

SCHIFFBAUER DER NORDSEE

AUTOR – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFIKDESIGN & LAYOUT – SHEM PHILLIPS
ÜBERSETZUNG – MANUEL KLEIN, CARSTEN REUTER

COPYRIGHT 2017 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES

Schiffbauer der Nordsee spielt zu Beginn der Wikingerzeit. Als Schiffbauer versuchen die Spieler, die größte Wikinger-Flotte der Nordsee zu errichten. Sie müssen dafür Eisen, Holz und Wolle sammeln und hilfreiche Handwerker anwerben. Gold ist ein wertvolles Gut und sollte weise eingesetzt werden. Zudem ist das eigene Dorf mit vielen Charakteren bevölkert, hilfreichen wie hinderlichen. Hoffentlich sind sie auf der richtigen Seite!

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel in **Schiffbauer der Nordsee** ist, am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte erzielt zu haben. Punkte werden durch den Bau verschiedener Schiffe und Gebäude erlangt. Das Spiel endet nach der Runde, in welcher einer oder mehrere Spieler ihr viertes Schiff fertigstellen.






SPIELMATERIAL



Name des Schiffs

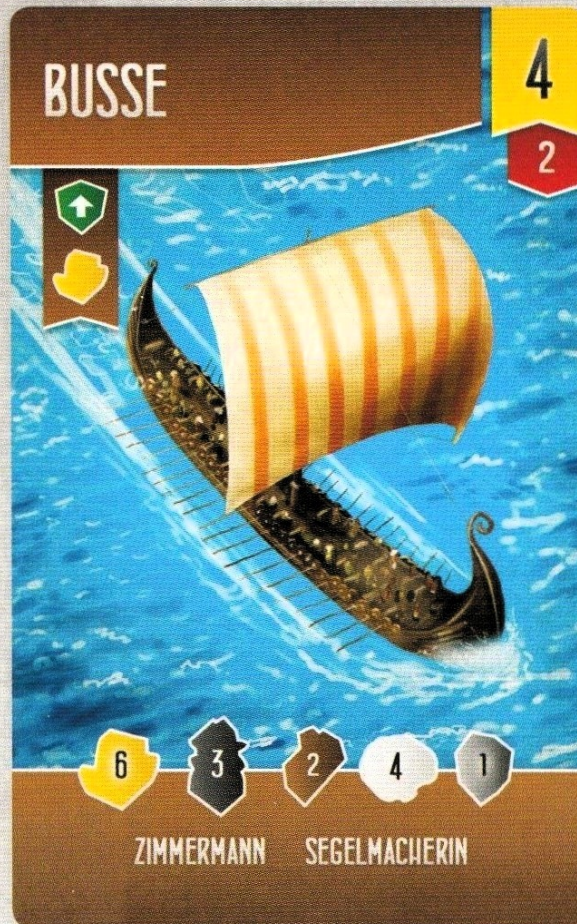
Modifikatoren

Diese treten in Kraft, nachdem das Schiff gebaut wurde.

-   Erhöht/Senkt die Kapazität der Mühle um 1
-   Erhöht/Senkt die täglichen Arbeiter um 1
-  Bringt jeden Abend 1 Gold

Für den Schiffbau benötigte Handwerker

BUSSE



Siegepunkte

Militärpunkte

Der/Die Spieler mit den meisten Militärpunkten am Spielende erhalten je 1 Siegpunkte-Marker, der 3 Siegpunkte (SP) wert ist.

Zivile Schiffe haben keine Militärpunkte. Sie zeigen stattdessen eine blaue Flagge.

Für den Schiffbau benötigtes Gold, Arbeiter und Güter.

SPIELERTABLEAUS

Küstenlinie

Ein Spieler verschiebt hier sein Goldschiff, um seinen Goldbesitz anzuzeigen.

Werkstatt A & B

Ein Spieler platziert hier seine Schiffe, um ihren Bau zu beginnen.



Mühle

Ein Spieler darf maximal 8 Güter über Nacht (zwischen den Runden) lagern. Die Kapazität kann von manchen Schiffen verändert werden.

Dorf

Kann über Nacht bis zu 8 Arbeiter beherbergen.

Schiffbauer der Nordsee wird nach diesen Schritten zum Spielen aufgebaut:

1. Die 128 Spielkarten werden gemischt und bilden einen verdeckten Nachziehstapel neben der Spielfläche.
2. Alle Güter (*Holz, Wolle und Eisen*) sowie Arbeiter werden daneben gelegt. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.
3. Jeder Spieler erhält und platziert vor sich:

1 Spielertableau und 1 Spielübersicht

1 Goldschiff

Platziert auf der Zahl 5 der Küstenlinie

2 Güter seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat

Platziert in der Mühle

3 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat

Platziert im Dorf



4. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält den Pioniermarker.

ÜBERSICHT

Schiffbauer der Nordsee wird über eine Abfolge von Runden (Tagen) gespielt. Jeder Tag folgt demselben Ablauf:

Morgens: Planungsphase

Jeder Spieler erhält 3 Karten.

Nachmittags: Arbeitsphase

Die Spieler führen Aktionen aus und spielen oder werfen ihre 3 Karten ab.

Abends: Ruhephase

Alle Spieler erhalten Gold und Arbeiter für den nächsten Tag.



Morgens: Planungsphase

Morgens erhält jeder Spieler 3 Karten. Je 1 aus 3 Durchgängen, in denen die Karten verteilt werden. Die Spieler folgen dazu diesen Schritten:

1. Der Startspieler zieht Karten vom Nachziehstapel, eine mehr als Spieler teilnehmen.
Ist der Nachziehstapel jemals aufgebraucht, wird der Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel gemischt.
2. Der Startspieler wählt geheim 1 Karte, die er behalten will und reicht die übrigen Karten im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
3. Jeder Spieler fährt damit fort, 1 Karte zu behalten und den Rest im Uhrzeigersinn weiterzureichen.
Der letzte Spieler wird 2 Karten zur Auswahl haben. Er wählt 1 und legt die andere verdeckt neben sein Spielertableau. Erst am Ende der Arbeitsphase werden die drei abgelegten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Nur bei dieser Gelegenheit werden Karten verdeckt abgelegt, ansonsten kommen sie immer offen auf dem Ablagestapel (neben dem Nachziehstapel).
4. Schritt 1 - 3 wird noch zwei Mal wiederholt. Alle Spieler sollten nun 3 Karten haben, bevor mit der Arbeitsphase fortgefahren wird.



Nachmittags: Arbeitsphase

Mit dem Startspieler beginnend und im Uhrzeigersinn um den Tisch herum, führt jeder Spieler seinen Spielzug komplett aus. **Jeder Spieler hat in dieser Phase nur 1 Spielzug.**

In jedem Zug sind mehrere Aktionen möglich. In jedem Fall jedoch, unabhängig davon, welche Aktionen ein Spieler ausführt, **muss er in seinem Spielzug alle 3 Karten spielen oder abwerfen.**

Es gibt keine Beschränkung, wie viele Aktionen ausgeführt oder wie oft eine einzelne Aktion in einem Zug genutzt werden darf.

Die Aktionen sind:

Güter kaufen

Ein Werkzeug kaufen

Einen Handwerker anwerben

Dorfbewohner aufsuchen

Einen Schiffbau beginnen

Einen Schiffbau beenden

Ein Gebäude bauen



Güter kaufen

In seinem Zug darf ein Spieler Güter aus dem allgemeinen Vorrat kaufen. Die Kosten sind immer gleich, der Ertrag variiert jedoch. Die oberste Karte des Nachziehstapels ist hierfür maßgeblich.

Um Güter zu kaufen, bezahlt ein Spieler immer **2 Gold und 2 Arbeiter**.

Gold wird aus dem Vorrat des Spielers entfernt. *Er bewegt dazu sein Goldschiff 2 Felder die Küstenlinie hinab.* Die 2 Arbeiter werden aus dem Dorf des Spielers entfernt und in den allgemeinen Vorrat gelegt. Wenn er keine 2 Gold und 2 Arbeiter besitzt, kann ein Spieler keine Güter kaufen.

Der Spieler erhält dann nach seiner Wahl entweder Holz, Wolle oder Eisen. Die Menge wird von der Rückseite der obersten Karte des Nachziehstapels abgelesen.

Die Beispielskarte rechts würde entweder 2 Holz, 3 Wolle oder 1 Eisen einbringen.



Ein Werkzeug kaufen

Wenn ein Spieler ein Werkzeug (*gelbe Karte*) in seiner Hand hält, darf er es für Gold kaufen. Die Kosten stehen am unteren Rand des Werkzeugs. Hat der Spieler nicht genug Gold, muss er die Werkzeugkarte abwerfen.

Werkzeuge werden links vom Spielertableau ausgelegt. Ein Spieler darf nur 1 Werkzeug besitzen. Wenn er ein neues anschaffen möchte, muss er zunächst das alte abwerfen.

Alle Werkzeuge werden nach Benutzung abgeworfen. Sie dürfen außerdem jederzeit abgeworfen werden, ohne ihre Aktion zu nutzen.

3 der 4 Werkzeuge erlauben dem Spieler, ein Schiff ohne einen bestimmten Typ Güter zu bauen. Diese sind **Bogensäge**, **Spinnwirtel** und **Rennofen**.

Das vierte Werkzeug ist die **Handelskarre**. Diese wird beim **Güter kaufen** benutzt.

Die Karte **Handelskarre** kommt mit 1 kostenlosem Gut jedes Typs ins Spiel (*siehe Karte*).

Wenn der Spieler Güter kauft, darf er (*wenn er möchte*) 1 Gut vom **Handelskarren** auf seine Mühle verschieben. Dies kann immer nur dieselbe Gütersorte sein, die er soeben gekauft hat.

Wenn alle 3 Güter auf die Mühle verschoben wurden, wird die **Handelskarre** abgeworfen.

Beispiel: Ein Spieler hat soeben 2 Gold und 2 Arbeiter gezahlt, um 2 Holz zu kaufen. Sein Handelskarren hat noch 1 Holz. Nachdem er die 2 Holz erhalten hat, verschiebt er 1 Holz vom Handelskarren auf seine Mühle.



Einen Handwerker anwerben

Handwerker (*rote Karten*) werden für den Schiffbau benötigt. Es kann jedoch schwierig sein, alle richtigen Handwerker während einer Planungsphase zu sammeln. Daher dürfen die Spieler Handwerker für den späteren Gebrauch an einem anderen Tag anwerben.

Als Aktion darf ein Spieler Handwerker aus seiner Hand unterhalb seines Spielertableau ablegen. Er kann dort bis zu 4 Handwerker sammeln. Es gibt 7 verschiedene Handwerker. Derselbe Handwerker darf mehrfach angeworben werden. Beim Schiffbau darf ein Spieler die Handwerker unterhalb seines Spieltableau oder von seiner Hand nutzen. Handwerker können nur durch den Schiffbau oder durch eine **Attentäterin** oder einen **Verschwörer** entfernt werden.

Dorfbewohner aufsuchen

Wenn ein Spieler einen Dorfbewohner (*graue Karte*) in seiner Hand hält, muss er ihn spielen oder abwerfen. Er darf ihn nicht zur späteren Nutzung aufbewahren.

Jeder Dorfbewohner hat eine einzigartige Aktion, welche unten auf der Karte steht.

Dorfbewohnerkarten werden nach ihrer Benutzung abgeworfen. *Ausnahmen sind der Pionier und Wachmann.*

Attentäterin & Barbar

Diese beiden Dorfbewohner entfernen Handwerker oder Schiffe von Spielertableaus. Sie dürfen gegen das eigene Tableau eingesetzt werden. Der ausgewählte Handwerker oder das ausgewählte Schiff werden abgeworfen.

Verschwörer

Dieser Dorfbewohner bewegt 1 Handwerker von einem gegnerischen auf das eigene Spielertableau. Ein Spieler braucht einen freien Platz unter seinem Spielertableau, um den Verschwörer einzusetzen.

Pionier

Durch Ausspielen des Pioniers wird der Spieler der neue Startspieler für den nächsten Tag. Diese Karte bleibt bis zum nächsten Tag vor dem aktiven Spieler liegen. Dann wird sie abgeworfen.



Söldner

Der Söldner hat 2 Funktionen. Zunächst erhält der aktive Spieler 2 Gold. Danach verlieren alle anderen je 2 Gold. Wenn ein Gegner nur 1 Gold besitzt, verliert er dieses. Ebenso kann ein Spieler durch den Söldner nicht mehr als 12 Gold haben.

Plünderer

Dieser Dorfbewohner erlaubt dem Spieler, gegnerische Goldvorräte zu plündern. Der gewählte Spieler gibt 1 Gold für jedes Gut in seiner Mühle ab. Der angreifende Spieler hat dadurch keinen Vorteil.

Berserker

Dieser Dorfbewohner erlaubt dem aktiven Spieler, 5 Gold zu bezahlen, um ein gegnerisches Werkzeug zu zerstören. Die gewählte Werkzeugkarte wird abgeworfen.

Dieb

Der Dieb erlaubt dem Spieler, ein Gut aus einer gegnerischen Mühle zu nehmen und in seine eigene zu legen.

Wachmann

Schützt den Spieler vor allen Attentäterinnen, Barbaren, Verschwörern, Söldnern, Plünderern und Dieben. Der aktive Spieler legt die Karte gut sichtbar vor sich ab. Der Wachmann wirkt bis zum Beginn des nächsten Zuges des aktiven Spielers und wird dann abgeworfen.

Häuptling & Weiser

Diese Dorfbewohner erlauben das Ziehen neuer Karten vom Nachziehstapel. Für den Weisen wirft der Spieler zunächst 1 oder 2 Karten von seiner Hand ab. Neue Karten werden der Kartenhand des Spielers hinzugefügt und müssen bis zum Ende des Zugs gespielt oder abgeworfen werden.

Bettler, Knecht, Kaufmann & Händlerin

Diese Dorfbewohner erlauben den Austausch von Gütern und Arbeitern zwischen dem eigenen Spielertableau und dem allgemeinen Vorrat.

König, Königin & Navigator

Diese Dorfbewohner geben dem Spieler Gold. Falls der Spieler zu viel Gold hat, um die volle Menge zu erhalten, erhält er nur so viel wie möglich. Die durch den Navigator erhaltene Menge Gold hängt davon ab, wie viele Spieler bereits ihren Zug beendet haben.



Einen Schiffbau beginnen

Vor dem Bau eines Schiffs muss der Spieler zunächst eine Schiffskarte in eine seiner 2 Werkstätten platzieren. Sind beide voll, muss der Spieler Schiffe von seiner Hand abwerfen. Das Platzieren einer Schiffskarte in eine Werkstatt ist kostenlos. Der einzige Weg, ein unfertiges Schiff wieder zu entfernen, ist durch Fertigstellen oder es mit einem Barbaren zu zerstören.



Einen Schiffbau beenden

Der Bau kann unterschiedlich lange dauern, von einem Tag bis zu einer Woche. Um den Schiffbau zu beenden, braucht der Spieler alle auf der Schiffskarte angegebenen Mengen an Gold, Arbeiter, Güter und Handwerker.

Falls gewünscht, darf ein Spieler dasselbe Schiff mehrfach bauen.

Um den Schiffbau zu beenden, folgt er diesen Schritten:

1. Der Spieler entfernt das benötigte Gold vom seinem Spielertableau.
Dazu bewegt er sein Goldschiff die Küstenlinie hinab.
2. Er entfernt die benötigten Arbeiter von seinem Dorf und legt sie in den allgemeinen Vorrat.
3. Er entfernt die benötigten Güter von seiner Mühle und lege sie in den allgemeinen Vorrat.
Wenn ein Werkzeug für den Bau benutzt wurde, wird es auf den Ablagestapel abgeworfen.
4. Er wirft die benötigten Handwerker ab.
Sie können von unterhalb seines Spielertableaus oder aus seiner Kartenhand stammen.
5. Er verschiebt das Schiff von der Werkstatt auf eine freie Stelle oberhalb seines Spielertableaus.



Ein Gebäude bauen

Hat ein Spieler ein Gebäude auf seiner Hand, darf er es gegen eine Bezahlung in Gold und Arbeiter bauen. Die Kosten stehen unten auf der Karte. Hat der Spieler nicht genug Gold oder Arbeiter, muss er die Karte abwerfen.

Gebaute Gebäude werden rechts vom Spielertableau platziert. Es gibt 7 verschiedene Gebäude. Ein Spieler darf nur 1 Gebäude jedes Typs bauen.



Langhaus, Bergwerk, Kirche & Festung
Diese 4 Gebäude verleihen dem Spieler am Ende des Spiels 1, 2 oder 3 Siegpunkte.

Schatzhaus

Dieses Gebäude verleiht dem Spieler 1 Siegpunkt je 4 Gold, die er am Spielende des Spiels besitzt. Z.B. erhält ein Spieler mit 10 Gold am Ende 2 Siegpunkte.

Bootshaus

Dieses Gebäude verleiht dem Spieler am Spielende 2 Siegpunkte für jedes zivile Schiff in seiner Flotte. Ferje, Byrding und Knarr sind zivile Schiffe.

Markthalle

Dieses Gebäude verleiht dem Spieler Siegpunkte in Höhe der Kapazität seiner Mühle minus 8. Ist dies ein negativer Wert, verliert er keine Siegpunkte, er erhält nur keine für die Markthalle.

Ende der Arbeitsphase






Wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, beginnt die Ruhephase.

Zu diesem Zeitpunkt sollte kein Spieler mehr Karten auf der Hand halten.



Abends: Ruhephase

Abends werden drei Dinge geregelt:






1. Alle Spieler erhalten Gold: Jeder Spieler erhält 1 Gold je Arbeiter in seiner Mühle plus 1 Gold je  auf seinen gebauten Schiffskarten. Ein Spieler kann maximal 12 Gold haben.
2. Alle Spieler erhalten zusätzliche Arbeiter für den nächsten Tag: Jeder Spieler erhält 1 Arbeiter plus 1 Arbeiter je  auf seinen gebauten Schiffskarten, minus 1 je  auf seinen gebauten Schiffskarten.
Ein Spieler erhält immer mindestens 1 neuen Arbeiter.
3. Alle Spieler überprüfen die Kapazitäten ihrer Mühle und ihres Dorfes: Die Kapazität einer Mühle beträgt 8 Güter, plus 1 je  auf den gebauten Schiffen des Spielers, minus 1 je  auf seinen gebauten Schiffen. Die Kapazität eines Dorfes beträgt immer 8 Arbeiter.
Alle Spieler legen eigene Arbeiter und/oder Güter, die ihre Kapazität übersteigen, in den allgemeinen Vorrat zurück.



Hinweis: Die Kapazitäten der Mühle und des Dorfes müssen erst am Tagesende eingehalten werden (über Nacht).

Beispiel:

Das linke Bild zeigt die Mühle, das Dorf und die gebauten Schiffe eines Spielers. Somit ergibt sich:

1. Insgesamt erhaltenes Gold = 4:
Arbeiter im Dorf = 3 Gold
1  auf gebauten Schiffen = 1 Gold
2. Insgesamt erhaltene Arbeiter = 2:
1 +/-    (1 + 1 + 1 - 1 = 2)
3. Kapazität = 7 Güter:
8 +/-  (8 - 1 = 7)

Tagesabschluss

Haben alle Spieler die 3 Schritte in der Ruhephase befolgt, wird der Tag wie folgt abgeschlossen:

1. Die Rolle des Startspielers geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, außer der **Pionier** wurde gespielt.
2. Der neue Startspieler erhält den Pioniermarker und beginnt den nächsten Tag mit der Planungsphase.

SPELEND

Das Spiel endet nach der Ruhephase der Runde, in der 1 oder mehrere Spieler ihren vierten Schiffbau beenden.

Hinweis: Falls möglich, können Spieler mehr als 4 Schiffe bauen.

Die Spieler mit den meisten Militärpunkten (rote Flaggen auf Schiffen) erhalten als Bonus je 1 Siegpunkte-Marker, der 3 SP wert ist.

Die Spieler addieren nun ihre Siegpunkte: *Gebaute Schiffe + Gebäude + SP-Marker (falls vorhanden).*

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger und erhält die Ehre und den Respekt für das Errichten der glorreichsten Flotte der Nordsee!

Im Falle eines Gleichstandes vergleichen die führenden Spieler, wer das meiste Gold hat.

Sieger

Spieler A = 13 Siegpunkte
Schiffe (9) + Gebäude (1) + SP-Marker (3)



Spieler B = 14 Siegpunkte
Schiffe (8) + Gebäude (6)

