



AKCIÓK

A játékosok minden fordulóban a körsorrend szerint a táblán lévő elérhető kockákból választva akciót hajtanak végre, amíg fel nem használják az összes kockát, ezzel befejezve a fordulót.

A játékos választ egy fehér kockát az akciótábláról.

»A kiválasztott akció végrehajtása után a játékos a tervezőtáblája elé teszi a felhasznált kockát.«



Szerződéskötés/Rakományberakodás (kockák)
6. oldal



Hajómozgatás
8. oldal



Részvényvásárlás, vagy a saját vállalat részvényei értékének emelése +2-vel.
10. oldal

Ez korlátozott, csak vezetőakció-kockával lehetséges.

A választott akción felül a játékos használhat olyan kapitánykártyát és rakodómunkás-kártyát, amit az előző körökben szerzett.



+

A FORDULÓ VÉGE

Az 1., 2. és 3. forduló vége

11. oldal



Vasúttábla

» körsorrend meghatározása



Vasúttábla » zászlóválasztás



Rakományilleték » x \$ per kocka



Osztalékfizetés



Egyik játékos megkapja az adott forduló ügyvezetőigazgató-díját
(ha kiosztható)



A rakomány karbantartása

A JÁTÉK VÉGE

11. oldal

A vállalat megmaradt pénze nincs figyelembe véve a győztes meghatározásánál.

A játék végén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes.



A játékos összeszámolja az összes SAJÁT pénzt.

A JÁTÉKOS pénzt kap a banktól:

A 2 legjobb pénzügyitanácsadó-kártyájáért

+

Az ügyvezetőigazgató-díjaiért.



A JÁTÉKOS eladja a tulajdonában lévő összes részvényt a banknak.



A JÁTÉKOS 15 \$-t fizet a banknak, minden a birtokában lévő 10 \$-os kölcsönjelző után.

FONTOS:

- A játékos csak a korábbi körökben szerzett bónuszkártyákat használhatja.
- A játékos mindig választhat pénzt bónuszkártya helyett (a táblán leírtak szerint).



Kapitánykártyák

› 1-es hajó bónuszkártyák <

- Amikor egy 1-es hajó eléri a Csatorna végét, akkor a hajó tulajdonosa megkapja a pakli felső kapitánykártyáját.
- A kártya a kijátszás után a kapitánykártya húzópakli aljára kerül.
- Egy játékosnak legfeljebb 1 kapitánykártyája lehet.
- Ha a játékosnak már van egy ilyen típusú kártyája, akkor kaphat pénzt (2\$).
- A játék végén az összes, kézben lévő kapitánykártya eldobásra kerül, értéktelenek.
- A választott akció és a kapitánykártya tetszőleges sorrendben végrehajtható, de teljesen be kell fejezni az egyiket, mielőtt a másik sorra kerülne. (Ez igaz a rakodómunkás-kártyára is.)



A kijátszásnál a teljes mozgásmennyiséget fel kell használni (a hajózsip és a víziút bármilyen kombinációjában).



Rakodómunkás-kártyák

› 2-es hajó bónuszkártyák <

- Amikor egy 2-es hajó eléri a Csatorna végét, akkor a hajó tulajdonosa megkapja a pakli felső rakodómunkás-kártyáját.
- A kártya a kijátszás után a rakodómunkás-kártya húzópakli aljára kerül.
- Egy játékosnak legfeljebb 1 rakodómunkás-kártyája lehet.
- Ha a játékosnak már van egy ilyen típusú kártyája, akkor kaphat pénzt (3\$).
- A játék végén az összes, kézben lévő rakodómunkás-kártya eldobásra kerül, értéktelenek.

Minden rakodómunkás-kártyán 2 választási lehetőség van. A játékos eldönti, melyik lehetőséget szeretné használni.

1. lehetőség: Egy kocka berakodása; a felhasznált kocka egy nem teljesített szerződés bármelyik konténeréről származhat VAGY egy 2-es értékű kockát lehet elvenni a raktárból vagy a kockakészletből, és berakodni bármelyik várakozózábonban lévő hajóba (beleértve az ugyanebben a körben rakodott hajót is).



2. lehetőség: A forduló végén használja fel ezt a kártyát.

Csak a rakomány-illeték felét fizeti (felfelé kerekítve).

3\$-ral kevesebbet fizet, mint a teljes rakományilleték.



Pénzügyi tanácsadó

› 3-as hajó bónuszkártyák <

- Amikor egy 3-as hajó eléri a Csatorna végét, akkor a hajó tulajdonosa elveszi az összes elérhető pénzügyitanácsadó-kártyát, választ egyet, és a többit képpel lefelé visszateszi a pénzügyitanácsadó-mezőre.
- Ha egy játékosnak már van egy ilyen típusú kártyája, akkor kaphat pénzt (5\$) vagy vehet másik kártyát a kezébe.
- Legfeljebb 2 pénzügyitanácsadó-kártya kerül pontozásra a játék végén (megjegyzés: bele tartozik a játékos titkos célja is).
- A legfeljebb 2 pénzügyitanácsadó-kártya lepontozása után a kézben lévő összes kártya eldobásra kerül, ezek értéktelenek a játék végén.



1-4 kártyák

"Pártfogolt nemzet"

A játékos a játék végén pénzt kap a banktól minden, ezzel a kártyával egyező, tervezőtábláján lévő zászló után.

A fizetés a következőképp alakul:

- 1 zászló = 1 \$
- 2 zászló = 2 \$ /db
- 3 vagy több zászló = 3 \$ /db



5-ös kártya

"Luxusutazás"

A játékos a játék végén 5 \$-t kap a banktól minden, a tervezőtábláján lévő utasjelző után.



6-os kártya "Csoportos utazás"

A játékos a játék végén a tervezőtábláján lévő utasjelzők értékével egyenlő pénzt kap a banktól.



7-es kártya

"Offshore számlák"

Ha a játékos vállalata osztalékot fizet az utolsó fordulóban, akkor a játékos megkapja a tervezőtábláján lévő összes pénzt, amit a sajátjához tesz.



8-as kártya

"Eltérő portfólió"

A játékos a játék végén 3 \$-t kap a banktól, minden a tulajdonában lévő, az utolsó fordulóban osztalékot fizető részvény után.



9-es kártya

"Nemzetközi szállító"

A játékos a játék végén 2 \$-t kap a banktól minden, a tervezőtábláján lévő zászló után.