

Fleet - KSR

Kaufe Lizenzen für Schiffsbau / Fischfang, baue Boote und fange Fisch. Generiere möglichst viele Siegpunkte (SP). Jede Runde hat 5 Phasen. Alle Spieler spielen eine Phase durch, bevor die nächste beginnt. Bestimmt einen Startspieler.

1) Lizenz-Auktion: Max. 1 Lizenz darf jeder Spieler in dieser Phase ersteigern

- ◆ Der Startspieler sucht 1 Lizenz aus der Auslage aus und gibt ein Erstgebot ab, mind. wie die Minimal-Kosten (Min Cost).
- ◆ Der nächste Spieler zur Linken kann passen (= raus aus dieser Auktion) oder mehr bieten usw. die nachfolgenden Spieler.
- ◆ Es wird solange reihum weiter geboten, bis ein Meistbieter feststeht. Nur dieser muss zahlen.
Zahlung: Münzwert (1 - 3) von eig. Bootskarten und/oder mit verarbeiteten Fischkisten = jeweils ablegen. Kein Rückgeld.
Auch Lizenz-Vorteile können eingesetzt werden. Fischkiste = 1 \$ wert.
- ◆ Nächste Auktion: Eröffnung durch Spieler links vom Startspieler, wenn Startspieler die Auktion gewann.
Ansonsten wählt der Startspieler eine weitere Lizenz. Will man nicht auswählen, ist man aus dieser Phase ganz raus.
Gekaufte Lizenzen legt man vor sich ab.
- ◆ Ende der Auktion: Wurde keine einzige Lizenzkarte versteigert, geht die komplette Auslage aus dem Spiel.
Lizenzkarten-Auslage auffüllen (auf so viele Karten wie Spieler).

2) Boote bauen und Kapitäne anheuern:

- Boote bauen: In Spielerreihenfolge darf man genau 1 Boots-Karte bauen, für die man die gleichnamige Lizenz besitzt.
Max. 1 gebaute Bootskarte je Spieler/Runde darf man in eigene Auslage legen. Zahlung erfolgt wie bei Lizenz-Auktion.
Darf man durch einen Vorteil mehrere Boote bauen, zahlt man jedes Boot separat.
Eine bestimmte Lizenz (z.B. Shrimp) erlaubt den Bau beliebig vieler Shrimp-Kutter während der Partie.
Alle Bonus-Karten für Schiffbau nach der Bau-Phase ziehen, vor dem Anheuern von Kapitänen.
- Kapitäne anheuern: Nach dem Boots-Bau aller Spieler darf jeder 1 beliebige Bootskarte aus der Hand verdeckt auf 1 eig. gebautes Boot legen = der Kapitän. Limit je Boot = 1 Kapitän. Max. 1 Kapitän darf jeder Spieler/Runde i.d.R. anheuern.
Alle Bonus-Karten für die Kapitän-Phase nach der Anheuerungs-Phase ziehen.

3) Fischfang:

Auf jedes Boot mit Kapitän kommt 1 Fischkiste aus dem Vorrat. Max. 4 Kisten passen auf jedes Boot.

4) Verarbeiten und Handeln:

Verarbeiten: Man darf mit einer Fabrikschiff-Lizenz je Boot 1 Fischkiste verarbeiten. Die Fischkisten auf die Lizenz legen.

Handeln: Man kann 1 einzige Fischkiste von Fabrikschiff-Lizenz nehmen und dafür 1 Boots-Karte vom Stapel ziehen.

Immer: Auch zum Bezahlen kann man X Fischkisten von Fabrikschiff-Lizenz nutzen. Genutzte Fischkisten = aus dem Spiel.

5) Ziehen:

In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler 2 Karten vom Bootskarten-Stapel und wirft 1 Karte von diesen 2 ab.

Evtl. Lizenz-Vorteile beachten. Nach dieser Phase den Startspieler-Stein nach links weitergeben.

Spielende:

Ist eine der folgenden Bedingungen erfüllt, endet das Spiel:

- ◆ Zu wenige Lizenz-Karten zum Auffüllen sind vorhanden. Die aktuelle Runde über alle Phasen zu Ende spielen.
- ◆ Es sind keine Fischkisten mehr vorhanden. Nach dem Durchspielen der Phase "Fischfang" ist das Spiel beendet.
Jeder Spieler merkt sich seine evtl. Ansprüche auf fehlende Fischkisten.

Wertung:

1. Summe aller SP auf gekauften Lizenz-Karten.
2. Summe aller SP auf gebauten Booten.
3. 1 SP je Fischkiste auf Booten. Fischkisten auf Fabrikschiff-Lizenzen bringen jetzt nichts.
4. SP für jede King Crab-Lizenz je nach Erfüllung der jeweiligen Bedingungen.

Der Spieler mit höchster SP-Summe gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Booten siegt bzw. danach mit mehr Fischkisten.
Bei weiterem Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 08.05.16

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de. Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Fleet - KSR (Lizenzen)

Shrimp (4 Stück):	Die Lizenz bringt 1 - 4* \$ Rabatt auf jede Transaktion (Auktion, Bootskauf).
Cod (4 Stück):	Generell dürfen bei Besitz von mind. 1 Cod-Lizenz 2 Boote (irgendwelche) statt 1 Boot gebaut werden. Die Lizenzen bringen 1 - 4* Bootskarten vom Stapel in Phase "Boote bauen/Kapitäne anheuern", wenn man mind. irgendein Boot in dieser Phase aktuell gebaut hat. Die Bonus-Karten erhält man direkt nach dem Bauen vom Nachziehstapel.
Lobster (4 Stück):	Generell dürfen bei Besitz von mind. 1 Lobster-Lizenz 2 Kapitäne angeheuert werden. Zusätzlich gilt: 1 Lizenz bringt bei 1 - 3 Booten <u>mit Kapitän</u> 1 Bootskarte, ab 4 Booten <u>mit Kapitän</u> = 2 Bootskarten. 2 - 4 Lizenzen bringen bei 1 - 2 Booten <u>mit Kapitän</u> 1 Bootskarte, bei 3 - 6 Booten <u>mit Kapitän</u> dann 2 Bootskarten und ab 7 Booten <u>mit Kapitän</u> sogar 3 Bootskarten. Die Bonus-Karten erhält man nach dem Anheuern von Kapitänen vom Nachziehstapel.
Tuna (4 Stück):	1 Lizenz bringt beim <u>Nachziehen</u> 2 Bootskarten. 2 Lizenzen bringen 3 Bootskarten - 1 Karte muss vom eigener Hand und/oder den nachgezogenen Karten abgeworfen werden. 3 Lizenzen bringen 3 Bootskarten. 4 Lizenzen bringen Bootskarten - 1 Karte muss von eigener Hand und/oder den nachgezogenen Karten abgeworfen werden.
Fabrikschiff (4 Stück):	1 Fischkiste darf man von jedem Boot auf die Fabrikschiff-Lizenz legen. Insgesamt 1 Kiste darf von dem Lizenzenstapel in 1 - 4* Bootskarten getauscht werden in der Phase "Verarbeiten und Handeln".
King Crab (3 Stück):	Jede dieser Lizenzen hat Bedingungen für Siegpunkte. King Crab-Kutter dürfen gebaut werden.
Fishermen's Pub (4 Stück):	Der Pub bringt 10 Siegpunkte.

*je nach Anzahl Lizenzen im eigenen Besitz