

## Norderwind - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ablauf eines Zuges in Reihenfolge:

- 1 - Gold:**
- Sie erhalten 1 Gold, wenn Sie jetzt keines besitzen.
- 2 - Handelsfahrt:**
- Zunächst 0 - x Karten vom gewünschten Stapel abheben und unbesehen unter Stapel schieben.
  - Wählen Sie 1 der 3 Meeresstapel und decken Sie eine Karte nach der anderen auf, die dann in Reihe liegen.
  - Max. so viele Karten wie eigene Segelstufe aufdecken. Nach jeder einzelnen Karte (A/E) muss reagiert werden.

**Karte mit A:** Aktion durchführen oder auch nicht. Nutzung = 1 Aktion.  
Man hat je Handelsfahrt 2 Aktionen. Danach endet die Fahrt sofort und es werden keine weiteren Karten aufgedeckt.  
Nach Nutzung ist die Aktionskarte um 45 Grad zu drehen.

**Karte mit E:** Ereignis ausführen (s.o. rechts).

- ➡ **Handelsbrief erhalten:**
- Nach der Handelsfahrt erhalten Sie 1 Handelsbrief, wenn max. 1 Aktion durchgeführt wurde UND Sie bisher max. 1 Handelsbrief vor sich liegen haben.
- ➡ **Fahrt ist beendet:**
- Genutzte Karten wieder in ihren Stapel mischen und diesen verdeckt auf seine Position legen.
  - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

### Aktionen:

- Handelshafen: Kauf/Verkauf von max. 2 abgebildeten Waren.  
Waren in Schlitze des Laderaumes stecken.  
Max. 2 gleiche Waren lagern.  
Sind die 6 Schlitze voll: Waren entfernen, bevor neue Platz haben.
  - Ausrüstungshafen: Gegen Gold 1 Segelstufe, 1 Kanone oder 1 Mann ankaufen. Jedes Ausrüstungsteil passend einbauen.
  - Händler: 1 beliebige Ware für 2 oder 3 Gold kaufen/verkaufen.
  - Zielhafen: Ggf. Auftrag des aufgedeckten Zielhafens ausführen.
  - Schiffswrack durchsuchen: 2 Gold vom Vorrat nehmen.
- ▼ Mit "A"-Aktion etwas gekauft/verkauft: Reihum darf jeder Mitspieler auch diese Aktion beliebig nutzen, wenn er 1 Handelsbrief zum Vorrat gibt.

## Ereignis (Nebelkarte) aufgedeckt: (zählt nicht als Aktion)

- Ereigniswürfel werfen.
- ⇒ **1 - 3 Totenköpfe** = Piratenstärke. Gg. Zahlung von 1 Gold = Freikauf.  
Andernfalls muss man KÄMPFEN:  
Für jede eigene Kanone 1 Wurf mit Kampfwürfel. Treffer = silberne Kugel.  
Hat man mind. so viele Treffer wie Piratenstärke, hat man gewonnen.  
Blaue Doppelkugel = 2 Treffer (wenn man einen Kanonier hat).  
Sieg: 1 Piratenkapitän vom Vorrat in freien Schlitz (Bug) stecken.  
Hat man schon 2 Kapitäne, nimmt man stattdessen 1 Gold.  
Niederlage: Ihre Fahrt ist sofort beendet.

⇒ **Schatzfund:** 1 Gold vom Vorrat nehmen.

## Aufträge erfüllen (mit Karte "Zielhafen"):

- Gemäß Siegpunkttafel müssen Aufträge je Zielhafen von unten nach oben erfüllt werden. Jeder Auftrag kann insgesamt 1x erfüllt werden.
- Die Aufträge jeder Spalte müssen ohne Lücke abgearbeitet werden.
- Man gibt die geforderten Waren/Piratenkapitäne ab und platziert auf dem erledigten Auftrag einen eigenen Siegpunkt-Stein.
- Je Zug darf nur 1 Auftrag erfüllt werden.

## Bonusfelder für Siegpunkt-Steine:

- Sobald man in einer Auftragsspalte die meisten Siegpunkt-Steine eingesetzt hat, legt man 1 weiteren Stein auf das Bonusfeld dort.  
Kommt es zum Patt, ist der Stein zurückzunehmen.
- Hat man in jeder Spalte mind. 1 Siegpunkt-Stein platziert, setzt man 1 weiteren Stein auf dem Versorgungs-Bonusfeld ein.
- Hat man ein Schiff mit 4 Mannschaftsmitgliedern ausgerüstet, setzt man 1 weiteren SP-Stein auf das Bonusfeld "volle Mannschaftsstärke".

**Spielende:** Wer in einer Partie zu zweit/dritt/viert am Zug ist und 10/10/8 Siegpunkt-Steine eingesetzt hat, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.08.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)