

KLIPPERS IN DE STILLE OCEAAN

door Alan R. Moon

INLEIDING

De titel van dit spel verwijst naar een bepaald scheepstype uit de 19^e eeuw. Tot in de 20^e eeuw werden met deze schepende handelsroutes tussen de eilanden in de Stille Zuidzee uitgebouwd. De klippers waren zeer snelle schepen met een grote laadcapaciteit. Ze werden ook wel eens "China Klippers" genoemd.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten trachten de eilanden, waarop ze nederzettingen bezitten, te verbinden met zoveel mogelijk handelsroutes van verschillende handelsverenigingen. Hoe beter een eiland in het netwerk van handelsroutes is opgenomen, des te waardevoller de handelsposten op dat eiland. Wanneer er geen handelsroutes meer kunnen aangelegd worden, wint de speler met de meeste punten.

SPELMATERIAAL

- * 1 speelbord met een kaart van de Stille Zuidzee ;
- * 14 schepen (de klippers) van de verschillende handelsroutes in de volgende kleuren :
rood (4), blauw (3), wit (3), groen (2) en zwart (2) ;
- * 142 handelsroutes (houten staafjes) in de volgende kleuren :
rood (32), blauw (30), wit (25), groen (24) en purper (13) ;
- * 6 optiekaarten :
3 kaarten 2x
1 kaart 3x
1 kaart 5x
1 kaart NEDERZETTING (Niederlassung) ;
- * 5 kaarten met de startopstellingen ;
- * 60 handelsnederzettingen, steeds 12 in de symbolen van :
Frankrijk, Groot-Brittannië Duitsland, Japan en USA ;
- * geldstukken :
50 kleine stukken van elk 1 dollar ;
15 grote stukken van elk 5 dollar ;
- * 1 kaart met een enterhaak ;
- * 1 spelreglement ;
- * 2 overzichtskaarten ;
- * 1 beknopt spelreglement.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Een speler wordt aangesteld als bankier. Hij zal de geldvoorraad beheren. Aan het begin van het spel geeft hij elke speler 2 \$. Na afloop van de partij noteert hij de winstpunten.
2. In elke starthaven van de handelsverenigingen plaatst men een klipper van de overeenkomstige kleur. De starthavens liggen aan de rechtse kant van het speelbord en zijn gemarkeerd door ingekleurde symbolen.
De getallen in deze symbolen geven aan hoeveel handelsroutes er van de kleur in kwestie beschikbaar zijn.
Op het purperen symbool (ongeveer in het midden van het bord bij het eiland American Samoa), wordt géén klipper geplaatst. Deze handelsroute zal pas later een rol gaan spelen.
De overige klippers worden per kleur gesorteerd en naast het bord klaargelegd.

3. De houten staafjes (handelsroutes) worden per kleur gesorteerd.
Opmerking : de purperen staafjes zijn niet nodig bij aanvang van de partij.
4. De bankier schudt de kaarten met de startopstellingen en geeft er één aan elke speler. Als er minder dan 5 spelers zijn, worden de overtollige kaarten met startopstellingen uit het spel genomen.
5. Elke speler neemt de 12 handelsnederzettingen van zijn nationaliteit en plaatst, zoals aangeduid op zijn kaartje met de startopstelling, op elk van de aangegeven eilanden 1 of 2 handelsnederzettingen.
De 5 overige nederzettingen legt hij voor zich uit.
6. De 6 optiekaarten worden naast het bord open gelegd. Bij 3 of 4 spelers wordt 1 kaart 2x uit het spel genomen.
7. De jongste speler begint. Hij neemt de kaart met de enterhaak en legt deze voor zich.

SPELVERLOOP

De spelers leggen de staafjes op de verbindingen tussen de verschillende eilanden en richten handelsnederzettingen op.

Elke spelronde is in 4 fases onderverdeeld :

FASE 1

De startspeler (hij heeft de kaart met de enterhaak) zal als eerste één van de hierna volgende acties uitvoeren. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerszin.

a) Een eigen handelsnederzetting op een vrij veld van een eiland naar keuze plaatsen. Dit kost géén geld.

OF

b) Een optiekaart kiezen en deze klaarhouden. Met uitzondering van de kaart 3 x kost dit een welbepaald bedrag dat onmiddellijk aan de bank moet betaald worden.

OF

c) Passen : hij kiest geen van de hiervoor vermelde acties. Dit kost géén geld.

Onafgezien van de gekozen actie, heeft een speler steeds de mogelijkheid een klipper naar keuze uit de voorraad naast het bord, te kopen. Hij betaalt hiervoor 3 \$ aan de bank en legt de klipper voor zich neer. Hiermee moet hij in fase 2 of in fase 3 een nieuwe handelsroute openen (zie bespreking : "Nieuwe handelsroutes").

FASE 2

De startspeler (hij heeft de kaart met de enterhaak) zal als eerste een houten staafje op het bord leggen **OF** een speciale actie, zoals vermeld op zijn optiekaart uitvoeren. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerszin.

FASE 3

De startspeler (hij heeft de kaart met de enterhaak) zal als eerste een houten staafje op het bord leggen **OF** een speciale actie, zoals vermeld op zijn optiekaart uitvoeren. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerszin.

FASE 4

Einde van de ronde. De uitgespeelde optiekaarten worden opnieuw naast het bord gelegd. De startspeler geeft de kaart met de enterhaak aan de speler aan zijn linkerkant. Deze zal in de volgende ronde de nieuwe startspeler worden.

DE HANDELSNEDERZETTINGEN

Een handelsnederzetting kan slechts geplaatst worden op een vrij veld **NAAST** een eiland (aangrenzend aan het eiland op één van de velden naast de basiswaarde van het eiland).

Elk eiland heeft een basiswaarde. Aan het einde van het spel heeft elke handelsnederzetting een waarde die kan worden verhoogd indien veel verschillende handelsroutes het eiland aandoen. Immers, de basiswaarde van het eiland wordt vermenigvuldigd met het aantal verschillende routes (= verschillende kleuren).

Indien verschillende routes van dezelfde kleur via hetzelfde eiland lopen, zullen ze slechts als één route worden beschouwd.

Voorbeeld : Indien twee verschillende handelsroutes via Tahiti lopen (basiswaarde = 4 en bij Tahiti zijn er 2 velden beschikbaar voor handelsnederzettingen), levert elke handelsnederzetting op Tahiti 8 punten op wanneer het spel eindigt. Indien beide routes dezelfde kleur hebben, zullen de nederzettingen op Tahiti slechts 4 punten opbrengen.

DE OPTIEKAARTEN

DE KAARTEN 2 X

Om één van deze kaarten te bekomen (tijdens faze 1), betaalt de speler 2 \$ aan de bank. Deze kaart geeft de volgende voordelen :

Voordeel 1 : De speler kan in faze 2 én faze 3 telkens tot 2 staafjes op het bord leggen (i.p.v. slechts 1).

Hij mag telkens 2 staafjes van verschillende kleuren **of** 2 staafjes van dezelfde kleur aanleggen **of** slechts 1 staafje aanleggen.

Voordeel 2 : Elke bonus die hij tijdens deze beurt zou kunnen verdienen, wordt verdubbeld (zie bespreking "Bonus").

DE KAART 3 X

Deze kaart kan (tijdens faze 1) gratis bekomen worden. Deze kaart geeft zowel een voordeel als een nadeel:

Voordeel : De speler kan in faze 2 én faze 3 telkens tot 3 staafjes op het bord leggen (i.p.v. slechts 1).

Hij mag telkens 3 staafjes van verschillende kleuren **of** 3 staafjes van dezelfde kleur **of** 2 staafjes van 1 kleur en een derde staafje van een andere kleur aanleggen **of** slechts 1 of 2 staafjes aanleggen.

Nadeel : De speler kan géén bonus verdienen tijdens deze ronde (zie bespreking "Bonus").

DE KAART 5 X

Om deze kaart te bekomen (tijdens faze 1), betaalt de speler 1 \$ aan de bank. Deze kaart geeft zowel een voordeel als een nadeel :

Voordeel : De speler kan in faze 2 **of** in faze 3 tot 5 staafjes op het bord leggen (i.p.v. slechts 1).

Hij mag 5 staafjes van verschillende kleuren **of** 5 staafjes van dezelfde kleur **of** een willekeurige selectie van kleurenstaafjes (tot 5) aanleggen **of** slechts 1, 2, 3 of 4 staafjes aanleggen.

Voor het aanleggen van een verbinding met een eiland, krijgt hij de normale bonus (deze wordt NIET verdubbeld !).

Nadeel : Hij kan deze ronde slechts in één van beide fazes staafjes aanleggen.

DE KAART NEDERZETTING (NIEDERLASSUNG)

Om deze kaart te bekomen (tijdens faze 1), betaalt de speler 4 \$ aan de bank. Deze kaart verleent volgend voordeel:

Voordeel : De speler mag één eigen handelsnederzetting van een eiland wegnemen en deze op een ander eiland plaatsen, vooropgesteld dat op dit ander eiland nog een vrij veld is. Hij mag dit tijdens faze 2 **of** tijdens faze 3 doen.

AANLEGGEN VAN DE STAAFJES

Indien mogelijk moeten de spelers tijdens de fazes 2 en 3 van elke speelronde de handelsroutes uitbouwen. Dat wil zeggen dat ze een staafje (of méér dan 1 indien dit mogelijk is via een optiekaart) aanleggen. Een staafje kan alleen op een verbinding gelegd worden wanneer die inderdaad op het bord is afgedrukt. De kleur van het staafje kan vrij gekozen worden.

Ter herinnering : De handelsroutes zijn geen eigendom van de spelers. De spelers bezitten alléén handelsnederzettingen. Het doel is om de eigen handelsnederzettingen met zoveel mogelijk verschillende handelsroutes te verbinden.

Het eerste staafje van een handelsroute dat wordt aangelegd, moet vanuit het startveld van de handelsroute in kwestie vertrekken. Vanuit deze startvelden kunnen verschillende routes vertrekken maar steeds in de kleur van de startplaats.

Een staafje moet steeds aan een reeds begonnen route van dezelfde kleur aangelegd worden. Het voorlopige eindpunt van een handelsroute wordt aangeduid door een klipper van dezelfde kleur als de route. De klipper wordt op het bord geplaatst naast het voorste staafje van de route. Op verschillende verbindingen is een pijl afgebeeld van oost naar west. Dit geeft aan dat de route op deze verbinding alléén in de richting van de pijl mag aangelegd worden.

Indien met de bouw van een handelsroute tussen 2 eilanden is begonnen, mag er vanuit één van deze beide eilanden géén andere route in de tegenovergestelde richting opgestart worden om de eerste route te blokkeren.

Als er 2 parallelle verbindingen liggen tussen 2 eilanden, moeten er routes van verschillende kleuren aangelegd worden. Dit geldt niét voor de verbindingen vanuit de starthavens vermits daar de handelsroutes steeds dezelfde kleur moeten hebben als de startplaats zelf.

Verschiedende routes van dezelfde kleur mogen één bepaald eiland aandoen maar zullen hierbij de waarde van de nederzettingen op het eiland niet extra doen toenemen.

Het kan gebeuren dat een bepaalde route niet kan worden verdergezet. Om in deze kleur dan nog andere routes aan te leggen, kan men een nieuwe route aanleggen vanuit de starthaven van dezelfde kleur of vanuit een eiland dat met een route van deze kleur is verbonden.

Wanneer géén van beide opties mogelijk is, worden de niet gebruikte staafjes van deze kleur uit het spel genomen.

Reeds aangelegde staafjes kunnen nooit weggenomen worden.

NIEUWE HANDELSROUTES

Bij aanvang van het spel zijn er 9 klippers die naast het bord gelegd worden. Met deze klippers kunnen nieuwe handelsroutes opgestart worden.

In faze 1 van elke ronde mag een speler voor 3 \$ één van deze klippers nemen. Hij betaalt het bedrag aan de bank en in faze 2 of faze 3 moet hij deze klipper op het bord plaatsen. Hiermee wordt dan een nieuwe route opgestart in de kleur van de klipper : ofwel in de starthaven van die kleur, ofwel vanuit een eiland dat reeds met een route van dezelfde kleur is verbonden.

Wanneer er van één kleur gelijktijdig verschillende routes worden aangelegd, kan de speler zelf kiezen welke route hij wenst uit te bouwen. Hij begint de nieuwe route door de klipper EN het staafje in de kleur van de handelsroute aan te leggen. Hiermee wordt de fase afgesloten en kan hij geen verdere actie meer uitvoeren.

DE PURPEREN HANDELSROUTE

Zodra het eiland "American Samoa" met minstens 2 verschillende handelsroutes is verbonden, kunnen de spelers ook de purperen handelsroute aanleggen.

Voor het aanleggen van deze purperen route gelden de volgende speciale regels :

- Vanuit het eiland "American Samoa" kunnen verschillende routes worden aangelegd. Het bijzondere van de purperen route is dat deze niet moet worden verdergezet (er is geen purperen klipper die het einde van de route aanduidt). Daarom kunnen de purperen staafjes ook gebruikt worden om het aanleggen van andere routes te blokkeren.
- De purperen route kan tevens gebruikt worden om, net zoals de andere handelsroutes, eilanden met elkaar te verbinden en op die manier de waarde van de handelsnederzettingen op deze eilanden te verhogen.

BONUS

Tijdens het spel kan een bonus toegekend worden wanneer een speler met een handelsroute een eiland bereikt :

1. Wanneer een speler als eerste met een handelsroute een eiland bereikt, krijgt hij meteen 2 \$ van de bank.
2. Wanneer een speler met een handelsroute een eiland bereikt dat reeds met één of meerdere routes van andere kleuren is verbonden, krijgt hij meteen 1 \$ van de bank.
3. Wanneer een speler met een handelsroute een eiland bereikt dat reeds met een route van dezelfde kleur is verbonden, krijgt hij géén bonus.

De bonus wordt verdubbeld wanneer een speler de kaart 2 X voor zich heeft liggen. Een speler zal géén bonus krijgen met de optiekaart 3 X en slechts de normale bonus met de kaart 5 X.

EINDE VAN HET SPEL EN AFREKENING

Het spel eindigt van zodra aan één van de volgende voorwaarden is voldaan :

1. Alle staafjes van de 6 kleuren zijn op het bord gelegd ;
2. Er kan geen handelsroute meer verdergezet worden daar elke route dood loopt. Zelfs wanneer een speler in dezelfde ronde een nieuwe klipper verworven heeft en hiermee een nieuwe handelsroute zou kunnen beginnen, zal het spel toch nog stoppen.

Zodra het spel ten einde is, worden de winstpunten berekend. Deze winstpunten worden behaald via geld en de handelsnederzettingen die op de eilanden staan :

1. Elke dollar staat voor 1 winstpunt;
2. De waarde van de handelsnederzettingen wordt als volgt berekend :

**de basiswaarde van het eiland vermenigvuldigd met
het aantal verschillende handelsroutes waarmee het eiland is verbonden**

De purperen route kan het eiland "American Samoa" met een ander eiland verbinden en aldus de waarde van de nederzettingen op "American Samoa" verhogen.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand, zal de speler met het meeste geld het spel winnen.

SAMENVATTING

BEGIN VAN HET SPEL

1. Elke speler krijgt 2 \$
2. In elke starthaven wordt een klipper van de overeenkomstige kleur geplaatst. De overige klippers worden naast het bord gezet.
3. De houten staafjes (handelsroutes) worden gesorteerd per kleur en naast het speelbord gelegd.
4. De bankier schudt de kaarten met de startopstellingen en geeft er één aan elke speler.
5. Elke speler neemt de 12 handelsnederzettingen van zijn land en plaatst er 1 of 2 op de eilanden zoals aangegeven op zijn kaartje met de startopstelling. De 5 overige nederzettingen legt hij voor zich uit.
6. De 6 optiekaarten worden opengelegd naast het bord. Bij 3 of 4 spelers wordt 1 kaart 2 X uit het spel genomen.
7. De jongste speler wordt de eerste startspeler. Hij neemt de kaart met de enterhaak en legt deze voor zich uit.

SPELVERLOOP

Elke ronde is onderverdeeld in 4 fases :

FASE 1

De startspeler (hij heeft de kaart met de enterhaak) zal als eerste één van de volgende acties uitvoeren. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerszin.

- a) Een eigen handelsnederzetting op een vrij veld van een eiland naar keuze plaatsen.
Dit kost géén geld.
- b) Een optiekaart kiezen en deze klaarleggen.
Met uitzondering van de kaart 3 x kost dit een welbepaald bedrag dat onmiddellijk aan de bank moet betaald worden.
- c) Passen : hij kiest geen van de hiervoor vermelde acties.
Dit kost géén geld.

Onafgezien van de gekozen actie, heeft een speler steeds de mogelijkheid een klipper naar keuze uit de voorraad naast het bord, te kopen. Hij betaalt hiervoor 3 \$ aan de bank en legt de klipper voor zich neer.

FASE 2

De startspeler (hij heeft de kaart met de enterhaak) zal als eerste een houten staafje op het bord leggen **OF** een speciale actie, zoals vermeld op zijn optiekaart uitvoeren. De andere spelers volgen in uurwerkwijzerszin.

FASE 3 :

Is identiek aan faze 2.

FASE 4

Einde van de ronde. De uitgespeelde optiekaarten worden opnieuw naast het bord gelegd. De startspeler geeft de kaart met de enterhaak aan de speler aan zijn linkerkant. Deze zal in de volgende ronde de nieuwe startspeler worden.

AFREKENING EN WINST

Het spel eindigt van zodra aan één van de volgende voorwaarden is voldaan :

1. Alle staafjes van de 6 kleuren zijn op het bord gelegd ;
2. Een speler kan geen handelsroute meer verder zetten worden daar elke route dood loopt.

Zodra het spel ten einde is, worden de winstpunten berekend. Deze winstpunten worden behaald via geld en de handelsnederzettingen die op de eilanden staan :

1. Elke dollar staat voor 1 winstpunt;
2. De waarde van de handelsnederzettingen wordt als volgt berekend :

**de basiswaarde van het eiland vermenigvuldigd met
het aantal verschillende handelsroutes waarmee het eiland is verbonden**

De purperen route kan het eiland "American Samoa" met een ander eiland verbinden en aldus de waarde van de nederzettingen op "American Samoa" verhogen.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand, zal de speler met het meeste geld het spel winnen.