

AZIMUTH

RIDE THE WINDS



Meereswürfel-Regeln (Kooperativer Spielmodus)

2-4 Spieler



Der Meereswürfel ist eine kostenloser Bonus für das Grundspiel.

Wir, das Tyto-Team, möchten unseren Kickstarter Backern für ihre Unterstützung und ihre Beteiligung an den möglichen Aktionen dieses Meereswürfel danken - habt viel Spaß damit!

Beschreibung

Der Meereswürfel ermöglicht es, Azimuth kooperativ zu spielen. Die Spieler agieren hier im Team, planen ihre Bewegungen zusammen und haben das gemeinsame Ziel, alle (!) Schiffbrüchigen zu retten, bevor das Meer sie verschlingt.

Der Meereswürfel repräsentiert die verschiedenen Ereignisse, mit denen die Schiffbrüchigen während ihrer Rettungsmission zu kämpfen haben. Dies führt zu einem Wettlauf des Geistes gegen den Ozean - und die Zeit...!

Der kooperative Modus wird immer mit allen 4 Schiffbrüchigen im Spiel gespielt und eignet sich dementsprechend am Besten für 4 Spieler. Spielt ihr ihn mit 2 Spielern, so übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über 2 Schiffbrüchige (auf gegenüberliegenden Seiten). Im 3-Spieler-Spiel muss ein einzelner Spieler 2 Schiffbrüchige übernehmen (auch hier: auf gegenüberliegenden Seiten).

Ziel des Spiels

Euer gemeinsames Ziel ist es, **alle** Schiffbrüchigen sicher nach Hause - zu ihrem jeweiligen Leuchtturm - zu bringen. Und dafür habt ihr nur **10 Runden** Zeit (ihr könnt diese Rundenzahl anpassen, wenn ihr es etwas leichter - oder auch herausfordernder - haben wollt).

Spielablauf

1. **Alle** Regeln des Basisspiels bleiben gültig.
2. Der kooperative Modus wird - wie auch das reguläre Spiel an sich - in 2 Phasen gespielt (ein Spieler darf seine Wind-Marker erst dann drehen und bewegen, wenn er sie alle bereits auf dem Spielfeld platziert hat).
3. Der kooperative Modus wird auch rundenbasiert gespielt. Nachdem alle vier Farben am Zug waren, wird der Würfel geworfen - dies stellt den Zug des Meeres dar.
4. Die Spieler haben genau **10 Runden** Zeit, um alle ihre Schiffbrüchigen nach Hause zu bringen. Die Rundenanzahl stellt den Schwierigkeitsgrad dar und kann nach oben (leichteres Spiel) oder nach unten (schwierigeres Spiel) variiert werden.

5. Erreicht ein Schiffbrüchiger den Leuchtturm, bleibt dessen Spieler dennoch aktiv im Spiel und bewegt wie gehabt in seinem Zug seine Wind-Marker und Floße - er kann damit den anderen Spielern bei ihrer Aufgabe helfen.

6. Schiffbrüchige können auch hier (wenn möglich) nach Belieben die Insel betreten und wieder verlassen (in einigen Szenarien kann die Insel als "Sprungbrett" genutzt werden).

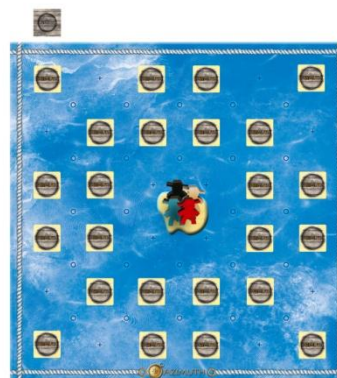
7. Die "Wind-Kontrolle" darf analog der Regeln und ohne Limit (also ohne Kokosnuss-Marker) ausgeführt werden.

Spielablauf

1. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe (ggf. so oft, bis alle vier Farben vergeben wurden). Im kooperativen Spiel bekommt jeder Spieler **6 Floße** und **4 Wind-Marker aller Farben, die er spielt**.

2. Platziere die Insel auf der Spielfeldmitte (auf der mittleren Wind-Markierung) und darauf dann alle 4 Schiffbrüchigen.

3. Mische alle 24 Floße verdeckt auf dem Tisch und lege sie dann wie im unteren Bild gezeigt (und immer noch verdeckt) aufs Spielfeld:



4. Drehe dann alle platzierten Floße um und offenbare so die derzeitige, taktische Situation. Achte darauf, dass die vier Floß-Markierungen, die an die Insel angrenzen, leer sein müssen!

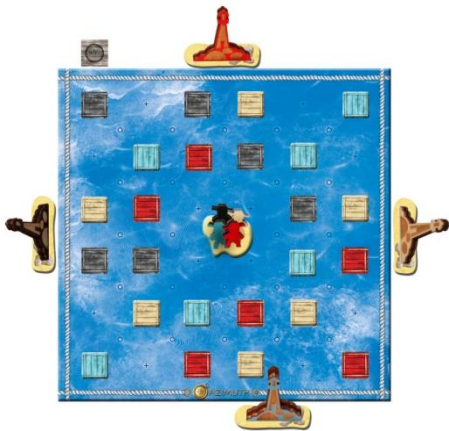
5. In diesem Schritt platzieren die Spieler dann ihre Strände und Leuchttürme an den vier Seiten des Spielfeldes (je ein Leuchtturm pro Spielfeldseite). Die Platzierung an sich geschieht analog der Regeln eines 2-Spieler-Spiels, also **angrenzend an 2 Floß-Markierungen**.

6. Nach der Positionierung der Leuchttürme bestimmt ihr einen Startspieler. Dieser bekommt den Startspielermarker (den doppelseitigen Azimuth-Marker) und beginnt mit seinem Zug die erste Runde. Die anderen Spieler sind nach ihm im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beispiel zum Spielaufbau:

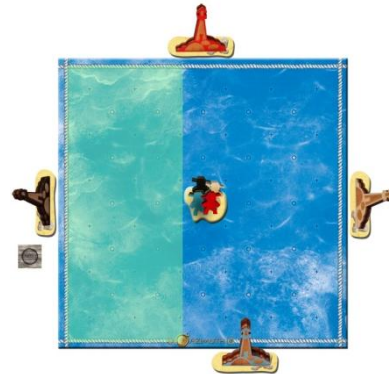
1. Position der Strände/Leuchttürme: Im unteren Bild entscheiden sich alle Spieler außer Blau dafür, ihre Strände zentral in der Mitte des Spielfeldrandes zu platzieren.

2. Die Spieler haben Rot zum Startspieler erklärt, deshalb liegt der Startspielermarker auf seiner Seite des Spielfelds.

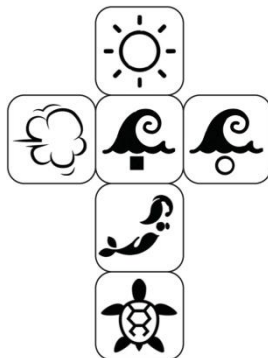


Der vom Meereswürfel betroffene Bereich des Meeres ist immer der Bereich zwischen dem Leuchtturm des Spielers, der aktuell den Startspielermarker besitzt, und der Insel in der Spielfeldmitte. Dieser Bereich besteht aus 3 Reihen von Floß-Markierungen und 2 Reihen von Wind-Markierungen.

Beispiel: **Schwarz** ist im Besitz des Startspielermarkers. Er würfelt den Würfel. Der betroffene Bereich ist im unteren Bild türkis hervorgehoben. Achtung: Die Floß-Markierungen, die auf der Seite an die Insel angrenzen sind auch betroffen!



Startspielermarker: Dieser Marker wird am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn an den Spieler zur Linken weitergegeben und gibt damit automatisch den aktiven Teil des Meeres vor (wichtig für die Auswirkungen des Würfelwurfes - siehe dazu auch den folgenden Abschnitt!)



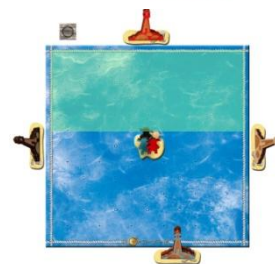
Den Meereswürfel werfen

1. Der Meereswürfel legt fest, mit welchem Ereignis die Schiffbrüchigen in der aktuellen Runde zu kämpfen haben. Das Werfen des Meereswürfels stellt die Aktion dar, die das Meer - nach dem letzten Spielerzug einer Runde - ausführt. Der Meereswürfel wird geworfen und der entsprechende Effekt ausgeführt.

2. Der Meereswürfel betrifft immer nur einen bestimmten Bereich des Spielfelds. Dieser Bereich wird über den Startspielermarker (siehe "Startspielermarker" oben bzw. die Beispiele rechts) festgelegt. Der Spieler mit dem Startspielermarker ist auch derjenige, der am Ende der Runde den Meereswürfel werfen darf.



Der vom Würfel betroffene Meeresbereich des blauen Spielers.



Der vom Würfel betroffene Meeresbereich des roten Spielers.



Der vom Würfel betroffene Meeresbereich des Blondie-Spielers.

Die Aktionen

Die 6 Seiten des Würfels zeigen 6 verschiedene Symbole, die für die 6 verschiedenen Ereignisse stehen, die den Schiffbrüchigen ihr Überleben erschweren können:

Ein sonniger Tag!



Dies ist in den meisten Fällen das Ereignis, auf das die Spieler hoffen. Das Meer verhält sich ruhig und hat keinerlei Einfluss auf das Spiel. Segelt weiter!

Die Meerjungfrau.



Die macht Probleme, diese Meerjungfrau. Sie singt die Schiffbrüchigen in den Schlaf. **Alle** Schiffbrüchigen im betroffenen Bereich des Spielfeldes werden für die nächste Runde auf die Seite gelegt. Diese

auf der Seite liegenden Schiffbrüchigen können sich in der gesamten nächsten Runde nicht bewegen (nicht von einem Floß zu einem anderen Floß schwimmen). Hinweis: Schlafende Schiffbrüchige haben keinen Einfluss auf die Bewegung eines Floßes, auf dem sie liegen, durch Wind-Marker. Diese Bewegung kann wie gewohnt stattfinden.

Wellen!



Riesige Wellen brechen über deine Floße und Schiffbrüchigen herein! Wellen haben direkten Einfluss auf die

Floße desjenigen Spielers, der den Meereswürfel geworfen hat (auf dem gesamten Spielfeld! Wellen halten sich nicht an vorher abgesprochene Bereiche!).

Die Wellen wirken nur gegen die Floße des Spielers, die sich direkt auf dem Wasser befinden (einzeln oder als unterstes (!) Floß in einem Stapel). Wellen haben keinen Einfluss auf Floße, die sich in einem Stapel auf einer anderen Position als der untersten befinden. Wellen "teilen" keine Stapel, können diese aber bewegen (wenn das unterste Floß die Farbe des Spielers hat, der den Meereswürfel geworfen hat).

Die **Welle mit dem Viereck** darunter bewegt Floße eine Etappe weit vom Leuchtturm **weg** (in die dem Leuchtturm bzw. dem Spielfeldrand des Spielers entgegengesetzte Richtung). Dies kommt in den meisten Fällen eher ungelogen... Die **Welle mit dem Kreis** darunter bewegt die betroffenen Floße hingegen eine Etappe auf den Leuchtturm zu. Das wiederum kommt in der Regel sehr gelegen.

Bewegt eine Welle Floße in Richtung Leuchtturm, so sind Floße, die sich in der ersten Reihe direkt vor dem Leuchtturm befinden davon nicht betroffen - sie bleiben einfach stehen (Schiffbrüchige können von einer Welle also nicht in die sichere Heimat bewegt werden). Dies betrifft anders herum auch Floße, die sich am direkten dem Leuchtturm gegenüberliegenden Spielfeldrand befinden. Diese werden durch eine Welle mit Viereck nicht vom Spielfeld gefegt sondern verbleiben auf ihrer Position.

Beispiel:

Der Blondie-Spieler erwürfelt eine Welle mit Kreis. Alle seine betroffenen Floße bewegen sich eine Etappe in Richtung Leuchtturm. Das Floß rechts ist nicht betroffen, weil es direkt am Leuchtturm schwimmt. Der Stapel in der Mitte bewegt sich, weil das unterste Floß dem Blondie-Spieler gehört. Das linke Floß hingegen bewegt sich nicht, weil das unterste Schiff Spieler Rot - und nicht dem Blondie-Spieler - gehört.



Die Spieler dürfen sich aussuchen, in welcher Reihenfolge die Floße von den Wellen bewegt werden (dies kann einen Unterschied machen!). Wurde ein Floß aber erst einmal bewegt, so darf diese Bewegung nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Die Wellen können also Vor-, wie auch Nachteile für die Spieler haben.

Windböe!



Eine Windböe ändert die Ausrichtung von Wind-Markern. Betroffen sind alle Wind-Marker des Spielers, der den Meereswürfel geworfen hat (in seinem betroffenen Meeresbereich) **UND** zusätzlich alle Wind-Marker des ihm gegenüberstehenden Spielers in dessen eigenem Meeresbereich.

Alle Wind-Marker der betroffenen Spieler werden um 180 Grad gedreht. Danach werden die Floße **NICHT** wie üblich sofort bewegt. Die Windböe kann eure Reisepläne ganz schön durcheinander wirbeln und kann sich im Spielverlauf hilfreicher, aber auch störender, auswirken - je nachdem, wie viele Wind-Marker platziert sind und wie deren Ausrichtung ist.

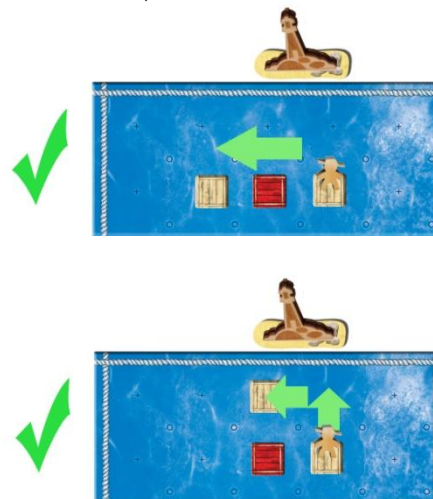
Eine Meeresschildkröte



Diese freundliche Kreatur bietet euch ihre Hilfe an! Ein Schiffbrüchiger kann sich beim Schwimmen an der Schildkröte festhalten! Ein Schiffbrüchiger beliebiger Farbe (in der betroffenen Zone) kann sich in der nächsten

Runde zwei Etappen weit schwimmend bewegen. Es sind wie gehabt nur orthogonale Bewegungen erlaubt. Schiffbrüchige dürfen diese Aktion selbst dann ausführen, wenn ein anderes Floß ihnen den Weg blockiert und sie können so auch zu einem 2 Etappen entfernten Floßstapel schwimmen, wenn das oberste Floß des Stapels ihre Farbe hat.

Beispiel: Der Blondie-Spieler hat die Meeresschildkröte erwürfelt. In der folgenden Runde kann sein Schiffbrüchiger zu einem 2 Etappen entfernten Floß schwimmen, wie z.B.:



Hinweis: Nur ein einziger Schiffbrüchiger im betroffenen Meeresbereich kann in seinem Zug von der Meeresschildkröte profitieren. Die Spieler müssen sich hier absprechen, für wen es am meisten Sinn macht.

Habt viel Spaß mit dem Spiel!

Ein Hinweis des Entwicklers: Die obigen Regeln können sich in der Zukunft ändern oder auch in andere Sprachen übersetzt werden (eventuell überarbeitete Regeln findet ihr dann auf unserer Webseite).

Gute Reise!