

Clippers - KSR

Jede Runde hat 4 Phasen. Alle Spieler spielen eine Phase durch, bevor die nächste beginnt.

Phase 1 - Niederlassung gründen / Options-Karte kaufen:

Ab Startspieler reihum muss jeder Spieler genau 1 Aktion wählen.

- **1 Handels-Niederlassung seiner Nation auf ein freies Feld neben einer beliebigen Insel setzen = kostenlos.**

- **1 Options-Karte nehmen und vor sich ablegen.**

Bei den meisten Karten muss er sofort eine Geldsumme in die Bank zahlen.

- **PASSEN.**

Zusätzlich kann ein Spieler während seines Zuges genau 1 beliebigen Clipper aus dem Vorrat neben dem Spielplan erwerben (Kosten = 3 \$) und vor sich ablegen. Einsatz muss in aktueller Runde erfolgen!

Phase 3 - noch einmal wie Phase 2 - ausführen:

Einen evtl. noch nicht eingesetzten Clipper nun wie in Phase 2 geschildert einsetzen.

Der Spieler eines Clippers hat keine weitere Aktion in dieser Phase.

Phase 4 - Rundenende:

Gespielte Options-Karten werden zurück neben das Spielbrett gelegt. **Startspieler-Karte nach links.**

Violette Route:

Wenn die Insel "American Samoa" an mind. 2 verschiedene Routen angehängt ist, kann die violette Route starten. Violette Clipper gibt es aber nicht.

Von dieser Insel aus können mehrere Routen starten, ohne Fortführungszwang einer bestimmten Route.

BONUS:

Erstanbindung einer Insel = 2 \$ aus der Bank.

Anbindung an eine Insel, die schon mind. an 1 fremde Route angehängt ist = 1 \$ aus der Bank.

Spiele-Ende:

Entweder sind alle Stäbchen **aller** Farben gelegt (bzw. aus dem Spiel) ODER ein Spieler kann gar keine Route mehr fortführen (einen Clipper zu kaufen ist nicht Pflicht).

Wertung zum Spiel-Ende:

Für jeden \$ = 1 Punkt.

Wert jeder Niederlassung = Inselwert-Grundwert mal Anzahl **verschiedener** Routen, die dort angehängt sind. Mehrere Routen der selben Farbe gelten als 1 Farbe.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt. Patt: Es gewinnt, wer nun die meisten \$ hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.09.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* Ich empfehle, in jeder möglichen Phase mind. 1 Stäbchen als Pflichtzug zu interpretieren.

Phase 2 - Holzstäbchen einsetzen / Options-Karte spielen:

Ab Startspieler reihum muss jeder Spieler

ENTWEDER einen zuvor in Phase 1 erworbenen Clipper neu einsetzen ODER an einer Insel einsetzen, die bereits allgemein angeschlossen ist.

In Anschlussfarbe oder Starthafenfarbe (wie Clipper) 1 Stäbchen setzen.

Falls der Clipper jetzt nicht gesetzt werden soll, muss er in Phase 3 dann zwingend eingesetzt werden. Der Spieler eines Clippers hat keine weitere Aktion in dieser Phase.

ODER 1 Holzstäbchen auf das Spielbrett setzen.

- Spieler besitzen Niederlassungen jeweils einer Nation. Die Routen gehören allen.
- Das 1. Stäbchen auf einer Route muss von dem Startfeld der Route aus beginnen und in der Farbe der Startinsel sein. Es sind mehrere Routen je Insel möglich.
- Stäbchen müssen so gelegt werden, dass eine begonnene Route erweitert wird.
- Ein Clipper in identischer Farbe zu Stäbchen steht jeweils an der Spitze einer Route.
- Pfeilrichtung an Route gibt Baurichtung vor.
- Eine begonnene Route zwischen 2 Inseln darf nicht durch Stäbchen von der Gegenseite blockiert werden.
- Bei Doppelverbindungen müssen Stäbchen in 2 verschiedenen Farben gesetzt werden.
- Ist eine Routenfortführung nicht möglich, kann vom Startfeld der Farbe oder einer verbundenen Insel neu begonnen werden. Andernfalls werden alle nicht verbauten Stäbchen aus dem Spiel entfernt.

ODER die Anweisung einer Options-Karte ausführen.

Art der Opt.-Karte	Kosten in Phase 1	Vorteil 1	Vorteil 2	Nachteil
2x	2 \$	In Phase 2 UND 3 kann man bis zu 2 statt 1 Holzstäbchen * einsetzen (Farben beliebig). Es können also bis zu 2 x 2 Stäbchen gesetzt werden.	Falls Bonus anfällt, dann doppelt.	
3x	---	In Phase 2 UND 3 kann man bis zu 3 statt 1 Holzstäbchen * einsetzen (Farben beliebig). Es können also bis zu 2 x 3 Stäbchen gesetzt werden.		kein Bonus bei Anbindung einer Insel.
5x	1 \$	In Phase 2 ODER 3 kann man bis zu 5 statt 1 Holzstäbchen * einsetzen (Farben beliebig). Es können also bis zu 1 x 5 Stäbchen gesetzt werden.		nur in einer Phase möglich
Niederlassung (HN)	4 \$	1 eigene HN von einer Insel nehmen und auf andere freie Position einer beliebigen Insel setzen. Entweder in Phase 2 ODER 3.		nur in einer Phase möglich

Trotz abweich. Regel zu Kartentexten und Nachfrage bei Eurogames halte ich mich hier an die gedruckte Aussage auf den Options-Karten, die "bis zu ..." Stäbchen erlaubt und nicht genau die Gesamt-Anzahl zum Einsatz vorschreibt, die lt. Eurogames gelten soll.