

Spielmaterial

❖ Fremde Inseltafel

- 5 Spielergebiete

❖ Spielertafeln

- 4 Häfen
- 5 Hafengeschäfte
 - Kosten für Container-Kauf
 - Mitspieler kauft für sein Schiff im diesem Hafen
 - Kapazität: **Insgesamt** 1 Container pro Lagerhaus
- Lagerhäuser
 - Kosten für Kauf eines Lagerhauses
- Fabrikgeschäfte
 - Kosten für Container-Kauf
 - Mitspieler kauft für sein Hafengeschäft
 - Kapazität: **Insgesamt** 2 Container pro Maschine
- Maschinen
 - Kosten für Kauf einer Maschine
 - Produktion: 1 **gleichfarbiger** Container pro Maschine
- Krediturkunden
 - maximal 2
- Farbe
 - Entspricht Farbe des Spielgebietes

❖ Karten

- Containerwert-Karten
 - 5/10: 10 gilt nur, falls min. 1 Container von jeder Farbe
- Krediturkunden
- Geldkarten

❖ Maschinen

❖ Lagerhäuser

❖ Container

Spielaufbau

❖ Inseltafel

- Geldkarten
- Krediturkunden
- 9/12/15 Container **jeder** Farbe für 3/4/5 Spieler
- Lagerhäuser
- Maschinen

❖ Spieler

- Spielertafel
 - Häfen zur Tischmitte
- 1 Lagerhaus auf „-“
- 1 Maschine auf „-“
 - Jeder Spieler eine andere Farbe
- 1 gleichfarbiger Container auf „\$2“
- 1 gleichfarbiges Schiff in die offene See (zwischen Spieler- und Inseltafel)
- \$20 Spielgeld: \$1, \$2 und \$5
 - Geheim halten
- Containerwert-Karten mischen und 1 Karte pro Spieler
 - Geheim halten
- Startspieler auslösen

Spielende und Endwertung

❖ Spielende

- Sobald 2 von den 5 Farben nicht mehr im Containervorrat vorhanden sind
- Aktiver Spieler beendet seinen Zug, danach ist **sofort** Spielende

❖ Endwertung

- Container auf der Insel nach Farben sortieren
- Jeder Spieler muss alle Container der Farbe abgeben, von der am meisten besitzt
 - Bei Gleichheit: Farbe mit dem 5/10-Wert → Farbe aussuchen
- Geldsumme
 - Wert** der Container lt. Containerkarte
 - Übrig gebliebenes **Handgeld**
 - \$2** pro Container im Hafengeschäft
 - \$3** pro Container auf dem Schiff
 - \$11** pro Krediturkunde
- Sieger: Meistes Geld
 - Bei Gleichstand: Meiste Container auf der Insel

Spielablauf

❖ Allgemeines

- Im Uhrzeigersinn vollendet jeder seinen Zug, bestehend aus Zinsen-Zahlung und Aktionen

❖ Zahlung der Zinsen

- \$1 pro Krediturkunde zahlen
- Bei Zahlungsunfähigkeit wird gepfändet:
 - 1 Container vom Gebiet auf der Insel pro Krediturkunde
 - 2 Container vom Hafengebiet pro nicht vorhandenem Container auf der Insel
 - 1 Container vom Fabrikgeschäft pro nicht vorhandenem Container vom Hafengebiet
 - Der **rechts sitzende** Spieler sucht die gepfändeten Container aus
 - 1 Lagerhaus oder 1 Maschine pro Krediturkunde falls keine Container vorhanden sind
 - „-“- und „\$6“-Maschinen sowie „-“- und „\$4“-Lagerhäuser sind sicher
 - Nichts falls der Spieler nichts besitzt

❖ Aktionen

- **Zwei** der folgenden Aktionen – außer Warenproduktion (nur **einmal** pro Zug)

■ Lagerhaus oder Maschine kaufen

- Erste/s Maschine/Lagerhaus: \$0
- n-te Maschine: \$3n; $n > 1$
- n-tes Lagerhaus: \$2+n; $n > 1$

■ Wareneinkauf fürs Hafengeschäft

- Beliebige viele Container vom **Fabrikgeschäft eines anderen** Spielers kaufen
 - Hafenerlagerkapazität beachten!
 - Kauf darf nicht abgelehnt werden
 - Container dürfen **beliebig** gestapelt gelegt werden
 - Zusätzlich zum **Kaufen** dürfen die Container im Hafengeschäft neu angeordnet werden
 - Nur neu anordnen ohne zu kaufen ist eine Aktion!

■ Warenproduktion (**einmal/Zug**)

- Produktionskapazität: 1 **gleichfarbiger** Container pro Maschine
 - Fabriklagerkapazität beachten!
 - Container dürfen **beliebig** gestapelt gelegt werden

- Es **müssen** alle vorhandenen Container produziert werden – sofern die Lagerkapazität ausreichend ist
- Zusätzlich zum Produzieren dürfen die Container im Fabrikgeschäft neu angeordnet werden

- **Unabhängig** von der Anzahl der produzierten Container kostet die Produktion \$1 an den **rechten** Spieler

■ Schifffahrt

- Jede Schifffahrt kostet eine Aktion
- Von einem Hafen (Mitspieler oder Insel) → offene See
- Offene See → **Mitspieler-Hafen**
 - Container können vom Hafengeschäft gekauft werden
 - Keine zusätzliche Aktion, sofern am **Ende** einer Schifffahrt
 - Falls am **Anfang** gekauft wird, darf das Schiff nicht mit der gleichen Aktion bewegt werden
 - Schiff kann max. 5 Container transportieren
 - Kauf kann nicht abgelehnt werden

- Offene See → Insel-Hafen

- **Alle** Container auf dem Schiff werden versteigert
 - Keine zusätzliche Aktion
- **Alle anderen** Spieler nehmen Geld für das Bieten verdeckt in die Hand
 - Bei Gleichständen wird das Geld auf den Tisch gelegt und die beteiligten Spieler bieten mit zusätzlichem Geld
 - Gesamtbetrag ist das neue Angebot
 - Bei erneutem Gleichstand entscheidet der aktive Spieler
- Aktiver Spieler kann:
 - Das **höchste Gebot akzeptieren**
 - Höchstbieter zahlt Angebot an den aktiven Spieler
 - Aktiver Spieler erhält gleiche Geldsumme von der Bank
 - Höchstbieter legt Container in sein Gebiet auf der Insel

● Alle Angebote ablehnen

- Aktiver Spieler zahlt höchste Gebotssumme an die Bank und legt die Container in sein Gebiet
- Eine Versteigerung beendet **immer** den Zug des aktiven Spielers – auch wenn's die erste Aktion war

❖ Kredite

- Können jederzeit von der Bank genommen werden
- Kostet keine Aktion
- Jeder Kredit ist \$10 wert
- Kredite können jederzeit – ohne Aktion – zurückgezahlt werden
 - Kosten immer Zinsen – auch bei Rückzahlung im gleichen Zug
- Maximal 2 Kredite/Spieler