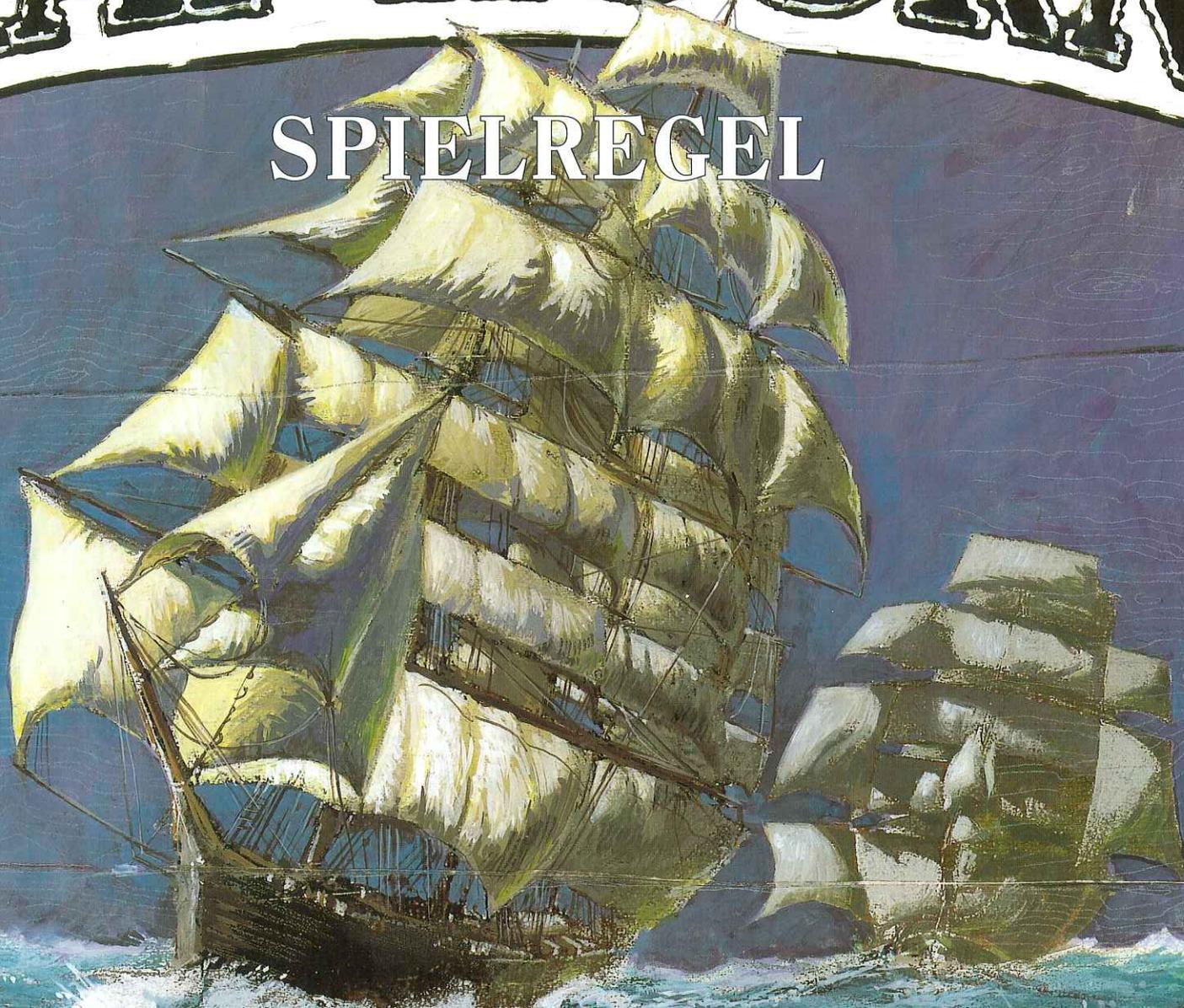


Thorsten Gimmler

# KAP HOORN

SPIELREGEL



# KAP HOORN

## Ein dramatisches Wettrennen für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

In den Jahren 1852 und 1853 gab es eine **denkwürdige Wettfahrt mehrerer Klipper von New York nach San Francisco**. Obwohl die Großsegler mit einigen Tagen Abstand gestartet waren, kamen sie sich während des dramatischen Rennens auf Sichtweite nah. Im Kampf mit den sich ständig verändernden Windverhältnissen ging es rund ums Kap Hoorn an der Südspitze Südamerikas. Erleben Sie dieses Ereignis nun am eigenen Leibe, setzen Sie sich den launischen Winden aus und stellen Sie Ihr nautisches Geschick unter Beweis.

### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 90 Windkärtchen
- 9 Chips „Nautische Stationen“
- 15 Windrosen-Chips
- 5 Segelschiffe
- 5 Logbücher
- 5 Segelsteine

### Spielziel

Die Wettfahrt um Kap Hoorn ist in drei Etappen eingeteilt. In jeder Etappe kann eine Nautische Station angesteuert werden, um dort eine Windrose zu erhalten. Die Wettfahrt können Sie gewinnen, wenn Sie als erster eine der beiden Siegbedingungen erfüllt haben:

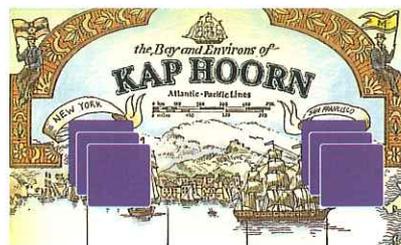
1. Entweder Sie sammeln in zwei der Etappen zwei Windrosen verschiedener Farbe ein und überqueren die Ziellinie als erster.

oder

2. Sie sammeln in jeder der drei Etappen jeweils eine Windrose anderer Farbe ein – dann haben Sie mit Erreichen der dritten Windrose sofort gewonnen.

### Spielvorbereitung

- Lösen Sie vor dem allerersten Spiel die vorgeplanten Teile aus den Tableaus.
- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
- Breiten Sie die Windkärtchen (mit den Pfeilen) verdeckt auf dem Tisch aus und mischen Sie die Kärtchen gründlich. Bilden Sie dann aus den Kärtchen zwei verdeckte Stapel und setzen



Sie beide Stapel auf das „Kap Hoorn-Feld“.

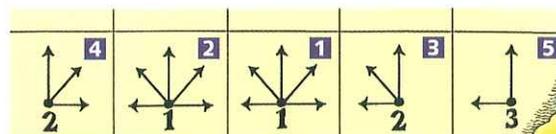


- Plazieren Sie die 9 Chips „Nautische Stationen“ (mit römischen Ziffern) auf den dafür vorgesehenen Feldern des Spielplanes.



- Legen Sie die 15 Windrosen-Chips nach Farben sortiert neben dem Spielplan bereit.

- Der Startspieler wird auf beliebige Art ermittelt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich sein Segelschiff, seinen Segelstein und ein Logbuch. Jeder Spieler setzt seinen Segelstein auf Feld „3“ seines Logbuchs.
- Von den verdeckt liegenden Stapeln zieht jeder Spieler drei Windkärtchen und nimmt sie auf die Hand (oder legt sie verdeckt vor sich ab). Kein Spieler sollte wissen, welche Windkärtchen die anderen besitzen.
- Die Segelschiffe werden auf ihre Startpositionen gesetzt. Der Startspieler setzt sein Schiff auf das Feld mit der „1“ in der Ecke oben rechts, sein linker Nachbar besetzt die „2“, dessen linker Nachbar dann die „3“ usw.



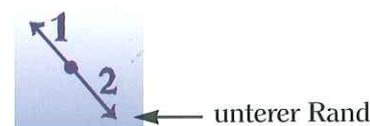
### Spielablauf

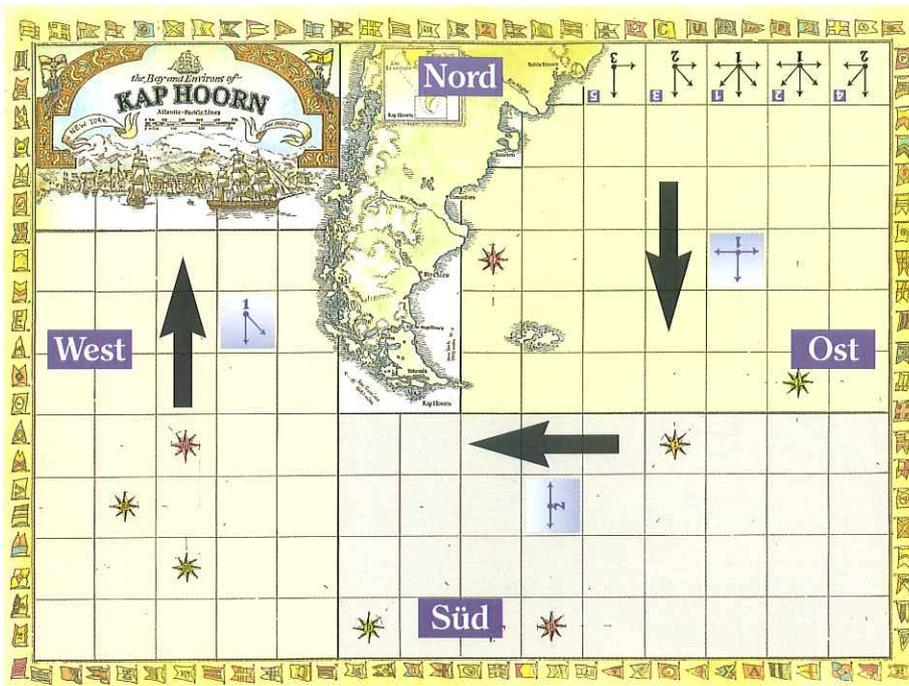
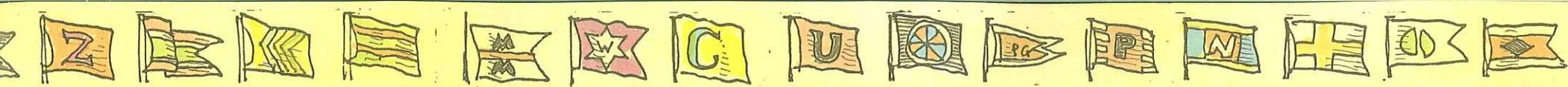
Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

**Kurzinfo:** Gesegelt, das heißt ein Schiff bewegt, wird folgendermaßen: Das Schiff steht auf einem Windkärtchen. Das Schiff zieht immer genau so weit, wie auf diesem Kärtchen angegeben ist und in die Richtung eines Pfeiles. Da ein Schiff nur auf Windkärtchen stehenbleiben darf, muß auf dem Zielfeld ein Windkärtchen liegen. Ein Schiff darf aber über Felder ohne Windkärtchen hinwegziehen.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat in seinem Zug die folgenden Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge auszuführen:

1. Der Spieler erhält einen Segelpunkt dazu; also verschiebt er seinen Segelstein auf das nächsthöhere Feld. Bei Feld 8 ist Schluß, kein Spieler kann also mehr als acht Segelpunkte besitzen.
2. Der Spieler darf beliebig viele Windkärtchen auf dem Spielplan auslegen (das kann auch null sein).
  - Jedes Kärtchen, das gelegt wird, muß an ein bereits liegendes Kärtchen angrenzen – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Zu Beginn des Spieles muß an die aufgedruckten Startfelder angelegt werden.
  - Kärtchen dürfen nur auf freie Felder gelegt werden, nicht auf bereits liegende. *Ausnahme siehe „Überdecken von liegenden Kärtchen“.*
  - Je nach Spielplanbereich müssen Kärtchen in einer bestimmten Richtung ausgelegt werden. Im ersten Bereich (gelblich) muß der untere Rand des Kärtchens im Norden liegen, im zweiten Bereich (bläulich) im Osten und im dritten Bereich (rötlich) im Süden.





- Wird ein Windkärtchen auf ein Feld mit einer „Nautischen Station“ gelegt, so muß es unter diese Station geschoben werden. Details zu den „Nautischen Stationen“ finden Sie am Ende der Regel.

### Überdecken von liegenden Kärtchen:

Liegt auf einem Feld bereits ein Windkärtchen (z.B. mit einer ungünstigen Richtung), so darf es mit einem neuen Windkärtchen überdeckt werden. Es gelten folgende Bedingungen:

- Wer ein Kärtchen überdeckt, darf in seinem Zug kein anderes Windkärtchen legen.
- Ein Windkärtchen darf nicht überdeckt werden, wenn der Spieler, der es legt, dieses Kärtchen selbst in seinem Zug erreichen könnte.
- Dieses Verbot gilt auch für Bewegungen, die durch „Ignorieren“ (siehe entsprechende Sonderregel) ermöglicht werden.
- Ein Windkärtchen, auf dem ein Schiff steht, darf nicht überdeckt werden

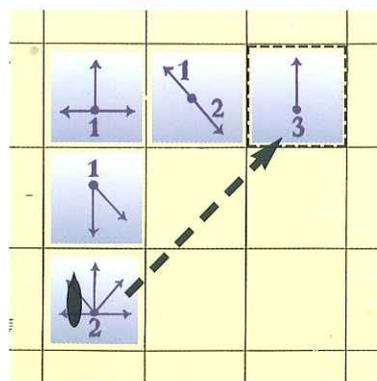
- Der Spieler bewegt nun sein Schiff. Maßgebend für die Bewegung ist immer das Windkärtchen, auf dem das Schiff steht.
  - Das Schiff wird um genau so viele Felder versetzt, wie die Zahl auf dem Windkärtchen vorgibt.

werden, wenn auf dem Zielfeld ein Windkärtchen liegt. Ist dort kein Windkärtchen vorhanden, darf das Schiff nicht bewegt werden.

- Ein Schiff darf auch dann nicht auf ein Kärtchen gezogen werden, wenn dort bereits ein anderes Schiff steht. Nur ein Schiff pro Kärtchen ist erlaubt. Ausnahme: auf Kärtchen mit Nautischen Stationen dürfen beliebig viele Schiffe stehen!
- Ein Schiff darf über ein anderes hinwegziehen.

### Beispiel für einen Spielzug:

*Der Spieler legt das Windkärtchen mit der „3“ an ein schon liegendes an. Anschließend bewegt er sein Schiff, wie auf dem Ausgangskärtchen angegeben 2 Felder vor, in eine der fünf Richtungen. Er entscheidet sich für diago-*



- Das Schiff muß immer in Richtung des Pfeiles gezogen werden. Sind mehrere Pfeile vorhanden, darf sich der Spieler einen davon aussuchen und in diese Richtung ziehen.
- Ein Schiff darf über Felder ohne Windkärtchen hinwegziehen.
- Das Schiff darf nur dann bewegt

*nal nach rechts und zieht 2 Felder auf das gerade gelegte Kärtchen.*

### Drei Sonderregeln:

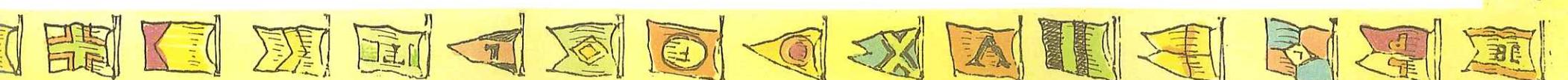
- „Verzichten“: Ein Spieler kann freiwillig auf das Bewegen seines Schiffes verzichten. Das heißt, er führt seinen Zug wie gewöhnlich aus, verzichtet aber auf das Bewegen seines Schiffes. Dafür erhält er einen Segelpunkt dazu (Segelstein versetzen).
  - „Ignorieren“: Gegen Zahlung von drei Segelpunkten kann ein Spieler die Anweisungen eines Windkärtchens ignorieren und sein Schiff auf eines der direkt benachbarten Felder ziehen. Natürlich muß auch auf diesem benachbarten Feld ein Windkärtchen liegen.
  - „Noch einmal bewegen“: Gegen Zahlung von fünf Segelpunkten darf ein Spieler sein Schiff erneut bewegen. Das heißt, von dem soeben erreichten Feld zieht er weiter auf ein anderes Feld (mit Windkärtchen).
- Zum Schluß seines Zuges zieht der Spieler eines der verdeckt liegenden Windkärtchen, sieht es an und nimmt es auf die Hand (oder legt es verdeckt vor sich ab).
  - Zusätzlich kann der Spieler Windkärtchen kaufen. Für jedes weitere Windkärtchen muß er einen Segelpunkt zahlen (Segelstein zurücksetzen). Ein Spieler darf aber nicht mehr als sechs Windkärtchen besitzen.

Damit ist der Zug eines Spielers beendet, sein linker Nachbar ist an der Reihe und führt die beschriebenen Punkte 1 bis 4 aus.

### Erreichen einer Nautischen Station

Im Spiel gibt es neun „Nautische Stationen“, zusammengefaßt in je drei Etappen: 3 Stationen in Etappe I, 3 in Etappe II und 3 in Etappe III. Die drei Stationen in jeder Etappe haben verschiedene Farben (gelb, rot und grün).

- Erreicht das Schiff eines Spielers eine Station



der Etappe I, so nimmt sich der Spieler eine Windrose in der Farbe dieser Station und legt sie auf dem obersten Feld seines Logbuchs ab.

- Bei einer Station der Etappe II muß der Spieler eine andersfarbige Station ansteuern als bei Etappe I, da kein Spieler zwei Windrosen gleicher Farbe besitzen darf. Die zweite Windrose legt der Spieler auf das mittlere Feld seines Logbuchs.

- Bei einer Station der Etappe III muß der Spieler die Station der noch fehlenden Farbe ansteuern und sie auf dem dritten Feld ablegen.

*Wichtig: In jeder Etappe (aus drei Stationen) darf ein Spieler nur eine Windrose nehmen! Kein Spieler darf z.B. zwei Windrosen der Etappe I besitzen.*

*Beispiel: Der Spieler hat schon eine rote Windrose in Etappe I gesammelt, aus Etappe II hat er eine grüne Windrose. Also muß seine dritte Windrose in Etappe III blau sein.*

Weiter gilt:

- Eine „Nautische Station“ gilt dann als erreicht, wenn der Spieler sein Schiff auf dieses Feld gezogen hat.
- Auch für dieses Feld gilt, daß ein Windkärtchen auf diesem Feld liegen muß – unter dem Chip mit der Station.
- Auf „Nautischen Stationen“ dürfen beliebig viele Schiffe gleichzeitig stehen.

## Spielende

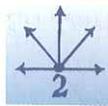
Das Spiel endet entweder,

- wenn ein Spieler zwei verschiedenfarbige Windrosen in zwei verschiedenen, beliebigen Etappen gesammelt hat und sein Schiff als erstes die Ziellinie überquert.

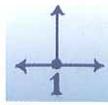
oder

- wenn ein Spieler drei verschiedenfarbige Windrosen in drei verschiedenen Etappen auf seinem Logbuch gesammelt hat. Dann ist das Spiel sofort beendet und der Spieler hat gewonnen.

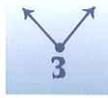
## Erklärung zu ausgewählten Windkärtchen



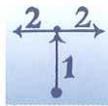
Geradeaus, oder diagonal nach links oder rechts – oder seitlich nach links oder rechts.



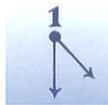
Geradeaus, oder seitlich nach links oder nach rechts.



Diagonal nach links oder diagonal nach rechts.



Zuerst 1 Feld geradeaus, dann 2 Felder nach links oder rechts.



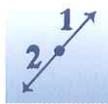
In gerader Richtung rückwärts oder diagonal zurück nach rechts.



Diagonal zurück, entweder nach links oder rechts.



Seitlich ziehen, entweder nach links oder rechts.



Entweder 1 Feld diagonal nach rechts oder 2 Felder diagonal zurück nach links.

## Der Autor

Thorsten Gimmler, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Frau und zwei kleinen Kindern in Berlin. Der Student der Elektrotechnik ist leidenschaftlicher Spieler und auch Spielekritiker. Mit seiner dramatischen Wettfahrt „Kap Hoorn“ erscheint nun eins seiner ersten eigenen Spiele.

## Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

## Illustration

Grafik Studio Krüger: Claus Stephan

## Grafik

Thilo Rick /Anke Pohl

## Foto

Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr: 682019

© 1999 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY