

VÍCTOR ROJO ARIAS - JAIME VEGA ROMERA - DIEGO MARTÍN DE LAS PUEBLAS ENCINAS

NORTHWEST PASSAGE ADVENTURE

LA AVENTURA DEL PASO DEL NOROESTE
ABENTEUER NORDWESTPASSAGE
L'AVENTURE DU PASSAGE DU NORD-OUEST



RULEBOOK
INSTRUCCIONES DEL JUEGO
SPIELREGELN
RÈGLES DU JEU



UN JUEGO DE EXPLORACIÓN, COMPETICIÓN Y AVENTURA.
DE 2 A 4 JUGADORES

EIN TRICKREICHES STRATEGIESPIEL, BASIEREND AUF HISTORISCHEN ABENTEUERN.
FÜR 2 BIS 4 SPIELER

UN JEU DE STRATÉGIE ET D'INGÉNIOSITÉ INSPIRÉ D'UNE AVENTURE HISTORIQUE.
DE 2 À 4 JOUEURS

Credits/Creditos:

NORTHWESTH PASSAGE ADVENTURE (PASO DEL NOROESTE) 2012

Game designers/Diseño del juego:

Víctor Rojo - Jaime Vega - Diego Martín de las Pueblas

Edited by/Editado por:



www.genxgames.es

Graphic Design/Diseño gráfico:

José Pascual

Manufactured by/Producción gráfica:

Priority Soluciones Graficas - Eduardo Requenas 10 - 28053 Madrid Spain

www.priority.es

Thanks to/Agradecimientos:

Thanks to all our friends for helping us to improve the game and for their support in this adventure. Thanks to Gen-X Games to bet on us, and Priority Soluciones Gráficas for the excellent work done. And above all, thank you for buying our game.

Gracias a todos nuestros amigos por ayudar a mejorar el juego y por su apoyo en esta aventura. Gracias a Gen-X Games por apostar por él, y a Priority Soluciones Gráficas por el excelente trabajo realizado. Y sobre todo, gracias a ti, por haber comprado nuestro juego.

ABENTEUER NORDWESTPASSAGE

Ein trickreiches Strategiespiel, basierend auf historischen Abenteuern.

Für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren. Spieldauer: 10 Minuten pro Spieler.

Die Nordwestpassage ist der Seeweg zwischen Kanada und der arktischen Eiskappe, der den Atlantik mit dem Pazifik verbindet. Die ersten Expeditionen fanden kurz nach der „Entdeckung“ Amerikas statt. Später waren es vor allem die Briten, die versuchten, beide Küsten des Kontinents zu verbinden, ohne Amerika südlich umfahren zu müssen. Doch erst Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gelang die Durchfahrt.

SPIELMATERIAL

72 Landschaftsteile:

- 24 Landschaftsteile der Größe 4, bei jeder Spieleranzahl.
- 24 Landschaftsteile der Größe 2, bei 3 oder 4 Spielern.
- 24 Landschaftsteile der Größe 2, bei 4 Spielern.

20 Spezielle Hexteile:

- 10 x „Eisberg“
- 10 x „Wasser“

112 Kursmarker (28 pro Farbe)

Pro Farbe:

- 1 4er Kursmarker geradeaus
- 1 4er Kursmarker in L-Form
- 1 4er Kursmarker in L-Form (spiegelverkehrt)
- 1 4er Zickzack-Kursmarker
- 1 4er Zickzack-Kursmarker(spiegelverkehrt)
- 4 3er Kursmarker geradeaus
- 3 3er Kursmarker als Kurve
- 5 2er Kursmarker geradeaus
- 5 1er Kursmarker
- 6 „Kielwasser“-Marker

4 Schiffsmarker (1 pro Farbe)

60 Schatz-Karten

- 30 Schatz-Karten bei jeder Spieleranzahl
- 15 Schatz-Karten, nur bei 3 oder 4 Spielern
- 15 Schatz-Karten, nur bei 4 Spielern

14 Charakter-Karten

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, als erster die Nordwestpassage zu durchqueren. Hierfür stehen jedem Spieler nur sein Schiff und sein Verstand zur Verfügung. Die Spieler suchen ihren schiffbaren Weg, während sich die Landschaft vor ihnen auftut. Sie müssen ihre Kursmarker gut einteilen und die Vorteile ihrer Charakter-Karte nutzen. Außerdem finden sie immer wieder hilfreiche „Schätze“. Der Spieler, der zuerst eine schiffbare Route findet und die letzte der 24 Landschaftsreihen hinter sich lässt, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS **SPIEL ZU VIERT**

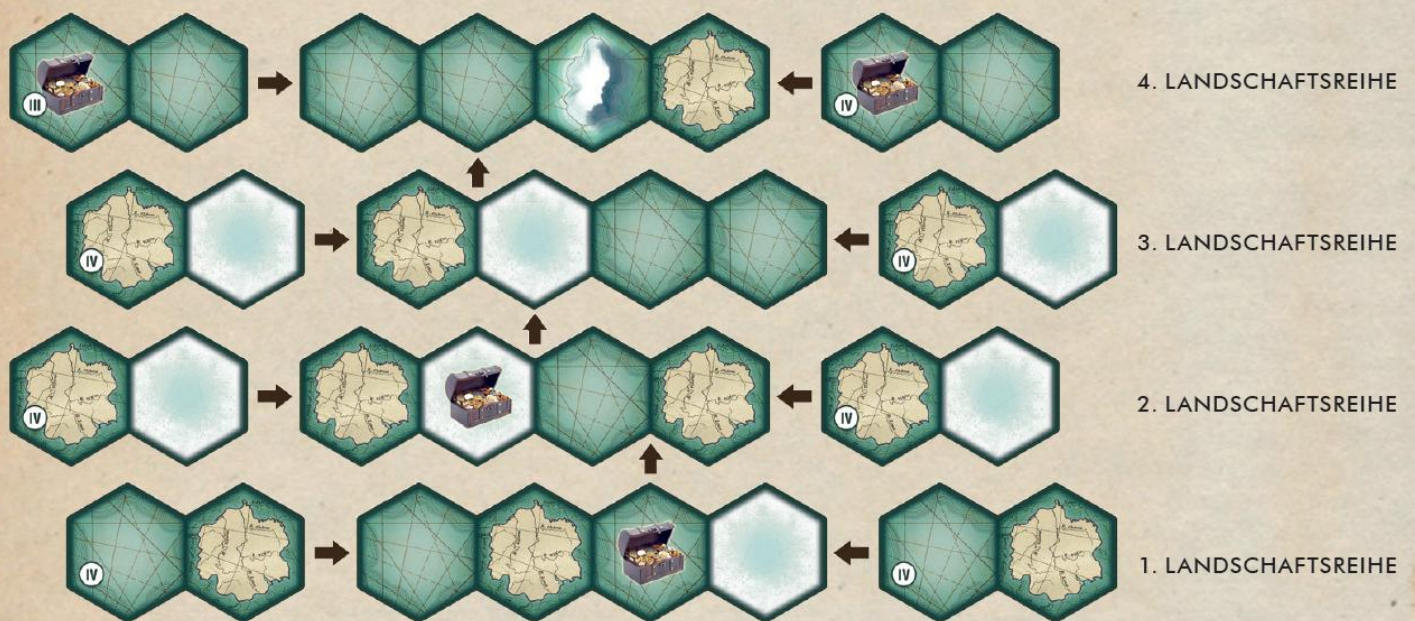
Hier wird zunächst die Spielvorbereitung für vier Spieler erklärt. Änderungen bei zwei oder drei Spielern sind weiter unten angefügt.

Jeder Spieler erhält alle Kursmarker und den Schiffsmarker einer Farbe.

Die Charakter-Karten mischen und je zwei davon zufällig an die Spieler austeilen. Jeder Spieler wählt eine davon aus. Die andere geht zurück in den Stapel, der anschließend erneut durchgemischt wird. Nun legen die Spieler die von ihnen gewählte Charakter-Karte offen vor sich aus.

Die Schatz-Karten mischen und als Stapel bereitlegen.

Alle Landschaftsteile nach Größe sortiert verdeckt mischen. Aus den Teilen der Größe 2 zwei gleich große Haufen bilden. Zu Spielbeginn einzeln nacheinander Teile aufdecken und zufällig zu vier Reihen à 8 Hexfeldern auslegen. Jede Reihe besteht aus einem Teil der Größe 4 und zwei Teilen der Größe 2, wie im Bild zu sehen. Der leichte Überstand entsteht dabei immer abwechselnd links und rechts.



Derjenige Spieler, welcher am häufigsten eine Schiffsreise gemacht hat, wird Startspieler.

SPIELREIHENFOLGE

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

SPIELZUG

Ein Spieler hat für seinen Zug vier Aktionspunkte zur Verfügung, die er beliebig auf verschiedene Aktionen verwenden darf. Er kann auch Aktionspunkte verfallen lassen. Zusätzlich kann er eine Schatz-Karte pro Zug ausspielen und deren Wirkung nutzen.

• Aktionen (bis zu vier Aktionspunkten)



- Bewegung
- Kursmarker zurückholen
- Eisberg setzen
- Im Kielwasser fahren

• Überholmanöver

- Eine Schatz-Karte ausspielen (maximal eine pro Zug)

AKTIONEN

Bewegung:

Der Spieler bewegt sein Schiff und belegt dabei die Hexfelder, die neu befahren werden, mit einem oder mehreren seiner Kursmarker, die so seine Route bilden.

Es gibt vier Arten von Hexfeldern: Wasser, Land, Schnee und Eisberg. Das befahren eines Hexfeldes kostet je nach Art verschieden viele Aktionspunkte:

- **Wasser: 1 Aktionspunkt**
- **Land: 2 Aktionspunkte**
- **Schnee: 3 Aktionspunkte**
- **Eisberg: 4 Aktionspunkte**

ANMERKUNG: Das Fahren entlang einer eigenen Route, also über Hexfelder, die bereits befahren wurden, kostet stets nur einen Aktionspunkt pro Hexfeld (dort hat man ja bereits einen schiffbaren Wasserweg gefunden).

ANMERKUNG: Um die Route eines Mitspielers befahren zu können, muss zunächst die Aktion „Im Kielwasser fahren“ ausgeführt werden (s.u.).

Kursmarker haben verschiedene Größen und Verläufe. Sie sollten je nach Landschaft eingesetzt werden. Führt die Route durch zwei Wasserfelder und ein Landfeld, scheint ein 3er Kursmarker ideal (Kosten: vier AP). Es kann aber auch eine Kombination aus kleineren Kursmarkern gewählt werden, die mehr Flexibilität zulassen.

Der Schiffsmarker wird nach jedem Legen eines Kursmarkers auf dessen letztes Feld versetzt.

Auf jedem Hexfeld darf sich stets nur ein Schiff befinden. Befindet sich ein Schiff hinter einem anderen (auf derselben Route), muss je nach Abstand mindestens ein 2er Kursmarker gelegt werden, so dass das Schiff „übersprungen“ wird.

Die Schatz-Karte kann auch zwischen dem Einsetzen von zwei Kursmarkern gespielt werden.

Jedes Mal, nachdem ein Schiff sich bewegt hat, wird geprüft, ob es noch vier Landschaftsreihen vor sich hat. Ist dies nicht der Fall, werden weitere

Landschaftsreihen angefügt, wie im Abschnitt „Spielvorbereitung“ beschrieben, bis wieder vier Landschaftsreihen vor dem Schiff ausliegen.



Kursmarker zurückholen

Für vier Aktionspunkte kann ein eigener Kursmarker, auf dem sich keine weiteren Teile (wie Eisberge oder „Kielwasser“-Marker) oder Schiffsmarker befinden, in den eigenen Vorrat zurückgelegt werden.



Eisberg setzen

Für drei Aktionspunkte kann man ein Hexteil „Eisberg“ aus dem allgemeinen Vorrat auf das letzte Hexfeld setzen, das das eigene Schiff durchquert hat.



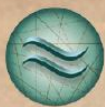
Im Kielwasser fahren

Um einer von einem Mitspieler entdeckten Route (nachts, insgeheim) folgen zu können, muss zunächst der spezielle „Kielwasser“-Marker für zwei Aktionspunkte auf den Kursmarker des Mitspielers gelegt werden.

Weitere Bewegungen auf der Route des Mitspielers kosten nur einen Aktionspunkt pro Hexfeld - dort wurde bereits ein schiffbarer Wasserweg gefunden.

Die gegnerische Route kann jederzeit ohne zusätzliche Kosten wieder verlassen werden. Um sie erneut zu nutzen, muss entweder das Schiff dorthin zurückkehren, wo es sie verlassen hat, oder man spielt erneut einen „Kielwasser“-Marker.





Überholmanöver

Befindet sich ein Schiffsmarker am Ende einer Bewegung auf der Route eines Mitspielers und direkt hinter dessen Schiff (eine Landschaftsreihe dahinter, nicht auf gleicher Höhe!) stehen dem Spieler sofort zwei zusätzliche Aktionspunkte zur Verfügung. Diese können nur für weitere Bewegungen genutzt werden.

Danach kann der Spieler keine weitere Aktion ausführen und sein Zug ist beendet.



Schatz-Karten

Auf einigen Hexfeldern sind Schatztruhen abgebildet. Befährt ein Schiff ein solches Hexfeld, (ohne etwas darauf), zieht der Spieler die oberste Schatz-Karte vom Stapel auf die Hand. Die „Schätze“ bestehen aus Nachrichten und Ereignissen zum Vorteil des Spielers.

Pro Zug kann nur eine Schatz-Karte ausgespielt werden. Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehr als drei Schatz-Karten auf der Hand behalten. Gegebenenfalls muss er überzählige Schatz-Karten abwerfen.



Charakter-Karten


Charakter-Karten bieten dauerhafte Vorteile über die gesamte Dauer des Spiels. Die Charaktere sind historische Persönlichkeiten, die an der Entdeckung der Nordwestpassage beteiligt waren.

SPIELENDE

Der erste Spieler, der von der letzten Landschaftsreihe (der 24.) aus weiter vorstoßen könnte, gewinnt sofort das Spiel. Dazu genügt ein überschüssiger Aktionspunkt.

SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS **SPIEL ZU ZWEIT**



Es werden nur die Landschaftsteile der Größe 4 benutzt. Das Spielfeld ist daher vier Hexfelder breit.

Es werden nur die Schatz-Karten mit der Aufschrift  in der rechten unteren Ecke benutzt.



SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS **SPIEL ZU DRITT**

Es werden nur die Landschaftsteile der Größe 4 sowie die Landschaftsteile der Größe 2 mit der Aufschrift "3+" benutzt. Das Spielfeld ist daher sechs Hexfelder breit..

Es werden nur die Schatz-Karten mit der Aufschrift  und  in der rechten unteren Ecke benutzt.



ANMERKUNG: Bei der Erweiterung des Spielfeldes werden erst dann neue Landschaftsteile der Größe 2 hinzugefügt, wenn zwei weitere Landschaftsteile der Größe 4 angelegt wurden.

TEAM-SPIELMODUS: **SIRS GEGEN ABENTEURER**

Hierbei bilden vier Spieler zwei 2er-Teams. Die Regeln entsprechen denen des Grundspiels, bis auf folgende Ergänzungen:

- Ein Team besteht aus den "Sirs", eines aus bürgerlichen „Abenteurern“. Wenn die Spieler sich nicht über ihre Zuordnungen einigen können, sollte der Zufall entscheiden.
- Die Charakter-Karten in zwei Stapel aufteilen: "Sirs" und "Nicht-Sirs".
- Jedes Team erhält vier Karten und entscheidet gemeinsam, welcher Spieler welche Karte erhält. Die zwei übrigen Karten pro Team werden in den Stapel zurückgelegt.
- Die Spieler spielen weiterhin Zug für Zug jeder für sich, wobei sich "Sirs" und "Abenteurer" abwechseln.
- Die Spieler dürfen sich über ihre Vorgehensweise absprechen, sich aber keine Auskunft über ihre Schatz-Karten geben.
- Teampartner werden als Mitspieler (also "Gegner") betrachtet, wenn es um Effekte von Schatz-Karten sowie "Im Kielwasser fahren" geht.

- Kann ein Spieler über die letzte Landschaftsreihe hinausfahren, gewinnt sein Team.



SYMBOLLE

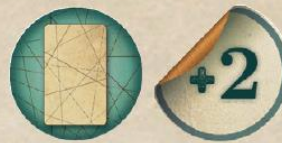
Schatz-Karten



Ziehe blind von einem Mitspieler deiner Wahl eine Schatz-Karte und wirf sie ab.



Ein Mitspieler deiner Wahl darf beim nächsten Zug keine Schatz-Karte spielen.



Du darfst in diesem Zug zwei zusätzliche Schatz-Karten ausspielen.



Bis zu deinem nächsten Zug darf niemand in dein Kielwasser einfahren.



Entferne einen Kursmarker (ohne etwas darauf) vom Spielplan oder aus dem Vorrat eines Mitspielers aus dem Spiel.



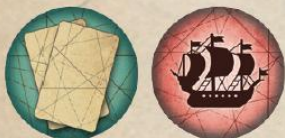
Setze einen Eisberg aus dem allgemeinen Vorrat auf ein unbesetztes Hexfeld.



-1 Aktionspunkt für einen Mitspieler deiner Wahl / -2 Aktionspunkte, wenn er alleine führt.



Drehe ein Landschaftsteil (ohne etwas darauf) um 180°.



Ziehe blind von einem Mitspieler deiner Wahl eine Schatz-Karte und nimm sie auf deine Hand.



Ein Spieler (ggf. Du selbst) mischt seine Charakter-Karte in den Stapel und zieht eine neue.



Lege einen beliebigen eigenen Kursmarker (ohne etwas darauf) in deinen Vorrat zurück.



Liegst du alleine hinten, spiele einen zusätzlichen 3er Kursmarker aus.



Tausche zwei Landschaftsteile derselben Größe (ohne etwas darauf) aus. 180°-Drehung ist dabei erlaubt.



Setze ein Hexteil "Wasser" aus dem allgemeinen Vorrat auf ein unbesetztes Hexfeld.



+1 Aktionspunkt für dich / +2 Aktionspunkte, wenn du alleine hinten liegst.

ANMERKUNG: Führen oder hinten liegen trifft nur zu, wenn sich kein weiteres Schiff in derselben Landschaftsreihe befindet.

SYMBOLE

Charakter-Karten



Legst du einen Kursmarker über Schnee oder einen Eisberg, hast du einen zusätzlichen Aktionspunkt.



Bewegung über ein Schneefeld kostet nur 2 Aktionspunkte.



Eisberg setzen kostet nur 2 Aktionspunkte.



Fährt ein Mitspieler in dein Kielwasser ein, hat er einen Aktionspunkt weniger.



Spielst du einen "Kielwasser"-Marker, ziehe eine Schatz-Karte.



Ziehe nur dann eine Schatz-Karte, wenn ein Mitspieler eine Schatz-Karte auf einem Wasserfeld zieht.



Du hast pro Zug einen zusätzlichen Aktionspunkt. Du darfst keine Schatz-Karten ausspielen.



Führt deine Route über einen Eisberg, hast du zwei zusätzliche Aktionspunkte.



Bewegung über ein Eisbergfeld kostet nur 3 Aktionspunkte.



Jedes Mal, wenn du aufgrund deiner Bewegung Landschaftsreihen anfügst, kannst du eine davon um 180° drehen.



Fährt ein Mitspieler in dein Kielwasser ein, ziehe eine Schatz-Karte.



Bewegung auf einer bereits von dir befahrenen Route kostet keine Aktionspunkte.



Ziehe nur dann eine Schatz-Karte, wenn ein Mitspieler eine Schatzkarte auf einem Schnee- oder Landfeld zieht.



Du kannst das Überholmanöver normal ausführen, aber auch mit einem Hexfeld Abstand zum Schiff. Du hast dann 3 statt 2 zusätzliche Aktionspunkte.



8437010181733



Impreso en España por / Printed in Spain:
Priority Soluciones Gráficas
Eduardo Requenas, 10
28056 Madrid
SPAIN