



Norderwind

„Reiche Fracht auf rauer See“

Für 2-4 Spieler
ab 10 Jahren

Die Hafenstädte des Handelsbundes – Norderkap, Trutzhavn und Olesand – wurden von Piraten überfallen. Die geschundenen Städte bitten die Kapitäne des Bundes (die Spieler) um Hilfe. So erhalten die Spieler Aufträge, die Hafenstädte mit bestimmten Waren oder Gold zu beliefern sowie Piratenschiffe aufzubringen und deren Kapitäne gefangen zu nehmen.

Jeder Spieler besitzt ein großes Schiff, das er im Lauf des Spiels ausrüstet. So erhöhen Kanonen die Chance, Piratenschiffe zu besiegen; Mannschaftsmitglieder bieten spezielle Vorteile und eine Investition in die Segel erhöht die Fahrweite eines Schiffes. Wer sein Schiff klug ausbaut und geschickt Waren ein- und verkauft, wird die Nase vorne haben.

Im Spiel zu zweit und zu dritt gewinnt, wer als Erster 10 Aufträge erfüllt hat. Zu viert bringen schon 8 erfüllte Aufträge den Sieg.

Vorbereitung

Eine Liste des Spielmaterials finden Sie auf der letzten Seite.

Vor dem ersten Spiel:

- Lösen Sie die Kartonteile vorsichtig aus den Rahmen.
- Legen Sie die Kanonen, die Handelsbriefe, die Goldmünzen, die Meerkarten sowie die große Siegpunkttafel zunächst zur Seite.



Kanone Handelsbrief Goldmünzen Meerkarten (Rückseite)

- Die jetzt verbliebenen Teile benötigen Sie zum Aufbau der Schiffe.

Der Aufbau der Schiffe

Unten sind alle Teile abgebildet, die Sie für den Aufbau eines Schiffes benötigen.



Rumpf Deck Mast Segel Krähennest

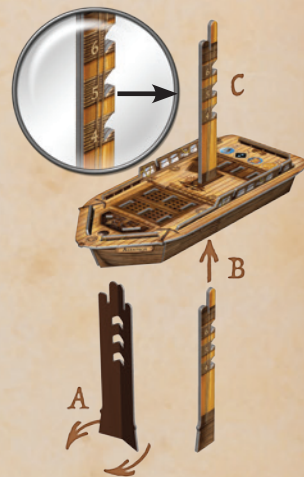
1. Schiffskörper zusammenbauen

- Falten Sie die Seitenwände des Rumpfes nach oben.
- Schieben Sie die seitlichen Laschen des Rumpfes in die langen Schlitz des Decks.
- Stecken Sie die Hecklasche des Rumpfes in den Schlitz am Heck. Dazu müssen Sie wahrscheinlich das Deck etwas anheben.
- Genauso verfahren Sie mit den beiden schrägen Laschen am Bug des Schiffes.



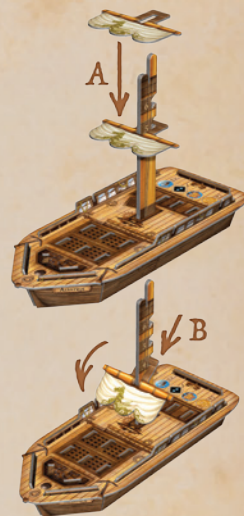
2. Mast einführen

Falten Sie den Mast zusammen (A) und schieben Sie ihn von unten in den Schlitz des Rumpfes (B) und durch den Schlitz des Decks. Achten Sie darauf, dass die Kerben des Mastes (C) in Richtung des Hecks weisen.



3. Segel einsetzen

Schieben Sie das Segel von oben auf den Mast, mit der Segelseite zum Bug (A). Lassen Sie es in die mit der Zahl „4“ gekennzeichneten Kerbe einrasten (B).



4. Krähennest aufsetzen

Schieben Sie zuerst die Halterung für das Krähennest von oben in den Schlitz des Mastes (A). Setzen Sie dann das Krähennest obenauf (B), wobei der Schlitz für den Ausguck nach vorne zum Bug liegt.



Und schon ist das Schiff fertig.

Wichtig: Nach Ihrem ersten Spiel müssen Sie die Schiffskörper nicht wieder zerlegen. Im großen Fach der Schachtel können Sie jeweils 2 Schiffskörper (ohne Masten) übereinandergestapelt unterbringen.

Die Vorbereitung der Meerkartenstapel

(1) Die Siegpunkttafel wird an einer beliebigen Seite des Spieltisches ausgelegt. Die Abbildungen der 3 Zielhäfen Norderkap, Trutzhavn und Olesand sollten zur Tischmitte zeigen.



(2) Nehmen Sie alle 24 Meerkarten und sortieren Sie die 3 Zielhafen-Karten Norderkap, Trutzhavn und Olesand aus. Platzieren Sie jede Zielhafenkarte **auf** der gleichen Abbildung auf der Siegpunkttafel (Norderkap auf Norderkap usw.).

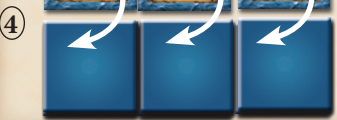


(3) Mischen Sie die restlichen Meerkarten verdeckt (mit der Rückseite nach oben) und bilden Sie 3 Stapel mit je 7 Karten. Legen Sie unterhalb jeder Zielhafen-Karte 1 dieser Stapel ab.

(4) Drehen Sie jetzt nacheinander jede Zielhafenkarte auf ihre Rückseite und legen Sie sie **auf** den ihr jeweils zugeordneten Stapel.



(5) Mischen Sie nun jeden Kartenstapel (mit jetzt 8 Karten) für sich und legen Sie ihn danach auf die gleiche Position, auf der er vorher lag. Dadurch wissen alle Spieler immer genau, in welchem Stapel sich welcher Zielhafen befindet. So befindet sich zum Beispiel der Zielhafen Norderkap immer in dem Stapel, der unterhalb der Abbildung von Norderkap auf der Siegpunkttafel liegt.



Weitere Vorbereitungen

- Sortieren Sie die Waren



Getreide, Fisch, Salz, Holz und **Wein** sowie die **dunkelblauen Piratenkapitäne** in die 6 Fächer des herausnehmbaren Einsatzes. Platzieren Sie den Einsatz auf der Tischseite, die der Siegpunkttafel gegenüberliegt.

- Legen Sie vor dem Einsatz die Goldmünzen und die Handelsbriefe aus.
- Legen Sie den weißen Ereignis- und den schwarzen Kampfwürfel bereit.



- **Jeder Spieler erhält** als persönlichen Vorrat, den er vor sich auslegt:

- 5 Gold als Startkapital
- 1 Handelsbrief
- 10 Siegpunktsteine in der von ihm gewählten Farbe (im Spiel zu viert nur 8)
- 4 hellblaue Mannschaftsmitglieder
- 4 Kanonen



Nicht benötigtes Material legen Sie in die Schachtel zurück.

Ihr Schiff

Jeder Spieler nimmt sich das Schiff in der von ihm gewählten Farbe (Segel) und stellt es vor sich auf. Das Deck jedes Schiffes ist in 3 Bereiche unterteilt:



- Das **Gefängnis** befindet sich im Bug. In die Schlitze des Gefängnisses können Sie bis zu 2 gefangene Piratenkapitäne (dunkelblaue Figuren) stecken.
- Der **Laderaum** befindet sich in der Mitte. Die 6 Schlitze des Laderaums bieten Ihnen Platz für 6 Waren. Sie dürfen maximal 2 Waren derselben Sorte lagern.
- Die **Kajüte** befindet sich im Heck. Hier finden bis zu 4 Mannschaftsmitglieder Platz. Im Schlitz des **Krähennests** kann ebenfalls 1 Mannschaftsmitglied (der Ausguck) untergebracht werden.

Wichtig: Figuren dürfen nur in dem für sie bestimmten Bereich eingesteckt werden. Somit ist es beispielsweise nicht erlaubt, 1 Ware im Krähennest oder Gefängnis einzusetzen oder Piratenkapitäne in der Kajüte.

Schiff startklar machen:

- Jeder Spieler nimmt sich von seinem Vorrat 1 Kanone und steckt sie in einen der 4 Kanonen-Steckplätze.
- Jedes Schiff besitzt zu Spielbeginn die Segelstufe „4“ (Segel in Kerbe 4).



Spielablauf

Es beginnt der jüngste Spieler. Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die angegebenen Handlungen in der genannten Reihenfolge aus:

- 1. Goldeinkommen für Arme:** Wenn Sie zu Beginn Ihres Zuges **kein** Gold besitzen, nehmen Sie sich 1 Gold vom Vorrat.
- 2. Handelsfahrt:** Sie wählen einen der 3 Meerkartenstapel aus, in den Sie „hineinfahren“ möchten. Von dem gewählten Stapel decken Sie eine Meerkarte nach der anderen auf und legen sie in einer Reihe offen ab. Insgesamt decken Sie maximal so viele

Meerkarten auf, wie Ihr Schiff Segelstufen hat (zu Spielbeginn somit 4 Meerkarten). Das ist die **Fahrweite** Ihres Schiffes.

Nach dem Aufdecken jeder Meerkarte müssen Sie reagieren, bevor Sie die nächste Meerkarte aufdecken.

- Haben Sie eine Nebelkarte („E“ = Ereignis) aufgedeckt, müssen Sie 1 Ereignis auswürfeln.
- Haben Sie eine Aktionskarte (Karte mit einem „A“ in der Ecke) aufgedeckt, entscheiden Sie, ob Sie die Aktion durchführen möchten.
- Erst danach decken Sie die nächste Karte auf.

Welche Aktionen Sie mit den einzelnen Karten durchführen können oder welche Ereignisse Sie erwarten, erfahren Sie weiter unten im Kapitel „Die Meerkarten im Einzelnen“.

Zwei Aktionen pro Fahrt: Wenn Sie eine Aktionskarte aufdecken, dürfen Sie frei entscheiden, ob Sie die Aktion der Karte durchführen möchten oder nicht. Nutzen Sie eine Aktionskarte, dann zählt dies als 1 Aktion. Bis zu 2 Aktionen dürfen Sie während Ihrer Fahrt durchführen. Haben Sie 2 Aktionen durchgeführt, endet Ihre Fahrt sofort – auch dann, wenn Sie auf Grund Ihrer Fahrweite noch weitere Karten aufdecken könnten. Wenn Sie 1 Aktionskarte genutzt haben, zeigen Sie dies an, indem Sie die Karte um 45 Grad **drehen**.

Handelsbrief erhalten: Haben Sie Ihre Handelsfahrt beendet, erhalten Sie 1 Handelsbrief, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Sie haben auf Ihrer Handelsfahrt keine oder nur 1 Aktion durchgeführt.
- Sie haben keinen oder nur 1 Handelsbrief vor sich ausliegen, denn mehr als 2 Handelsbriefe dürfen Sie nicht besitzen.

3. Karten mischen: Ist Ihre Fahrt beendet, mischen Sie verdeckt alle Karten des von Ihnen gewählten Stapels und legen ihn danach wieder zurück auf seine Position.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn Ihr Mitspieler möchte, darf er vor seiner Handelsfahrt „abheben“. „Abheben“ bedeutet, er darf beliebig viele Karten des von ihm gewählten Meerkartenstapels von oben wegnehmen (nicht ansehen!) und unter die verbliebenen Karten schieben.

Die Meerkarten im Einzelnen:

1. Handelsaktionen

• **Aktion „Handelshafen“:** Eine Karte „Handelshafen“ bietet Ihnen die Möglichkeit, **bis zu 2 Exemplare** der abgebildeten Ware zum angegebenen Preis zu kaufen oder zu verkaufen. Kaufen Sie Waren, stecken Sie diese in die Schlitze des Laderaums und legen die erforderlichen Goldmünzen zum Vorrat zurück. Verkaufen Sie Waren, legen Sie diese zum Vorrat zurück und nehmen sich die entsprechenden Goldmünzen. Beachten Sie bitte:



- Sie dürfen maximal **2 Waren derselben Sorte** lagern.
- Sind alle 6 Schlitze Ihres Laderaums belegt, dürfen Sie keine weiteren Waren einkaufen; es sei denn, Sie schaffen Platz, indem Sie Waren über Bord werfen und zum Vorrat zurücklegen.

• Aktion „Ausrüstungshafen“:

Eine Karte Ausrüstungshafen bietet Ihnen die Möglichkeit, gegen Abgabe des abgebildeten Goldes Ihr Schiff weiter auszurüsten. Entweder erwerben Sie 1 Segelstufe, 1 Kanone oder 1 Mannschaftsmitglied.



- Wenn Sie für 2 Gold 1 Segelstufe erworben haben, befördern Sie das Segel in die nächsthöhere Kerbe des Mastes. Die höhere Segelstufe verlängert die Fahrweite Ihres Schiffes noch im gleichen Zug.
- Wenn Sie 1 Kanone gekauft haben, setzen Sie diese in einen freien Kanonen-Steckplatz ein.
- Wenn Sie 1 Mannschaftsmitglied angeheuert haben, stecken Sie 1 hellblaue Figur Ihres Vorrats in 1 freien Schlitz der Kajüte oder in das Krähennest.

Eine Übersicht über die Vorteile der Mannschaftsmitglieder finden Sie auf der letzten Seite der Regel.

• **Aktion „Händler“:** Je nach Händler dürfen Sie **1 beliebige Ware** für 2 oder 3 Gold ein- oder verkaufen.



Der Einsatz der Handelsbriefe:

Bei den Handels- und Ausrüstungshäfen sowie dem Händler ist das „A“ **unterstrichen**. Wenn

Sie solch eine Karte genutzt, also etwas **gekauft oder verkauft** haben (und nur dann), darf reihum jeder Ihrer Mitspieler ebenfalls die Möglichkeiten dieser Karte nutzen, wenn er dafür 1 **Handelsbrief** zum Vorrat zurücklegt. Dabei muss er nicht das Gleiche kaufen oder verkaufen wie Sie. Wenn Sie beispielsweise bei einem Ausrüstungshafen 1 Mannschaftsmitglied angeheuert haben, darf Ihr Mitspieler stattdessen 1 Kanone kaufen. Oder wenn Sie bei einem Getreide-Handelshafen Getreide verkauft haben, darf Ihr Mitspieler umgekehrt Getreide einkaufen.

2. Sonstige Aktionen

• **Aktion „Zielhafen“:** Wenn Sie einen Zielhafen (Norderkap, Trutzhavn oder Olesand) aufgedeckt haben, können Sie – falls Sie die Voraussetzungen erfüllen – einen Auftrag dieses Zielhafens ausführen (siehe Seite 4 „Aufträge erfüllen“).



• **Aktion „Schiffswrack durchsuchen“:** Wenn Sie diese Aktion ausführen, nehmen Sie sich 2 Gold vom Vorrat.



Bitte beachten: Für „Sonstige Aktionen“ darf kein Handelsbrief eingesetzt werden.

3. Der Nebel

Wenn Sie eine Nebelkarte aufgedeckt haben, begegnen Sie entweder einem Piratenschiff oder Sie finden 1 Schatz. Welches Ereignis eintritt, entscheiden Sie mit einem Wurf des weißen Ereigniswürfels.



(a) Piratenschiff

Das Ereignis „Piratenschiff“ tritt ein, wenn der Wurf des Ereigniswürfels 1, 2 oder 3 Totenköpfe zeigt. Die Stärke des Piratenschiffs entspricht der Anzahl der gewürfelten Totenköpfe. Sie haben nun die Wahl:



- Entweder zahlen Sie 1 Gold in den Vorrat und können (falls die Fahrweite noch nicht ausgeschöpft ist) weiterfahren (die nächste Karte aufdecken) oder
- Sie stellen sich zum Kampf.

Kampf: Jede Kanone, mit der Ihr Schiff ausgerüstet ist, erlaubt Ihnen 1 Wurf mit dem schwarzen Kampfwürfel. Zeigt dieser Würfel 1 silberne Kugel, haben Sie getroffen. Um den Kampf zu gewinnen, müssen Sie mindestens so viele Treffer erzielen, wie das Piratenschiff stark ist. Wenn Sie beispielsweise 2 Kanonen besitzen, dürfen Sie zweimal mit dem Kampfwürfel würfeln. Zeigt der Ereigniswürfel 2 Totenköpfe, müssen Sie beide Male 1 silberne Kugel würfeln, um den Kampf zu gewinnen.



Die **blaue** Doppelkugel zählt nur als Treffer, wenn man einen Kanonier hat; mehr dazu bei der Regel zum **Kanonier** auf der letzten Seite.



- **Sieg:** Sie dürfen sich 1 Piratenkapitän vom Vorrat nehmen und in einen freien Schlitz des Gefängnisses im Bug stecken.
- **Niederlage:** Ihre Fahrt ist sofort beendet.

Bitte beachten:

- Sollten Sie einem Piraten begegnen und weder Gold zahlen noch ausreichend viele Kanonen besitzen, um den Kampf gewinnen zu können, gilt das sofort als Niederlage.
- Sollten Sie einen Piraten besiegt haben und ist Ihr Gefängnis schon mit 2 Piratenkapitänen belegt, erhalten Sie stattdessen 1 Gold.
- Unabhängig davon, welches Ereignis der Würfelwurf anzeigt, zählen Nebelkarten **nie** als Aktion.

(b) Schatzfund

Das Ereignis „Schatzfund“ tritt ein, wenn der Ereigniswürfel 1 Goldmünze zeigt. Sie dürfen sich dann 1 Gold vom Vorrat nehmen.



Beispiel für eine Handelsfahrt:

Sie besitzen 1 Wein in Ihrem Schiff und möchten den ersten Auftrag von Norderkap erfüllen (wie man Aufträge erfüllt, wird im nächsten Abschnitt erklärt). Sie wählen daher den Stapel, in dem sich der Zielhafen Norderkap befindet. Sie decken die oberste Karte des Stapels auf und sind mit Ihrem Schiff in eine Nebelbank geraten (1). Sie erwürfeln mit dem Ereigniswürfel 1 Schatz und nehmen sich 1 Gold. Mit der nächsten Karte, die Sie aufdecken, haben Sie einen Salz-Handelshafen erreicht (2).



Sie kaufen 2 Salz für 2 Gold, drehen die Karte, da Sie eine Aktion durchgeführt haben, um 45 Grad, und setzen Ihre Fahrt fort. Mit der dritten Karte decken sie 1 weiteren Salz-Handelshafen auf (3). Das Geschäft wollen Sie sich nicht entgehen lassen; daher verkaufen Sie 2 Salz für 6 Gold. Da Sie 2 Aktionen durchgeführt haben, ist Ihre Fahrt vorzeitig beendet. Zwar haben Sie Ihr Ziel Norderkap nicht erreicht, d. h. die Karte Norderkap nicht aufgedeckt, aber dafür haben Sie jetzt 5 Gold mehr als zu Beginn Ihrer Fahrt.

Aufträge erfüllen

Auf der Siegpunkttafel ist für jeden der 3 Zielhäfen eine Auftragspalte mit 9 Auftragsfeldern abgebildet. Norderkap fordert Wein und/oder Gold, um den brachliegenden Handel anzukurbeln. Nach Trutzhavn müssen die gefangenen Piratenkapitäne in den dortigen Kerker gebracht werden. Zusätzlich fordert Trutzhavn Wein oder Gold. Olesand wurde von den Piraten niedergebrannt und benötigt die Waren Holz, Fisch, Salz und Getreide zum Wiederaufbau.



In jeder Auftragsspalte müssen die Aufträge in der Richtung der braunen Pfeile nacheinander von unten nach oben erfüllt werden. Zu Spielbeginn lauten die ersten 3 Aufträge: 1 Wein nach Norderkap zu bringen, 1 Piratenkapitän an Trutzhavn auszuliefern sowie Olesand mit 1 Salz und 1 Fisch zu unterstützen.

Wenn Sie auf Ihrer Handelsfahrt eine Zielhafen-Karte aufdecken und die auf dem aktuellen (untersten, unbesetzten) Auftragsfeld des Zielhafens abgebildeten Waren besitzen, können Sie den Auftrag erfüllen. Geben Sie dann die geforderten Waren zum Vorrat zurück und platzieren Sie 1 Ihrer

Siegepunktsteine auf dem Auftragsfeld. Jedes Auftragsfeld darf nur mit 1 Siegepunktstein besetzt werden.

Wichtig: Sie dürfen pro Zug immer nur den aktuellen Auftrag erfüllen. Besitzen Sie auch die Dinge für den folgenden Auftrag, können Sie erst in Ihrem nächsten Zug versuchen, diesen zu erfüllen.

In der Abbildung unten haben Spieler Gelb und Rot jeweils 2 Aufträge erfüllt. Aktuell gibt es diese 3 offenen Aufträge: 3 Gold für Norderkap, 1 Wein und 1 Piratenkapitän für Trutzhavn sowie 1 Getreide und 1 Salz für Olesand.



Bonusfelder für Siegepunktsteine

1. Bonus für Mehrheit an erfüllten Aufträgen

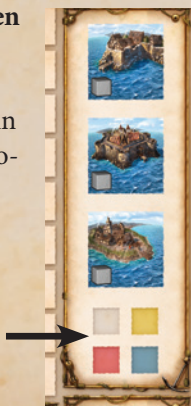
Wenn Sie in der Auftragspalte eines Zielhafens die **meisten** Siegepunktsteine eingesetzt haben, dürfen Sie 1 weiteren Siegepunktstein auf dem Bonusfeld des Zielhafens einsetzen. Sollte ein anderer Spieler die gleiche Anzahl von Siegepunktsteinen in der Auftragspalte dieses Zielhafens eingesetzt haben, müssen Sie Ihren Siegepunktstein wieder vom Bonusfeld entfernen.



Bitte beachten Sie: Wenn Sie der erste Spieler sind, der in der Auftragspalte eines Zielhafens 1 Siegepunktstein einsetzt, haben Sie schon die meisten Siegepunktsteine und dürfen 1 Siegepunktstein auf dem Bonusfeld einsetzen. In der Abbildung oben hat Spieler Rot den ersten Auftrag des Zielhafens „Norderkap“ erfüllt und darf 1 Siegepunktstein auf dem Bonusfeld platzieren.

2. Bonus für die Versorgung aller Zielhäfen

Wenn Sie in **jeder** der 3 Auftragspalten mindestens 1 Siegepunktstein eingesetzt haben, dürfen Sie 1 weiteren Siegepunktstein Ihrer Spielerfarbe auf dem Versorgungs-Bonusfeld einsetzen.



3. Bonus für volle Mannschaftsstärke

Wenn Sie Ihr Schiff mit 4 Mannschaftsmitgliedern ausgerüstet haben, dürfen Sie ebenfalls 1 weiteren Siegepunktstein Ihrer Spielerfarbe auf dem Bonusfeld „Volle Mannschaftsstärke“ einsetzen.



Spielende

Wer im Spiel zu zweit und zu dritt am Zug ist und 10 Siegepunktsteine auf der Siegepunkttafel eingesetzt hat, gewinnt das Spiel. Zu viert gewinnt, wer am Zug ist und 8 Siegepunktsteine eingesetzt hat.



Beispiel: Im Spiel zu dritt gewinnt Spieler Weiß mit 10 Siegepunkten. In den 3 Auftragspalten der Zielhäfen hat er 7 Siegepunktsteine platziert. Zusätzlich konnte er noch 3 Siegepunktsteine auf Bonusfeldern einsetzen: Den ersten für die Mehrheit an Siegepunktsteinen in der Spalte Norderkap, den zweiten, da er in jeder der 3 Auftragspalten 1 Siegepunktstein eingesetzt hat und den dritten, da er 4 Mannschaftsmitglieder an Bord hat.

Spieltipp:

Bitte allen Spielern vorlesen!

Sie sollten versuchen, immer genügend Gold zu besitzen, um möglichst flexibel auf Warenangebote und Piraten reagieren zu können. Zwar erhalten Sie, wenn Sie kein Gold zu Beginn Ihres Zuges besitzen, 1 Gold. Dieses magere Noteinkommen reicht aber sicher nicht aus, Ihr Spielziel zu erreichen.

Zusätzliches Gold können Sie erwirtschaften, indem Sie Waren für 1 Gold einkaufen und beim Händler oder einem entsprechenden Handelshafen wieder für 3 Gold verkaufen. Wenn Sie wissen, in welchem Stapel ein Schiffswrack liegt, können Sie diesen Stapel wiederholt aufsuchen und Sie bekommen jedes Mal, wenn Sie sich für die Aktion „Schiffswrack durchsuchen“ entscheiden, 2 Gold geschenkt.

Auch der Buchhalter ist interessant, da Sie bei jedem Verkauf von 1 oder 2 Waren 1 zusätzliches Gold erhalten.

Unterschätzen Sie den Bootsmann nicht. Er ermöglicht es Ihnen, beim Händler 1 Ware zu tauschen. So können Sie beispielsweise 1 billiges Holz gegen 1 dringend benötigten Wein eintauschen. Haben Sie auch noch einen Buchhalter, erhalten Sie bei jedem Tausch 1 Gold.

Die Mannschaftsmitglieder und ihre Vorteile

Wenn Sie 1 Mannschaftsmitglied anheuern und sich für einen Steckplatz entschieden haben, dürfen Sie das Mannschaftsmitglied nachträglich nicht versetzen. Neben jedem Steckplatz ist eine kleine Grafik abgebildet. Diese symbolisiert den Vorteil, den Sie nutzen können, wenn Sie diesen Steckplatz mit einem Mannschaftsmitglied bestückt haben.

Bootsmann



Wenn Sie eine Händlerkarte nutzen, dürfen Sie entweder bis zu 2 Waren einkaufen oder bis zu 2 Waren verkaufen. Alternativ dürfen Sie auch 1 Ware einkaufen und 1 andere verkaufen.

Buchhalter



Bei jedem Verkauf von 1 oder von 2 Waren erhalten Sie 1 zusätzliches Gold.

Kanonier



Wenn der Kampfwürfel eine blaue Doppelkugel zeigt, haben Sie 2 Treffer auf einmal erzielt.

Schatzmeister



Mehr Gold für Arme: Wenn Sie zu Beginn Ihres Zuges kein Gold besitzen, erhalten Sie statt 1 Gold 2 Gold.

Ausguck



Sie dürfen die oberste Karte des Meerkarten-Stapels ansehen, den Sie für eine Handelsfahrt ausgesucht haben. Gefällt Ihnen die Karte nicht, schieben Sie sie unter den Stapel. Die Karte zählt damit nicht für Ihre Handelsfahrt.

Spielmaterial

64 Holzfiguren, davon

- 16 Mannschaftsmitglieder, hellblau
- 8 Piratenkapitäne, dunkelblau
- 8 Salzsäcke, weiß
- 8 Getreide, gelb
- 8 Weintrauben, violett
- 8 Bäume, grün
- 8 Fische, grau

1 Ereigniswürfel, weiß

1 Kampfwürfel, schwarz

40 Siegpunktsteine, 10 pro Spielerfarbe

8 Stanztableaus mit:

- 4 Schiffen (bestehend aus Rumpf, Deck, Mast, Krähenest aus 2 Teilen, Segel)
- 16 Kanonen
- 8 Handelsbriefe
- 24 Meerkarten
- 30 Goldmünzen, Wert 1
- 12 Goldmünzen, Wert 5

1 Siegpunkttafel



Der Autor: Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg „Die Siedler von Catan“. Sein Spiel „Norderwind“ bietet ein spannendes

Abenteuer für die ganze Familie. Mit den von ihm entwickelten 3D-Schiffen tauchen die Spieler dabei auf besondere Weise in die Welt der Piraten und Entdeckungsreisen ein.

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH

www.catan.com

Illustration: Franz Vohwinkel

Graphik: Imelda und Franz Vohwinkel

Redaktion: W. Lüdtke, R. Müller, P. Neugebauer, B. Teuber, K. Teuber

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Art.-Nr. 692230

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY