

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 Wettereigenschaften, 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 Rundenzahl 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).

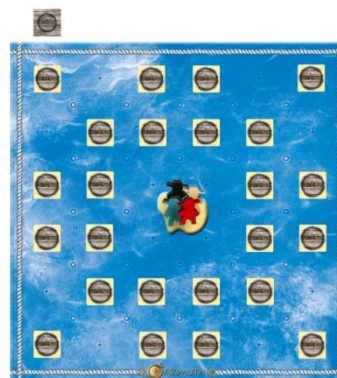
7. Die "Wind-Kontrolle" darf analog der Regeln und ohne Limit (also ohne Kokosnuss-Marker) ausgeführt werden.

Spiel Aufbau

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!

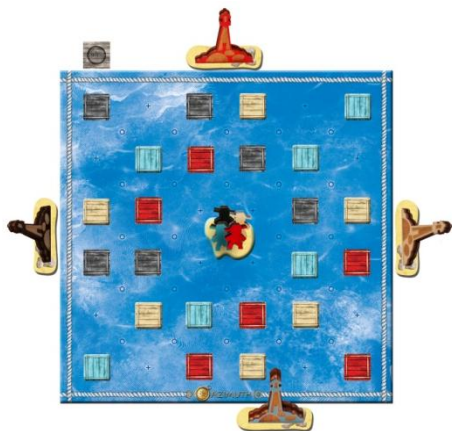
5. In diesem Schritt platzieren die Spieler dann ihre Strände und Leuchttürme an den vier Seiten des Spielfeldes (je ein Leuchtturm pro Spielfeldseite). Die Platzierung an sich geschieht analog der Regeln eines 2-Spieler-Spiels, also **angrenzend an 2 Floß-Markierungen**.

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.

Setup example:

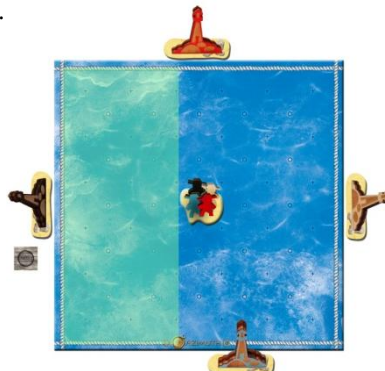
1. Lighthouse locations: in the example above, all players but the Blue chose to place their lighthouses in the center location of their side of the board.

2. Players decided Red would begin the game; hence the "First player marker" rests at his/her side of the board.

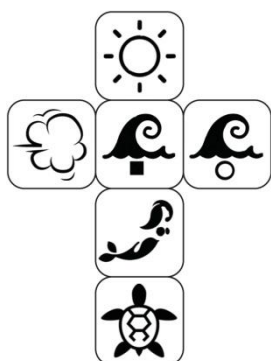


The effected portion of the ocean by the roll of the die is defined as the ocean portion between the player rolling it (his/her lighthouse) and the island. The effected portion consists and includes 3 rows of raft location marks, and 2 rows of wind location marks. For example:

It is **Black's** turn to roll the die. The effected portion of the ocean by his/her roll is as marked in light green. Note it also includes the raft location marks closest to the island meaning it might affect rafts located at these marks.



First player marker. The token is to be rotated clockwise between the players at the end of each round to determine the active ocean portion for the current die roll (further explained below).



The Ocean Die

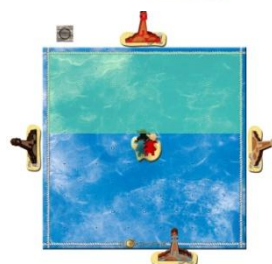
1. The Ocean Die represents the ocean's effect/action for this round. The die is rolled after all 4 players took their actions. Once the die is rolled, the ocean's action is performed accordingly.

2. At times, the die affects only a portion of the ocean associated with the player rolling the die. Players take turns (clockwise) rolling the die, so each round the die can affect a different portion of the ocean.

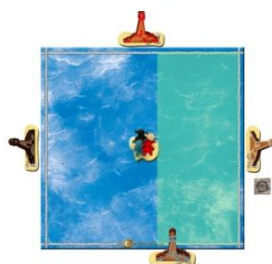
The player who started the game is the first to roll the die (once a player rolled the die he/she passes on the "first player marker" to the next player. This would help players remember what portion of the ocean is to be effected by the die for this round).



Blue's affected portion of the ocean.



Red's affected portion of the ocean.



Blondie's affected portion of the ocean.

The Actions

The die represents 6 possible different effects the ocean has on the castaways and their voyage.

Sunny Day!



In most cases, this is what your castaways hope for. The ocean remains calm and has no effect on the game. Keep on sailing.

The Mermaid.



Here comes trouble. This mermaid sings castaways to sleep. **All** castaways in the effected ocean portion are to be laid down for the next round. These castaways cannot move/swim to another raft in the coming round. Note: sleeping castaways can still be sailed carried on the raft they sleep on (be moved using winds).

Waves!



Huge waves hit your rafts and castaways. Waves directly affect rafts of the player rolling the die in all ocean portions (the whole board).

Waves affect only the relevant player's rafts that are floating directly on the ocean (by themselves or carrying a stack). Waves will not directly impact any rafts that are in a stack if not at the bottom. Waves do not break stacks, but can move a whole stack if the relevant color raft carries it.

The wave with the square mark at the bottom carries rafts one leg **away** from your lighthouse (in the direction opposite to your lighthouse/side of the board). In most cases an unfortunate event... The wave with the circle mark carries effected rafts in the direction of the lighthouse, many times providing much needed surf.

When waves carry rafts towards the lighthouse, rafts located on the first row closest to the lighthouse are not influenced by the waves and remain in place (therefore castaways cannot land back home using the waves). Same is true if any of the effected rafts are on the farthest row from your lighthouse and a wave impacts away from your lighthouse – these rafts do not move.

For example:

Blondie rolled a wave towards the lighthouse. All relevant Blondie's rafts sail one leg in the direction indicated on the die. The raft on the right, at the closest row to the lighthouse is not affected by the wave. The middle stack moves since Blondie's raft carries the stack. The raft carrying the castaway also remains in place since it is on top of a red raft.



Players decide on the sequence in which relevant rafts are to be moved (this can have an effect on the possible outcome). Once a raft is moved, the player cannot change his/her call.

Note that waves can have positive or negative impact on the voyage according to the tactical situation.

Wind Gust!



A wind gust changes certain winds' directions. The wind gust affects all winds of the player rolling the die, in his/her portion of the ocean, and the winds of the opposite player in their own portion of the ocean.

All winds of the relevant affected players are turned 180 degrees. Rafts do not sail accordingly! The wind gust only messes up your possible voyage plan and the direction of relevant affected winds.

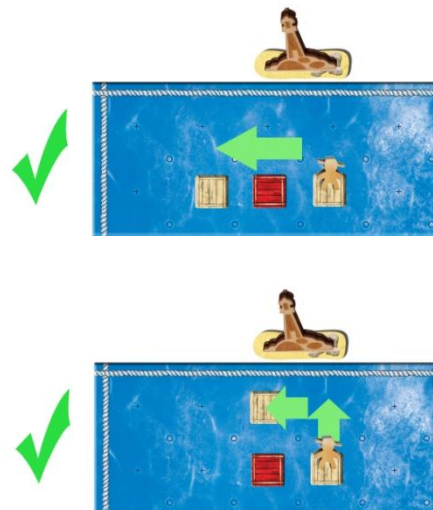
Note that wind gusts become more harmful or helpful as the game develops and more winds are placed on the board.

Sea Turtle



This friendly creature offers only help. Your castaway can cling to the turtle while swimming. The Sea turtle allows any castaway in the relevant ocean portion to swim to a raft that is 2 legs away in the following round, thus allowing a longer swim. Only a perpendicular swim is allowed. Castaways can take that action even if a different raft is in the way. A castaway can also swim to a same color raft 2 legs away if it is at the top of the stack. For example:

Blondie rolled the Sea turtle. In the following round Blondie's castaway can swim/move to a raft that is two legs away, as such:



Note: Only one castaway in the relevant ocean portion can take this action in a specific round, as players decide together and see fit.

Enjoy the game.

A designer's note: The Ocean Die rules above are subject to future editing and translations to other languages (if rules are edited a new version of the rules would be uploaded to our website).

Bon voyage!