

WIND- JAMMERN

Spielidee: Mark Major
Illustrationen: Beth Sobel
Grafik-Design: Brigette Indelicato
Englische Regeln &
Produktionsmanagement: Ken Hill
Übersetzung: Stephan Rothschuh
Lektorat: Gerhard Tischler









FÜR 3-6 SPIELER | AB 10 JAHREN | SPIELDAUER: 30-45 MINUTEN

Ein schöner Tag auf See unter strahlend blauem Himmel! Das hattet ihr euch erhofft, als eure Boote am Morgen in See stachen. Doch dann kam alles anders. Ein Gewitter zog auf und brachte euch vom Kurs ab. Jetzt müsst ihr Riffe, Nebelbänke, Strudel und Kraken umschiffen und den Weg zurück finden. Wer von euch wird den Heimathafen mit intaktem Rumpf (und Verstand) erreichen?

Windjammern ist ein Stichspiel, bei dem jeder versucht, möglichst wenige Stiche zu machen.

SPIELMATERIAL

60 Karten in 8 Farben mit den folgenden Werten:

	Orange (Flaute):	0 - 10
	Rot (Riff):	11 - 20
	Grau (Nebel):	21 - 29
	Blau (Eisberg):	31 - 38
	Grün (Felsen):	41 - 47
	Lila (Gewitter):	51 - 56
	Türkis (Strudel):	61 - 65
	Dunkelrot (Krake):	71 - 74

AUFBAU EINER KARTE



SPIELÜBERBLICK

Jeder Spieler hat Karten auf der Hand. Reihum spielt jeder eine Karte. Wenn alle eine Karte gespielt haben, nimmt sich der Spieler, der die „beste“ Karte gespielt hat, alle gespielten Karten; er hat „den Stich gemacht“. Ziel des Spiels ist es aber, die wenigsten Stiche zu machen. Ihr wollt also möglichst nie die beste Karte spielen. Natürlich setzen eure Mitspieler alles daran, euch die Stiche zuzuschustern. Wer nach mehreren Runden insgesamt die wenigsten Stiche gemacht hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNGEN

Im Spiel zu dritt spielt ihr ohne die orangen (Flaute) und die dunkelroten Karten (Krake). Sucht sie aus dem Kartenstapel heraus und legt sie zurück in die Schachtel. Bei 4, 5 oder 6 Spielern spielt ihr mit allen Karten.

Mischt den Kartenstapel und verteilt die Karten gleichmäßig an alle Spieler. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Bei 3 oder 4 Spielern hat jeder 15 Karten auf der Hand, bei 5 Spielern 12 Karten und bei 6 Spielern 10 Karten.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus so vielen „Stichen“, wie jeder Spieler Karten auf der Hand hat.

Ein Stich besteht darin, dass jeder Spieler eine Karte offen in die Tischmitte legt. Wer die 0 auf der Hand hat, beginnt den ersten Stich, indem er die 0 spielt. (Hinweis: Im Spiel zu dritt ist es nicht die 0, sondern die 11.)

Danach sind alle im Uhrzeigersinn an der Reihe und spielen jeweils eine Karte in den Stich. **Wer am Zug ist, muss eine „passende“ Karte spielen, d. h. eine Karte einer Farbe, von der schon mindestens eine Karte im Stich liegt.** Wer keine passende Karte hat, kann eine Karte seiner Wahl spielen.

Wer macht den Stich?

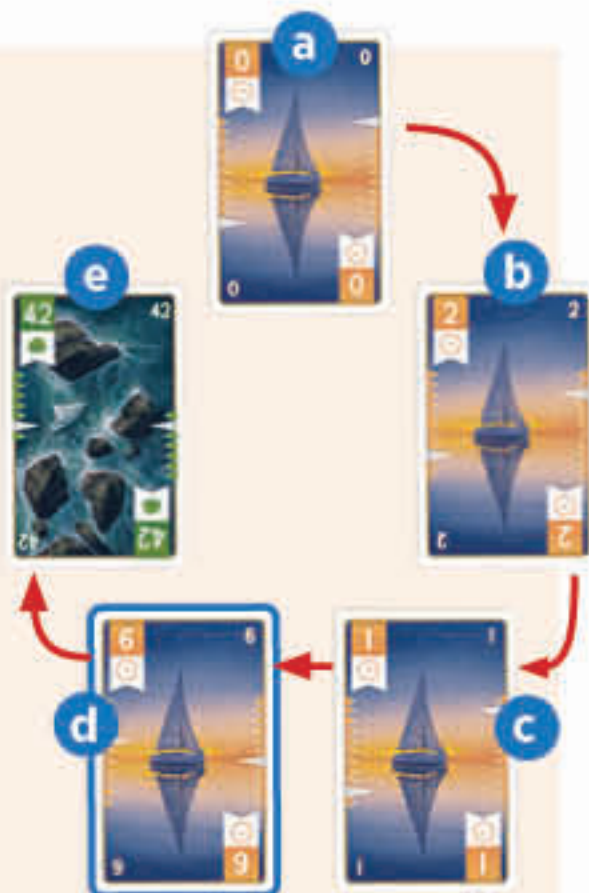
Wenn jeder eine Karte in den Stich gespielt hat, ermittelt ihr, wer den Stich macht. Dazu zählt ihr, von welcher Farbe am meisten Karten im Stich liegen. Wer die höchste Karte dieser Farbe gespielt hat, macht den Stich.

Gibt es mehrere Farben mit den meisten Karten im Stich, macht der Spieler den Stich, der die höchste Karte dieser Farben gespielt hat.

Wer einen Stich macht, legt alle Karten des Stichs als verdeckten Stapel vor sich ab. Weitere Stiche werden als separate Stapel abgelegt, damit immer alle sehen, wer bereits wie viele Stiche gemacht hat.

BEISPIEL ERSTER STICH:

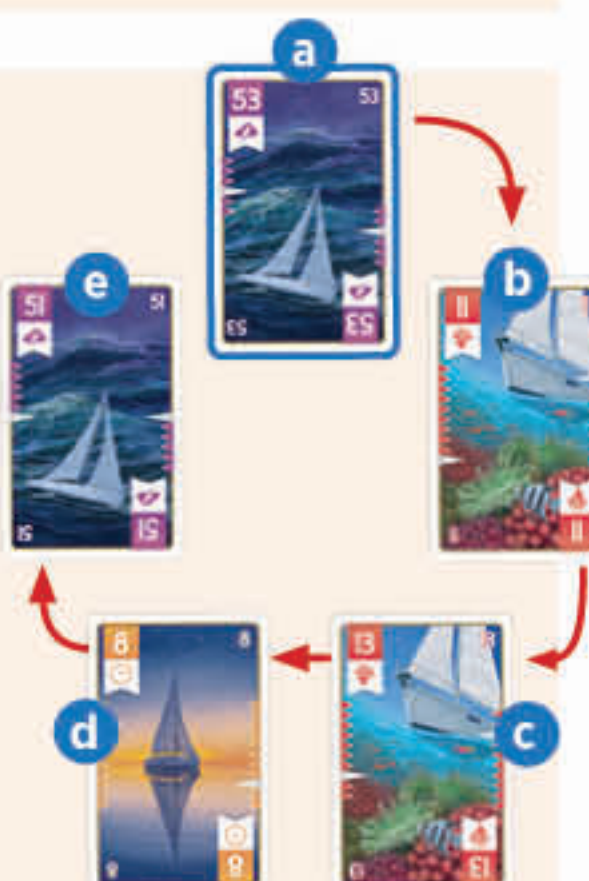
- a. Anette beginnt den ersten Stich der Runde, indem sie die 0 spielt.
- b. Bernhard muss eine orange Karte spielen, wenn er eine hat. Er spielt die 2.
- c. Charlotte spielt die orange 1.
- d. Daniel spielt die orange 6.
- e. Eva hat keine orangenen Karten auf der Hand, sie kann also irgendeine andere Karte spielen. Sie spielt die grüne 42.



Orange ist die Farbe mit den meisten Karten im Stich, die höchste orange Karte gewinnt also: Daniel macht den Stich.

BEISPIEL ZWEITER STICH:

- a. Daniel beginnt den Stich mit der lila 53.
- b. Eva muss eine lila Karte spielen, sie hat aber keine. Also spielt sie irgendeine andere. Sie entscheidet sich für die rote 11.
- c. Anette muss jetzt entweder eine lila oder eine rote Karte spielen. Sie entscheidet sich für die rote 13.
- d. Bernhard hat weder lila noch rote Karten auf der Hand. Er spielt die orange 8.
- e. Charlotte spielt die lila 51.



Es gibt zwei Farben mit den meisten Karten im Stich: rot und lila. Also gewinnt die höchste Karte dieser beiden Farben den Stich: Daniels lila 53. Daniel macht auch diesen Stich.

Wer beginnt den nächsten Stich?

In der Regel beginnt der Spieler den nächsten Stich, der den vorigen gemacht hat. Er kann den neuen Stich mit einer Karte seiner Wahl beginnen.



Es gibt jedoch eine Ausnahme: Wer den Stich mit der höchsten Karte einer Farbe macht, darf wählen, wer den nächsten Stich beginnt. Man kann auch sich selbst wählen.

Die höchste Karte jeder Farbe erkennt ihr am umgekehrten Farbschema des Index (Wert und Symbol in der Ecke der Karte) und am ★ im Wimpel (siehe Bild links).

Ende einer Runde

Wenn keiner mehr Karten auf der Hand hat, endet die Runde. Jeder erhält jetzt so viele Punkte, wie er Stiche gemacht hat. Notiert die Punkte aller Spieler. Mischt dann die Karten und teilt sie neu aus.

Ihr spielt weitere Runden, bis mindestens ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht oder überschritten hat:

3 oder 4 Spieler: 15 Punkte | **5 Spieler:** 12 Punkte | **6 Spieler:** 10 Punkte

Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnen alle Spieler mit den wenigsten Punkten. Oder ihr spielt weitere Runden, bis nur noch ein Spieler die wenigsten Punkte hat.

Originalversion: Copyright ©2022 Rio Grande Games | Copyright ©2022 Mark Major

Deutsche Auflage/Spielregel: Copyright ©2023 Marcel Straub (Strohmann Games)

unter Lizenz von Rio Grande Games

Alle Rechte vorbehalten.

Marcel Straub (Strohmann Games), Schnellweider Str. 54, 51067 Köln

www.strohmann-games.de

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.



STROHMANN
GAMES



HINTERGRUND

Windjammern erschien ursprünglich auf Englisch unter dem Namen „Strife“ im Eigenverlag des Autors. 2015 erschien es dann auf Deutsch bei Amigo Spiele als „Texas Showdown“. Die Grundregeln von „Windjammern“ sind dieselben wie die von Texas Showdown. Durch ein Missverständnis veröffentlichte Amigo das Spiel allerdings nicht mit der vom Autor beabsichtigten Version der Regeln. Inzwischen haben sich Fans des Spiels daran gewöhnt, nach den Texas-Showdown-Regeln zu spielen. Wenn ihr das Spiel aber mal mit den Lieblingsregeln des Autors probieren wollt, könnt ihr das mit dieser Variante tun.

Sternenkarten: Die höchste Karte jeder Farbe (mit einem Stern im Wimpel) ist eine **Sternenkarte**. Wird eine **Sternenkarte** in einen Stich gespielt, ist diese Farbe „untergegangen“, d. h. keine Karte dieser Farbe kann den Stich gewinnen.

Sind alle Farben eines Stichs „untergegangen“, gewinnt die höchste Karte den Stich (unabhängig von der Farbe).

Diese Regel ändert die Dynamik des Spiels enorm. Wer Sternenkarten auf der Hand hat, kann hier deutlich mehr Einfluss darauf nehmen, wer einen Stich gewinnt.

Hinweis: Wenn ihr mit dieser Regelvariante spielt, darf ein Spieler, der einen Stich mit einer Sternenkarte macht, nicht wählen, wer den nächsten Stich beginnt.

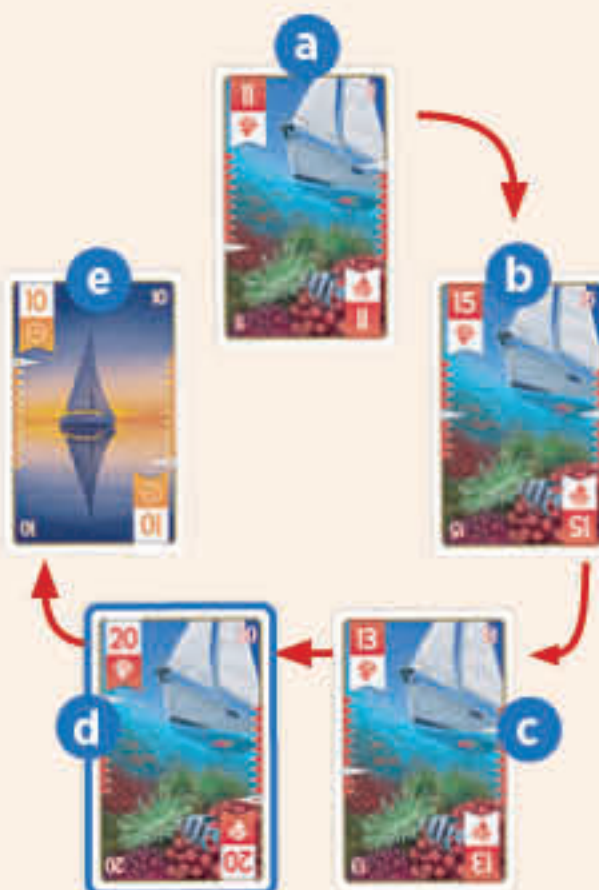
BEISPIEL 1 MIT „STRIFE“-REGELN:

- Anette beginnt den Stich mit der roten 11.
- Bernhard muss eine rote Karte spielen, wenn er eine hat. Er spielt die 15.
- Charlotte spielt die rote 13.
- Daniel spielt die rote 20. Das ist die rote Sternenkarte. Rot ist also untergegangen.
- Eva hat keine roten Karten auf der Hand, sie kann also irgendeine andere Karte spielen. Sie spielt die orange 2.



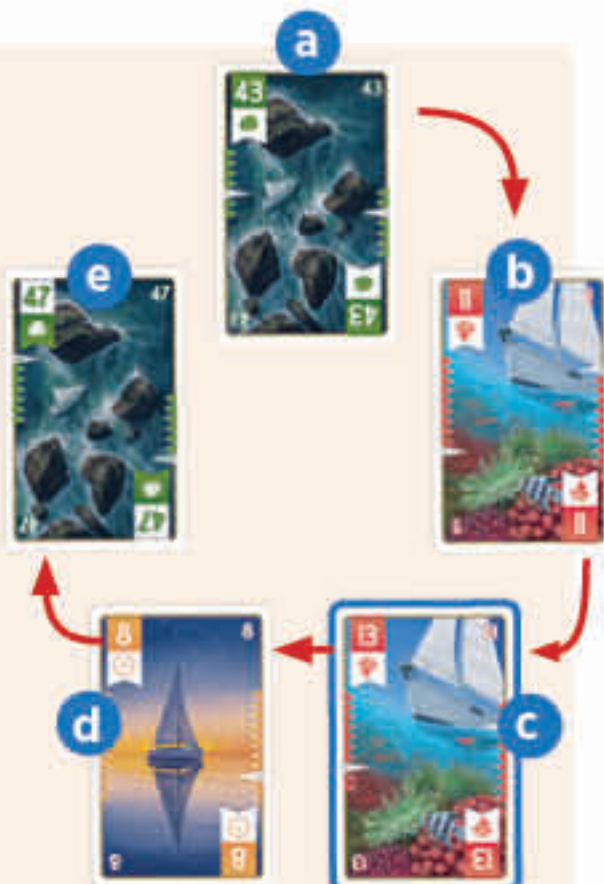
Da Rot untergegangen ist, ist Orange die Farbe mit den meisten Karten im Stich (auch wenn es nur eine ist). Eva macht also den Stich.

Hätte Eva die orange Sternenkarte (die 10) gespielt, wäre auch Orange untergegangen. Dann hätte Daniel den Stich gemacht, da er die höchste Karte des Stichs (die 20) gespielt hat. (Siehe folgende Abbildung.)



BEISPIEL 2 MIT „STRIFE“-REGELN:

- Daniel beginnt den Stich mit der grünen 43.
- Eva muss eine grüne Karte spielen, sie hat aber keine. Also spielt sie irgendeine andere. Sie entscheidet sich für die rote 11.
- Anette muss jetzt entweder eine grüne oder eine rote Karte spielen. Sie entscheidet sich für die rote 13.
- Bernhard hat weder grüne noch rote Karten auf der Hand. Er spielt die orange 8.
- Charlotte spielt die grüne 47 (die grüne Sternenkarte).



Grün ist untergegangen. Grüne Karten können den Stich nicht mehr gewinnen. Damit ist Rot die Farbe mit den meisten Karten im Stich. Anette hat die höchste rote Karte (13) gespielt, sie macht also den Stich.

Veränderte Spielvorbereitungen bei 3 Spielern

Im Spiel zu dritt mit den „Strife“-Regeln nehmt ihr die 3 kleinsten Farben (Orange, Rot, Grau) aus dem Spiel. Wer die 31 auf der Hand hat, beginnt damit den ersten Stich.

Zusätzliche Regelvarianten:

Karten weitergeben: Nachdem ihr die Karten zu Beginn einer Runde verteilt habt, gibt jeder Spieler 2 eigene Karten nach links weiter. In jeder weiteren Runde gebt ihr die Karten einen Platz weiter als bisher (zwei Plätze nach links, drei Plätze nach links usw.). Wenn ihr dadurch Karten an euch selbst weitergeben würdet, gebt ihr in dieser Runde keine Karten weiter.

Das Glück der Sterne: Wer am Ende der Runde Sternenkarten in den eigenen Stichen hat, wertet für jede dieser Sternenkarten einen Stich weniger, als er gemacht hat. Diese Variante funktioniert am besten in Partien zu dritt oder zu viert.

Originalversion: Copyright ©2022 Rio Grande Games / Copyright ©2022 Mark Major

Deutsche Auflage/Spielregel: Copyright ©2023 Marcel Straub (Strohmann Games) unter Lizenz von Rio Grande Games

Alle Rechte vorbehalten.

