

TRANSATLANTIC

SPIELMATERIAL

5 Seeregionen



5 Spielertableaus für 2-4 Spieler



1 Siegpunkttafel



1 Schiffsmarkt (3 Teile)



4 Schachteleinsätze zum Zusammenstecken



108 Holzteile (davon 68 in den Spielerfarben rot, grün, gelb und blau)



je 10 Kapitäne



je 7 Häuser



40 Kohlewürfel

110 Spielkarten



1 Startspielerkarte

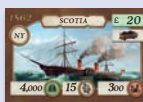


54 Aktionskarten
32 Spielerkarten
je 8 pro Spieler

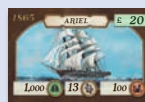


22 Ergänzungskarten
(A und B)

55 Schiffe und Firmensitze (mit Rückseiten 0-10)



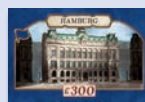
Scotia



4 Segelschiffe



45 Dampfschiffe



5 Firmensitze



4 Direktoren



8 Siegpunktmarker



2 Schlusswertungen



12 Blaues Band, 16 Kohlebunker, je 13 Fracht, Post, Passagiere



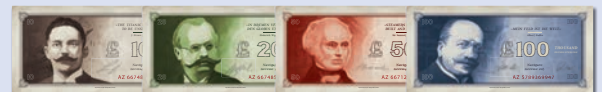
67 Marker



32 Kontrakte mit Wert 1 und 3:



80 Geldscheine (10, 20, 50 und 100 tausend Pfund)



1 Spielregel und 1 Spielaufbau

1 Broschüre: „Das Zeitalter der Dampfschiffe“

ÜBERBLICK ZUM SPIELVERLAUF

SPIELBEGINN

Der Spielaufbau ist auf einer gesonderten Seite ausführlich beschrieben.

Jeder Spieler erhält zufällig 1 Segelschiff. Der Spieler mit dem ältesten Segelschiff ist Startspieler und erhält die Startspielerkarte. Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn.

Zu Beginn kaufen die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge je 1 Dampfschiff vom Schiffsmarkt und setzen es ein.

Die Spieler halten ihre Aktionskarten verdeckt auf ihrer Hand.

SPIELFLUSS

Der Spielzug eines Spielers besteht aus dem Ausspielen einer seiner Aktionskarten und dem Durchführen der damit verbundenen Aktionen. Die ausgespielten Karten legt er offen vor sich auf einem Stapel ab, so dass immer nur die zuletzt ausgespielte Karte zu sehen ist. Mit seiner Aktionskarte Direktor nimmt er den Kartenstapel wieder auf.

Im Spielverlauf können die Spieler ihren Vorrat an Aktionskarten ergänzen. Die wichtigste Geldquelle sind die Schiffe, die auf dem Schiffsmarkt gekauft und in den Seeregionen eingesetzt werden. Insbesondere wenn sie fahren bringen sie

Einnahmen. Auch Siegpunkte bringen vor allem die Schiffe, allerdings in Kombination mit den auf den Spielertableaus gesammelten Markern sowie den Schiffen auf der Reede. Siegpunkte gibt es bereits im Spielverlauf vor allem wenn alte Schiffe abgewrackt werden und ansonsten in der Schlusswertung. Beim Fahren der Schiffe kann es zudem Siegpunkte in Kombination mit den Handelshäusern geben.

SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler das letzte Dampfschiff vom Schiffsmarkt gekauft hat. Die angefangene Runde wird zu Ende gespielt. Danach folgt noch eine weitere Schlussrunde.

DIE SCHIFFE

Das Baujahr entscheidet darüber, ob ein Schiff in einer Region eingesetzt werden darf oder nicht.

Es gibt 5 verschiedenfarbige Flaggen (blau, schwarz, grün, weiß und rot). Sie stehen für 5 Kategorien, in denen die Spieler Siegpunkte erzielen können.

Die Spieler markieren ihre Schiffe mit 1 Kapitän.

Die Tonnage des Schiffes

Der historische Schiffsname

Die Einnahmen, die das fahrende Schiff erzielt

Der Grundpreis des Schiffes auf dem Schiffsmarkt

Dampfschiffe benötigen Kohle, um zu fahren. Segelschiffe können immer fahren.

Die Geschwindigkeit in Knoten

Die Passagierkapazität

DER SCHIFFSMARKT

Kauft ein Spieler Schiffe vom Schiffsmarkt, zahlt er deren Preis an die Bank. Der Preis setzt sich aus dem rot hinterlegten Grundpreis des Schiffes und den auf dem Schiffsmarkt notierten Zusatzkosten zusammen, die sich unterhalb der jeweiligen Schiffe befinden. Am Ende wird der Schiffsmarkt erneuert: Das am weitesten links liegende Schiff wird auf die Schiffsreederei gelegt, die verbliebenen Schiffe werden nach links verschoben und die freien Plätze aufgefüllt.

Ein Spieler kauft die NUBIAN (weiße Flagge) für £40 und die HAMMONIA (blaue Flagge) für £70 + £30 = £100. Er zahlt insgesamt £140 an die Bank und nimmt sich die Schiffe. Abschließend wird der Schiffsmarkt erneuert: Die DEVONIA (rote Flagge) liegt am weitesten links und wird neben die Siegpunkttafel auf die Schiffsreederei gelegt. Die anderen 3 Schiffe rücken nach links und die freigewordenen Plätze werden vom Schiffsstapel aufgefüllt.

DAS EINSETZEN VON SCHIFFEN

Mittels entsprechender Aktionskarten setzen die Spieler ihre neuen Schiffe von **oben** in die Seeregionen ein. Da **jüngere Schiffe (dem Baujahr nach) immer oberhalb von älteren Schiffen liegen müssen**, kann grundsätzlich nur in einer Region eingesetzt werden, wo das neue Schiff das jüngste Schiff ist. Ausnahmsweise darf 1 Schiff dem Baujahr nach zwischen anderen einsortiert werden, wenn die Region noch **leere Plätze** hat und es **nirgends von oben** eingesetzt werden kann.

Kommt ein neues Schiff in eine Region, rücken die älteren Schiffe je einen Platz nach unten. Liegt ein Schiff auf dem untersten Platz, wird es aus der Region verdrängt und falls möglich sofort in eine andere Seeregion neu eingesetzt (es gelten die Einsatzregeln des ersten Absatzes, der Besitzer des verdrängten Schiffes entscheidet). Ist dies nicht möglich, wird es abgewrackt. Es darf wenn möglich noch ein letztes Mal fahren (siehe: „Mit Schiffen fahren“, der Besitzer kassiert die Einnahmen und erhält ggf. Siegpunkte durch Handelshäuser). Außerdem wird für dieses Schiff am Ende des Zuges eine Schiffswertung durchgeführt (siehe: „Schiffswertung“). Das gewertete Schiff ist aus dem Spiel und kommt **nicht** auf die Reede.

Sonderfall: Neu gekaufte aber nicht mehr einsetzbare Schiffe bleiben beim Spieler liegen und werden erst in der Schlusswertung gewertet.

Ist ein Schiff nach dem Einsetzen im Nordatlantik (bzw. New York) das schnellste Schiff (schneller als die anderen), gewinnt es das **Blaue Band** und der Spieler legt einen entsprechenden Marker auf sein Spielertableau.

Grün setzt die UMBRIA im Nordatlantik ein, so dass schließlich die GERMANIC verdrängt wird. Im Beispiel kann sie nirgends von oben eingesetzt werden. Da aber im Südatlantik noch Platz ist, sortiert Rot sie dort ein. Grün gewinnt ein Blaues Band und legt einen Marker auf sein Spielertableau.

MIT SCHIFFEN FAHREN

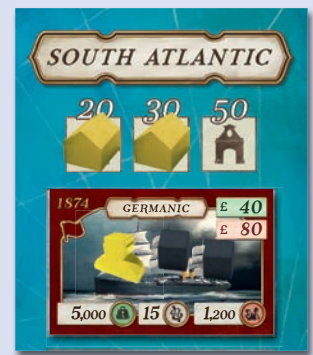
Mit den Aktionskarten **TRANSPORT**, **REGION**, **BLAUES BAND**, **GLOBAL**, **CARGO** und **KREUZFAHRT** (Karten mit Ankersymbol) können die Spieler ihre Schiffe fahren lassen und Einnahmen kassieren. Dies geschieht wie folgt:

- Der Spieler entfernt 1 Kohle von jedem fahrenden Dampfschiff. Ein Dampfschiff ohne Kohle fährt niemals. Segelschiffe benötigen keine Kohle um zu fahren.
- Der Spieler kassiert die jeweils rechts oben in grün hinterlegten Einnahmen aus der Bank (Achtung: Bei **CARGO** und **KREUZFAHRT** werden die Einnahmen anders berechnet).
- Der Spieler erhält für jedes fahrende Schiff 1 Siegpunkt je eigenem Handelshaus in der Seeregion.

Gelb besitzt 2 Handelshäuser im Südatlantik. Er spielt seine Aktionskarte **TRANSPORT** und lässt die **GERMANIC** fahren:

Gelb legt 1 Kohle von der **GERMANIC** zurück in den Vorrat und kassiert £40 als Einnahme.

Außerdem erhält Gelb für sein fahrendes Schiff mit den 2 Handelshäusern in der Seeregion 2 Siegpunkte.

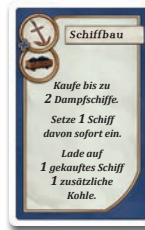


DIE AKTIONSKARTEN



SCHIFFBAU

- Der Spieler darf 1 oder 2 Schiffe vom Schiffsmarkt kaufen. Er stellt je einen Kapitän und eine Kohle auf die Schiffe.
- Der Spieler muss 1 der gerade gekauften Schiffe sofort einsetzen, das zweite Schiff wird neben dem eigenen Spielertableau abgelegt.



SCHIFFBAU (Ergänzungskarte)

Wie **SCHIFFBAU**, aber der Spieler darf auf 1 der gerade gekauften Schiffe 1 zusätzliche Kohle laden.



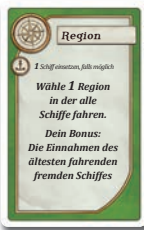
TRANSPORT

- Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
- Der Spieler darf mit bis zu 2 eigenen Schiffen fahren.



TRANSPORT (Ergänzungskarte)

Wie **TRANSPORT**, aber der Spieler darf mit bis zu 3 eigenen Schiffen fahren.



REGION

- Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
- Der Spieler wählt eine Region in der alle fahrenden Schiffe fahren (auch fremde Schiffe). Als Bonus kassiert der Spieler die Einnahme des ältesten fahrenden fremden Schiffes aus der Bank. Alle übrigen Spieler mit fahrenden Schiffen kassieren ebenfalls ihre Einnahmen. (Beispiel 1)



CARGO

- Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
- Der Spieler fährt mit 1 eigenen Schiff und kassiert je nach Tonnage des Schiffes bis zu £300. (Beispiel 2)



KREUZFAHRT

- Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
- Der Spieler fährt mit 1 eigenen Schiff und kassiert £10 für je 100 Passagiere des Schiffes. (Beispiel 3)

Beispiel 1:

Gelb spielt die Karte **REGION**. Als Einnahme kassiert er £40 von der **GERMANIC** und £70 als Bonus von der **CITY OF NEW YORK**. Diese ist das älteste fahrende fremde Schiff, da die **ABYSSINIA** keine Kohle geladen hat. Insgesamt kassiert Gelb also £110, Rot kassiert £70. Zusätzlich erhalten beide Spieler je 1 Siegpunkt für ihre Handelshäuser.

Beispiel 2:

Rot spielt die Karte **CARGO**. Da die **CITY OF NEW YORK** über eine Tonnage von 11.000 t verfügt, kassiert Rot £150 und erhält 1 Siegpunkt.

Beispiel 3:

Rot spielt die Karte **KREUZFAHRT**. Die **CITY OF NEW YORK** kann 1.700 Passagiere mitnehmen, also kassiert Rot £170 und erhält 1 Siegpunkt.

Anmerkung: Alle fahrenden Dampfschiffe verbrauchen 1 Kohle!



DIE AKTIONSKARTEN



GLOBAL

1. Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
2. Der Spieler darf entweder
 - a) mit 1 eigenen Schiff in jeder Region fahren
 - oder
 - b) mit 1 eigenen Dampfschiff je verschiedenfarbiger Flagge fahren (Beispiel 1).



FLOTTE

Der Spieler erhält 2 Siegpunkte je Schiff mit verschiedenfarbiger Flagge. (Beispiel 2)

Bereits gekaufte, aber noch nicht eingesetzte Schiffe zählen gegebenenfalls mit.



HANDEL

Der Spieler kassiert £50 für jedes eigene Handelshaus. (Beispiel 3)



BLAUES BAND

1. Falls möglich muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
2. Der Spieler darf mit 1 Schiff je eigenem Blaues Band auf seinem Spielertableau fahren. (Beispiel 4)



KOHLE

Der Spieler belädt seine Dampfschiffe mit Kohle. Dazu nimmt er soviel Kohle aus dem Vorrat, wie er Kohlebunker auf seinem Spielertableau hat +2. Anschließend verteilt er die Kohle gleichmäßig auf seine in den Regionen aktiven Schiffe. Zuerst müssen die Schiffe ohne Kohle beladen werden, dann die mit 1 Kohle. Das sind möglicherweise die gleichen Schiffe wie zuvor, usw. (Beispiel 5)

Dampfschiffe können maximal 3 Kohle laden. Segelschiffe benötigen keine Kohle.



KOHLE (Ergänzungskarte)

Wie KOHLE, aber die Anzahl der Kohlebunker +3 wird an Kohle geladen. Die Kohle darf beliebig auf die Schiffe verteilt werden. Das Maximum von 3 Kohle pro Dampfschiff gilt weiterhin. (Beispiel 6)



SCHIFFSAGENT

Der Spieler darf die Aktion der zuletzt von einem anderen Mitspieler ausgespielten Aktionskarte ausführen. Die Aktion wird so ausgeführt, als wenn er selbst die jeweilige Aktionskarte ausgespielt hätte. Aktionen von Mitspielern, die zuletzt die Karte SCHIFFSAGENT gespielt haben, können nicht kopiert werden.

Beispiel 1:

Grün spielt die Karte **GLOBAL**. Da die **COLUMBIA** keine Kohle geladen hat und die **ARIEL** keine Flagge besitzt, können in beiden Fällen (Region oder Flagge) jeweils nur 2 Schiffe fahren. Grün entscheidet sich für die Regionsoption, da er so mit der **ARIEL** fahren kann (Das spart die Kohle der **DEVONIA** ein). Grün kassiert £80 und erhält 3 Siegpunkte. Eine Kohle der **UMBRIA** wird entfernt.

Beispiel 2:

Grün spielt die Karte **FLOTTE**. Er erhält 6 Siegpunkte.

Beispiel 3:

Grün spielt die Karte **HANDEL** und kassiert für 3 Handelshäuser £150.



Beispiel 4:

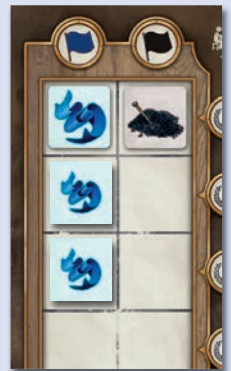
Grün spielt die Karte **BLAUES BAND**. Er besitzt 3 Blaue Bänder; darf also mit 3 Schiffen fahren. Die **COLUMBIA** hat keine Kohle, also fährt er mit der **UMBRIA**, der **DEVONIA** und der **ARIEL**. Dafür kassiert Grün £110 und erhält 5 Siegpunkte. Von der **UMBRIA** und der **DEVONIA** wird jeweils 1 Kohle entfernt.

Beispiel 5:

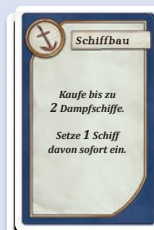
Grün spielt die Karte **KOHLE**. Er besitzt nur den vorgedruckten Kohlebunker auf seinem Spielertableau, also darf Grün $1 + 2 = 3$ Kohle gleichmäßig verteilen. Zunächst muss 1 Kohle auf die **COLUMBIA**, danach erhalten die **COLUMBIA** und die **DEVONIA** eine weitere Kohle.

Beispiel 6:

Grün spielt die **Ergänzungskarte KOHLE**. Er darf $1 + 3 = 4$ Kohle beliebig verteilen. Grün legt 1 Kohle auf die **UMBRIA** und 2 Kohle auf die **COLUMBIA**.



Die Kartenablagen der anderen 3 Mitspieler sind nachfolgend abgebildet. Der 4. Spieler spielt die Karte **SCHIFFSAGENT** aus. Er hat nun die Wahl, die Aktion **SCHIFFBAU** oder **KREUZFAHRT** auszuführen. Der **SCHIFFSAGENT** des 3. Spielers kann nicht kopiert werden.



DIE AKTIONSKARTEN



INVEST

Der Spieler kann eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

- Er baut für £20 - £50 (je nachdem welcher Platz noch frei ist) in einer Region mit eigenem Schiff ein Handelshaus und nimmt sich zusätzlich einen Fracht-, Post- oder Passagiermarker aus dem Vorrat. Diesen legt er in die entsprechende Spalte auf seinem Spielertableau. **Anmerkung:** Auf jedem Platz kann nur 1 Handelshaus stehen und je Region sind höchstens 2 Handelshäuser pro Spieler erlaubt. Im Nordatlantik (bzw. New York) ist insgesamt Platz für 4, in den übrigen Regionen für je 3 Handelshäuser.
- Er kauft für £50 einen Kohlebunker aus dem Vorrat und legt diesen in die entsprechende Spalte auf seinem Spielertableau. Zusätzlich nimmt er sich 2 Kohle, die er soweit möglich auf 2 eigene Schiffe verteilen muss.
- Er kauft für £50 einen Fracht-, Post- oder Passagiermarker aus dem Vorrat und legt diesen auf sein Spielertableau.



Gelb spielt die Karte **INVEST**. Mit dem Schiff im Südatlantik baut er dort für £20 ein Handelshaus. Zusätzlich wählt er sich für sein Spielertableau 1 Frachtmarker aus dem Vorrat.



INVEST (Ergänzungskarte)

Der Spieler zahlt £100 und nimmt sich 2 unterschiedliche Marker aus dem Vorrat (Kohlebunker, Fracht-, Post- oder Passagiermarker). Diese legt er in die entsprechende Spalte auf seinem Spielertableau. Zusätzlich darf er ohne weitere Kosten entweder in 1 Region mit eigenem Schiff 1 Handelshaus bauen oder, falls ein Kohlebunker dabei ist, 2 Kohle beliebig auf 2 eigene Schiffe verteilen.

Gelb spielt die **Ergänzungskarte INVEST**. Er zahlt £100 an die Bank, nimmt sich 1 Kohlebunker und 1 Frachtmarker und baut entweder das Handelshaus oder verteilt 2 Kohle auf seine Schiffe.



DIREKTOR

- Der Spieler nimmt alle seine bisher gespielten Aktionskarten wieder auf die Hand. **Es müssen inklusive DIREKTOR mindestens 4 Karten sein.**
- Nimmt der Spieler inklusive DIREKTOR mindestens **6 gespielte Karten** auf, erhält er kostenfrei aus dem Vorrat 1 Kohlebunker oder 1 Fracht-, Post- oder Passagiermarker für sein Spielertableau. Bei mindestens **8 Karten** erhält er 2 unterschiedliche Kohlebunker, Fracht-, Post- oder Passagiermarker (aber nie ein Blaues Band).
- Schließlich wählt der Spieler 1 neue Aktionskarte aus der Auslage, spielt diese sofort aus und führt die jeweilige Aktion durch.
- Die Auslage wird erneuert: Die am weitesten links liegende Ergänzungskarte wird auf den Ablagestapel gelegt, die übrigen 3 Karten rücken nach links und vom Nachziehstapel wird wieder auf 5 Karten aufgefüllt. Alle Karten müssen unterschiedlich sein, doppelte werden abgelegt. Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



Der Spieler entscheidet sich für die Ergänzungskarte **KREUZFAHRT**, diese wird sofort ausgespielt. Danach erneuert er die Auslage: Die **FLOTTE** kommt auf den Ablagestapel, die restlichen 3 Karten rücken nach links und 2 neue Karten werden aufgedeckt.

Ablagestapel

WEITERE REGELN

SCOTIA

Die SCOTIA ist ein neutrales Schiff, das zu Beginn im Nordatlantik (bzw. New York) liegt. Sie ist stets mit Kohle beladen.

Direktoren Plättchen

Mit seinem Direktoren Plättchen darf ein Spieler einmal im Spiel 1 Aktionskarte der Auslage kopieren, anstatt 1 eigene Karte auszuspielen. Danach ist das Plättchen aus dem Spiel. Die Auslage verändert sich hierbei nicht, alle Karten bleiben in der Auslage liegen.



Spielertableau

Bei vollen Spalten können trotzdem weitere Blaue Bänder oder Marker erworben und unterhalb angelegt werden. Bei einer Schiffswertung zählen sie für die entsprechende Flagge je 1 weiteren Siegpunkt.

Firmensitze

Zuletzt kommen auf dem Schiffsmarkt die Firmensitze ins Spiel. Sie zählen in der Schlusswertung genau wie Schiffe (je Flagge). Sie werden genau wie ein Schiff mit der Karte Schiffbau gekauft (mit Zusatzkosten). Abweichend gelten folgende Regeln:

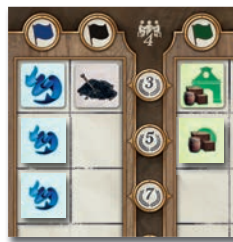
- Die Spieler können mit der Karte Schiffbau 1 Firmensitz und 1 Schiff oder nur 1 Firmensitz kaufen, aber nicht 2 Firmensitze gleichzeitig. **Wird nur 1 Firmensitz gekauft, kommt kein Schiff auf die Reede** (Firmensitze kommen nie auf die Reede). Der Schiffsmarkt wird wenn möglich wie sonst auch aufgefüllt.
- Kauft ein Spieler einen Firmensitz markiert er ihn mit 1 Kapitän und legt ihn neben sein Spielertableau.

WERTUNGEN

SCHIFFSWERTUNG

Die Schiffswertung ist der wichtigste Mechanismus um Siegpunkte zu generieren. Je nach Ausbau des Spielertableaus gibt es für Schiffe (und Firmensitze) einer Flagge Punkte. Bei dem nebenstehenden Ausbau des Spielertableaus bekommt der Spieler 7 Siegpunkte für ein Schiff der blauen Flagge, 3 Siegpunkte für eines der schwarzen Flagge und 5 Siegpunkte für eines der grünen Flagge.

Zusätzlich gibt es Punkte für jedes Schiff der jeweiligen Flagge, das auf der Schiffsreede liegt. Bei der nebenstehenden Situation der Schiffsreede, bringt jedes blaue Schiff zusätzlich 2 Siegpunkte, jedes schwarze Schiff zusätzlich 3 Siegpunkte und jedes grüne Schiff zusätzlich 1 Siegpunkt.



Schiffsreede



WERTUNGEN WÄHREND DES SPIELS

Die Siegpunkte werden auf der Siegpunkttafel mit einem Kapitän abgetragen. Im Spielverlauf können die Spieler auf 3 Arten Siegpunkte erhalten:

- Wenn ein Schiff abgewrackt wird, weil es verdrängt wurde und nicht erneut eingesetzt werden kann, gibt es eine Schiffswertung. Nach der Wertung ist das Schiff aus dem Spiel. Es kommt nicht auf die Reede.
- Wenn Schiffe in Regionen fahren, in denen der Spieler zugleich Handelshäuser besitzt (siehe: „Mit Schiffen fahren“).
- Durch das Ausspielen der Aktionskarte FLOTTE.

SCHLUSSWERTUNG

Am Spielende werden alle noch nicht gewerteten **Dampfschiffe** (dies sind alle mit Kapitänen besetzten Dampfschiffe in den Seeregionen und beim Spieler) und **Firmensitze** so wie zuvor unter „Schiffswertung“ beschrieben gewertet.

Je volle £100 **Bargeld** erhalten die Spieler 1 Siegpunkt.

Die Spieler erhalten Punkte für vollständig mit Markern belegte Zeilen auf dem **Spielertableau** (ohne die aufgedruckten Marker). Die erste Zeile bringt 5 Punkte, die 2. Zeile 10 Punkte, die 3. Zeile 15 Punkte und die 4. Zeile 20 Punkte. Zudem gibt es für jeden Marker in der obersten nicht vollständig besetzten Zeile Punkte, ist dies die 1. Zeile je 1 Siegpunkt, ist es die 2. Zeile je 2 Siegpunkte usw. Das nebenstehende Spielertableau bringt insgesamt 21 Punkte.



Die Punkte werden auf der Siegpunkttafel abgetragen. Wird die 50 überschritten, legt der Spieler einen entsprechenden Siegpunktmarker in seiner Farbe neben die 50 der Siegpunkttafel. **Gewinner** des Spiels ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem jüngsten Schiff.

Beispiel zur Schlusswertung

Nebenstehend sind das Spielertableau des Spielers und die Schiffsreede abgebildet. Er hat noch £290 und folgende Schiffe bzw. Firmensitze sind zu werten:



Schiffs- und Firmensitzwertung:

schwarz: $2 \times (9 + 3) = 24$
 grün: $3 \times (10 + 1) = 33$
 rot: $1 \times (7 + 5) = 12$

Geld:

2 Siegpunkte für das Geld

Spielertableau

Die 1. Zeile ist vollständig und bringt 5 Punkte, die 2. Zeile ist nicht vollständig, hier gibt es 2 Punkte für jeden Marker. Insgesamt bringt das Tableau folgende Siegpunkte:
 $5 + 4 \times 2 = 13$

Insgesamt ergeben sich somit $24 + 33 + 12 + 2 + 13 = 84$ Siegpunkte



Schiffsreede

VARIANTEN

Es gibt 2 Varianten, die einzeln oder in Kombination gespielt werden können:

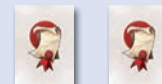
Variante Schiffsmarkt

Es wird die Rückseite des Schiffsmarktes genutzt. Die Zusatzkosten beim Schiffbau entfallen. Aber nur wer eines der 3 links liegenden Schiffe kauft, darf 1 Kohle auf sein Schiff legen. Die 3 Schiffe rechts starten nach ihrem Kauf ohne Kohle.

Variante Präsident

Die Aktionskarte DIREKTOR wird durch die Karte PRÄSIDENT ersetzt. Zusätzlich kommen als neues Element Kontrakte ins Spiel. Kontrakte erhalten die Spieler nur beim Einsetzen neu gekaufter Schiffe: Für jede der 3 Eigenschaften Tonnage, Geschwindigkeit und Passagierkapazität erhält der Spieler je 1 Kontrakt, falls sein neues Schiff nach dem Einsetzen alle anderen Schiffe der Region übertrifft. (Beispiel) Verdrängte Schiffe bringen keine Kontrakte.

Grün setzt die GERMANIC ein. Für die Höchstzahl an Tonnage und Passagieren erhält er je 1 Kontrakt. Der Gleichstand in Knoten reicht nicht.



PRÄSIDENT

- Der Spieler nimmt alle seine bisher gespielten Aktionskarten wieder auf die Hand. **Achtung:** Dies müssen inklusive PRÄSIDENT mindestens 5 Karten sein!
- Für je 3 Kontrakte darf sich der Spieler aus dem Vorrat 1 Kohlebunker oder 1 Fracht-, Post- oder Passagiermarker nehmen und auf sein Spielertableau legen. Hat er genügend Kontrakte, um mehrere Marker zu nehmen, müssen diese unterschiedlich sein (aber nie ein Blaues Band). Restliche Kontrakte müssen für je £20 an die Bank verkauft werden.
- und 4. wie DIREKTOR.