

# **Spielanleitung Mississippi Queen**

Software-Challenge Germany 2017

Stand 4. August 2016

# **Inhaltsverzeichnis**

|          |                       |          |
|----------|-----------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>     | <b>1</b> |
| <b>2</b> | <b>Das Spielbrett</b> | <b>1</b> |
| <b>3</b> | <b>Spielablauf</b>    | <b>1</b> |
| <b>4</b> | <b>Spielende</b>      | <b>2</b> |

# 1 Einleitung

In dieser Anleitung werden die Elemente und Regeln des Spiels Mississippi Queen der Software-Challenge 2017 erläutert. Bei Mississippi Queen versuchen zwei Spieler, durch abwechselndes setzen von Raddampfern schnellstmöglich einen Fluss bis zum Ziel entlangzufahren und dabei zwei Passagiere mitzunehmen. Der Spieler, der zuerst im Ziel gewinnt das Spiel.

## 2 Das Spielbrett

Ein Ausschnitt des Spielbretts ist im Titelbild zu sehen. Es besteht aus 8 Spielsegmenten. Mit jeweils 20 Feldern. Am Anfang ist das Startsegment und ein darauffolgendes Segment aufgedeckt. Sobald ein Spieler das letzte Segment betritt, wird ein neues dahinter zufällig links, rechts oder mittig angebaut. Dies geschieht solange, bis keine Segmente mehr übrig sind. Das letzte Segment ist das Zielsegment (TODO Graphik einfügen darin Zielfelder markieren). Segmente die schon von allen Spielern betreten wurden, werden vom Spielplan entfernt, auch wenn sich darauf noch Passagiere befinden. Es gibt mehrere verschiedene Feldtypen:

- Das Wasserfeld (WATER) kann ganz normal befahren werden. Zu einem Wasserfeld zu ziehen kostet einen Geschwindigkeitspunkt.
- Das Inselfeld (BLOCKED) kann nicht überquert werden.
- Das Passagierfeld mit Anleger in Richtung i (PASSENGER<sub>i</sub>) enthält einen Passagier, der am entsprechenden Anleger abgeholt werden kann, wenn man das Feld mit Geschwindigkeit 1 erreicht.
- Das Zielfeld (TARGET) ist ein Feld, das erreicht werden kann, um das Spiel zu gewinnen.
- Eine Sandbank (SANDBANK) bringt ein Schiff in der Bewegung zum halten, sollte man darauf fahren. Es kann nur rückwärts oder vorwärts dann aber unter Verwendung von einer Kohleeinheit verlassen werden.
- Ein Baumstamm (LOG) ist ein Feld, das die doppelte Anzahl an Bewegungspunkten braucht, um es zu überqueren. Sind nicht genug Punkte vorhanden, kann es nicht überquert werden. TODO Bilder mit Feldern einfügen

Die Inselfelder sind dabei zufällig auf der Karte verteilt. Insgesamt gibt es 5 Passagierfelder. Sandbänke und Baumstämme werden ebenfalls zufällig eingefügt.

## 3 Spielablauf

Beide Spieler starten mit Geschwindigkeit 1 und 6 Kohleeinheiten und ziehen dann abwechselnd. Ein Zug sieht folgendermaßen aus:

- Falls vorhanden beginnt der Zug mit einer Änderung der Geschwindigkeit um +1 oder -1 (größere Beschleunigung ist durch Verwendung von jeweils einer Kohleeinheit pro Punkt möglich)
- Darauf folgen beliebig viele Zug- oder Dreh-Aktionen oder eventuell Abdräng-Aktionen, solange genug Kohle vorhanden ist um sie durchzuführen. Dabei darf sich insgesamt nur so weit bewegt werden, wie Geschwindigkeitspunkte vorhanden sind. Eine Dreh-Aktion ist kostenlos, jede weitere Dreh-Aktion kostet eine Kohleeinheit.
- Bei einer Abdräng-Aktion wird der gegnerische Spieler auf ein beliebiges angrenzendes Feld gestellt und der Gegner erhält für seinen nächsten Zug eine zusätzliche Dreh-Aktion.

## 4 Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit 2 Passagieren ein Zielfeld erreicht hat oder sobald das Rundenlimit von 20 Runden erreicht ist. Wird das Rundenlimit erreicht gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Die Punkte errechnen sich folgendermaßen:

- Jeder eingesammelte Passagier bringt 7 Punkte
- Jedes Überwundene Segment bringt 7 Punkte.
- Anhang der Position innerhalb eines Segments werden 0 bis 6 Punkte vergeben. (Ein Segment ist aufgeteilt in 7 Reihen je weiter vorne man ist, desto mehr Punkte bekommt man TODO siehe Graphik).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt dann das Spiel.

## 5 Graphische Benutzeroberfläche

TODO