

Clippers

Auteur: Alan R. Moon

Uitgegeven door Eurogames Descartes 2002 (oorspronkelijk een spel van Jeux Descartes 2002)

In de tweede helft van de 19de eeuw en in het begin van de 20ste eeuw stichtten handelsfirma's op de wijd verspreide eilanden in de Grote Oceaan filialen. Deze eilanden werden door handelsroutes met elkaar verbonden die door Clippers werden bevaren. De Clipper was een snel handelsschip met een groot laadruim.

In "Clippers" richten de spelers handelsroutes op om hun filialen met elkaar te verbinden. Hoe beter een filiaal verbonden is des te meer zegepunten een speler voor dit filiaal bekommt. Het spel eindigt van zodra alle mogelijke handelsroutes opgericht zijn. De speler met de meeste zegepunten wint het spel



Clippers

Inleiding :

De titel van het spel komt van een bijzonder scheepstype uit de 19de eeuw. Tot in de 20ste eeuw legden handelsmaatschappijen met deze schepen handelsroutes aan tussen de eilanden in het zuiden van de Grote Oceaan. De Clippers waren zeer snelle schepen met een grote laadcapaciteit. Ze werden ook " China Clippers" genoemd.

Doel van het spel.

De spelers proberen eilanden waarop ze filialen bezitten met zoveel mogelijk handelsroutes van verschillende handelsmaatschappijen te verbinden. Hoe beter een eiland verbonden is met het netwerk van de handelsroutes des te waardevoller de handelsfilialen zijn. Wanneer er geen handelsroutes meer aangelegd kunnen worden wint de speler met de meeste punten het spel.

Speelmateriaal

- een speelbord met een kaart van het zuiden van de Grote Oceaan
- 14 schepen (de Clipper) van de verschillende handelsroutes in de kleuren rood (4), blauw (3), wit (3), groen (2) en zwart (2)
- 142 speelstenen handelsroute (houtenstaafjes)
32 rode, 30 blauwe, 25 witte, 24 groene, 18 zwarte en 13 paarse
- 6 optiekaarten
3 kaarten 2x, 1 kaart 3x, 1 kaart 5x en 1 kaart nederzetting
- 5 kaarten startpositie
- 60 speelstenen handelsfilialen
telkens 12 met de symbolen Frankrijk, Engeland, Duitsland, Japan en USA
- geldschijfjes
50 kleine van elk 1 dollar
15 grote van elk 5 dollar

- een kaart enterhaak (voor de startspeler)
- spelregels
- 2 overzichtskaarten
- 1 samenvatting

Vorbereiding van het spel.

1. Een speler wordt aangesteld als bankier. Hij beheert het geld. Bij het begin van het spel krijgt iedere speler 2\$. Hij heeft nog een potlood en papier nodig om de zegepunten op het einde van het spel te noteren.
2. Men plaatst in elke starthaven van de handelsmaatschappij van zijn kleur een Clipper. De starthavens bevinden zich in de rechter helft van het speelbord en zijn door gekleurde cirkels voorgesteld. De getallen in deze cirkels dienen als geheugensteuntje om aan te geven hoeveel houtstaafjes er ter beschikking staan voor handelsroutes van deze kleur. Op de paarse cirkel ongeveer in het midden van het speelbord (Amerikaans Samoa) wordt geen Clipper geplaatst. Deze handelsroute speelt later in het spel een rol. De overige Clippers worden naar kleur gesorteerd en naast het speelbord klaar gelegd.
3. De houtstaafjes (speelstenen handelsroutes) worden naar kleur gesorteerd.
opmerking : de paarse houtstaafjes worden in het begin van het spel niet gebruikt.
4. De bankier schudt de kaarten startposities en geeft iedere speler een kaart. Door de startpositiekaart krijgen de spelers hun natie aangeduid. Bij minder dan vijf spelers worden de overige startpositiekaarten terug in de doos gelegd.
5. Iedere speler neemt de twaalf handelsfilialen van zijn natie en plaatst op ieder eiland wat op zijn startpositiekaart staat aangegeven een of twee handelsfilialen. De overige 5 legt hij voor zich neer.
6. De zes optiekaarten worden open naast elkaar naast het speelbord gelegd. Wanneer er enkel drie of vier spelers aan het spel deelnemen wordt een kaart "2x" uit het spel genomen.
7. De jongste speler is startspeler. Hij neemt de kaart enterhaak en legt deze voor zich neer.

Verloop van het spel.

De spelers leggen houtstaafjes op de verbindingen tussen de eilanden en plaatsen eigen handelsfilialen. Iedere speelronde in in vier fasen onderverdeeld :

Fase 1

Beginnend met de startspeler (hij heeft de kaart enterhaak voor zich liggen) en vervolgens in wijzerzin verder kan iedere speler een van de volgende actie uitvoeren

- een handelsfiliaal van zijn natie op een vrij veld op een willekeurig eiland op het speelbord plaatsen. Dit kost hem geen geld

of

- hij kiest een optiekaart en legt deze voor zich neer. Met uitzondering van de kaart 3x kost dit hem een bepaald bedrag dat hij onmiddellijk aan de bank moet betalen
of
- passen (hij kiest geen van bovengenoemde acties) Dit kost hem niets.

Daarenboven heeft een speler steeds de mogelijkheid - onafhankelijk van welke actie hij gekozen heeft - om een Clipper uit de voorraad naast het speelbord te verwerven. Hij betaalt 3\$ aan de bank en legt de Clipper voor zich neer. Met deze Clipper moet hij in fase 2 of 3 een nieuwe handelsroute starten (zie : nieuwe handelsroute)

Fase 2

Beginnend met de startspeler (hij heeft de kaart enterhaak voor zich liggen) en vervolgens in wijzerzin verder moet iedere speler een houtstaafje op het speelbord plaatsen **of** de aanwijzing op de optiekaart uitvoeren.

Fase 3

Beginnend met de startspeler (hij heeft de kaart enterhaak voor zich liggen) en vervolgens in wijzerzin verder moet iedere speler een houtstaafje op het speelbord plaatsen **of** de aanwijzing op de optiekaart uitvoeren

Fase 4

Einde van een speelronde. De gespeelde optiekaarten worden naast het speelbord teruggelegd. De startspeler geeft de kaart enterhaak aan zijn linker buur. Deze is nu de nieuwe startspeler voor de volgende speelronde.

De speelsteen handelsfiliaal.

Een handelsfiliaal kan enkele op een vrij veld NAAST een eiland (grenzend aan een eiland op velden die naast de basiswaarde van het eiland liggen) gelegd worden.

Ieder eiland heeft een basiswaarde. Op het einde van het spel heeft elk handelsfiliaal een waarde, die verhoogd kan worden naargelang er veel verschillende handelsroutes dit eiland verbinden. De basiswaarde van het eiland wordt vermenigvuldigd met het aantal verschillende handelsroutes.

Wanneer er meerdere handelsroutes van een zelfde kleur hetzelfde eiland verbinden dan telt dit als één handelsroute.

Vb. : Wanneer twee verschillende handelsroutes Tahiti verbinden (basiswaarde van het eiland is 4, bij Tahiti heeft men twee velden voor handelsfilialen) dan telt ieder handelsfiliaal op het einde van het spel voor 8 punten. Wanneer de beide handelsroutes hetzelfde kleur hebben dan telt elk handelsfiliaal slechts voor 4 punten.

De optiekaarten

De kaarten 2x

Om deze kaarten te bekomen (in fase 1) betaalt de speler 2\$ aan de bank. Dankzij deze kaart heeft men twee voordelen :

- voordeel 1 : men kan in fase 2 en 3 telkens twee houtstaafjes op het speelbord plaatsen (in plaats van 1). Men kan hierbij twee houtstaafjes van twee verschillende kleuren of van hetzelfde kleur plaatsen. Men kan echter ook slechts één staafje plaatsen
- voordeel 2 : iedere bonus die men in deze ronde bekomt wordt verdubbeld (zie bonus verderop)

De kaart 3x

Een speler kan deze kaart (in fase 1) kosteloos nemen. Dankzij deze kaart heeft men een voordeel maar ook een nadeel.

- voordeel : men kan in fase 2 en 3 telkens tot drie houtstaafjes op het speelbord plaatsen (in plaats van 1). Men kan hierbij drie houtstaafjes van drie verschillende kleuren of van hetzelfde kleur plaatsen. Ofwel twee houtstaafjes van een zelfde kleur en één in een ander kleur. Men kan echter ook slechts één of twee staafje plaatsen.
- nadeel : men bekomt in deze ronde geen bonus (zie bonus verderop)

De kaart 5x

Een speler kan deze kaart (in fase 1) tegen betaling van 1\$ bekomen. Dankzij deze kaart heeft men een voordeel maar ook een nadeel.

- voordeel : men kan in fase 2 of 3 telkens tot vijf houtstaafjes op het speelbord plaatsen (in plaats van 1). Men kan hierbij vijf houtstaafjes van vijf verschillende kleuren of van hetzelfde kleur plaatsen. Ofwel een willekeurige combinatie uit de verschillende kleuren. Men kan echter ook minder dan 5 houtstaafjes plaatsen. Men krijgt voor het verbinden met een eiland de normale bonus (ze wordt niet verdubbeld)
- nadeel : men kan enkel in één fase van deze ronde houtstaafjes aanleggen.

De kaart nederzetting :

Een speler kan deze voor 4\$ in fase 1 bekomen. Dankzij deze kaart heeft de speler een voordeel

- voordeel : men kan een eigen handelsfiliaal van een eiland wegnemen en op een ander eiland plaatsen op voorwaarde dat er op dat eiland een vrije plaats is. Men kan dit zowel in fase 2 of 3 doen.

Het plaatsen van houtstaafjes.

In de loop van fase 2 en 3 van elke speelronde moeten de spelers, wanneer dit mogelijk is, handelsroutes uitbouwen (zijnde een houtstaafje plaatsen, of meer dan een wanneer dit door een optiekaart wordt toegelaten). Een houtstaafje kan slechts op een verbinding, die op het speelbord staat afgebeeld, geplaatst worden. Men kan de kleur van het staafje vrij kiezen.

Herinnering : de handelsroutes behoren niet aan de spelers. De spelers bezitten enkel handelsfilialen van een bepaalde natie. Het doel van de speler is zijn filialen met zoveel mogelijk verschillende handelsroutes te verbinden.

Het eerste staafje van een handelsroute dat geplaatst wordt moet vertrekken vanaf

het startveld van de handelsroute. Vanuit deze startvelden kunnen meerdere handelsroutes starten (in de kleur van het starteiland)

Een staafje moet op zo'n wijze geplaatst worden dat een reeds begonnen handelsroute in dezelfde kleur verder uitgebouwd wordt.

Het voorlopige einde van een handelsroute wordt door een Clipper in de kleur van de handelsroute aangegeven. Deze Clipper wordt naast het verste staafje op het speelbord gelegd.

Op sommige verbindingen staat een pijl in oostelijke - westelijke richting. Dit betekent dat er op deze verbinding slechts gebouwd kan worden in de richting van de pijl.

Wanneer een handelsroute tussen twee eilanden begonnen wordt kan geen andere handelslijn vanuit dit eiland in tegengestelde richting begonnen worden om de eerste handelsroute te blokkeren.

Wanneer er tussen eilanden twee naast elkaar liggende verbindingen zijn moeten op deze telkens twee verschillende gekleurde houtstaafjes geplaatst worden. Dit geldt niet voor de verbindingen bij de starthavens, omdat de handelsroutes in de kleur van het eiland moeten beginnen.

Er kunnen meerdere routes van een zelfde kleur het zelfde eiland aandoen, in elk geval wordt de waarde van de filialen op het eiland hierdoor niet verhoogd.

Het kan gebeuren dat een route niet verder gezet kan worden. Een mogelijkheid om in dit kleur een bijkomende route te bouwen is om een nieuwe route te beginnen en dit ofwel vanuit de starthaven van het kleur ofwel vanuit een eiland dat verbonden is aan de bestaande route van dit kleur.

Wanneer beide niet meer mogelijk zijn worden de niet gebouwde staafjes van dit kleur uit het spel genomen.

Geplaatste staafjes kunnen niet meer weg genomen worden.

Nieuwe handelsroute.

In het begin van het spel heeft men 9 Clippers die naast het speelbord gelegd werden. Met deze Clippers kunnen nieuwe handelsroutes gebouwd worden.

In fase 1 van elke speelronde kan een speler voor 3\$ een van deze Clippers verwerven. Men betaalt het bedrag aan de bank en men moet in fase 2 of 3 de net voordien bekomen Clipper op het speelbord plaatsen. Een nieuwe route start in de kleur van deze Clipper. Men begint deze nieuwe route ofwel vanuit de starthaven van dat kleur of vanuit een eiland dat verbonden is aan een bestaande route van dit kleur.

Wanneer er van dit kleur meerdere routes gebouwd zijn kan een speler vrij kiezen welke route hij verder uitbouwt. Men begint de nieuwe route doordat men de clipper EN een staafje in de kleur van de handelsroute plaatst. Hiermee sluit men de fase voor zichzelf af en kan men geen verder actie meer doorvoeren.

De paarse handelsroute.

Wanneer het eiland "Amerikaans Samoa" aan minstens twee verschillende handelsroutes aangesloten is kunnen de spelers de paarse handelsroute bouwen en paarse houtstaafjes plaatsen. Voor het bouwen van deze handelsroute gelden er enkele bijzondere regels : Vanuit het eiland "Amerikaans Samoa" kunnen meerdere routes begonnen worden. Het eigenaardige van de paarse handelsroute is dat ze niet

verder moet uitgebouwd worden (er is voor dit kleur geen Clipper om het einde van deze route aan te geven) hierdoor kunnen de paarse houtstaafjes gebruikt worden om routes van andere naties te blokkeren. Ze kunnen echter ook zoals andere handelsroutes gebruikt worden om eilanden met elkaar te verbinden om de waarde van de handelsfilialen op het eiland te verhogen.

Bonus.

In de loop van het spel bekommt een speler voor het bereiken van een eiland met een handelsroute een bonus :

1. Wanneer een speler als eerste een eiland verbindt met een handelsroute, dan bekommt hij onmiddellijk 2\$ van de bank
2. wanneer een speler een eiland verbindt met een handelsroute, die reeds aan een of meerdere routes van andere kleuren verbonden is, dan bekommt hij onmiddellijk 1\$ van de bank
3. Een speler die een eiland met een route bereikt, die reeds door een route van hetzelfde kleur verbonden is krijgt geen bonus

Een bonus wordt verdubbeld wanneer een speler de kaart 2x voor zich liggen heeft. Een speler met de optiekaart 3x krijgt geen bonus en een speler met de kaart 5x krijgt de normale bonus.

Einde van het spel en afrekening.

Het spel eindigt wanneer een van beide situatie zich voordoen :

- alle houtstaafjes van alle 6 de kleuren liggen op het speelbord
- er is voor een speler geen enkele mogelijkheid meer om een handelsroute verder te zetten daar elke handelsroute in een "doodlopende straat" eindigt. Het spel eindigt zelfs wanneer een speler in deze lopende ronde door het verwerven van een nieuwe Clipper een nieuwe handelsroute kan beginnen.

Wanneer het spel ten einde is worden de zegepunten berekend. Zegepunten bekommt een speler voor dollars en voor geplaatste handelsfilialen

- ieder dollar telt als één zegepunt
- de waarde van de handelsfilialen wordt als volgt berekend : de basiswaarde van het eiland wordt vermenigvuldigd met het aantal verschillende handelsroutes die verbonden zijn met het eiland. De paarse handelslijn verbindt in dit verband "Amerikaans Samoa" en verhoogt hiermee de waarde van de filialen op "Amerikaans Samoa"

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijkheid tussen meerdere spelers wint die speler met de meeste dollars.

Samenvatting

Vorbereiding van het spel

1. de bankier geeft iedere speler 2\$

2. een Clipper wordt in elke starthaven van de handelsmaatschappij van zijn kleur geplaatst. De overige Clippers worden naast het speelbord klaar gelegd.
3. De houtstaafjes (speelstenen handelsroute) worden naar kleur gesorteerd en naast het speelbord klaargelegd.
4. de bankier schudt de kaarten startpositie en geeft iedere speler een kaart.
5. iedere speler neemt de twaalf handelsfilialen van zijn natie en plaatst op ieder eiland zoals staat aangegeven op de kaart startpositie één of twee handelsfilialen. De overige 5 legt hij voor zich neer.
6. de zes optiekaarten worden open naast elkaar naast het speelbord gelegd. Wanneer er enkel 3 of 4 spelers deelnemen aan het spel dan wordt er een kaart 2x uit het spel genomen.
7. de jongste speler is de startspeler. Hij neemt de kaart enterhaak en legt deze voor zich neer.

Verloop van het spel.

Iedere speelronde is verdeeld in vier fasen :

- **fase 1**

Beginnend met de startspeler (hij heeft de kaart enterhaak voor zich liggen) en vervolgens in wijzerzin kan iedere speler een van de volgende actie uitvoeren.

- a) **Een handelsfiliaal** van zijn natie op een vrij veld op een willekeurig eiland van het speelbord plaatsen. Dit kost hem helemaal niets.
- b) **Men kiest een optiekaart** en legt deze voor zich neer. Met uitzondering van de kaart 3x kost dit een bepaalde geldsom die onmiddellijk aan de bank moet betaald worden
- c) **Passen** (men kiest geen van de voordien genoemde acties) Dit kost hem helemaal niets.

Daarenboven heeft een speler steeds de mogelijkheid - onafhankelijk van welke actie hij gekozen heeft - om een Clipper uit de voorraad naast het speelbord te verwerven. Hij betaalt 3\$ aan de bank en legt de Clipper voor zich neer.

- **fase 2**

Beginnend met de startspeler (hij heeft de kaart enterhaak voor zich liggen) en vervolgens in wijzerzin verder moet iedere speler een houtstaafje op het speelbord plaatsen **of** de aanwijzing op de optiekaart uitvoeren.

- **fase 3**

idem als fase 2

- **fase 4**

Einde van een speelronde. De gespeelde optiekaarten worden naast het speelbord teruggelegd. De startspeler geeft de kaart enterhaak aan zijn linker buur.

Einde van het spel en afrekening.

Het spel eindigt wanneer een van beide situatie zich voordoen :

- alle houtstaafjes van alle 6 de kleuren liggen op het speelbord
- er is voor een speler geen enkele mogelijkheid meer om een handelsroute

verder te zetten daar elke handelsroute in een "doodlopende straat" eindigt.

Wanneer het spel ten einde is worden de zegepunten berekend. Zegepunten bekommt een speler voor dollars en voor geplaatste handelsfilialen

- ieder dollar telt als één zegepunt
- de waarde van de handelsfilialen wordt als volgt berekend : de basiswaarde van het eiland wordt vermenigvuldigd met het aantal verschillende handelsroutes die verbonden zijn met het eiland. De paarse handelslijn verbindt in dit verband "Amerikaans Samoa" en verhoogt hiermee de waarde van de filialen op "Amerikaans Samoa"

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijkheid tussen meerdere spelers wint die speler met de meeste dollars.



Date Last Modified: 30-05-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief