

Beispiel - Blaues Band



In Phase 2 gibt Grün 1 Kontrakt ab, um 1 Kohle auf die ARIZONA zu laden.

Das Dampfschiff ARIZONA (1879) überquert den Nordatlantik mit 15 Knoten auf dem Weg nach Montreal. Das einzige andere Schiff im Nordatlantik, die neutrale SCOTIA in New York ist auch 15 Knoten schnell. Da die ARIZONA nur 1 Kohle geladen hat, gibt Grün zunächst in Phase 2 einen Kontrakt aus, um 1 weitere Kohle auf das Schiff zu legen. Jetzt kann Grün die ARIZONA um das Blaue Band fahren lassen: Die ARIZONA verbraucht 2 Kohle. Lohn der Rekordfahrt ist das doppelte Einkommen (2x £50 = £100) aus der Bank und ein Blaues Band für das Tableau von Grün.



Kohle (Coal)

Diese Aktion besteht aus zwei Schritten: **1. Kohlenbunker kaufen:** Du darfst einen Kohlenbunker aus dem allgemeinen Vorrat kaufen. Lege ihn auf den obersten freien Platz in der entsprechenden Spalte deines

Tableaus. Falls in diesem Feld der Spalte Kosten aufgelistet sind, bezahlst du diese an die Bank. In der nebenstehenden Situation sind dies £30. Falls die Spalte bereits voll ist, nimmst du dir stattdessen ein anderes Plättchen für eine Spalte, in der du bisher am wenigsten Plättchen hast und bezahlst ggf. den dort aufgedruckten Betrag in die Bank.

2. Kohle laden Nimm dazu zunächst so viele Kohle aus dem allgemeinen Vorrat, wie Kohlesymbole auf deinem Tableau vorhanden sind. In der oben dargestellten Situation nimmst du 4 Kohle (auch der neue Kohlenbunker zählt mit). **Verteile** diese Kohle gleichmäßig auf deine Dampfschiffe auf dem Spielplan, dabei gilt:

- So lange es noch Dampfschiffe ohne Kohle gibt, darf kein Schiff eine zweite Kohle laden; So lange es noch Dampfschiffe gibt, die maximal 1 Kohle haben, darf kein Schiff eine dritte Kohle laden.
- Kein Dampfschiff darf mehr als 3 Kohle haben. Falls du noch Kohle übrig hast, verfällt diese.

Haus (House)

Du bestimmst einen Hafen in dem du ein Haus baust. Voraussetzung: In dem Liegeplatz des Hafens muss ein eigenes Schiff liegen und in diesem Hafen darf noch kein eigenes Haus stehen.

1. Einkommen erhalten: Falls dein Schiff im Liegeplatz des Hafens fahrbereit ist, erhältst du dein Einkommen aus der Bank und legst eine Kohle (außer Klipper) vom Schiff zurück in den allgemeinen Vorrat.

2. Ein Handelshaus bauen: Stelle neben dem Hafensymbol des Hafens ein Haus deiner Farbe auf. Wenn hier schon Häuser anderer Farben stehen zahlst du deren Besitzer jeweils £30.

3. Einen Handelsmarker nehmen: Nimm dir einen Handelsmarker deiner Wahl (rot, grün oder weiß) und lege ihn auf dein Tableau in die passende Spalte auf den obersten freien Platz. Falls in diesem Feld Kosten aufgelistet sind, bezahlst du diese an die Bank.

Beispiel - Kohle:

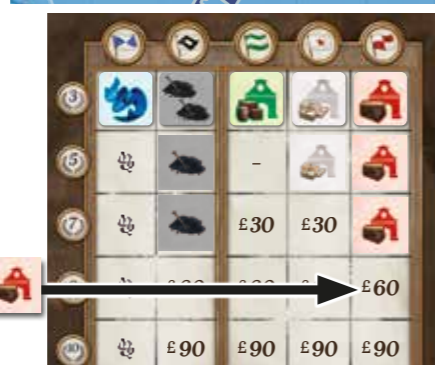
1. Gelb hat bereits zwei Kohlenbunker gekauft und legt nun einen weiteren aus dem allgemeinen Vorrat auf das dritte Feld. Dies kostet £60, die Gelb in die Bank bezahlt.

2. Gelb hat nun 5 Kohlesymbole auf dem Tableau (2 vom Start weg und 3 durch gekaufte Kohlenbunker) und nimmt sich somit 5 Kohle aus dem allgemeinen Vorrat, die Gelb auf seine 4 Schiffe verteilen muss. Da die ARIEL ein Klipper ist, kann sie keine Kohle erhalten und bleibt außen vor. Die erste Kohle muss auf die CAMPANIA gelegt werden, denn diese hat bisher noch gar keine Kohle. Nun gibt es 2 Schiffe mit nur einer Kohle und diese müssen zunächst mit einer zweiten Kohle beladen werden. Entsprechend wird auf die CAMPANIA und die ADRIATIC jeweils noch 1 Kohle gelegt. Jetzt sind noch 2 Kohle übrig, die frei verteilt werden, da alle Dampfschiffe bereits 2 Kohle haben. Allerdings dürfen nicht beide auf dasselbe Schiff gelegt werden, weil sonst das Maximum von 3 Kohle überschritten würde. Gelb entscheidet sich 1 Kohle auf die MAURETANIA und 1 Kohle auf die CAMPANIA zu legen. Die MAURETANIA und die CAMPANIA haben damit beide jeweils das Maximum von 3 Kohle erreicht.

Beispiel - Haus:

Gelb wählt als Hafen Rio de Janeiro aus, hier liegt ein gelbes Schiff und hier wurde bisher noch kein gelbes Haus gebaut.

1. Gelb gibt 1 Kohle von der CAMPANIA zurück in den allgemeinen Vorrat und nimmt sich £70 Einkommen.
2. Gelb stellt das Haus in Rio de Janeiro auf und zahlt £30 an Grün, da hier bereits ein grünes Haus steht.
3. Gelb nimmt sich 1 Handelsmarker aus dem Vorrat. Gelb wählt einen roten Handelsmarker und zahlt hierfür £60 an die Bank, um ihn auf das nächste freie Feld der roten Spalte zu legen.



Im Fokus: Handelshäuser (kurz: Häuser)

Die Handelshäuser sind in vielen Situationen nützlich:

- Du erhältst £30 für jedes deiner Handelshäuser in der ausgewählten Region bei der Aktion „Region“,
- Du erhältst £30 von jeder Person, die ein Handelshaus im selben Hafen bauen,
- Jedes deiner gebauten Handelshäuser ist in der Schlusswertung 3 Punkte wert.

ENDE DES SPIELS

Ist am Ende einer **Rondell-Aktion Schiffe** der **Nachziehstapel aufgebraucht**, wird damit das Ende des Spiels eingeläutet. Spielt die laufende Runde zu Ende und anschließend noch drei weitere komplette Runden. Jede Runde beginnt dabei wieder mit der Person, die im Besitz der CUTTY SARK ist. Um die **drei Runden abzuzählen** wird empfohlen, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, **3 Kohle neben den Kapitän** der Person mit der CUTTY SARK abzulegen. Jedes Mal, wenn dieser Kapitän auf dem Rondell zieht, **wird 1 Kohle entfernt**. Die verbleibende Kohle zieht mit dem Kapitän mit. Wenn dieser Kapitän am Zug ist und keine Kohle mehr neben ihm liegt, geht ihr sofort zur Schlusswertung über. Statt also weitere Aktionen auszuführen, stellt ihr eure Kapitäne vom Rondell auf die „0“ der umlaufenden Punkteleiste des Spielplans.

Blau hat mit der eigenen „Schiffe“-Aktion den Nachziehstapel geleert und damit das Ende des Spiels eingeleitet. Da Gelb die Cutty Sark besitzt, werden auf dem Rondell 3 Kohle neben dem gelben Kapitän platziert. Nun wird ganz normal nach Sitzreihenfolge weitergespielt. Wenn Gelb wieder an die Reihe ist, wird 1 Kohle entfernt und es beginnt die drittletzte Runde.



SCHLUSSWERTUNG

Zählt jeweils eure Punkte mit Hilfe der folgenden vier Wertungsschritte zusammen. Mit eurem Kapitän vom Rondell könnt ihr die Punkte auf der umlaufenden Punkteleiste markieren.

- 1. Kohle und Kontrakte zu Geld.** Tauscht alle Kohle auf euren Dampfschiffen und Kontrakte in eurem Besitz in Geld um. Nehmt euch dafür jeweils £20 aus der Bank.
- 2. Geld zu Punkten.** Für je volle £100 in eurem Besitz erhaltet ihr 1 Punkt auf der Punkteleiste. Beträge unter £100 verfallen.
- 3. Punkte für Kapitäne und Handelshäuser.** Zählt auf dem Spielplan eure Kapitäne und Handelshäuser. Ihr erhaltet dafür jeweils 3 Punkte auf der Punkteleiste.
- 4. Punkte für Flaggen.** Das unterste Plättchen in der jeweiligen Spalte eures Tableaus bestimmt den Punktwert für die jeweilige Flagge. Falls in einer Spalte kein Plättchen dazugelegt wurde, so zählen die aufgedruckten Plättchen, es gibt dann entsprechend 3 Punkte pro Flagge. Multipliziert die Punktzahl der Spalte jeweils mit der Anzahl eurer Flaggen dieser Farbe und tragt die Anzahl der Punkte jeweils auf der Punkteleiste ab. Die buntgestreiften Flaggen zählen jeweils so viele Punkte wie ihr verschiedene Flaggen besitzt, wobei die buntgestreiften Flaggen selbst nicht mit zählen, es gibt also maximal 5 Punkte für 5 verschiedene Flaggen. Auch diese Punkte werden auf der Punkteleiste abgetragen.

Wer die meisten Punkte erreicht gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt wer das jüngere Schiff besitzt.



Auf dem Spielplan:



Blau zählt seine Punkte in der Schlusswertung zusammen:

- 1.) und 2.) Blau hat 1 Kohle auf einem Schiff auf dem Spielplan sowie 1 Kontrakt im eigenen Vorrat und erhält hierfür £40. Mit den £120 ergibt dies £160, dies ergibt 1 Punkt.
- 3.) Mit 2 aktiven Kapitänen (also auf Schiffen auf dem Spielplan) und 3 aufgestellten Handelshäusern erhält Blau weitere $5 \times 3 = 15$ Punkte.
- 4.) Blau hat im Verlauf des Spiels Schiffe und Firmensitze mit diesen Flaggen erworben: 4 blaue, 1 schwarze, 2 grüne, 1 rote und 2 buntgestreifte Flaggen.

Dies ergibt folgende Punkte:
 $4 \times 9 = 36$ Punkte (blaue Spalte)
 $1 \times 3 = 3$ Punkte (schwarze Spalte)
 $2 \times 7 = 14$ Punkte (grüne Spalte)
 $0 \times 3 = 0$ Punkte (weiße Spalte, kein Schiff mit weißer Flagge erworben)
 $1 \times 5 = 5$ Punkte (rote Spalte)
 $2 \times 4 = 8$ Punkte (buntgestreifte Flaggen; je 4 Punkte, da Blau 4 unterschiedliche andere Flaggenfarben besitzt: blau, schwarz, grün und rot)
 Insgesamt ergibt dies einen Punktestand von 82 Punkten für Blau.

CROSSING OCEANS

Als gewiefter Reeder um 1900 baust du eine florierende Flotte von Ozeandampfern auf. In einem regelmäßigen Liniendienst verbinden deine Dampfschiffe Europa mit wichtigen Häfen aus aller Welt. Mit neueren Schiffen verdrängst du deine Konkurrenten aus ihren angestammten Häfen. Mit dem schnellsten Schiff im Nordatlantik kannst du zusätzlich das prestigeträchtige Blaue Band gewinnen. Versorge deine Dampfschiffe mit Kohle damit sie fahren und Geld verdienen können. Handelshäuser in den Häfen bieten dir zusätzliche Einnahmen. Da neue Schiffe im Laufe der Jahre 1870 bis 1914 immer größer und teurer werden, wirst du oft in Geldnot sein. Bei allen Entscheidungen im Spiel solltest du deine Konkurrenten stets im Auge behalten, die dir beim Kauf wichtiger Schiffe, bei Schifffahrtslinien zu bestimmten Häfen und nicht zuletzt beim Blauen Band des Nordatlantiks zuvorkommen könnten.

MATERIAL



SPIELABLAUF

Baut zunächst das Spiel so auf, wie im beigelegten Aufbau beschrieben. Wer die CUTTY SARK besitzt beginnt das Spiel. Danach zieht ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spielzug besteht aus den folgenden drei Phasen:

1. Entweder ein Schiff auf dem Spielplan einsetzen oder einen Kontrakt nehmen,
2. Einen oder mehrere Kontrakte nutzen (optional),
3. Ein neues Feld auf dem Rondell wählen und die zugehörige Aktion ausführen.

Das Rondell hat acht Aktionsfelder, wobei das Feld Schiffe (Ships) doppelt vorhanden ist. Bei dieser Aktion dürft Ihr neue Dampfschiffe (am Ende des Spiels auch Firmensitze) kaufen. Die Schiffe sind das zentrale Element im Spiel. Einerseits braucht ihr diese um mit den anderen Aktionen (außer bei Kohle (Coal)) Einkommen zu erzielen. Andererseits sind die Schiffe auch entscheidend für eure Siegpunkte. Jedem Schiff ist eine Flagge zugeordnet. Diese Flaggen bringen am Ende des Spiels entsprechend den Ausbauten eures Tableaus

Punkte. Die 3 Aktionen Region, Flotte (Fleet), und Cargo dienen nur der Erzielung von Einkommen. Bei der Aktion Blaues Band (Blue Riband) erhaltet ihr zusätzlich zu einem Einkommen auch ein Blaues Band, dieses ist ein Ausbau auf eurem Tableau. Mit der Aktion Haus (House) erhaltet ihr neben einem kleinen Einkommen ein Handelshaus in einem eurer Häfen und könnt eine der 3 rechten Spalten eures Tableaus ausbauen. Die Schiffe erzielen ihr Einkommen indem sie Linienverkehre bedienen, hierbei verbrauchen die Dampfschiffe Kohle. Mit der Aktion Kohle (Coal) könnt ihr neue Kohle auf eure Dampfschiffe laden und zudem mit Kohlebunkern die schwarze Spalte eures Tableaus ausbauen.

Sobald der Nachziehstapel für die Schiffe (und Firmensitze) aufgebraucht ist, wird das Spiel eingeleitet. Am Spielende bekommt ihr eure Siegpunkte. Zwar gibt es auch Punkte für Bargeld, gebaute Handelshäuser und aktive Kapitäne, die meisten Punkte werdet ihr aber mit euren Flaggen gewinnen. Achtet darauf auf eurem Tableau möglichst den Wert derjenigen Flaggen zu steigern, die ihr sammelt, als auch möglichst diejenigen Schiffe zu kaufen, deren Flaggenpalten ihr auf eurem Tableau ausbaut!

1. Entweder ein Schiff einsetzen oder einen Kontrakt nehmen

A) Ein Schiff einsetzen

Hintergrund: Jede Ozean Region hat zwei bis vier Häfen. Jedem Hafen auf dem Spielplan ist ein Liegeplatz zugeordnet. Dort liegende Schiffe symbolisieren einen regelmäßigen Linienverkehr zwischen diesem Hafen und Europa. Jeder Liegeplatz kann nur von einem einzigen Schiff belegt werden. Das jeweils älteste Schiff in einer Region (niedrigstes Baujahr) wird stets mit einer Roten Laterne markiert.

Nimm 1 Schiff aus deinem persönlichen Vorrat und platziere es auf dem Spielplan in einem Liegeplatz. Gibt es in der gewählten Region freie Plätze, so muss hiervon einer gewählt werden. Sind in der Region **alle Liegeplätze belegt**, wird das **älteste Schiff der Region ersetzt**. Dies ist aber nur möglich, wenn dein Schiff **nach dem Baujahr jünger** ist.

Platziere **1 Kapitän deiner Farbe** aus deinem Vorrat und **1 Kohle** aus dem allgemeinen Vorrat auf deinem eingesetzten Schiff. (Klipper, die Segelschiffe bis 1869, erhalten keine Kohle. Ihr Antrieb ist der Wind!) Wird ein Schiff ersetzt, so passiert folgendes:

- Die gesamte Kohle des ersetzten Schiffs wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.
- Das ersetzte Schiff wird mit Kapitän an dessen Besitzer zurückgegeben, es kann gegebenenfalls in einem späteren Zug neu eingesetzt werden.
- Wird die neutrale SCOTIA ersetzt, kommt sie aus dem Spiel.
- Das nun älteste Schiff (niedrigstes Baujahr) der Region wird mit der Roten Laterne markiert.

B) Einen Kontrakt nehmen

Wenn du kein Schiff einsetzen willst oder kannst, erhältst du stattdessen 1 Kontrakt aus dem allgemeinen Vorrat. (Der Vorrat an Kontrakten gilt als nicht limitiert. Nimm Ersatz, falls der Vorrat leer sein sollte.)



Beispiel - Schiff einsetzen: Im Pazifischen Ozean (Pacific Ocean) sind alle drei Liegeplätze belegt. Als ältestes Schiff der Region ist die ATLANTIC in Yokohama mit der roten Laterne markiert. Gelb möchte im Pazifischen Ozean ein Schiff einsetzen, auch wenn dafür leider ein eigenes ersetzt werden muss. Gelb hat die THERMOPYLAE (Baujahr 1868) und die BRITANNIA (Baujahr 1887) im eigenen Vorrat. Da die THERMOPYLAE älter als die ATLANTIC (Baujahr 1871) ist, kann diese nicht durch die THERMOPYLAE ersetzt werden. Gelb nimmt die ATLANTIC zurück in den eigenen Vorrat und ersetzt sie durch die BRITANNIA. Diese startet mit einem gelben Kapitän und 1 Kohle. Die rote Laterne wird auf die DEVONIA verschoben, die mit Baujahr 1877 nun das älteste Schiff in der Region geworden ist.



2. Kontrakte nutzen

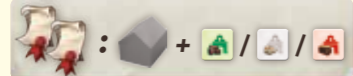
Du darfst mit der Bank beliebig viele Kontrakte in Geld, Kohle oder Handelshäuser tauschen, oder für Extra-Schritte auf dem Rondell nutzen:



Geld: Nimm dir jeweils für 1 Kontrakt £20 aus der Bank.

Kohle: Nimm dir jeweils für 1 Kontrakt 1 Kohle aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese sofort auf eines deiner Schiffe auf dem Spielplan.

Mehr als 3 Schritte auf dem Rondell: Hierfür gibst du 1 Kontrakt ab. (Mehr Details dazu auf S. 3.)



Grundvoraussetzung für diese Aktion ist ein eigenes Schiff bei einem Hafen ohne eigenes Haus.
Ein Handelshaus bauen: Gib 2 Kontrakte in den Vorrat zurück. Dafür baust du 1 Handelshaus im Hafen eines eigenen Schiffes und nimmst einen grünen, weißen oder roten Handelsmarker für dein Tableau. Der konkrete Ablauf wird bei der Rondell-Aktion „Haus“ genauer beschrieben (unten auf Seite 5). Im **Unterschied** zur Rondell-Aktion „Haus“ erzielt das betreffende Schiff mithilfe von Kontrakten **kein Einkommen**, es werden lediglich die Schritte 2 und 3 der Rondell-Aktion ausgeführt.

Beispiel - Kontrakte nutzen: Für insgesamt 4 Kontrakte nimmt Blau sich £40 aus der Bank (2 Kontrakte) und stellt ein Handelshaus auf (2 Kontrakte). Blau stellt das Handelshaus in New York auf, da Blau dort die OREGON liegen hat, ist dies möglich. Außerdem sucht sich Blau einen grünen Handelsmarker aus und legt ihn auf das eigene Tableau in die grüne Spalte (dort ist bereits ein grüner Handelsmarker abgedruckt).



3. Eine Aktion auf dem Rondell ausführen

Das Rondell besteht aus acht Aktionsfeldern, die du mit einem deiner Kapitäne im Uhrzeigersinn durchschreitest. Dabei behindern sich die Kapitäne gegenseitig nicht und dürfen auch gemeinsam auf einem Feld stehen.



Blau hat zuletzt die Aktion Kohle (Coal) ausgeführt und muss nun eine neue Aktion auswählen. Zur Wahl stehen: Region (1 Schritt), Schiffe (Ships, 2 Schritte) oder Blaues Band (Blue Riband, 3 Schritte).

Schiffe (Ships)

1. Kaufen: Du darfst bis zu 3 Schiffe (und/oder Firmensitze) aus dem Schiffsmarkt und/oder den Docks kaufen. Auf dem Schiffsmarkt müssen die Zusatzkosten der aktuellen Position zusätzlich zum aufgedruckten Kaufpreis der Schiffe bezahlt werden (+ £10 in Position 1, + £20 in Position 2 etc.). Aus den Docks heraus kosten die Schiffe nur ihren aufgedruckten Kaufpreis.

Nimm alle gekauften Schiffe mit ihrer Flagge in deinen persönlichen Vorrat und sortiere die Flaggen oberhalb des Tableaus der Farbe entsprechend. Hast du Firmensitze gekauft, so legst du auch diese in deinen persönlichen Vorrat und legst deren buntgestreifte Flagge neben dem Tableau ab. Außerdem nimmst du das auf dem Firmensitz unten rechts abgebildete Plättchen (Blaues Band, Kohlenbunker oder Handelsmarker einer Farbe) aus dem allgemeinen Vorrat und legst es ohne die sonst üblichen Kosten sofort auf dein Tableau auf den obersten freien Platz der zugehörigen Spalte. (Falls diese Spalte voll sein sollte, nimmst du ein anderes Plättchen für eine Spalte, in der du bisher am wenigsten Plättchen besitzt.)

2. Schiffsmarkt nachfüllen: Der Schiffsmarkt erhält immer 3 neue Schiffe/Firmensitze vom Stapel (egal ob du 1, 2 oder 3 Schiffe/Firmensitze gekauft hast). Um Platz für diese 3 neuen Schiffe/Firmensitze zu schaffen, rutschen alle vorhandenen Schiffe nach links bis rechts 3 Positionen frei sind. Falls dabei Schiffe über Position 1 hinaus nach links rutschen, so gelangen diese nacheinander in die Docks, wo immer nur Platz für genau 1 Schiff von jeder Flagge ist. Falls in den Docks bereits ein älteres Schiff dieser Flagge liegt, so wird es aus dem Spiel entfernt und durch das neue Schiff vom Schiffsmarkt ersetzt. Lege anschließend auf die drei neuen Schiffe je eine passende Flagge aus dem allgemeinen Vorrat. Ist der Nachziehstapel leer, rutschen die Firmensitze bzw. Schiffe gegebenenfalls nur noch auf dem Schiffsmarkt nach links. Es wird nicht mehr auf die Docks verschoben. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird damit das Ende des Spiels eingeleitet. Spielt die laufende Runde zu Ende und danach noch 3 Runden. Geht hierfür so vor wie auf S. 6 beschrieben.

Beispiel - Schiffe: 1. Rot entscheidet sich, die beiden blauen Schiffe zu kaufen. Für die POMMERANIA aus den Docks muss Rot lediglich den Kaufpreis von £60 bezahlen. Für die BELGELAND zahlt Rot zusätzlich zum Kaufpreis die Zusatzkosten von £30, so dass dieses Schiff insgesamt £90 kostet.



2. Anschließend wird der Markt mit 3 neuen Schiffen vom Stapel nachgefüllt. Um Platz für diese 3 neuen Schiffe zu schaffen, werden die beiden Schiffe, die am weitesten links liegen, auf die Docks verschoben. Da auf der schwarzen Flagge in den Docks bereits die ABYSSINIA liegt, wird diese nun aus dem Spiel entfernt und durch die CITY OF BERLIN, die ebenfalls eine schwarze Flagge hat, ersetzt. Die 3 verbliebenen Schiffe auf dem Schiffsmarkt rutschen nun ganz nach links, so dass rechts 3 Felder frei sind. Diese werden nun mit drei neuen Schiffen vom Nachziehstapel aufgefüllt.



Die CITY OF BERLIN (schwarze Flagge) verdrängt das schwarze Schiff aus den Docks.
 Die ARIZONA (grüne Flagge) rutscht in die Docks.



Schlussendlich wird auf die 3 neuen Schiffe im Schiffsmarkt jeweils die passende Flagge aus dem allgemeinen Vorrat gelegt.

Im Fokus: Schiffe

Fahrbereite Schiffe

Alle Dampfschiffe sind nur fahrbereit, wenn Sie mindestens 1 Kohle geladen haben. Die 4 Klipper (Segelschiffe) benötigen keine Kohle, sie sind immer fahrbereit. Wenn die Dampfschiffe fahren und Einkommen erzielen verbrauchen sie jeweils 1 Kohle, diese wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Flotte (Fleet)

Alle fahrbereiten eigenen Schiffe erhalten ihr Einkommen und verbrauchen hierfür jeweils eine Kohle (außer Klipper).

Das Einkommen wird aus der Bank ausgezahlt, die Kohle kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.

Cargo

Bestimme eines deiner fahrbereiten Dampfschiffe, das nun einen wertvollen Frachtauftrag erfüllt und hierfür 1 Kohle verbraucht. Der Gewinn hieraus hängt von der Tonnage des Schiffes ab, du erhältst aus der Bank £10 pro 1,000 Tonnen. Eine Kohle von dem Schiff kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Schiffe ohne Tonnage-Angabe sind von dieser Aktion ausgeschlossen.

Region

Bestimme eine Region: Alle fahrbereiten Schiffe in dieser Region verdienen ihr Einkommen für den jeweiligen Besitzer und verbrauchen hierfür jeweils 1 Kohle (außer Klipper). Legt die verbrauchte Kohle zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle Besitzer der Schiffe, die auf diese Weise Einkommen generieren, nehmen sich jeweils den entsprechenden Betrag aus der Bank. Weil du diese Aktion ausgelöst hast, erhältst du zusätzlich als Bonus für jedes eigene Handelshaus in der Region £30 aus der Bank.

Das Blaue Band (Blue Riband)

Das Blaue Band kann nur durch das schnellste Schiff im Nordatlantik erlangt werden. Du nimmst dir für die prestigeträchtige Rekordfahrt das doppelte Einkommen deines Schiffes und dein Schiff verbraucht 1 Kohle. Wenn dein Schiff mit mindestens einem anderen Schiff gemeinsam das schnellste Schiff im Nordatlantik ist (gleiche Knotenzahl), kann es auch das Blaue Band erlangen. Hierfür verbraucht es dann allerdings 2 Kohle, denn die Heizer holen wirklich alles aus den

Dampfschiffe

Name	Einkommen
1881 HAMMONIA	£ 40
1879 ARIZONA	£ 50
1877 DEVONIA	£ 30
1883 OREGON	£ 50

Geschwindigkeit in Knoten Tonnage
 Manche Schiffe haben keine Knoten- oder Tonnage-Angabe.

Klipper (Segelschiffe)

1869 CUTTY SARK	£ 20
1872 ADRIATIC	£ 30
1879 ARIZONA	£ 50
1886 ORMUZ	£ 40

Klipper beginnen das Spiel in einem bestimmten Hafen. Klipper benötigen keine Kohle.

Beispiel - Flotte: Grün hat insgesamt die 4 nebenstehenden Schiffe auf dem Spielplan und führt die Aktion Flotte aus.

Die ORMUZ hat keine Kohle und ist daher nicht fahrbereit. Die anderen 3 Schiffe haben Kohle bzw. die CUTTY SARK ist als Klipper immer fahrbereit. Die ARIZONA und die ADRIATIC geben jeweils eine Kohle an den Vorrat ab. Grün erhält als Einkommen:

£50 (ARIZONA) + £30 (ADRIATIC) + £20 (CUTTY SARK) = £100

Beispiel - Cargo: Grün hat insgesamt die 4 Schiffe aus der obigen Abbildung. Grün kann lediglich die ARIZONA für Cargo auswählen. Die ORMUZ hat keine Kohle und ist somit nicht fahrbereit, die ADRIATIC und die CUTTY SARK haben keine Tonnage-Angabe. Somit bestimmt Grün die ARIZONA und legt eine Kohle von der ARIZONA zurück in den allgemeinen Vorrat. Für die Tonnage von 5,000 Tonnen nimmt Grün sich £50 aus der Bank.

Beispiel - Region: Blau wählt als Region den Pazifischen Ozean. Die MAJESTIC hat keine Kohle und ist daher nicht fahrbereit.

Die STIRLING CASTLE und die OREGON geben jeweils eine Kohle ab. Gelb erhält £30 als Einkommen. Blau erhält £50 als Einkommen. Da Blau die Aktion ausgewählt hat und 2 Handelshäuser in der Region besitzt, erhält Blau zusätzlich als Bonus £60, insgesamt also £110 aus der Bank.



Kesseln heraus, um bei einem Gleichstand vorne zu liegen! Auch in diesem Fall erhältst du das doppelte Einkommen des Schiffes. Am Anfang des Spiels verhindert die neutrale SCOTIA in New York, dass Schiffe unter 15 Knoten das Blaue Band erringen können. Nimm dir für die Rekordfahrt ein Blaues Band, das du in die erste Spalte deines Tableaus legst. Ist diese Spalte bereits voll, nimmst du dir stattdessen ein anderes Plättchen für eine Spalte, in der du bisher am wenigsten Plättchen hast und bezahlst ggf. den dort aufgedruckten Betrag in die Bank.