf seine Kartenbank. Vorsicht vor neugierigen Blicken der anderen Kapitäne!
3. Jeder Spieler wählt ein Schiff und sucht sich am rechten Spielrand ein beliebiges Hafensfeld aus, auf das er sein Schiff stellt. Auf einem Feld darf nur ein Schiff stehen. Der Schiffsbug zeigt nach Amerika.
4. Drei Kurzspielregeln dienen als Gedächtnisstütze und werden bereitgelegt.



*Karavelle: kleines Handelsschiff von ca. 16 Meter Länge, etwa 60 Tonnen Wasserverdrängung und einer Besatzung von etwa 30 Mann.

**Diese rote Linie zeigt die Route des Christoph Columbus. Die Ziffern geben die zurückgelegten Tagesstrecken an.

Spielablauf

Sehen wir uns den Spielplan an. Er zeigt eine vergilbte Seekarte zwischen den Kontinenten Europa auf der rechten und Amerika auf der linken Seite. Die Kapitäne versuchen, durch Legen der Kärtchen eine Route zu finden. **Nur auf den gelegten Kärtchen** dürfen die Schiffe segeln. Es ist dabei gleichgültig, wer die Kärtchen gelegt hat.

Der Jüngste beginnt, danach geht die Reihenfolge im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt seinen Spielzug nach folgendem Schema aus:

1. Legen der Kärtchen
2. Segeln
3. **Kärtchenvorrat auf 10 Stück ergänzen (wird das Ergänzen vergessen, so darf es nachgeholt werden).**

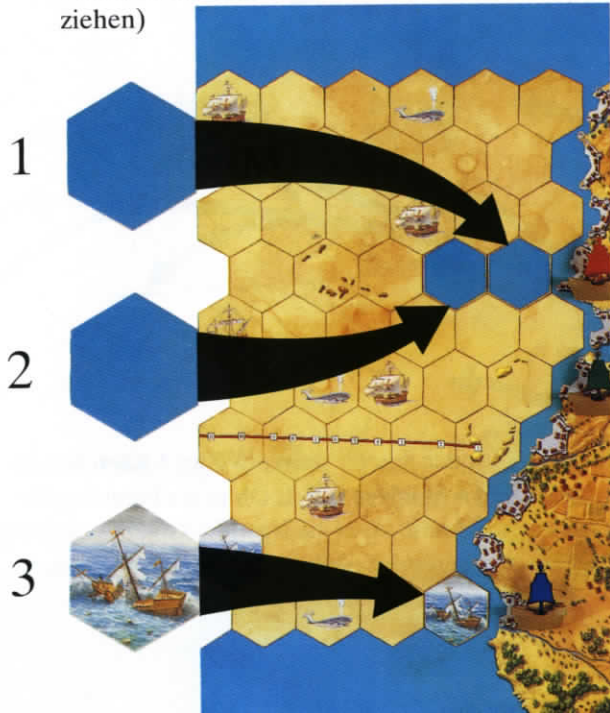


Kapitäne sind neugierige Leute. Damit das Kiebitzen nicht zu einfach wird, werden die Kärtchen, wie Abbildung zeigt, in der Legebank aufbewahrt.



Beispiel für einen kompletten Spielzug (Spieler rot startet)

- Legen:**
1. Wasserkärtchen
 2. Wasserkärtchen
 3. »Sinkendes Schiff« als Blockade für gegnerisches Schiff (Spieler blau muß, wenn er an der Reihe ist, zu dem nächsten freien Hafen ziehen)



Segeln: Von einem Hafen aus wären bis zu 3 Felder erlaubt. Der Spieler (rot) kann hier jedoch nur 2 Felder segeln.

Ergänzen: 3 Kärtchen aus dem Vorrat im Schachteldeckel nehmen.





Das Legen

Die Legekärtchen dürfen nur nach den folgenden Regeln auf dem Spielplan abgelegt werden:

Ganz egal wo: Jeder Spieler **muß** pro Zug **3 Kärtchen** legen, **bei 5 und 6 Spielern nur 2**. Ob er sie beim Segeln selbst ausnützen kann, ob er sie irgendwo in eine entfernte Spielplanregion legt oder ob er sie als Hindernis seinen Kontrahenten vor die Nase legt, **Legen ist Pflicht!**



Schiff in voller Fahrt:

Auf alle bildgleichen Felder und Felder ohne Abbildung (Wasserfelder)



Buchstaben, Inseln, Küstenteile, Wale, Schiffsroutenteile:

Nur auf bildgleiche Felder des Spielplanes



Wasser:

Auf alle Felder ohne Abbildung



Joker
(Christoph Columbus)

Auf alle Felder. Er ersetzt alle Abbildungen
Ausnahme: Das sinkende Schiff



Schiff in Flaute:

Auf alle bildgleichen Felder und auf Felder ohne Abbildung (Wasserfelder)



Sinkendes Schiff:

Nur auf Wasserfelder



Der Wirbelsturm

wird beim Ausspielen **neben** dem Spielplan abgelegt. Wer den »Wirbelsturm« ausspielt, darf ein auf dem Spielplan liegendes unbesetztes Kärtchen **verlegen** (hinwegwirbeln) und kann damit sowohl Hindernisse aus dem Weg räumen als auch günstige Karten (Schiff in voller Fahrt, Wasser, Wal, Joker) in eigene Reichweite bringen. Ein einmal ausgespielter »Wirbelsturm« **darf nicht ein zweites Mal** eingesetzt werden.

Beispiel: Vor meinem Schiff liegt ein »Sinkendes Schiff«. Ich lege einen Wirbelsturm neben dem Spielplan ab und setze das »Sinkende Schiff« dem führenden Spieler vor den Bug.





Der Joker (Christoph Columbus)

kann mit einer Ausnahme **jede** Karte ersetzen (auch Zielhäfen an der Küste Amerikas). Er darf deshalb überall aufgelegt werden. **Ausnahme: das »Sinkende Schiff«.**

Bereits gelegte Joker können durch die Bildkarte, die er ersetzt, eingetauscht werden. In diesem Fall kann er sofort eingesetzt werden, das gilt dann als ein Legezug.

Er kann, wenn der Spieler an der Reihe ist, aber auch nur ausgetauscht und auf der Legebank aufgehoben werden. Das gilt dann nicht als Legezug.

Den Joker kann man auch als »Wirbelsturm« verwenden. Er wird dann auch, wie ein »Wirbelsturm«, neben dem Spielplan abgelegt, und der Spieler versetzt ein Kärtchen. Dieser Joker darf, wie der Wirbelsturm, auch nicht ein zweites Mal eingesetzt werden.



Das Segeln

Wie weit bei jedem Zug mit einem Schiff gesegelt werden darf, hängt von dem Kärtchen (Standfeld) ab, auf dem es steht.

Schiff in Flaute

Wer auf ein »Schiff in Flaute« segelt, wird augenblicklich abgebremst. Überschüssige Segelpunkte verfallen. Von dem Flaufenfeld kann beim nächsten Zug nur 1 Feld weit gesegelt werden.

Sinkendes Schiff · Totales Hindernis!

Es ist grundsätzlich verboten, auf oder über dieses Feld zu segeln! Das »Sinkende Schiff« ist besonders gut geeignet, gegnerische Schiffe aufzuhalten.

Standfeld

Segeldistanz

Schiff in voller Fahrt

4 Felder

**Bildkarten: Columbus-Route, 3 Felder
Inseln, Buchstaben, Wale,
Start- und Zielhäfen**



Wasserkärtchen

2 Felder

Joker (Columbus)

2 Felder

Schiff in Flaute

1 Feld

Sinkendes Schiff

0 Felder



Feinheiten beim Segeln

1. Jedes Feld darf immer nur mit einem Schiff besetzt sein. Gegnerische Schiffe dürfen aber überholt, d. h. übersprungen werden (besetzte Felder mitzählen). Jeder darf segeln in welche Richtung er will.
2. Es bleibt jedem Spieler vorbehalten, ob er die volle Felderzahl ausnutzen möchte oder nicht. Er kann auch stehenbleiben und **nur** seine Kärtchen legen. Er darf auch rückwärts segeln.
3. Am Anfang darf von Starthafen zu Starthafen gesegelt werden, was jedoch jeweils als 1 Zugfeld betrachtet wird.
4. Wer an letzter Position liegt, darf 1 Feld weiter segeln, als eigentlich erlaubt ist. Liegen mehrere Schiffe auf gleicher Höhe, gibt es keinen »Letzten«!



Wertvoller Hinweis für die Kapitäne, die keine Küstenteile besitzen: Der Hafen auf Florida kann immer angelaufen werden.



Totale Blockade

Wer total blockiert ist, meldet »Leck« an und setzt aus. Kärtchen legen und neue vom Vorrat nehmen muß er trotzdem. Vielleicht gelingt es ihm dadurch, die Blockade zu knacken. Ansonsten darf der Unglückliche nach dreimaligem Aussetzen ein Kärtchen seiner Wahl aus dem Weg räumen, so als hätte er einen »Wirbelsturm« ausgespielt. Anschließend führt er seinen normalen Zug aus. Zur Erinnerung, wie oft ein Spieler ausgesetzt hat, legt dieser jedesmal ein Kärtchen seiner Kartenbank verdeckt auf den Tisch.



Absprachen

und Bündnisse der Spieler untereinander sind zulässig,
solange sie nicht wider gute Sitten verstoßen!

Z. B., daß man sich nicht gegenseitig blockiert, dafür aber
den führenden Spieler.



Landung in Amerika

Am Freitag, dem 12. Oktober 1492, betritt Christoph Columbus nach 34 Tagen auf See (ab den Kanarischen Inseln) Land – die heutigen Bahamas. Er war überzeugt, daß er den Seeweg nach Asien gefunden hatte und in China gelandet war.

Erreicht ein Spieler einen der Anlegeplätze an der amerikanischen Küste (evtl. überschüssige Segelpunkte verfallen), so wendet er sein Schiff und segelt beim nächsten Zug heimwärts.



Folgende Regeländerungen treten nun für **alle** Spieler in Kraft:

1. Ab sofort muß pro Spielzug nur noch **mindestens 1 Kärtchen** abgelegt werden. Erlaubt sind aber bis zu 3 Kärtchen (auch bei mehr als 4 Spielern).
2. Ab sofort sind mit den Schiffskärtchen (»Schiff in voller Fahrt«, »Schiff in Flaute« und »Sinkendes Schiff«) **Doppelbelegungen** möglich. Diese dürfen als 2. Karte auf **alle** Bildkarten und Wasserfelder von bereits **belegten** Feldern gelegt werden. Es dürfen jedoch höchstens 2 Kärtchen aufeinanderliegen.
Ausnahme: Verboten ist Schiff auf Schiff und Schiff auf Joker!
3. Ab sofort müssen sich die Kapitäne an die Zugreihenfolge »Legen – Segeln« **nicht** mehr halten. Sie können auch mit dem Segeln beginnen und anschließend erst legen. Sogar »Legen – Segeln – Legen« ist zulässig.



Spielende

Am 14. März 1493, nach etwa 8 Monaten, lief Christoph Columbus in den heimatlichen Hafen Palos ein.

Wenn der Kartenvorrat im Schachteldeckel aufgebraucht ist, entfällt das Ergänzen. Gehen auch die Kärtchen auf der Kartenbank zu Ende, kann man nur noch segeln.

Wer (unter dem Jubel der versammelten Menge) als erster in irgendeinem Heimathafen anlegt, der hat das Rennen gemacht. Gratulation!

Die anderen Kapitäne müssen weitersegeln, bis sie die nachfolgenden Ränge unter sich entschieden haben. In jeden Heimathafen darf jeweils nur ein Schiff einlaufen. Auch da soll es noch verbissene Kämpfe um so manche Seemeile gegeben haben . . .

Verwendung des Warenzeichens COLUMBUS mit freundlicher Genehmigung der Firma Ernst Paul Lehmann Patentwerk, Nürnberg.

