NAUTILÙS

Spieleautoren:
Benyi Heider
Kevin Probst
Christian Sedlmeier
Markus Springer

Design:
Leonella Rodríguez Dotti
Ricarda Hutter

In dieser Anleitung verwenden wir aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mit eingeschlossen.

#1 | HISTORISCHER HINTERGRUND

Nautilùs ist ein altes Seefahrerspiel aus dem 18. Jahrhundert, das als Zeitvertreib auf der langen Pazifiküberfahrt sehr beliebt war. Das Spiel verbindet viele nautische Mythen mit anderem Seemannsgarn. Ahoi und viel Spaß auf der Überfahrt!

#2 | SPIELMATERIAL

- 1 Nautilùs Spielbrett
- 16 Seefahrer Murmeln (in 4 Farben)
- 1 Moby Dick Murmel (weiß)
- 1 Moby Dick Würfel
- 104 Spielkarten
- 4 Infokarten

#3 | SPIELVORBEREITUNG

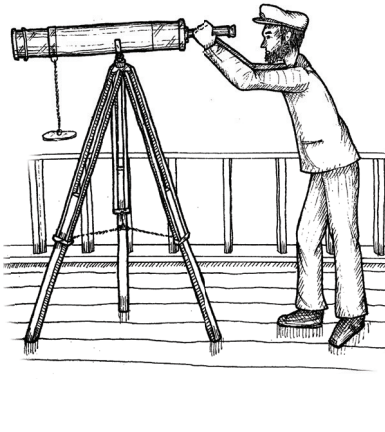
Nautilùs wird mit vier Spielern, aufgeteilt in zwei Teams, gespielt. Hierbei sitzen sich die beiden Teammitglieder jeweils diagonal gegenüber (ein Team besetzt Norden und Süden, das andere Team Westen und Osten). Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden vier Murmeln, welche im Wasserstrudel (Startposition der Seefahrer) platziert werden. Der Spieler, der als letztes am Meer war, beginnt als Geber mit dem Austeilen.

#4 | SPIELVARIANTEN

Zusätzlich zur 4-Spieler Version gibt es eine 2-Spieler Variante sowie eine schnelle Version von Nautilùs. Die Regeln dazu findet ihr unter Punkt #11 bzw. #12. Solltet ihr Nautilùs zum ersten Mal spielen, empfehlen wir euch die 4-Spieler oder die schnelle Version.

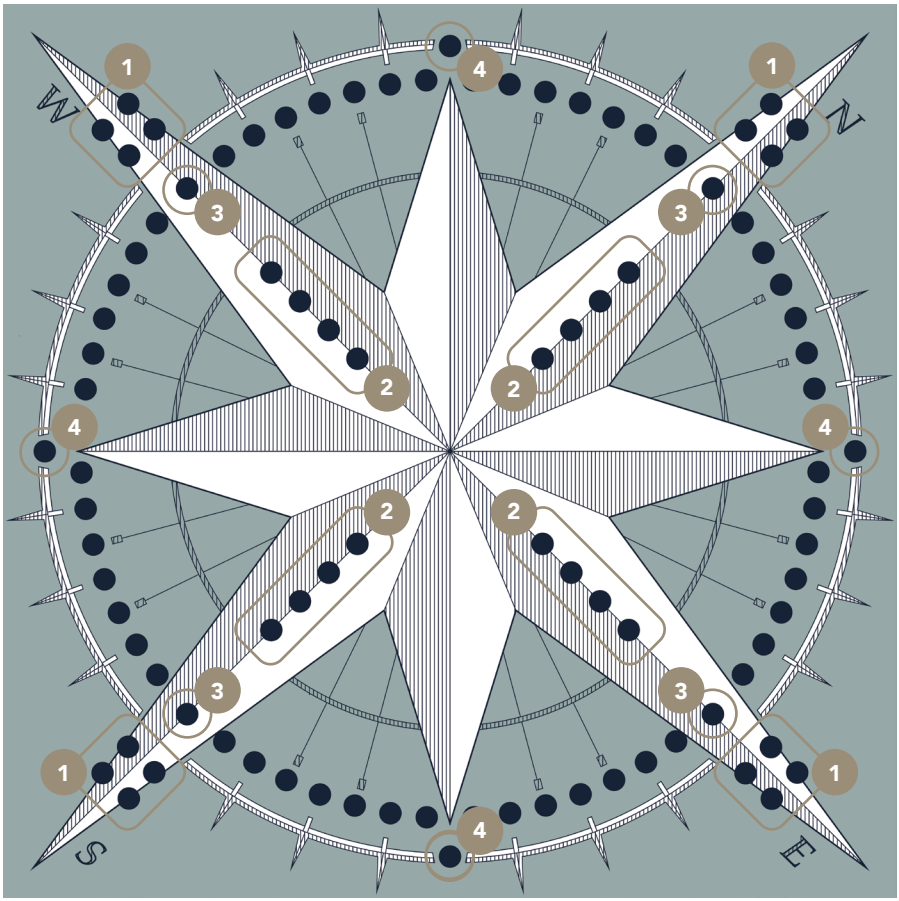
#5 | SPIELZIEL

Bei Nautilùs gilt es, als Team alle acht (zwei mal vier) Seefahrer so schnell wie möglich vom Wasserstrudel über das Spielfeld in den sicheren Hafen zu bringen. Gleichzeitig versucht man die Seefahrer des anderen Teams zu schlagen und sie daran zu hindern den sicheren Hafen zu erreichen - aber Moby Dick ist euch stets auf den Fersen.



Die jeweiligen Zahlen auf den Spielkarten geben an, mit wie vielen Schritten man seine Seefahrer auf dem Spielfeld bewegen darf. Zahlreiche Spezialkarten ermöglichen den Spielern eine Vielzahl an weiteren Aktionen. Das Team, das als erstes seine acht Seefahrer im sicheren Hafen platziert hat, gewinnt das Spiel.

#6 | SPIELPLAN



1 Wasserstrudel

2 Sicherer Hafen

3 Startfeld

4 Höhle

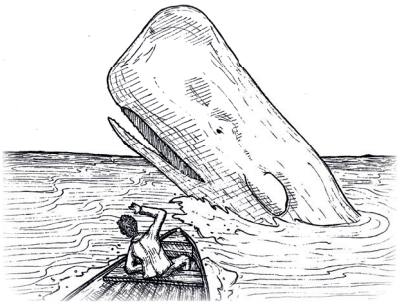
#7 | SPIELABLAUF

1. Austeilen:
Vor dem Beginn des Spiels werden die 104 Spielkarten (ohne Infokarten) gut durchgemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, mit denen dann eine Runde gespielt wird.

2. Kartentausch:
Nachdem die Karten an die Spieler verteilt wurden - und vor Beginn der Runde - wird laut von jedem Spieler gesagt, ob er einen Seefahrer aus dem Wasserstrudel auf das Startfeld ziehen kann (d.h. eine "1" oder "12" auf der Hand hat). Danach tauschen die Teampartner verdeckt jeweils eine Handkarte aus. **Wichtig:** Man darf sich hierbei nicht absprechen, welche Karte man verschickt bzw. welche man gerne haben möchte.

3. Spielrunde:
Das Spiel wird im Uhrzeigersinn (UZS) gespielt. Es beginnt derjenige Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt. Jeder Spieler kann in seinem Zug jeweils nur eine Karte spielen. Die Runde endet, sobald alle Spieler ihre fünf Karten ausgespielt haben.

4. Moby Dick:
Sobald der erste Spieler eine Nautilùs Karte legt, wird Moby Dick ein Feld hinter die Startposition dieses Spielers platziert. Dies passiert nur bei der ersten Nautilùs Karte des Spiels. Ab dann wird am Ende jeder Runde gewürfelt (ihr bestimmt, wer würfelt) und Moby Dick bewegt sich dann die entsprechenden Schritte im UZS. Alle Seefahrer, die er überspringt, werden geschlagen und zurück in den Wasserstrudel gesetzt.



Restlicher Spielverlauf:
In den folgenden Runden wechselt der Kartengeber jeweils um einen Spieler im UZS und es werden erneut fünf Karten vom Kartenstapel (mit nun 20 Karten weniger) an die vier Spieler verteilt und die nächste Spielrunde beginnt. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis der Kartenstapel verbraucht ist. In der fünften Runde werden jeweils sechs statt fünf Karten an die Spieler verteilt (der erste Geber teilt demnach zwei Runden aus). Danach werden die 104 Karten erneut gemischt und die Runden beginnen von Neuem. Lest jetzt noch **#9 - Wichtige Regeln** und ihr seid bereit für eure erste Überfahrt!

#8 | ERKLÄRUNG SPIELKARTEN

1x Anzahl

11x **1**
Einen Seefahrer auf das Startfeld setzen oder 1 Feld vorwärts ziehen.

7x **2**
2 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen.

7x **3**
3 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen.

7x **4**
4 Schritte mit einem Seefahrer rückwärts ziehen.

7x **5**
5 Schritte vorwärts beliebig zwischen den Seefahrern deines Mitspielers und dir aufteilen.

7x **6**
6 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen.

8x **7**
7 Schritte vorwärts ziehen. Andere Seefahrer (auch eigene) auf dem Weg werden geschlagen und zurück in den Wasserstrudel geschickt.

7x **8**
8 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen (dieser muss dann eine Handkarte abwerfen).

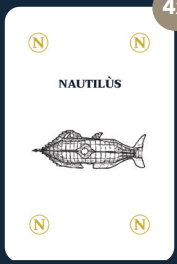
7x **9**
9 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen.

7x **10**
10 Schritte mit einem Seefahrer vorwärts ziehen.

11x **12**
Einen Seefahrer auf das Startfeld setzen oder 12 Felder vorwärts ziehen.

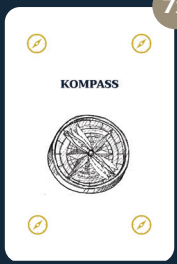
NAUTILÙS
Der letzte Zug des vorherigen Spielers wird rückgängig gemacht und dieselbe Karte muss nun sofern möglich vom Spieler für eine Aktion genutzt werden (hier aufpassen: Es muss nicht zwingend dieselbe Aktion genutzt werden, falls die Karte mehrere Aktionen erlaubt). Ist Moby Dick noch nicht im Spiel, taucht er ein Feld hinter dem Startfeld des Spielers auf, der die erste Nautilùs Karte gespielt hat.

4x

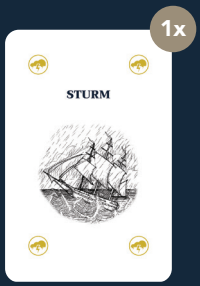


KOMPASS spielt verrückt
Zwei beliebige Seefahrer (auch gegnerische oder Moby Dick) auf dem Spielfeld vertauschen.

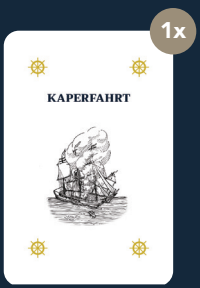
7x



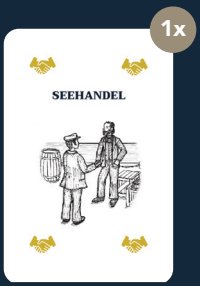
Blick durchs TELESKOP
Alle anderen Spieler (inklusive des Mitspielers) spielen mit offenen Karten bis zum Ende der Runde.



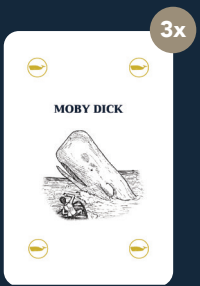
STURM kommt auf
Jeder Spieler gibt seine Karten an den Spieler rechts von sich weiter. Der Spieler, der diese Karte gelegt hat, darf eine weitere Karte spielen.



Auf KAPERFAHRT
Nimm die Karten des Spielers links von dir und führe eine Aktion für ihn aus.



Zeit für SEEHANDEL
Tausche eine Karte verdeckt mit deinem Mitspieler aus.



MOBY DICK taucht auf
Moby Dick rückt vorwärts bis zum nächsten Spieler auf, schlägt ihn und schickt ihn zurück in den Wasserstrudel.

#9 | REGELN

1. Es dürfen (außer mit der 7) **keine Seefahrer übersprungen werden** - auch nicht die des Teampartners oder eigene. **Moby Dick darf allerdings übersprungen werden.**

2. Landet man auf einem **Feld, auf dem bereits ein Seefahrer steht, schlägt man diesen** und schickt ihn zurück in den Wasserstrudel (auch eigene Seefahrer oder die des Teampartners).

3. **Karten müssen gespielt werden,** falls dies möglich ist (auch wenn man bspw. dadurch seine eigenen Seefahrer schlägt). Auch Sonderkarten müssen gespielt werden, wenn möglich.

4. Wenn es **nicht möglich** ist eine Karte zu spielen, **wird eine beliebige Karte abgeworfen.**

5. Landet man auf dem Feld mit der **Moby Dick Murmel,** "reitet" man auf diesem bis zum nächsten Seefahrer und schlägt diesen. Danach wird der eigene Seefahrer ein Feld hinter Moby Dick platziert.

6. Eine **Höhle** dient dazu, seinen Seefahrer vor Moby Dick in Sicherheit zu bringen (Moby Dick darf nie in die Höhle). Allerdings können **Seefahrer in der Höhle** mit einem Kompass **getauscht** werden. Außerdem ermöglicht sie euch, andere Seefahrer vorbeiziehen zu lassen. Eine Höhle erreicht man nur mit der jeweils exakten Augenzahl. Die Höhle **kann nicht als Zwischenschritt** genutzt werden. Seefahrer können jedoch in der Höhle geschlagen werden, wenn ein anderer Spieler mit exakter Augenzahl in die Höhle zieht.

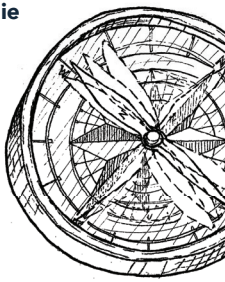
7. Im **sicheren Hafen** darf nur noch nach vorne gefahren werden und Seefahrer dürfen ebenfalls nicht übersprungen werden. Es bietet sich deshalb an, beispielsweise mit einer 5 den Hafen "aufzuräumen". Sobald ein Seefahrer die Endposition (das letzte freie Feld zur Mitte des Spielfelds) im sicheren Hafen erreicht hat, darf der Seefahrer von dort nicht mehr bewegt werden.

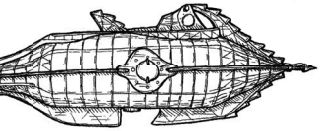
8. Sobald man seine vier Seefahrer im Hafen hat, spielt man **mit den Seefahrern des Teampartners** weiter.

9. Hat man keine passende Karte, um seinen Seefahrer in den sicheren Hafen zu ziehen, kann es auch passieren, dass man mit seiner Kugel **über das Startfeld hinaus ziehen** muss und die Seefahrt wieder von vorne beginnt.

10. Der **letzte Seefahrer** eines Teams (der 8. Seefahrer) **muss exakt in den sicheren Hafen gezogen werden** (dafür reicht beispielsweise keine 5, wenn in diesem Fall noch Schritte "übrig" sind). Sobald der letzte Seefahrer die letzte Position im sicheren Hafen erreicht, endet das Spiel (es kann danach keine Nautilùs Karte mehr gespielt werden, um den Zug rückgängig zu machen).

11. Bei dem **Kompass** gilt die Regel, dass **immer alle Seefahrer in die Uhrzeigerrichtung nach vorne getauscht werden.** Seefahrer, die somit direkt vor dem sicheren Hafen stehen, können in der nächsten Runde mit den passenden Karten direkt einfahren (auch vom Startfeld).





#10 | FAQ

1. Was passiert, wenn nach einer Nautilùs Karte eine zweite bzw. eventuell sogar dritte Nautilùs Karte gespielt wird?
Dies lässt sich am besten anhand eines Beispiels erklären:
Spieler A spielt die 12 und setzt einen Seefahrer auf das Startfeld, Spieler B spielt die Nautilùs Karte, macht die Aktion von Spieler A rückgängig und setzt einen eigenen Seefahrer auf sein Startfeld. Nun spielt Spieler C eine weitere Nautilùs Karte, er macht die Aktion von Spieler B rückgängig, dadurch wird der Seefahrer von Spieler B wieder zurückgelegt und die Aktion von Spieler A wiederhergestellt, d.h. der Seefahrer wird wieder auf das Startfeld gelegt. Jetzt muss Spieler C noch die Funktion der 12 für sich einsetzen und zieht einen Seefahrer zwölf Felder oder setzt einen Seefahrer auf sein Startfeld.

2. Kann man mit einer 4 rückwärts in den Hafen ziehen?
Ja, mit einer 4 kann man rückwärts in den Hafen ziehen sobald man die Startposition überschritten hat (die Startposition gilt als überschritten, sobald ein Seefahrer nach dem Herauskommen initial von der Startposition entfernt wurde). Von der Startposition selbst kann man nie mit einer 4 in den sicheren Hafen ziehen. Man kann mit einer 4 auch nicht rückwärts wieder aus dem sicheren Hafen heraus ziehen.

3. Kann man in der Höhle geschlagen werden?
Ja, aber nur wenn der gegnerische Spieler mit exakter Augenzahl in die Höhle ziehen kann. Mit einer 7 kann man die Höhle nicht als Zwischenschritt nutzen, um dadurch einen Spieler zu schlagen.

4. Kann Moby Dick in die Höhle?
Nein, Moby Dick bleibt immer auf dem Kurs und kann auch nicht durch einen Kompass in die Höhle getauscht werden.

5. Wo taucht Moby das erste Mal auf?
Moby Dick taucht ein Feld hinter dem Startfeld des Spielers auf, der die erste Nautilùs Karte gespielt hat. Sollte Moby Dick noch nicht auf dem Spielfeld sein, hat eine Moby Dick Karte oder der Würfel, keinen Effekt.

6. Was passiert, wenn man auf Moby Dick reitet, sich aber keine anderen Seefahrer auf dem Spielfeld befinden?
In diesem Fall reitet man auf Moby Dick einmal im Kreis und platziert daraufhin seinen Seefahrer - wie gehabt - ein Feld hinter Moby Dick.

7. Was passiert, wenn nach einer Moby Dick Karte eine Nautilùs Karte gespielt wird?
Die Moby Dick Aktion des vorherigen Spielers wird aufgehoben, muss aber durch die Nautilùs Karten erneut gespielt werden. Daher ändert sich nichts an der Ausgangssituation.

8. Was passiert, wenn Moby Dick auf dem Startfeld eines Spielers steht und man „raus kommt"?
In diesem Fall reitet man - wie gehabt - auf Moby Dick und schlägt den nächsten Seefahrer.

9. Können Seefahrer aus dem sicheren Hafen entfernt werden?
Nein, einmal im Hafen, kann man nicht mehr hinaus ziehen bzw. hinaus getauscht werden. Allerdings lässt sich natürlich der Zug, in dem man einen Seefahrer in den Hafen gebracht hat, vom nächsten Spieler mit einer Nautilùs Karte rückgängig machen.

#11 | 2-SPIELER-VARIANTE

Nautilùs lässt sich auch hervorragend mit nur zwei Spielern spielen. In dieser Variante starten beide Spieler jeweils mit 8 Seefahrern in zwei gegenüberliegenden Wasserstrudeln (ein Spieler spielt im Norden und Süden, der andere Spieler im Westen und Osten). Jeder Spieler wählt zwei Farben, erhält die entsprechenden acht Murmeln und platziert diese in den Wasserstrudeln. Der Spieler, der als letztes am Meer war, beginnt als Geber mit dem Austeilen.

ÄNDERUNGEN

1. Austeilen:
Vor dem Beginn des Spiels werden die 104 Spielkarten (ohne Infokarten) gut durchgemischt. Jeder Spieler erhält acht Karten, mit denen dann eine Runde gespielt wird. Hat ein Spieler keine 1 oder 12 in seinen Handkarten, darf der Spieler seine Karten einmal zurück in den Kartenstapel mischen und acht neue Karten ziehen.

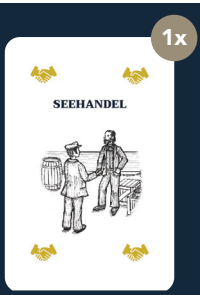
2. Spielrunde:
Es beginnt derjenige Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt. Jeder Spieler kann in seinem Zug jeweils nur eine Karte spielen. Die Runde endet, sobald alle Spieler ihre acht Karten ausgespielt haben.

3. Wichtig:
Man kann seine Karten beliebig auf seine acht Seefahrer aufteilen. Ein Abwechseln der Farben ist nicht notwendig!

Restlicher Spielverlauf:
In den folgenden Runden wechselt der Kartengeber jeweils zum Gegenspieler und es werden erneut acht Karten vom Kartenstapel (mit nun 16 Karten weniger) an die beiden Spieler verteilt und die nächste Spielrunde beginnt.
Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis keine Karten mehr im Kartenstapel vorhanden sind. In der siebten Runde werden die verbliebenen acht Karten an die Spieler verteilt. Danach werden die restlichen 96 Karten gemischt und die restlichen acht Karten für die Runde aus dem neu gemischten Kartenstapel aufgefüllt. Die Runden werden mit dem neu gemischten Kartenstapel weitergespielt.

Zeit für SEEHANDEL

Tauscht eine Karte. Hierbei erfragt der Spieler die gewünschte Karte (*"Hast du eine 7?", "Nein". "Okay, hast du dann eine Nautilùs Karte?"* und so weiter, bis eine Karte erfragt wurde, die ihm der Gegenspieler geben kann).



#12 | SCHNELLES SPIEL

Für eine schnelle Runde Nautilùs starten alle vier Mitspieler mit jeweils nur drei Seefahrern. Ziel ist es weiterhin, alle Seefahrer im Team in den sicheren Hafen zu bringen.

Wichtig:
Das Spiel gilt erst als gewonnen, wenn **alle Seefahrer** eines Teams in der Endposition im sicheren Hafen sind. Darüber hinaus darfst Du erst dann die Seefahrer Deines Mitspielers ziehen, wenn Deine Seefahrer in ihrer finalen Position sind (d.h. sie müssen „aufgeräumt" sein). Ansonsten gelten dieselben Regeln wie in der 4-Spieler Variante.

Das schnelle Spiel eignet sich besonders für das erste Spielen oder wenn man mal nicht so viel Zeit mitbringt.

Zusätzliche Infos - Weitere FAQs & spezielle Spielsituationen:

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch das Team von Nautilùs Games

NAUTILÙS

www.nautilusgames.de