

MISSISSIPPI QUEEN



Eine spannende Wettfahrt mit Schaufelraddampfern

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

Im Wettbewerb um den Titel „Mississippi Queen“, für den schnellsten Raddampfer auf dem Mississippi, liefern sich die Dampfer-Kapitäne ein atemberaubendes Rennen.

Um Ihnen den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, haben wir diese Regel in zwei Teilen verfaßt.

Nachfolgend finden Sie zuerst die Regeln für ein kurzes **Einstiegsspiel**, die „Mississippi-Queen-Fahrschule“. Sie ist ausschließlich für diejenigen gedacht, die „Mississippi Queen“ zum ersten Mal spielen.

Hier machen Sie sich damit vertraut, wie die Raddampfer bewegt werden und der Flußlauf des Mississippi entsteht.

Sobald Sie dieses Einstiegsspiel einmal gespielt haben, sind Sie bereit für die eigentliche Wettfahrt. Hier kommen zusätzlich Passagiere ins Spiel, und das Spiel ist wesentlich taktischer.

Lesen Sie deshalb die zusätzlichen Regeln für das „Passagierspiel“ (Seite 8 -11) erst nach dem kurzen Einstiegsspiel.

Spielmaterial

12 Flußteile (davon ein Startteil)

1 Landungsmole

1 Meßstab

5 Raddampfer

10 Schaufelräder

16 Passagiere

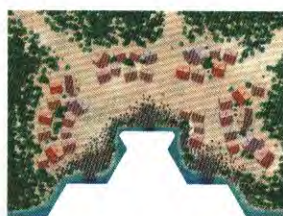
1 Richtungswürfel

(2x ↶, 2x ↷, 2x ↸)

1 Aufkleberbogen



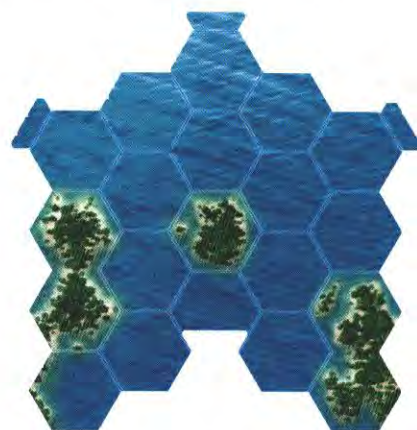
Richtungswürfel



Landungsmole



Raddampfer



Flußteile



Passagier



Schaufelrad

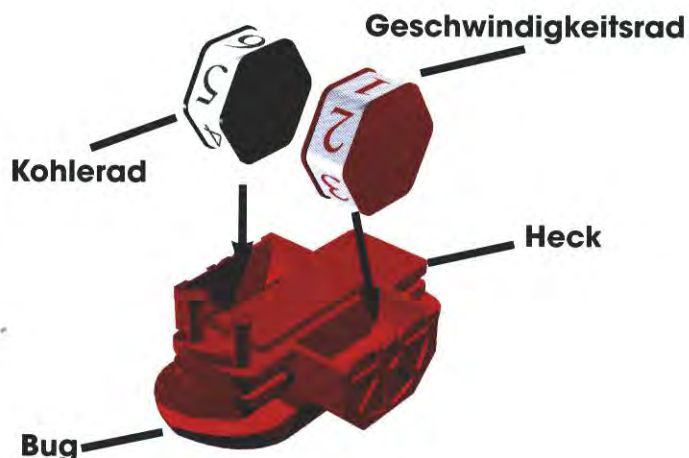


Meßstab

Mississippi Queen - Fahrschule

Spielvorbereitung für das Einstiegsspiel

- Vor dem ersten Spiel werden die Schaufelräder mit den beiliegenden Zahlenaufklebern versehen (siehe Aufkleberbogen).
- Jeder Spieler erhält einen Mississippidampfer und dazu zwei Schaufelräder (eins mit roten Ziffern und eins mit schwarzen Ziffern).
- Das Rad mit den roten Ziffern ist das **Geschwindigkeitsrad** und kommt in die linke Vertiefung des Raddampfers. Es wird zu Beginn auf „1“ gedreht.
- Das Rad mit den schwarzen Ziffern ist das **Kohlerad** und wird mit der „6“ nach oben in die rechte Vertiefung gesetzt.



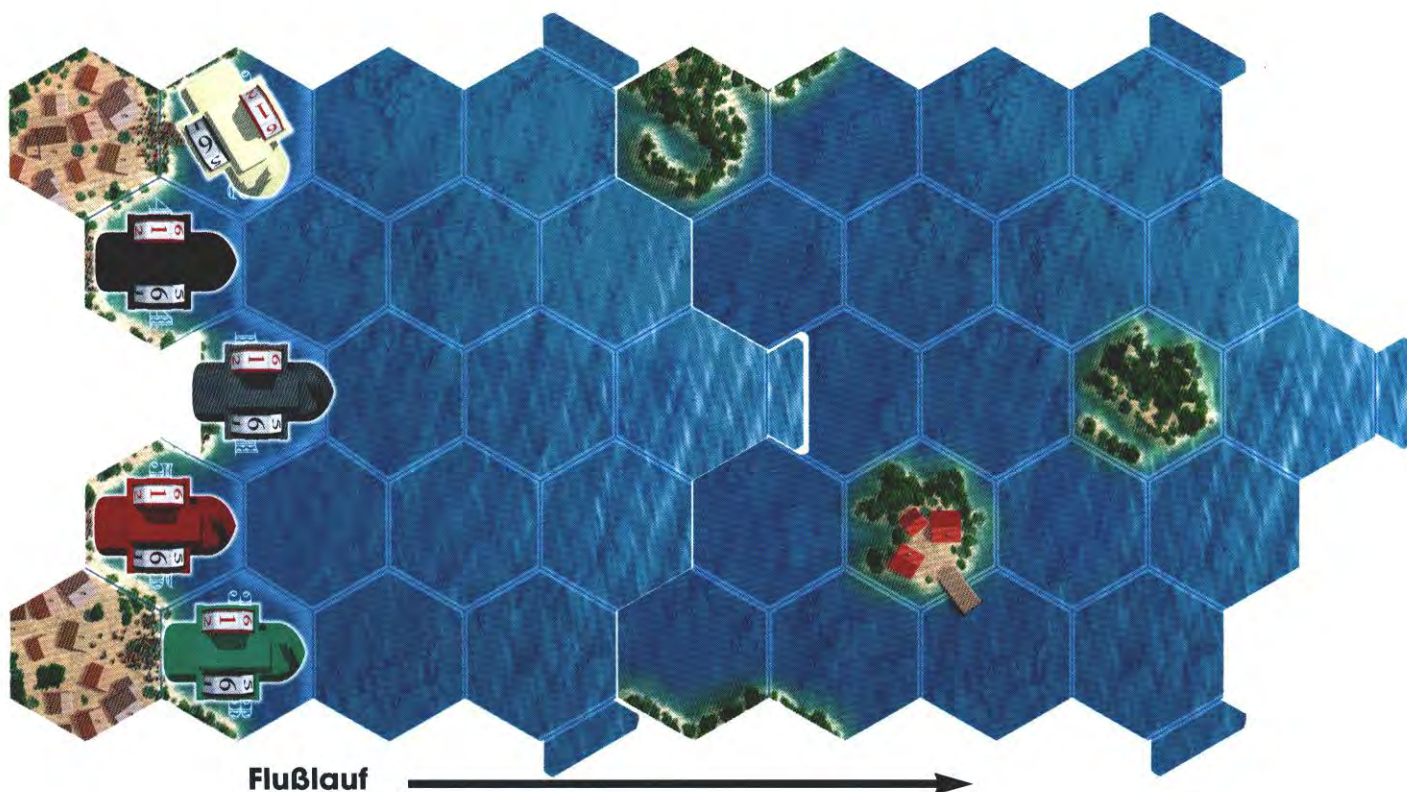
- Aus den zwölf Flußteilen wird das Startteil mit den Feldern 1 bis 5 herausgesucht und mitten auf den Tisch gelegt.
- Von den restlichen elf Teilen werden drei beliebige als verdeckter Reservestapel daneben abgelegt.
Die übrigen Flußteile werden im Einstiegsspiel nicht benötigt.
- Die Landungsmole wird offen unter den Reservestapel geschoben.
- Der Richtungswürfel wird bereitgelegt.
- *Die Passagierfiguren und der Meßstab werden im Einstiegsspiel nicht benötigt, sie bleiben in der Schachtel.*

Startaufstellung

An das Startteil wird das oberste Flußteil des Reservestapels offen an der **mittleren** Verbindungsnase angelegt (wie bei einem Puzzle - siehe Abbildung).

Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt seinen Dampfer auf das Startfeld „1“. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn und besetzen die weiteren Startfelder - zunächst 2, dann 3 usw. Beim Einsetzen dürfen die Spieler ihre Raddampfer in eine beliebige Fahrtrichtung stellen. - Das Rennen kann beginnen.

Beispiel für eine Startaufstellung bei fünf Spielern:



Der Spielverlauf

Geschwindigkeit und Kohlevorrat

Es beginnt der Spieler mit dem Dampfer auf Feld 1, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf jedesmal **vor** der Bewegung auf dem Geschwindigkeitsrad (rote Ziffern) die Geschwindigkeit einstellen. Er kann sie beibehalten oder **kostenlos um ein Feld** erhöhen oder reduzieren. Will der Spieler seine Geschwindigkeit um mehr als eins verändern, verbraucht er dafür Kohle - und zwar um jeden **zusätzlichen** Geschwindigkeitspunkt einen Kohlepunkt.

Beispiele:

1. Die Geschwindigkeit wird von „2“ auf „4“ erhöht: Das kostet einen Kohlepunkt.
2. Die Geschwindigkeit wird von „6“ auf „3“ reduziert: Das kostet zwei Kohlepunkte.

Der veränderte Kohlevorrat wird sofort auf dem Kohlerad (schwarze Ziffern) eingestellt. Sollte der letzte Kohlepunkt verbraucht werden, wird das Kohlerad aus der Vertiefung herausgenommen und in die Schachtel gelegt. Müßte ein Dampfer ohne Kohlerad später einen weiteren Kohlepunkt verbrauchen, scheidet sein Besitzer aus dem Spiel aus. Der Dampfer wird in die Schachtel gelegt.

Im kurzen Einstiegsspiel wird es allerdings kaum vorkommen, daß jemand ausscheiden muß.

Ziehen und Drehen

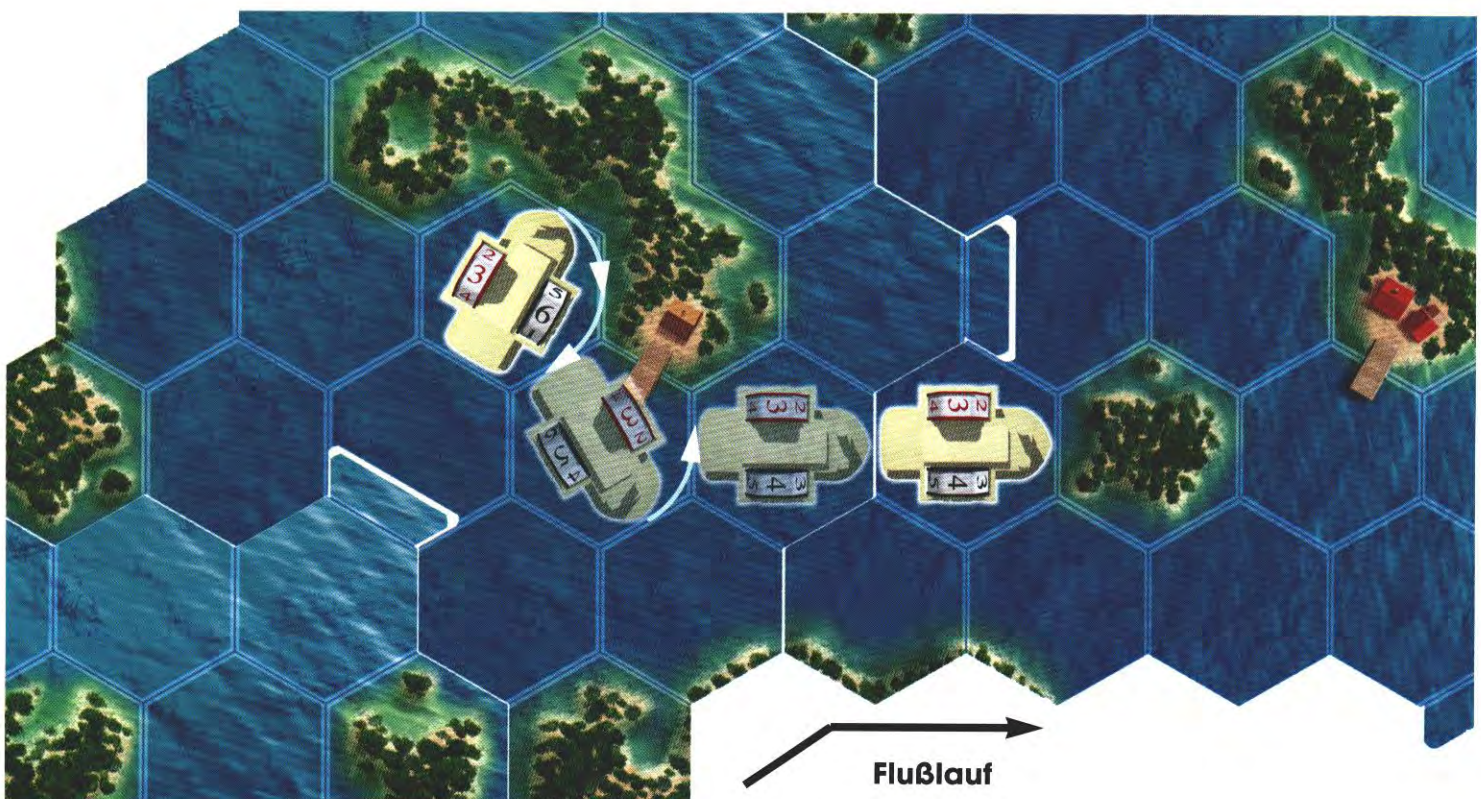
- Die eingestellte Geschwindigkeit entspricht der Felderzahl (Bewegungspunktzahl), die man in seinem Zug ziehen muß. **D.h. bei einer eingestellten „4“ zieht man 4 Felder weit.**
Für jeden Bewegungspunkt **muß** ein Feld weit **in Fahrtrichtung** (mit dem Bug voran) gezogen werden. Rückwärts ziehen, d.h. mit dem Heck voran, ist nicht erlaubt.
- Die Dampfer ziehen im Normalfall über **unbesetzte** Wasserfelder.
(Ausnahme: siehe „Abdrängen von fremden Raddampfern“, Seite 6)
- Sie dürfen nicht auf oder über Inseln oder über den Rand hinausgezogen werden.
- Pro Zug darf ein Spieler mit seinem Raddampfer **eine** Drehung um 60° kostenfrei ausführen (egal in welche Richtung).

Beispiel: Der Dampfer macht eine 60°-Drehung nach rechts.



- Jede** weitere 60°-Drehung kostet einen Kohlepunkt. Das Kohlerad wird sofort um eins zurückgedreht.
- Ein Spieler darf seinen Dampfer **vor, während** und **nach** seinem Zug drehen.

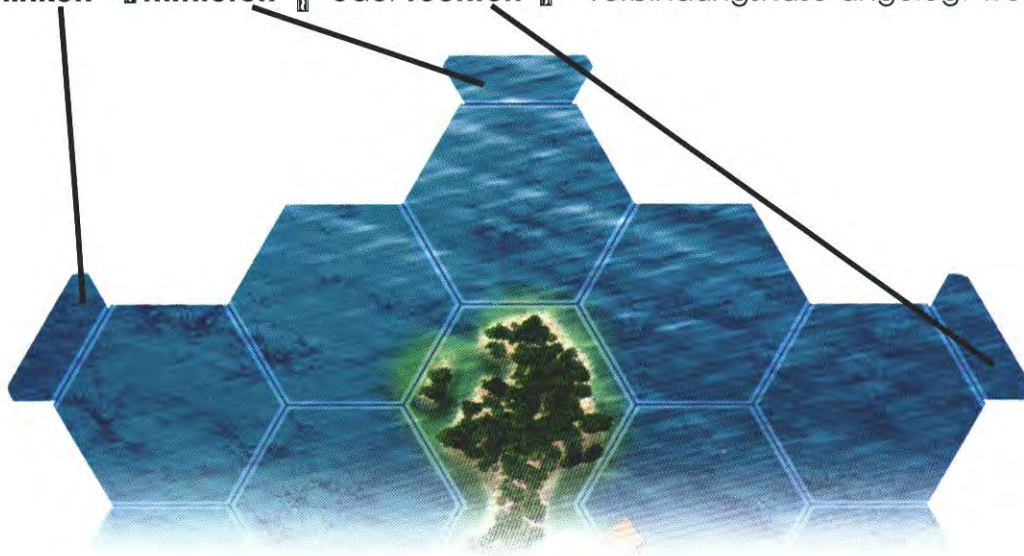
Beispiel: Der Dampfer muß, obwohl er nur drei Felder weit zieht, drei Drehungen vornehmen. Das kostet insgesamt zwei Kohlepunkte.



Den Flußlauf legen

Immer wenn ein Dampfer auf ein Flußteil zieht, auf dem sich noch kein weiterer Dampfer befindet, muß sein Besitzer ein weiteres Flußteil anlegen.

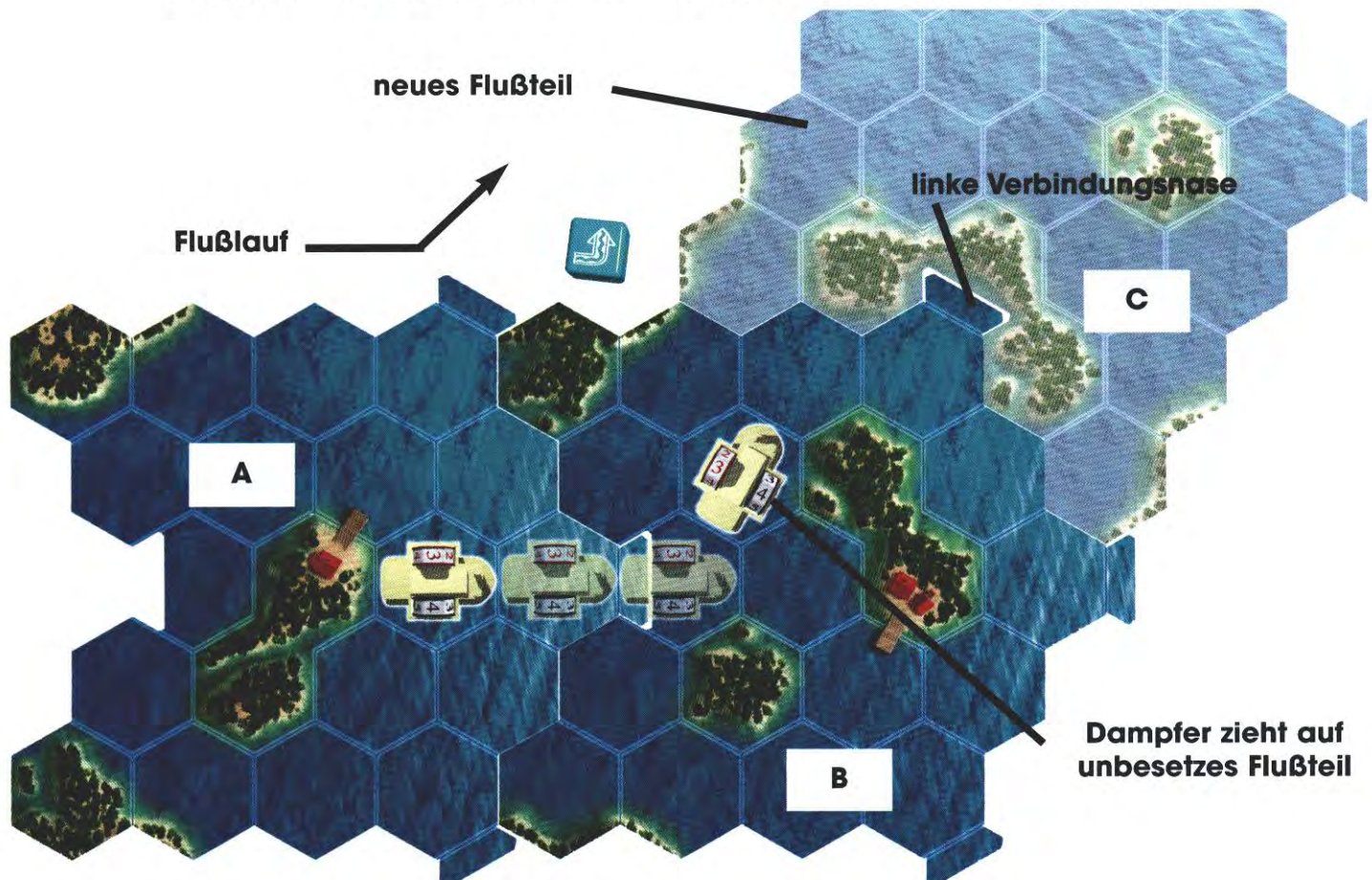
Dazu würfelt der Spieler mit dem Richtungswürfel. Der gewürfelte Pfeil bestimmt, ob das nächste Flußteil an der **linken** ↶ **mittleren** ↑ oder **rechten** ↷ Verbindungsnase angelegt werden muß.



Dann deckt der Spieler das oberste Flußteil vom Reservestapel auf und legt es in der gewürfelten Richtung an.

Dies geschieht aber erst, nachdem er seine Bewegung **vollständig beendet** hat.

Beispiel: Der Spieler kommt von Flußteil A und zieht auf das unbesetzte, neue Flußteil B. Nachdem er seine Bewegung auf B vollständig beendet hat, würfelt er mit dem Richtungswürfel: Das nächste Flußteil C muß an der linken Verbindungsnase angelegt werden.



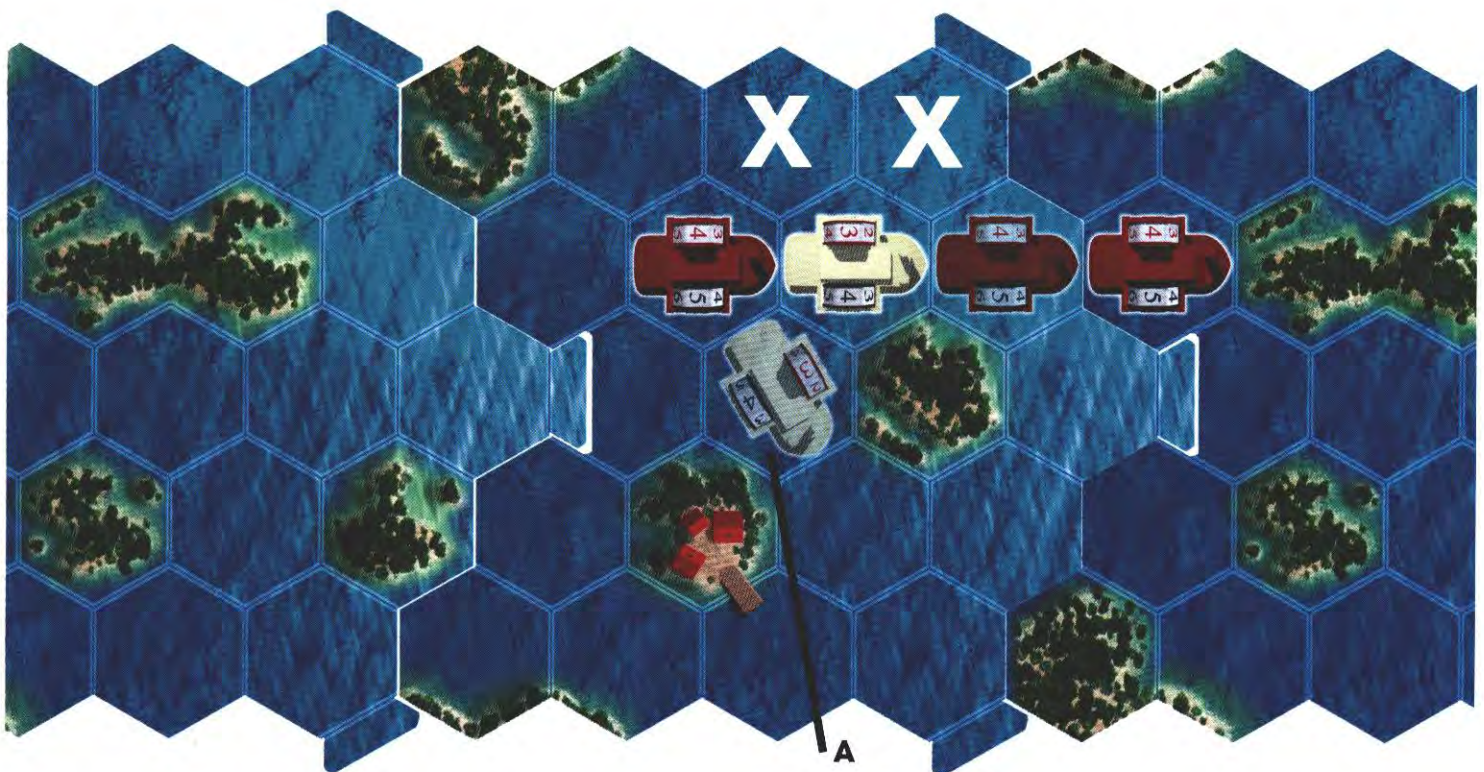
- Würde der Dampfer auf Grund seiner eingestellten Geschwindigkeit über das Flußteil hinausfahren, muß er abbremsen oder zusätzliche Drehungen vornehmen.
- Zum ersten Mal muß ein neues Flußteil gelegt werden, sobald ein Dampfer vom Startteil herunterzieht.
- **Achtung:** Flußteile dürfen nicht so gelegt werden, daß sie einen Kreis bilden und dadurch aufeinanderliegen würden. Sollte dies der Fall sein, muß erneut gewürfelt werden.
- Sobald der letzte Dampfer das hinterste Flußteil verlassen hat, wird dieses vom Tisch entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Tipp: *Am besten verschieben Sie die ausliegenden Flußteile so, daß der Flußlauf immer in der Mitte des Tisches liegt.*

Abdrängen von fremden Raddampfern

- Normalerweise ziehen die Raddampfer nur über unbesetzte Wasserfelder. Es ist aber erlaubt, im Weg stehende fremde Raddampfer zur Seite abzudrängen.
 - Jedes Abdrängen kostet den Spieler, der einen anderen Dampfer abdrängen will, einen Bewegungspunkt. Mit diesem Bewegungspunkt wird der fremde Dampfer auf ein unbesetztes, **benachbartes** Feld verschoben. Der abdrängende Spieler darf seinen Dampfer somit nur **ein Feld weniger** ziehen, als auf dem Geschwindigkeitsrad eingestellt ist.
 - Würde der Spieler in einem Zug zwei gegnerische Dampfer abdrängen, würde sein Dampfer sogar zwei Felder weniger ziehen können.
 - Ein Dampfer darf nicht auf Felder mit Inseln versetzt werden. Auch Felder, über die der abdrängende Spieler in diesem Zug gezogen ist oder das Feld, von dem der abdrängende Dampfer kam, sind tabu.
- Sollte es dadurch nicht möglich sein, einen Dampfer abzudrängen, darf nicht abgedrängt werden.*
- Der Spieler, dessen Raddampfer abgedrängt wurde, darf seinen Dampfer **sofort** in einer beliebigen Fahrtrichtung ausrichten.

Beispiel: *Rot will Beige abdrängen. Rot hat auf seinem Geschwindigkeitsrad die „4“ eingestellt. Er zieht auf das Feld von Beige (1. Punkt), drängt Beige auf das Nachbarfeld A ab (2. Punkt), und zieht zwei Felder geradeaus (3. und 4. Bewegungspunkt). Jetzt darf Beige seinen Dampfer in der gewünschten Fahrtrichtung ausrichten. Statt auf A hätte Beige nur noch auf die mit X markierten Felder abgedrängt werden dürfen.*

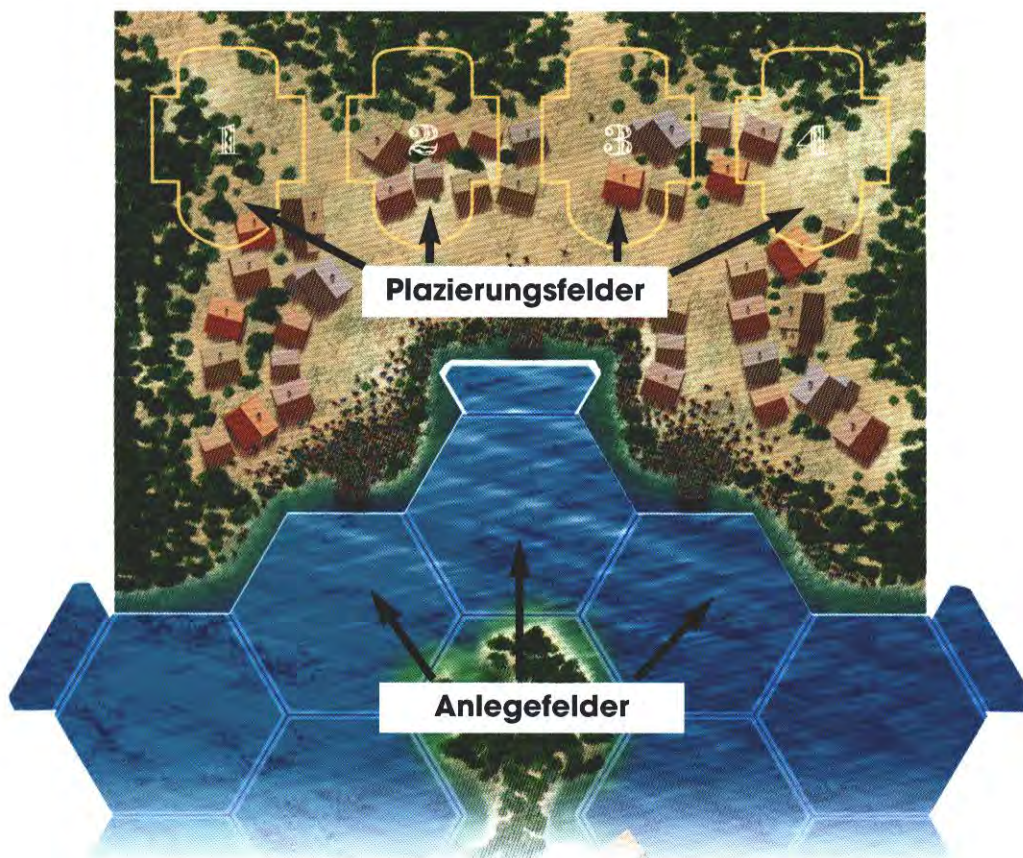


- Würde der Spieler zwar die erforderlichen Bewegungspunkte haben, um das Feld, auf dem ein gegnerischer Dampfer steht, zu erreichen, aber keinen zusätzlichen Bewegungspunkt, um diesen Dampfer abzurängen, darf er nicht auf dieses Feld ziehen. Er muß seine Bewegungspunkte dennoch vollständig verbrauchen und auf ein anderes Feld ziehen.
- Sollte ein Dampfer auf ein unbesetztes Flußteil abgedrängt werden, so legt dessen Besitzer wie auf Seite 5 beschrieben, ein neues Flußteil an. Dies geschieht aber erst, nachdem er seinen Dampfer ausgerichtet hat,

Der Zieleinlauf (Spielende)

Der Spieler, der das letzte Flußteil anlegt, würfelt **sogleich** ein zweites Mal und bestimmt so, an welcher Verbindungsnase des neu gelegten Flußteils die Landungsmole angelegt wird.

Die Landungsmole verfügt über drei Anlegestege. Diese grenzen an drei Felder des zuletzt gelegten Flußteils. Dies sind die Anlegefelder.



Es gewinnt der Dampfer, der zuerst eins dieser Anlegefelder erreicht. Die übrigen Bewegungspunkte darf er verfallen lassen.

Sollte sich auf einem dieser Felder eine Insel befinden, gibt es nur zwei Anlegefelder.

Der Gewinner stellt seinen Raddampfer auf das Plazierungsfeld „1“ der Landungsmole. Die anderen Spieler spielen noch die weiteren Plätze aus.

Dies sind alle Regeln für das kurze Einstiegsspiel.

Sie können jetzt sofort mit dem Spiel beginnen.

Danach lesen Sie die zusätzlichen Regeln für die eigentliche Wettfahrt, das „Passagierspiel“.

Ablauf eines Spielzugs (Kurzform)

1. Geschwindigkeit beibehalten oder verändern (evtl. dafür Kohlevorrat reduzieren).
2. Raddampfer so viele Felder nach vorne bewegen, wie eingestellte Geschwindigkeit angibt. (Eine Drehung um 60 Grad ist kostenlos, für jede weitere Drehung Kohlevorrat reduzieren.)
 - 2.1 Dampfer zieht auf ein besetztes Feld: gegnerischen Dampfer abdrängen.
 - 2.2 Dampfer zieht auf ein unbesetztes Flußteil: Zug beenden, und mit Richtungswürfel feststellen, an welcher Verbindungsnase angelegt wird.

Zusatzregeln für das eigentliche Spiel:

Passagierspiel

Wenn Sie das Einstiegsspiel, „Die Mississippi Queen-Fahrschule“ bereits einmal gespielt haben, wissen Sie, wie Sie mit Ihrem Raddampfer manövrieren können.

Im eigentlichen Spiel kommt als zusätzlicher Reiz die Passagierregel hinzu. Wiederum gilt es, am Ende zuerst an der Landungsmole anzulegen. Jetzt muß man aber unterwegs **zwei** Passagiere aufnehmen, um zu gewinnen.

Um das Rennen spannender zu machen, wird nicht mehr im Uhrzeigersinn gespielt. Sondern, wenn alle einmal an der Reihe waren, zieht immer der Dampfer zuerst, der weiter vorne steht.

Es gelten alle vorher beschriebenen Regeln mit folgenden Ergänzungen oder Änderungen:

Spielvorbereitung

- Alle 11 Flußteile werden als verdeckter Reservestapel bereitgelegt.
- Der Meßstab wird daneben gelegt.
- Die Dampfer werden wie auf Seite 3 beschrieben auf dem Startteil aufgestellt, und das erste Flußteil wird angelegt.
- Die Passagierfiguren werden neben dem Reservestapel mit verdeckten Flußteilen bereitgestellt - und zwar werden benötigt:
 - bei drei Spielern - 8 Passagiere,
 - bei vier Spielern - 12 Passagiere,
 - bei fünf Spielern - 16 Passagiere.

Nicht benötigte Figuren verbleiben in der Schachtel.

Passagiere auf Station setzen

Sobald ein Flußteil mit einer Insel angelegt wird, auf der sich eine Station (ein oder mehrere Häuschen mit Anlegesteg) befindet, werden auf diese Insel Passagiere gestellt, und zwar:

- bei drei Spielern - 1 Passagier,
- bei fünf Spielern - 2 Passagiere,
- bei vier Spielern - 1 Passagier auf Inseln mit auffallend roten Stationsdächern
und 2 Passagiere auf Inseln mit braunen Stationsdächern.

Sollte bei der Startaufstellung schon auf dem ersten Flußteil eine Insel mit Station abgebildet sein, müssen hier natürlich schon die ersten Passagiere aufgestellt werden.

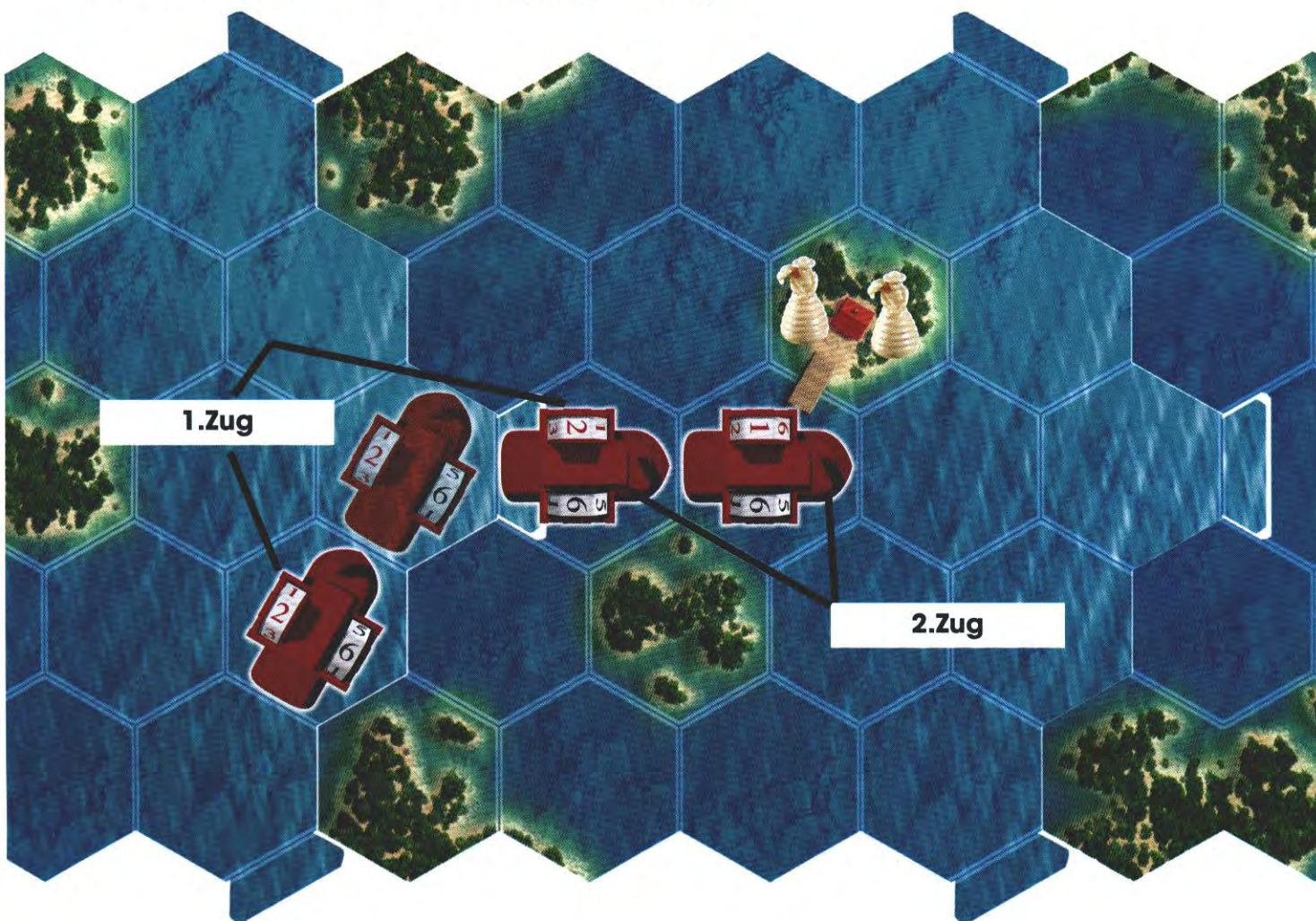
Passagiere aufnehmen

Um einen Passagier an einer Station aufzunehmen, muß ein Raddampfer am Anlegesteg dieser Station anlegen. Dazu muß er seine Bewegung auf dem Feld beenden, in das der Steg hineinragt.

- Auf seinem Geschwindigkeitsrad muß die **Geschwindigkeit „1“** eingestellt sein.
Der Spieler darf **einen** Passagier nehmen und vor sich hinstellen.
- Hat ein Spieler bereits zwei Passagiere aufgenommen, darf er **keine** weiteren Passagiere aufnehmen.
- Kein Spieler darf von **derselben** Insel zwei Passagiere an Bord nehmen.

Tipp: Es sind genug Passagiere für alle da. Im Spiel zu fünft werden zum Beispiel nur 10 der 16 Passagiere benötigt. Streiten Sie sich daher nicht schon bei der ersten Station um die dort wartenden Passagiere.

Bsp.: Rot möchte einen Passagier aufnehmen. Er reduziert auf „2“ und fährt zwei Felder weit. In seinem nächsten Zug kann er dann erneut seine Geschwindigkeit reduzieren, um mit „1“ am Landungssteg anzulegen.



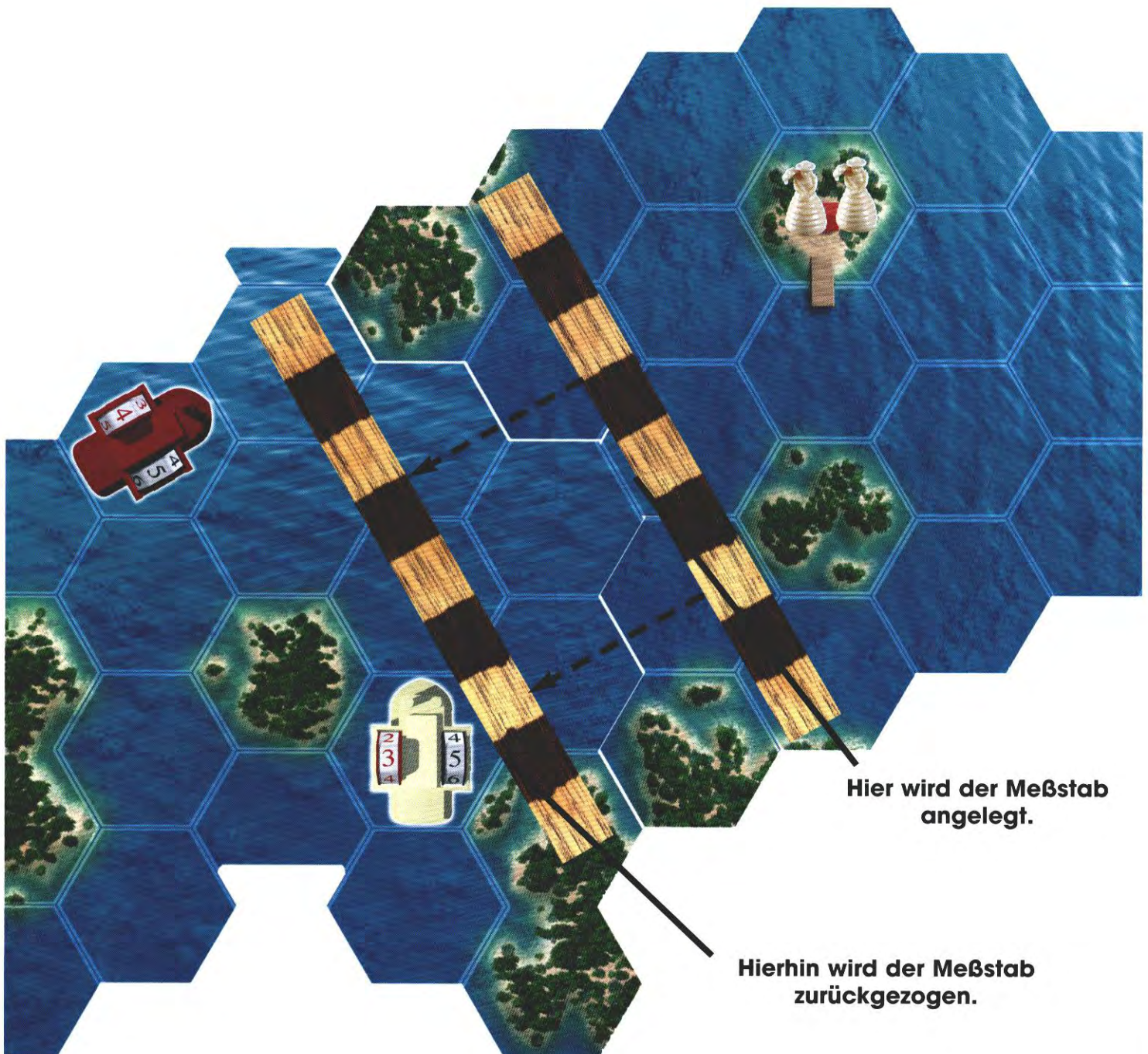
- Sollte ein Dampfer beim Abdrängen auf ein Feld versetzt werden, zu dem ein Anlegesteg gehört **und** dieser Dampfer hat die Geschwindigkeit „1“ eingestellt, darf er von der Station einen Passagier aufnehmen.
Dies gilt natürlich nicht, wenn er an dieser Station bereits einen Passagier aufgenommen hat.
- Wird ein Flußteil vom Tisch entfernt, da alle Spieler dieses Flußteil bereits verlassen haben, werden darauf noch stehende Passagiere in die Schachtel zurückgelegt.

Zugreihenfolge (im Gegensatz zum Einstiegsspiel)

- Es zieht immer zuerst der Raddampfer, der sich auf einem Flußteil befindet, das weiter vorne ist. Dann zieht, wer an zweiter Position steht usw.
- Sind zwei oder mehr Dampfer gleich weitauf, zieht der mit der **größeren Geschwindigkeit** zuerst.
- Ist auch die Geschwindigkeit gleich, bestimmt der **höhere Kohlevorrat** die Reihenfolge.
- Läßt sich auch so keine eindeutige Rangfolge bestimmen, zieht der Dampfer zuerst, der **weiter rechts** positioniert ist.

Hilfe für die Bestimmung der Position:

- Befinden sich mehrere Raddampfer auf demselben Flußteil und es kann nicht "auf einen Blick" festgestellt werden, welcher von diesen Dampfern vorne liegt, kann man den Meßstab benutzen.
- Dieser wird an das Flußteil gelegt, auf dem Unklarheit herrscht. Und zwar, wie in der Abbildung, direkt auf die Verbindungsnase, an der der Flußlauf weitergeht.
- Dann wird der Meßstab solange rückwärts gezogen, bis er das Feld eines der strittigen Raddampfer erreicht.
- Dabei müssen die Dampfer nicht unbedingt in Fahrtrichtung stehen. Lediglich das Feld, auf dem sie sich befinden, bestimmt, in welcher Reihenfolge gezogen wird.



Zur Bestimmung der Position ein ausführliches Beispiel:

Zuerst zieht der Dampfer Grau. Mit Hilfe des Meßstabs wird deutlich, daß Rot und Beige gleichauf sind. Jetzt ist entscheidend, wer die höhere Geschwindigkeit eingestellt hat. Da diese bei beiden Dampfern gleich ist, entscheidet der höhere Kohlevorrat. Da auch der gleich ist, gilt „rechts vor links“. Beige zieht vor Rot. Als nächstes zieht der Dampfer Grün, da er sich auf einem Flußteil vor Braun befindet.



Spielende

Auch in dem „Passagierspiel“ gewinnt, wer als erster an der Landungsmole anlegt. Allerdings nur dann, wenn er unterwegs **zwei** Passagiere aufgenommen hat.

Achtung: Anders als im Einstiegsspiel muß man jetzt auch beim Anlegen an der Landungsmole seine Geschwindigkeit auf "1" reduziert haben (wie bei der Aufnahme eines Passagiers).

Sollte ein Dampfer mit der Geschwindigkeit „1“ auf eins der Anlegefelder abgedrängt werden, gilt dieser als im Ziel angekommen.

Liebe Spielefreunde,
wir freuen uns, daß Sie sich für ein Spiel von Goldsieber entschieden haben,
Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Sie
lange Freude haben werden. Wenn Sie noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder
Anregungen haben, dann schreiben Sie uns einfach. Viel Vergnügen wünscht Ihnen
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth.

Der Autor

Werner Hodel, geboren 1951, lebt mit seiner Frau und seiner Tochter in Baden-Württemberg und unterrichtet dort an einem Gymnasium. Bisläng hat er einige Spiele im eigenen Kleinstverlag herausgebracht. Mit seinem spannenden Rennspiel „Mississippi Queen“ erreichte er 1995 beim Wettbewerb für Spieleautoren des Hippodice Spieleclub e.V. den 3. Platz. Dies ist seine erste Veröffentlichung in einem größeren Verlag.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH



©1997
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

