

SPIELANLEITUNG

– Ports of Call: The Board Game –

BREMEN

BASED ON THE CLASSIC
AMIGA GAME BY

GAME
INVENTORS

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis

1 × Spielbrett (1)
1 × Containerterminal (2)
4 × Bürobrett (4 Farben, Deutsch und Englisch) (3)

50 × Nachrichtenkarten (Deutsch) (4)
50 × Nachrichtenkarten (Englisch)
90 × Auftragskarten (5)
8 × Erfolgskarten (Deutsch) (6)
8 × Erfolgskarten (Englisch)

1 × Startmarker (7)

8 × Große Schiffe (4 Farben) (8)
12 × Kleine Schiffe (4 Farben) (9)
60 × Fabriken (4 Farben) (10)
200 × Container (5 Farben) (11)

18 × Große Scheiben (Marker in 5 Farben) (12)
160 × Kleine Scheiben (Marker in 5 Farben) (13)
24 × Aktionspunkte (kleine schwarze Würfel) (14)
8 × Aktionspunkte (große schwarze Würfel) (14)

1 × Bankmodul
80 × 10-Millionen-Dollar-Scheine (15)
60 × 50-Millionen-Dollar-Scheine (15)
80 × 100-Millionen-Dollar-Scheine (15)
20 × 500-Millionen-Dollar-Scheine (15)

1 × Spielanleitung (Deutsch)
1 × Spielanleitung (Englisch)

10 × Zip-Lock-Beutel

(1) Spielbrett



(2) Der Containerterminal



(7) Startmarker



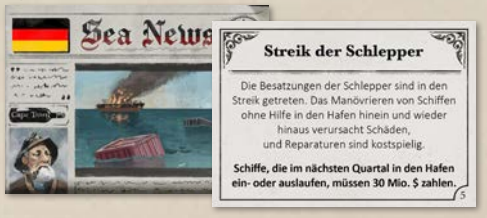
(3) Bürobrett



(15) Banknoten



(4) Nachrichtenkarten



(5) Auftragskarten



(6) Erfolgskarten



(11) Container mit Handelswaren



(8) Große Schiffe



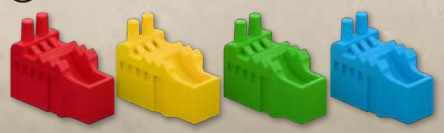
(9) Kleine Schiffe



(14) Aktionspunkte



(10) Fabriken



(12) Große Scheiben



(13) Kleine Scheiben



EINFÜHRUNG

Ziel des Spiels

Ports of Call: The Board Game ist ein Logistik- und Handelsspiel, das den globalen Handel simuliert.

Rund 90 % der weltweiten Waren werden per Frachtschiff transportiert und bilden damit das Rückgrat der modernen Wirtschaft. Containerschiffe sind ein wesentlicher Bestandteil dieser maritimen Infrastruktur.

Im Laufe von 4 Geschäftsjahren wetteifern die Spieler darum, die weltweit größte und wertvollste Reederei aufzubauen. Jeder Spieler beginnt mit 2 Containerschiffen und 3 Aktionen pro Quartal und muss sein Unternehmen dann durch effizienten Handel und strategische Investitionen ausbauen.

Dies geschieht durch den Kauf, den Transport und den Verkauf von mit Waren gefüllten Containern rund um die Welt.

Dabei können die Spieler ihre Flotte erweitern, Fabriken in Hafenstädten errichten und über den Containerterminal Waren für den globalen Markt produzieren.

Gewinner ist der Spieler, der am Ende des Spiels die wertvollste Reederei besitzt.

Das Computerspiel

Ports of Call: The Board Game basiert auf dem klassischen Computerspiel **Ports of Call**, das erstmals 1987 erschien.

Das von Rolf-Dieter Klein und Martin Ulrich entwickelte Spiel wurde zu einem Favoriten auf Heimcomputern wie beispielsweise dem Commodore Amiga und MS-DOS-PCs und erlangte schließlich Kultstatus bei ganzen Generationen von Spielern.

Spielübersicht

Das Spiel umfasst 5 verschiedene Handelsgüter (Windkraftanlagen, Stahl, Elektronik, Wein und Öl), die in Containern (11) per Schiff (8) (9) zwischen 15 Hafenstädten (A) transportiert werden.

Jede Hafenstadt kann nur das Handelsgut produzieren, das auf ihren beiden Bauplätzen (B) angegeben ist. Die Stadt ist Teil einer Produktionsregion für dieses Handelsgut.

Das Spielbrett enthält Felder (C), die die Schifffahrtsrouten zwischen den Hafenstädten darstellen.

Der Kalender (D)

Der Kalender zeigt das aktuelle Geschäftsjahr und Quartal an. In der oberen Zeile sind die Jahre 1 bis 5 aufgeführt, während in der unteren Zeile die vier Quartale durch saisonale Symbole dargestellt werden.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, und das Spiel erstreckt sich über vier Geschäftsjahre, die jeweils aus vier Quartalen bestehen.

Die Börse (E)

Die Börse zeigt fortlaufend den Marktwert der Reederei jedes Spielers an. Jeder Schritt auf der Skala entspricht 10 Aktienwertpunkten.

Alle Spieler beginnen mit einem Wert von 100. Der Spieler, dessen Unternehmen am Ende des Spiels den höchsten Aktienwert erreicht, gewinnt.

Auftragskarten (5)

Eine der besten Möglichkeiten, den Wert deiner Reederei zu steigern, ist die Erledigung von Aufträgen.

Auftragskarten werden auf dem Auftragsmarkt erworben.

Jede Auftragskarte zeigt 2 Handelsgüter an, die in eine der 15 Städte geliefert werden müssen.

Die Spieler schicken eines oder mehrere ihrer Schiffe los, um die benötigten Container zu kaufen und sie in die Zielstadt zu transportieren, wo sie verkauft werden, um den Auftrag abzuschließen.

Der Containerterminal (2)

Der Containerterminal fungiert als globaler Marktplatz, auf dem die Spieler Container mit verschiedenen Handelsgütern kaufen können.

Container können nur gekauft werden, wenn der Spieler ein Schiff in einem Hafen vor Anker hat, der das entsprechende Handelsgut produziert.

Ein Spieler kann damit beauftragt werden, den Containerterminal zu verwalten.

Fabriken und die Produktionsleiste

Eine weitere Möglichkeit, den Wert deiner Reederei zu steigern, besteht darin, Container für den Containerterminal zu produzieren.

Dazu musst du Fabriken (10) in einer oder mehreren Hafenstädten errichten und die Container herstellen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Container produziert, rückt er auf der Produktionsleiste (F) am unteren Rand des Spielbretts vor und schaltet dabei Boni frei.

Nachrichtenkarten (4)

Am Ende jedes Quartals, nachdem alle Spieler an der Reihe waren, wird eine Nachrichtenkarte aufgedeckt. Diese kann Belohnungen bieten oder wirtschaftliche und logistische Herausforderungen mit sich bringen.

Erfolgskarten (6)

Zu Beginn des Spiels werden einige Erfolgskarten neben das Spielbrett gelegt.

Sobald ein Spieler die auf einer Karte angegebene Bedingung erfüllt, nimmt er sie sofort an sich – auch wenn er gerade nicht am Zug ist.

Jede Erfolgskarte gewährt einen Aufstieg um eine Stufe an der Börse und wird bei der Endabrechnung berücksichtigt.

Die Bank

Die Bank wickelt die meisten Finanztransaktionen im Spiel ab. Alle Beträge werden in Millionen Dollar angegeben.

Ein Spieler kann damit beauftragt werden, die Bank zu leiten.

Das Bürobrett und Aktionspunkte

Jeder Spieler verfügt über ein Bürobrett (3), das einen Überblick über alle verfügbaren Aktionen und die damit verbundenen Kosten bietet.

Einige Aktionen erfordern sowohl Geld als auch Aktionspunkte (14). Die Spieler haben einen Aktionspunkt mehr als die Anzahl der Schiffe, die sie besitzen.

SPIELVORBEREITUNG







B



C



A



L

G

H



E





D

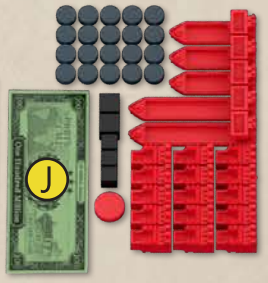


F



K

I



J





SPIELVORBEREITUNG

Spielvorbereitung

1. Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Legen Sie die folgenden Spielkomponenten neben das Spielbrett, zum Beispiel wie in der Abbildung gezeigt:
   A. Mischen Sie die Auftragskarten und bilden Sie den Auftragsmarkt, indem Sie 4 Auftragskarten (A) offen auslegen. Legen Sie die restlichen Karten verdeckt neben den Markt.
   B. Wählen Sie die Nachrichtenkarten (B) in der gewünschten Sprache (Deutsch oder Englisch) aus. Mischen Sie die Karten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Tisch.
   C. Wählen Sie die Erfolgskarten (C) in der gewünschten Sprache (Deutsch oder Englisch). Legen Sie die 3 Erfolgskarten mit der schwarzen Vorderseite auf den Tisch. Mischen Sie die restlichen Erfolgskarten und ziehen Sie so viele Karten, wie es Spieler gibt. Legen Sie diese Karten neben die 3 schwarzen Erfolgskarten. Alle Karten werden offen ausgelegt.
   D. Legen Sie den Containerterminal (D) auf den Tisch und platzieren Sie 3 Container jeder Farbe auf den entsprechenden Containerbahnen derselben Farbe. Legen Sie die Container mit der Öffnung nach unten, sodass sie die Werte 170, 160 und 140 verdecken.
   E. Legen Sie die restlichen Container und die kleinen farbigen Spielermarker (E) in die Nähe des Containerterminals, damit sie leicht zu erreichen sind und auf das Spielbrett gelegt werden können.
   F. Nehmen Sie die Bank-Einheit und die Banknoten aus der Spielschachtel und legen Sie sie neben den Spieler, der für die Verwaltung der Bank zuständig ist. Es wird empfohlen, dass dieser Spieler nicht gleichzeitig den Containerterminal verwaltet.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die folgenden Spielkomponenten in dieser Farbe:
   - 1 Bürobrett (F)
   - 3 kleine Schiffe
   - 2 große Schiffe
   - 15 Fabriken
   - 3 große Marker
4. Zusätzlich erhält jeder Spieler:
   - 20 kleine graue Marker
   - 6 kleine schwarze Würfel
   - 2 große schwarze Würfel
5. Jeder Spieler legt 1 großen Marker seiner Farbe auf das Feld 100 der Börse (G).
6. Jeder Spieler legt 1 großen Marker seiner Farbe auf das Startfeld der Produktionsleiste (H) in der unteren linken Ecke des Spielbretts.
7. Jeder Spieler legt 3 kleine schwarze Würfel auf das Aktionspunktefeld (I) auf seinem Bürobrett.
8. Jeder Spieler erhält 100 Mio. $ (J) von der Bank.
9. Jeder Spieler zieht eine Nachrichtenkarte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl in der rechten unteren Ecke zieht, erhält den Startmarker (K). Die gezogenen Nachrichtenkarten werden anschließend wieder in den Stapel gemischt.
10. Legen Sie 1 großen grauen Marker auf das Jahr I des Kalenders und einen weiteren großen grauen Marker auf das Frühlingssymbol (erstes Quartal) (L).

Startauftrag und Heimatstadt

Jeder Spieler erhält 3 Auftragskarten, die geheim bleiben, bis alle Spieler ihre Heimatstadt gewählt haben.

Beginnend mit dem Spieler, der den Startmarker besitzt, und im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Heimatstadt und bestimmt 1 seiner 3 Auftragskarten als seinen Startauftrag.

Die verbleibenden 2 Auftragskarten werden auf einen Ablagestapel gelegt.

Es ist im Allgemeinen ratsam, eine Heimatstadt zu wählen, die 1 der auf der gewählten Auftragskarte geforderten Handelsgüter produziert.

Stellen Sie 1 Fabrik in der Farbe des Spielers auf 1 der Baustellen der Heimatstadt und 1 großen Marker derselben Farbe auf die andere Baustelle. Kein anderer Spieler darf auf dieser reservierten Baustelle bauen.

In derselben Produktionsregion dürfen sich maximal 2 Heimatstädte befinden. Wenn beispielsweise bereits 2 Spieler Heimatstädte gewählt haben, in denen Wein produziert wird, darf ein dritter Spieler die verbleibende weinproduzierende Stadt nicht als seine Heimatstadt wählen.

Jeder Spieler beginnt mit 1 kleinen Schiff und 1 großen Schiff, die auf dem Ankerfeld der Heimatstadt platziert werden. Beladen Sie die Schiffe mit Containern der von der Heimatstadt produzierten Handelsware. Wenn beispielsweise Hamburg als Heimatstadt gewählt wurde, werden die 2 Schiffe des Spielers mit 1 bzw. 2 hellblauen Containern beladen.

Sobald alle Spieler ihre Heimatstädte gewählt haben, legen sie ihre ausgewählte Auftragskarte offen neben ihr Bürobrett.

Das Spiel kann nun beginnen.

SPIELABLAUF

Spielablauf

Das Spiel erstreckt sich über 4 Geschäftsjahre, die jeweils aus 4 Quartalen bestehen. Jeder Spieler ist in jedem Quartal einmal an der Reihe, sodass jeder Spieler im Laufe des Spiels insgesamt 16 Züge hat.

***Tipp:** Für ein kürzeres oder längeres Spiel können Sie stattdessen 3 oder 5 Geschäftsjahre spielen.*

A Spielzüge

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, beginnend mit dem Spieler, der den Startmarker besitzt.

Während seines Zuges kann ein Spieler eine Reihe von Aktionen ausführen. Einige Aktionen sind kostenlos, während andere einen oder mehrere Aktionspunkte kosten.

Jeder Spieler hat 1 Aktionspunkt mehr als die Anzahl der Schiffe, die er besitzt.

Wenn ein Spieler beispielsweise 2 Schiffe auf dem Spielbrett hat, stehen ihm in jedem Zug 3 Aktionspunkte zur Verfügung.

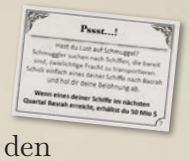
Das Bürobrett bietet einen Überblick über die in einem Zug verfügbaren Aktionen. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Aktionen“ auf Seite 14.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Sobald alle Spieler ihren Zug gemacht haben, endet das Quartal.

B Ende des Quartals

Wenn es nicht das 4. Quartal war:

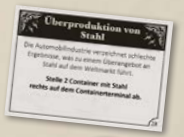
1. Decken Sie eine Nachrichtenkarte auf und befolgen Sie die Anweisungen darauf.



2. Entfernen Sie alle Marker von den Schiffen.
3. Verschieben Sie den Quartalsmarker auf dem Kalender auf das nächste Quartal.
4. Der Spieler, der den Startmarker besitzt, beginnt das neue Quartal.
5. Fahren Sie mit Abschnitt A fort.

Wenn es das 4. Quartal war:

1. Decken Sie eine Nachrichtenkarte auf und befolgen Sie die Anweisungen darauf.



2. Führen Sie den Jahresabschluss durch. Siehe “Jahresabschluss”.
3. Wenn das 4. Geschäftsjahr abgeschlossen ist, endet das Spiel. Siehe „Spielende“.

Andernfalls beginnt ein neues Geschäftsjahr:

4. Entfernen Sie alle Marker von Fabriken und Schiffen.
5. Leeren Sie den Auftragsmarkt und legen Sie 4 neue Auftragskarten offen aus.
6. Verschieben Sie den Jahresmarker des Kalenders auf das nächste Jahr.
7. Setzen Sie den Quartalsmarker des Kalenders zurück auf das 1. Quartal.
8. Geben Sie den Startmarker an den Spieler zu Ihrer Linken weiter.
9. Fahren Sie mit Abschnitt A fort.

Jahresabschluss

Der Jahresabschluss wird am Ende des 4. Quartals jedes Geschäftsjahres erstellt.

Jeder Spieler berechnet das Jahresergebnis seiner Reederei:

Börsenwert × 1 Mio. $
– Wartungskosten für Schiffe

Die Wartungskosten für jeden Schiffstyp sind auf dem Bürobrett angegeben. Die Wartung jedes kleinen Schiffes kostet 30 Mio. $, die jedes großen Schiffes 100 Mio. $.

Ist das Ergebnis positiv, erhält der Spieler den Betrag von der Bank. Ist das Ergebnis negativ, muss der Spieler den entsprechenden Betrag an die Bank zahlen.

***Beispiel:** Wenn die Reederei eines Spielers einen Börsenwert von 140 hat und der Spieler 2 kleine Schiffe und 1 großes Schiff besitzt, wird das Jahresergebnis wie folgt berechnet:*

140 Mio. $ – (2 × 30 Mio. $) – 100 Mio. $ = –20 Mio. $

Der Spieler muss daher 20 Mio. $ an die Bank zahlen.

Finanzielle Schwierigkeiten

Wenn das Jahresergebnis eines Spielers negativ ist und er die Zahlung nicht leisten kann, darf er auf der Börse um 1 Feld nach unten rücken und erhält 100 Mio. $ von der Bank.

Beachten Sie, dass das Jahresergebnis dann unter Verwendung des niedrigeren Börsenwerts neu berechnet werden muss.

Befindet sich ein Spieler bereits auf dem untersten Feld der Börse (Wert 60) und müsste ein weiteres Feld nach unten rücken, ist er bankrott und scheidet aus dem Spiel aus.

***Alternative Regel:** Wenn Sie das Ausscheiden eines Spielers vermeiden möchten, kann der betroffene Spieler stattdessen Fabriken oder Schiffe an die Bank verkaufen, um die erforderlichen Mittel aufzubringen.*

Die Bank zahlt denselben Preis, den die Spieler selbst bezahlt haben.

SPIELABLAUF

Spielende

Das Spiel endet nach dem 4. Geschäftsjahr.

Führen Sie anschließend die folgenden Schritte aus:

1. Für jede nicht erfüllte Auftragskarte rückt ein Spieler auf der Börse um 1 Feld nach unten.
2. Verteilen Sie die verbleibenden Erfolgskarten. Erfüllen mehrere Spieler die Bedingungen derselben Karte, rücken diese Spieler sofort auf der Börse um 1 Feld nach oben und die Karte wird abgelegt.
3. Für jede Erfolgskarte, die ein Spieler im Laufe des Spiels verdient hat, rückt er auf der Börse um 1 Feld nach oben.

Der Gewinner

Gewinner ist der Spieler, dessen Reederei den höchsten Wert an der Börse hat.

Wenn zwei oder mehr Spieler den ersten Platz teilen, wird der Gewinner anhand der folgenden Tie-Breaker in der angegebenen Reihenfolge ermittelt:

1. Die meisten Schiffe
2. Die meisten Fabriken
3. Die meisten Erfolgskarten
4. Das meiste Bargeld

Wenn weiterhin Gleichstand besteht, teilen sich die Spieler den Sieg.

Nützliche Informationen für „Spielablauf“

Einen Container vom Containerterminal kaufen

Das kostet 1 Aktionspunkt und den Preis für den Container.



Man kauft den Container ganz rechts in der Containerreihe. Der Kaufpreis steht rechts neben dem Container.

Befindet sich ein Spielermarker im Container, wird der Betrag an den betreffenden Spieler gezahlt. Handelt es sich um Ihren eigenen Container, müssen Sie nicht dafür bezahlen. Andernfalls wird der Betrag an die Bank gezahlt.

Wenn man mehrere Container derselben Reederei auf einmal kauft, erhält man jeden Container zum Preis des ersten Containers. Man kann Container für mehrere Schiffe kaufen, solange diese sich in einem Hafen befinden, in dem die betreffende Handelsware erhältlich ist.

Einen Container verkaufen

Der Verkauf von Containern kostet keine Aktionspunkte.

Fahre mit einem Schiff in eine Hafenstadt und verkaufe einen oder mehrere seiner Container.

Der Verkaufspreis entspricht dem Verkaufsbonus der Stadt + dem Marktpreis der Handelsware.



Das Geld wird von der Bank ausgezahlt.

Wenn durch den Verkauf auch eine Auftragskarte erfüllt wird, rückst du auf der Börse 1 oder 2 Felder vor. Weitere Einzelheiten findest du in den Abschnitten „Lieferungen“ und „Teillieferungen“ auf Seite 9.

Produziere einen Container für den Containerterminal

1. Das kostet 20 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.
2. Setzen Sie einen Marker Ihrer Farbe in einen neuen Container mit der produzierten Ware.
3. Schieben Sie den Container von links auf die richtige Containerbahn am Containerterminal.

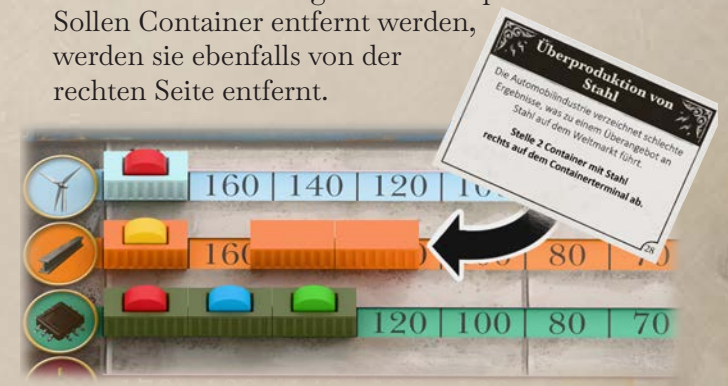


4. Setzen Sie einen grauen Marker in die Fabrik, die den Container produziert hat.
5. Bewegen Sie Ihre Spielfigur ein Feld auf der Produktionsleiste vorwärts. Wenn Sie auf einem Bonusfeld landen, wird Ihr Bonus sofort ausgelöst. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Die Produktionsleiste“ auf Seite 11.

Nachrichten mit Containern

Einige Nachrichtenkarten beeinflussen den Containerterminal, indem sie Container platzieren oder entfernen.

Wenn Container eingesetzt werden sollen, werden sie auf der rechten Seite der Containerreihe mit der Öffnung nach unten platziert. Sollen Container entfernt werden, werden sie ebenfalls von der rechten Seite entfernt.



HANDELSWAREN, STÄDTE & SCHIFFE

Handelswaren und Produktionsgebiete

Das Spiel umfasst 5 verschiedene Handelswaren, die in Containern auf Schiffen zwischen 15 Hafenstädten transportiert werden.

Jede Handelsware ist einem Produktionsgebiet zugeordnet, das aus 3 Städten besteht, in denen man die betreffende Ware kaufen und produzieren kann. Die Ware kann anschließend in den übrigen Städten verkauft werden.

Die 5 Handelsgüter haben jeweils ein eigenes Symbol und eine eigene Farbe, die sich in den Städten jedes Produktionsgebiets wiederfinden:



Windkraftanlagen (Hellblau): Können in Hamburg, Rotterdam und London gekauft und produziert werden.



Stahl (Orange): Kann in San Francisco, New York und Quebec gekauft und produziert werden.



Öl (Schwarz): Kann in Basrah, Port Sudan und Kalkutta gekauft und produziert werden.



Wein (Weinrot): Kann in Buenos Aires, Cape Town und Sydney gekauft und produziert werden.



Elektronik (Grün): Kann in Hong Kong, Incheon und Tokyo gekauft und produziert werden.

Hafenstädte



Jede Hafenstadt verfügt über ein Feld mit einem Anker, auf das die Schiffe zum Handel zusteuern. Jede Stadt verfügt außerdem über ein Feld mit:

- dem Namen der Stadt
- einer Übersicht über die Verkaufsboni für die 4 Handelsgüter, die in der Stadt verkauft werden können
- 2 Baugrundstücken für Fabriken

Cape Town verfügt über 2 Baugrundstücke für Fabriken, die Wein produzieren. In der Stadt können Windkraftanlagen mit einem Verkaufsbonus von 60 Mio. $ verkauft werden, während Stahl, Elektronik und Öl mit einem Verkaufsbonus von 30 Mio. $ verkauft werden können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Verkauf von Containern“ auf Seite 10.

Seewege und Schiffe



Auf dem Spielbrett befinden sich Felder, die die Seewege zwischen den Hafenstädten darstellen. Die Schiffe der Spieler bewegen sich von Feld zu Feld, indem sie den gestrichelten Linien folgen. An Verzweigungen wählt man frei, welche Richtung das Schiff nehmen soll.

Beachten Sie, dass man südlich von San Francisco den Kartenrand verlassen und nördlich von Australien wieder auf die Karte gelangen kann.

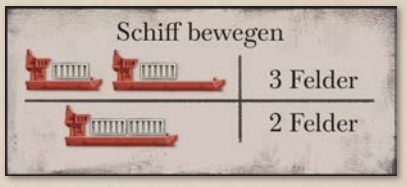


Wenn man durch den Panamakanal oder den Suezkanal fährt, zahlt man 20 Mio. $ pro Schiff an die Bank.

Schiffe bewegen

In deinem Zug kannst du alle deine Schiffe bewegen, ohne dass dies Aktionspunkte kostet.

Die Bewegungsmöglichkeiten hängen von der Schiffsgröße und der Anzahl der Container an Bord ab.



Ein kleines oder großes Schiff mit bis zu einem Container kann in einem Zug bis zu 3 Felder weit bewegt werden.

Ein großes Schiff, das mit 2 Containern beladen ist, kann in einem Zug nur bis zu 2 Felder weit bewegt werden.

Die Bewegung erfolgt in einem Zug. Man kann sie nicht aufteilen, sodass man zunächst ein Schiff 1 Feld bewegt, eine andere Aktion ausführt und anschließend dasselbe Schiff 1 oder mehrere Felder weiter bewegt.

Läuft ein Schiff einen Hafen an, kann es in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

Fährt man ein Schiff in einen Hafen, der die Heimatstadt eines anderen Spielers ist, zahlt man diesem 20 Mio. $ Hafengebühr.

Schiffe beschleunigen

Ein Schiff kann beschleunigt werden, sodass es in derselben Runde ein zusätzliches Feld weitergleiten kann. Dies kostet 1 Aktionspunkt.

Man kann alle Schiffe beschleunigen, die sich nicht im Hafen befinden, solange man dafür Aktionspunkte hat. Jedes Schiff kann jedoch nur einmal pro Runde beschleunigt werden.



Markierung bewegter Schiffe



Wenn man ein Schiff bewegt hat und es nicht mehr bewegt werden kann, kann man einen grauen Marker auf das Schiff legen, um zu kennzeichnen, dass es bewegt wurde. Diese Marker werden vor deinem nächsten Zug entfernt.

Nachrichtenkarten können die Schifffahrt beeinflussen



Beachten Sie, dass einige der Nachrichtenkarten die Bewegungen der Schiffe beeinflussen.

Schiffe kaufen

Sie können Ihre Handelsflotte erweitern, indem Sie weitere Schiffe kaufen.



Ein kleines Schiff kostet 50 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

Ein großes Schiff kostet 200 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

AUFTRÄGE & LIEFERUNGEN

Neue Schiffe werden in der Heimatstadt des Spielers stationiert und können sofort auslaufen.

Jedes kleine Schiff kostet jährlich 30 Mio. $ an Unterhaltskosten. Jedes große Schiff kostet jährlich 100 Mio. $ an Unterhaltskosten. Die Kosten werden im Rahmen des Jahresabschlusses abgerechnet.

Man kann maximal 3 kleine Schiffe und 2 große Schiffe besitzen.

Auftragskarten



Eine der besten Möglichkeiten, den Wert der eigenen Reederei zu steigern, ist die Erfüllung von Aufträgen.

Auftragskarten werden auf dem Auftragsmarkt gekauft, der aus 4 sichtbaren Auftragskarten und dem Auftragsstapel mit den unbekannten Karten besteht.

Jede Auftragskarte zeigt an, welche 2 Handelsgüter in welche Stadt transportiert werden müssen.

Auftragskarten kaufen





Eine sichtbare Auftragskarte kostet 50 Mio. $ und 1 Aktionspunkt. Nach dem Kauf wird sofort eine neue Karte aus dem Auftragsstapel auf den Auftragsmarkt gelegt.



Eine unbekannte Auftragskarte, die aus dem Auftragsstapel gezogen wird, kostet nur 20 Mio. $ und 1 Aktionspunkt

Gekaufte Auftragskarten werden neben das Bürobrett gelegt.



Man kann maximal 5 laufende Aufträge gleichzeitig haben.

Lieferungen

Die Spieler schicken eines oder mehrere ihrer Schiffe los, um Container für den Auftrag zu kaufen. Diese werden anschließend in die Stadt transportiert, wo sie verkauft werden, um den Auftrag abzuschließen.



Wenn man die Container beider Aufträge auf einem großen Schiff in die Stadt transportiert und gleichzeitig verkauft, steigt man sofort um 2 Stufen an der Börse auf.

Teillieferungen



Bei Teillieferungen, bei denen die Container mit zwei Schiffen geliefert werden, steigt man an der Börse nur um eine Stufe auf.



Bei der ersten Lieferung legt man den verkauften Container auf die entsprechende Handelsware auf der Auftragskarte, damit deutlich wird, dass es sich um eine Teillieferung handelt.

Bei der zweiten Lieferung ist der Auftrag abgeschlossen, und man steigt sofort um 1 Stufe auf der Börse auf.

Abgeschlossene Aufträge



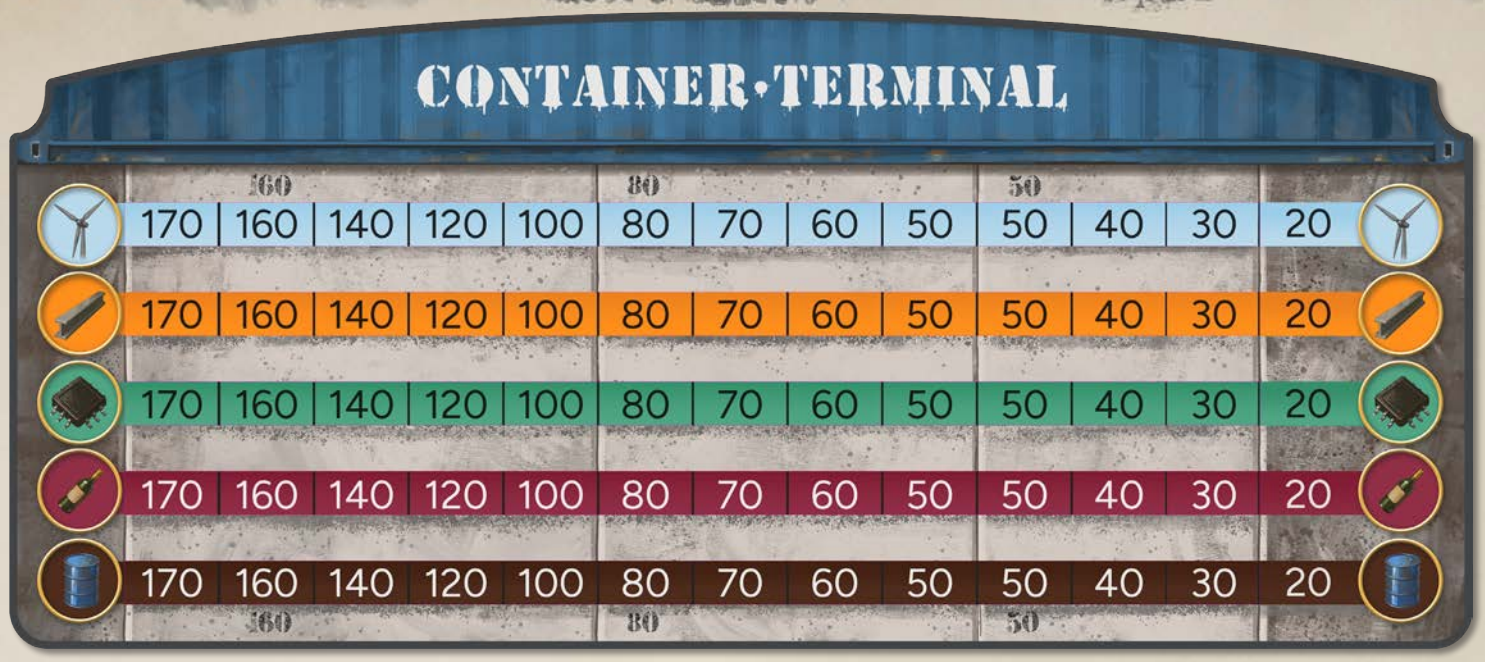
Abgeschlossene Auftragskarten werden in einem Stapel neben dem Bürobrett abgelegt – gerne so, dass die anderen Spieler sie nicht zählen können.

Am Ende des Spiels gibt es nämlich eine Erfolgskarte, bei der der Spieler mit den meisten abgeschlossenen Auftragskarten eine zusätzliche Stufe auf der Börse aufsteigt.

Nicht abgeschlossene Aufträge

Für jede Auftragskarte, die man am Ende des Spiels nicht abgeschlossen hat, steigt man eine Stufe auf der Börse ab.

HANDEL MIT CONTAINERN



Der Containerterminal

Der Containerterminal fungiert als globaler Handelsplatz. Hier kaufen die Spieler Container mit den verschiedenen Handelsgütern.

Der Containerterminal verfügt über eine Containerreihe für jede Handelsware.

Kauf von Containern

Um Container zu kaufen, muss man ein Schiff in einem Hafen liegen haben, der die betreffende Handelsware produziert. *Um einen Container mit Wein zu kaufen, muss man ein Schiff nach Buenos Aires, Cape Town oder Sydney fahren.*

Man kauft den Container, der ganz rechts auf einer Containerlinie steht, und der Preis steht rechts neben dem Container.



Außerdem kostet jeder gekaufte Container 1 Aktionspunkt.

Die ersten Container auf dem Containerterminal werden vom Spiel platziert und zeigen mit der Öffnung nach unten. Wenn man sie kauft, zahlt man an die Bank.

Kauft man einen Container, in dem sich ein farbiger Spielermarker befindet (siehe Abschnitt „Produktion von Containern“ auf der nächsten Seite), zahlt man an den betreffenden Spieler. Ist es Ihr eigener Container, müssen Sie dafür nicht bezahlen.

Der gekaufte Container wird vom Containerterminal entfernt und mit der Öffnung nach unten auf dem Schiff platziert. Falls das Schiff diese Fahrt noch nicht angetreten hat, kann es verschoben werden, bevor du die Fahrt beendest.

Wenn man mehrere Container derselben Containerlinie auf einmal kauft, erhält man jeden Container zum Preis des ersten Containers. Man kann Container für mehrere Schiffe kaufen, solange diese sich in einem Hafen befinden, in dem die betreffende Handelsware erhältlich ist.

Beachten Sie, dass der Kauf jedes Containers 1 Aktionspunkt kostet – auch wenn Sie mehrere auf einmal kaufen. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Aktionen“.

Sie können nur Container kaufen, wenn auf der Containerlinie welche verfügbar sind.

Beachten Sie, dass der Marktpreis steigt, wenn Sie einen Container kaufen.

Verkauf von Containern

Um einen Container zu verkaufen, fährt man mit seinem Schiff in einen Hafen, in dem die Handelsware verkauft werden kann.



Jede Stadt hat einen Verkaufsbonus für die Handelswaren, die in der Stadt verkauft werden können.

Der Gesamtverkaufspreis wird berechnet, indem der Verkaufsbonus zum Marktpreis der Handelsware am Containerterminal addiert wird (abzulesen rechts neben dem hintersten Container in der Containerreihe der Handelsware). Der Betrag wird von der Bank ausgezahlt.



Wenn durch den Verkauf auch eine Auftragskarte erfüllt wird, rückst du auf der Börse 1 oder 2 Felder vor. Weitere Einzelheiten findest du in den Abschnitten „Lieferungen“ und „Teillieferungen“ auf Seite 9.

Der Verkauf von Containern erfordert keine Aktionspunkte.

HERSTELLUNG VON CONTAINERN

Herstellung von Containern

Eine weitere Möglichkeit, den Wert der eigenen Reederei zu steigern, besteht darin, Container für den Containerterminal herzustellen.

Fabriken

Container werden in Fabriken hergestellt, die in den 5 Produktionsgebieten errichtet werden können.



Der Bau einer Fabrik erfordert 1 Aktionspunkt und kostet 50 Mio. $, die an die Bank zu zahlen sind. Eine Fabrik in der Farbe des Spielers wird anschließend auf dem Baugrundstück platziert.

Man kann in jedem Produktionsgebiet nur ein Baugrundstück bebauen. *Hat man beispielsweise auf einem Grundstück in Kalkutta gebaut, kann man nicht auf anderen Baugrundstücken in der Ölförderregion bauen. Das heißt, man kann nicht in Port Sudan und Basra bauen.*



Auf jedem Baugrundstück können bis zu 3 Fabriken gebaut werden.

Um die erste Fabrik in einem neuen Produktionsgebiet zu bauen, muss man ein Schiff in eine der Hafenstädte des Produktionsgebiets einlaufen lassen. Ist in der Stadt ein freies Baugrundstück vorhanden, kann man die Fabrik bauen.

Wenn man später Fabrik Nr. 2 oder 3 in einer Stadt baut, ist dies möglich, ohne dass man ein Schiff in der Stadt haben muss.

Produktion

Jede Fabrik kann in einem Geschäftsjahr einen Container produzieren.



Befolgen Sie bei der Produktion diese Schritte:

1. Die Produktion eines Containers kostet 1 Aktionspunkt und 20 Mio. $. Der Betrag wird an die Bank gezahlt.
2. Nehmen Sie einen neuen Container in der Farbe der entsprechenden Handelsware und legen Sie einen Marker in Ihrer Spielerfarbe hinein.
3. Der Container muss nun auf die Containerlinie der entsprechenden Handelsware im Containerterminal gestellt werden. Der Container wird von links eingeschoben, sodass die anderen Container auf der Linie nach rechts verschoben werden.



4. Legen Sie einen grauen Marker in die Fabrik, um anzuzeigen, dass sie eine Handelsware produziert hat.
5. Bewegen Sie Ihren Spielstein ein Feld vorwärts auf der Produktionsleiste am unteren Rand des Spielbretts.

Beachten Sie, dass der Marktpreis bei der Produktion sinkt.

Tipp: *Wenn Sie 1 Container Wein kaufen möchten, lohnt es sich, zuerst 1 Container Wein zu produzieren, bevor Sie den Kauf tätigen.*

Im selben Quartal kann man nur 1 Container jeder Handelsware produzieren. Besitzt man jedoch beide großen Schiffe, kann man in jedem Quartal 2 Container jeder Handelsware produzieren.

Man kann nur einen Container produzieren, wenn auf der gewünschten Containerlinie am Containerterminal Platz dafür ist.

Die Produktionsleiste



Jedes Mal, wenn Sie einen Container produzieren, bewegen Sie Ihren Spielstein ein Feld vorwärts auf der Produktionsleiste am unteren Rand des Spielbretts.

Landen Sie auf einem Feld mit einem Symbol, löst dies einen Bonus aus.



Börsenbonus
Sie steigen 1 Stufe auf der Börse auf.



Containerbonus
Sie dürfen einen neuen Container mit einer beliebigen Handelsware an einer beliebigen Stelle auf der Containerlinie des Containerterminals für diese Handelsware platzieren. Setzen Sie einen Marker in Ihrer Spielerfarbe in den Container.



Aktionspunktbonus
Sie erhalten in diesem Zug eine zusätzliche Aktion. Sie dürfen einen großen schwarzen Würfel auf Ihrer Bürotischplatte einsetzen. Der zusätzliche Aktionspunkt kann nur in diesem Zug verwendet werden.



Auftragsbonus
Sie erhalten eine unbekannte Auftragskarte vom Stapel. Wenn Sie bereits 5 laufende Aufträge haben, erhalten Sie die Auftragskarte nicht.



Geldbonus
Sie erhalten den angezeigten Betrag von der Bank, z. B. 100 Mio. $ oder 200 Mio. $.

ERFOLGE & NACHRICHTEN

Erfolgskarten

Zu Beginn des Spiels werden mehrere Erfolgskarten neben dem Spielbrett ausgelegt.



Wenn ein Spieler die Bedingungen auf einer Karte erfüllt, darf er diese sofort an sich nehmen – auch wenn er gerade nicht am Zug ist.

Die roten Erfolgskarten sind Karten, die im Laufe des Spiels erworben werden können, während die schwarzen Erfolgskarten erst am Ende des Spiels unter den Spielern verteilt werden.

Jede erworbene Erfolgskarte bringt einen Aufstieg um 1 Stufe an der Börse und wird am Ende des Spiels abgerechnet.

Nachrichtenkarten

Am Ende jedes Quartals (d. h. wenn alle Spieler an der Reihe waren) wird eine Nachrichtenkarte aufgedeckt.

Die Karten mit schwarzem Titelbalken sind Eilmeldungen und werden sofort ausgeführt, während die Karten mit weißem Titelbalken das gesamte nächste Quartal beeinflussen, z. B. wenn Hafenstädte geschlossen werden oder schlechtes Wetter die Mobilität der Schiffe beeinträchtigt.

Verbrauchte Nachrichtenkarten werden unter den Stapel gelegt.

Meldungen zu Sperrungen

Bei der Schließung von Hafenstädten, des Panamakanals oder des Suezkanals werden die großen grauen Holzscheiben vorübergehend auf die geschlossenen Felder gelegt.

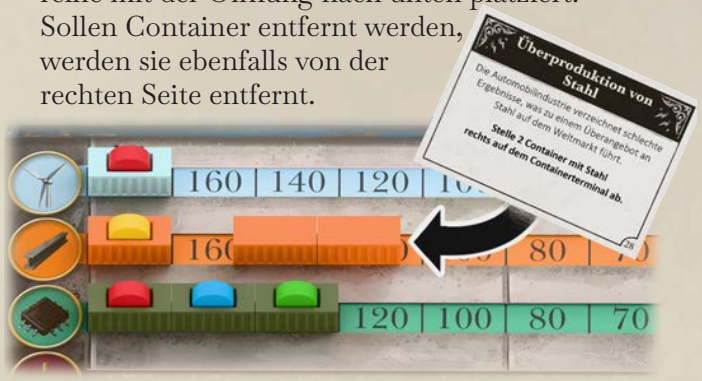




Nachrichten mit Containern

Einige Nachrichtenkarten beeinflussen den Containerterminal, indem sie Container platzieren oder entfernen.

Wenn Container eingesetzt werden sollen, werden sie auf der rechten Seite der Containerreihe mit der Öffnung nach unten platziert. Sollen Container entfernt werden, werden sie ebenfalls von der rechten Seite entfernt.



Viele Neuigkeiten aus “Ports of Call”

Die ersten 16 Karten im Nachrichtenstapel (Karten 1–16), wurden speziell ausgewählt, um sicherzustellen, dass die Spieler eine größere Anzahl an Neuigkeiten zu den Anlaufhäfen erleben.

Die Karten können entweder in numerischer Reihenfolge aufgedeckt oder vor Spielbeginn gemischt werden.

Bei einer Spieldauer von 3 Geschäftsjahren werden die Karten 1–12 verwendet.

Bei einer Spieldauer von 5 Geschäftsjahren werden die Karten 1–20 verwendet.

Alternative: Vorab angekündigte Nachrichten

Wenn ein kontrollierteres Spiel gewünscht wird, können die Nachrichten vorab angekündigt werden, sodass die Spieler entsprechend planen können.

Zu Beginn jedes Quartals wird eine Nachrichtenkarte aufgedeckt, die erst am Ende des Quartals in Kraft tritt. Gleichzeitig wird die nächste Nachrichtenkarte aufgedeckt, die erst am Ende des darauffolgenden Quartals in Kraft tritt.

Dadurch kennen die Spieler stets die nächsten beiden Nachrichtenkarten und können ihre Strategien entsprechend anpassen.

DIE BANK

Die Bank

Die Bank wickelt die meisten Finanztransaktionen im Spiel ab. Diese werden in diesem Abschnitt erläutert.

Seetransport durch die Kanäle

Wenn man durch den Panamakanal und den Suezkanal fährt, zahlt man 20 Mio. $ pro Schiff an die Bank.

Nachrichtenbezogene Transaktionen

Wenn man aufgrund einer Nachricht auf einer Nachrichtenkarte Geld erhalten oder zahlen muss, erfolgt die Transaktion über die Bank.

Verkauf von Containern

Wenn man Container in den Hafenstädten verkauft, wird der Betrag von der Bank ausgezahlt.

Kauf von unbenannten Containern

Wenn man Container vom Containerterminal kauft, der vom Spiel platziert wurde und daher keinem Spieler gehört, zahlt man den Betrag an die Bank.



Kauf von Aktien



Es kostet 1.000 Mio. $ und 2 Aktionspunkte, wenn man Aktien kaufen und damit 1 Stufe an der Börse aufsteigen möchte.

Der Betrag wird an die Bank gezahlt.

Verkauf von Aktien



Wenn man Kapital benötigt, kann man Aktien verkaufen, indem man an der Börse eine Stufe nach unten geht. Man erhält 100 Mio. $ von der Bank. Dies ist nur einmal pro Quartal möglich – also während des Zuges des jeweiligen Spielers.

Wenn man im Laufe des Spiels mit unvorhergesehenen Ausgaben im Zusammenhang mit einer Nachrichtenkarte oder dem Jahresabschluss konfrontiert wird und nicht genug Bargeld hat, um die Rechnung zu bezahlen, muss man außerordentlich Aktien verkaufen, bis man genug Geld hat, um zu bezahlen.

Befindet man sich auf der untersten Stufe der Börse (Kurs 60) und muss eine Stufe nach unten gehen, geht man in **Konkurs** und scheidet aus dem Spiel aus.

Alternative Regel

Wenn man es vorzieht, dass Spieler nicht vollständig aus dem Spiel ausscheiden, können Spieler in Not einige ihrer Fabriken oder Schiffe an die Bank verkaufen, um Geld zu beschaffen.

Die Bank zahlt den ursprünglichen Kaufpreis der Vermögenswerte.

Beachten Sie, dass die Anzahl der Aktionspunkte beim Verkauf von Schiffen sinkt.



AKTIONEN

Aktionen

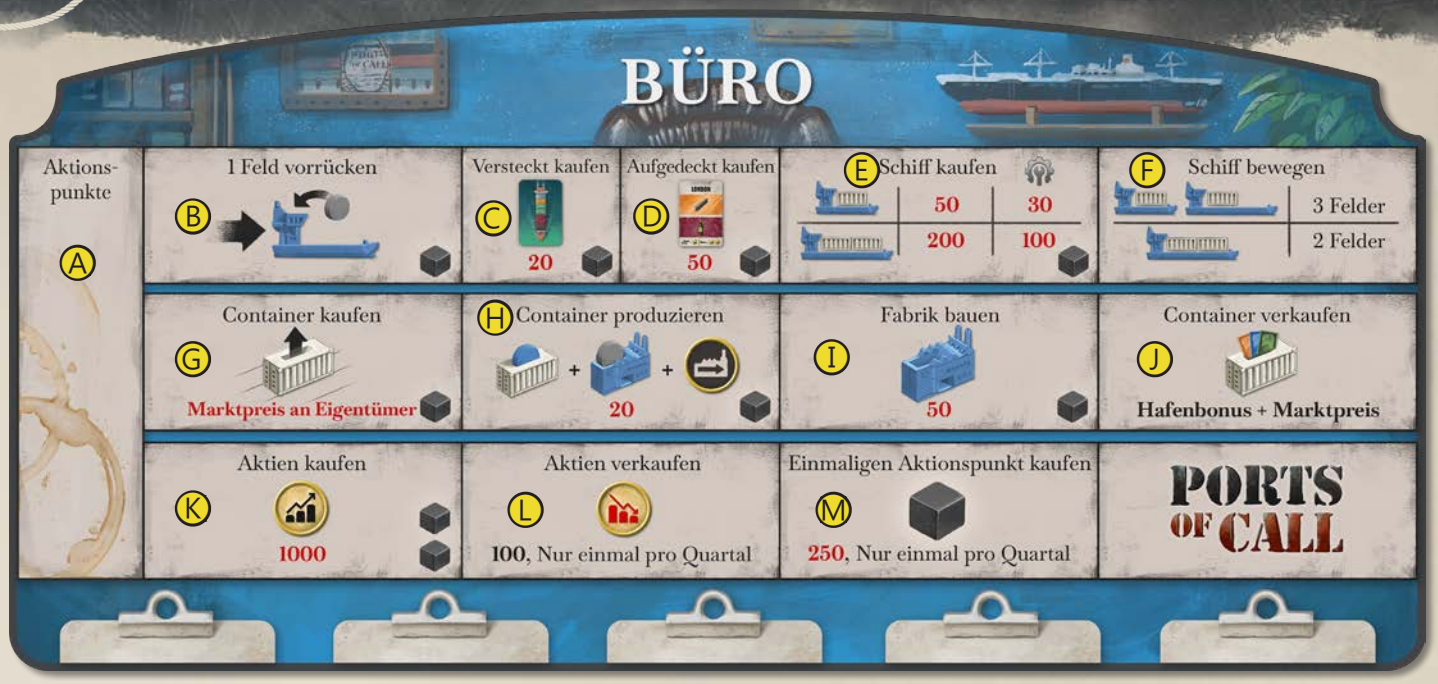
Der Spieler kann in seinem Zug eine Reihe von Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Einige Aktionen kosten keine Aktionspunkte, während andere den Einsatz eines oder mehrerer der verfügbaren Aktionspunkte erfordern.

In jedem Zug hat man 1 Aktionspunkt mehr als die Anzahl der Schiffe, die man besitzt.

Hat man 3 Schiffe auf dem Spielbrett, verfügt man somit in jeder Runde über 4 Aktionspunkte.

Wenn man ein weiteres Schiff kauft, erhält man 1 zusätzlichen Aktionspunkt, der sofort eingesetzt werden kann.

Die kleinen schwarzen Würfel dienen als Aktionspunkte.



Das Büro

Das Büro des Spielers ist eine Übersicht über alle möglichen Aktionen, die man in seinem Zug ausführen kann, und deren Kosten. Das Büro kann genutzt werden, um den Überblick über Aktionen zu behalten, die Aktionspunkte kosten. Die kleinen Würfel in der rechten Ecke der Bürofelder zeigen an, ob die Aktion 1 oder 2 Aktionspunkte kostet.

Zu Beginn des Zuges legt man seine Aktionspunkte (kleine schwarze Würfel) auf das Feld „Aktionspunkte“ (A) und verschiebt sie nach und nach auf die Bürofelder, sobald man die Aktionen ausführt, die Aktionspunkte kosten. Einige der Aktionen kosten zudem einen Geldbetrag – dieser ist unten auf den Bürofeldern rot angegeben. Alle Beträge werden in Millionen Dollar angezeigt.

Sofern auf dem Bürobrett nichts anderes angegeben ist, werden alle finanziellen Transaktionen über die Bank abgewickelt.

Zusätzliche Aktionspunkte

Man kann einen zusätzlichen Aktionspunkt kaufen oder als Belohnung auf der Produktionsleiste erhalten.

Zusätzliche Aktionspunkte können nur in dem Zug verwendet werden, in dem sie gekauft oder erhalten wurden. Die großen schwarzen Würfel dienen als zusätzliche Aktionspunkte und werden am Ende des Zuges vom Büro-Spielbrett entfernt.

Übersicht über alle Aktionen

Hier folgt eine kurze Übersicht über alle Aktionen, die man in seinem Zug ausführen kann.

(B) Ein Schiff um 1 Feld beschleunigen

Ein Schiff kann beschleunigt werden, sodass es in derselben Runde ein zusätzliches Feld weitergleiten kann. Das kostet 1 Aktionspunkt.

Man kann alle Schiffe beschleunigen, die sich nicht im Hafen befinden, solange man dafür Aktionspunkte hat. Jedes Schiff kann jedoch nur einmal pro Runde beschleunigt werden.

(C) Eine unbekannte Auftragskarte kaufen

Die Auftragskarte wird dem Auftragsstapel entnommen.

Das kostet 20 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

(D) Eine offene Auftragskarte kaufen

Nehmen Sie eine der 4 offenen Auftragskarten vom Auftragsmarkt und legen Sie sie bei Ihrem Büro ab. Das kostet 50 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

Nach dem Kauf wird eine neue Auftragskarte auf den Auftragsmarkt gelegt, sodass wieder 4 Auftragskarten sichtbar sind.

(E) Ein Schiff kaufen

Ein kleines Schiff kostet 50 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

Ein großes Schiff kostet 200 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

Neue Schiffe werden in der Heimatstadt des Spielers stationiert und können sofort auslaufen.

Jedes kleine Schiff kostet jährlich 30 Mio. $ an Unterhaltskosten. Jedes große Schiff kostet jährlich 100 Mio. $ an Unterhaltskosten. Die Kosten werden im Rahmen des Jahresabschlusses abgerechnet.

Man kann maximal 3 kleine Schiffe und 2 große Schiffe besitzen.

Wenn man beide großen Schiffe besitzt, kann man in seinen Fabriken im selben Zug 2 Container mit derselben Handelsware produzieren. Mehr dazu im Abschnitt „Fabriken“ auf Seite 11.

(F) Ein Schiff bewegen

Das Bewegen von Schiffen kostet keine Aktionspunkte.

Ein kleines oder großes Schiff mit bis zu einem Container kann in einem Zug bis zu 3 Felder weit bewegt werden.

Ein großes Schiff, das mit 2 Containern beladen ist, kann pro Zug nur bis zu 2 Felder weit bewegt werden.

Zur besseren Übersicht können die kleinen grauen Marker in die Schiffe gesetzt werden, die bereits bewegt wurden.

AKTIONEN

Ⓖ Einen Container vom Containerterminal kaufen

Das kostet 1 Aktionspunkt und den Preis für den Container.



Man kauft den Container ganz rechts in der Containerreihe. Der Kaufpreis steht rechts neben dem Container.

Befindet sich ein Spielermarker im Container, wird der Betrag an den betreffenden Spieler gezahlt. Handelt es sich um Ihren eigenen Container, müssen Sie nicht dafür bezahlen. Andernfalls wird der Betrag an die Bank gezahlt.

Wenn man mehrere Container derselben Reederei auf einmal kauft, erhält man jeden Container zum Preis des ersten Containers. Man kann Container für mehrere Schiffe kaufen, solange diese sich in einem Hafen befinden, in dem die betreffende Handelsware erhältlich ist.

Ⓗ Produziere einen Container für den Containerterminal

1. Das kostet 20 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.
2. Setzen Sie einen Marker Ihrer Farbe in einen neuen Container mit der produzierten Ware.
3. Schieben Sie den Container von links auf die richtige Containerbahn am Containerterminal.



4. Setzen Sie einen grauen Marker in die Fabrik, die den Container produziert hat.
5. Bewegen Sie Ihre Spielfigur ein Feld auf der Produktionsleiste vorwärts. Wenn Sie auf einem Bonusfeld landen, wird Ihr Bonus sofort ausgelöst. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Die Produktionsleiste“ auf Seite 11.

Ⓘ Eine Fabrik bauen

Das kostet 50 Mio. $ und 1 Aktionspunkt.

Setze eine neue Fabrik in Ihrer Spielerfarbe auf das Baugrundstück. Auf jedem Baugrundstück können bis zu 3 Fabriken stehen.

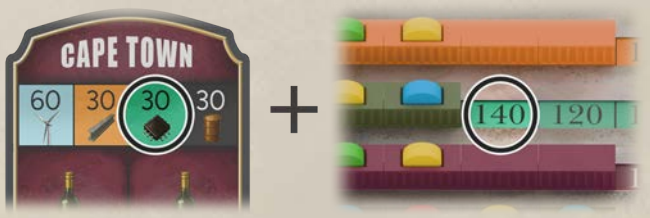
Um die erste Fabrik in einem neuen Produktionsgebiet zu bauen, muss ein Schiff in eine der Hafenstädte des Produktionsgebiets einlaufen. Für den Bau der Fabrik Nr. 2 oder 3 ist kein Schiff in der Stadt erforderlich.

Ⓙ Einen Container verkaufen

Der Verkauf von Containern kostet keine Aktionspunkte.

Fahre mit einem Schiff in eine Hafenstadt und verkaufe einen oder mehrere Container an Bord.

Der Verkaufspreis entspricht dem Verkaufsbonus der Stadt + dem Marktpreis der Handelsware.



Das Geld wird von der Bank ausgezahlt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Verkauf von Containern“ auf Seite 10.

Ⓚ Aktien kaufen

Das kostet 1.000 Mio. $ und 2 Aktionspunkte. Sie steigen sofort um 1 Stufe auf der Börse auf.

Ⓛ Aktien verkaufen

Der Verkauf Ihrer Aktien kostet keine Aktionspunkte.

Steigen Sie 1 Stufe auf der Börse ab und erhalten Sie 100 Mio. $ von der Bank.

Sie können Aktien nur einmal pro Quartal verkaufen – oder wenn Sie finanzielle Probleme im Zusammenhang mit der Nachrichtenkarte und dem Jahresabschluss haben. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Verkauf von Aktien“ auf Seite 13.

Ⓜ Kaufen Sie eine zusätzliche Aktion in diesem Zug

Das kostet 250 Mio. $ und kann von jedem Spieler nur einmal pro Quartal durchgeführt werden.

Verwenden Sie einen der großen schwarzen Würfel für die zusätzliche Aktion in Ihrem Büro.

Der Würfel wird entfernt, wenn der Zug beendet ist.

Beispiele für Aktionen

Im Folgenden steht AP für „Aktionspunkt“.

Kelds erster Zug

Keld hat gerade Tokio als Heimatstadt gewählt und in Tokio 1 kleines und 1 großes Schiff mit Elektronik-Containern beladen. Keld besitzt 1 Auftragskarte für Elektronik und Wein nach Kalkutta und verfügt über 3 AP (da er 2 Schiffe hat).

Keld hat auf dem Auftragsmarkt eine Auftragskarte nach San Francisco für Elektronik und Öl entdeckt. Er kauft sie für 50 Mio. $ und 1 AP Ⓓ. Das Geld wird an die Bank gezahlt.

Keld geht das Risiko ein und kauft außerdem eine unbekannte Auftragskarte für 20 Mio. $ und 1 AP Ⓒ. Das Geld wird an die Bank gezahlt.

Keld fährt beide Schiffe nach Südosten Ⓕ. Das kleine fährt 3 Felder, das große fährt 2 Felder.

Keld gibt dem großen Schiff einen Boost Ⓑ für 1 AP, so dass es am selben Ort wie das kleine Schiff landet. Damit hat er seine 3 Aktionspunkte aufgebraucht.

Kelds zweiter Zug

Keld fährt mit seinem großen Schiff nach Süden Ⓕ und gibt Vollgas Ⓑ, um Sydney zu erreichen. Dort verkauft er einen Container Ⓙ für 120 Mio. $ (Marktpreis für Elektronik am Containerterminal) + 30 Mio. $ (Hafenbonus) = 150 Mio. $. Er erhält das Geld von der Bank.

Keld baut in Sydney eine Fabrik für 50 Mio. $ und 1 AP Ⓘ. Er produziert 1 Container Wein für 20 Mio. $ und 1 AP Ⓗ. Die 70 Mio. $ werden an die Bank gezahlt. Ein Marker in Kelds Spielerfarbe wird in einen Weincontainer gelegt, der auf die Wein-Containerlinie am Containerterminal geschoben wird. Dadurch sinkt der Preis für Wein, so dass Keld in der nächsten Runde Wein günstiger kaufen kann (vorausgesetzt, die anderen Spieler kaufen in ihren Runden keinen Wein). Ein grauer Marker wird in die Fabrik gelegt, die produziert hat. Kelds Spielermarker wird auf der Produktionsleiste um 1 Feld vorgerückt, da er einen Container produziert hat.

Kelds kleines Schiff fährt Ⓕ nach Osten aus dem Spielplan hinaus und fährt weiter nach Norden, nach San Francisco, wo er den Elektronikcontainer für $120M+$30M=$150M Ⓙ verkauft.

Er nimmt den Weincontainer vom Schiff und legt ihn auf die San-Francisco-Auftragskarte, um anzuzeigen, dass eine Teillieferung erfolgt ist.

Kelds nächste Züge (kurz zusammengefasst)

Keld kauft in Sydney einen Weincontainer für das große Schiff und fährt nach Westen und Norden bis nach Kalkutta (in zwei Fahrten mit Boost), wo er beide Container verkauft und an der Börse zwei Stufen aufsteigt, um den Auftrag aus Kalkutta auszuführen.

Er kann Ölcontainer auf das Schiff laden und nach San Francisco fahren, um den nächsten Auftrag zu erfüllen.

Es könnte sinnvoll sein, eine zusätzliche Auftragskarte zu kaufen, bei der Öl geliefert werden muss, damit ein Container unterwegs verkauft werden kann.

Es könnte auch bald an der Zeit sein, ein weiteres Schiff zu kaufen, das pro Runde einen zusätzlichen Aktionspunkt auslöst.

CREDITS

Spieldesign
Keld V. Rasmussen

Spieleentwicklung
Keld V. Rasmussen, Morten Baun Møller und Denni Eschen Pedersen

Illustrationen und Grafikdesign
Denni Eschen Pedersen

3D-Modellierung und 3D-Rendering
Emil Agervig Starup

Spielanleitung, Text und Layout
Morten Baun Møller und Denni Eschen Pedersen

Text und Korrekturlesen
Morten Skovhus

Übersetzungen und Korrekturlesen
Tekstkontoret

Besonderer Dank für wertvolles Feedback
Rolf-Dieter Klein, Brian Karkov Hemme, Niels Karkov Hemme, Lars Karkov Meeder, Michael Løhde Andersen, Christian Kudahl und Esben Kyed

Vielen Dank an alle Spieletester
Christian Ejdrup Hesseldahl, Bo Svalø, Mark Bojer Larsen, Casper Larsen, Casper Jensen, Liselotte Storm, Flemming Hansen, Gitte Fahlén, Michael Fahlén, Kim Rasmussen, Ole Rasmussen, Sune Sørensen, René Holmgaard, Joachim Rosengaard Hansen und Jakob Puggaard

Vielen Dank an alle, die das Spiel im Laufe seiner Entwicklung testgespielt haben!

Game Info

Ports of Call: The Board Game

Herausgegeben von Game Inventors ApS, Dänemark

Besuchen Sie **poc-boardgame.com** für weitere Informationen zu „Ports of Call: The Board Game“.

Dort finden Sie unter anderem Anleitungen, Videos und die neuesten Spielanleitungen (auch in anderen Sprachen).

Anleitung-Version: DE-2026.3