



Noorderwind

“Rijke lading en ruwe zeeën”

De havensteden van het handelsverbond - Noordkaap, Trots haven en Oudzand - zijn door piraten overvallen. De geschonden steden vragen de kapiteins van het verbond (de spelers) om hulp. Zo krijgen de spelers opdracht om bepaalde goederen of geld aan de havensteden te leveren of piratenschepen te overmeesteren en hun kapiteins gevangen te nemen.

Iedere speler bezit een groot schip, dat hij in de loop van het spel uitrust. Zo verhogen kanonnen de kans om piraten te verslaan, bemanningsleden geven bijzondere voordelen en een investering in het zeil verbetert de navigatie van een schip. Wie zijn schip verstandig uitrust en handig goederen in- en verkoopt, maakt beter kans om met de winst te strijken.

In een spel met 2 of 3 personen wint de speler die als eerste 10 opdrachten heeft vervuld. In een spel met 4 personen zijn 8 vervulde opdrachten voldoende voor de overwinning.

Vorbereiding

Zie de laatste bladzijde voor een overzicht van het speelmateriaal.

Voor het eerste spel:

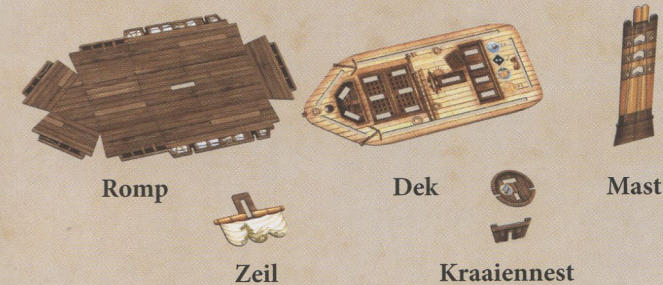
- Druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit het stanstableau.
- Leg de kanonnen, handelscontracten, gouden munten, zeetegels en het overwinningspuntertableau even opzij.



- De resterende onderdelen zijn nodig voor het samenstellen van de schepen.

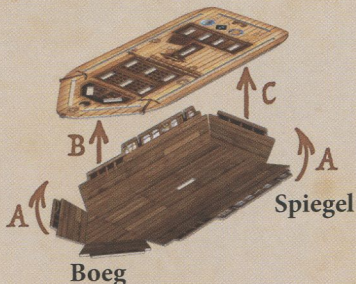
De schepen bouwen

Hieronder zijn alle onderdelen afgebeeld die nodig zijn voor het samenstellen van een schip.



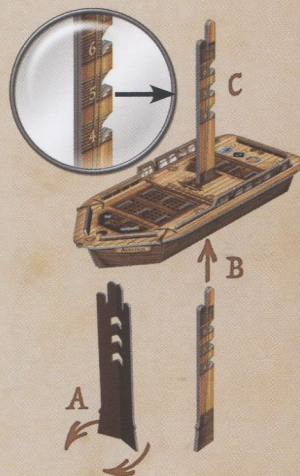
1. De bouw van de romp

- Vouw de zijwanden van de romp naar boven.
- Schuif de uitsteeksels aan de zijkanten van de romp in de lange spleten van het dek.
- Steek het uitsteeksel aan de spiegelkant van de romp in de spleet aan de spiegelkant van het dek. Het is mogelijk dat het dek daarbij een klein beetje opgetild moet worden.
- Doe hetzelfde met de beide uitsteeksels aan de boegkant van het schip.



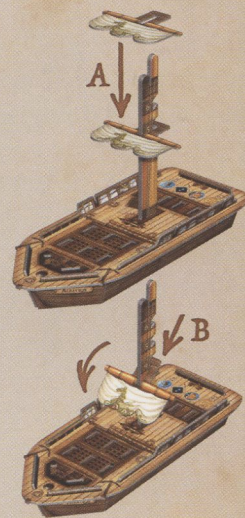
2. Mast erin zetten

Vouw de mast samen (A) en schuif deze van onder door de spleet van de romp (B) en de spleet van het dek. Zorg er daarbij voor dat de inkepingen in de mast (C) in de richting van de spiegel wijzen.



3. Zeil bevestigen

Schuif het zeil van boven over de mast met de zeilkant naar de boeg (A). Hang het in de met een “4” gemarkeerde inkeping (B).



4. Kraaiennest erop zetten

Schuif eerst de kraaiennesthouder van boven in de verticale spleet in de mast (A). Zet het kraaiennest er dan op (B), waarbij de inkeping voor de uitkijk richting de boeg wijst.



Het schip is af.

Belangrijk: het is niet nodig om het schip na het spel uit elkaar te halen. In het grote vak van de verpakking passen 2 schepen (zonder masten) op elkaar.

Vorbereiding van de stapel zeetegels

(1) Leg het overwinningspunteboard aan één van de zijkanten van de tafel. De afbeeldingen van de 3 doelhavens Noordkaap, Trots haven en Oudzand moeten naar het midden van de tafel wijzen.



(2) Zoek de 3 doelhaventegels Noordkaap, Trots haven en Oudzand uit de 24 zeetegels. Leg elke doelhaventegel op de corresponderende afbeelding op het overwinningspunteboard.



(3) Schud de resterende zeetegels en vorm 3 gedekte stapels van elk 7 tegels. Leg onder elk van de doelhaventegel 1 zo'n gedekte stapel.



(4) Draai nu één voor één elke doelhaventegel om en leg deze gedekt op de bijbehorende gedekte stapel.



(5) Schud nu elke gedekte stapel (nu met elk 8 tegels) opnieuw en leg deze gedekt op dezelfde plaats terug. Daardoor weten de spelers precies in welke van de 3 stapels een bepaalde doelhaven zich bevindt.



Voorbeeld: doelhaven Noordkaap bevindt zich altijd in de gedekte stapel die onder de afbeelding van Noordkaap ligt.



Overige voorbereidingen

- Doe de goederen



graan, vis, zout, hout en wijn, en de donkerblauwe piratenkapiteins gesorteerd in de 6 vakken van de uitneembare inleg. Leg deze inleg aan de zijkant van de tafel die tegenover het overwinningspunteboard ligt.

- Leg de gouden munten en handelscontracten als voorraad vóór de inleg.

- Leg de witte gebeurtenisdobbelsteen en de zwarte gevechtsdobbelsteen klaar voor gebruik.



Iedere speler krijgt:

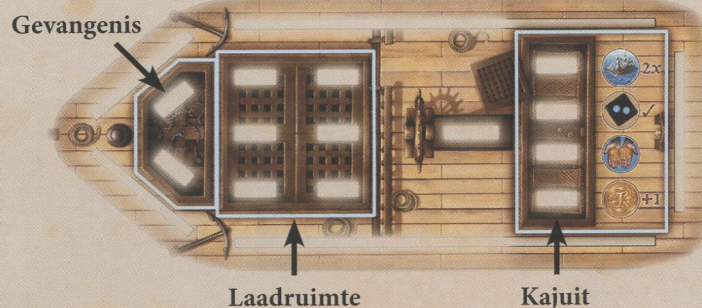
- 5 goud (startkapitaal)
- 1 handelscontract
- 10 overwinningspuntenblokjes in een eigen kleur (bij 4 spelers krijgt iedere speler 8 overwinningspuntenblokjes)
- 4 lichtblauwe bemanningsleden
- 4 kanonnen



Hij legt dit als persoonlijke voorraad voor zich neer. Doe niet benodigd speelgoed terug in de doos.

Het schip

Iedere speler neemt het schip in de door hem gekozen kleur (zeil) en legt het voor zich neer. Het dek van een schip bestaat uit 3 delen:

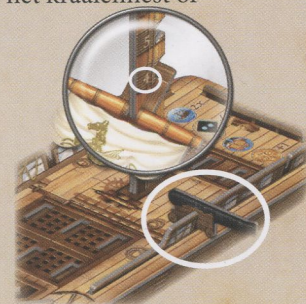


- De **gevangenis** bevindt zich in de boeg. In de inkepingen van de gevangenis kan een speler maximaal 2 gevangen piratenkapiteins (donkerblauwe pionnen) steken.
- De **laadruimte** bevindt zich in het midden. De 6 inkepingen daar bieden plaats aan 6 goederen. Een speler mag van 1 soort niet meer dan 2 exemplaren in zijn laadruimte hebben.
- De **kajuit** bevindt zich in de spiegel. Daar is plaats voor maximaal 4 bemanningsleden. In de inkeping van het kraaiennest kan ook een bemanningslid (de uitkijk) ondergebracht worden.

Belangrijk: pionnen mogen uitsluitend in de inkepingen van de daarvoorbedeelde delen gestoken worden. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om een goederenpion in het kraaiennest of de gevangenis te zetten, of een piratenkapitein in de kajuit onder te brengen.

Schip startklaar maken:

- Iedere speler neemt 1 kanon uit zijn voorraad en steekt het in één van de 4 inkepingen voor kanonnen.
- Ieder schip begint met een zeil van waarde "4" (zeil in de met een 4 gemarkeerde inkeping in de mast).



Spelverloop

De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is voert de volgende acties in de aangegeven volgorde uit:

- 1. Goud voor de armen:** heeft de speler aan het begin van zijn beurt geen goud, dan neemt hij 1 goud uit de voorraad.
- 2. Handelsvaart:** de speler kiest één van de 3 stapels zeetegels. Dit is de zeeroute die hij deze beurt vaart. Hij draait van deze

stapel één voor één tegels om en legt ze in een rij open neer. In totaal mag de speler zoveel zeetegels omdraaien als de zeilwaarde van zijn schip (aan het begin van het spel dus 4 zeetegels). Dit noemen we het **vaarbereik** van het schip.

Na het omdraaien van elke zeetegel moet de speler reageren, voordat hij de volgende zeetegel omdraait.

- Draait hij een misttegel om ("G"=gebeurtenis), dan moet hij een gebeurtenis dobbelen.
- Draait hij een actietegel om ("A"=actie), dan moet hij bepalen of hij de actie wil uitvoeren.
- Pas daarna draait hij de volgende zeetegel om.

Zie het "Overzicht van de zeetegels" om te ervaren welke acties of gebeurtenissen de spelers kunnen verwachten.

2 acties per vaart: een speler die een actietegel omdraait, mag naar eigen inzicht beslissen om de actie al dan niet uit te voeren. Gebruikt hij de actietegel, dan telt dat als het uitvoeren van 1 actie. Tijdens zijn vaart mag hij ten hoogste 2 acties uitvoeren. Na het uitvoeren van zijn tweede actie eindigt zijn vaart direct, ook als hij op grond van zijn vaarbereik nog meer zeetegels had mogen omdraaien. Om aan te geven dat hij een actietegel gebruikt heeft, draait hij deze een kwartslag.

Handelscontract ontvangen: een speler die zijn handelsvaart eindigt, ontvangt 1 handelscontract als hij aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Hij heeft op zijn vaart geen of maar 1 actie uitgevoerd.
- Hij heeft geen of maar 1 handelscontract voor zich liggen, want meer dan 2 handelscontracten mag een speler niet hebben.

3. Tegels schudden: is de vaart van een speler geëindigd, schud dan alle zeetegels van de door hem gekozen stapel en leg deze terug op zijn plaats.

Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Een speler mag vóór het begin van zijn handelsvaart de stapel zeetegels "couperen". Dat betekent dat hij een willekeurig aantal tegels van boven pakt (niet bekijken!) en onder dezelfde stapel schuift.

Overzicht van de zeetegels

1. Handelsacties

- **Actie "Handelshaven":** een tegel "Handelshaven" geeft de speler de mogelijkheid om **maximaal 2** exemplaren van het afgebeelde product voor de aangegeven prijs te kopen of tegen de aangegeven prijs te verkopen. Steek gekochte waren in de inkepingen in de laadruimte en leg betaalde gouden munten terug in de voorraad. **Let op:** een speler mag nooit meer dan **2 gelijke goederen** in zijn laadruimte hebben.
- Zijn alle 6 inkepingen bezet, dan kan de speler geen goederen inkopen, tenzij hij er plaats voor maakt door goederen van boord te werpen (in de voorraad terug te leggen).



- **Actie "Uitrustingshaven":** een tegel "Uitrustingshaven" biedt de speler de mogelijkheid om tegen betaling van de aangegeven gouden munten zijn schip verder uit te rusten. Hij kan 1 zeilniveau, 1 kanon of 1 bemanningslid kopen.



- Koopt de speler voor 2 goud 1 zeilniveau, dan verplaatst hij zijn zeil naar de eerstvolgende hogere inkeping in de mast. Hiermee vergroot hij zijn vaarbereik nog in zijn huidige beurt.
- Koopt de speler 1 kanon, dan steekt hij het in een vrije daarvoor bedoelde inkeping.
- Rekruteert de speler 1 bemanningslid, dan steekt hij 1 lichtblauwe pion uit zijn voorraad in een vrije inkeping van de kajuit of het kraaiennest.

Zie de laatste bladzijde van de spelregels voor een overzicht van de voordelen van bemanningsleden.

- **Actie "Handelaar":** de speler mag 1 product naar keuze voor 2 of 3 goud (afhankelijk van de tegel) kopen of verkopen.



- **Handelscontracten inzetten:** de "A" op de tegels "Handelshaven", "Uitrustingshaven" en "Handelaar" is onderstreept. Heeft de actieve speler zo'n tegel gebruikt (hij heeft iets verkocht of gekocht), dan mag iedere andere speler (om beurten, met de klok mee vanaf de actieve speler) ook de mogelijkheden van deze tegel benutten tegen afgifte van 1 van zijn handelscontracten.



Voorbeelden: de actieve speler heeft in een uitrustingshaven 1 bemanningslid gerekruteerd. Een andere speler levert 1 handelscontract in en koopt 1 kanon. Of, de actieve speler verkoopt graan in een graanhandelshaven. Een andere speler levert 1 handelscontract in en koopt graan.

2. Overige acties

- **Actie "Doelhaven":** draait de speler een doelhaven (Noordkaap, Trots haven of Oudzand) om, dan mag hij er een opdracht uitvoeren als hij aan de voorwaarden voldoet (zie blz. 4: Opdrachten vervullen).



- **Actie "Scheepswrak doorzoeken":** voert de speler deze actie uit, dan neemt hij 2 gouden munten uit de voorraad. **Let op:** de andere spelers kunnen hier geen acties uitvoeren, ook niet tegen inlevering van een handelscontract.



Mist

Draait de speler een misttegel om, dan komt hij een piratenschip tegen of vindt hij 1 schat. Een worp met de witte gebeurtenisdobbelsteen bepaalt welke gebeurtenis optreedt.



A) Piratenschip

Werpt de speler 1, 2 of 3 doodshoofden, dan treedt de gebeurtenis "Piratenschip" op. De kracht van het piratenschip is gelijk aan het geworpen aantal doodshoofden. De speler moet voor 1 van de 2 volgende mogelijkheden kiezen:



- Hij betaalt 1 goud (in de voorraad) en mag verder varen (als hij nog vaarbereik heeft).

OF

- Hij vecht tegen de piraten.

Vechten: voor elk kanon op het schip van de speler werpt hij éénmaal met de zwarte gevechtsdobbelsteen. Toont de dobbelsteen 1 zilveren kogel, dan heeft de speler een treffer geworpen. Om het gevecht te winnen, moet de speler ten minste zoveel treffers werpen als de kracht van de piraten.



Voorbeeld: heeft de speler 2 kanonnen, dan werpt hij tweemaal de gevechtsdobbelsteen. Toont de gebeurtenisdobbelstenen 2 doodshoofden, dan moet hij met beide worpen 1 zilveren kogel dobbelen om het gevecht te winnen.

De 2 blauwe kogels tellen uitsluitend als treffers als de speler een kanonnier heeft (zie de laatste bladzijde voor spelregels met betrekking tot kanonnières).



Overwinning: de speler neemt 1 piratenkapitein uit de voorraad en doet deze in een vrije inkeping van zijn gevangenis.
Nederlaag: de vaart van de speler eindigt direct.

Opmerkingen:

- Komt de speler een piratenschip tegen, betaalt hij geen goud en heeft hij niet voldoende kanonnen om het gevecht te kunnen winnen, dan geldt dit direct als een nederlaag.
- Verslaat de speler een piratenschip en bevat zijn gevangenis al 2 piratenkapiteins, dan krijgt hij in plaats daarvan 1 goud.
- Misttegels gelden nooit als actie, ongeacht de geworpen gebeurtenis.

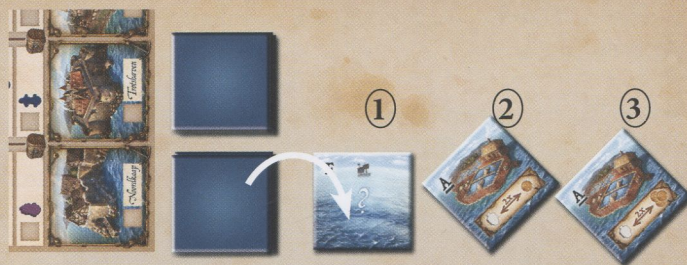
B) Schatvondst

Toont de gebeurtenisdobbelsteen 1 gouden munt, dan treedt de gebeurtenis "Schatvondst" op. De speler neemt 1 gouden munt uit de voorraad.



Voorbeeld van een handelsvaart:

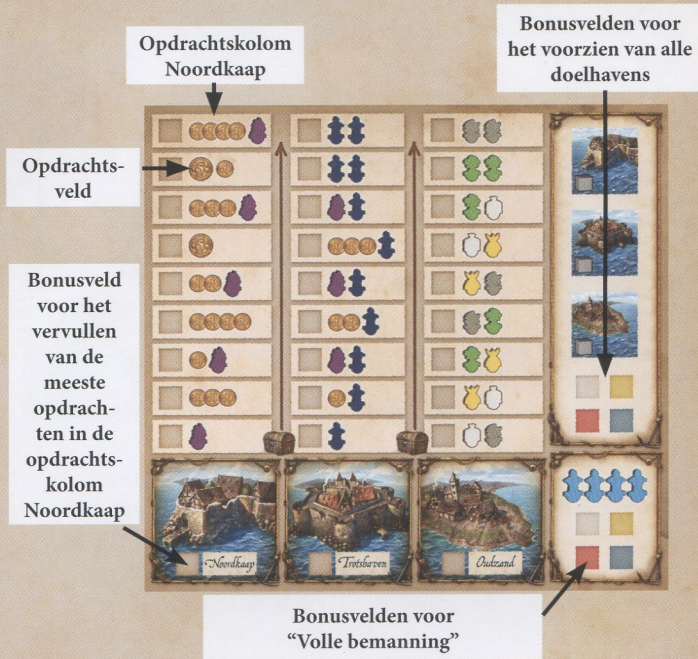
De speler bezit 1 wijn en wil graag de eerste opdracht van Noordkaap vervullen (zie de volgende kolom voor de spelregels met betrekking tot het vervullen van opdrachten). Hij kiest daarom de gedekte stapel waarin de doelhaven Noordkaap zich bevindt. Hij draait de bovenste tegel om, een misttegel (1). Hij werpt 1 schat met de gebeurtenisdobbelsteen en neemt 1 goud. De volgende tegel die hij omdraait, is de zouthandelshaven (2).



Hij koopt 2 zout voor 2 goud, draait de tegel een kwartslag omdat hij er een actie heeft uitgevoerd, en zet zijn vaart voort. De derde tegel is weer een zouthandelshaven (3). Dit buitenkansje wil de speler niet laten lopen. Hij verkoopt zijn 2 zout voor 6 goud. Omdat hij nu 2 acties heeft uitgevoerd, eindigt zijn vaart voortijdig. Hij heeft weliswaar de doelhaven Noordkaap niet bereikt, maar wel 5 goud meer dan aan het begin van zijn vaart.

Opdrachten vervullen

Het overwinningspuntenbord toont voor elke van de 3 doelhavens 1 opdrachtskolom met 9 opdrachtsvelden. Noordkaap vraagt wijn en/of goud om de braakliggende handel aan te zwengelen. Gevangen piratenkapiteins moeten naar de kerkers in Trotshaven gebracht worden, waar ze verder ook wijn en goud nodig hebben. Oudzand is door piraten gebrandschat en zoekt hout, vis, zout en graan voor de wederopbouw.



In elke opdrachtskolom moeten de opdrachten in de richting van de bruine pijl van onder naar boven één voor één vervuld worden. Aan het begin van het spel luiden de eerste 3 opdrachten: 1 wijn naar Noordkaap brengen, 1 piratenkapitein aan Trotshaven uitleveren en Oudzand met 1 zout en 1 vis ondersteunen.

Draait de actieve speler op zijn vaart een doelhaven om en bezit hij de op het huidige opdrachtsveld (onderste onbezette) van de betreffende doelhaven afgebeelde goederen, dan mag hij de opdracht vervullen. Hij geeft de betreffende goederen af en legt 1 van zijn overwinningspuntenblokjes op het betreffende opdrachtsveld.

Er mag nooit meer dan 1 overwinningpuntenblokje op 1 opdrachtsveld liggen.

Belangrijk: een speler mag in zijn beurt uitsluitend de huidige opdracht vervullen. Heeft hij ook de goederen/piratenkapiteins voor de volgende opdracht, dan moet hij tot zijn volgende beurt wachten om deze te kunnen vervullen.

Voorbeeld: Geel en Rood hebben beiden 2 opdrachten vervuld. Er zijn 3 opdrachten beschikbaar: 3 goud naar Noordkaap, 1 wijn en 1 piratenkapitein naar Trotsbarven en 1 graan en 1 zout naar Oudzand.



Bonusvelden voor overwinningpuntenblokjes

1. Bonus voor de meeste vervulde opdrachten

Heeft een speler in een opdrachtskolom meer opdrachten vervuld dan iedere andere speler, dan mag hij 1 overwinningpuntenblokje op het bonusveld van deze doelhaven leggen. Heeft een andere speler later evenveel opdrachten vervuld, dan moet het overwinningpuntenblokje weer van het bonusveld verwijderd worden.



Let op: de speler die als eerste een opdracht in een kolom vervult, heeft daar direct de meeste opdrachten en mag direct 1 overwinningpuntenblokje op het betreffende bonusveld leggen.

Voorbeeld: in de afbeelding hierboven heeft Rood de eerste opdracht van doelhaven Noordkaap vervuld en mocht daarom 1 overwinningpuntenblokje op het bonusveld leggen.

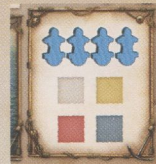
2. Bonus voor het voorzien van alle doelhavens

Heeft een speler in elk van de 3 opdrachtskolommen ten minste 1 overwinningpuntenblokje, dan mag hij er nog 1 op zijn kleur op het daarvoorbedeelde bonusveld leggen.



3. Bonus voor volle bemanning

Heeft een speler zijn schip met 4 bemanningsleden uitgerust, dan mag hij 1 overwinningpuntenblokje op het bonusveld "Volle bemanning" leggen.



Einde van het spel

Een speler die aan de beurt is en al zijn overwinningpuntenblokjes (10 bij een spel met 2 of 3 spelers, 8 bij een spel met 4 spelers) op het overwinningspuntenbord heeft gelegd, wint het spel.



Voorbeeld: Wit heeft 10 overwinningpunten en wint in een spel met 3 spelers. Hij heeft 7 overwinningpuntenblokjes in de 3 opdrachtskolommen van de doelhavens gelegd. Daarnaast kon hij er 3 op bonusvelden leggen: 1 voor de meeste opdrachten in de kolom Noordkaap, 1 voor het voorzien van alle doelhavens en 1 voor 4 bemanningsleden.

Speltip:

Lees dit aan alle spelers voor!

Zorg ervoor dat je altijd voldoende goud hebt. Zo blijf je flexibel en kun je goed op goederenaanbod en piraten reageren. Je krijgt als je aan het begin van je beurt niets hebt weliswaar 1 goud, maar dat is zeker niet voldoende om je doel te bereiken.

Je kunt aan extra goud komen door goederen tegen 1 goud in te kopen en later bij een handelaar of handelshaven weer voor 3 goud te verkopen. Weet je in welke stapel een scheepswrak ligt, dan kun je ook proberen om het daar te vinden en met de actie "Scheepswrak doorzoeken" 2 goud te ontvangen.

Ook de boekhouder is interessant, omdat die bij elke verkoop van 1 of 2 goederen 1 extra goud geeft.

Onderschat ook de matroos niet. Hij geeft je de mogelijkheid om 1 product bij de handelaar te ruilen. Zo kun je bijvoorbeeld 1 goedkoop hout tegen een dringend benodigde wijn ruilen. Heb je daarnaast ook een boekhouder, dan krijg je bij elke ruil ook nog 1 goud.

De bemanningsleden en hun voordelen

Een speler die een bemanningslid rekruteert, moet voor één van de beschikbare vrije inkepingen kiezen. Hij mag het bemanningslid later niet meer verplaatsen. Het symbool naast de inkeping geeft aan om welk bemanningslid het gaat en het voordeel dat daarbij hoort.

Matroos



Bij gebruik van de tegel "Handelaar" mag de speler ten hoogste 2 goederen kopen of ten hoogste 2 goederen verkopen. Hij mag in plaats daarvan ook 1 product kopen en 1 ander verkopen.

Boekhouder



Bij elke verkoop van 1 of 2 goederen krijgt de speler 1 goud extra.

Kanonnier



Toont de gevechtsdobbelsteen 2 blauwe kogels, dan heeft de speler 2 treffers gedubbeld.

Schatbewaarder



Meer goud voor de armen: heeft de speler aan het begin van zijn beurt geen goud, dan krijgt hij 2 (in plaats van 1) goud.

Uitkijk



De speler mag de bovenste tegel van de voor de handelsvaart gekozen gedekte stapel zeetegels bekijken. Bevalt de tegel hem niet, dan mag hij deze onder de stapel schuiven, anders legt hij hem terug op de stapel. Pas daarna begint zijn handelsvaart.

Speelmateriaal

- 64 houten pionnen, waarvan:
 - 16 bemanningsleden (lichtblauw)
 - 8 piratenkapiteins (donkerblauw)
 - 8 zout (wit)
 - 8 graan (geel)
 - 8 wijn (paars)
 - 8 hout (groen)
 - 8 vis (grijs)
- 1 witte gebeurtenisdobbelsteen
- 1 zwarte gevechtsdobbelsteen
- 40 overwinningspuntenblokkjes (10 per spelerskleur)
- 8 stanstableaus met:
 - 4 schepen, bestaande uit romp, dek, mast, kraaiennest (uit 2 delen) en zeil
 - 16 kanonnen
 - 8 handelscontracten
 - 24 zeetegels
 - 30 gouden munten van waarde 1
 - 12 gouden munten van waarde 5
 - 1 overwinningspuntertableau
- De spelregels



De auteur: Klaus Teuber, geboren in 1952, woont in de buurt van Darmstadt. Hij is één van de succesvolste spelauteurs ter wereld. Vier van zijn spellen zijn in Duitsland tot Spiel des Jahres gekozen, waaronder zijn grootste hit "De Kolonisten van Catan". Zijn bordspel "Noorderwind" biedt een spannend avontuur voor het hele gezin. Met de door hem ontwikkelde miniatuurschepen duiken de spelers op een bijzondere manier in de wereld van piraten en ontdekkingsreizen.

© 2014 KOSMOS

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Klaus Teuber, catan.com

Illustraties: Franz Vohwinkel

Grafische vormgeving: Imelda & Franz Vohwinkel

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU