

## 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 angebunden 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 angebunden 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 angebunden 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](http://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.<br>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.