

Einhandeln von Chips

Um Chips von den Mitspielern zu erhalten, darf gehandelt werden.

1. Man kann eine Karte verkaufen, die man selbst nicht gebrauchen kann.

Beispiel: "Schwarz" zieht "Keine Überschwemmung mehr, Weg zum Kloster frei". Da er aber bereits im Kloster war, einigt er sich mit "Weiß", die Sperre gegen 2 Chips zu beseitigen.

2. Man kann sich mit Chips bezahlen lassen, um bestimmte Dinge zu unterlassen.

Beispiel: "Orange" zieht den Negativ-Joker und will einen Sandsturm loslassen; "Rosa" will gerade zur Pyramide und bietet "Orange" Chips, wenn er statt dessen etwas anderes macht.

3. Man kann sich kaufen lassen.

Erstes Beispiel: "Schwarz" der schon lange auf ein Schiff wartet, bietet "Orange" 2 Chips, damit dieser ein Schiff in seine Richtung zieht.

Zweites Beispiel: "Weiß" bietet "Schwarz" mehrere Chips, damit dieser unter Einsatz von Chips ohne Halt durch einen Hafen fährt, weil er im nächsten Hafen wartet.

6. Spielende und Spielsieger

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler 3 verschiedene Sehenswürdigkeits-Karten besitzt. Dieser Spieler ist Sieger des Spieles.

Ende, wenn Erster 3 Sehenswürdigkeiten besucht hat

KREUZFAHRT

Ein taktisches Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: R.Ulrich

Spieldiee:

Reisen: jaja, das ist schon was Schönes! Nur schade, daß man sich da, wo man hinreist, so wenig auskennt: Da kann jeder Weg ein Umweg sein!
Und so kann die Reise zu einer regelrechten Odyssee werden!
Eine ungewöhnliche Kreuzfahrt, die schnell zur Irrfahrt werden kann, ist Thema dieses Spiels. Tricksen Sie Ihre Mitspieler aus und planen sie Ihre Reiseroute genau. Nur so können Sie besser abschneiden und als erster die Sehenswürdigkeiten besichtigt haben.

1. Ziel des Spiels

Jeder der Spieler ist ein Urlauber, der mit Linien-schiffen Kreuzfahrten zu verschiedenen Sehens-würdigkeiten (Kloster, Säulentempel, Pyramide und Vulkan) machen muß. Gleichzeitig gilt es, die Mit-spieler am Erreichen derselben Ziele zu hindern.

Wer eine Sehenswürdigkeit erreicht, erhält das be-treffende Kärtchen. **Sieger wird, wer zuerst drei verschiedene Karten besitzt.**

Hat man keinen Chip mehr, so ist die obere Alterna-tive einer dunkelblauen Karte zwingend; ist diese im Spiel bereits ausgeführt, so gilt der Zug als verloren: Der Spieler kann nichts tun.

Zieht ein Spieler eine der beiden Joker-Karten, so hat er die Wahl unter den 4 angeführten Möglichkei-ten.

Es ist **nicht erlaubt**, einen Weg an derselben Stelle **mehrfach zu sperren**. (Die Sperrstellen sind mit gestrichelter Linie gekennzeichnet).

Sieger wird, wer zuerst drei verschiedene Se-henswürdigkeiten be-sucht hat.

2. Spielinhalt

- 4 Urlauber (= Spielfiguren)
- 4 verschiedenfarbige Schiffe
- 16 Karten mit Sehenswürdigkeiten
(je 4 mal Kloster, Pyramide, Vulkan und Säulentempel)
- 3 Sperren (Hölzchen)
- 1 Sandsturmattrappe (aus Karton)
- 5 Positiv-Karten (hellblaue Rückseite)
- 5 Negativ-Karten (dunkelblaue Rückseite)
- 24 Reise-Chips

4.3. Die Reise-Chips

Die Reise-Chips sind ein äußerst nützliches Kapital für die Reise, denn mit ihnen läßt sich folgendes machen:

- a) Bei **Abgabe eines Chips** kann man ein Schiff bzw. die eigene Spielfigur (an Land) um **ein weiteres Feld pro Zug rücken**: den Chip erhält die Bank.
Die Abgabe mehrerer Chips erlaubt es **nicht**, entsprechende Bewegungspunkte zusätzlich zu verwenden.
- b) Bei Abgabe von vier Chips an die Bank darf man mit einem Schiff **ohne Halt durch einen Hafen fahren**, also in einem Zug, so daß niemand ein- oder aussteigen kann.
Jeder Spieler darf bis zu 6 Chips besitzen.

Chips bekommt man:

- 3 Stück zu Beginn des Spiels
- 2 Stück beim Ziehen einer Positiv-Karte und Wahl der unteren Alternative (nicht aber bei der Joker-Karte)
- durch "Einhändeln" von Chips von den Mitspielern

3. Spielvorbereitung:

- 3.1. Unabhängig von der Spielerzahl werden **alle 4 Schiffe** in ihren Starthafen gestellt; die Start-häfen erkennen man daran, daß sie die gleiche Farbe wie das jeweilige Schiff haben. Die **5 Positiv-Karten** kommen mit der hellblauen Rückseite nach oben auf einen Stapel, ebenso die **5 Negativ-Karten** mit der dunkelblauen Rückseite. Die **16 Sehenswürdigkeiten-Karten** werden (nach den Abbildungen) sortiert



4.2. Die Positiv- und Negativ-Karten

Anstelle eines Zuges mit den Schiffen oder mit der eigenen Spielfigur kann man sich entweder **eine hellblaue Positiv- oder eine dunkelblaue Negativ-Karte nehmen**.

Zuerst werden die Karten neu gemischt, der Spieler zieht sich eine von 5 Karten und entscheidet sich für eine der angeführten Alternativen. Diese Karten werden verdeckt gezogen.

Durch die hellblaue Positiv-Karte erhofft sich der Spieler **Erleichterungen und Weghilfen**, durch die dunkelblaue Negativ-Karte hofft er, anderen **Mitspielern Hindernisse in den Weg legen zu können**. (z. B. Wege sperren / Orkane aufkommen lassen / etc.) Aber da der Spieler nicht weiß, welche Karte er zieht, hat er keine Garantie, ob er die Karte sinnvoll nutzen kann.

Beispiel 1:

Wer die dunkelblaue Karte "Sandsturm" zieht, kann die Sandsturm-Attrappe auf den Feldern zwischen Hafen und Pyramide anbringen. Jetzt können alle Urlauber bis zur Entfernung der Attrappe durch die entsprechenden Positiv-Karten auf diesem Weg nur ein Feld pro Zug vorrücken. Der Spieler kann aber auch auf den Sandsturm verzichten und statt dessen einen Chip an die Bank abgeben.

und neben den Spielplan gelegt, ebenso die **3 Sperren** und die **Sandsturm-Attrappe**.

3.2. Jeder Spieler erhält 3 Reise-Chips. Die übrigen bleiben bei der Bank, d.h. in der Spieldschachet. Der jüngste Spieler nimmt sich **eine Spielfigur** und setzt sie auf ein Schiff seiner Wahl. Die anderen Spieler verfahren reihum genauso. Zu Spielbeginn darf **nur eine Figur auf einem Schiff** sein.

4. Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt man im Uhrzeigersinn weiter.
Der Spieler, der an der Reihe ist, muß **entweder** 3 Bewegungspunkte verbrauchen **oder** eine Karte ziehen.

4.1. Verbrauch der Bewegungspunkte

Entweder 3 Felder ziehen oder eine Karte ziehen
Bewegungspunkte dürfen beliebig auf eigene Spielfigur und **alle** Schiffe verteilt werden

Jeder Spieler darf jedes Schiff bewegen, ganz gleich, ob seine Spielfigur an Bord ist oder nicht. Auch Schiffe mit fremden Figuren darf man ziehen. Die Spielfigur allein darf jedoch nur von dem Spieler gezogen werden, dem sie gehört.



Beispiel: "Weiß" braucht nur einen Zug, um den Vulkan zu erreichen. Den zweiten und dritten Zug benutzt "Weiß", um das grüne Schiff, das "Schwarz" kurz verlassen hatte und wieder zu besteigen vorzu-
habe, aufs offene Meer zu schicken. "Schwarz" muß jetzt zusehen, wie er wieder zu seinem Schiff kommt.

Das heißt natürlich, daß der Spieler, der am Zug ist, jedesmal neu entscheiden muß: Ist es für ihn im Moment wichtiger, dem Ziel näherzukommen, oder ist es günstiger, die anderen Mitspieler von ihrem Weg abzubringen.

Das Betreten und Verlassen eines Schiffes kostet keinen Bewegungspunkt. In einem Hafen kann nur ein Schiff anlegen. Auf einem Schiff können höchstens **2 Spielfiguren** mitfahren. Wenn mehrere Figuren auf ein Schiff warten, gilt die Reihenfolge ihrer Hafenankunft für das An-Bord-Gehen.



Pro Schiff max. 2 Urlau-
ber

Einstiegen kann man allerdings nur, wenn freie Plätze an Bord sind.
Wenn also ein Schiff mit 2 Personen in den Hafen kommt und keine geht von Bord, so kann auch niemand einsteigen.

Ziehen der Schiffe

Die Schiffe sind Linienschiffe, die jeweils **nur auf den Linien ihrer Farbe** fahren. Die Route bestimmen die Spieler in jedem Hafen aufs Neue, indem sie das Schiff in Fahrtrichtung stellen.

Unterwegs, also zwischen zwei Häfen, fährt ein Schiff immer **nur vorwärts**. Zur Verdeutlichung: Der Bug der Schiffe ist am Anker zu erkennen. Unterwegs umdrehen oder rückwärts fahren ist nicht erlaubt, es sei denn, die Negativ-Karte befiehlt es (siehe Positiv- und Negativ-Karten).

Jedes Schiff **muß grundsätzlich in einem erreichten Hafen anhalten**. Man darf nicht in einem Zug durch einen Hafen durchfahren, es sei denn, man bezahlt dafür mit Reisechips (siehe Reisechips).

Ereicht ein Schiff einen Hafen, können mittfahrende Urlauber aussteigen und im Hafen Wartende einsteigen, ohne daß die jeweiligen Spieler am Zug sind. Ein- und aussteigen wird vom Hafenfeld (großes Rechteck) aus, in dem auch das Schiff anlegt. (Man kann also nicht von einem braunen Landfeld aus an Bord gehen).

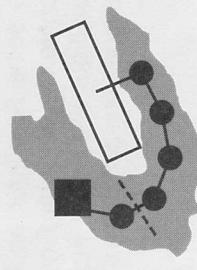


Ziehen der Urlauber

Schiff zieht nur auf Linien seiner Farbe

Schiff nur vorwärts
Drehung im Hafen möglich

Im Hafen kann ein- und ausgestiegen werden, auch wenn man nicht am Zug ist



Sind die Urlauber vom Schiff ausgestiegen, so kann man seine Spielfigur an Land bewegen. (Auch hier zählt jedes Feld ein Bewegungspunkt). Auf jedem Feld (außer Hafen und Sehenswürdigkeit) darf aber nur ein Urlauber stehen.
Andere Urlauber dürfen übersprungen werden.

Bei Ziehen vom Land in den Hafen sollten sich die Spieler die Reihenfolge der Ankunft merken, da der zuerst ankommende Urlauber zuerst an Bord gehen darf.

Besuch der Sehenswürdigkeiten

Bei Ankunft an Sehenswürdigkeit erhält Spieler entsprechendes Kärtchen
Offen vor sich hinlegen
Weiterziehen erster nächste Runde



KREUZFAHRT

Kreuz und quer durchs Mittelmeer

