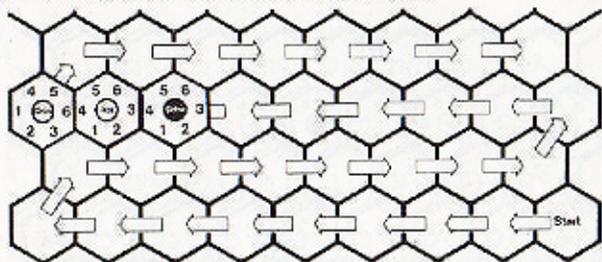
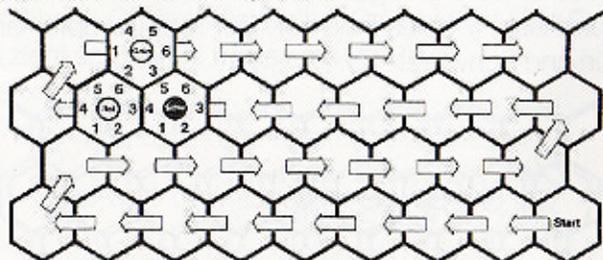


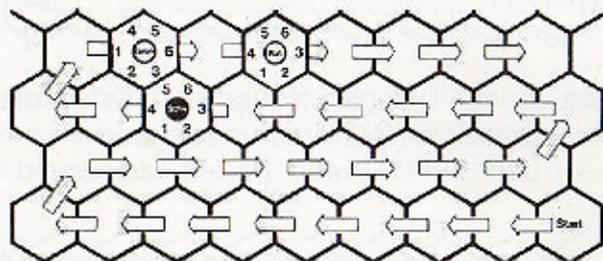
Durch dieses erneute Anlegen von Schwarz, hat Rot eine positive Differenz und zieht 1 freies Feld vor. Der rote Dampfer landet ein weiteres mal zwischen Grün und Schwarz.



Wiederum zieht der grüne Dampfer 2 Felder vor und legt mit seiner „2“ an die „6“ des roten Dampfers an.



Rot zieht nun 4 freie Felder vor und beendet seinen Zug.



USW... USW... USW...

Taktische Hinweise: Bleiben Sie immer auch Tuchfühlung mit den anderen Dampfern. – Lassen Sie sich nie abhängen. – Es ist besser vorne wegzuziehen und sich im richtigen Moment zurückfallen zu lassen.

Dieses Spiel enthält: 1 Spielplan, 6 sechseckige Spielsteine: die Raddampfer, 60 Holzscheite, 1 Würfel.

MISSISSIPPI

Die Raddampfer-Wettfahrt mit Grips und dem richtigen Dreh



MISSISSIPPI

Ein Spiel von Roland Siegers für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

SPIELREGELN

1. Spielidee und Spielziel

Der Mississippi, der „Vater der Gewässer“, wie ihn die Indianer nennen, ist der größte Fluß Nordamerikas. 6.420 Kilometer ist er lang, etwa 3.000 davon sind schiffbar.

Jeder kennt die riesigen Schaufelraddampfer die dort verkehren. Um diese Schiffe geht es in diesem Spiel.

Sie sind Kapitän der „Mississippi-Schaukelrad-Dampfschiff-Gesellschaft“ und fahren mit Ihren Mitspielern auf einer vorgegebenen Strecke um die Wette. Wer als erster das Ziel erreicht, gewinnt.

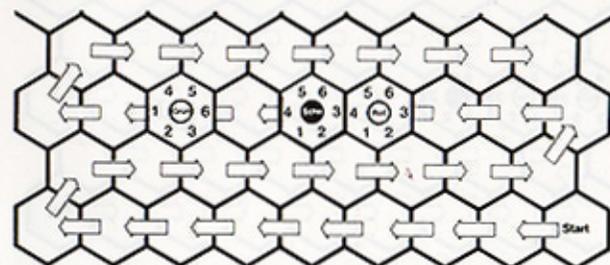
Also dampfen Sie los, doch mit Bedacht, denn das Holz ist knapp! Die bei Spielbeginn verteilten Holzscheite reichen nicht aus, das Ziel zu erreichen.

Also, lassen Sie sich im Verbund vorwärts treiben oder im richtigen Moment zurückfallen um den Holzvorrat zu ergänzen.

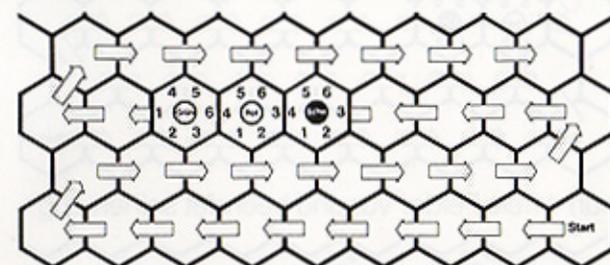
2. Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler erhält einen sechseckigen Spielstein, seinen Rad-dampfer.
2. Die Holzscheite werden an die Spieler verteilt:
 - bei 3 Spielern: jeder 20
 - bei 4 Spielern: jeder 15
 - bei 5 Spielern: jeder 12
 - bei 6 Spielern: jeder 10

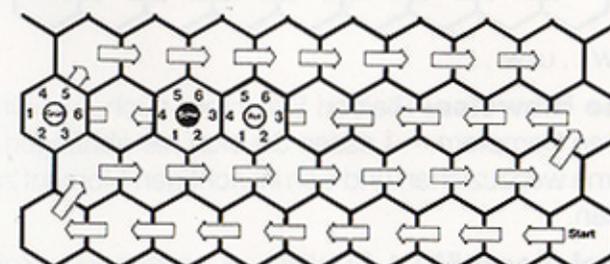
Wieder weist der rote Dampfer zwei negative Differenzen auf und Grün, der als nächster an der Reihe wäre, zieht zuerst 2 freie Felder vor (6-4). Dann zieht Schwarz ein freies Feld vor und landet vor Rot.



Durch dieses erneute anlegen von Schwarz hat Rot eine positive Differenz und zieht 1 freies Feld vor. Der rote Dampfer landet zwischen Grün und Schwarz.

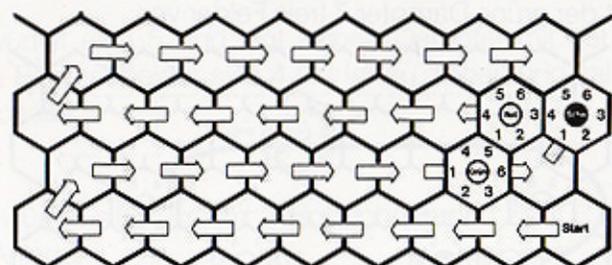


Erneut weist der rote Dampfer zwei negative Differenzen auf und Grün, der als nächster an der Reihe wäre, zieht zuerst um 2 freie Felder vor (6-4). Dann zieht Schwarz 1 freies Feld vor und landet vor Rot.

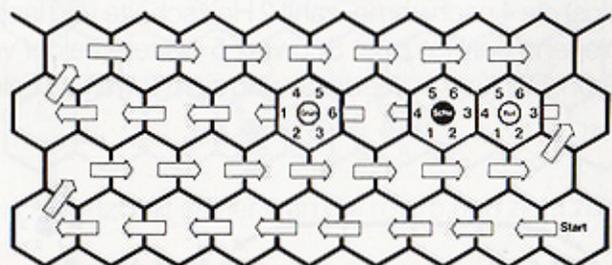


Rot am Zug

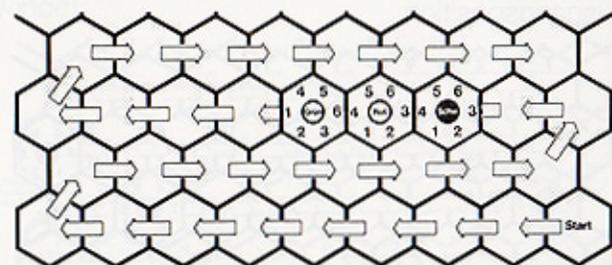
Rot zählt 5 Holzscheite und landet hinter Grün. Durch das Anlegen zieht der rote Dampfer 2 freie Felder vor und landet vor Schwarz.



Durch dieses Anlegen hat Rot zwei negative Differenzen. Nach Rot wäre als nächster Grün an der Reihe. Grün zieht 4 freie Felder (5-1) vor. Dann zieht schwarz 1 freies Feld (4-3) vor.



Durch dieses erneute Anlegen von Schwarz hat Rot eine positive Differenz und zieht ein freies Feld vor. Der rote Dampfer landet zwischen Grün und Schwarz.



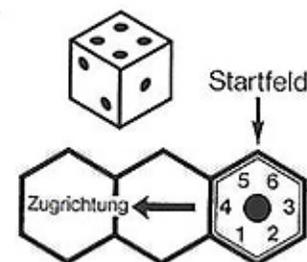
3. Der Startspieler wird ausgeknobelt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
4. Der Startspieler würfelt. Die Augenzahl gibt an, welche der sechs Seiten seines Spielsteins beim Start nach vorne (in Zugrichtung) zeigt.

Der Startspieler stellt seinen Dampfer nun auf das Startfeld.

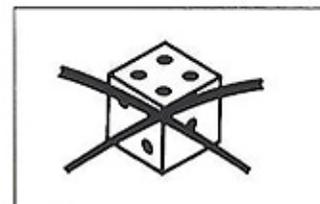
Würfeln!

Augenzahl gibt Seite des Spielsteins an, die nach vorne zeigt!

zum Beispiel:



5. Die Mitspieler ermitteln auf die gleiche Weise die Vorderseite ihres Dampfers und stellen ihn entsprechend auf das Startfeld, wenn sie an der Reihe sind.
6. Danach wird der Würfel nicht mehr gebraucht.



3. Der Spielverlauf

Es gibt zwei Fortbewegungsmöglichkeiten:

- A) Durch das Verheizen oder Sammeln von Holzscheiten.
- B) Durch das Anlegen an andere Raddampfer.

A. Holzscheite

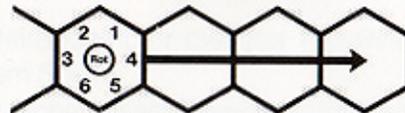
- Wer am Zug ist, entscheidet wieviele Felder er zieht (vorwärts oder rückwärts). Für jedes Feld, um das er seinen Dampfer vorwärts bewegt, muß er einen Holzscheit verheizen, d.h. er legt den oder die verheizten Holzscheite beiseite (am besten die Spielschachtel). Für jedes Feld, das er rückwärts fährt, erhält er einen Scheit zurück.
- Der Dampfer darf während eines Zuges nicht gedreht werden. Auch beim Richtungswechsel, am Ufer der Flußüberquerungen, wird der Dampfer nicht gedreht. Die Zahl, die vor der Wende nach vorne zeigt, ist also nach der Wende hinten.

Pro Feld 1 Holzscheit

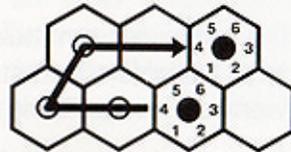
z.B. 3 Felder vor = 3 Holzscheite



Die Zahl der Dampfer-vorderseite spielt dabei keine Rolle

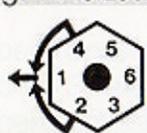


Spielstein während eines Zuges nicht drehen, auch nicht bei einer Wende

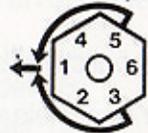


- Außer beim allerersten Zug vom Startfeld weg darf der Spieler, der an der Reihe ist, **seinen** Dampfer kostenlos um eine Seite (60°) nach links oder rechts drehen. Jede weitere Drehung, die er vornehmen will, kostet aber jeweils einen Holzscheit.

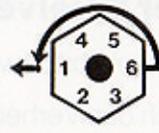
Vor dem Zug: eine kostenlose Drehung. Jede zusätzliche Drehung: 1 Holzscheit



kostenlose Drehung

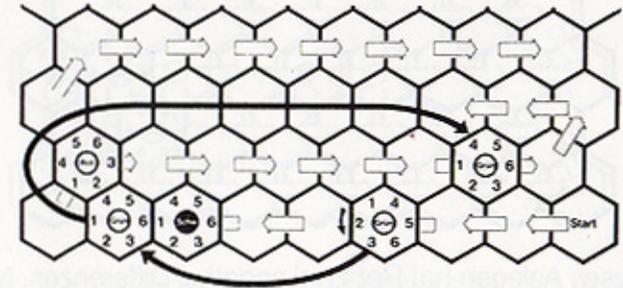


kostet 1 Holzscheit

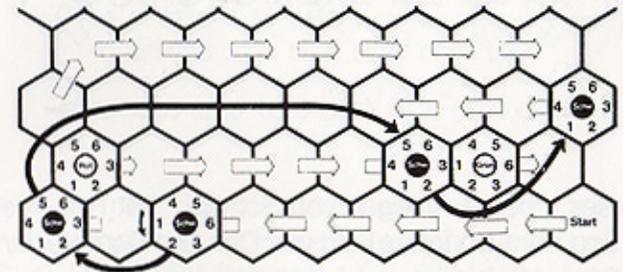


kostet 2 Holzscheite

- Nun ist Grün mit seinem zweiten Zug an der Reihe. Grün dreht die 1 nach vorne (ohne Kosten) zieht 3 Holzscheite und landet vor Schwarz. Anlegend bei Rot (Differenz: 2) und Schwarz (Differenz: 5), zieht der grüne Dampfer 7 freie Felder vor.

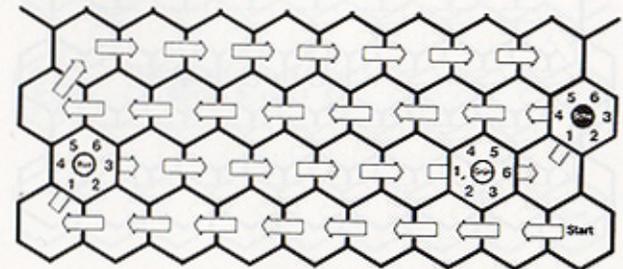


- Nun ist Schwarz als nächster Spieler mit seinem 2. Zug an der Reihe. Wie würden Sie entscheiden? Völlig klar! Schwarz dreht (kostenlos) die 4 nach vorne, zahlt 2 Holzscheite und landet hinter Rot. Anlegend bei Rot zieht Schwarz 5 weitere Felder vor landet hinter Grün. Dort legt er wieder an und zieht 2 weitere Felder vor.



3. Zug

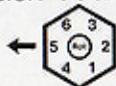
Hier die Ausgangsposition



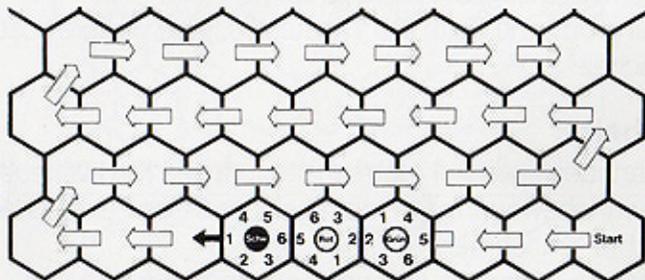
MUSTERSPIEL

1. Zug

- Rot würfelt eine 5 und legt seinen Dampfer mit der „5“ nach vorne. Er entscheidet sich 4 Felder zu ziehen und zahlt dafür 4 Holzscheite.



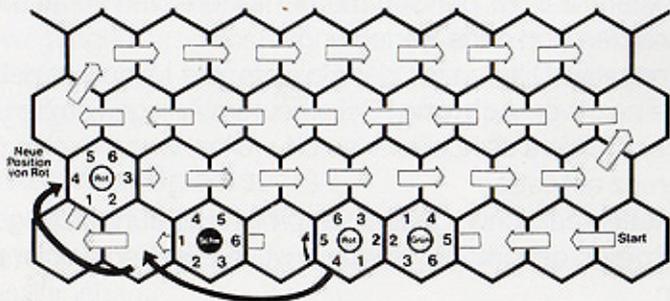
- Grün würfelt eine 2, zahlt 3 Holzscheite und zieht 3 Felder vor. Kein Anlegen!
- Schwarz würfelt eine 1, zahlt 3 Holzscheite und landet vor Rot.



Schwarz grenzt mit seiner 6 an die rote 5 und zieht zusätzlich ein Feld vor.

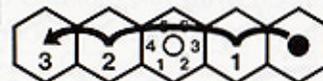
2. Zug

- Rot dreht (ohne Kosten) die 4 nach vorne, zahlt 2 Holzscheite und zieht vor Schwarz. Die 3 des roten Dampfers grenzt an die 1 des schwarzen. Rot zieht zusätzlich 2 Felder vor. Keine Drehung an der Wende!



- Auf einem Feld kann immer nur ein Dampfer stehen. Ein Feld, auf dem ein anderer Dampfer steht, wird übersprungen. Man kann also ein Feld weiter als üblich ziehen.

Besetzte Felder zählen nicht. Z.B. 4 Felder ziehen, drei Holzscheite abgeben.



- In einem Zug kann man maximal 15 freie Felder rückwärts ziehen. Dabei bekommt man für jedes freie Feld einen Holzschicht.

Rückwärts ziehen: höchstens 15 freie Felder weit.

- Will im Verlauf des Spieles ein Spieler nicht vorwärts ziehen, weil er keine Holzscheite besitzt, so muß er rückwärts ziehen. Auch wenn keine Holzscheite mehr vorrätig sind, muß der Spieler rückwärts ziehen.

Zugzwang!

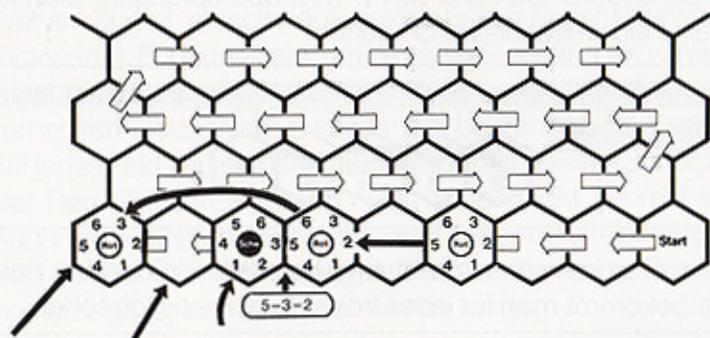
B. Das Anlegen

Bei der Holzknappheit wäre es keinem der Spieler möglich, jemals das Ziel zu erreichen – wäre da nicht die Fortbewegung nach dem Anlegen.

Nur wer am Zug ist kann anlegen.

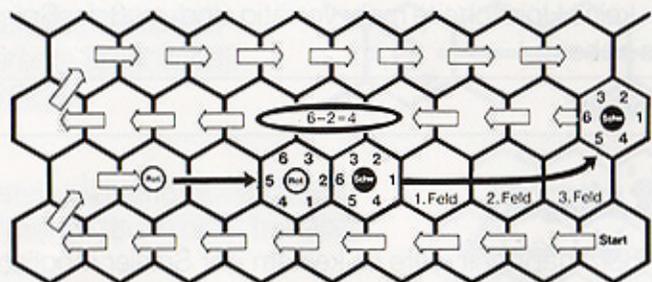
- Nur der Spieler, der am Zug ist, kann die Fortbewegung von Dampfern auslösen, und zwar immer am Ende (nie zu Beginn oder während) eines Zuges.
- Liegen am Ende eines Zuges – ob vorwärts oder rückwärts – 2 Dampfer Seite an Seite, wird die Differenz zwischen den Nachbarzahlen festgestellt. Der Dampfer mit der höheren Zahl (das muß also nicht der Dampfer des Spielers sein) wird um die Differenz nach vorne geschoben. Dafür sind keine Holzscheite nötig. Sind die Zahlen gleich, geschieht nichts.

Beispiel 1

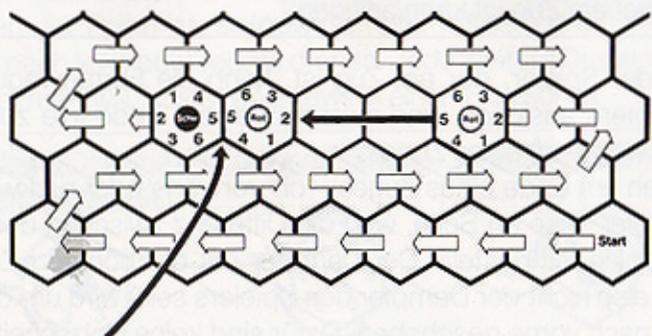


2. Feld 1. Feld besetztes Feld wird nicht mitgezählt

Beispiel 2



Beispiel 3



keine Differenz

KURZFASSUNG DER REGELN

Würfeln:

Nur vor dem ersten Zug. Der Würfel bestimmt, welche Seite des Dampfers beim Start nach vorne gedreht wird (Würfelaugen = Zahl auf dem Dampfer).

Drehung des Dampfers:

- Nicht beim Start. Im Spiel **vor** jedem Zug möglich, aber nicht vorgeschrieben.
- Während des Zuges keine Drehung!
- Drehung um eine Seite (60°) kostenlos, jede weitere kostet einen Holzscheit.

Holzscheite:

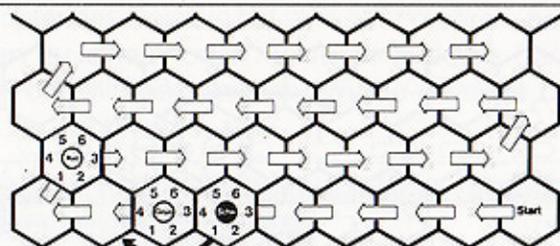
- Vorwärtsbewegung: 1 Holzscheit pro freies Feld verfeuern.
- Rückwärtsbewegung: 1 Holzscheit pro freies Feld aus der Spielschachtel entnehmen.
- Es besteht Zugzwang (vorwärts oder rückwärts).

Besetzte Felder:

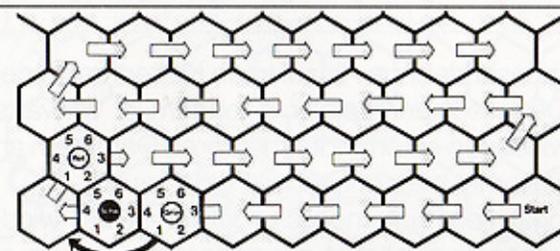
werden bei Ziehen übersprungen und zählen nicht mit.

Das Anlegen:

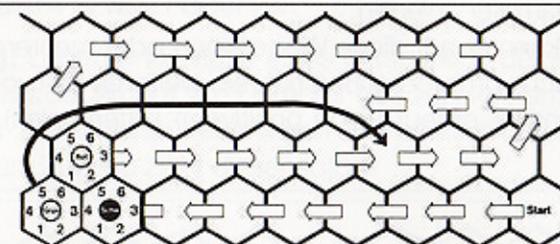
- Nur der Spieler, der am Zug ist, ist Auslöser.
- Eine oder mehrere positive Differenzen des Spielers: Er zieht um die Differenz bzw. die Summe der Differenzen voran, negative Differenzen sind ohne Bedeutung.
- Nur negative Differenzen des Spielers: die Mitspieler ziehen der Reihe nach vor. **Achtung!** Bei erneutem Anlegen an den Dampfer des Spielers zieht dieser sofort weiter, wenn er eine positive Differenz aufweist.
- Bei Kettenreaktionen gelten die vorher aufgeführten Regeln. Nur der Spieler, der am Zug ist, kann weitere Kettenreaktionen auslösen.



Zweites Anlegen von Grün



Drittes Anlegen von Grün: Schwarz zieht ein Feld vor



Viertes Anlegen: Grün zieht 5 Felder vor

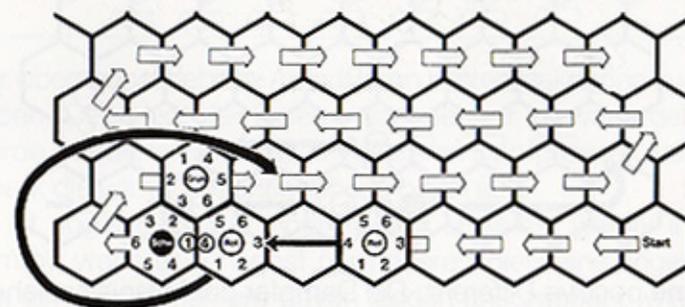
Achtung: Auch bei der Kettenreaktion gilt, daß nur das Anlegen an den Spieler, der durch seinen ursprünglichen Zug die entsprechenden Bewegungen ausgelöst hat, weiteres Anlegen zur Folge haben kann. Berühren sich hingegen die Dampfger der Mitspieler, so hat das keine Folgen.

4. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Dampfger das Zielfeld erreicht hat oder darüber hinweggezogen ist. Die anderen Spieler spielen um die weiteren Plazierungen.

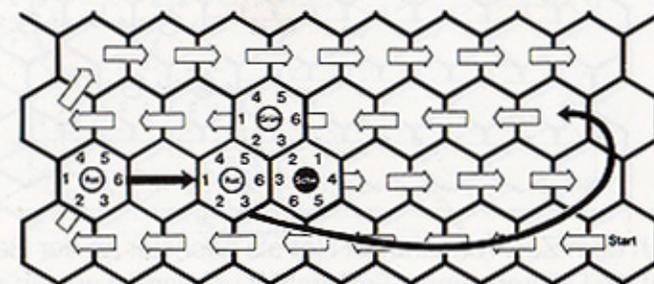
- Legt der Dampfger des Spielers am Ende seines Zuges an zwei oder mehreren Dampfger an – durch den Kurs können bei 6 Spielern theoretisch 5 Seiten an jeweils einem Dampfger anlegen – so gilt:

1. Der Dampfger des Spielers hat **eine** positive Differenz zu einem oder mehreren anderen Dampfger: Der Dampfger zieht um die positive Differenz nach vorne.



Eine positive Differenz. Dampfger zieht 3 Felder vor.

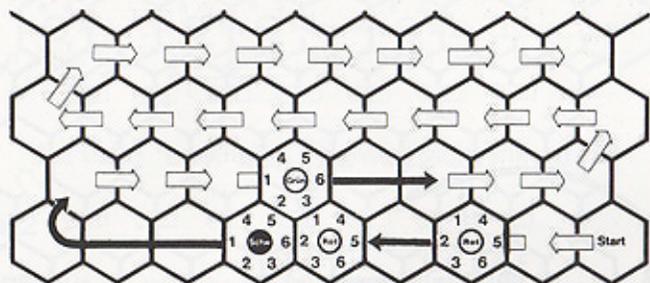
2. Der Dampfger des Spielers hat **zwei oder mehrere** positive Differenzen zu zwei oder mehreren anderen Dampfger: Der Dampfger zieht immer um die Summe der positiven Differenzen nach vorne (negative Differenzen ohne Wirkung).



Zwei positive Differenzen: Dampfger zieht um $3 + 3 = 6$ Felder vor.

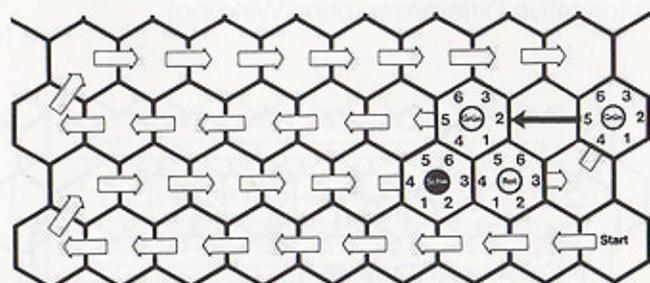
3. Der Dampfer des Spielers hat eine oder mehrere **negative Differenzen** zu einem oder mehreren anderen Dampfern: Die Dampfer der Mitspieler ziehen um die jeweilige Differenz der Reihe nach nach vorne.

Der Reihe nach heißt: Der Mitspieler der im Uhrzeigersinn als nächster am Zug ist, zieht zuerst.

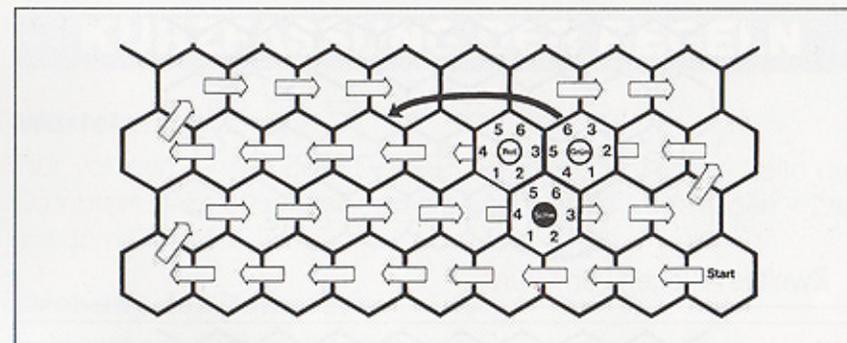


Keine positive Differenz: Die Dampfer der Mitspieler ziehen der Reihe nach 4 bzw. 2 Felder vor.

Wichtig! Legt der Dampfer eines Mitspielers, der so vorange-
trieben wurde, erneut am Dampfer des Spielers an, und ergibt
sich aus diesem erneuten Anlegen eine positive Differenz für den
Spieler am Zug, so zieht dieser sofort!



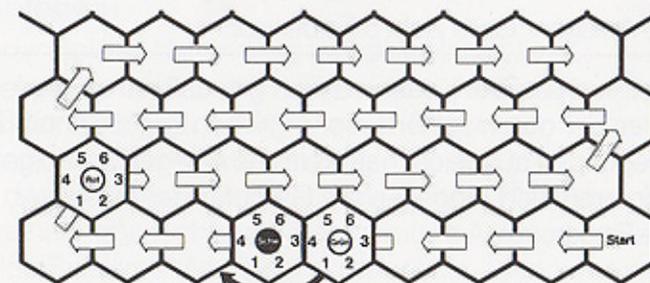
Nach dem Zug von Grün ist Rot als nächster an der Reihe. Rot
zieht die Differenz von 4 Feldern vor und landet vor Grün. Durch
dieses erneute Anlegen hat Grün wieder eine positive Differenz
(5-3) und zieht 2 Felder vor.



4. Der oben beschriebene Ablauf kann Kettenreaktionen zur Folge
haben. Denn legt der Spieler, nachdem er vorwärts getrieben
wurde, wieder an einem oder mehreren Dampfern an, so löst er
erneut die vorher beschriebenen Folgen aus.

Es ist sogar sehr gut möglich, daß er selbst wieder in Fahrt
kommt, wenn er zunächst nur andere Spielsteine angetrieben
hat, einer oder mehrere davon jedoch anschließend wieder an
seinen Dampfer anlegen.

Ebenso kann er auf diese Weise einen oder mehrere Dampfer,
die er nach vorne gestoßen hat, ein weiteres Mal vorwärts tre-
iben, wenn er erneut keine positive(n) Differenz(en) aufweisen
kann.



Grün ist der Spieler, der am Zug ist.
Erstes Anlegen vor Grün.