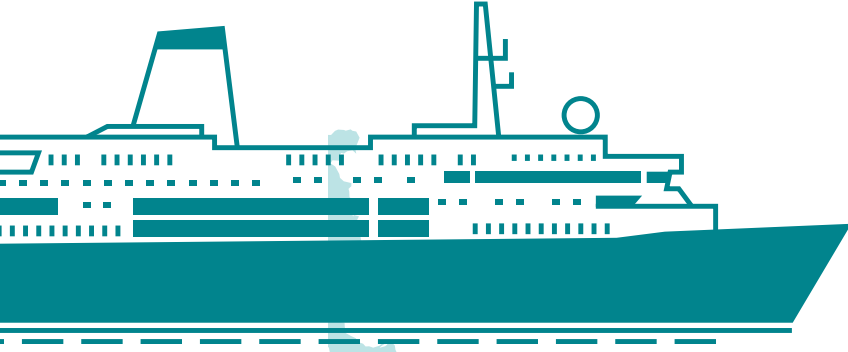


Brändi *Ahoi!*

/// SPIELANLEITUNG



/// RÈGLES DU JEU

/// GAME INSTRUCTIONS



DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

Brändi®

Brändi Ahoi!-Spielanleitung



SPIELAUTOR:
BERNHARD KLÄUI



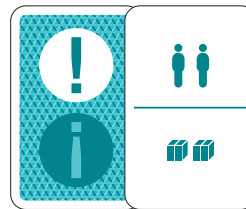
ACHTUNG! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf.

3. STEUERRAD-TAFEL KARTEN



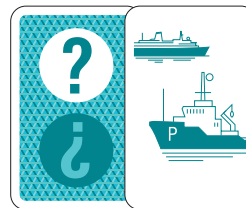
HAFEN-KARTEN:

zeigen Zielhäfen, in die Passagiere mit dem Schiff befördert werden können.



PASSAGIER & VERPFLEGUNGS-KARTEN (P&V-Karten):

zeigen die maximale Anzahl Passagiere und Verpflegung, die man aufnehmen darf.



EREIGNIS-KARTEN:

zeigen sechs verschiedene Ereignisse, die eintreffen können.



SPIELZIEL-KARTEN:

zeigen das persönliche Spielziel (min. 30 Siegpunkte (SP), min. 4 oder 5 Zielhäfen und die Rückkehr zu den Starthäfen **HELSINKI**, **LISBOA** oder **ISTANBUL**)

1. SPIELZUBEHÖR

- > 1 Spielbrett
- > 1 Steuerrad-Tafel mit Siegpunkteleiste
- > 10 Spielfiguren (2 pro Spieler und Farbe)
- > 5 Schiffe in Spielerfarben
- > 1 Küstenwache (schwarzes Schiff)
- > 40 Passagiere (weisse Scheiben)
- > 10 »blinde Passagiere« (weisse Scheiben mit Markierung)
- > 30 Verpflegungen (grüne Klötzchen)
- > 2 Sperrstäbchen (rot)
- > 2 Würfel
- > 44 Hafen-Karten (Leuchtturm)
- > 24 Passagier & Verpflegungs-Karten (!)
- > 16 Ereignis-Karten (?)
- > 8 Spielziel-Karten (Anker)
- > 1 Spielanleitung

2. SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELES

/// Mit Brändi Ahoi! dürfen Sie sich auf eine spannende Schiffsreise freuen, wo sie Abenteuer erleben und ferne Länder besuchen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Kapitäns. Er ist bestrebt, zahlreiche Häfen mit möglichst vielen Passagieren anzusteuern, um so Punkte sammeln zu können. Kann er blinde Passagiere geschickt an der Küstenwache vorbei schmuggeln? Gelingt es ihm, sein Schiff geschickt durch Naturgewalten zu manövrieren? Unterschiedliche Spielziele bringen zusätzliche Spannung ins Spiel. <

4. SPIELVORBEREITUNG

/// Die **Hafen-Karten** (Leuchtturm), **P&V-Karten** (!) und **Ereignis-Karten** (?) werden separat gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder der Steuerrad-Tafel gelegt. Die beiden verbleibenden leeren Felder dienen für die Ablagestapel der entsprechenden Karten, die gemischt und wieder als neuer Nachziehstapel hingelegt werden, wenn er aufgebraucht ist.

Die **Spielziel-Karten** (Anker) werden gemischt. Davon werden **eine** Karte mehr als Anzahl Spieler verdeckt auf das Ankerfeld der Steuerrad-Tafel gelegt. Die übrigen kommen unbesehen aus dem Spiel.

Die **Verpflegungs-Klötzchen** kommen als allgemeiner Vorrat auf die Fläche Asiens.

Jeder Spieler nimmt **ein Schiff, zwei Spielfiguren** in der gleichen Farbe, sowie **1 Hafen-Karte** (Leuchtturm) und **3 P&V-Karten** (!), die er offen vor sich ablegt. Zudem legt er **1 Verpflegung** auf seine Hafen-Karte.

Jetzt setzt jeder Spieler eine Spielfigur auf Feld 10 der Siegpunkteleiste. Die andere Spielfigur dient zur Kennzeichnung des Startspielers und als Markierung auf der Steuerrad-Tafel.

Alle **Passagier-Scheiben** mit und ohne Markierung werden verdeckt (Markierung unten) gemischt. Auf jeden Hafen mit Ausnahme der **Starthäfen HELSINKI, LISBOA und ISTANBUL** werden unbesehen zwei Scheiben gestapelt. Von den überzähligen Scheiben nimmt sich jeder Spieler eine, die er verdeckt auf seine **Hafen-Karte** legt. Er darf jederzeit nachsehen, ob es sich um eine

markierte Scheibe (= »blinder Passagier«) handelt. Die restlichen Scheiben kommen unbesehen aus dem Spiel.

Die **Küstenwache** (schwarzes Schiff) wird auf den Hafen CAPE TOWN gesetzt (neben die Passagiere), die beiden **Sperrstäbchen** zwischen die roten Punkte der Strecke SAN FRANCISCO – LIMA/ CARACAS und MUMBAI – SINGAPORE/PERTH. <

Beispiel einer Startaufstellung mit 4 Spielern:

The image illustrates the starting setup for a 4-player game. At the top, four player setups are shown, each with (P&V-Karten) and (Hafen-Karte) labels. The main board features a score track from 0 to 40, a central ship's wheel with various icons, and a world map with shipping routes and ports. At the bottom, specific player setups for Hawaii and Cape Town are shown with their respective cards and pieces.

5. SPIELZIELE

///Es gibt zwei unterschiedliche Spielziele: ein **allgemeines** und ein **persönliches**. Welches der beiden Ziele der Spieler anstrebt, behält er für sich. Er kann es jederzeit während des Spielverlaufs neu bestimmen.

5.1 ALLGEMEINES SPIELZIEL

Um das allgemeine Spielziel zu erreichen, muss ein Spieler unabhängig von der Anzahl angelaufener Zielhäfen 40 Siegpunkte (SP) erzielen.

5.2 PERSÖNLICHES SPIELZIEL

Sobald ein Spieler mindestens 20 Siegpunkte (SP) erreicht, darf er die persönlichen **Spielziel-Karten** (Anker) ansehen, eine davon auswählen und verdeckt vor sich ablegen. Er kann sie auch dann behalten, wenn er wieder weniger als 20 SP hat.

Diese Karten zeigen persönliche Spielziele die mind. 30 SP erfordern. Es gibt die Varianten mit 4 oder 5 Zielhäfen:

- > Bei der 4-er Version muss der Spieler vier Zielhäfen anlaufen und zum aufgeführten Starthafen zurück kehren.
- > Bei der 5-er Version muss der Spieler fünf Zielhäfen anlaufen und zu einem der aufgeführten Starthäfen zurück kehren.

Wichtig: >>> Solange ein Spieler Hafen-Karten mit Passagieren hat, kann er sein Spiel weder beenden noch gewinnen. Verpflegungen sind bedeutungslos.

Unabhängig von der persönlichen Spielzielkarte kann weiterhin versucht werden, das allgemeine Spielziel von 40 SP als Erster zu erreichen. <

6. SPIELABLAUF

///Der jüngste »Kapitän« ist erster Startspieler. Vor der ersten Spielrunde setzt er - und danach reihum die übrigen Spieler - sein Schiff auf einen der **Starthäfen HELSINKI, LISBOA** oder **ISTANBUL**. Es können beliebig viele Schiffe vom gleichen Starthafen auslaufen.

Eine Spielrunde gliedert sich in zwei Phasen.

- > Aktionsphase (Steuerrad-Tafel)
- > Bewegungsphase (Spielbrett)

Nach Beenden der beiden Phasen wird der nächste Spieler Startspieler und beginnt die neue Spielrunde.

6.1 AKTIONSPHASE (Steuerrad-Tafel)

Ein ausführliches Beispiel ist auf Seite 7 aufgeführt.

Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln und setzt sie entsprechend ihrer Augenzahl auf die Aktionsfelder des Steuerrades (*siehe Beispiel unten*).

Diese gewürfelten Zahlen gelten auch für die Bewegungsphase.

Nun muss er sich für Variante A oder B entscheiden und **mindestens eine** Aktion ausführen:

> Variante A

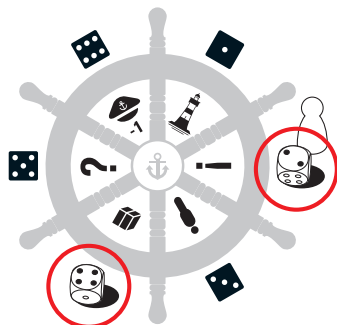
Er muss eine oder beide Aktion(en) der Felder wählen, auf denen die Würfel liegen. Bei zwei gleichen Würfelzahlen darf er die Aktion zwei Mal ausführen. Seine zweite Spielfigur setzt er zur Markierung auf eines der gewählten Felder.

> Variante B

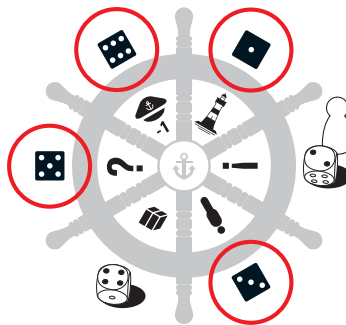
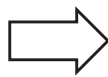
Er muss die Aktion eines Feldes wählen, das nicht mit den Würfeln belegt ist und setzt seine zweite Spielfigur zur Markierung auf das entsprechende Feld.

Variante A

Startspieler wählt...



Aktion(en) 2 und/oder 4



übrige Spieler wählen...

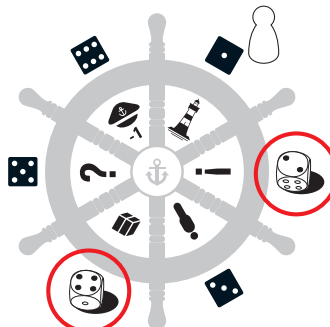
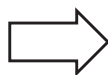
Aktion 1, 3, 5 oder 6
(oder passen)

Variante B

Startspieler wählt...



Aktion 1, 3, 5 oder 6



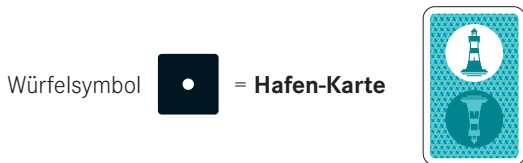
übrige Spieler wählen...

Aktion 2 oder 4
(oder passen)

Nachdem der Startspieler seine Aktion(en) ausgeführt hat, wählen die übrigen Spieler reihum **eine** Aktion oder dürfen passen. Wählt der Startspieler Variante A, dürfen die übrigen Spieler nur die Aktion eines Feldes wählen, auf dem **kein** Würfel liegt. Wählt er Variante B, dürfen die übrigen Spieler nur die Aktion eines Feldes wählen, auf dem ein Würfel liegt.

Von den übrigen Spielern dürfen auch mehrere die gleiche Aktion wählen.

BEDEUTUNG DER STEUERRAD-SYMBOLS



Die Hafen-Karten zeigen **Zielhäfen** mit ihrem Wert. Sie können mit dem Schiff angesteuert werden, um die SP des Hafenwertes und 1 SP pro Passagier zu erhalten.

Der Spieler nimmt die oberste Hafen-Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Entspricht die Hafen-Karte dem derzeitigen Hafen-Standort seines Schiffes oder hat er bereits eine gleiche offen vor sich, muss er sie wieder in den Stapel mischen und eine neue ziehen.



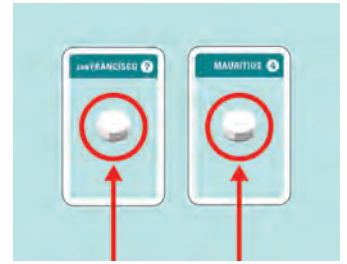
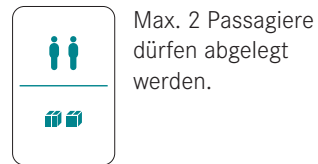
Die P&V-Karten zeigen die Symbole »Passagiere« und »Verpflegung«. Sie werden benötigt, um in einem Hafen Passagiere oder Verpflegung aufnehmen zu können (siehe Aktionen 3 bzw. 4). Der Spieler nimmt die oberste P&V-Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich ab.



Diese Aktion erlaubt dem Spieler im Hafen seines Schiffes Passagiere (weisse Scheiben) aufzunehmen. Er legt **eine P&V-Karte** offen auf das Ablagefeld und darf **maximal** so viele beliebige Passagiere unbesehen aufnehmen, wie die Symbole auf der P&V-Karte zeigen. (Die Anzahl kann auch durch die im Hafen vorhandenen Passagiere begrenzt sein.)

Der Spieler darf nun nachschauen, ob sich »blinde Passagiere« darunter befinden. Jetzt darf er die Passagiere und »blinden Passagiere« nach seinem Gutdünken mit der Markierung unten auf seine offene(n) Hafen-Karte(n) ablegen, wo sie nicht mehr umverteilt werden dürfen.

Beispiel Aktion 3:



Es könnten auch beide Passagiere (weisse Scheiben) auf die gleiche Hafenkarte gelegt werden.

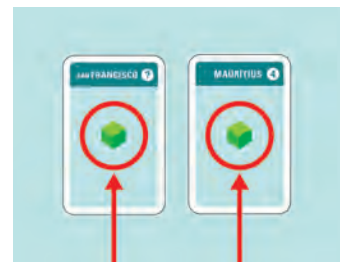
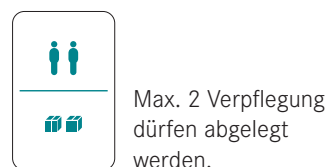


Diese Aktion erlaubt dem Spieler Verpflegung (grüne Klötzchen) aufzunehmen, sofern sich sein Schiff in einem Hafen befindet. Er legt **eine P&V-Karte** offen auf das Ablagefeld und darf **maximal** so viele Verpflegungen vom Vorrat aufnehmen, wie die Symbole auf der P&V-Karte zeigen.

Der Spieler verteilt sie nach seinem Gutdünken auf seine offene(n) Hafen-Karte(n), wo sie nicht mehr umverteilt werden dürfen.

Wichtig: >>> Grundsätzlich benötigt jeder Passagier eine Verpflegung, da Zielhäfen nicht angelaufen werden dürfen, wenn auf der entsprechenden Hafen-Karte zu wenig Verpflegung liegt. Hingegen dürfen sich mehr Verpflegungen als Passagiere darauf befinden.

Beispiel Aktion 4:



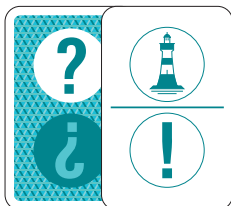
Es könnten auch beide Verpflegungen (grüne Klötzchen) auf die gleiche Hafenkarte gelegt werden.



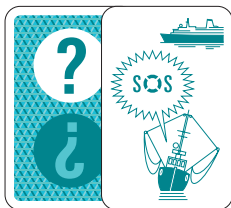
Es gibt sechs verschiedene Ereignisse, die nachfolgend beschrieben werden.

Der Spieler nimmt die oberste Ereignis-Karte vom Nachziehstapel, führt sie sofort bzw. während der Bewegungsphase aus und legt sie offen auf das Ablagefeld.

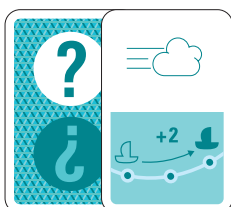
Wichtig: >>> Der Spieler darf den Ablagestapel mit dem Nachziehstapel mischen, bevor er die Karte nimmt.

**KARTENWAHL >>**

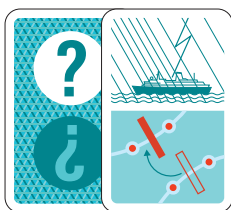
Sie dürfen die oberste Hafen- oder P&V-Karte vom Nachziehstapel nehmen und offen vor sich ablegen.

**SOS >>**

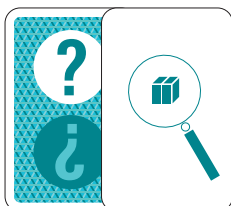
Sie kommen einem in Seenot geratenen Schiff zu Hilfe. Dafür erhalten Sie sofort 2 SP.

**GÜNSTIGER WIND >>**

Ihr Schiff kann in der aktuellen Runde 2 Punkte weiter fahren. In der Bewegungsphase spielen und Karte ablegen, auch wenn die Karte nicht benützt wird.

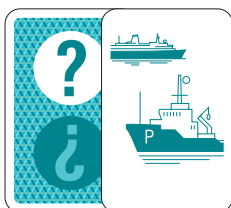
**HOHER SEEGANG >>**

Sie müssen ein rotes Sperrstäbchen auf einen Streckenteil zwischen zwei roten Punkten versetzen, der aufgrund des hohen Seeganges nicht befahrbar ist.
> *Beachte: Bei einem gesperrten Streckenteil darf bis zum roten Punkt gefahren werden. Die Sperrung zwischen Südamerika und Afrika behindert nicht die Passage zwischen CARACAS und RIO DE JANEIRO sowie LISBOA und ACCRA.*

**VERPFLEGUNGS-KONTROLLE >>**

Es wird bei allen Spielern geprüft, ob sie genügend Verpflegung für die Passagiere bei sich haben (1 Verpflegung pro Passagier auf jeder Hafenkarte). Für jede fehlende Verpflegung verliert der Spieler 2 SP.

> *Beachte: Wird in der gleichen Spielrunde nochmals diese Karte genommen, muss sie wirkungslos abgelegt und eine neue Karte genommen werden.*

**KÜSTENWACHE >>**

Sie müssen die Küstenwache (schwarzes Schiff) auf einen beliebigen Streckenpunkt oder auf ein Hafengebiet versetzen. Auf jedem Schiff, das sich dort befindet, werden alle Schiffspassagiere kontrolliert. Befinden sich »blinde Passagiere« auf dem Schiff, verliert der betroffene Spieler für jeden 2 SP. Die »blinden Passagiere« kommen aus dem Spiel.

> *Beachte: Jeder Spieler, der an der Küstenwache vorbeifährt oder anhält muss alle seine Passagiere zeigen.*

Würfelsymbol



= freie Wahl



Auf Kosten eines SP darf der Spieler eine beliebige Aktion des Steuerrads wählen. Hat er keine SP mehr übrig, darf er die Aktion dennoch wählen.

Nachdem jeder Spieler seine Aktion(en) ausgeführt oder gepasst hat, folgt die Bewegungsphase.

6.2 BEWEGUNGSPHASE (Spielbrett)

Ein ausführliches Beispiel ist auf Seite 8 aufgeführt.

Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler reihum sein Schiff wie folgt bewegen:

Startspieler: so viele Streckenpunkte oder weniger wie die Augenzahlen **beider** Würfel zeigen.

Übrige Spieler: so viele Streckenpunkte oder weniger wie der Würfel mit der **höheren** Augenzahl zeigt.

Wichtig: >>> Ein Schiff darf auch dann bewegt werden, wenn der Spieler auf seine Aktion verzichtet hat (passen). **Kein Spieler ist jedoch verpflichtet, sein Schiff zu bewegen.** In jedem Hafen und auf jedem Streckenpunkt dürfen sich beliebig viele Schiffe aufhalten. Häfen gelten auch als Streckenpunkte.

Die Routenwahl und die Reihenfolge der angesteuerten Zielhäfen sind dem Spieler überlassen, jedoch ist es nicht erlaubt, im gleichen Zug hin- und her zu ziehen. Es darf aber zu einem **Starthafen** zurückgefahren (z.B. um im nächsten Zug Verpflegung aufzunehmen) und im nächsten Zug von dort wieder weggefahren werden.

Solange der Spieler keinen Zielhafen anläuft, darf er sein Schiff auch mit weniger Verpflegung als Passagiere bewegen, allerdings mit dem Risiko, kontrolliert zu werden und SP zu verlieren (siehe Ereigniskarte »Verpflegungs-Kontrolle«).

Küstenwache (schwarzes Schiff)

Begegnet ein Schiff an einem Streckenpunkt oder Hafengebiet (auch Zielhafen) der Küstenwache oder fährt an ihr vorbei, muss der Kapitän **alle** Passagiere, die er mit sich führt, kontrollieren lassen. Befinden sich »blinde Passagiere« auf seinem Schiff, werden sie erwischt und sofort aus dem Spiel genommen. Der fehlbare Spieler verliert 2 SP pro »blindem Passagier«.

Zielhafen

Erreicht ein Schiff den Zielhafen, ist die Bewegung **in jedem Fall** beendet. **Ohne** Passagiere darf an einem Zielhafen nicht angehalten, jedoch vorbei gezogen werden.

Das Anlaufen eines Zielhafens ist nur dann möglich, wenn sich auf der entsprechenden Hafen-Karte min. 1 Passagier und 1 Verpflegung pro Passagier befinden.

Der Spieler legt **alle** Passagiere mit diesem Zielhafen, einschliesslich der nicht entdeckten »blinden Passagiere«, auf das Hafenfeld und **alle** Verpflegung dieser Hafen-Karte in den allgemeinen Vorrat. (Es steht ihm frei, alle Passagiere dieses Hafenfeldes neu zu mischen, ohne die Unterseite der bereits darauf befindlichen anzusehen.)

Nachdem der Zielhafen erreicht ist, dreht der Spieler die Hafen-Karte um. Dies darf er auch dann tun, wenn er lediglich einen »blinden Passagier« mit sich führte, der im Zielhafen von der Küstenwache erwischt wird. Umgedrehte Hafen-Karten gelten als Nachweis für einen angelaufenen Hafen.

Siegpunkte

Bei Erreichen des Zielhafens erhält der Spieler folgende SP, die sofort auf der Siegpunkteleiste nachgeführt werden:

- > 1 SP pro abgelegtem Passagier (auch für nicht erwischte »blinde Passagiere«)

- > Die SP des Hafenwertes. Für Häfen mit »?« entspricht der Hafenwert den für die Anzahl Passagiere erhaltenen SP.
Beispiel: Im Hafen CAPE TOWN erhält der Spieler mit fünf Passagieren 5 SP für die Passagiere und dazu 5 SP für den Hafenwert (Total 10 SP).

Nach der Bewegungsphase ist die Spielrunde beendet. Der Startspieler nimmt seine Spielfigur zur Markierung wieder zu sich. Der nächste Spieler wird Startspieler und würfelt mit beiden Würfeln. <

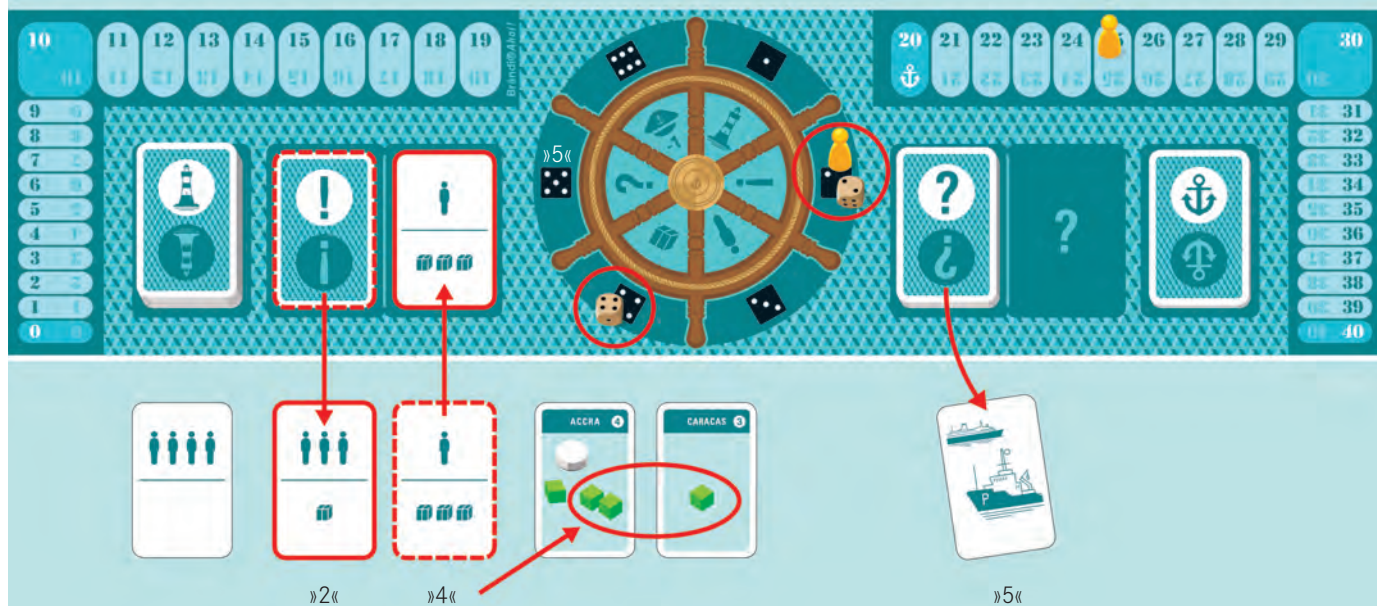
7. SPIELENDE

///Das Spiel ist beendet und gewonnen, sobald ein Kapitän eine der nachstehenden Bedingungen erfüllt:

- > min. 40 SP (allgemeines Spielziel) oder
- > min. 30 SP und das persönliche Spielziel gemäss Spielziel-Karte.

Wichtig: >>> Solange ein Spieler Hafen-Karten mit Passagieren hat, kann er sein Spiel weder beenden noch gewinnen. Verpflegungen sind bedeutungslos. <

Beispiel: **AKTIONSPHASE** (Steuerrad-Tafel)



Variante A

Der Startspieler würfelt die Zwei und die Vier. Er legt die Würfel auf die entsprechenden Felder des Steuerrads und wählt die Aktionen »2« und »4«. Seine zweite Spielfigur setzt er (zur Markierung) zu einem der beiden Würfel.

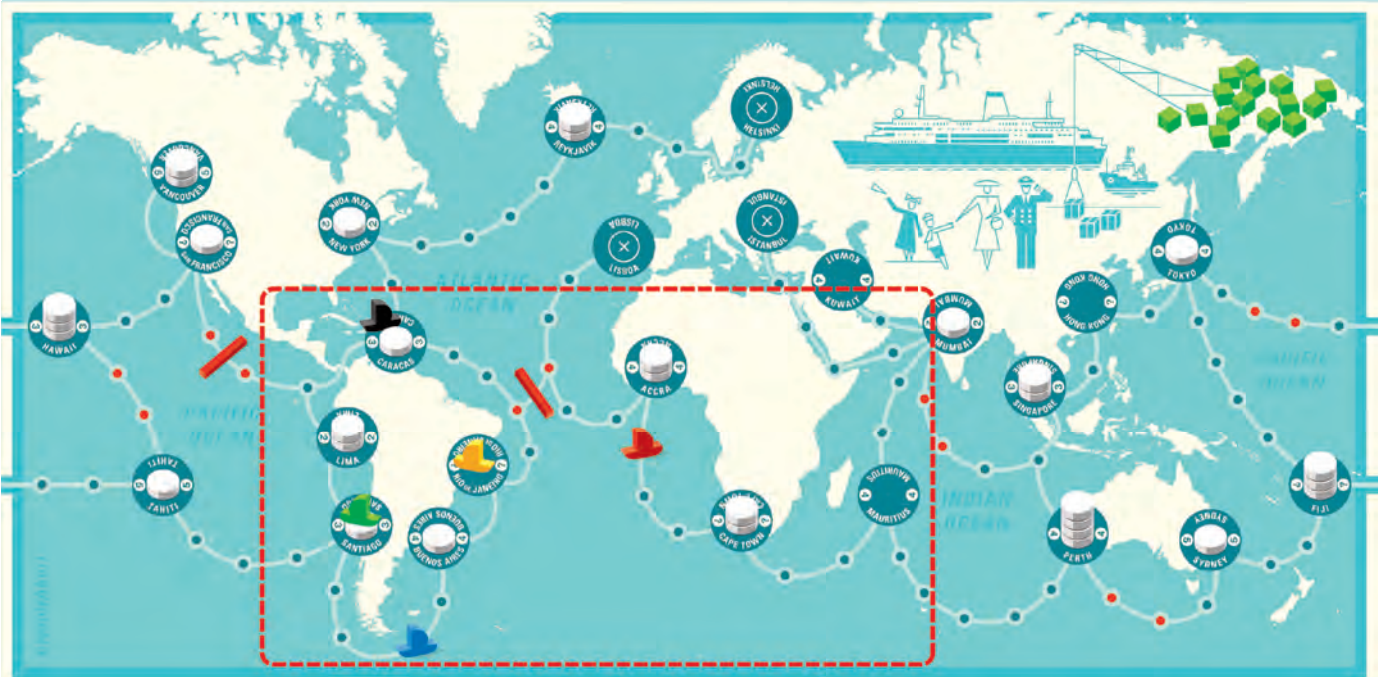
Mit Aktion »2« nimmt er eine P&V-Karte (!) und legt sie offen vor sich ab. Anschliessend legt er eine seiner P&V-Karten auf den Ablagestapel, um mit Aktion »4« max. so viel Verpflegung aus dem Vorrat zu nehmen wie auf der Karte angezeigt. Er legt die Verpflegung auf eine oder mehrere seiner Hafen-Karten (die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.)

Die übrigen Spieler müssen nun eine andere Aktion wählen oder passen. Es dürfen mehrere Spieler die gleiche Aktion wählen.

Variante B

Der Startspieler wählt eine andere Aktion als jene, auf denen die Würfel liegen, nämlich Aktion »5«. Er zieht die Ereignis-Karte »Küstenwache« (schwarzes Schiff) und versetzt dieses zum Schiff eines anderen Spielers, der alle seine Passagiere zeigen muss.

Die übrigen Spieler müssen nun reihum eine der Aktionen »2« und »4« ausführen oder passen. Es dürfen mehrere Spieler die gleiche Aktion wählen.



Startspieler (gelb)



Spieler B (grün)

Spieler C (rot)



Spieler D (blau)

Der Startspieler (gelb) befindet sich in RIO DE JANEIRO. Aufgrund der gewürfelten Zahlen zwei und vier darf er sein Schiff bis zu 6 Punkte weit ziehen. Er hat Hafen-Karten für SANTIAGO, ACCRA und CARACAS.

6 Punkte würden es ermöglichen, nach SANTIAGO zu ziehen. Da für die zwei Passagiere zu wenig Verpflegung auf der Hafen-Karte liegt, kann (noch) nicht nach SANTIAGO gefahren werden. Die Verbindungsstrecke nach ACCRA ist gesperrt. Nach CARACAS möchte der Spieler (noch) nicht fahren, da er einen »blinden Passagier« mit sich hat und zurzeit die Küstenwache in CARACAS ist. Deshalb zieht der Startspieler sein Schiff nach BUENOS AIRES, um dort nach Möglichkeit im nächsten Zug Verpflegung für den zweiten Passagier nach SANTIAGO aufzunehmen.

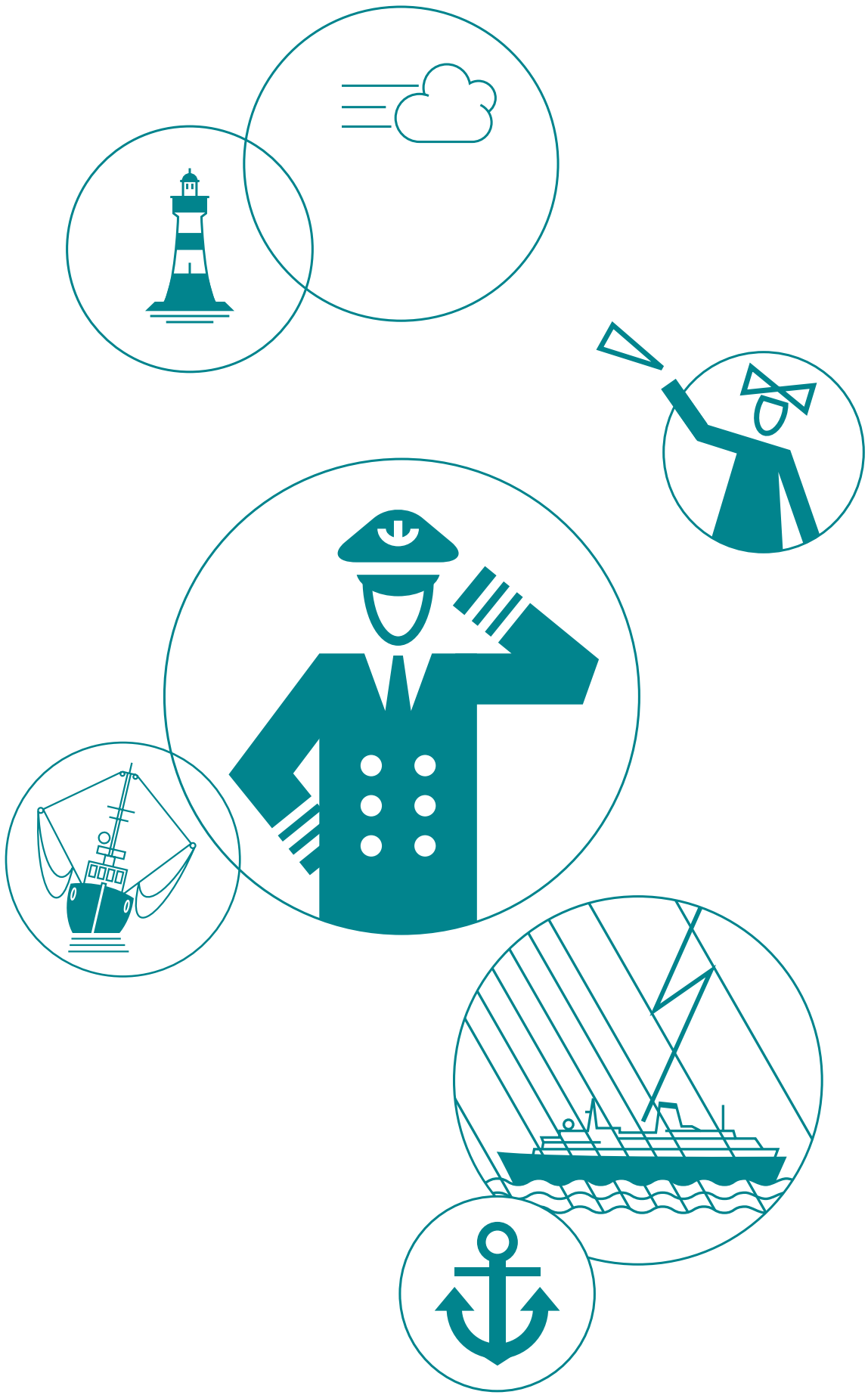
Spieler B (grün) ist mit seinem Schiff in SANTIAGO und zieht 4 Punkte weit Richtung BUENOS AIRES. Da er den Hafen nicht erreicht, kann er in seinem nächsten Zug keine Verpflegung und Passagiere aufnehmen.

Spieler C (rot) darf sein Schiff um 6 statt 4 Punkte ziehen, da er die Ereignis-Karte »Günstiger Wind« zog. Dadurch kann er MAURITIUS erreichen und die Passagiere aussteigen lassen ($4+2=6$ SP).

Spieler D (blau) läuft in RIO DE JANEIRO ein (3 Streckenpunkte), wo 4 Passagiere aussteigen. Der Wert dieses Hafens beträgt demnach 4 Punkte. Folglich erhält Spieler D $4+4=8$ SP.

Der Autor dankt allen Testspielern der Spieletreffs Zürich und Stäfa, der Spielwoche in Wildhaus und des Spiel-Wochenendes im Solothurner Jura für die gemeinsam unternommenen und kommentierten Weltreisen. Ein besonderer Dank gilt seiner Frau Leena, den Enkeln Jan und Katja, sowie Rita für die vielen spannenden Fahrten in finnischen Gewässern.

Dass dieses Spiel entstehen konnte verdankt der Autor auch Markus Hadorn und Monica Weiss. Seine Entwicklung erfolgte in enger und sehr angenehmer Zusammenarbeit auf ruhiger See mit Flottenchef Martin Barmettler und Kapitän Pascal von Ah der Stiftung Brändi, sowie dem Schiffsbauer und Grafiker Roger Gut. Dafür dankt der Autor herzlich und wünscht allen zukünftigen Kapitänen spannende Reisen.
Brändi Ahoii! 21. Juni 2012



Brändi Ahoi!-Game instructions



GAME AUTHOR:
BERNHARD KLÄUI

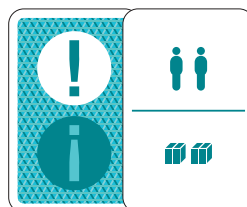


WARNING!
Not suitable for children under 3. Choking hazard as small parts can be swallowed. Please retain these instructions for future reference.

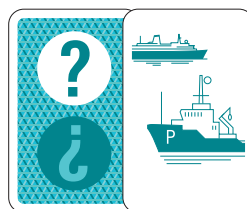
3. WHEEL BOARD CARDS



PORT CARDS:
show the destination ports to which the passengers can be transported on the ship.



PASSENGER & PROVISIONS CARDS (P&P cards):
show the maximum number of passengers and provisions that can be collected.



EVENT CARDS:
show six different events that can occur.



OBJECTIVE CARDS:
show the player's personal objective (min. 30 victory points (VP), min. 4 or 5 destination ports and return to the start ports of **HELSINKI**, **LISBON** or **ISTANBUL**)

1. GAME CONTENTS

- > 1 board
- > 1 wheel board with scoring track
- > 10 game tokens (2 for each player and colour)
- > 5 ships in the player colours
- > 1 coastguard (black ship)
- > 40 passengers (white discs)
- > 10 "stowaways" (white discs with marking)
- > 30 provisions (small green cubes)
- > 2 blocking rods (red)
- > 2 dice
- > 44 port cards (lighthouse)
- > 24 passenger & provisions cards (!)
- > 16 event cards (?)
- > 8 objective cards (anchor)
- > 1 set of instructions

2. GAME PRINCIPLE AND AIM OF THE GAME

///With Brändi Ahoi!, you can look forward to a sea voyage on which you have adventures and visit far-off lands. Every player plays the role of a captain. The aim of the game is to control a large number of ports with as many passengers as possible in order to collect points. Can you cleverly sneak stowaways past the coast guard? Will you succeed in manoeuvring your ship through forces of nature? Various game objectives add more excitement to the game. <

4. SETTING UP THE GAME

///The **port cards** (lighthouse), **P&P cards** (!) and **event cards** (?) are shuffled separately and placed face down in a draw pile in their respective spaces on the wheel board. The two empty spaces serve for the corresponding discard piles. They have to be shuffled and reused once the draw piles are exhausted.

The **objective cards** (anchor) are shuffled. Then **one** card more than there are players is to be placed face down on the anchor space on the wheel board. The remaining cards are not used during the game and are not to be looked at.

The **provisions cubes** are to be placed on Asia as a general supply.

Each player takes **one ship, two game tokens** in the same colour as well as **1 port card** (lighthouse) and **3 P&P cards** (!) that are placed in front of each player face-up. In addition, each player shall place **1 provision** on his port card.

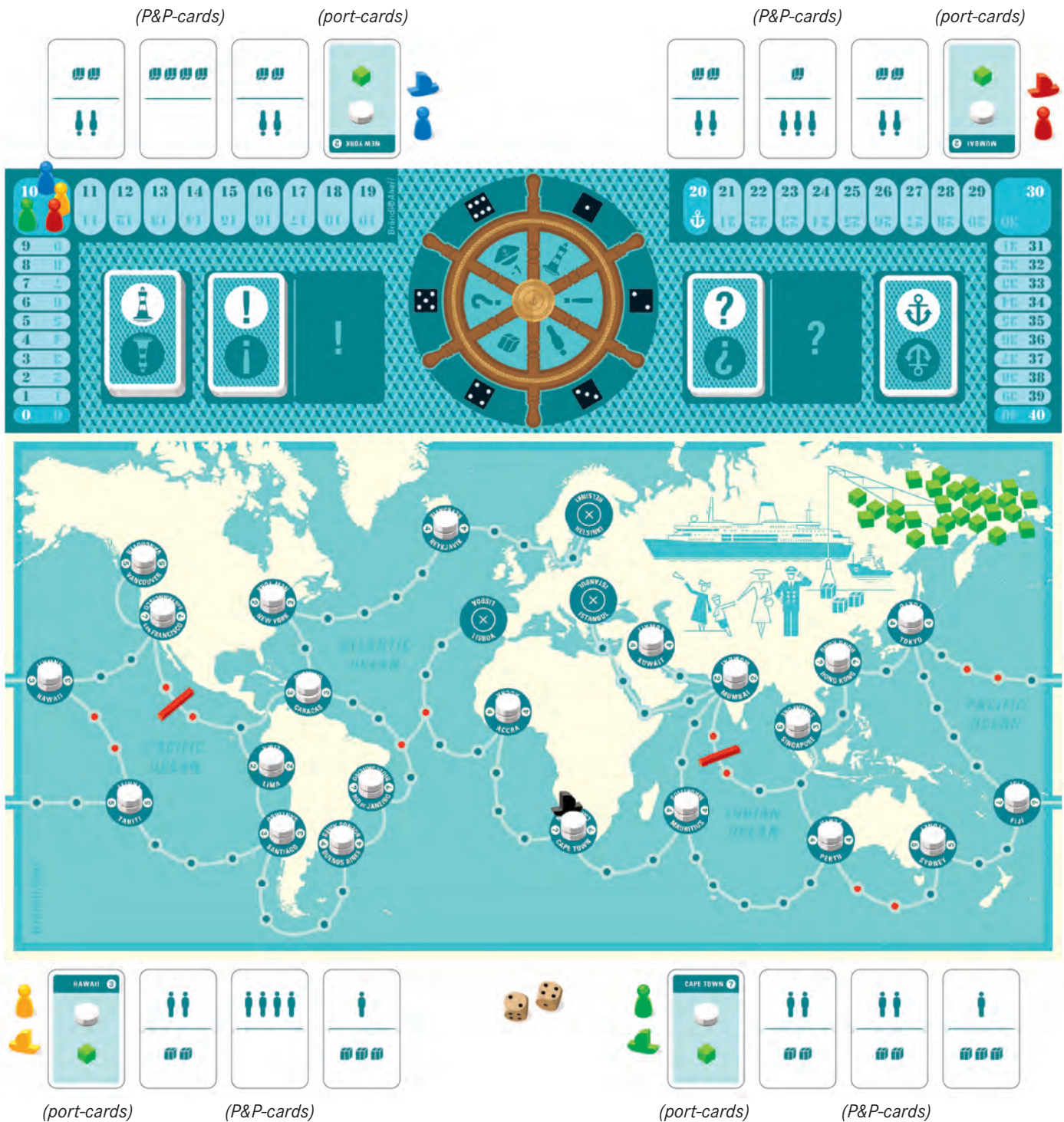
Each player now places one token on space 10 of the victory point border. The other token is used to identify the first player and as a marker on the wheel board.

All **passenger discs**, with and without markings, are mixed and the markings are hidden on the bottom. Two unseen discs are put on each port, with the exception of the **start ports (HELSINKI, LISBON and ISTANBUL)**. Each player takes one of the remaining discs, which he places on his **port card** with the marking hidden. He is allowed to check at any time to see whether he has a disc

with a marking (= "stowaway"). The remaining discs are not required for the game and are not to be looked at.

The coastguard (black ship) is placed on the CAPE TOWN port (beside the passengers) and the two **blocking rods** are placed between the red points on the route SAN FRANCISCO – LIMA/ CARACAS and MUMBAI – SINGAPORE/PERTH. <

Example of the start of a game with 4 players:



5. GAME OBJECTIVES

/// There are two different game objectives: a **general** and a **personal** objective. The players keep to themselves which of the two objectives they aim to achieve. They can decide this at any time during the course of the game.

5.1 GENERAL GAME OBJECTIVE

To achieve the general game objective, a player must achieve 40 victory points (VP), regardless of the number of ports called at.

5.2 PERSONAL GAME OBJECTIVE

As soon as a player reaches 20 victory points (VP), he can look at the personal **game objective cards** (anchor), choose one of these and place it face-down in front of him. He can then retain it, even if he falls below 20 VP later on.

These cards display personal game objectives that require at least 30 VP. There are varieties with four or five target ports:

- > In the 'four' version, the player must call at four target ports and return to the port of departure listed.
- > In the 'five' version, the player must call at five target ports and return to one of the ports of departure listed.

Important: >>> As long as a player has a port card with passengers, he can neither end nor win his game. Provisions are without any meaning.

The player can still try to achieve the general game objective of being the first to reach 40 VP, regardless of the personal game objective card. <

6. HOW TO PLAY

/// The youngest "captain" plays first. Before the first turn he places his ship on one of the **start ports (HELSINKI, LISBON or ISTANBUL)**, the other players in turn do the same. There is no limit to the number of ships on each start port.

A turn is split into two phases.

- > Action phase (wheel board)
- > Movement phase (board)

Once both phases have been completed, the next player becomes the first player and a new turn begins.

6.1 ACTION PHASE (wheel board)

There is a detailed example on page 15.

The first player throws both dice and places them on the action space(s) on the wheel that corresponds with the number thrown (*see example below*).

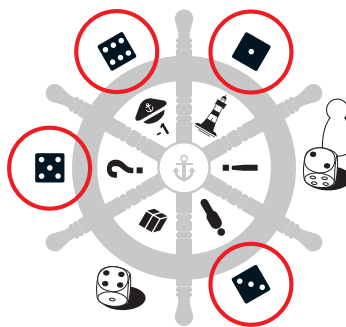
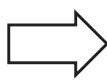
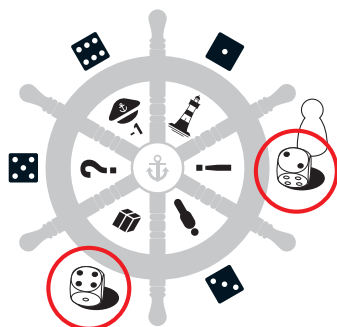
The numbers thrown also apply for the movement phase.

The player must now decide between option A and option B and must play **at least one** action:

- > **Option A**
He must choose either one or both of the actions in the space(s) which the dice landed on. If both dice land on the same number, he can do the action twice. He puts his second game token on one of the chosen spaces as a marker.
- > **Option B**
He must choose the action of a space that the dice did not land on and puts his second game token on the corresponding space as a marker.

Option A

Starting player chooses...



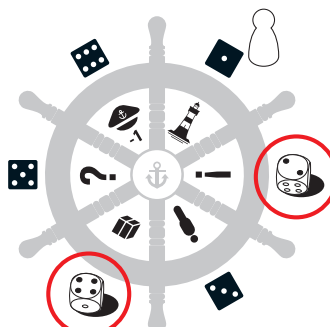
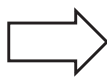
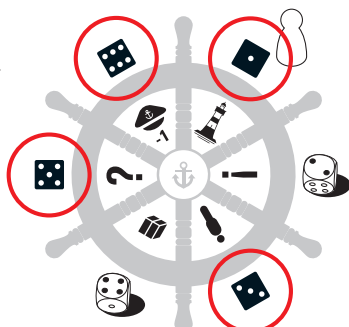
other players choose...

Action(s) 2 and/or 4

Action 1, 3, 5 or 6
(or pass)

Option B

Starting player chooses...



other players choose...

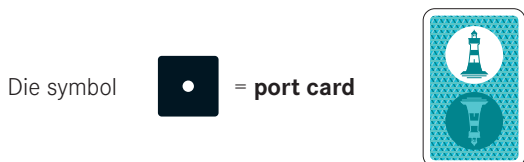
Action 1, 3, 5 or 6

Action(s) 2 or 4
(or pass)

After the starting player has completed his action(s), the other players, in turn, choose **one** action or pass. If the starting player chooses option A then the remaining players can only choose an action from a space on which there is **no** die. If he chooses option B then the remaining players can only choose an action from a space on which there is a die.

When the remaining players take their turn, several players are allowed to choose the same action.

MEANING OF THE WHEEL SYMBOLS



The port cards show **destination ports** and their value. You can move the ship to gain the number of VP corresponding to the port value and 1 VP per passenger.

The player takes the top port card from the draw pile and lays it in front of him face-up. If the port card corresponds to the current port location of his ship or if he already has the same one in front of him face-up then he shuffles it back into the draw pile and takes the next one.



The P&P cards show the symbols “passengers” and “provisions”. They are required in order to be able to collect passengers or provisions in a port (see actions 3 and 4).

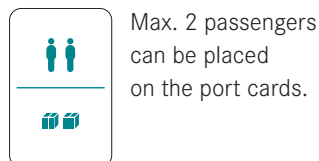
The player takes the top P&P card from the draw pile and places it face-up in front of him.



This action allows the player to collect passengers (white discs) in the port of his ship. He places **one P&P card** face-up on the discard pile and may collect, **at most**, as many passengers (without looking at the bottom) as the symbol shown on the P&P card. (The number can also be limited by the number of passengers in the port.)

The player can now check if he has chosen any “stowaways”. At his discretion, he can now place the passengers and “stowaways” with the marking hidden on face-up port card(s), however these may not be redistributed thereafter.

Example of action 3:



Both passengers (white discs) can be placed on the same port card.

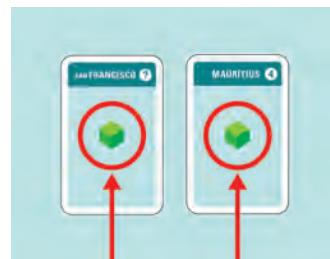
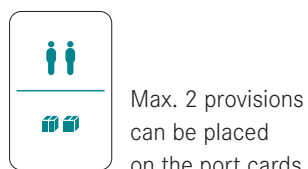


This action allows the player to collect provisions (green cubes) provided his ship stays at a port. He places **one P&P card** face-up on the discard pile and may collect, **at most**, as many provisions from the store as the symbol shown on the P&P card.

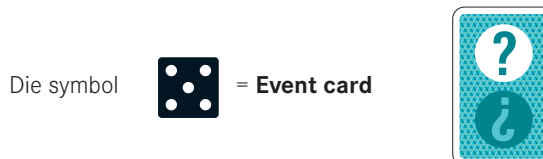
The player now distributes the provisions amongst his face-up port card(s), at his discretion, however these may not be redistributed thereafter.

Important: >>> Each passenger requires one set of provisions as the destination ports cannot be called at if there are too few provisions on the corresponding port card. However, it is possible to have more provisions than there are passengers.

Example of action 4:



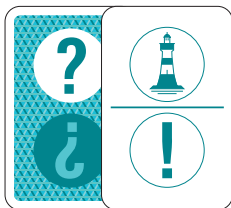
Both provisions (small green cubes) can be placed on the same port card.



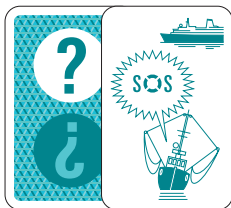
There are six different events that are described below.

The player takes the top event card from the draw pile and then does what it says immediately or during the move phase and then places it face-up on the discard pile.

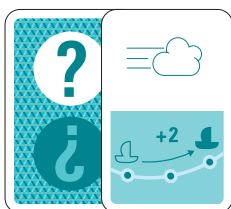
Important: >>> The player is allowed to form a new draw pile by shuffling the cards of the discard pile with those of the draw pile before he takes a card.

**CARD CHOICE >>**

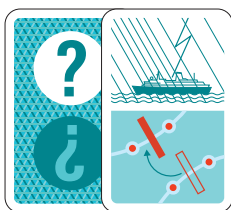
You can choose to take either the top port or P&P card from the draw pile and place it face-up in front of you.

**SOS >>**

You come to the aid of a ship in distress. You receive 2 VP for this.

**FAIR WIND >>**

Your ship can move 2 points further in the current turn. In the movement phase play and then discard card, even if the card is not used.

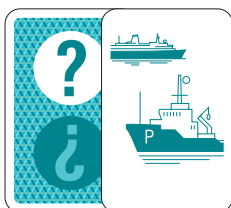
**ROUGH SEA >>**

You have to move a red blocking rod to a space between two red points – the sea here cannot be crossed due to rough conditions.

> *Attention: When a space is blocked, players can travel up to the red point. The block between South America and Africa does not hinder passage between CARACAS and RIO DE JANEIRO or LISBON and ACCRA.*

**CONTROL OF PROVISIONS >>**

All players must check whether they have enough provisions for their passengers (1 set of provisions per passenger on each port card). Players lose 2 VP for each set of provisions they are lacking. > *Attention: If this card is taken again in the same turn, it is to be discarded without being played and a new card is to be taken.*

**COASTGUARD >>**

You must move the coastguard (black ship) to any sea space or onto any port you choose. All of the passengers on any ship located there will be checked. If there are any “stowaways” on the ship, then all affected players lose 2 VP for each of them. The “stowaways” are removed from the game.

> *Attention: Every player who goes by the coastguard or stops where it is must show all of his passengers.*

Die symbol



= free choice



The player can choose any action he wishes from the wheel, but loses a VP. If he has no VP left then he can choose the action anyway.

After all players have played their action(s) or passed, the movement phase starts.

6.2 MOVEMENT PHASE (board)

There is a detailed example on page 16.

Starting with the first player, each player in turn can move his ship as follows:

First player: as many spaces, or less, as the number on **both** dice.

Remaining players: as many spaces, or less, as the number on the die with the **higher** number.

Important: >>> A ship can still be moved if the player has passed on the action. **However, players do not have to move their ships.** As many ships as desired can be in one space or in one port. Ports count as spaces.

The choice of route and the order of destination ports visited are up to the player, however going back and forward in the same move is not allowed. However, players can go back to a **start port** (e.g. to get provisions in the next turn) and then to go back in the same direction.

As long as the player is not calling at a destination port, he can move his ship with fewer provisions than there are passengers, however there is the risk that the ship will be checked and he will lose VP (see event card “provisions check”).

Coastguard (black ship)

If a ship meets the coastguard at sea or in a port (including a destination port) or moves past it then the captain must allow **all** passengers on board to be checked. If there are any “stowaways” on the ship, then they are caught and removed from the game. The player in question loses 2 VP per “stowaway”.

Destination port

Once the ship reaches the destination port, the move must be ended **in any case**. If there are **no** passengers on board, then the player cannot stop in a destination port, but may move past it.

It is only possible to stop in a destination port if at least 1 passenger and 1 set of provisions per passenger have been placed on the corresponding port card.

The player places **all** passengers with this destination port, including undiscovered “stowaways”, on the port space and **all** provisions belonging to this port card in the general supply. (If he wishes, he can newly shuffle all of the passengers in the port space, without showing the bottom of these.)

After reaching the destination port, the player turns over the port card. He can do this, even if he has only been transporting a “stowaway” who was discovered by the coastguard in the destination port. Port cards that have been turned over are proof of having visited a port.

Victory points

When he reaches the destination port, the player receives the following VP, which can be immediately added to the victory point border:

- > 1 VP per passenger on the destination port (including undiscovered “stowaways”)

- > The port value number of VP. For ports showing “?”, the port value is the same as the number of VP earned for passengers. For example: In CAPE TOWN port, a player with 5 passengers receives 5 VP for the passengers and then 5 VP for the port (total: 10 VP).

After the movement phase, the turn is ended. The first player removes his token. The next player becomes the first player and throws both dice. <

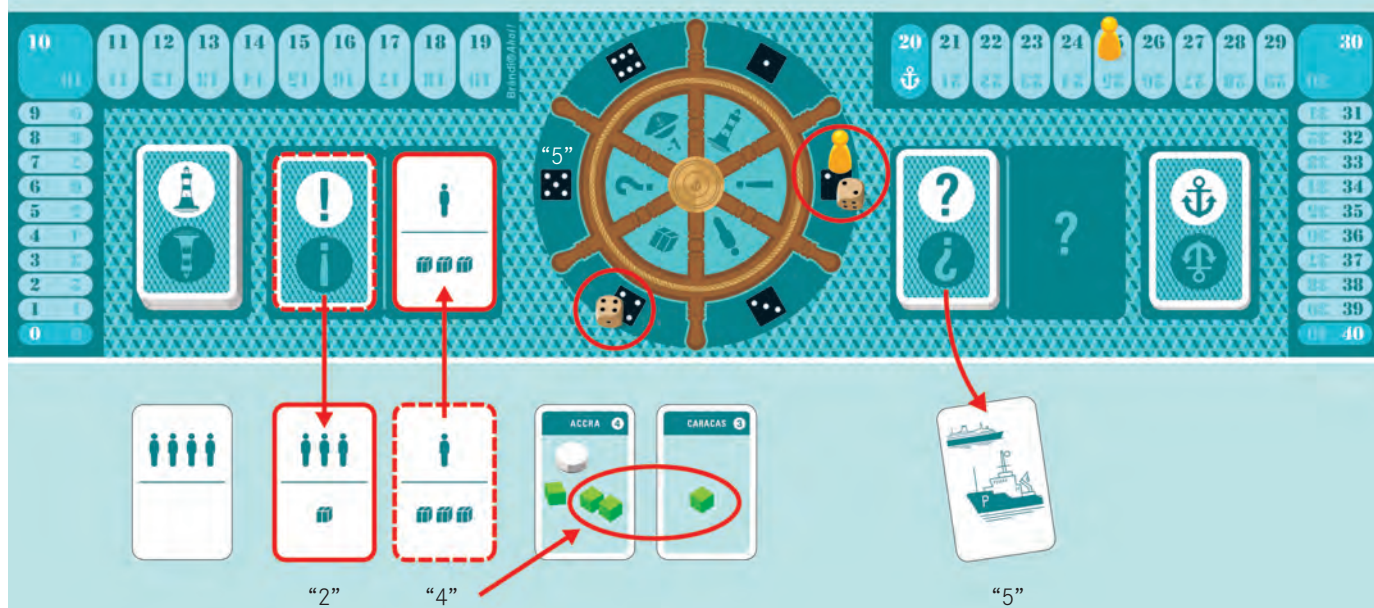
7. END OF THE GAME

///The game is finished and a captain wins when he does one of the following:

- > gets at least 40 VP (general objective) or
- > gets at least 30 VP and achieves the personal objective according to the objective card.

Important: >>> As long as a player has a port card with passengers, he can neither end nor win his game. Provisions are without any meaning. <

Example: ACTION PHASE (wheel board)



Option A

The first player throws a two and a four. He places the dice on the corresponding spaces on the wheel and chooses actions “2” and “4”. He places his second game token (as a marker) next to one of the dice.

With action “2”, he takes a P&P card (!) and places it face-up in front of him. He then places one of his P&P cards face-up on the discard pile so as to be able to take, with action “4”, as many provisions from the supply as is shown on the card. He places the provisions on one or more of his port cards (the actions can be done in any order).

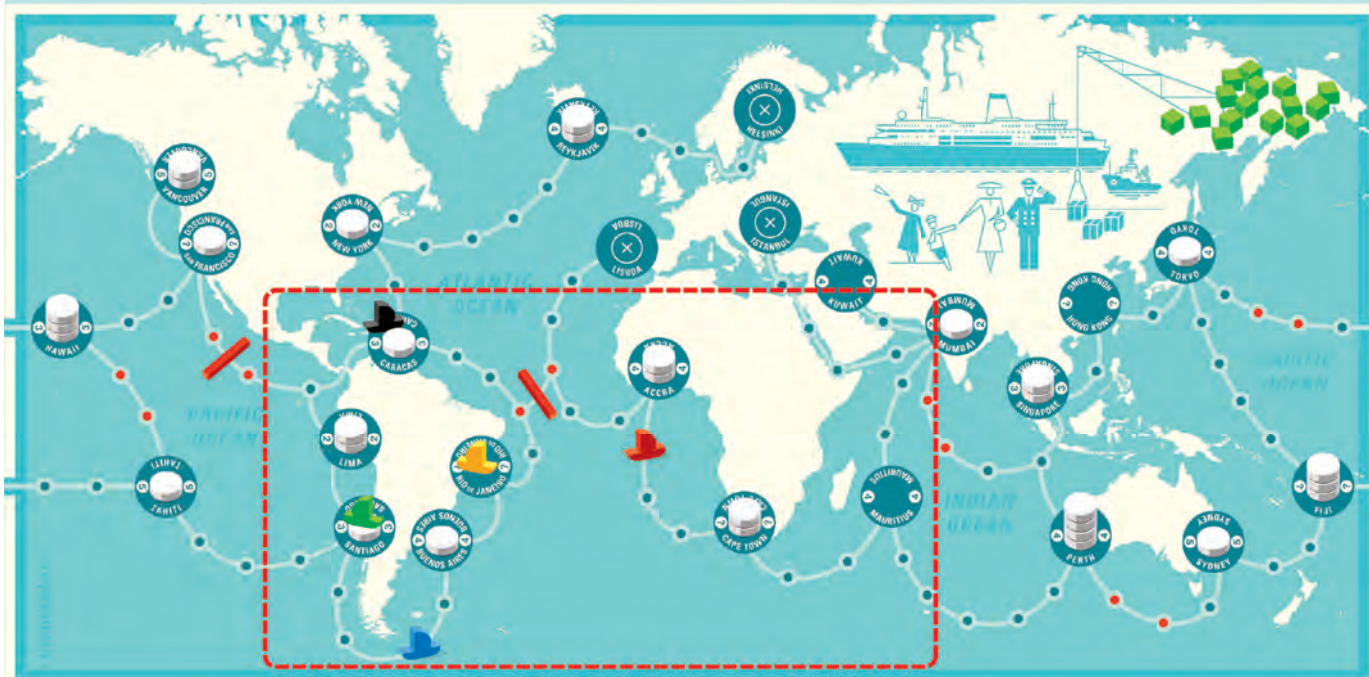
The remaining players must now choose another action or pass. Several players can choose the same action.

Option B

The first player chooses an action other than those shown on the dice, i.e. action “5”. He takes the event card “coast-guard” and places the black ship next to another player’s ship. The other player must now show all of his passengers.

The remaining players must now, in turn, choose either action “2” or “4”. Several players can choose the same action.

Example: **MOVEMENT PHASE** (board)



First player (yellow)



Player C (red)



Player B (green)



Player D (blue)

The first player (yellow) is in RIO DE JANEIRO. As he rolled two and four, he can move his ship up to 6 spaces. He has port cards for SANTIAGO, ACCRA and CARACAS.

Moving 6 spaces would mean that he could go to SANTIAGO. As he does not have enough provisions for two of the passengers on the port card, he cannot (yet) go to SANTIAGO. The section of sea leading to ACCRA is blocked. The player does not (yet) want to travel to CARACAS, because he has a “stowaway” with him and the coastguard is currently in CARACAS. The first player, therefore, moves his ship to BUENOS AIRES so that in his next turn he hopefully can collect provisions for the second passenger to SANTIAGO.

Player B (green) is in SANTIAGO and moves 4 spaces, in the direction of BUENOS AIRES. As he does not get to the port, he cannot collect any provisions or passengers in his next turn.

Player C (red) can move his ship 6 spaces instead of 4 because he has the event card “fair wind”. This means that he can get to MAURITIUS and let the passengers get off (4+2= 6 VP).

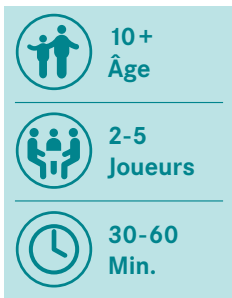
Player D (blue) arrives in RIO DE JANEIRO (3 spaces), where 4 passengers get out. This means that this port is worth 4 points, meaning that player D gets 4+4= 8 VP.

The author would like to thank all of the test players from the games meetings in Zurich and Stäfa, the games week in Wildhaus and the games weekend in Solothurn Jura for travelling the world together and commenting. A special thank you must go to his wife Leena, grandchildren Jan and Katja as well as Rita for many exciting journeys in Finnish waters.

The author would also like to thank Markus Hadorn and Monica Weiss for making this game become reality. Its development was done in close, and very pleasant, collaboration on a calm sea with fleet commander Martin Barmettler and Captain Pascal von Ah of the Brändi Foundation, as well as shipbuilder and graphic designer Roger Gut. The author is very grateful to them and hopes that all future captains have exciting journeys.

Brändi Ahoii! 21 June 2012

Brändi Ahoi! - Règles du jeu



AUTEUR DU JEU:
BERNHARD KLÄUI



ATTENTION!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement, car de petites pièces peuvent être avalées.

Merci de conserver ces instructions pour une éventuelle correspondance.

3. PLANCHE-GOUVERNAIL CARTES



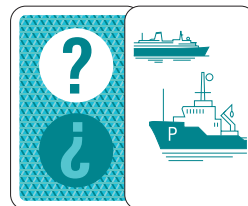
CARTES PORTS:

montrent les ports de destination dans lesquels des passagers peuvent être transportés en bateau.



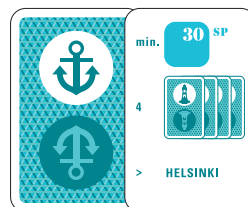
CARTES PASSAGER & RAVITAILLEMENT (cartes P&R):

montrent le nombre maximum de passagers et de ravitaillements pouvant être prises.



CARTES ÉVÈNEMENT:

montrent six événements différents pouvant se produire.



CARTES OBJECTIF:

montrent l'objectif personnel du jeu (min. 30 points de victoire (PV), min. 4 ou 5 ports de destinations et le retour aux ports de départ **HELSINKI**, **LISBONNE** ou **ISTANBUL**)

1. ACCESSOIRES DE JEU

- > 1 plateau de jeu
- > 1 planche-gouvernail avec échelle des points de victoire
- > 10 figurines de jeu (2 par joueur et par couleur)
- > 5 bateaux aux couleurs des joueurs
- > 1 garde-côtes (bateau noir)
- > 40 passagers (disques blancs)
- > 10 «passagers clandestins» (disques blancs marqués)
- > 30 ravitaillements (petits cubes verts)
- > 2 baguettes de blocage (rouges)
- > 2 dés
- > 44 cartes port (phare)
- > 24 cartes passager & ravitaillement (!)
- > 16 cartes événement (?)
- > 8 cartes objectif (ancre)
- > 1 règle du jeu

2. IDÉE ET BUT DU JEU

/// Avec Brändi Ahoi! préparez vous pour un voyage en bateau captivant, où vous allez vivre des aventures incroyables et visiter des pays lointains. Chaque joueur prend le rôle d'un capitaine. Sa mission est de mettre le cap sur différents ports pour y amener un maximum de passagers et ainsi pouvoir ramasser des points. Sera-t-il capable de faire passer en fraude des passagers clandestins sans que la garde maritime ne s'en aperçoive? Réussira-t-il à manœuvrer son navire avec agilité à travers les forces de la nature? Des différents objectifs de jeu apportent encore plus de défis. <

4. PRÉPARATION DU JEU

/// Les **cartes port** (phare), les **cartes P&R** (!) et les **cartes événement** (?) sont mélangées séparément et posées faces cachées sur les cases correspondantes de la planche-gouvernail. Les deux cases restant vides contiendront les défausses des cartes correspondantes, qui seront mélangées puis réutilisées comme nouvelles pioches quand les cartes seront épuisées.

Les **cartes objectif** (ancre) sont mélangées. **Une** carte de plus que le nombre de joueurs est posée face cachée sur la case ancre de la planche-gouvernail. Les autres cartes sont exclues du jeu sans être identifiées.

Les **cubes de ravitaillement** constituent la réserve commune posée sur le continent de l'Asie.

Chaque joueur prend **un bateau**, **deux figurines de jeu** de la même couleur, ainsi qu'**1 carte port** (phare) et **3 cartes P&R** (!), qu'il pose faces visibles devant lui. De plus, il place **1 ravitaillement** sur sa carte port.

Ensuite, chaque joueur pose une figurine de jeu sur la case 10 de l'échelle des points de victoire. L'autre figurine de jeu sert à identifier le premier joueur et de marquer sur la planche-gouvernail.

Tous les **disques-passagers** avec ou sans marque sont mélangés retournés (marque vers le bas). Deux disques sont empilés sans être identifiés dans chaque port, à l'exception des **ports de départ** de **HELSINKI**, **LISBONNE** et **ISTANBUL**. Chaque joueur prend un des disques en excédent, qu'il pose retourné sur sa **carte port**. Il peut regarder à n'importe quel moment s'il s'agit d'un

disque avec marque (= «passager clandestin»). Les disques restants sont exclus du jeu sans qu'on les ait identifiés.

Les **garde-côtes** (bateau noir) sont placés sur le port CAPE TOWN (à côté des passagers), les deux **baguettes de blocage** entre les points rouges du trajet SAN FRANCISCO – LIMA/CARACAS et MUMBAI – SINGAPOUR/PERTH. <

Exemple d'une disposition de départ avec 4 joueurs:

5. OBJECTIFS

/// Il existe deux objectifs différents: un but **général** et un but **personnel**. Le joueur ne dit pas lequel des deux objectifs il poursuit. Il peut le déterminer à n'importe quel moment du jeu.

5.1 OBJECTIF GÉNÉRAL

Pour atteindre l'objectif général, un joueur doit marquer 40 points de victoire (PV), indépendamment du nombre de ports de destination abordés.

5.2 OBJECTIF PERSONNEL

Dès qu'un joueur obtient au moins 20 points de victoire (PV), il peut regarder les **cartes objectif** (ancres) personnelles, en choisir une et la poser face cachée devant lui. Il pourra ensuite la garder, même s'il revient à un total de PV inférieur à 20.

Ces cartes montrent des objectifs de jeu personnels qui requièrent au moins 30 PV. Il existe des variantes avec 4 ou 5 ports de destination:

- > Pour la variante à 4 ports, le joueur doit aborder quatre ports de destination puis retourner au port de départ affiché.
- > Pour la variante à 5 ports, le joueur doit aborder cinq ports de destination puis retourner à l'un des ports de départ affichés.

Important: >>> Tant qu'un joueur possède encore des cartes portuaires avec des passagers, il ne peut ni terminer ni gagner la partie. Les ravitaillements sont sans importance.

Indépendamment de la carte objectif personnelle, on peut continuer à essayer d'atteindre en premier l'objectif général de 40 PV. <

6. DÉROULEMENT DU JEU

/// Le « capitaine » le plus jeune est le premier à jouer. Avant le premier tour, il pose son bateau sur l'un des **ports de départ de HELSINKI, LISBONNE** ou **ISTANBUL**, puis les autres joueurs suivent, dans l'ordre. Le nombre de bateaux partant du même port de départ est illimité.

Un tour s'articule en deux phases.

- > Phase d'action (planche-gouvernail)
- > Phase de déplacement (plateau de jeu)

À la fin des deux phases, le prochain joueur devient le premier à jouer et commence le nouveau tour.

6.1 PHASE D'ACTION (planche-gouvernail)

Un exemple est expliqué en détails à la page 22.

Le premier joueur lance les deux dés et les dispose selon leur nombre de points sur les cases d'action de la roue de gouvernail (*voir exemple ci-dessous*). Ces chiffres obtenus avec les dés sont aussi valables pour la phase de déplacement.

Ensuite, il doit choisir entre les variantes A et B et réaliser **au moins une** action:

> Variante A

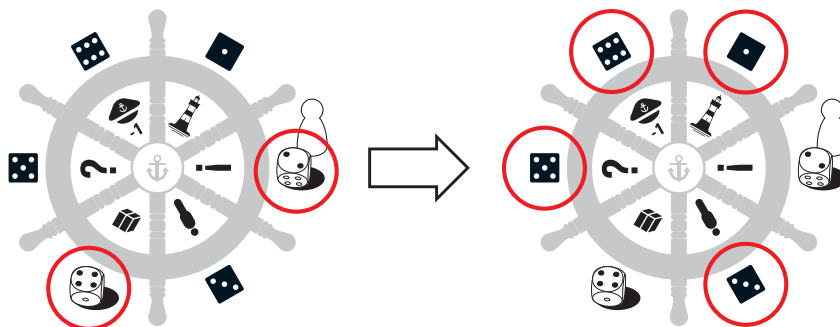
Il doit choisir une ou les deux action(s) des cases sur lesquelles les dés sont placés. Si les chiffres des dés sont identiques, il peut réaliser l'action deux fois. Il place sa deuxième figurine de jeu de façon à identifier l'une des cases choisies.

> Variante B

Il doit choisir l'action d'une case non occupée par les dés et utilise sa deuxième figurine de jeu pour identifier la case correspondante.

Variante A

Le premier joueur choisit...



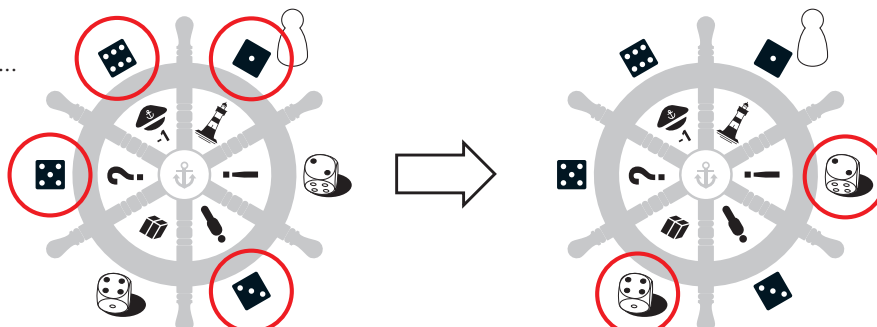
l'(es) action(s) 2 et/ou 4

les autres joueurs choisissent...

l'action 1, 3, 5 ou 6 (ou passe(nt))

Variante A

Le premier joueur choisit...



l'action 1, 3, 5 ou 6

les autres joueurs choisissent...

l'action 2 ou 4 (ou passe(nt))

Après que le premier joueur ait effectué son(s) action(s), les autres joueurs choisissent à leur tour **une** action ou peuvent passer leur tour. Si le premier joueur choisit la variante A, les autres joueurs ne peuvent choisir que l'action d'une case **dépourvue** de dé. S'il choisit la variante B, les autres joueurs ne peuvent choisir que l'action d'une case sur laquelle un dé est placé.

Plusieurs des autres joueurs peuvent également choisir la même action.

SIGNIFICATION DES SYMBOLES DU GOUVERNAIL



Les cartes port présentent des **ports de destination** avec leur valeur. Ceux-ci peuvent être abordés avec le bateau, de façon à obtenir les PV de la valeur du port et 1 PV par passager.

Le joueur prend la carte port du dessus de la pioche et la pose devant lui, face visible. Si la carte portuaire correspond avec le port où se trouve actuellement son bateau ou s'il a déjà une carte identique découverte devant lui, le joueur devra remettre celle-ci dans la pile puis tirer une nouvelle carte.



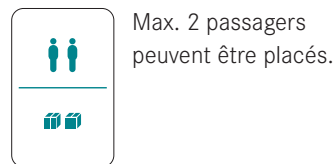
Les cartes P&R présentent les symboles «passagers» et «ravitaillement». Elles sont nécessaires pour pouvoir prendre des passagers ou du ravitaillement dans un port (voir action 3 ou 4). Le joueur prend la carte P&R du dessus de la pioche et la pose devant lui, face visible.



Cette action permet au joueur de prendre des passagers (disques blancs) dans le port de son bateau. Il se défait d'**une carte P&R**, face visible, et peut prendre le **maximum** de passagers déterminé par les symboles figurant sur la carte P&R, sans identifier lesdits passagers. (Leur nombre peut également être limité par les passagers se trouvant au port.)

Le joueur peut ensuite regarder si des «passagers clandestins» se trouvent parmi les disques. Ensuite, il peut disposer les passagers et les «passagers clandestins» à sa guise avec marque vers le bas sur sa(ses) carte(s) port visible(s), où ils ne peuvent plus être redistribués.

Exemple d'action 3:



Les deux passagers (disques blancs) peuvent également être placés sur la même carte port.

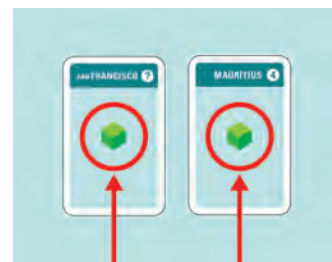
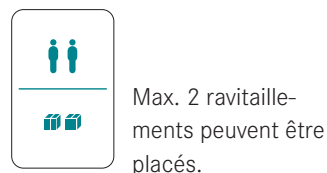


Cette action permet au joueur de prendre du ravitaillement (cubes verts) si son bateau se trouve dans un port. Il se défait d'**une carte P&R**, face visible, et peut prendre de la réserve le **maximum** de ravitaillement déterminé par les symboles figurant sur la carte P&R.

Le joueur les répartit comme il le souhaite sur sa(ses) carte(s) port visible(s), où ils ne peuvent plus être redistribués.

Important: >>> par principe, chaque passager a besoin d'un ravitaillement, car les ports de destination ne peuvent pas être abordés si trop peu de ravitaillement se trouve sur la carte port correspondante. En revanche, il peut s'y trouver plus de ravitaillement que de passagers.

Exemple d'action 4:



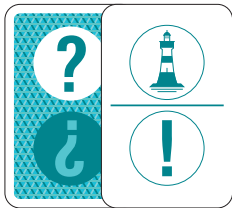
Les deux ravitaillements (cubes verts) peuvent également être placés sur la même carte port.



Il existe six événements différents, décrits ci-après.

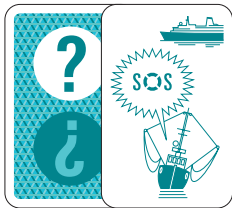
Le joueur prend la carte événement du dessus de la pioche, effectue l'action immédiatement ou pendant la phase de déplacement et la pose, face visible, sur la défausse.

Important: >>> avant de prendre une carte, le joueur peut former une nouvelle pioche en mélangeant les cartes de la défausse avec celles de la pioche.



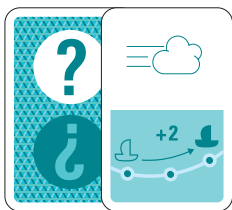
CHOIX DE CARTES >>

Vous pouvez prendre la carte port ou la carte P&R du dessus de la pioche et la poser devant vous, face visible.



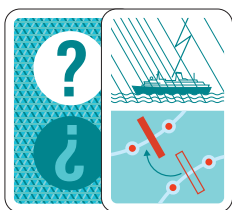
SOS >>

Vous venez en aide à un bateau en détresse. Pour cela, vous obtenez immédiatement 2 PV.



VENTS FAVORABLES >>

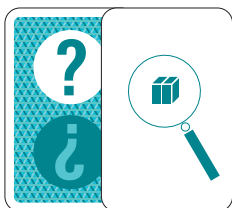
Votre navire peut avancer de 2 points supplémentaires pour ce tour. Jouer dans la phase de déplacement et se défausser de la carte, même si celle-ci n'est pas utilisée.



TEMPÊTE VIOLENTE >>

Vous devez déplacer une bague de blocage rouge sur une portion du trajet entre deux points rouges, qui en raison de la tempête violente n'est pas empruntable.

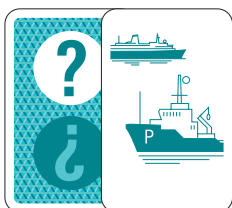
> Attention: sur les portions de trajet bloquées, on peut circuler jusqu'au point rouge. Le blocage entre l'Amérique du sud et l'Afrique n'obstrue pas le passage entre CARACAS et RIO DE JANEIRO ou entre LISBONNE et ACCRA.



CONTRÔLE DU RAVITAILLEMENT >>

Tous les joueurs vérifient s'ils disposent d'assez de ravitaillement pour les passagers (1 ravitaillement par passager sur chaque carte port). À chaque ravitaillement manquant, le joueur perd 2 PV.

> Attention: si cette carte est à nouveau prise pendant le même tour, elle doit être défaussée sans avoir d'effet et une nouvelle carte doit être prise.



GARDE-CÔTES >>

Vous devez placer les garde-côtes (bateau noir) sur le point d'un trajet ou dans la zone portuaire de votre choix. Chaque passager situé sur tous les bateaux s'y trouvant est contrôlé. Si des «passagers clandestins» voyagent sur le bateau, le(s) joueur(s) concerné(s) perd(ent) 2 PV pour chacun de ces passagers. Les «passagers clandestins» sortent du jeu.

> Attention: chaque joueur passant ou s'arrêtant devant les garde-côtes doit présenter tous ses passagers.

Symbole du dé = choix libre



Pour un PV, le joueur peut faire l'action de son choix sur le gouvernail. S'il ne lui reste plus de PV, il peut quand même choisir une action.

Après que chaque joueur ait réalisé son(ses) action(s) ou passé son tour commence la phase de déplacement.

6.2 PHASE DE DÉPLACEMENT (plateau de jeu)

Un exemple est expliqué en détails à la page 23.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut, à tour de rôle, déplacer son bateau comme suit:

Premier joueur: d'autant ou de moins de points de trajet que de points présentés par les **deux** dés.

Autres joueurs: d'autant ou de moins de points de trajets que de points présentés par le dé offrant le chiffre **le plus élevé**.

Important: >>> un bateau peut également être déplacé quand le joueur a renoncé à son action (en passant son tour). **Cependant, aucun joueur n'a l'obligation de déplacer son bateau.** Le nombre de bateaux s'arrêtant dans chaque port et à chaque point de trajet est illimité. Les ports constituent également de points de trajet.

Le choix de la route et l'ordre des ports de destination abordés sont laissés au joueur, néanmoins il est interdit d'avancer et de reculer dans le même mouvement. Il est cependant possible de retourner à un **port de départ** (par ex. pour prendre du ravitaillement au tour suivant) puis de repartir de ce port au tour d'après.

Tant que le joueur n'aborde pas de port de destination, il peut déplacer son bateau avec moins de ravitaillement que de passagers, néanmoins avec le risque d'être contrôlé et de perdre des PV (voir carte événement «contrôle du ravitaillement»).

Garde-côtes (bateau noir)

Si un bateau rencontre ou passe à côté des garde-côtes sur un point de trajet ou dans une zone portuaire (ceci est également valable pour les ports de destination), le capitaine doit faire contrôler **tous** les passagers qu'il transporte. Si des «passagers clandestins» se trouvent sur son bateau, ils sont pris et immédiatement sortis du jeu. Le joueur en tort perd 2 PV par «passager clandestin».

Ports de destination

Quand un bateau atteint un port de destination, son déplacement est terminé **dans tous les cas**. On ne peut pas aborder un port de destination **sans** passagers, mais on peut passer devant.

L'abordage d'un port de destination n'est possible que quand la

carte port correspondante présente min. 1 passager et 1 ravitaillement par passager.

Le joueur fait descendre dans la zone portuaire **tous** les passagers ayant ce port pour destination, y compris les «passagers clandestins» non découverts, et place **tous** les ravitaillements de cette carte port dans la réserve commune. (Il est libre de remélanger tous les passagers de cette zone portuaire, sans regarder la face inférieure de ceux qui s'y trouvent déjà).

Après que le port de destination ait été atteint, le joueur retourne la carte port. Il est également autorisé à le faire lorsqu'il ne transporte qu'un «passager clandestin» pris par les garde-côtes dans le port de destination. Les cartes port retournées sont la preuve de l'abordage du port.

Points de victoire

Lorsqu'il atteint le port de destination, le joueur reçoit les PV suivants, qui sont tout de suite reportés sur l'échelle des points de victoire:

- > 1 PV par passager déposé (concerne également les «passagers clandestins» non découverts)

- > Les PV de la valeur du port. Pour les ports avec «?», la valeur du port correspond aux PV obtenus pour le nombre de passagers. Exemple: dans le port de CAPE TOWN, le joueur obtient avec cinq passagers 5 PV pour les passagers, plus 5 PV pour la valeur du port (total de 10 PV).

Après la phase de déplacement, le tour est terminé. Le premier joueur reprend sa figurine de jeu servant de marqueur. Le joueur suivant devient le premier joueur et lance les deux dés. <

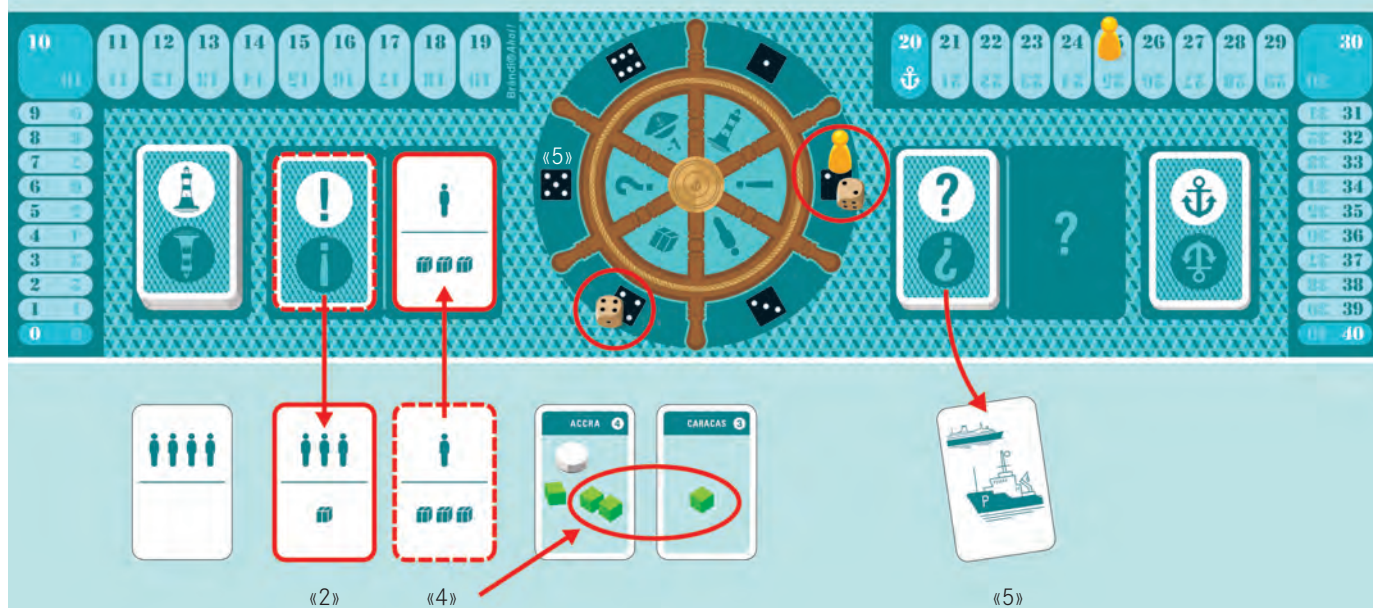
7. FIN DU JEU

///Le jeu est terminé et gagné dès qu'un capitaine remplit une des conditions suivantes:

- > min. 40 PV (objectif général) ou
- > min. 30 PV et l'objectif personnel correspondant à la carte objectif.

Important: >>> Tant qu'un joueur possède encore des cartes portuaires avec des passagers, il ne peut ni terminer ni gagner la partie. Les ravitaillements sont sans importance. <

Exemple: **PHASE D'ACTION** (planche-gouvernail)



Variante A

Le premier joueur lance les dés et obtient un deux et un quatre. Il pose les dés sur les cases correspondantes du gouvernail et choisit les actions «2» et «4». Il pose sa deuxième figurine de jeu (à des fins de marqueur) à côté d'un des deux dés.

Pour l'action «2», il prend une carte P&R (!) et la pose devant lui, face visible. Ensuite, il se défait, face visible, d'une de ses cartes P&R, pour prendre lors de l'action «4» autant de ravitaillement de la réserve que la carte le détermine. Il pose le ravitaillement sur une ou plusieurs de ses cartes port (les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre).

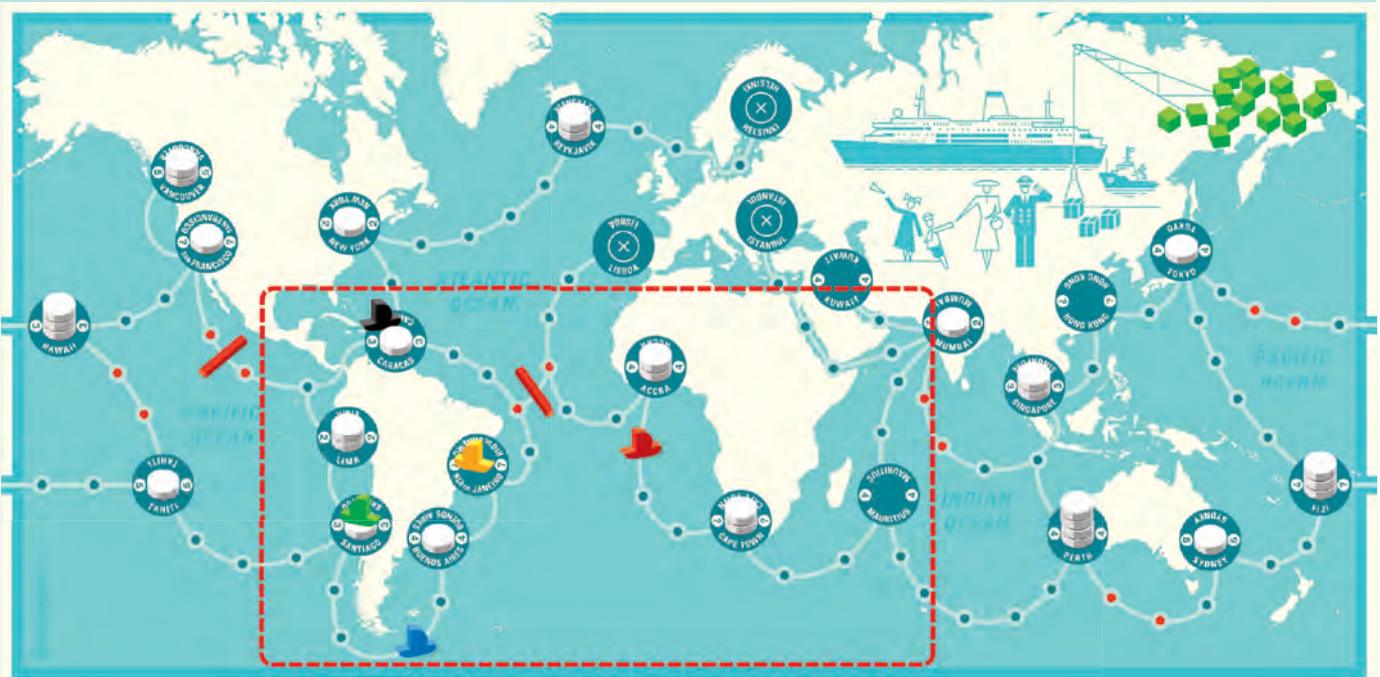
Les autres joueurs doivent ensuite choisir une autre action ou passer leur tour. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même action.

Variante B

Le premier joueur choisit une autre action que celle désignée par les dés, en l'occurrence l'action «5». Il prend la carte événement «garde-côtes» et place le bateau noir à côté du bateau d'un autre joueur, qui doit présenter tous ses passagers.

Les autres joueurs doivent ensuite, à tour de rôle, réaliser l'un des actions «2» et «4» ou passer leur tour. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même action.

Exemple: PHASE DE DÉPLACEMENT (plateau de jeu)



Premier joueur (jaune)



Joueur C (rouge)



Joueur B (vert)



Joueur D (bleu)

Le premier joueur (jaune) se trouve à RIO DE JANEIRO. Il a tiré aux dés les chiffres deux et quatre et peut donc déplacer son bateau de 6 points. Il dispose des cartes port pour SANTIAGO, ACCRA et CARACAS.

6 points permettraient d'aller à SANTIAGO. Comme la carte port présente trop peu de ravitaillement pour les deux passagers, il est (pour le moment) impossible d'aller à SANTIAGO. Le trajet reliant ACCRA est bloqué. Le joueur ne souhaite pas (encore) aller à CARACAS, étant donné qu'il transporte un «passager clandestin» et que les garde-côtes sont stationnés à CARACAS pour le moment. Ainsi, le premier joueur déplace son bateau à BUENOS AIRES, pour y prendre au prochain tour, si possible, du ravitaillement pour le deuxième passager pour SANTIAGO.

Le joueur B (vert) est avec son bateau à SANTIAGO et se déplace de 4 points en direction de BUENOS AIRES. Comme il n'atteint pas le port, il ne peut pas prendre de ravitaillement ni de passagers au tour suivant.

Le joueur C (rouge) peut déplacer son bateau de 6 points au lieu de 4, car il a pris la carte événement «vents favorables». Ainsi, il peut atteindre L'ÎLE MAURICE et faire descendre les passagers (4+2=6 PV).

Le joueur D (bleu) arrive à RIO DE JANEIRO (3 points de trajet), où 4 passagers descendent. La valeur de ce port passe alors à 4 points. En conséquence, le joueur D obtient 4+4=8 PV.

Le créateur remercie tous les testeurs ayant participé aux rencontres de jeu de Zurich et de Stäfa, à la semaine de jeu à Wildhaus et au week-end de jeu dans le jura soleurois, pour les voyages à travers le monde entrepris et commentés ensemble. Il exprime une gratitude particulière à sa femme Leena, à ses petits-enfants Jan et Katja, ainsi qu'à Rita pour les nombreuses traversées aventureuses entreprises dans les eaux finlandaises.

Le créateur remercie également Markus Hadorn et Monica Weiss, sans qui ce jeu n'aurait pas vu le jour. Son développement a été réalisé dans le cadre d'une collaboration étroite et très agréable sur une mer calme, avec le chef de flotte Martin Barmettler et le capitaine Pascal von Ah de la fondation Brändi, ainsi qu'avec le constructeur naval et graphiste Roger Gut. L'auteur leur exprime sa gratitude et souhaite à tous les futurs capitaines de palpitants voyages.
Brändi Aho! 21 juin 2012

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch Brändi AHOI! können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch You can buy Brändi AHOI! in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch Vous pouvez acheter le jeu de Brändi AHOI! dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

T +41 41 349 02 19
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch