



Spielanleitung Deutsch

Stürmische See, hoher Wellengang.

Wind aus allen vier Himmelsrichtungen zerrt gewaltig an den Segeln der Santa Timea und ihren Begleitschiffen – sie befinden sich in Seenot, jedoch dieses Mal ganz ohne Rettungsboot!

Die Spieler versuchen ihr Schiff möglichst clever an der gerade vorherrschenden Windrichtung auszurichten, um möglichst wenig Schaden an ihrem Schiff hinnehmen zu müssen.

Spielmaterial / 80 Spielkarten:

60 Steuerkarten

(je 14 pro Himmelsrichtung mit den Werten 1 bis 14 + 4x Piratenbraut),

20 Windrichtungskarten

(5 Karten pro Himmelsrichtung) mit 1 (2x), 2 (2x) und 3 (1x) Schadenspunkten.

Spielziel

Die Spieler versuchen in den einzelnen Durchgängen möglichst wenige Schadenspunkte zu kassieren. Je besser einem dies gelingt, desto mehr Siegpunkte kann man gewinnen. Mögliche Sonder-siegpunkte sollte man als Profi aber ebenfalls nicht außer Acht lassen.

Spielablauf

Eine Partie geht über 5 Durchgänge und jeder Durchgang geht über genau 12 Stiche.

Am Anfang eines Durchgangs werden die 20 Windrichtungskarten gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte platziert. Danach werden die obersten drei Karten offen nebeneinander an eine Seite des Stapels gelegt. Um die vom Nachziehstapel am weitesten entfernt liegende Karte wird in jedem Stich gespielt. Die anderen beiden Karten dienen zur Vorausplanung der nächsten Stiche.

Die 60 Steuerkarten werden ebenfalls gemischt und 12 Karten an jeden Spieler verteilt. Übriggebliebene Karten werden in diesem Durchgang nicht benötigt.

Startspieler eines Durchgangs ist jeweils der in der Gesamtwertung führende Spieler (bei Gleichstand derjenige, der im letzten Durchgang Startspieler war); im ersten Durchgang derjenige, der zuletzt auf einem sinkenden Schiff ausharren musste. In den folgenden Stichen wird immer Startspieler, wer im vorangegangenen Stich die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat.

Die Spieler legen reihum im Uhrzeigersinn offen eine beliebige Steuerkarte aus. Der Spieler, der den niedrigsten Wert ausspielt, muss die aktuelle

Windrichtungskarte offen in seine Auslage legen. Die abgebildeten Punkte stellen die Schadenspunkte am Schiff dar. Der Spieler mit dem höchsten ausgespielten Wert muss die erste Steuerkarte des nächsten Stichs ausspielen.

Zuvor werden die beiden offenen Windrichtungskarten so zur Seite geschoben, dass Platz für eine neu aufzudeckende Karte entsteht. (Die Windrichtungskarten für die nächsten drei Stiche liegen somit immer offen aus.) Die ausgespielten Karten eines Stichs können zur Seite gelegt werden. **(Bsp. 1)**

Besonderheiten

Spielt man eine Steuerkarte mit derselben Windrichtung wie auf der gerade ausliegenden Windrichtungskarte, zählt der volle Wert auf der Steuerkarte.

Spielt man eine Steuerkarte mit dem der Windrichtungskarte entgegengesetzten Wind, so ist die Karte null Punkte wert; werden mehrere Steuerkarten mit der entgegengesetzten Windrichtung gespielt, zieht man die entsprechenden Zahlenwerte auf diesen Steuerkarten zum Auflösen des Gleichstandes heran. **(Bsp. 2)**

Spielt man eine Steuerkarte mit einer um 90° gedrehten Windrichtung, so zählt der jeweils halbierte Zahlenwert der Steuerkarte (**s. Zahlenwert im Kompass; Bsp. 3**).

Piratenbraut: Die Piratenbraut nimmt den Wert der zuvor ausgespielten Karte an (Dies kann auch eine Piratenbraut gewesen sein, die den Wert der davor ausgespielten Steuerkarte annahm.). Diese Spieler werden in diesem Stich definitiv nicht die Windrichtungskarte nehmen müssen oder Startspieler im nächsten Stich werden (**Gleichstandsregel; Bsp. 4**). Nur in dem Ausnahmefall, dass man als Startspieler nur noch eine Piratenbraut (oder mehrere) auf der Hand hat, darf diese als erste Karte gespielt werden. Dieser Spieler muss jedoch auf jeden Fall die aktuelle Windrichtungskarte nehmen, egal welche Steuerkarten die anderen Spieler auslegen.

Gleichstände

Spiele zwei oder mehr Spieler gleiche Werte, stechen sie sich gegenseitig aus (Diese Spieler erhalten nie eine Windrichtungskarte und werden nie Startspieler.) und der Spieler mit dem nächst niedrigeren bzw. höheren Wert erhält die Windrichtungskarte bzw. wird Startspieler. Es kann somit auch vorkommen, dass ein Spieler die Windrichtungskarte nehmen muss und Startspieler wird (**Bsp. 5**).

Gibt es in einem Stich nur Gleichstände, so wird diese Windrichtungskarte aus dem Spiel genommen, kein Spieler erhält sie. Der Startspieler des letzten Sticks bleibt auch im nächsten Stich Startspieler.

Nach 12 Stichen findet eine **Auswertung** statt.

Zunächst können die Spieler jeweils ein Set pro Farbe, bestehend aus den Werten 1,2,3 einer Windrichtung, zur Seite legen – diese Karten spielen in der Auswertung keine weitere Rolle (maximal ein Set pro Windrichtung ist möglich).

Alle anderen Werte der gesammelten Karten werden addiert. Wer die meisten Schadenspunkte erhalten hat, belegt den letzten Platz in diesem Durchgang, wer die zweit meisten gesammelt hat, ist Vorletzter etc. Wer die wenigsten Schadenspunkte kassiert hat, ist Gewinner der Runde. Siegpunkte werden wie folgt gut geschrieben:

bei 5 Spielern:

1. 5 Pkt.; 2. 4 Pkt.; 3. 3 Pkt.; 4. 2 Pkt.; 5. 1 Pkt.

bei 4 Spielern:

1. 4 Pkt.; 2. 3 Pkt.; 3. 2 Pkt.; 4. 1 Pkt.

bei 3 Spielern:

1. 3 Pkt.; 2. 2 Pkt.; 3. 1 Pkt.

bei 2 Spielern:

1. 2 Pkt.; 2. 0 Pkte.

Bei Gleichständen werden die Platzierungspunkte addiert, durch die Spielerzahl geteilt und notfalls aufgerundet als Siegpunkte notiert.

Beispiel: 2x 2. Platz in einer 5er Partie: $4+3/2=4$; der nächste Spieler belegt den 4. Platz..

Die Siegpunkte werden zu den in den vorangegangenen Durchgängen gewonnenen hinzuaddiert; der nun Führende ist Startspieler des ersten Stichs im nächsten Durchgang.

Nach 5 Durchgängen gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte erringen konnte. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Durchgänge für sich entscheiden konnte. Herrscht auch darin Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Für die Auswertung bzw. das Notieren der Siegpunkte gibt es eine Abrechnungstabelle zum Downloaden auf der Verlagshomepage:
www.argentum-verlag.de

Autor: Dirk Liekens • **Grafik:** Dennis Lohausen

Redaktionelle Betreuung: Klaus Ottmaier

© 2009 Argentum Verlag, Brabanter Straße 55 50672 Köln

Profispiel:

- Drei weitere Windrichtungskarten werden zu Spielbeginn aufgefächert auf die **andere Seite** des Windkartenstapels gelegt. Als eine Art Langzeitwetterprognose zeigen diese Karten an, welche Windrichtungskarten in diesem Durchgang nicht ins Spiel kommen.

- Gibt es in einem Stich **nur** Gleichstände, so wird die Windrichtungskarte nicht aus dem Spiel genommen, sondern zur Seite geschoben. Der Spieler, der die Windrichtungskarte des nächsten Stichs erhält, muss zusätzlich die zur Seite gelegte Karte (es können auch mehrere sein) in seine Auslage legen.

- Zusätzlich können die Spieler Sondersiegpunkte sammeln:

Am Ende eines Durchgangs kann man nach Auswertung der Schadenspunkte und Vergabe der entsprechenden Siegpunkte noch folgende Sondersiegpunkte erhalten:

für jeweils 2x den Wert 2 einer Windrichtung
(je 1x pro Windrichtung möglich): 2 Siegpunkte
für jeweils 2x den Wert 1 einer Windrichtung
(je 1x pro Windrichtung möglich): 1 Siegpunkt

Ob eine 1 oder 2 für Sondersiegpunkte oder ein Set mit den Werten 1,2,3 einer Windrichtung eingesetzt wird, muss der Spieler am Anfang der Auswertung festlegen.

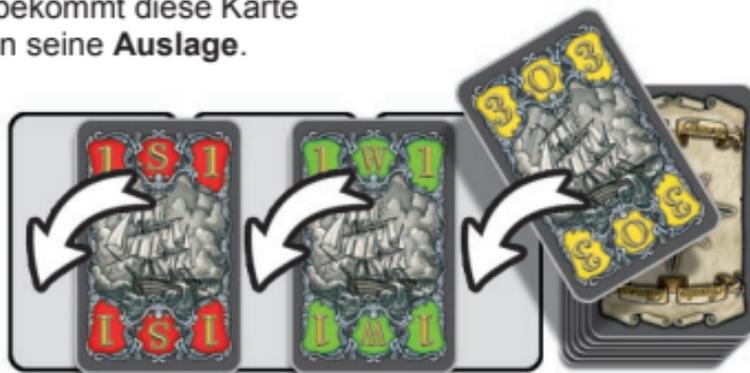
Zuletzt erhalten die Spieler noch je einen Minussiegepunkt für jeweils 4 (bei 2 und 3 Spielern) bzw. 3 (bei 4 und 5 Spielern) gesammelte Winrichtungskarten (ein 1,2,3-Set zählt auch hier nicht mit)(**Bsp. 6**).

Beispiel 1 / Example 1

Im ersten Stich wird um die Windrichtungskarte **Nord 2** gespielt.



Der Spieler mit dem niedrigsten ausgelegten Wert bekommt diese Karte in seine **Auslage**.



Dann nimmt die Karte **Süd 1** den freigewordenen Platz ein, die Karte **West 1** rückt ebenso um einen Platz weiter. Nun wird eine neue Karte aufgedeckt und auf den neben dem Nachziehstapel frei gewordenen Platz gelegt. Im nächsten Stich geht es um die Windrichtungskarte **Süd 1**.

Beispiel 2 / Example 2

Sebastian

Nadine



Windrichtung

Die aktuelle Windrichtung ist Nord. Sebastian spielt die Steuerkarte Süd 8, Nadine Süd 5. Beide Karten haben bei der vorherrschenden Windrichtung den Wert 0 (siehe Kompass). Da Sebastians Karte den höheren Wert hat, bekommt Nadine die Windrichtungskarte Nord 2 in ihre Auslage.

Beispiel 3 / Example 3

Sebastian

Nadine



Windrichtung

Die aktuelle Windrichtung ist Ost. Sebastian spielt die Steuerkarte Ost 5, Nadine Nord 11. Da gerade Ostwind vorherrscht, zählt bei der Steuerkarte Nord 11 nur der halbe Punktwert, also 5,5 Punkte (siehe Kompass). Da Sebastians Steuerkarte nur einen Punktwert von 5 aufweist, muss er die Windrichtungskarte Ost 3 in seine Auslage legen.

Beispiel 4 / Example 4

Sebastian



Nadine



Windrichtung Johannes

Die aktuelle Windrichtung ist Nord. Sebastian spielt die Steuerkarte Nord 13, Nadine eine Nord 14. Johannes legt nun eine Piratenbraut aus, was bedeutet, dass er ebenfalls eine Nord 14 spielt. Da somit Nadine und Johannes sich ausstechen, muss Sebastian die Windrichtungskarte Nord 2 in seiner Auslage platzieren.

Beispiel 5 / Example 5

Sebastian



Nadine



Johannes

Windrichtung

Dieselbe Ausgangssituation wie in Beispiel 3. Als dritter Spieler legt nun Johannes eine Süd 10 aus, die bei einem vorherrschenden Ostwind nur 5 Punkte wert ist (siehe Kompass). Da nun Sebastian und Johannes denselben Zahlenwert ausgespielt haben, stehen sie sich aus. Nadine muss die Windrichtungskarte Ost 3 nehmen und wird Startspielerin.

Beispiel 6 / Example 6



Auswertung eines Durchgangs einer 4er Partie:

Sebastian legt sein Nordwindset (1,2,3) zur Seite, sodass folgende Punktverteilung entsteht: Johannes (6 Schadenspunkte) erhält nur einen Siegpunkt, Annabelle und Nadine (je 4 Schadenspunkten) erhalten je 3 und Sebastian (2 Schadenspunkte) bekommt 4 Siegpunkte. Zusätzlich erhält Nadine einen Sonder siegpunkt, da sie zweimal die Karte Süd 1 hat. Da Nadine und Johannes jeweils drei Windrichtungskarten erhalten haben, müssen beide noch einen Siegpunkt abgeben.

Stand nach diesem Durchgang:

Sebastian: $4+0-0=4$ Nadine: $3+1-1=3$;
Annabelle: $3+0-0=3$ Johannes: $1+0-1=0$