

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Ausspiel und Ausführung von 1 eigenen Aktionskarte (anfangs 7 Stück).
- ◆ Genutzte Karten legt man gestapelt offen vor sich ab.
- ◆ Mit 8. Aktionskarte "Präsident" spielt man in der Variante.

Die Aktionskarten:

SCHIFFBAU: *Bei dieser Aktion fährt kein Schiff.*

- ◆ Der Spieler DARF 1 - 2 Schiffe vom Schiffsmarkt kaufen. Er stellt je 1 Kapitän und 1 Kohle (vom allg. Vorrat) auf jedes der Schiffe.
- ◆ Der Spieler MUSS eines der gekauften Schiffe direkt einsetzen (s.u.), das zweite Schiff wird vorerst neben seinem Tableau abgelegt.

Preis eines Schiffes:

- ◆ ROT hinterlegter Grundpreis (40 - 300 Pfd., rechts oben auf der Schiffkarte) UND Zusatzkosten 0 - 70 Pfund gemäß Angabe unterhalb des jeweiligen Schiffes im Schiffsmarkt.
- ◆ Zum Ende der Aktion wird das Schiff ganz links im Schiffsmarkt zur Schiffsreede gelegt. Die verbliebenen Schiffe rücken nach links auf und es werden neue Schiffe von Schiffsstapel auf die freien Plätze gelegt.

Einsetzen von Schiffen:

- ◆ Der Einsatz erfolgt von oben in einer Seeregion, wo das neue Schiff das JÜNGSTE ist. Kann ein Schiff in keiner Seeregion von oben eingesetzt werden, darf es irgendwo zeitlich einsortiert werden, wenn noch Platz ist.
- ◆ Das eingesetzte Schiff verdrängt bisherige Schiffe je 1 Platz nach unten, wobei das unterste ggf. herausfällt. Es wird danach in 1 anderen Region* von seinem Besitzer angeordnet. Ist das nicht möglich, wird abgewrackt.



Das Schiff darf vor Abwrackung noch 1-mal fahren (wenn möglich), wird gewertet und ist danach aus dem Spiel (nicht auf Reede).

Neu gekauftes, aber nicht regulär einsetzbares Schiff:

- ◆ Diese Schiffe bleiben beim Spieler bis zur Schlusswertung liegen.

BLAUES BAND: Ist ein Schiff nach dem Einsetzen im Nordatlantik das schnellste Schiff, legt der Spieler 1 Marker "Blaues Band" auf sein Tableau.

Aktions-Karten mit kleinem ANKER-Symbol sowie Karten TRANSPORT / REGION / BLAUES BAND / GLOBAL / CARGO / KREUZFAHRT:

- ◆ Der Spieler kann seine Schiffe fahren lassen + Einnahmen kassieren. Dazu entfernt er 1 Kohle von jedem fahrenden Dampfschiff.
- ◆ Segelschiffe benötigen keine Kohle zum Fahren.
- ◆ Der Spieler kassiert jeweils die grün unterlegten Einnahmen a.d.Bank.
- ◆ Je fahrendem Schiff = 1 SP je eigenem Handelshaus in der Seeregion. Nur die jeweiligen Schiffseigner punkten mit eigenen Handelshäusern.

SCHIFFBAU (Ergänz.-Karte): ◆ Wie Schiffbau, aber man darf auf eines der gerade gekauften Schiffe 1 extra Kohle laden.

TRANSPORT: ◆ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen. Man darf mit bis zu 2 eigenen Schiffen fahren.

TRANSPORT (Ergänz.-Karte): ◆ Wie Transport, aber man darf mit bis zu 3 Schiffen fahren.

REGION: ◆ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen.
◆ Des weiteren wählt man 1 Region, in der alle fahrbereiten Schiffe (auch fremde) fahren (ggf. Kohle abgeben). Jeder Spieler kassiert die Einnahmen seiner eigenen fahrenden Schiffe.
◆ **BONUS** für den Aktionskarten-Spieler: Einnahme des ältesten fahrenden Schiffes (aus der Bank zahlbar).

CARGO: ◆ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen.
◆ Des weiteren fährt man mit 1 eigenem Schiff + kassiert je nach Tonnage des Schiffes bis zu 300 Pfund.

KREUZ-FAHRT: ◆ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen.
◆ Des weiteren fährt man mit 1 eigenem Schiff und kassiert 10 Pfd. für je 100 Passagiere dieses Schiffes.

GLOBAL: ◆ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen.
◆ Des weiteren darf man mit 1 eigenem Schiff in jeder Region fahren ODER mit 1 eigenem Dampfschiff je verschiedenfarbiger Flagge fahren.

Transatlantic - KSR (Seite 2 von 2)

- HANDEL:** ♦ Der Spieler kassiert 50 Pfund für jedes eigene Handelshaus.
- BLAUES BAND:** ♦ Falls möglich, muss man 1 Schiff einsetzen.
♦ Der Spieler darf mit 1 Schiff je eigenem Blauen Band auf seinem Spielertableau fahren.
- KOHLE:** ♦ Der Spieler belädt seine aktiven Dampfschiffe gleichmäßig mit Kohle. Zuerst: Schiffe ohne Kohle, dann die mit 1 Kohle (ggf. gleiche wie zuvor). Speicher-Limit je Dampfer: 3 Kohle.
♦ Dazu nimmt er soviel Kohle aus dem Vorrat wie Anzahl an Kohlebunkern +2 auf seinem Tableau ist.
- KOHLE (Ergänz.-Karte):** ♦ Wie Kohle, aber man nimmt vom Vorrat 1 Kohle mehr.
♦ Die Kohle kann beliebig auf die Schiffe verteilt werden (Limit beachten).
- SCHIFFS-AGENT:** ♦ Der Spieler darf die Aktion der zuletzt von einem Mitspieler ausgespielte Aktionskarte (aber nicht Schiffsagent) ausführen.
- INVEST:** *Der Spieler kann eine der 3 folgenden Aktionen ausführen.*
- ♦ Bau 1 Handelshaus (20 - 50 Pfd.) in Region mit eigenem Schiff. Platziere 1 Fracht-/Post-/Passagiermarker auf eigenem Tableau. In der gleichen Region sind max. 2 Handelshäuser je Spieler erlaubt.
 - ♦ Kauf 1 Kohlebunker für 50 Pfd. + erhalte 2 Kohle, die möglichst auf 2 eigene Schiffe verteilt wird.
 - ♦ Kauf 1 Fracht-/Post-/Passagiermarker für 50 Pfd., Ablage auf Tableau.
- INVEST (Ergänz.-Karte):** ♦ Kauf von 2 unterschiedlichen Markern für 100 Pfd. zur Ablage auf eigenem Tableau. Auch Kohlebunker stehen zur Wahl.
♦ Zusätzlich darf man in 1 Region mit eig. Schiff 1 Handelshaus bauen (kostenlos) ODER 2 Kohle beliebig auf 2 eigene Schiffe verteilen. Die Kohle kommt nur dann vom Vorrat, wenn man 2 Kohlebunker hat.
- DIREKTOR:** ♦ Der Spieler nimmt alle seine bisher gespielten Aktionskarten auf die Hand. Inkl. Karte "Direktor" müssen es mind. 4 Karten sein. Er nimmt aus der Auslage 1 Ergänzungskarte, führt sie aus. Dann älteste Karte der Auslage abwerfen und auf 5 Karten auffüllen.

Zusatzregeln:

- SCOTIA: Neutrales Schiff, ist immer mit Kohle beladen. Immer fahrbereit.
Direktor-Plättchen: 1-mal einsetzbar, um 1 fremde ausliegende Aktionskarte zu kopieren.
Spieler-Tableau: Bei vollen Spalten können trotzdem weitere Blaue Bänder bzw. Marker darunter gesammelt werden. Auch diese werden später je 1 SP für ihre Flagge.
Firmensitze: gelten wie Schiffe, aber: Man kann nicht 2 Firmensitze mit der Karte "Schiffbau" bauen. Kauft man 1 Firmensitz, kommt kein Schiff auf Reede. Firmensitze kommen nie auf Reede.
Gekauften Firmensitz mit 1 Kapitän besetzen + neben eig. Tableau legen.

Schiffswertung:

- ♦ Jedes Schiff bringt erreichte SP seiner Flaggenfarbe (z.B. zu viert: 3-10) und je 1 SP für jedes Schiff an der Reede in gleicher Flaggenfarbe. Je mehr Marker unter einer Flagge auf dem Spielertableau liegen, umso mehr SP bringt jedes Schiff. Siehe auch Zusatzregeln.

Spielende: Wurde das letzte Dampfschiff gekauft, wird laufende Runde noch gespielt UND 1 komplette weitere Runde.

Schlusswertung:

- ♦ Alle noch nicht gewerteten Dampfschiffe (mit Kapitän) und Firmensitze werden wie bei der Schiffswertung gewertet.
- ♦ Je volle 100 Pfd. Bargeld = 1 SP.
- ♦ Jede Tableau-Zeile ab der 2. Zeile, die komplett mit Markern belegt ist, bringt SP. Die belegten Zeilen bringen je 5 / 10 / 15 / 20 SP. Nicht vollbesetzte Zeilen bringen 1 - 2 SP je Marker:
... Ist es von oben die erste nicht vollständige Zeile = 2 SP je Marker.
... Ist es von oben die zweite nicht vollständige Zeile = 1 SP je Marker.

Es gewinnt, wer die meisten SP erreicht.

Patt: Der Beteiligte mit dem jüngeren Schiff gewinnt.

*Regeln wie beim Einsetzen von Schiffen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.12.17