

SCHNELLSTARTANLEITUNG

– Ports of Call: The Board Game –

Ziel des Spiels

Ports of Call: The Board Game basiert auf dem klassischen Computerspiel aus dem Jahr 1987, das von Rolf-Dieter Klein und Martin Ulrich entwickelt wurde.

Die Spieler wetteifern darum, ihre eigene Reederei aufzubauen und ihr Frachtimperium zu erweitern. Dazu kaufen, transportieren und verkaufen sie Container, die mit Handelswaren gefüllt sind.

Im Laufe des Spiels erweitern die Spieler ihre Flotten, errichten Fabriken in wichtigen Hafenstädten und produzieren Waren für den Weltmarkt. Gleichzeitig müssen sie sich mit Piraten, Ratten, Unwettern, geschlossenen Häfen und Schmuggel auseinandersetzen.

Am Ende gewinnt der Spieler, der die wertvollste Reederei aufgebaut hat.

Spielübersicht

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Handelsgüter (Windkraftanlagen, Stahl, Elektronik, Wein und Öl), die in Containern auf Schiffen zwischen 15 Hafenstädten transportiert werden **(A)**.

In jeder Hafenstadt können nur die Handelsgüter produziert werden, die auf den beiden Bauplätzen der Stadt abgebildet sind **(B)**.

Auf dem Spielplan befinden sich Felder **(C)**, die Schifffahrtsrouten zwischen den Hafenstädten bilden.

Der Kalender **(D)**

Der Kalender zeigt das aktuelle Geschäftsjahr und Quartal an. Die obere Reihe zeigt die Jahre 1–5, die untere Reihe die vier Quartale.

Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum aus. Gespielt werden vier Geschäftsjahre mit jeweils vier Quartalen.

Die Börse **(E)**

Alle Spieler starten an der Börse mit einem Aktienkurs von 100. Nach vier Geschäftsjahren gewinnt der Spieler, dessen Reederei den höchsten Aktienkurs hat.

Auftragskarten

Eine der besten Möglichkeiten, den Wert der eigenen Reederei zu steigern, ist das Erfüllen von Aufträgen. Auftragskarten werden auf dem Auftragsmarkt gekauft. Jede Auftragskarte zeigt zwei Handelsgüter, die zu einer der 15 Städte transportiert werden müssen.

Die Spieler schicken ihre Schiffe auf die Reise, um die Handelsgüter dort zu kaufen, wo sie produziert werden. Anschließend werden sie zum Zielort transportiert und dort verkauft. Werden beide Handelsgüter gleichzeitig mit einem großen Schiff geliefert, steigt der Aktienkurs an der Börse um zwei Stufen. Eine Teillieferung erhöht den Aktienkurs um eine Stufe.

Der Containerterminal

Das Containerterminal dient als globaler Handelsplatz, auf dem die Spieler Container mit den verschiedenen Handelsgütern kaufen können.

Container können nur gekauft werden, wenn sich ein eigenes Schiff in einem Hafen befindet, in dem das entsprechende Handelsgut produziert wird.

Gekauft wird jeweils der am weitesten rechts liegende Container. Der Preis ist direkt daneben angegeben.

Das Bürobrett und Aktionspunkte

Jeder Spieler verfügt über ein Bürobrett, das einen Überblick über alle Aktionen gibt, die er in seinem Zug ausführen kann, sowie über deren Kosten.

Einige Aktionen kosten sowohl Geld als auch Aktionspunkte.

Jeder Spieler verfügt über einen Aktionspunkt mehr, als er Schiffe besitzt. Die Reihenfolge, in der die Aktionen ausgeführt werden, kann frei gewählt werden.

Seewege und Schiffe

Das Fahren mit einem Schiff kostet keine Aktionspunkte. Ein Schiff mit höchstens einem Container kann normalerweise drei Felder weit fahren. Ein großes Schiff mit zwei Containern kann zwei Felder weit fahren. Sobald ein Schiff in einem Hafen anlegt, endet seine Bewegung für diesen Zug.

Fabriken und Produktionsleiste

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

Dazu müssen Fabriken in einer oder mehreren Hafenstädten gebaut und dort Container produziert werden.

Jedes Mal, wenn ein Container produziert wird, wird ein grauer Marker in die Fabrik gelegt. Anschließend wird ein Marker in der eigenen Spielerfarbe in einen Container mit dem entsprechenden Handelsgut gelegt und dieser von links in das Containerterminal eingeschoben. Danach rückt man auf der Produktionsleiste **(F)** am unteren Rand des Spielplans um eine Stufe vor. Dabei können verschiedene Boni ausgelöst werden: ein Anstieg des Aktienkurses, ein kostenloser Container, ein zusätzlicher Aktionspunkt, eine kostenlose Auftragskarte oder Bargeld.

Kauft ein anderer Spieler deinen Container, erhältst du den Kaufpreis. Kaufst du deinen eigenen Container vom Containerterminal, ist er kostenlos. Container ohne Spielermarker werden an die Bank bezahlt.

Nachrichtenkarten

Am Ende jedes Quartals, nachdem alle Spieler ihren Zug ausgeführt haben, wird eine Nachrichtenkarte aufgedeckt. Diese kann Belohnungen auslösen oder wirtschaftliche und logistische Herausforderungen mit sich bringen.

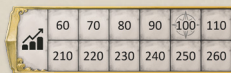
Erfolgskarten

Zu Beginn des Spiels werden einige Erfolgskarten neben das Spielbrett gelegt. Sobald ein Spieler die Bedingung einer Karte erfüllt, darf er sie sofort an sich nehmen – auch wenn er gerade nicht am Zug ist.

Jede Erfolgskarte erhöht den Aktienkurs an der Börse um eine Stufe und wird am Ende des Spiels gewertet.

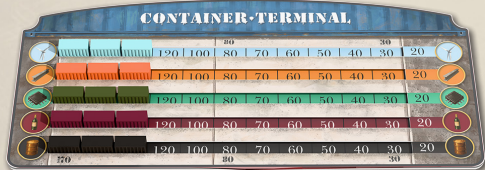
Die Bank

Die Bank wickelt die meisten finanziellen Transaktionen im Spiel ab. Alle Geldbeträge werden in Millionen US-Dollar angegeben.



Spielvorbereitung

- Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Legen Sie die folgenden Spielkomponenten neben das Spielbrett:
 - Auftragsmarkt: Legen Sie 4 Auftragskarten offen aus. Die restlichen Auftragskarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
 - Legen Sie den Stapel mit den Nachrichtenkarten verdeckt ab.
 - Legen Sie die 3 Erfolgskarten mit schwarzer Vorderseite sowie eine der Spieleranzahl entsprechende Anzahl zufällig ausgewählter Erfolgskarten offen aus.
 - Platzieren Sie auf jeder Leiste des Containerterminals 3 Container mit der Öffnung nach unten, sodass diese die Werte 170, 160 und 140 abdecken.
- Stellen Sie die Bankeinheit mit den Geldscheinen neben den Spieler, der für die Verwaltung der Bank verantwortlich ist.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die folgenden Spielmaterialien in dieser Farbe:
 - Bürobrett
 - 3 kleine Schiffe
 - 2 große Schiffe
 - 15 Fabriken
 - 3 große Marker
- Zusätzlich erhält jeder Spieler:
 - 20 kleine graue Marker
 - 6 kleine schwarze Würfel
 - 2 große schwarze Würfel



- Jeder Spieler platziert 1 großen Marker seiner Farbe auf dem Feld 100 der Börse.



- Jeder Spieler platziert 1 großen Markierungsstein seiner Farbe auf dem Startfeld der Produktionsleiste in der unteren linken Ecke des Spielbretts.



- Jeder Spieler legt 3 kleine schwarze Würfel auf das Aktionspunktfeld auf seinem Bürobrett.
- Jeder Spieler erhält 100 Mio. \$ aus der Bank.
- Jeder Spieler zieht eine Nachrichtenkarte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl in der rechten unteren Ecke zieht, erhält den Startmarker. Die gezogenen Nachrichtenkarten werden anschließend wieder in den Stapel gemischt.
- Legen Sie 1 großen grauen Marker auf das Jahr I des Kalenders und einen weiteren großen grauen Marker auf das Frühlingssymbol (erstes Quartal).



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.

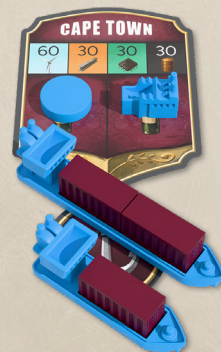


Die verbleibenden 2 Auftragskarten werden auf einen Ablagestapel gelegt.

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. *Wird beispielsweise Cape Town als Heimatstadt gewählt, werden die beiden Schiffe des Spielers mit 1 bzw. 2 burgunderroten Weincontainern beladen.*

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

Das Spiel kann nun beginnen.

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.

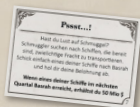
Das Bürobrett bietet einen Überblick über die in einem Zug verfügbaren Aktionen. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

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

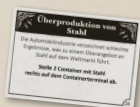
Wenn es nicht das 4. Quartal war:

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 Geschäftsjahrs 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:

$$140 \text{ Mio. \$} - (2 \times 30 \text{ Mio. \$}) - 100 \text{ Mio. \$} = -20 \text{ Mio. \$}$$

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.

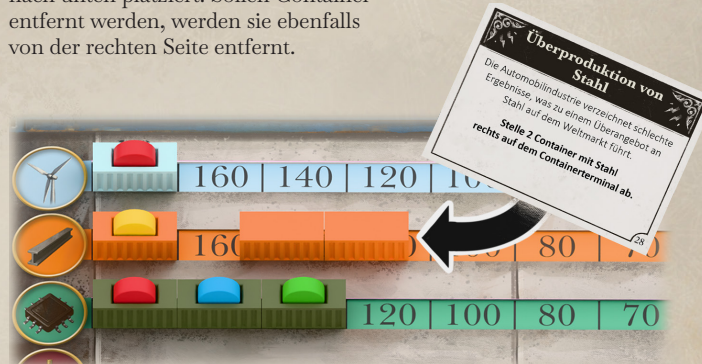
Alternative Regel: Wenn Sie das Ausscheiden eines Spielers vermeiden möchten, kann der betroffene Spieler stattdessen Fabriken oder Schiffe an die Bank verkaufen, um die erforderlichen Mittel aufzubringen.

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

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.



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.

Übersicht über alle Aktionen

B Ein Schiff um 1 Feld beschleunigen

Ein Schiff kann geboostet werden, um es im selben Zug ein zusätzliches Feld zu bewegen.

Kosten: 1 Aktionspunkt.

Alle Schiffe, die sich nicht im Hafen befinden, können geboostet werden, solange genügend Aktionspunkte zur Verfügung stehen. Jedes Schiff kann jedoch nur einmal pro Zug geboostet werden.

C Eine unbekannte Auftragskarte kaufen

Die Auftragskarte wird vom Auftragsstapel entnommen.

Kosten: 20 Mio. \$ und 1 Aktionspunkt.

D Eine offene Auftragskarte kaufen

Nehmen Sie eine der 4 offenen Auftragskarten vom Auftragsmarkt.

Kosten: 50 Mio. \$ und 1 Aktionspunkt.

Nach dem Kauf wird eine neue Auftragskarte auf dem 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.

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.

G 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.

H 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.

Innerhalb eines Quartals dürfen Sie von jedem Handelsgut nur 1 Container produzieren. Wenn Sie jedoch 2 große Schiffe besitzen, dürfen Sie pro Quartal 2 Container von jedem Handelsgut produzieren.

I Eine Fabrik bauen

Kosten: 50 Mio. \$ und 1 Aktionspunkt.

Setzen Sie 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.

J 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.



K Aktien kaufen

Das kostet 1.000 Mio. \$ und 2 Aktionspunkte.

Sie steigen sofort um 1 Stufe auf der Börse auf.

L 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.

M 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.

