

Atlantic Star

Spelidee

Op het einde van de jaren 1900 waren zeereizen erg geliefd. Overeenkomstig groot was de concurrentie tussen de toeroperatoren en de drukte bij de charteragentschappen want iedereen wou de beste schepen voor zich reserveren.

Spelmateriaal

- 132 speelkaarten met passagiersboten : Elke boot heeft een specifieke waarde (cijfer) wat hem uitermate geschikt maakt voor meerdere routes (letter en stadsnaam) in bepaalde zeegebieden (kleur). Op elke speelkaart kan je aflezen hoeveel punten een boot op een bepaalde route oplevert. Als een bepaald zeegebied niet vermeld wordt, mag het schip daar ook niet ingezet worden omdat het daar geen punten oplevert en een eventuele bonus verhindert. De 'Royal William' is een postboot en geldt als joker. Postboten mogen overal ingezet worden en leveren voor elk routestuk één punt op.
- 24 rondreiskaarten : Elke speler ontvangt er 4 van. Bij het afleggen ervan wordt de puntenwaarde van de rondreis op het kaartje genoteerd.
- 1 speelbord : Als een rondreis georganiseerd wordt, wordt het rondreiskaartje op het speelbord gelegd. Op het speelbord kan je 5 klassen herkennen die zich van elkaar onderscheiden op basis van het aantal afgebeelde sterren. In de 5-sterrencategorie ontvang je veel zegepunten als je rondreis een toppositie inneemt. Hoe lager in deze categorie echter, hoe minder punten. In de 1-sterrencategorie daarentegen levert zelfs een rondreis met weinig geschikte boten nog enkele zegepunten op.
- 1 charteragentschap : Er zijn steeds 4 schepen met verschillende prijzen te verkrijgen. Eentje daarvan is zelfs gratis. Als een boot gecharterd wordt, schuiven de 3 resterende schepen één vakje in de richting van de pijl op en worden ze goedkoper.
- 6 overzichtskaarten : Op deze kaarten staan de rondreizen met hun specifieke routedelen en een kort overzicht van het spelverloop afgebeeld.
- 1 stift : Aan de hand van deze afwasbare stift worden de punten op de rondreiskaartje genoteerd.
- Speelgeld : Wordt gebruikt voor de afrekening van de charterkosten.
- Spelreglement

Doel van het spel

Elke speler chartert boten om vier verschillende rondreizen te organiseren. Hoe beter een boot geschikt is voor een bepaalde rondreis, hoe meer de rondreis gewaardeerd wordt door de passagiers. Dit vertaalt zich in een hogere puntenwaardering. Het succes van een rondreis hangt ook in grote mate af van de keuze van de juiste klasse of categorie. De vergelijking van de rondreizen met de medespelers resulteert per categorie in een rangorde die op het einde van het spel bepaalt wie het spel wint.

Spelvoorbereiding

- Het speelbord en het charteragentschap worden naast elkaar op de tafel gelegd.
- De speelkaarten worden geschud en als verdekte kaartenstapel naast het charteragentschap gelegd.
- De bovenste 4 kaarten van de stapel worden één voor één zichtbaar op de velden van 0 tot 3000 Mark van het charteragentschap gelegd.
- Als startkapitaal ontvangt elke speler bij 4 tot 6 spelers 18.000 Mark, bij 2 tot 3 spelers 36.000 Mark. Het resterende geld vormt de bank.
- Elke speler kiest zich een schoorsteensymbool en ontvangt de daarbijhorende overzichtskaart en 4 rondreiskaartjes.

- De overzichtskaarten en de rondreiskaartjes liggen zichtbaar voor de spelers op tafel. Het geld en de gecharterde schepen (speelkaarten) kan je best geheim houden voor je medespelers.
- Als 'Atlantic Star' gespeeld wordt door 2 of 3 spelers ontvangt elke speler 2 overzichtskaarten en 2 sets rondreiskaartjes. In dit geval moeten de spelers elke rondreis twee maal organiseren.
- Bij 5 spelers blijft er één set rondreiskaartjes over, bij 2 en 4 spelers telkens 2 sets. Deze worden als 'All-in'-reizen gebruikt. De waarde van deze 'All-in'-reizen staat vanaf het begin van het spel vast en wordt op de kaartjes genoteerd. De 'All-in'-reizen behoren niet tot één van de spelers. Pas zodra een speler een rondreis georganiseerd heeft in een bepaald zeegebied, worden de 'All-in'-reizen van dit gebied op het speelbord gelegd. De kaartjes van de 'All-in'-reizen liggen in afwachting hiervan zichtbaar naast het speelbord. De waarde van de 'All-in'-rondreizen bij 2, 4 of 5 spelers staat afgebeeld in het originele spelreglement op pagina 2.

Spelverloop

- De speler die voor het laatst een boottocht heeft gemaakt, begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- Als een speler aan de beurt is, mag hij 3 acties uitvoeren. De volgorde waarin de acties uitgevoerd kunnen worden staat vast. De eerste en tweede actie mogen uitgevoerd worden, de laatste actie moet uitgevoerd worden.
 - ❖ **MAG** : Krediet opnemen van een reeds uitgevoerde rondreis ;
 - ❖ **MAG**: 2000 Mark betalen en alle boten die in het charteragentschap worden aangeboden, vervangen door nieuwe schepen ;
 - ❖ **MOET** : Een schip uit het agentschap charteren of een rondreis organiseren.
- Omdat de laatste actie uitgevoerd moet worden, wordt deze spelregel eerst uitgelegd. Je zal dan ook begrijpen waarom het interessant kan zijn om krediet op te nemen of nieuwe schepen in het charteragentschap te leggen.
- **Schip charteren** : Om dit te doen, neemt de speler een speelkaart naar keuze uit het charteragentschap en betaalt de overeenkomstige charterkosten aan de bank. Een boot op het '0'-veld is weinig gevraagd in het agentschap en daarom gratis, de andere boten kosten wel geld. Het lege veld in het agentschap wordt onmiddellijk terug opgevuld door alle kaarten in uurwijzerzin één veld verder te bewegen. Op het veld '3000 Mark' linksonder dat hierdoor vrijkomt, wordt de bovenste kaart van de stapel zichtbaar gelegd. Tijdens zijn beurt mag een speler maximaal één schip charteren ! Het aantal handkaarten dat een speler mag bezitten, is afhankelijk van de rondreis die hij/zij wil organiseren. Een speler mag (na het afleggen van de voor een rondreis benodigde scheepskarten) nog maximaal 2 kaarten overhouden !
- **Rondreis organiseren** : Leg voor elk routedeel van de rondreis één kaart (boot) af. Het aantal stukken waaruit een rondreis bestaat, kan je terugvinden op de overzichtskaart. Zo bestaat de 'Ostsee'-rondreis uit slechts 3 routestukken, de 'Pazifik'-rondreis kost maar liefst 6 routestukken. Als een speler 7 handkaarten bezit, kan hij nog uitsluitend een rondreis in de 'Atlantik' of de 'Pazifik' organiseren omdat hij/zij bij de beide andere rondreizen te veel handkaarten over zou houden. Het is niet toegestaan om een handkaart ongebruikt weg te leggen of te wisselen. De enige manier om van kaarten af te geraken, is door er rondreizen mee te organiseren.
- **Waarde rondreis bepalen** : De waarde van een rondreis wordt als volgt bepaald : Tel de waarde van de uitgespeelde scheepskarten voor routedelen van de rondreis op. Een boot die op zijn kaart geen puntenwaarde bezit voor het routedeel kan ingezet worden als noodoplossing maar levert geen punten op. Elk schip mag maar op één routedeel ingezet worden. Op elk routedeel moet exact één schip ingezet worden. Als

een speler twee boten heeft uitgespeeld die beiden voor hetzelfde routedeel geschikt, mag er slechts ééntje daarvoor ingezet worden. Als het andere schip niet bruikbaar is voor een ander routedeel van deze rondreis, kan het nog altijd ingezet worden als noodoplossing. Postschepen kunnen elk routedeel bevaren en leveren telkens 1 punt op. Een postschip geldt dus niet als noodoplossing ! Als op alle delen van de route passende schepen ingezet werden, levert dit een **bonus** op. De waarde van deze bonus kan je terugvinden op de overzichtskaart. Het aantal bonuspunten is steeds even groot als het aantal routedelen waaruit de rondreis bestaat. Het totaal aantal punten – som waarden uitgespeelde kaarten voor deze rondreis + eventuele bonuspunten – wordt op de rondreiskaart genoteerd. De uitgespeelde kaarten worden opzij gelegd en hebben geen invloed meer op het verdere spel.

- **Klasse of categorie rondreis kiezen** : Bij de allereerste rondreis in een bepaald gebied, kan je zelf beslissen in welke categorie deze plaatsvindt. De keuze van de categorie wordt mede bepaald door de mate waarin je risico's wil nemen. In de 5-sterrencategorie ontvang je veel punten als je rondreis hoog gewaardeerd werd, maar als je op het laagste niveau van deze categorie terechtkomt, ontvang je geen punten. De 1-stercategorie levert ook voor een minder gesmaakte rondreis punten op. Nadeel is dan weer dat een erg succesvolle rondreis in deze categorie (in vergelijking met de hogere categoriën) niet echt veel punten oplevert. De speler plaatst zijn rondreiskaartje op het bovenste veld van de gekozen categorie. Alle reizen in hetzelfde gebieden vinden van nu af aan plaats in deze categorie. Met andere woorden : na een eerste rondreis in een gebied staat vast in welke categorie de andere rondreizen in dit gebied geplaatst moeten worden. Alle rondreizen in een gebied worden gerangschikt op basis van hun waardering (cijfer op het rondreiskaartje). In elke categorie mag slechts één soort rondreizen gelegd worden. Aangezien er 5 categoriën zijn en slechts 4 rondreizen, blijft er steeds één klasse ongebruikt. De punten die in de categoriën vermeld worden, worden pas uitgereikt op het einde van het spel. Als er in een categorie een rondreis gelegd wordt die meer gewaardeerd werd (meer punten) dan de rondreizen die er al lagen, worden deze laatste naar beneden bewogen. Bij een gelijkstand m.b.t. de waarde van een rondreis komt de laatst uitgevoerde rondreis onder de reis die reeds op het speelbord lag.
- **'All-in'-reizen** : Als er 'All-in'-reizen in het spel zijn, worden deze op het speelbord gelegd zodra er in een bepaald gebied een eerste rondreis werd georganiseerd. De speler die een rondreis in dit gebied wil organiseren, duidt de gewenste categorie aan, legt de 'All-in'-reis ervan bovenaan in de categorie op het speelbord, en legt pas dan zijn eigen rondreiskaartje – na vergelijking van de waarde ervan met de 'All-in'-reis - op de juiste plaats in de categorie. Bij een gelijkstand blijft de 'All-in'-reis op haar plaats in de categorie liggen.
- **Krediet opnemen** : In de loop van het spel zal je geld opgeraken.
 - ❖ Als je geld nodig hebt, kan je als eerste actie in je spelbeurt krediet opnemen.
 - ❖ Voorwaarde : Je moet reeds minimaal één rondreis georganiseerd hebben !
 - ❖ Elk van je rondreizen kan je maximaal één maal belenen. Dit geldt ook voor het spel met 2 of 3 spelers : Ook al kan je dan per gebied twee rondreizen organiseren, dan nog mag je per gebied maar één keer krediet opnemen.
 - ❖ Per rondreis mag je maximaal 10.000 Mark opnemen. Het krediet mag de waarde van de rondreis niet overschrijden.
 - ❖ Per spelbeurt mag je maximaal één krediet opnemen.
 - ❖ Per 1.000 Mark krediet daalt de waarde van de rondreis met 1 punt.
 - ❖ De nieuwe waarde wordt op het rondreiskaartje genoteerd onder de vorige waarde. Het kaartje wordt overeenkomstig zijn nieuwe waarde op de juiste positie in de categorie geplaatst.

- ❖ Het opgenomen krediet wordt uitbetaald door de bank. Aangezien het in dit spel niet draait om geld, maar om eer en roem, kunnen opgenomen kredieten niet terugbetaald worden. Als een speler bankroet gaat vooraleer hij/zij een eerste rondreis kan maken (en diens gevolg geen krediet mag opnemen), heeft hij/zij gewoon slecht gespeeld.
- ❖ Zodra in een bepaalde categorie alle 6 rondreizen georganiseerd werden, kan er in deze klasse geen krediet meer opgenomen worden. Met andere woorden : als op het speelbord in een categorie alle velden bezet zijn met rondreizen, valt er hier geen geld meer te halen.
- **Schepen omwisselen bij het charteragentschap** : Als het aanbod in charteragentschap je niet aanstaat, mag je als tweede actie tijdens je beurt tegen 2.000 Mark alle in het agentschap aanwezige kaarten verwijderen. Het is niet toegestaan om slechts een gedeelte van het aanbod van het charteragentschap te wisselen. De verwijderde kaarten belanden op een aflegstapel. Vervolgens neem je de bovenste 4 kaarten van de verdeckte stapel en leg je deze één voor één beginnend bij het veld '3.000 Mark' zichtbaar op de vier velden van het agentschap. Indien gewenst en financieel haalbaar, mag je deze actie – telkens tegen de betaling van 2.000 Mark - tijdens dezelfde beurt meermaals doorvoeren. Als de verdeckte kaartenstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt als een nieuwe verdeckte voorraadstapel.

Einde van het spel

- Zodra alle rondreiskaartjes op het speelbord liggen, eindigt het spel. Bij 4 tot 6 spelers heeft elke speler 4 rondreizen georganiseerd, bij 2 of 3 spelers elk 8 rondreizen. Bij 2 of 3 spelers heeft elke speler de mogelijkheid om zichzelf per gebied te overtreffen tijdens een tweede rondreis.
- Tel de punten die op het speelbord links naast je rondreiskaarten afgebeeld staan, samen. De punten die op de rondreiskaartjes zelf vermeld staan, hebben geen belang meer. Ze waren alleen maar belangrijk voor de plaatsbepaling van de rondreizen op het speelbord.
- De speler met de meeste punten wint het spel. Als meerdere spelers even veel punten bezitten, wint de speler met het meeste geld.

Marc Van den Branden, FORUM-Federatie, 2002

