



Zugablauf des aktiven Spielers

1. **Zinsen zahlen** – 1\$ pro Kredit. Pro fehlenden Zins nimmt ihm der rechte Mitspieler 1 Container aus dem Spiel in Reihenfolge → Insel → Schiff → Hafengeschäft → Fabrikgeschäft.
2. **Beliebige Aktion**
3. **Beliebige Aktion**

Kreditaufnahme jederzeit möglich → +10\$/Kredit
Höchstens 2 Kredite sind gleichzeitig möglich!

Kreditrückzahlung nur im eigenen Spielerzug,
aber nach der Phase *Zinsen zahlen* → -10\$/Kredit.

MÖGLICHE AKTIONEN

- ✓ **1 Maschine kaufen** → auf freien Fabrikkreis bauen
 - Maschinenart (Farbe) darf im Maschinenpark noch nicht vorhanden sein
 - Preis zahlen, der in dem Bauplatz des Fabrikkreises angegeben ist
- ✓ **1 Lagerhaus kaufen** → auf freien Lagerhausplatz am Hafen bauen
 - Preis zahlen, der auf dem Bauplatz des Lagerhauses angegeben ist
- ✓ **Warenproduktion** → eigenes **Fabrikgeschäft** und/oder freie **Preisanpassung**. **Diese Aktion nur 1x pro Zug!**
 - **Lagerkapazität** des Fabrikgeschäfts = max. doppelte Maschinenanzahl
 - **Produktionskapazität** der Fabriken = 1 Container pro Maschinenart (Farbe), soweit möglich
 - **1\$ an den rechten Mitspieler zahlen** (Gewerkschaftsvorsitzender)
- ✓ **Wareneinkauf** → eigenes **Hafengeschäft** und/oder freie **Preisanpassung**
 - von genau **1 Mitspieler** aus seinem **Fabrikgeschäft** beliebige Container kaufen
 - **Lagerkapazität** des Hafengeschäfts = max. 1 Container pro Lagerhaus
- ✓ **Eigenes Schiff bewegen** – **jedoch nie in den eigenen Hafen!**
 - nur **1 Bewegungsschritt**; immer im **offenen Meergebiet** anhalten
 - **Landung im Mitspielerhafen**
 - beliebiger Container-Kauf aus diesem **Hafengeschäft** → **Schiff**
 - **Landung auf der Insel** **Verpflichtende Auktion der Ladung! Beendet Zug!**
 - Jeder Mitspieler gibt gleichzeitig **1 Gebot mit Geldkarten** verdeckt ab.
Nach dem Aufdecken folgt bei Gleichstand 1 Erhöhungsgebot dieser Spieler.
Entweder nimmt der aktive Spieler das Gebot des Höchstbietenden an und erhält zusätzlich denselben Betrag von der Bank.
Oder der aktive Spieler zahlt selbst das Höchstgebot in die Bank.
 - Der **Käufer** legt alle Container der Ladung in → seinen Inselbereich.

Spielende – 2 Containerfarben nicht mehr vorrätig

ENDWERTUNG

Container im eigenen Inselbereich

- Auszahlung der Container entsprechend der persönlichen Wertungskarte des Spielers, aber
- ✓ sind alle 5 Containerfarben vorhanden, bringt jeder Container der 2. Farbe 10\$, sonst 5\$.
 - ✓ alle Container der Farbe, von der der Spieler die meisten hat, bringen keinen Ertrag.

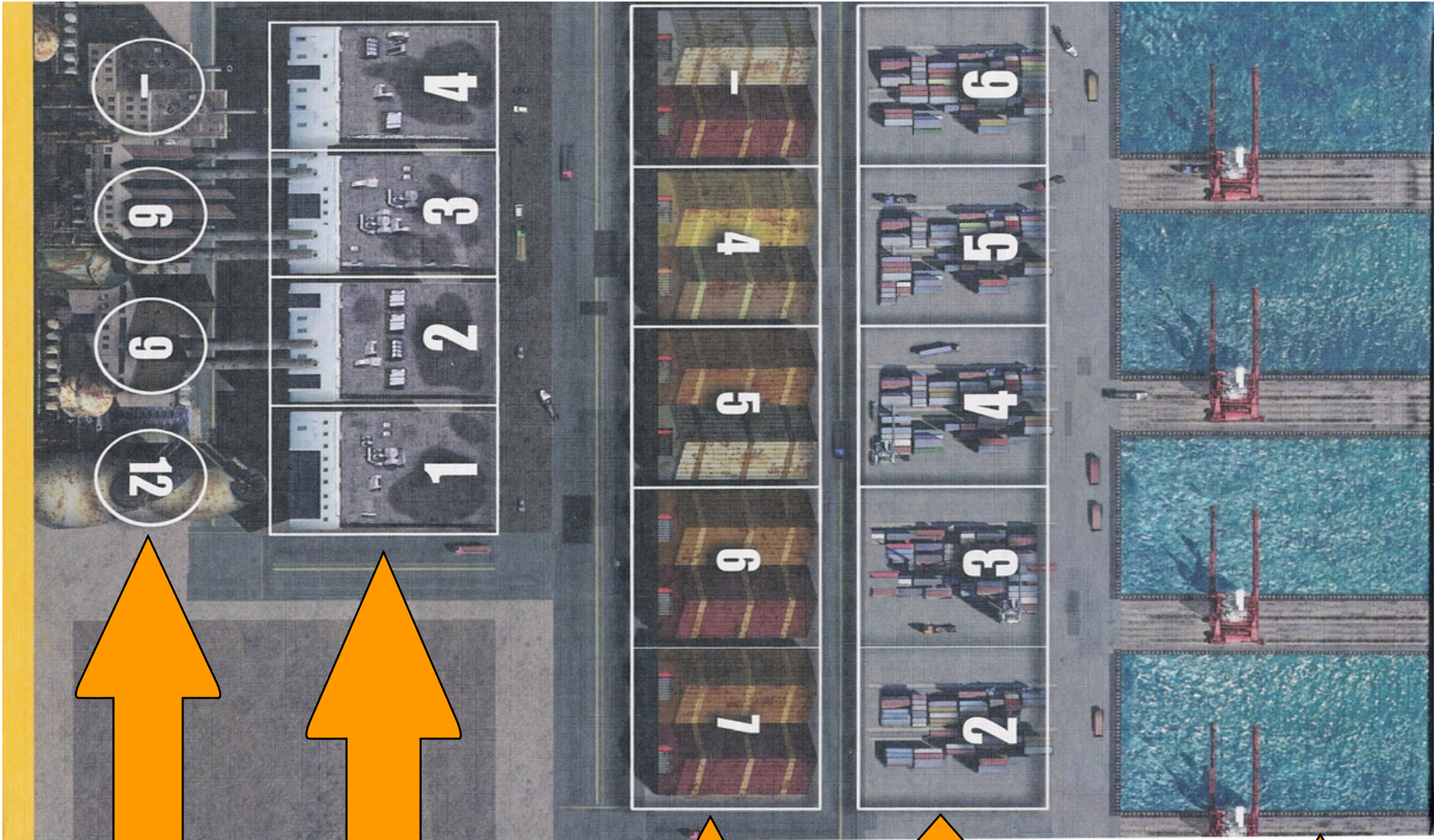
Übrige eigene Container

- +2\$ pro Container in seinem Hafengeschäft
- +3\$ pro Container auf seinem Schiff

Restliches Bargeld

Kredite

- 11\$ pro aufgenommenen Kredit zurückzahlen



Fabrik

Fabrikgeschäft

Lagerhäuser

Hafengeschäft

Hafen