

ATLANTIC STAR

Spelregels

Aan het einde van de 19e eeuw waren zeereizen ongekend populair. De concurrentie onder de reisorganisatoren was dan ook groot en omdat iedereen zeker wilde zijn van de beste schepen, was het een drukte van belang bij het charteragentschap.

Auteur: Dirk Henn Voor 2-6 personen
 Vormgeving: Christof Tisch © Copyright 2001, Queen Games
 Productie: Bernd Dietrich D-53842 Troisdorf, Germany



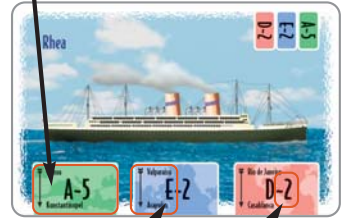
Spelmateriaal

132 speelkaarten met passagierschepen

Ieder schip levert in elk zeegebied een verschillend aantal punten op. Op iedere speelkaart is te zien, hoeveel punten een schip op een bepaald traject oplevert. Schepen leveren alleen punten op, op het voor het schip geschikte traject. In elk ander geval levert het geen punten en geen bonus op.

De "Royal William" is een postschip en kan worden ingezet als joker: postschepen kunnen op elk traject varen en leveren 1 punt op.

De kleuren corresponderen met het zeegebied.



Het cijfer toont de waarde
 Letters en steden geven het traject aan.



24 rondreiskaartjes

Vier per speler; na het organiseren van een rondreis worden hierop de behaalde punten genoteerd.

1 speelbord

Na het organiseren van een rondreis, plaatst men het kaartje op het speelbord. Hier ziet men vijf verschillende klassen, te herkennen aan het aantal sterren.

In de ★★★★★-klasse ontvangt men meer overwinningpunten, wanneer een topositie wordt bekleed. Een slechtere reis levert al snel veel minder op. De ★-klasse levert daarentegen ook voor rondreizen met minder geschikte schepen toch enige overwinningpunten op.



1 charteragentschap (Charter-Agentur)

Er worden steeds 4 schepen tegen verschillende prijzen aangeboden (een daarvan kost niets). Wordt een schip gecharterd, dan bewegen de overigen in de richting van de pijl en worden daardoor "goedkoper".

6 overzichtskaarten

Deze tonen de rondreizen met de trajecten en het spelverloop.

1 Stift – om het puntenaantal te noteren op de rondreiskaartjes (afwasbaar).

speelgeld – ter ondersteuning van het chartergebeuren.

spelgeld



Doel van het spel

Ieder speler chartert schepen om vier verschillende rondreizen te organiseren. Des te geschikter de schepen zijn, des te beter de rondreizen bij de passagiers in de smaak vallen, wat weer een hogere waardering oplevert.

Het resultaat hangt in niet onbelangrijke mate af van of de rondreis in de juiste categorie is gepositioneerd. Het vergelijken van de rondreizen van de spelers leidt in elke categorie tot een rangvolgorde, welke op het einde bepaalt, wie er wint.

Voordat men op reis gaat...

...legt men het speelbord en het charteragentschap naast elkaar op de tafel. Schud de speelkaarten en leg deze op een stapel gedekt naast het charteragentschap.

De bovenste vier kaarten van de stapel worden achtereenvolgens open op de velden 3000 tot 0 mark gelegd van het charteragentschap.

Iedereen ontvangt als **startkapitaal**: bij 4 tot 6 spelers - **18.000 mark**, bij 2 en 3 spelers - **36.000 mark**. Het resterende geld vormt de bank.

Iedere speler kiest een schoorsteenembleem uit en ontvangt de bijbehorende overzichtskaart en zijn vier rondreis-kaartjes.



Opmerking: De overzichtskaarten en de rondreis kaarten leggen de spelers open voor zich op de tafel. Speelgeld en gecharterde schepen houdt men voor de andere spelers geheim.

Wordt er met twee of drie personen gespeeld, dan ontvangt elke speler 2 sets rondreis-kaartjes met de bijbehorende overzichtskaarten. In dit geval moet men elke rondreis tweemaal uitvoeren.

Bij 5 spelers blijft een set rondreis-kaartjes over, bij 2 en 4 spelers twee sets. Deze worden als neutrale reisaanbieders ingezet. De waarde hiervan wordt vooraf vastgesteld en wordt direct op het kaartje geschreven. Deze neutrale reisaanbieders behoren tot niemand. De rondreis van een neutrale reisaanbieder wordt pas geplaatst, nadat een speler in dit zeegebied een reis wil organiseren (zie pagina 6). De kaarten van de neutrale reisaanbieders worden open klaargelegd naast het speelbord.

Blijft er slechts 1 set rondreis-kaartjes over, dan worden de volgende waarden genoteerd:

Perzisch 30	Atlantiek 25	Middellandse 20	Oostzee 15
----------------	-----------------	--------------------	---------------

Blijven er 2 sets rondreis-kaartjes over, dan worden de volgende waarden genoteerd:

Perzisch 28	Atlantiek 23	Middellandse 18	Oostzee 13
Perzisch 32	Atlantiek 27	Middellandse 22	Oostzee 17

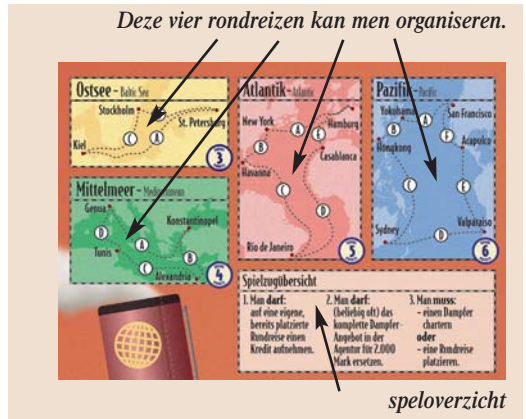
Trossen los, het spel begint!

Degene, die als laatste een cruise heeft gemaakt, begint; de anderen volgen met de wijzers van de klok.

Wie aan de beurt is, mag 3 dingen doen. De volgorde staat vast, echter alleen de derde actie moet daadwerkelijk worden uitgevoerd; van de eerste twee mag men ook afzien.

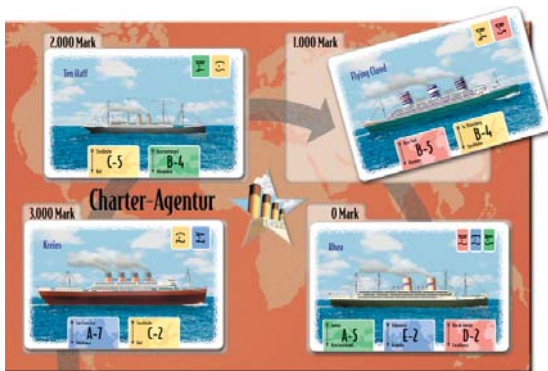
1. Men mag een krediet nemen op een reeds geplaatste rondreis.
2. Men mag 2.000 mark betalen om het gehele aanbod van schepen in het charteragentschap te vervangen.
3. Men moet of een schip uit het agentschap charteren of een rondreis organiseren.

Omdat de derde actie uitgevoerd moet worden, wordt deze als eerste toegelicht. Daarna wordt vanzelf duidelijk waarom het handig kan zijn een krediet te nemen of schepen in het charteragentschap te vervangen.



Een schip charteren

Neem een kaart uit het charteragentschap op hand en betaal de bijbehorende charterkosten aan de bank.



Opmerking: Voor het schip op het veld »0 mark« wordt niets bijzonders gevraagd en deze is daarom gratis verkrijgbaar. Alle anderen kosten geld.

Voorbeeld: Er wordt een schip voor 1000 mark gehuurd. De kaart op het veld »2000 mark« wordt naar het vrijgekomen veld geschoven, de kaart op het veld »3000 mark« naar veld »2000 mark«; op het veld »3000 mark« komt een kaart van de gedekte stapel.

Het lege veld wordt aangevuld: alle kaarten van de duurdere velden verschuiven met de wijzers van de klok een veld verder; op het vrijgekomen veld linksonder wordt de bovenste kaart van de stapel open neergelegd.

Men kan altijd slechts één schip charteren, wanneer men aan de beurt is.

Hoeveel schepen mag ik op hand houden?

Het maximum aantal handkaarten hangt af van welke rondreis je wilt organiseren: na het afleggen van de benodigde schepen mag je slechts 2 kaarten overhouden.

Een rondreis organiseren

Ken elk traject van de rondreis, die je wilt organiseren, een schip toe.

Opmerking: Het aantal trajecten waaruit een rondreis bestaat, is op de overzichtskaart afgebeeld. Een rondreis over de Oostzee heeft er slechts 3, een over de Grote Oceaan heeft echter 6 trajecten. Met zeven kaarten op hand kun je alleen een rondreis over de Atlantische Oceaan of de Grote Oceaan organiseren, omdat je bij de andere rondreizen teveel kaarten overhoudt. Het is niet toegestaan zomaar kaarten uit je hand af te leggen of te ruilen. Je kunt alleen kaarten afleggen, wanneer je een rondreis organiseert.

Wat levert een rondreis op?

Het puntenaantal van een rondreis wordt op de volgende wijze bepaald:

Tel de waarde van de uitgespeelde schepen voor de trajecten van je rondreis bij elkaar op. Een schip, waarop geen punten voor dit traject zijn vermeld, wordt gezien als noodoplossing en levert geen punten op.

Voorbeeld: Voor de rondreis over de Oostzee worden de boten »Rhea«, »Flying Cloud« en »Ten Haff« ingezet. »Flying Cloud« en »Ten Haff« zijn beide geschikt voor een traject in de Oostzee en leveren daarmee 4+5 punten op.

»Rhea« daarentegen is een noodoplossing. Deze is enkel gekozen, omdat voor deze rondreis drie schepen vereist zijn. Hiermee levert deze rondreis slechts een magere 9 punten op.

Ieder schip mag slechts op één traject worden ingezet en op ieder deel van de rondreis moet precies één schip worden ingezet.

Opmerking: speelt men twee schepen uit, welke beide voor hetzelfde traject geschikt zijn, kan slechts een van deze twee voor dit traject worden ingezet. Wanneer het andere schip voor een ander traject van deze rondreis wordt ingezet, kan hij enkel als noodoplossing gebruikt worden.

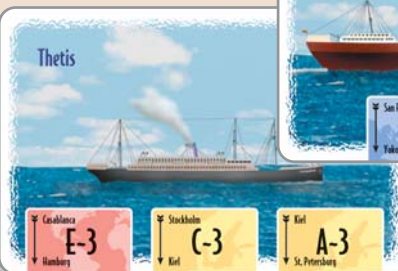
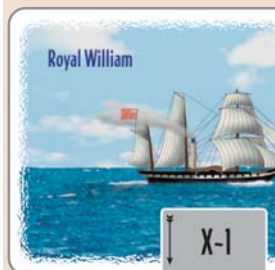
Postschepen kunnen elk traject bevaren en leveren altijd 1 punt op. Deze tellen dus nooit als noodoplossing.

Worden alle trajecten met geschikte schepen bevaren, dan levert dit een bonus op. De hoogte hiervan is op de overzichtskaart vermeld.

Opmerking: Het aantal bonuspunten voor een rondreis is gelijk aan het aantal trajecten waaruit deze bestaat. (bijv. 3 bonuspunten voor de Oostzee).

Voorbeeld:

Een rondreis over de Oostzee wordt georganiseerd met de schepen »Thetis« »Kreios« en »Royal William« (een postschip als joker). »Kreios« kan op het traject Stockholm-Kiel (C) ingezet worden. »Thetis« kan op twee trajecten worden ingezet (C en A), maar slechts op één gelijktijdig.



Omdat »Kreios« reeds op traject C vaart, wordt »Thetis« op traject A ingezet. Het postschip vaart dan op het overgebleven traject van St. Petersburg naar Stockholm (B). Bij de hier verdiende 6 punten komen nog eens 3 bonuspunten, omdat er geen noodoplossing aangewend moest worden. Hierdoor levert ook deze reis 9 punten op.

Noteer het puntenaantal met de bijgeleverde stift in het bovenste veld van het rondreiskaartje.

Opmerking: Nadat het puntenaantal is genoteerd, worden de gebruikte speelkaarten afgelegd. Deze hebben voor de rest van het spel geen verdere functie.



In welke klasse vindt de rondreis plaats?

Bij de eerste rondreis in een zeegebied bepaalt die speler zelf in welke klasse de reis plaatsvindt.

Opmerking: De keuze voor welke klasse je gaat, hangt af van het risico dat je wilt nemen: in de ★★★★★-klasse, ontvang je meer overwinningpunten wanneer je rondreis een toppersite inneemt. Eindig je onderaan het rijtje, ga je met niets naar huis. De ★-klasse levert daarentegen voor rondreizen met weinig geschikte boten toch nog overwinningpunten op. Een toppersite in deze klasse levert echter maar ook weinig punten op.

Het rondreiskaartje wordt in de gekozen klasse op het bovenste veld geplaatst.

Alle reizen in hetzelfde gebied vinden in dezelfde klasse plaats. Nadat in alle gebieden minstens een reis heeft plaatsgevonden, staat vast in welke klassen de reizen plaatsvinden.

Voorbeeld: Wanneer iemand een Middellandse Zee-reis organiseert in de ★★★-klasse, moeten alle volgende Middellandse Zee-reizen in de ★★★-klasse georganiseerd worden.

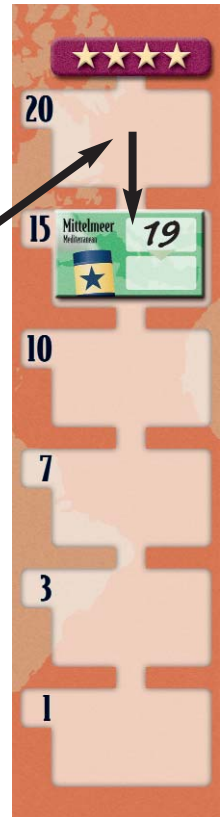
Alle volgende reizen worden oplopend naar puntenaantal in de rij gesorteerd.

Opmerking: het is niet mogelijk een rondreis in meerdere categorieën te plaatsen. Omdat de categorieën van ★★★★★-klasse tot ★-klasse gaan en er slechts vier gebieden zijn, blijft er elk spel een categorie ongebruikt.

De op het speelbord afgedrukte punten worden pas bij het einde van de spel aan de spelers toegekend.

Voorbeeld:

Anke heeft een rondreis over de Middellandse Zee van 19 punten in de ★★★★★-klasse georganiseerd. Omdat dit de eerste reis over de Middellandse Zee was, legt ze haar kaartje op het bovenste veld. Bert kan betere schepen charteren en behaalt 23 punten met zijn reis over de Middellandse Zee. Daarmee heeft hij meer punten dan Anke: zijn kaartje komt op de bovenste plaats, het kaartje van Anke wordt naar de 2^e plaats verschoven.



Neutrale maatschappijen

Zijn er neutrale maatschappijen in het spel (zie pagina 3), dan worden deze kaartjes op het speelbord geplaatst, zodra in een gebied de eerste rondreis georganiseerd wordt.

Opmerking: De rondreizen van de neutrale maatschappijen komen pas in het spel, wanneer iemand een reis in een gebied organiseert. De speler kiest de categorie voor de reis en daarna wordt het kaartje van de neutrale maatschappij op de bovenste plaats gelegd. Aansluitend wordt het kaartje van de speler gesorteerd naar puntenaantal op het speelbord neergelegd. Bij een gelijk aantal punten blijft de neutrale maatschappij op de 1^e plaats liggen. Enkel wanneer iemand meer punten heeft, kan deze worden verdrongen.

Een krediet nemen

In de loop van het spel raakt je geld op. Of het komt voor dat schepen in het charteragentschap niet in jouw plaatje passen. In dat geval kan, wanneer je aan de beurt bent, een aanvullende actie worden uitgevoerd (let op de volgorde!):

Wanneer je geld nodig hebt, kan je als eerste actie van je speelbeurt een krediet opnemen - voorwaarde: je hebt reeds een reis georganiseerd.

- Op iedere georganiseerde rondreis kan slechts eenmaal krediet worden verstrekt.

Let op: Ook wanneer er (bij een spel met 2 of 3 spelers) meerdere malen per speler dezelfde reis georganiseerd wordt, mag slechts op een van beide reizen een krediet verstrekt worden

- Per rondreis wordt maximaal een krediet van 10.000 mark verstrekt.
- Het krediet mag niet hoger zijn dan de waarde van de rondreis

Voorbeeld: Op een reis van 8 punten kan men een krediet van maximaal 8.000 mark nemen.

- Per speelbeurt kan slechts eenmaal krediet worden verstrekt.

Per 1.000 mark krediet daalt de waarde van de beleende reis met 1 punt. De nieuwe waarde wordt op het rondreis-kaartje genoteerd en deze wordt op de juiste plaats, gekeken naar zijn nieuwe waarde, op het speelbord geplaatst.

Voorbeeld:

In de ★★★★★-categorie ligt een Middellandse Zee-reis met een waarde van 23 punten op de eerste plaats, gevolgd door reizen met 19, 15 en 11 punten. Bert heeft geld nodig en neemt van zijn »23 punten Middellandse Zee reis« een krediet van 8.000 mark. Daarmee daalt de waarde hiervan naar 15 punten en zakt deze naar de 3e plaats (onder de andere 15 punten rondreis). De nieuwe toppositie wordt ingenomen door de Middellandse Zee-reis van 19 punten.

Bert's reis zakt van de 1^e naar de 3^e plaats, omdat hij een krediet van 8.000 mark genomen heeft.



Het krediet wordt door de bank uitbetaald.

Opmerking: Omdat het in dit spel niet draait om geld, enkel om roem en eer, worden kredieten niet terugbetaald. Is je geld voor je eerste rondreis op, dan heb je dramatisch gespeeld. Het beste is dan om je strategie nog eens te overdenken en je medespelers vragen opnieuw te beginnen.

Als alle zes rondreizen in een categorie georganiseerd zijn, is het niet meer mogelijk een krediet op de reizen in deze categorie te nemen.

Met andere woorden: Wanneer in een categorie alle velden bezet zijn, kan hier geen geld meer worden gehaald.

Schepen in het agentschap vervangen

Bevalt het aanbod van schepen in het charteragentschap niet, dan kan je als tweede actie in je beurt 2.000 mark aan de bank betalen, opdat alle schepen in het agentschap worden verwijderd en afgelegd op een open aflegstapel.

Opmerking: Alle schepen worden verwijderd. Het is niet mogelijk er een of twee te laten liggen.

Aansluitend trek je de bovenste vier kaarten van de gedekte stapel en plaats deze achtereenvolgens (te beginnen bij »3.000 mark«) op de vier velden van het agentschap. Wanneer je financiën dit toelaten, kun je deze actie meerdere malen in dezelfde beurt uitvoeren. Dit kost je elke keer 2.000 mark.

Is de gedekte stapel uitgeput, dan schud je de aflegstapel en vorm je hiermee een nieuwe gedekte stapel.

Het spel is afgelopen!

Wanneer alle rondreiskaartjes op het speelbord liggen, is het spel afgelopen.

Bij 4-6 spelers organiseert iedereen 4 rondreizen, bij 2+3 spelers ieder 8 rondreizen.

Opmerking: Hierbij heeft men kans zichzelf met de tweede reis te overtreffen.

Tel de punten op het speelbord, welke links van je rondreiskaartje afgedrukt zijn, bij elkaar op.

Opmerking: De punten, die op de rondreiskaartjes zijn geschreven, zijn enkel bedoeld voor het bepalen van de rangvolgorde binnen de categorieën en niet voor de eindtelling.

Degene met de meeste punten wint het spel.

Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal punten, dan wint de speler met het meeste geld.