

MISSISSIPPI
QUEEN



THE BLACK ROSE

ERWEITERUNG FÜR 2 UND 6 SPIELER

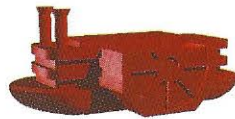


Eine Erweiterung für 2-6 Spieler ab 10 Jahren, einige Varianten ab 12 Jahren

Spielmaterial



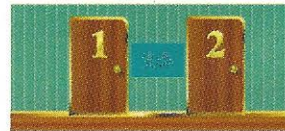
6 neue Flußteile



3 Raddampfer



6 Schaufelräder

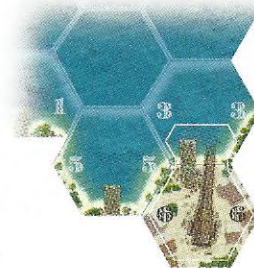
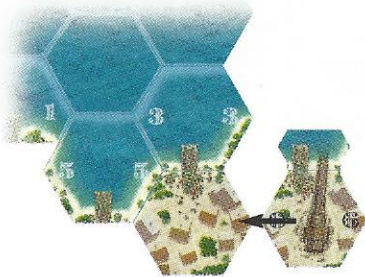


7 Passagierkabinen

1 Aufkleberbogen
1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel werden die Schaufelräder mit den beiliegenden Zahlenaufklebern versehen (siehe Aufkleberbogen). Der Aufkleber mit den schwarzen Feldern ist für das Kohlerad des schwarzen Dampfers bestimmt.

Der Aufkleber mit der Werft wird auf dem Startteil des Basisspiels angebracht. Er wird auf das Feld mit den Häusern unterhalb von Anlegesteg 3 geklebt. Die Werft ist das sechste Startfeld.



Die 7 Passagierkabinen werden vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst. Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler die Kabine in der Farbe seines Dampfers. Wird mit zwei Dampfern je Spieler gespielt, erhalten die Spieler natürlich zwei Kabinen. Für den schwarzen Dampfer gibt es keine Kabine. Steigt an einem Anlegesteg ein Passagier zu, wird die Dame auf eine Kabine des entsprechenden Dampfers gestellt. Die Kabinen dienen auch zur Unterbringung der Passagiere im Basisspiel.

Die Aufkleber mit den Symbolen werden so auf die Oberdecks der entsprechenden Dampfer aus dem Basisspiel und dieser Erweiterung geklebt, wie sie auf den Wänden der Kabinen abgebildet sind. Der weiße Aufkleber mit dem A wird auf den beige Dampfer, der mit dem B auf den weißen Dampfer geklebt usw.

Diese Spielregel

Das Spielmaterial dieser Erweiterung erlaubt es, verschiedene neue Regelemente in Mississippi Queen einzubringen. Diese Regeln können untereinander frei kombiniert werden. Daher beschreibt diese Spielregel nicht wie gewohnt einen vollständigen Spielablauf, sondern die Einsatzmöglichkeiten des Spielmaterials. Es bleibt der Absprache der Spieler überlassen, welche Teile des Materials sie mit welchen Regelementen benutzen wollen.

Hinweise auf andere Regeln aus dieser Erweiterung sind *kursiv* gedruckt.

Grundsätzlich gelten die Regeln des Passagierspiels aus dem Basisspiel.

Die neuen Flußteile

Verwendung der neuen Flußteile

Fünf der neuen Flußteile zeigen auf den Wasserfeldern oder auf den Inseln neue Elemente, wie Sandbänke, Treibholz oder Kohlestationen. Das sechste Flußteil verlangt durch die vielen Inseln besondere Sorgfalt beim Manövrieren.

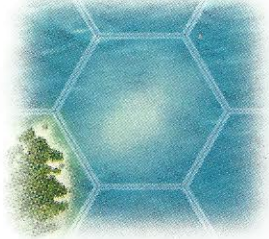
Die Flußteile des Basisspiels können entweder gegen neue aus dieser Erweiterung ausgetauscht werden, oder neue Flußteile werden zusätzlich zwischen die des Basisspiels gemischt. Durch die neuen Elemente ergeben sich zusätzliche taktische Möglichkeiten.

Die Spieldauer kann sich damit verlängern. Das Hinzufügen neuer Flußteile erhöht natürlich ebenfalls die Spieldauer.

Beim Austausch der Flußteile müssen die Spieler darauf achten, daß genügend Flußteile mit Stationen im Spiel bleiben, so daß jeder Spieler die Möglichkeit hat, zwei Passagiere aufzunehmen. Am einfachsten geht es, wenn zuerst die drei Flußteile des Basisspiels ausgetauscht werden, die nur Inseln zeigen.

Sandbänke

Gerät ein Dampfer auf eine Sandbank, läuft er auf Grund und muß sich erst langsam wieder in tieferes Fahrwasser bewegen.



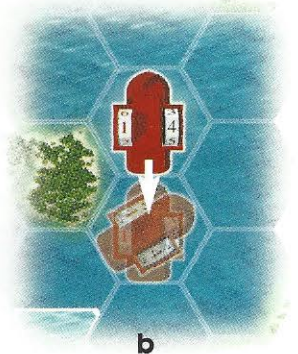
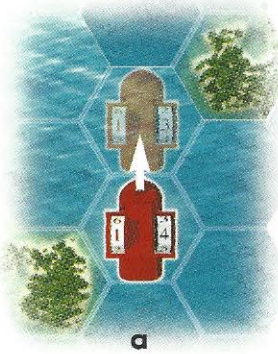
- Das Geschwindigkeitsrad des Dampfers wird sofort auf Geschwindigkeit 1 zurückgedreht.
- Auf der Sandbank darf der Dampfer nicht gedreht werden.
- Der Dampfer kann das Feld mit der Sandbank nur in Fahrtrichtung geradeaus vorwärts **oder** rückwärts verlassen.

Nur um von einer Sandbank freizukommen dürfen Dampfer ausnahmsweise rückwärts ziehen, sonst gilt immer die Regel aus dem Passagierspiel: Dampfer können nur in Fahrtrichtung ziehen.

a. Um die Sandbank vorwärts zu verlassen, muß der Dampfer sofort einen Kohlepunkt abgeben. Das Kohlerad wird dazu eine Stufe zurückgedreht. Der Dampfer darf seine Geschwindigkeit wie gewohnt zu Beginn

seines Zuges verändern.

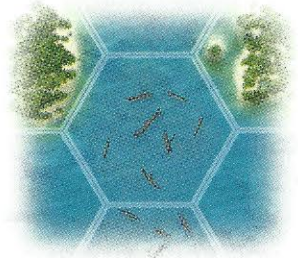
b. Verläßt der Dampfer die Sandbank rückwärts, darf er in diesem Zug seine Geschwindigkeit nicht erhöhen. Er behält Geschwindigkeit 1 bei. Auf dem Wasserfeld darf der Spieler seinen Dampfer sofort in einer beliebigen Fahrtrichtung ausrichten, ohne Kohlepunkte abgeben zu müssen.



- Dampfer dürfen auf Sandbänke abgedrängt werden. Der abgedrängte Dampfer muß sein Geschwindigkeitsrad sofort auf 1 zurückstellen. Im Gegensatz zum Passagierspiel, darf ein Dampfer, der auf eine Sandbank abgedrängt wurde, nicht neu ausgerichtet werden. Das kann zum Ausscheiden eines Dampfers führen.
- Dampfer auf Sandbänken können nicht abgedrängt werden.

Treibholz

Ein Dampfer, der auf ein Treibholzfeld ziehen möchte, verliert an Fahrt und muß einen Teil der Reichweite seines Zuges aufwenden, um sich durch das Treibholz zu arbeiten.



- Jedes Treibholzfeld, auf das ein Dampfer zieht oder das er überquert, erfordert einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Verfügt ein Dampfer über genügend Bewegungspunkte, um ein Treibholzfeld zu erreichen, aber nicht über den zusätzlichen Bewegungspunkt, um auf das Feld zu ziehen, muß er statt dessen auf ein anderes Feld ziehen. Genau wie im Passagierspiel muß er so viele Bewegungspunkte verbrauchen, wie sein Geschwindigkeitsrad anzeigt.

- Außerdem muß der Dampfer für jedes Treibholzfeld auf das er zieht oder das er überquert seine Geschwindigkeit um eine Stufe verringern. Das Geschwindigkeitsrad wird am Ende seines Zuges eingestellt.



- Das Abdrängen eines anderen Dampfers auf ein Treibholzfeld verbraucht einen zusätzlichen Bewegungspunkt, also insgesamt 3 Bewegungspunkte (1 Punkt für das Abdrängen + 1 Punkt für den Zug auf das Feld + 1 Punkt für das Abdrängen ins Treibholz). Darüber hinaus hat das Treibholzfeld auf den abdrängenden Dampfer keine Wirkung. Der abgedrängte Dampfer dreht sein Geschwindigkeitsrad ebenfalls nicht zurück. Er darf sich aber **nicht**, wie sonst üblich nachdem ein Dampfer abgedrängt wurde, frei ausrichten.

Kohlelager

- Dampfer legen an den Anlegestegen von Kohlelagern nach den Regeln des Passagierspiels an.
- Dampfer, die an einem Kohlelager anlegen, dürfen am Ende ihres Zuges, ihren Kohlevorrat auf 6 Kohlepunkte auffüllen.
- Wurde das Kohlerad eines Dampfers entfernt, weil er alle Kohle verbraucht hat, erhält er es zurück, wenn er wieder Kohle auflädt.
- Auf Inseln mit Kohlelagern werden nie Passagiere gestellt.



Fahren mit zwei Dampfern

Diese Regel wird in den Varianten benötigt, in denen Spieler über zwei Dampfer verfügen (*Mississippi Queen für 2 Spieler* und *"The Black Rose"*).

Es gelten die gleichen Regeln wie im Passagierspiel.

Zu Beginn einer Runde wird die Reihenfolge festgestellt, in der die Dampfer ziehen.

Ein Spieler bewegt jeweils denjenigen seiner Dampfer, der entsprechend der Zugreihenfolge gerade an der Reihe ist.

Es ist erlaubt eigene Dampfer abzudrängen.

Verfügt ein Spieler über zwei Dampfer, kann er zwischen seinen Schiffen Kohle austauschen.

Passagiere wechseln niemals das Schiff.

Kohle austauschen

Ein Dampfer darf am Ende seines Zuges Kohle mit einem anderen Dampfer austauschen, den derselbe Spieler kontrolliert. Beide Dampfer müssen auf einander direkt benachbarten Wasserfeldern stehen **und** die gleiche Geschwindigkeit haben.

Das Kohlerad des einen Dampfers wird um so viele Stufen heruntergedreht, wie der



Kohlevorrat des anderen Dampfers erhöht wird. Der Kohlevorrat eines Dampfers kann nicht über 6 hinaus erhöht werden. Ist der Kohlevorrat eines Dampfers auf 0 gesunken, kann er auch keine Kohle an das andere Schiff abgeben.

Eigene Dampfer dürfen beliebig viel Kohle austauschen, die "Black Rose" gibt allerdings höchstens 2 Kohlepunkte pro Runde ab.

Keiner der beiden Dampfer darf auf einem Feld mit einem Anlegesteg, einer Landungsmole, einer Sandbank oder mit Treibholz stehen.

Mississippi Queen für 2 Spieler

Spielvorbereitung

- Ein Spieler erhält den weißen Dampfer aus dieser Erweiterung und den beige Dampfer aus dem Basisspiel.
Der andere Spieler erhält den roten Dampfer aus dieser Erweiterung und den roten Dampfer aus dem Basisspiel.
- Die Spieler einigen sich, wer beginnt.
Die beiden Dampfer des Startspielers werden auf die Startfelder 1 und 4 gesetzt. Die beiden Dampfer des anderen Spielers werden auf die Startfelder 2 und 3 gesetzt.

Spielverlauf

Es gelten die gleichen Regeln wie im Passagierspiel und für das Fahren mit *zwei Dampfern* mit folgender Ausnahme:
Sobald ein Flußteil aufgedeckt wird, auf dem sich eine Insel mit einer Station befindet, wird auf jede rote oder braune Station 1 Passagier gestellt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Dampfer eines Spielers mit zwei Passagieren an Bord in den Hafen einläuft. Der zweite Dampfer dieses Spielers muß keine Passagiere aufgenommen haben.

Mississippi Queen für 6 Spieler

Spielvorbereitung

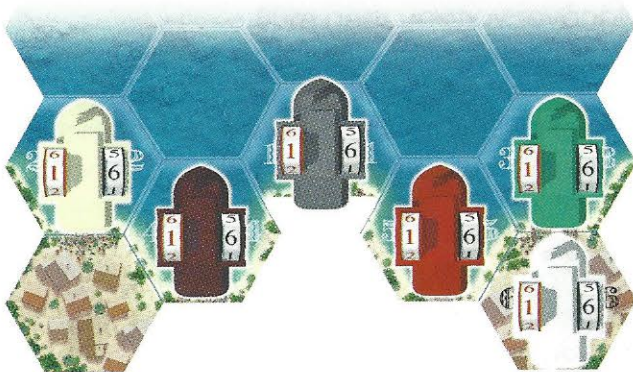
- Fünf Spieler erhalten je einen Raddampfer aus dem Basisspiel. Der sechste Spieler erhält den weißen Dampfer aus dieser Erweiterung.
- Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Die Dampfer aus dem Basisspiel werden wie gewohnt am Start aufgestellt. Der sechste Dampfer wird auf die Werft gestellt und gerade ausgerichtet.

In der ersten Spielrunde

Die Dampfer ziehen wie gewohnt in der Reihenfolge der Nummern auf den Startfeldern. Der sechste Dampfer wird in der Startrunde als letzter gezogen. Das Wasserfeld mit dem Anlegesteg vor der Werft zählt für diesen Dampfer als erstes Feld.
Als Ausgleich für die etwas schlechtere Startposition, erhält der sechste Dampfer **für die erste Runde** einen Bonuskohlepunkt. Verbraucht er in seinem ersten Zug keine Kohlepunkte, kann er sich den Punkt auch nicht aufsparen.

Spielverlauf und Spielende

Es gelten die gleichen Regeln wie im Passagierspiel mit folgender Ausnahme:
Sobald ein Flußteil aufgedeckt wird, auf dem sich eine Insel mit einer Station befindet, werden auf jede rote oder braune Station 2 Passagiere gestellt.



“The Black Rose”

Bei dieser Variante übernimmt der schwarze Dampfer die Rolle der geheimnisvollen “Black Rose”. Sie kann den Rennverlauf entscheidend beeinflussen, obwohl sie selbst das Rennen nicht gewinnen kann. Die “Black Rose” wird nämlich nicht von einem bestimmten Spieler gesteuert, sondern jeweils von dem Spieler, dessen Dampfer in der Runde als letzter zieht. Für diesen Spieler kann sie somit eher zum “Wohltäter” werden, während die restlichen Mitspieler die “Black Rose” lieber aus der Ferne sehen. Bis auf die nun folgenden Abweichungen, ist die “Black Rose” ein ansonsten völlig normaler Rad-dampfer, der alle Manöver so ausführen kann wie jeder andere Dampfer auch. Natürlich kann sie auch abgedrängt werden.

Spielvorbereitung

- Wie im Passagierspiel, setzen die Spieler ihre Dampfer auf die Startfelder. Nachdem der letzte Spieler seinen Dampfer eingesetzt hat, wird die “Black Rose” auf das nächste freie Startfeld gestellt. Dabei wird sie gerade ausgerichtet.
- Das Kohlerad der “Black Rose” wird so eingestellt, daß es ein schwarzes Feld zeigt.

Ziehen der “Black Rose”

Die “Black Rose” wird nach den folgenden Regeln gezogen:

- Zu Beginn einer Runde wird wie gewohnt festgestellt, in welcher Reihenfolge die “Black Rose” und die übrigen Dampfer ziehen dürfen. Der Spieler, dessen Dampfer als letzter zieht, darf in dieser Runde zusätzlich die “Black Rose” ziehen. Ist die “Black Rose” selbst der letzte Dampfer, darf sie der Spieler ziehen, der unmittelbar vor der “Black Rose” am Zug war.
 - Kontrolliert ein Spieler die “Black Rose”, gelten für ihn die Regeln für das *Fahren mit zwei Dampfern*.
 - Während des Zuges der “Black Rose” darf der Spieler höchstens 1 Kohlepunkt für Manöver ausgeben. Zur Erinnerung, daß sie einen Kohlepunkt verbraucht hat, wird das Kohlerad auf ein weißes Feld gedreht. Am Ende des Zuges der “Black Rose” wird das Kohlerad wieder so eingestellt, daß das schwarze Feld zu sehen ist.
- Der Kohlevorrat der “Black Rose” ist unbegrenzt.
 - Die “Black Rose” gibt beim Austausch von Kohle niemals mehr als 2 Kohlepunkte pro Runde ab.
 - Der Zug der “Black Rose” darf auf Feldern mit Anlegestegen enden, aber sie legt niemals dort an.
 - Die “Black Rose” kann weder Passagiere aufnehmen noch Kohle aufladen. Sie wird auch nicht auf ein Plazierungsfeld gestellt, wenn sie ein Feld mit einer Landungsmole mit Geschwindigkeit 1 erreicht, sondern bleibt weiter im Spiel.
 - **Achtung:** Weder der Spieler, der die “Black Rose” zieht, noch die anderen Spieler dürfen durch Züge ihrer Dampfer die “Black Rose” absichtlich in eine Situation bringen, in der sie beim nächsten Zug mehr als 1 Kohlepunkt für Manöver verbrauchen müßte. Entsteht eine solche Situation zufällig beim Aufdecken eines neuen Flußteils, darf der Spieler im Zug mit der “Black Rose” ausnahmsweise mehr als 1 Kohlepunkt verbrauchen. Er darf jedoch nicht mehr Kohlepunkte verbrauchen als unbedingt nötig, um die “Black Rose” aus dieser Situation zu befreien. Es ist daher nicht möglich die “Black Rose” aus dem Spiel zu nehmen, indem man sie beispielsweise auf Grund laufen läßt.

Hinweise

Verlag und Autor möchten alle Spieler anregen, zusätzlich zu den hier aufgeführten Varianten, eigene auszuprobieren. Es ist zum Beispiel denkbar, den Austausch von Kohle auch an Anlegestegen zuzulassen. Mit dem neuen Spielmaterial können sogar 3 Spieler mit zwei Dampfern fahren. In Mississippi Queen für 2 Spieler können die Spieler ein anderes Spielende vereinbaren: Es gewinnt dann der Spieler, der als erster mit beiden Dampfern und je zwei Passagieren an der Landungsmole anlegt. Es versteht sich von selbst, daß alle Änderungen vor Spielbeginn unter den Spielern abgesprochen werden müssen.

Zur Spieltaktik

Jede Variante oder Kombination aus Varianten eröffnet unterschiedliche taktische Möglichkeiten. So kann man Treibholzfelder und

Sandbänke benutzen, um andere Spieler zu ärgern. Man kann mit einer Sandbank aber auch selbst schnell abbremsen, um in der nächsten Runde zwei eigene Schiffe auf benachbarte Felder zu bringen oder seinen Dampfer in eine günstigere Ausgangsposition zu bringen, bevor er an der nächsten Station Passagiere aufnimmt. Sind Kohlelager im Spiel, gilt es abzuwägen, ob der Zeitverlust für das Aufladen der Kohle durch die größere Beweglichkeit, die ein Dampfer mit genügend Kohle hat, ausgeglichen wird.

Im Spiel mit der "Black Rose" bringt es Vorteile, frühzeitig Passagiere aufzunehmen, da man so in der Zugreihenfolge leichter nach hinten gerät. Ob die "Black Rose" dann den eigenen Dampfer unterstützen oder lieber die anderen stören soll, hängt ebenso sehr von der Spielsituation ab, wie der Zeitpunkt, zu dem man die Kontrolle über sie aufgibt.



Übersicht eines Spielzuges

A. Zugreihenfolge bestimmen

B. In Zugreihenfolge führt jeder Spieler folgende Aktionen aus:

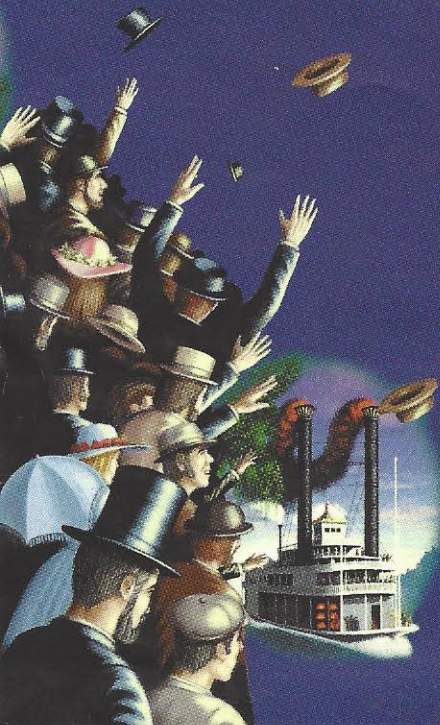
1. Geschwindigkeit für den Zug festlegen und gegebenenfalls Kohlevorrat reduzieren.
2. Raddampfer die entsprechende Felderzahl ziehen und bei Bedarf drehen (Kohlevorrat reduzieren für jede weitere Drehung um 60 Grad nach der ersten).
 - Dampfer zieht auf ein besetztes Feld:
fremden Raddampfer abdrängen
 - Dampfer zieht auf eine Sandbank:
Dampfer bleibt sofort stehen, Geschwindigkeit auf 1 reduzieren.
Nächste Runde: Sandbank verlassen
 - Dampfer zieht auf oder über ein Treibholzfeld:
Geschwindigkeitsrad am Ende des Zuges um eine Stufe herunterdrehen.
 - Dampfer zieht als erster auf das vorderste Flußteil:
Zug beenden und mit dem Richtungswürfel feststellen, an welcher Verbindungsnase angelegt wird.
3. Eventuell Passagier aufnehmen oder Kohle austauschen oder Kohlevorrat auffüllen.

Wenn Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen zu diesem Spiel haben, dann schreiben Sie bitte an
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Der Autor: Werner Hodel, geboren 1951, lebt in Baden-Württemberg und unterrichtet dort an einem Gymnasium. Mississippi Queen, das Spiel des Jahres 1997 wurde, war seine erste Veröffentlichung in einem größeren Verlag.

Mit „The Black Rose“ erweitert er sein erfolgreiches Spiel Mississippi Queen um viele taktische Möglichkeiten.

Grafik: Franz Vohwinkel



© 1998 Simba Toys
Goldsieber Spiele
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

