



DARK FLIGHT

SPIELDESIGN
ENTWICKLUNG

JORDAN DRAPER
JORDAN DRAPER, NICK HALPER
& HEDDA KALLAND

ILLUSTRATIONEN, GRAFIK

JORDAN DRAPER

DEUTSCHE VERSION
PROJEKTLEITUNG
REDAKTION
LEKTORAT



SPIELSCHMIEDE
TIEN VU DO
RICO BESTEHER
TANJA MASCHE

IMPORT

EXPORT

IMPORTIEREN / EXPORTIEREN IM 21. JAHRHUNDERT

In einer nie dagewesenen Zeit globalen Wirtschaftswachstums befindest du dich als spezialisierter Verschiffungs-Experte für Import- und Export-Geschäfte in einer Position mit Potential!

INHALT

112 Spielkarten

100 Güterkarten (jede mit einem Effekt)

20 Technologie-Karten

20 Agrar-Karten

20 Konsum-Karten

20 Illegal-Karten

20 Luxus-Karten

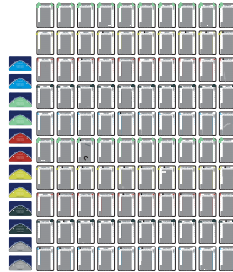
12 Schiffs-Karten (2 pro Farbe)

6 Große Hafenkarten

1 Große Vorratsinselkarte

42 Rote Credit-Quader (je 10 Credits)

50 Weiße Credit-Würfel (je 2 Credits)



ZIEL DES SPIELS

Zum Spielende das höchste Guthaben in Credits zu erreichen! Aber aufgemerkt: es gibt aktives und passives Guthaben! Wenn ein Spieler ein aktives Guthaben von 50 Credits erreicht hat (in weißer und roter physischer Währung), endet das Spiel sofort nach Abschluss der laufenden Runde.

Während des Spiels erhalten die Spieler aktives Guthaben, indem sie Aufträge abschließen, Karten verkaufen und die Effekte ihrer abgeschlossenen Aufträge nutzen. Passives Guthaben erhalten sie durch den Import von Gütern und auch indem sie die Effekte ihrer abgeschlossenen Aufträge nutzen.

DIE GÜTERKARTEN

Auf jeder Güterkarte stehen Informationen, die beschreiben, wie sie im Spiel genutzt werden kann:

AUFTRAGSNAME UND -EFFEKT

Jede Karte hat einen Effekt, der nach Abschluss eines Auftrags dauerhaft oder einmalig genutzt werden kann.

⚡-Effekte stellen eine Ausnahme dar, und können jederzeit genutzt werden (abhängig vom Kartentext).

AKTION

Auf der linken Seite jeder Karte befindet sich ein Aktionstyp. Die Karte kann von der Hand als Aktion gespielt werden, oder um der Aktion eines anderen Spielers zu folgen. Als Import gewährt sie eine Bonusaktion.

LADEANFORDERUNG

Um einen Auftrag abzuschließen, müssen Container einer bestimmten Anzahl und Farbe geladen werden. Diese Anforderungen stehen in der linken unteren Ecke der Karte.

GÜTERTYP

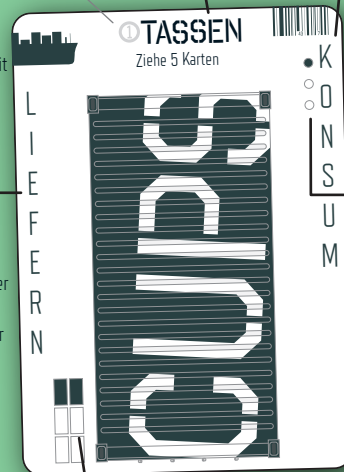
Auf der rechten Seite jeder Karte steht der Gütertyp. Gelieferte Güter geben sowohl Guthabenboni bei Spielende, als auch Ränge, die erforderlich sind, um bestimmte Aufträge anzunehmen.

GÜTERRANG

Um eine Karte als Auftrag anzunehmen, muss dein Rang dieses Gütertyps hoch genug sein. Jeder gefüllte Kreis bedeutet, dass du 1 geliefertes Gut dieses Typs (bzw. dieser Farbe) haben musst.

SCHIFFSKARTEN

Jeder Spieler hat 2 Schiffs-karten seiner Farbe. Jede dieser Karten gibt einen Rang der entsprechenden Güterfarbe und Güterkarten werden als Aufträge darunter oder als geladene Container unterhalb gelegt.



DEIN HAFEN

Im Hafen werden sowohl Importe, Güter und abgeschlossene Aufträge gelagert, als auch neue Aufträge angenommen und die Schiffe beladen.

IMPORTE

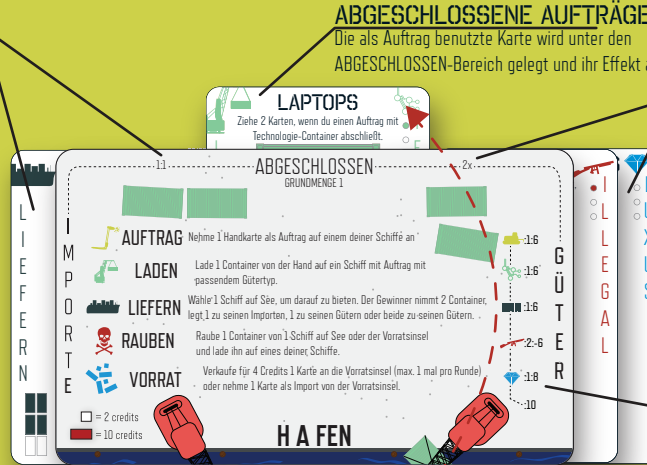
Importe werden hier gelagert und erlauben freie Aktionen (Sowohl wenn jemand anders eine Aktion angesagt, als auch wenn du das machst). Die Karten können aber nicht für Zieh-Aktionen genutzt oder getauscht werden. Du erhältst neue Importe durch die Liefen- und die Versorgen-Aktion.

Du darfst maximal so viele Importe haben, wie du abgeschlossene Aufträge besitzt. Jeder Spieler beginnt mit Grundmenge 1, sodass man immer mindestens einen Import besitzen darf. In diesem Beispiel dürfte der Spieler sogar 2 Importe besitzen, da er 2 abgeschlossene Aufträge (inklusive der Grundmenge) hat.

AUFTRÄGE ABSCHLIESSEN & AUSZAHLUNG

Um einen Auftrag abzuschließen, musst du zuerst die in der Ladeanforderung angegebene Anzahl Container auf das Schiff laden. In diesem Beispiel benötigt „LAPTOPS“ 2 Technologie-Container, bevor der Auftrag abgeschlossen ist. Sobald die gesamte Ladeanforderung erfüllt wurde, ist der Auftrag sofort abgeschlossen und du erhältst von der Bank Credits in Höhe der Containeranzahl (2 im Beispiel). Dann wird der Auftrag unter den ABGESCHLOSSEN-Bereich deiner Hafenkarte geschoben.

Du kannst mehrere Aufträge unter einem einzelnen Schiff sammeln, solange du eine Gesamtladung von 6 Containern nicht überschreitest.



DIE OFFENE SEE

Nach Abschluss eines Auftrags wird die Schiffs Karte mit allen darauf verladenen Containern auf die offene See geschickt.

GÜTER

Belieferte Güterkarten werden unter den Güter-Bereich gelegt. Hier können maximal 2-mal so viele Karten liegen, wie du abgeschlossene Aufträge hast plus 2. Im Beispiel kannst du 4 Güter haben, da du 1 Auftrag abgeschlossen hast: $2 \times 1 + 2 = 2 + 2$.

Jedes Gut zählt als 1 Rang des dazugehörigen Typs. Im Beispiel hast du Illegal: Rang 1, Luxus: Rang 1, Technologie: Rang 1 da du als grüner Spieler mit 1 Rang Technologie beginnst (siehe Schiffsarten).

BONI ZUM SPIELENDEN

Hier sind abzulesen: Gütersymbol : Basiswert : Bonus. Am Spielende erhält jeder Spieler für jede Karte unter GÜTER den Basiswert in Credits ausgezahlt: jedes Technologie-Gut ist 1 Credit wert, jedes illegale Gut ist 2 Credits wert, und so weiter. Zusätzlich erhält jeweils der Spieler mit den meisten Gütern eines Typs einen Bonus: Der Spieler mit den meisten Agrar-Gütern erhält 6 Credits und der Spieler mit den meisten illegalen Gütern muss 6 Credits an die Bank bezahlen. Wenn du es schaffst, mindestens ein Gut jedes Typs zu sammeln, erhältst du außerdem zum Spielende einmalig den Set-Bonus von 10 Credits.

SPIELAUFBAU

- Bei weniger als 6 Spielern, legt die hellgraue Hafenkarte beiseite. Dann teilt jedem Spieler zufällig 1 übrige Hafenkarte aus. Legt die nicht ausgeteilten Hafenkarten zusammen mit den dazu passenden Schiffen zurück in den Karton (Beachtet, dass die hellgrauen Schiffe nur benutzt werden sollten, wenn 6 Spieler mitspielen. Sie gewähren dem Spieler, der sie beim Spielaufbau erhält, 4 zusätzliche Credits)
- Nehmt die übrigen Schiffskarten und platziert je 1 auf offener See, und die andere im Hafen der passenden Farbe.
- Platziert die Vorratsinsel in der Mitte des Spielbereichs.
- Mischt alle Güterkarten und legt sie neben die Vorratsinsel.
- Bestückt die Schiffskarten auf offener See mit jeweils 4 Güterkarten vom Zugstapel.
- Bestückt die Vorratsinsel mit so vielen Güterkarten wie Spieler mitspielen vom Zugstapel.
- Jeder Spieler erhält 5 weiße Würfel. (Beachtet, dass weiße Würfel 2 Credits wert sind und rote Quader einen Wert von 10 Credits haben. Ihr könnt ausschließlich in Zwischritten Credits ausgeben oder erhalten, wenn ihr die aktive Währung nutzt.)
- Platziert die übrigen Credits als Bank neben dem Zugstapel.
- Teilt jedem Spieler als Starthand 5 Güterkarten vom Zugstapel aus.



ÜBERBLICK

Es dauert etwas, bis man sich Import/Export-Experte nennen kann, deshalb wird empfohlen, erst einmal eine Proberunde für jede Aktion zu spielen, bevor man richtig beginnt. Reihum ist jeder mal der Kapitän. Der Kapitän führt eine Aktion aus und die anderen können im Uhrzeigersinn entweder seiner Aktion folgen oder Karten ziehen. Danach wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Kapitän und dies wiederholt sich bis eine von mehreren Endbedingungen erfüllt ist. Das Spiel endet, wenn ein Spieler ein aktives Guthaben von 50 Credits erreicht, die letzte Karte vom Zugstapel zieht (und keine Karten im Abwurfstapel vorhanden sind) oder einen speziellen Auftrag abschließt, der das Spiel beendet.

DER SPIELZUG

1 Der Kapitän kann entweder:

- Ziehen, bis er 5 Handkarten hat (oder 1 zusätzliche Karte ziehen, falls er bereits 5 oder mehr Handkarten hat). Sein Zug ist anschließend **beendet**. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird zum Kapitän und beginnt erneut mit **Schritt 1**.

oder

- Eine Aktion ansagen, indem er 1 Karte* des entsprechenden Aktionstyps, von der Hand auf seine Hafenkarte legt. (Fahrt **nur** in diesem Fall mit den **Schritten 2 bis 5** fort.)

2 Alle anderen Spieler können im Uhrzeigersinn entweder:

- Sofort auf 5 Handkarten aufziehen (oder 1 zusätzliche Karte ziehen, falls sie bereits 5 oder mehr Handkarten haben)

oder

- Der angesagten Aktion folgen, indem sie 1 Karte* des passenden Aktionstyps von der Hand auf ihre Hafenkarte spielen.

3 Sobald sich jeder Spieler dazu entschieden hat, zu ziehen oder zu folgen, kann der Kapitän die angesagte Aktion 1 mal ausführen. Zusätzlich kann er sie so oft ausführen, wie er Importe des selben Typs besitzt.

4 Anschließend können **alle** anderen Spieler im Uhrzeigersinn so viele Aktionen des angesagten Typs ausführen, wie sie Importe des selben Typs besitzen. Spieler, die sich zum Folgen entschieden haben, können die angesagte Aktion 1 mal zusätzlich ausführen.

5 Sobald alle Spieler fertig sind, werden alle Handkarten, die zum Ansagen und Folgen der Aktion gespielt wurden auf den Ablagestapel gelegt. Dann wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Kapitän und die nächste Runde beginnt wieder mit Schritt 1.

BEISPIELZUG

SPIELER 1 spielt 1 Verladen-Karte aus seiner Hand auf seinen Hafen, um die Verladen-Aktion für diesen Zug anzusagen.



SPIELER 2 entscheidet sich zu ziehen.

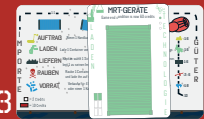
Da er außerdem zwei Verladen-Karten in seinen Importen hat, kann er zusätzlich der Verladen-Aktion 2 mal folgen.



SPIELER 3 folgt der angesagten Aktion mit einer Verladen-Karte aus seiner Hand.

SPIELER 1, SPIELER 2, SPIELER 3

führen ihre Verladen-Aktionen aus, indem Sie im Uhrzeigersinn Karten von Ihrer Hand auf Ihre Schiffe verladen (nicht die Karten, die Sie zum Ansagen/Folgen gespielt haben). Alle Karten, die auf den Hafen gespielt wurden, werden abgeworfen.



* 2 KARTEN ALS JOKER

Du kannst eine beliebige Aktion ansagen oder ihr folgen, indem du 2 Karten von 1 anderen Typ spielst.



AUFTRÄGE

Abgeschlossene Aufträge sind nicht nur eine Haupteinkommensquelle, sondern auch ein mächtiges Hilfsmittel, welches es erlauben wird, spielentscheidende Strategien zu entwickeln.

MEHRERE AUFTRÄGE PRO SCHIFF

Wenn du auf ein einziges Schiff mehrere Aufträge nehmen möchtest, musst du die kombinierten Ladeanforderungen aller Aufträge erfüllen, bevor auch nur einer der Aufträge abgeschlossen werden kann. In diesem Beispiel benötigt MRT-GERÄTE 2 Technologie-Container und DIAMANTRINGE benötigt 4 Luxus-Container, die du auf das Schiff laden musst. Wenn alle 6 Container verladen wurden, bekommst du 14 Credits von der Bank. Die Effekte werden in der Reihenfolge, in der die Aufträge angenommen wurden, aktiv und in den ABGESCHLOSSEN-Bereich gelegt.



AUFTRÄGE ABSCHLIESSEN

Wenn alle für die Ladungsanforderungen des Auftrags notwendigen Container verladen wurden, ist dieser sofort abgeschlossen. Bestücke die Vorratsinsel (**nur 1 mal pro Schiff**) und nimm Credits für die geladenen Container. Der Effekt eines abgeschlossenen Auftrags tritt sofort in Kraft und auch die Effekte von bereits abgeschlossenen Aufträgen im Hafen kommen zum Tragen. Das Schiff wird auf die offene See geschickt.

DIE VORRATSINSEL BESTÜCKEN

Immer wenn die Vorratsinsel bestückt werden soll, nimm 1 Karte vom Zugstapel und lege sie auf die Vorratsinsel. Da dies leicht vergessen werden kann, sollten alle Spieler immer einen Blick darauf haben. Beachte, dass pro Schiff, das den Hafen verlässt, nur 1 Karte auf die Vorratsinsel gelegt wird.

AUFTRÄGE ABWERFEN

Jederzeit während seines Zuges kann der Kapitän beliebige zuvor angenommene Aufträge abwerfen. Diese Aufträge werden nicht abgeschlossen, sondern auf den Ablagestapel gelegt. Falls bereits Container auf das Schiff geladen wurden, bleiben diese darauf liegen.

SCHIFFSKARTEN ZURÜCKGEWINNEN

Wenn Aufträge abgeschlossen sind, werden mit Containern beladene Schiffe auf offene See geschickt. Die einzige Möglichkeit Schiffe zurück in den eigenen Hafen zu bringen ist es, dass alle verladenen Container von ihnen geliefert oder geraubt werden.

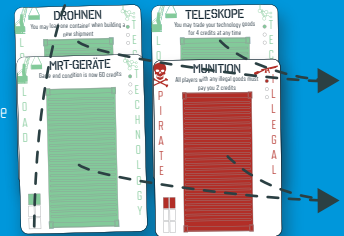
SCHIFFE VERFÜGBAR HALTEN

Um neue Aufträge auf deinen Schiffen anzunehmen, musst du zunächst eine verfügbare Schiffskarte im Hafen haben. Da du der Auftrag-Aktion eines anderen Spielers nicht folgen kannst, wenn alle deine Schiffe auf offener See sind, solltest du das immer im Blick behalten.



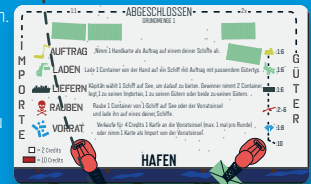
FLIESSENDE WIRTSCHAFT

Obwohl es eine gute Idee zu sein scheint, wie auf der linken Seite gezeigt, 2 Aufträge auf 1 Schiff anzunehmen, ist dies eine fortgeschrittene Strategie und sollte am Anfang vermieden werden. Versuche für die ersten Spiele nur 1 Auftrag pro Schiff anzunehmen und abzuschließen. Dies erhöht deine Begrenzungen für Importe und Güter schneller, während es außerdem deinen neuen Abschlusseffekten gestattet wird, das Abschließen von Aufträgen zu beschleunigen.



WIE ANORDNEN?

Die Illustrationen in dieser Spielanleitung schlagen eine Möglichkeit vor, die Schiffe zu ordnen, indem ihr Karten unterschiebt. Es gibt aber nicht den einen richtigen Weg. Solange die Aufträge von den verladenen Containerkarten getrennt bleiben, könnt ihr diese auch anders anordnen, falls ihr möchtet.





AUFTRAG

Um eine Auftrag-Aktion zu nutzen, wählst du 1 Handkarte, deren Güterrang du erfüllst, und nimmst diese auf einem Schiff in deinem Hafen in Auftrag.

HINWEIS

Jeder Spieler kann Aufträge jedes Gütertyps annehmen. Du bist nicht durch deine Spielerfarbe eingeschränkt, diese ist vielmehr ein Bonus für den Rang dieses Typs.



BENÖTIGTER RANG

Jede Karte setzt zwischen 0 und 3 Güterränge voraus, um als Auftrag angenommen werden zu können. Jeder gefüllte Kreis steht für einen Rang. Hawaii-Salz ist also ein Agrar-Gut mit 2 Rängen. Das bedeutet, dass du mindestens 2 Agrar-Karten im GÜTER-Bereich haben musst, oder als gelber Spieler mindestens 1 Agrar-Karte. Du kannst auch mehrere Auftrag-Aktionen nutzen, um wie unten beschriebene Ränge auszulassen.

MEHRERE AUFTRAG-AKTIONEN

Wenn du Auftrag-Karten im IMPORTE-Bereich hast, kannst du mehrere Auftrag-Aktionen pro Zug nutzen. Du kannst mehrere Aufträge von der Hand annehmen, oder die zusätzlichen Auftrag-Aktionen nutzen, um geforderte Güterränge zu überspringen. Zum Beispiel: Du möchtest einen Agrar-Auftrag mit Rang 2 annehmen, hast aber nur Agrar-Rang 1; Du kannst 1 Auftrag-Aktion nutzen, um 1 geforderten Rang zu überspringen und mit 1 weiteren Auftrag-Aktion den Auftrag mit Rang 2 annehmen. Dies funktioniert für jeden Gütertyp und auch mehrfach. Du kannst also theoretisch einen Auftrag mit Rang 3 annehmen, obwohl du Rang 0 dieses Typs hast, indem du 4 Auftrag-Aktionen gleichzeitig nutzt.

AUFTRAG



LADEN

Um eine Laden-Aktion zu nutzen, nimmst du 1 Handkarte und legst diese unterhalb eines Schiffes in deinem Hafen, auf dem ein Auftrag mit passenden Ladeanforderungen liegt.

CONTAINER

Zu verladende Container spielst du von der Hand und nur die Farbe der Container zählt. Ignoriere alle anderen Texte und Symbole.



BELADEN

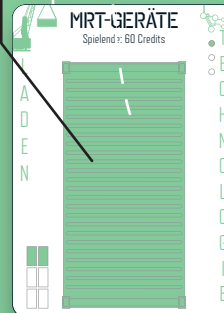
Du musst zuerst einen Auftrag auf deinem Schiff angenommen haben. Ansonsten kann die Laden-Aktion nicht genutzt werden.

MEHRERE LADEN-AKTIONEN

Wenn du Laden-Karten im IMPORTE-Bereich des Hafens hast, ist es möglich, mehrere Laden-Aktionen in einem Zug zu nutzen. Um mehrere Laden-Aktionen auszuführen, lade einfach entsprechend viele Karten von der Hand auf dein(e) Schiff(e).

FARBE BEKENNEN

Hast du gesehen, dass Technologie-Karten grüne Container in ihren Ladeanforderungen haben? Das liegt daran, dass du nur Technologie-Güter auf diese Aufträge laden darfst.



LADEN



LIEFERN

Um eine Liefers-Aktion zu nutzen wählst du ein Schiff auf offener See aus und gibst ein Gebot für die geladenen Güter gegen andere Spieler ab, die auch die Liefers-Aktion nutzen. Der Gewinner nimmt 2 Güter.

DER KAPITÄN

Der Kapitän wählt 1 Schiff auf offener See aus, auf das geboten wird. Alle Spieler, die Liefers-Aktionen ausführen dürfen, dürfen mitbieten. Der Kapitän gewinnt bei Gleichstand.

BIETEN

Alle Spieler, die bieten dürfen, nehmen verdeckt beliebig viele Credits in die Fäuste und zeigen sie gleichzeitig. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt dieses an die Bank, wählt bis zu 2 Karten von dem Schiff und fügt sie seinem Hafen wie folgt hinzu: 1 Karte zu den Importen und 1 zu seinen Gütern, oder beide Karten zu seinen Gütern (wenn er die Kapazität hat).

MEHRERE LIEFERS-AKTIONEN

Falls du Liefers-Karten im IMPORTE-Bereich des Hafens hast, ist es möglich, mehrere Liefers-Aktionen in 1 Zug zu nutzen.

Der Kapitän entscheidet immer, auf welches Schiff geboten wird, selbst wenn er keine Liefers-Aktionen mehr nutzen kann. Alle anderen Regeln sind auch hier gültig; es wird wie gewohnt geboten, aber nur Spieler die noch Liefers-Aktionen übrig haben, bieten mit. Mitbieten ist Pflicht: eine Liefers-Aktion kann nicht aufgespart werden, wenn einem die Güter nicht gefallen. Man darf aber 0 Credits bieten.

Zum Beispiel: Kapitän Spieler 1 sagt Liefers an und hat eine zweite Liefers-Aktion von 1 Liefers-Import. Spieler 2 folgt, indem er 1 Liefers-Karte von seiner Hand spielt. Spieler 3 zieht, hat aber 3 Liefers-Aktionen durch seine Importe. S1 wählt nun 1 Schiff aus, auf das alle Spieler bieten. S1 wählt dann ein zweites Schiff und nur S1 und S3 bieten auf dessen Güter. Zuletzt wählt S1 ein drittes Schiff aus und S3 nimmt sich 2 Container, ohne zahlen zu müssen.

SCHIFFSEIGENTÜMER

Wenn die Container von jemand anderem als dem Eigentümer des Schiffes genommen werden, erhält der Eigentümer 2 Credits von der Bank. Wenn ein Schiff von Containern geleert wurde, kehrt es in den Hafen des Eigentümers zurück.

RAUBEN

Indem du die Rauben-Aktion nutzt, überfällst du 1 Schiff auf See oder die Vorratsinsel, raubst 1 Container und lädst ihn wenn möglich auf 1 eigenes Schiff, ansonsten wirfst du ihn ab.



oder

LEERES SCHIFF

Wenn der letzte Container von einem Schiff auf See geraubt wurde, kehrt dieses in den Hafen seines Eigentümers zurück. Anders als bei der Liefers-Aktion erhält dieser keine Credits von der Bank.

EIGENE SCHIFFE BERAUBEN

Wenn du Schiffe benötigst, um neue Verträge abzuschließen, kannst du ein eigenes Schiff überfallen, um es zurück in den Hafen zu bringen. Dabei können geraubte Container nicht auf das selbe Schiff geladen werden, von dem sie geraubt wurden. Wenn du Container raubst, die du nicht verladen kannst, lege diese ab.

MEHRERE RAUBEN-AKTIONEN

Falls du Rauben-Karten im IMPORTE-Bereich hast, kannst du mehrere Rauben-Aktionen in 1 Zug nutzen. Wenn jemand das macht, beachtet, dass der aktuelle Kapitän alle seine Rauben-Aktionen ausführt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, der dann auch alle seine Rauben-Aktionen ausführt und so weiter.



R
A
U
B
E
N

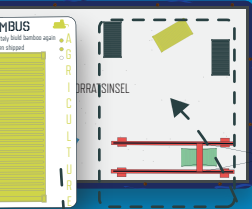


VORRAT

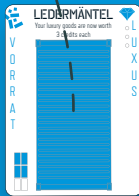
Um die Vorrat-Aktion zu nutzen, verkaufe entweder für 4 Credits 1 Karte an die Vorratsinsel oder füge 1 Karte von der Vorratsinsel zu deinen Importen hinzu.

VERKAUFEN

Die erste Option ist es, 1 Karte aus der Hand auf die Vorratsinsel zu legen und im Austausch dafür 4 Credits von der Bank zu nehmen.

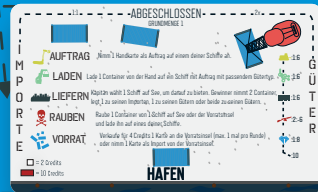


oder



IMPORTIEREN

Die andere Option besteht darin, 1 Karte von der Vorratsinsel zu deinen Importen hinzuzufügen.



MEHRERE AKTIONEN

Falls du Vorrat-Karten im IMPORTE-Bereich hast, ist es möglich, mehrere Vorrat-Aktionen in 1 Zug zu nutzen. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du diese ausführen möchtest.

Allerdings kannst du nur 1 Karte an die Vorratsinsel verkaufen unabhängig davon, wie viele Vorrat-Aktionen du hast. Es gibt kein Limit, wie viele Importe du durch zusätzliche Aktionen nehmen kannst.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn 1 der folgenden Voraussetzungen erfüllt ist:

- Ein Spieler hat ein aktives Guthaben von 50 Credits oder mehr.
- Weder im Zugstapel noch im Ablagestapel gibt es noch Karten (wenn der Zugstapel während des Spiels leer sein sollte, mischt einfach den Ablagestapel und macht daraus einen neuen Zugstapel).
- Eine Sonderbedingung eines abgeschlossenen Auftrags wird erfüllt (dies steht in der Beschreibung der Karte).

Der aktuelle Zug wird zu Ende gespielt, dann folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Rechnet nun eure Gesamtguthaben wie folgt aus:

- Weiße Würfel sind jeweils 2 Credits wert.
- Rote Quader sind jeweils 10 Credits wert.
- Jeder Container auf einem Schiff, das noch im Hafen liegt (das bedeutet, der Auftrag wurde nicht abgeschlossen) ist 2 Credits wert.
- Jedes Technologie-, Agrar-, Konsum- und Luxus-Gut im GÜTER-Bereich der Spieler ist 1 Credit wert, jedes illegale Gut ist 2 Credits wert.
- Spielende-Boni für gelieferte Güter werden vergeben: Je 6 Credits für die Spieler mit den meisten Technologie-, Agrar- und Konsum-Gütern und 8 Credits für den mit den meisten Luxus-Gütern. Der Spieler mit den meisten illegalen Gütern zahlt 6 Credits an die Bank. Alle Spieler, die von jedem Gut 1 gesammelt haben, erhalten 10 Credits.
- Bei Gleichstand bei einem Gut wird der Bonus durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt und aufgerundet (im Fall illegaler Güter wird Richtung 0 aufgerundet).
- Berücksichtigt alle Boni von abgeschlossenen Aufträgen. Der Spieler mit den meisten Credits, wird zum Sieger erklärt! Kommt es zum Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

LÄNGERES SPIEL

Wenn sich ein normales Spiel zu kurz anfühlt, können alle Spieler sich darauf einigen, bis zu einem Guthaben von 80 Credits oder mehr zu spielen. Die Kartenauswahl bleibt unverändert und auch an den Regeln ändert sich nichts.

HINWEISE

- Man kann nur 1 mal pro Zug eine Ziehen-Aktion nutzen.
- Effekte von abgeschlossenen Aufträgen müssen nicht genutzt werden.
- Wenn du keinen Platz bei den Importen/Gütern mehr hast, musst du neue gelieferte Karten abwerfen.
- Karten bei den Importen/Gütern können nicht ausgetauscht werden, um neue unterzubringen.
- Bei einer Lieferr-Aktion zahlt **nur** der höchstbietende Spieler.
- Von einem Schiff auf See mit nur 1 Container darf dennoch geliefert werden.

GÜTER-ÜBERSICHT

Ⓢ Dieses Symbol bedeutet, dass der Effekt in Abhängigkeit vom Kartentext jederzeit genutzt werden kann, so lange du den entsprechenden Güterrang hast.

Ⓢ Dieses Symbol bedeutet, dass der Effekt nur einmalig direkt nach Abschluss des Auftrags genutzt wird. Füge diese Karte trotzdem zu den abgeschlossenen Aufträgen im Hafen hinzu.

ÄPFEL Füge 1 Agrar-Karte von der Hand zu deinen abgeschlossenen Aufträgen hinzu. Dann nutze den Effekt, als hättest du den Auftrag gerade abgeschlossen. (Der Güterrang muss nicht erfüllt sein).

AUTOS Bei Laden- und Rauben-Aktionen kannst du Luxus-Container als beliebige Farben verladen.

AUTONOME AUTOS Statt 1 Laden-Aktion zu nutzen, kannst du 1 Handkarte für 3 Credits an die Vorratsinsel verkaufen. (nur 1 mal pro Zug)

BAMBUS Falls du ein verfügbares Schiff hast, darfst du BAMBUS kostenlos erneut als Auftrag nehmen.

BATTERIEN Beim Laden kannst du 2 Credits zahlen, um 1 Container mehr zu verladen. (1 mal pro Zug)

BAUHOLZ Ziehe 1 Karte wenn ein anderer Spieler 1 Karte zieht.

BIER Statt BIER zu den abgeschlossenen Aufträgen hinzuzufügen, kannst du es für 6 Credits (von der Bank) an die Vorratsinsel verkaufen.

BRILLEN Führe 1 Lieferr-Aktion aus. (Nur du)

BÜCHER Wenn du Lieferr ansagt und jemand folgt, erhältst du 2 Credits (nur 1 mal pro Runde).

CHAMPAGNER Der Basiswert von CHAMPAGNER ist 8 Credits, falls du am Spielende die meisten abgeschlossenen Aufträge hast.

DIAMANTRINGE Am Spielende kannst du 2 abgeschlossene Aufträge zu deinen gelieferten Gütern verschieben.

DIE RIESENLOADUNG Du gewinnst sofort wenn du 8 illegale gelieferte Güter besitzt.

DINOKNOCHEN Alle Spieler müssen falls möglich 1 Karte auf der Vorratsinsel platzieren. Lege 2 Karten von der Vorratsinsel zu deinen gelieferten Gütern.

DROGEN Wenn du die Rauben-Aktion nutzt, kannst du 1 zusätzlichen Container von einem beliebigen Schiff nehmen (1 mal pro Zug).

DROHNEN Ziehe 1 Karte, wenn du 1 neuen Auftrag annimmst.

DUSCHKÖPFE Benenne 1 Gütertyp und ziehe 2 Karten. War der Typ dabei, erhalte 8 Credits.

ELEKTROAUTOS Am Spielende: wähle vor dem Auszahlen der Güter 1 Gütertyp. Deine Vorrat-Importe zählen als Güter des gewählten Typs.

FALSCHGELD Nimm je 1 Container von den Schiffen deiner Mitspieler (auf See oder im Hafen), verlade ihn (falls möglich) oder behalte ihn auf der Hand.

FERNSEHER Bei Laden- und Rauben-Aktionen, kannst du Technologie-Container als beliebige Farben einsetzen.

FAHRRÄDER Immer wenn 1 Container durch eine Laden-Aktion verladen wird, erhalte 2 Credits.

FLAMMENWERFER Würfle einen Credits Würfel; Leerseite: Alle Spieler zahlen dir je 4 Credits; 2: Ziehe jedem Spieler 2 Credits.

FLAUSCHKEISSEN Nimm 2 Credits für jeden deiner abgeschlossenen Aufträge.

FÜCHSE Du gewinnst alle Gleichstände (insbesondere bei Lieferr-Geboten und Güterboni).

GEFÄHRLICHE TIERE Alle Spieler geben dir je 2 Credits.

GENERATOREN Du kannst Container beliebiger Farbe auf Technologie-Aufträge laden.

GESTOHLENE FORSCHUNG Nimm einen abgeschlossenen Technologie-Auftrag eines anderen Spielers und ersetze ihn durch Gestohlene Forschung. Dann füge die gestohlene Karte deinen Aufträgen hinzu, als hättest du den Auftrag gerade abgeschlossen.

GIFTFLASCHEN Du bist der Piraten König! Wer eine Rauben-Aktion nutzt, muss dir 2 Credits zahlen (nur 1 mal pro Spieler pro Zug).

GLETSCHERWASSER Du kannst Agrar-Karten jederzeit für je 2 Credits von der Hand an die Vorratsinsel verkaufen.

GOLDENE TOILETTEN Nimm am Spielende 6 Credits für jeden deiner abgeschlossenen Luxus-Aufträge.

GOLDENE UHREN Du kannst Container beliebiger Farbe auf Luxus-Aufträge laden.

GROBKALIBERMUNITION Wenn du eine Rauben-Aktion nutzt, nimm zusätzlich eine zufällige Handkarte vom Eigentümer des Schiffes.

GROBKATZEN Bei Laden- und Rauben-Aktionen kannst du illegale Container als beliebige Farben verladen.

GUTER WEIN Wenn du am Spielende 2 Güter jeden Typs hast, erhalte zusätzlich 20 Credits.

HANDYS Wenn du eine Laden-Aktion nutzt, kannst du 1 Karte ziehen, statt 1 Handkarte zu wählen. Wenn die gezogene Karte auf 1 deiner Aufträge geladen werden kann, musst du das tun, ansonsten nimm sie auf die Hand.

HAWAII-SALZ Alle anderen Spieler zeigen ihre Handkarten. Du erhältst alle Agrar-Karten und je 2 Credits (aus der Bank).

HONIG Erhalte für jedes gelieferte Agrar-Gut jedes Spielers (einschließlich deiner) 2 Credits.

HOSEN Wenn ein anderer Spieler von einem deiner Schiffe liefert, erhältst du 4 Credits statt 2.

HUBSCHRAUBER Wenn ein Luxus-Auftrag angenommen wird, lege 4 Credits auf die HUBSCHRAUBER-Karte. Du erhältst diese Credits am Spielende.

HÜHNERFUTTER 1 anderer Spieler kann dir Hühnerfutter für 6 Credits abkaufen und es zu seinen abgeschlossenen Aufträgen legen. Andernfalls wird der Auftrag normal abgeschlossen.

JASMINTEE Im Zuge einer Auftrag-Aktion nutzen, kannst du zusätzlich 1 Handkarte für 2 Credits an die Vorratsinsel verkaufen (1 mal pro Zug).

JETS Wenn du einen Auftrag erfüllst kannst du einen der geladenen Container von deinem Schiff nehmen und die Karte in deinen GÜTER-Bereich legen.

KAFFEE Du kannst Container beliebiger Farbe auf Agrar-Aufträge laden.

KANNABIS Wenn ein Spieler rote Container mit einer Lieferr-Aktion nimmt, zahlt er dir 2 Credits.

KANONEN Wenn Rauben angesagt wird, erhältst du so viele zusätzliche Aktionen, wie alle Spieler zusammen Rauben-Importe besitzen.

KARTOFFELN Erhalte sofort 2 Credits; ziehe 2 Karten.

KAUGUMMI Pro Konsum-Gut das geliefert wird, egal bei welchem Spieler, erhältst du 4 Credits.

K.I.-CHIPS Du kannst Laden statt der angesagten Aktion machen (Dann **zur** Laden).

KLEINE PUDEL Lege KLEINE PUDEL nach Abschluss zu den gelieferten Gütern.

KLEINER PANZER Jeder, der einen Auftrag abschließt, muss dir 1 Handkarte geben.

KLEINTRASPORTER Wenn du die Rauben-Aktion nutzt, kannst du den Container von irgendwo stehlen. (Einschließlich Containern von Schiffen im Hafen, die oberste Karte vom Zugstapel, eine zufällige Handkarte von einem Spieler.)

KLEINWAGEN Ziehe 1 Karte wenn ein anderer Spieler 1 Karte zieht.

KÖLNISCH WASSER Wähle am Spielende einen Aktionstyp. Erhalte 4 Credits für jeden deiner Importe dieses Typs.

KÜHLSCHRÄNKE Je 2 Technologie-Güter in deinem GÜTER-Bereich zählen als 1 zusätzlicher Laden-Import (beeinflusst keine Limits).

LAPTOPS Ziehe 2 Karten, wenn du einen Auftrag mit Technologie-Container abschließt.

LEDERMANTEL Der Basiswert deiner Luxus-Güter ist nun 3 Credits statt 1.

LIPPENSTIFT Wenn 1 Konsum-Gut zu den gelieferten Gütern eines Spielers hinzugefügt wird, erhalte 2 Credits.

LUXUSSCHLITTEN Benenne eine beliebige Güterkarte (siehe Rückseite der Hafenkarte) und ziehe die oberste Karte des Zugstapels. Wenn diese die Benannte ist, gewinnst du sofort.

MANDELN Hast du nach Abschluss dieses Auftrages weniger als 19 Credits, erhalte 8 Credits; sonst erhalte 4 Credits.

MASCHINGEWEHRE Jeder Spieler muss dir entweder 4 Credits, einen abgeschlossenen Auftrag (zu den abgeschlossenen legen) oder 2 gelieferte Güter (in deinen GÜTER-Bereich legen) geben.

MASSAGELIEGEN Ziehe Karten, bis du 2 mal den gleichen Gütertyp gezogen hast. Dann erhalte so viele Credits wie du Karten gezogen hast (auf gerade Zahl aufgerundet).

MEHL Wenn du diesen Auftrag annimmst und alle erforderlichen Container auf der Hand hast, kannst du diese sofort kostenlos darauf laden.

MRT-GERÄTE Spielende: 70 Credits (auch im verlängerten Spiel).

MUNDWASSER Immer wenn nach diesem 1 Konsum-Auftrag abgeschlossen wird, erhalte 2 Credits.

MUNITION Alle anderen Spieler mit gelieferten illegalen Gütern zahlen dir 2 Credits.

NANOROBOTER Immer wenn du 1 oder mehr Karten ziehst, kannst du 1 kostenlose Laden-Aktion nutzen.

PAK CHOI Wenn PAK CHOI als Container auf einen Nicht-Agrar-Auftrag geladen ist, erhältst du bei dessen Abschluss zusätzlich 2 Credits.

PAPIER Wenn du einen Konsum-Auftrag abschließt (einschließlich diesem), kannst du 1 Container von 1 Schiff auf See zu deinen Importen oder gelieferten Gütern legen (der Besitzer des Schiffes erhält dafür keine Credits).

PAPRIKA Wenn du einen Auftrag annimmst, kannst du sofort einen Container verladen.

PISTOLEN Wenn ein anderer Spieler einen illegalen Auftrag abschließt, muss er dir 2 Credits zahlen.

PLATINRINGE Ziehe auf 8 Handkarten auf. Anschließend kannst du beliebig viele Aktionen ausführen (niemand darf folgen, Importe zählen nicht, nur 1 Verkauf an Vorratsinsel, keine Ränge überspringen)

RAUBKOPFEN Immer wenn 1 anderer Spieler 4 oder mehr Credits auf einmal ausgibt oder verliert, erhältst du 2 Credits.

REIS Nach Abschluss erhältst du 2 Credits für jeden deiner abgeschlossenen Agrar-Aufträge.

ROBOTERKATZEN Beim Laden kannst du 2 Container des selben Typs statt 1 geforderten Technologie-Container verladen. (Zahlen ausschließlich für Ladungsanforderung und Containerlimit als 1 Container).

RUCKSÄCKE Ziehe 1 Karte wenn 1 Schiff von offener See in seinen Hafen zurückkehrt.

SAMEN Du kannst Container beliebiger Farbe auf illegale Aufträge laden.

SAMTROBEN Am Spielende erhältst du für jede deiner Handkarten 1 Credit.

SAATELLIT Wenn 1 Schiff auf offene See fährt, kannst du 1 Karte ziehen und 1 Container verladen.

SAUNA Am Spielende erhältst du für Gütermehrheiten den doppelten Bonus (bzw. Malus für Illegale).

SCHICKE ANZÜGE Falls deine Schiffe am Spielende die meisten Container geladen haben (inklusive Schiffen auf offener See), erhalte 16 Credits.

SHAMPOO Du kannst bei der Lieferr-Aktion 3 Container nehmen, statt 2.

SCHROTLINTEN Alle Spieler, die im Zuge einer Rauben-Aktion vor dir Container rauben, müssen dir 2 Credits oder 2 Handkarten geben.

SCHUHE Ziehe 1 Karte, wenn ein Schiff auf offene See fährt (inkl. diesem).

SEGWAYS Nach Abschluss kannst du SEGWAYS jederzeit zu deinen Importen oder gelieferten Gütern legen, oder kostenlos als Container verladen.

SEIFE Bei Laden- und Rauben-Aktionen, kannst du Konsum-Container als beliebige Farben einsetzen.

SEIL Als Kapitän kannst du 1 Karte pro Zug von der Vorratsinsel gegen 1 Handkarte austauschen.

SOJASAUCE Du kannst alle deine Auftrag-Karten im IMPORTE-Bereich in deinen GÜTER-Bereich verschieben. Nehme 2 Credits pro verschobener Karte.

SPIELEKONSOLEN Beim Laden darfst du pro 2 deiner gelieferten Technologie-Güter 1 zusätzlichen Container laden.

SPORTWAGEN Zählt als 1 geliefertes Gut von jedem Güter-Typ.

STIFTE Erhalte für jedes gelieferte Konsum-Gut in den Häfen aller Spieler je 2 Credits.

STUHLE Wenn ein anderer Spieler Karten zieht, kannst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen.

SÜSSWAREN Du kannst Container beliebiger Farbe auf Konsum-Aufträge laden.

TASSEN Ziehe 5 Karten.

TABLETS Deine Schiffe haben eine Ladekapazität von 8 Containern. Bei Abschluss mit 8 verladenen Containern, beträgt die Auszahlung 18 Credits.

TELESKOPPE Du kannst gelieferte Technologie-Güter jederzeit gegen 4 Credits tauschen, auch am Spielende, aber bevor die Boni vergeben werden.

TROCKENFISCH Wenn du TROCKENFISCH auf der Hand und die geforderten Güterränge hast, kannst du ihn jederzeit kostenlos als Auftrag annehmen.

USB-STICKS Nachdem du 1 Schiff auf offene See geschickt hast, kannst du 1 darauf verladenen Container auf die Hand nehmen

WEIZEN Bei Laden- und Rauben-Aktionen, kannst du Agrar-Container als beliebige Farben einsetzen.

WINDTURBINEN Wähle 1 beliebigen anderen abgeschlossenen Auftrag mit Rang 0 oder 1. Windturbinen kopieren dessen Effekt. (Es können unmittelbare und dauerhafte Effekte kopiert werden.)

WINKELMESSER Wenn 1 Spieler liefert, kannst du kostenlos 1 Container vom selben Schiff zu deinen Importen oder gelieferten Gütern legen.

ZUCKER Wenn du 1 Agrar-Auftrag annimmst erhalte 2 Credits.

ZWIEBELN Wenn du 1 Agrar-Auftrag abschließt (inklusive diesem) erhalte 2 Credits.

JUTAKU-ERWEITERUNGSKARTEN

AUSTERN Du kannst jederzeit kostenlos Luxus-Aufträge annehmen.

BILLIGE HEMDEN Lege am Spielende alle deine Importe zu den gelieferten Gütern (Güterlimit beachten).

GRAFIKKARTEN Falls du bei Spielende die Mehrheit bei 4 Gütertypen hast, gewinnst du das Spiel.

LED-LAMPEN In deinem Zug kannst du 2 Handkarten gegen 1 Karte von der Vorratsinsel austauschen.

MIKADO-STÄBCHEN Erhalte 2 Credits, ziehe 2 Karten und liefere 1 Container von einem Schiff auf See.

REISKOCHER Du kannst alle deine Laden-Aktionen eines Zuges in Auftrag-Aktionen umwandeln und umgekehrt.

SMARTWATCHES Am Spielende erhalte für jedes deiner Paare aus 1 Luxus- und 1 Konsum-Gut 6 Credits.

STAMMZELLEN Bei einer Rauben-Aktion, kannst du 2 Credits zahlen, um den geraubten Container als geliefertes Gut zu behalten.

STAUBSAUGER Alle Spieler müssen dir jeweils ihre gesamten Handkarten oder 1 Luxus-Gut geben.

VOLLKORNWEIZEN Wenn 1 Agrar-Container verladen wird, erhalte 2 Credits oder ziehe 2 Karten.

KICKSTARTER-ERWEITERUNGSKARTEN

3D-DRUCKER Zum Folgen kannst du eine beliebige Karte ablegen. (Mache aber die angesagte Aktion.)

AEROPONISCHE KULTUREN Deine Schiffe kehren in den Hafen zurück, sobald nur noch 1 Container darauf liegt. Dieser verbleibt auf dem Schiff und falls die Containerfarbe passt, kann er genutzt werden, um die Anforderungen eines zukünftigen Auftrags zu erfüllen.

BRETTSPIELE Wenn du 1 abgeschlossenen Auftrag jeden Typs besitzt, entfällt dein Import-Limit.

DOSENÖFFNER Du kannst das Spielende nicht auslösen.

DRACHENFRUCHT Erhalte 2 Credits oder ziehe 2 Karten, wenn du die Rauben-Aktion ansagst.

ELFENBEIN Wenn du am Spielende die meisten illegalen Güter besitzt, erhalte 6

Credits, statt zu bezahlen.

FERTIGHÄUSER Du kannst Luxus-Aufträge abschließen, wenn die Hälfte der notwendigen Container verladen sind.

GESTOHLENE REIFEN Wenn du 1 Rauben-Aktion nutzt, ziehe 1 Karte und bestücke die Vorratsinsel.

GESTOHLENER REIS Wenn du bei 1 Rauben-Aktion 1 Agrar-Container nimmst, erhalte 2 Credits.

KERAMIK Je 2 deiner gelieferten Konsum-Güter zählen am Spielende zusätzlich als 1 Luxus-Gut.

SCOTCH WHISKY Jeweils 2 deiner Luxus-Güter zählen bezüglich des Güter-Limits nur als 1 Gut.

SELTENE METALLE Wenn du gleichzeitig 1 Technologie- und 1 Konsum-Auftrag auf 1 Schiff abschließt, erhalte zusätzlich 4 Credits.

VERBESSERUNGSZIELE Alle Spieler ziehen 1 Karte, nehmen 2 Credits und liefern 1 Gut. Dann nutze 2 beliebige Aktionen.

TORTILLAS Du kannst Container beliebiger Farbe auf Tortillas verladen.

VERSPÄTETE BRETTSPIELE Alle anderen Spieler zahlen 10 Credits an die Bank. Wenn du das nächste mal Kapitän bist, führe nach deinem Zug sofort 1 weiteren Zug aus.

KARTEN DER KAPITÄNS-EDITION

DARK FLIGHT GAMES Du kannst von der Vorratsinsel liefern. Dabei erhältst du das höchste Gebot (auch wenn es dein eigenes ist).

EKKLUSIVE KARTEN Zahle 30 Credits an die Bank, benenne 1 Gütertyp (z.B.

Luxus), ziehe 1 Karte. Wenn die Karte dem gewählten Gut entspricht, erhalte 50 Credits.

EXOTISCHER FISCH Wenn du doppelt so viel Credits, wie jeder andere Spieler und die meisten Güter hast, gewinnst du das Spiel sofort.

VIELEN DANK AN

Brian Pierce, Joe Wiggins und Jared Treyise für die gründliche Verbesserung der Spielanleitung und der Spielweise. Alle die das Spiel getestet haben und mich ermutigt haben. Chris Keates dafür, dass er mir den unglaublichen Reichtum von Spielen und Konzepten gezeigt hat. Christina Fülle, für die Rohfassung der deutschen Übersetzung Und am wichtigsten an alle Unterstützer, die dieses Spiel überhaupt erst möglich gemacht haben.

BESONDEREN DANK AN

PETRA DORFMÜLLER

RAINER BENGS

MICHAEL SALLECK

RUDOLF LEX

MICHAEL LAU

THOMAS SCHMELZER

PATRICK LÜSCHER

SVEN VALENTIN

PAUL GÖLDNER

CHRISTIAN BIESTER

SEBASTIAN BERGMANN

HENDRIK DAMMERS

LARS MEHRWALD

ANDREAS UND CORINNA MUELLER

JOERG SCHLIMM

HEIKE MUELLER

JOHANN NACHTIGAL

MICHAEL WAGNER

HENDRIK MEISS

ANDREAS WOHLTORF

NORBERT KRUEGER

CHRISTOPH WERNER

ANTJE REUSS

DANIEL SCHERM

SVEN VOSS

FRANZ GERSTBERGER

