

Atlantic Star - KSR

Vorbereitungen: 4 Karten aufdecken, bei 3.000 DM im Uhrzeigersinn beginnen.
 Jeder Spieler erhält 18.000 DM (4 - 6 Sp.) oder 36.000 DM (2 - 3 Sp.).
 Je nach Spielerzahl bestimmte Pauschalreise-Plättchen vorbereiten. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

1) Kredit aufnehmen (DARF):

- o Bedingung: Der Spieler hat schon eine Reise veranstaltet.
- o Je Rundreise möglich: max. 10.000 Mark Kredit (Bei 2 - 3 Sp. nicht 2x auf selbe Reise, zB Ostsee).
 Der Kredit darf den Wert der Rundreise nicht übersteigen.
 zB kann eine Reise im Wert von 8 Punkten bis 8.000 Mark beliehen werden.
- o Je Spielzug kann 1x Kredit aufgenommen werden. Kredite werden nicht getilgt.
- o Pro 1.000 Mark Kredit vermindert sich der Wert der Reise um "1" und wird auf dem Rundreise-Plättchen notiert. zB: 8.000 Kredit

	23
	15

2) Dampfer der Agentur austauschen (DARF):

- o Man zahlt 2.000 Mark an die Bank + entfernt alle Dampfer aus der Auslage auf die offene Ablage. Dann werden 4 neue Karten gezogen und bei 3.000 Mark beginnend auf die 4 Felder gelegt.
- o Diese Aktion darf mehrmals gegen Zahlung von je 2.000 Mark erfolgen.
- o Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, wird die Ablage gemischt und bildet den neuen Stapel.

3) Einen Dampfer chartern ODER eine Rundreise durchführen (MUSS):

ENTWEDER genau einen Dampfer chartern:

- o Man nimmt 1 Karte aus der Charter-Agentur auf die Hand und zahlt die entsprech. Gebühr.
- o Alle Karten auf den teureren Feldern rutschen um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.
- o Das frei werdende Feld unten links wird mit der obersten Karte vom Stapel belegt.

ODER genau eine Rundreise durchführen:

- o Jedem Streckenabschnitt der Reise, die man veranstalten will, ordnet man 1 Dampfer zu.
- o Nun werden die Werte der ausgespielten Dampfer dieser Reise addiert.
 Dampfer ohne Punktzahl für gewertete Reise gelten als Notlösung und bringen keine Punkte*.
- o Jede Rundreise erfordert eine genaue Anzahl von bestimmten Streckenabschnitten.
 Jeder Dampfer darf nur einem Abschnitt (A ... F) zugeordnet werden
 und je Abschnitt muss genau ein Dampfer eingesetzt werden.
- o JOKER: Postdampfer können jeden Abschnitt befahren und bringen immer 1 Punkt (X - 1).
- o Sind alle Abschnitte einer Rundreise mit passenden Dampfern besetzt, gibt es Bonus.
 Nur die Verwendung von Notlösung(en) gilt als unpassend.
 Bonus = Anzahl wie Streckenabschnitte der Rundreise.
- o Die erzielte Punktzahl wird in das obere Feld des Rundreise-Plättchens eingetragen.

➔ **Reiseklasse wählen:** ★ bis ★ ★ ★ ★ ★

- o Bei der ersten Rundreise in einem Seegebiet kann man die Klasse aussuchen (1 - 5 Sterne).
- o Sind Pauschalanbieter im Spiel, werden ihre Plättchen eingesetzt, wenn in einem Seegebiet erstmals eine Rundreise veranstaltet wird.
- o Das Rundreise-Plättchen des Spielers kommt auf das oberste Feld der gewählten Klasse.
 Ist die Reise des Pauschalanbieters gleichwertig, führt diese.
- o Alle Reisen im selben Seegebiet finden in der selben Klasse statt.
 zB: Mittelmeer-Reise wurde in ★★ gelegt. Alle weiteren Spieler müssen ihre Rundreise-Plättchen für ihre Mittelmeer-Reisen auch dort ablegen.
 Alle folgenden Rundreisen werden ihrem Punktwert entsprechend (hoch - tief) eingereiht.
 Bei gleichwertigen Reisen ist eine spätere Reise unterhalb der früheren einzureihen.

4) Handkarten-Limit prüfen (nach jedem Zug):

Nach einer durchgeführten Reise darf man max. 2 Karten behalten.
 Das bedeutet, dass man nie mehr Karten auf die Hand nehmen darf, als die Anzahl an Karten der geplanten Rundreise +2 ausmacht (zB: Mittelmeer = 4 + 2).

Spielende:

Liegen alle Rundreise-Plättchen auf dem Spielplan, ist das Spiel beendet.
 Bei 4 - 6 Spielern veranstaltet jeder 4 Reisen, bei 2 - 3 Spielern jeder 8 Rundreisen (doppelt).
 Man addiert die Punktezahlen vom Spielplan links neben den eigenen Rundreise-Plättchen.
 Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Der Patt-Beteiligte mit mehr Geld gewinnt.

*Beispiel für eine Notlösung:

A-3
gelb

B-5
gelb

D-4
rot

Für die Ostseereise braucht man gelb A - B - C.

← Notlösung

Reisewert = 8

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.05.10
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de