

CONTAINER

THOMAS EWERT
FRANZ-BENNO DELONGE



1 INTRODUCTION



Container is a 3-5 player game that tests players' strategy to build and operate a simple supply and demand system. The game itself is played on 5 player boards and one foreign island board. Each player board contains spaces onto which players may build factories and warehouses. Additionally, there is a harbour area into which other players' ships may dock to load Containers for international shipment. Container is unique in that the game table itself is part of the board, since it functions as the open sea.

During a player's turn, they will have two actions to use. Each action entitles the player to do specific tasks. They may choose to build a factory to increase their production. They may also choose to increase the number of warehouses that store Containers for their harbour. They might also consider moving their boat into an opponents harbour. Each turn a player will need to consider the best possible options and make a wise decision.

The primary goal is to get Containers from a factory into a warehouse, then loaded onto a ship, and finally shipped out to the foreign island for consumption. That may sound easy enough, but there is one complication: players may not purchase or ship their own Containers; they must purchase **OTHER** players' Containers. This means that each turn, a player must entice other players to purchase from their factories, or perhaps bring their ship into port to load up Containers for delivery. There are two ways to accomplish this. First, a player might simply have a better mix of the 5 different commodities. Second, and somewhat more obvious, a player might just have a better price than his opponents can afford to match.

Once Containers reach the foreign island all players shift roles and become the buyer for their respective areas on the foreign island. Each player other than the one who just landed with his ship makes a blind offer for the entire shipment of Containers. The shipping player then has two options: either accept the highest bid **AND** receive a matching amount from the government of the island as an incentive, or pay the highest bid to the bank and keep the entire shipment for his own





area on the island. Sometimes the decisions can be very difficult as a player must balance the need for cash-in-hand, versus supplying the foreign island with the important Containers that it will desperately need.

At the end of the game, all cash on hand is added to the secret cash value of the Containers in each player's area on the foreign island. These secret values are known by each respective player, but secret to all the other players in the game, having been concealed on a face-down card distributed at the start of the game. There is one final twist: if a player has managed to collect at least one of each type of Container in the game, he receives double points for his two-value (most important) Container. Then, each player must discard his Containers in which he have the most of and receive nothing for them as he has collected too much of it, oversupplying the foreign island and destroying the value.

Game Design	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Development	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Artwork and Layout	Mike Doyle
Production Managers	Torben Sherwood, Rik Falch
Play Testing	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
German Language Translation	Patrick Korner, Henning Kröpke
French Language Translation	Jasen Robillard
Dutch Language Translation	Peter Kruijt
Italian Language Translation	Fabrizio Autino
Spanish Language Translation	Pol Cors

Special Thanks to Sheila Alessandra Rizzato Ewert, and Undine Krebs. They devoted much time and energy to the development of the game

2 GAME CONTENTS

<p>5x Player Boards</p> 	<p>1x Foreign Island Board</p> 	<p>25x Machines 5 each in Black, White, Brown, Tan and Orange</p> 
<p>5x Value of Containers Cards</p> 	<p>5x Plastic Ships 1 each in Blue, Red, Yellow, Green and Purple</p> 	<p>25x Warehouses</p> 
	<p>100x Containers 20 each in Black, White, Brown, Tan and Orange</p> 	<p>115x Game Money Cards</p> 

3 GAME SETUP

3.1 The Foreign Island Board is placed face up in the middle of the table.

3.2 Each player takes one of the Player Boards and places it in front of him on the table. The Harbours must point towards the center of the table. If playing with less than 5 players, leave the unused Player Boards in the box.

The Player Boards consist of two different areas, the Factory Area and the Harbour Area.

The area closest to the player is the Factory Area. This is where a player's Machines and Factory Stores are located. It has room for up to 4 Machines on the round spaces marked as "-", \$6, \$9 and \$12. In front of these spaces is the Factory Store. This is where a player can sell the merchandise made by their Machines and has 4 rectangular spaces marked as \$1, \$2, \$3, and \$4.

The area closest to the center of the table is the Harbour Area. This is where a player's Warehouses, Harbour Store and Harbours are located. It has room for up to 5 Warehouses on the square spaces marked as "-", \$4, \$5, \$6 and \$7. In front of these spaces is the Harbour Store. This is where players can sell the

merchandise they have purchased from another player's Factory Store and has 5 rectangular spaces marked as \$2, \$3, \$4, \$5 and \$6.

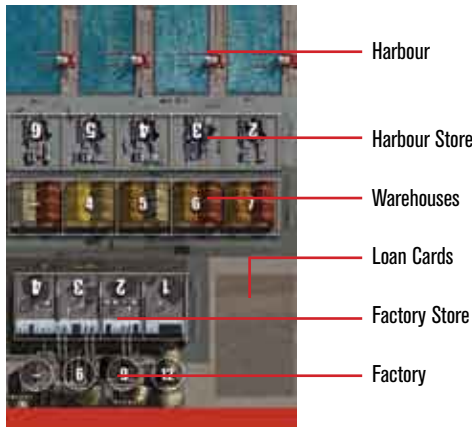
The Harbours have room for up to 4 Ships. This is where a player with a Ship docked in a Harbour can purchase merchandise in the Harbour Store from the player owning the Harbour.

3.3 Clear an area to one side of the table where the components to play the game can be stored for easy access.

Place all the game money and the loan documents in one area which will serve as the bank.

Depending on the number of players, count out a number of Containers for each colour as indicated in the table below. Sort these Containers by colour, and place them in this area. This is the Container Supply for the game.

# of Players	# of Containers for EACH colour
3	12
4	16
5	20



Place all the Warehouses in this area as the Warehouse Supply.

Place all the Machines in this area as the Machine Supply.

3.4 Each player takes one Warehouse from the Warehouse Supply and places it on the square “-” space in their Harbour Area.

3.5 Place 1 Machine of each colour from the Machine Supply into the game box lid and have each player randomly select one Machine to begin the game with. Players place their randomly chosen Machine on the circular “-” space in their Factory Area.

If playing with less than 5 players, place the unchosen Machines in the lid back into the Machine Supply.

Each player now receives one Container from the Container Supply in the colour of their randomly drawn Machine and places it in the rectangular area marked with \$2 in their Factory Store.

3.6 The table area between all the Player Boards and the Foreign Island Board is the Open Sea.

Each player places their Ship that matches their Player Board colour anywhere in the Open Sea.

If playing with less than 5 players, surplus Ships are not used and left in the box.

3.7 Each player receives \$20 in play money (5 x \$1, 5 x \$2 and 1 x \$5). Players should ensure they keep their money secret from the rest of the players.

3.8 The five Value of Containers Cards are shuffled face down and each player randomly receives 1 of these cards. These cards indicate the end game value of each Container they have on the Foreign Island Board at the end of the game. These cards must be kept secret at all times.

If playing with less than five players, surplus Value of Containers Cards are not used and left in the box. The values of the unused cards are not revealed.

PLAYING THE GAME

Randomly determine a starting player for the game. Each player completes his turn before play proceeds to the next player.

Play proceeds clockwise around the table.

There are two “pre-turn” actions each player performs in this order:

1. Pay Interest
2. Domestic Sale (if using “Beginner Variant”)

Then each player has two actions to perform any of the following activities in any order. The same activity may be performed twice in one turn, with the exception of the Produce Merchandise action.

3. Buy a Warehouse OR Buy a Machine
4. Buy Merchandise for their Harbour Store
5. Produce Merchandise (once per turn)
6. Sail with their Ship

4.1 Pay Interest

At the beginning of each player’s turn, if a player has any loans (5.) he MUST pay interest for that loan. The player must pay \$1 to the bank for each Loan Document he has.

If a player cannot pay his interest, the bank seizes one (or more) of the delinquent player’s Containers for each loan in default in the following manner:

The bank seizes 1 Container from the delinquent player’s area on the Foreign Island Board.

If the delinquent player has no Containers on the Foreign Island Board, the bank seizes 2 Containers from the delinquent player’s Harbour Store.

For example, if a delinquent player has one unpaid loan document, and only one Container in their Harbour Store, the bank seizes 1 Container from the delinquent player’s Factory Store for each Container that the delinquent player cannot provide from their Harbour Store. For example, if a delinquent player has two unpaid loan documents, and only one Container in their Harbour Store, the bank will seize the Container from the Harbour Store and then 1 additional Container from the delinquent player’s Factory Store.

If the delinquent player has no Containers in play at all, the bank seizes either a Warehouse or a Machine. However, the “-” and \$6 Machine and the “-” and \$4 Warehouse are always safe and cannot be seized by the bank.

In the event that the player has nothing for the bank to seize, the player may avoid paying the remaining interest for the current turn only.

In all cases, selection of the seized Containers, Factories or Warehouses by the bank is done by the player to the delinquent player's right. Selection is NOT done by the delinquent player himself.

4.2 Domestic Sale (Beginners Variant Only)

The active player may take one Container from their Factory Store and return it to the Container Supply.

If the player does not have a Container in their Factory Store, he may take one Container from his Harbour Store and return it to the Container Supply.

The player then collects \$2 from the bank for the returned Container.

This action may not be used on a player's first turn of the game.

4.3 Buy a Warehouse OR Buy a Machine

In the beginning, each player owns only one Machine and one Warehouse. This action allows a player to buy one additional Machine or Warehouse.

To buy another Machine or Warehouse a player must pay to the bank the amount listed in the next available Machine space or Warehouse space on their Player Board. The costs for each successive Machine or Warehouse purchase are summarized below.

	Factory	Warehouse
1st	Free	Free
2nd	\$6	\$4
3rd	\$9	\$5
4th	\$12	\$6
5th	N/A	\$7

Machines increase a player's Production Capacity (4.5) and Factory Storage Capacity (4.5). Warehouses increase a player's Harbour Storage Capacity (4.4). This increased capacity is effective immediately.

A player is never allowed to own two machines of the same colour.

4.4 Buy Containers for the Harbour Store

This action allows a player to buy Containers from ANOTHER player's Factory Store and place it in his Harbour Store. Any number of Containers can be purchased but there cannot be more Containers in a player's Harbour Store than the player's current Harbour Storage Capacity.

A player's Harbour Storage Capacity is equal to 1 Container for every Warehouse the player currently owns. For example, if a player has 4 Warehouses that player can have a maximum of 4 Containers in their Harbour Store.

The purchasing player pays to the selling player the total amount of all Containers he wishes to buy. For example, the red player has two black Containers in his Factory Store for \$2 and both an orange and a white Container in his Factory Store for \$4. The purchasing player chooses to buy one black Container and the orange Container. The purchasing player pays \$6 to the selling player and takes the orange and black Containers to place in his Harbour Store.

A player may never refuse to sell a Container from his Factory Store.

When a Container is purchased, the purchasing player may place that Container in any space in their Harbour Store which will indicate what the player is selling that Container for to other players. If multiple Containers are purchased, the player may place them both in the same Harbour Store space or in any number of different Harbour Store spaces.

There is no limit to the number of Containers or the number of Container colours that can be placed in any one Harbour Store space, as long as the total Harbour Storage Capacity is observed. Stacking of the Containers in each space is encouraged for realism.

In addition to purchasing and pricing Containers, a player may reorganize his Containers in the Harbour Store. This may be done, for example, if a player feels he has priced his Containers either too high or too low and needs to be more competitive. A player need not purchase any Containers from another player in order to reorganize his Containers in the Harbour Store, he need simply declare the action and then reorganize his Containers.

This action costs one action **PER PLAYER** that the active player purchases Containers from. For example, if a player wants to purchase Containers from the red player and the blue player, he would have to use both his actions for the turn to do this. However, he can purchase as many Containers as he wants from each player.

A player may never purchase Containers from his own Factory Store.

4.5 Produce Merchandise (once per turn)

This action allows a player to produce a number of Containers from the Container Supply and place them in his Factory Store. The number of Containers produced is equal to the player's current Production Capacity and limited by the player's current Factory Storage Capacity.

A player's Production Capacity is equal to one Container for each Machine currently in the player's Factory. The Containers **MUST** be of the same colour as the Machine producing it.

A player's Factory Storage Capacity is equal to 2 Containers for every Machine the player currently owns. For example, if a player has 3 Machines that player can have a maximum of 6 Containers in their Factory Store.

When a Container is produced, the player may place that Container in any space in their Factory Store. This will indicate the price at which the player is selling that Container to other players. If multiple Containers are produced, the player may place them both in the same Factory Store space or in any number of different Factory Store spaces.

There is no limit to the number of Containers or the number of Container colours that can be placed in any one Factory Store space, as long as the total Factory Storage Capacity is observed. Stacking of Containers in each space is encouraged for realism.

If there are not enough Containers available in the Container Supply, only what is available is produced. However, if the Containers are available they **MUST** be produced. A player may not **CHOOSE** to produce less than his full Production Capacity. In the event that this action would cause a player to exceed his current Factory Storage Capacity, the player chooses which Containers are to be produced.

In addition to producing and pricing Containers, a player may reorganize their Containers in the Factory Store. A player might want to consider this option if they have priced their Containers either too high or too low and need to be more competitive.

Regardless of how many Containers are produced during this action, Produce Merchandise always costs \$1 to perform. This \$1 is paid to the Union Boss which is always the player to the right of the active player.

Produce Merchandise can only be performed once per turn.

4.6 Move the Ship

This action allows a player to move his Ship from one area to another. It requires 1 action to move the Ship from one area to another area. There are two areas in the game, Open Sea and Harbours. There are Harbours on every Player Board and on the Foreign Island Board. The rest of the table is the Open Sea.



It requires one action to move from a Harbour into the Open Sea and another action to move from the Open Sea into a Harbour. A player may never move directly from a Harbour to another Harbour as a single action as this always requires entering the Open Sea first. There are 3 scenarios on how a Move the Ship action can end:

1. Move ends in the Open Sea;
2. Move ends in another player's Harbour;
3. Move ends in the Foreign Island Harbour.

4.6.1 Move ends in the Open Sea.

If this action ends in the Open Sea, nothing further happens and the action is done.

4.6.2 Move ends in another player's Harbour

If this action ends in another player's Harbour, the player moving the Ship now has the option to buy Containers from that Harbour Store. This does not require an additional action provided it is performed **AT THE END** of a Move the Ship action. A separate action is required if the player chooses to purchase Containers for their Ship at the beginning of an action, and the player is **NOT** entitled to move their Ship as part of the same action. They must spend a new action to do so.

The purchasing player pays to the selling player the total amount of all Containers he wishes to buy. For example, the red player has two black Containers in his Harbour Store for \$3 and both a brown and a tan Container in his Harbour Store for \$4. The purchasing player chooses to buy one black Container and the tan Container. The pur-

chasing player pays \$7 to the selling player and takes the black and tan Containers to place on his Ship.

A player may never refuse to sell a Container from his Harbour Store.

A Ship can carry a maximum of 5 Containers at any one time and there are no restrictions on what mixture of Container colours may be carried.

A player may **NEVER** place his own Ship in his own Harbour and subsequently may **NEVER** buy from his own Harbour Store. A player may never purchase Containers from a Harbour Store unless his Ship is presently in the corresponding Harbour.

4.6.3 Move ends in the Foreign Island Harbour.

If this action ends in the Foreign Island Harbour, the player moving the Ship must now hold a single auction for all the Containers on his Ship. This does not require an additional action.

Each player other than the selling player now secretly places an amount of money in their hand as their bid for **ALL** the Containers on the selling player's Ship. Simultaneously, each player now reveals their bid. The selling player now has 2 choices:

1. Accept the highest bid; or
2. Decline all the bids.

In the situation that there is a tie for the highest bid, all the players who are tied must place that bid amount on the table and then bid an **ADDITIONAL** amount of money to break the tie. The total value of the bid becomes the initial bid plus the additional bid to break the tie. If there is still a tie after the additional bid, the selling player may choose which offer to accept.

In either case, the auction always ends a player's turn, even if it is at the end of the first action.

4.6.3.1 Accept the highest bid

If the selling player decides to accept the highest bid for all the Containers on his Ship, the player who bid the highest then pays his bid to the selling player. The selling player then gives all the Containers on his Ship to the highest bidder. The highest bidder now places these Containers in his area on the Foreign Island Board.

In addition to receiving money from the highest bid, the active player also receives the same amount of money as the highest bid from the bank. For example, if the blue Ship has just landed in the Foreign Island Harbour and the highest bid for the Containers on his Ship is

\$12, the blue player receives a total of \$24 - \$12 from the highest bidder plus the government subsidy of \$12 from the bank.

4.6.3.2 Decline all the bids

If the selling player decides not to accept the highest bid because he feels it is too low an offer, he can decline all the bids and pay for the Containers himself. The selling player pays the highest bid that was offered for his Containers to the bank and places his own Containers in his area of the Foreign Island Board.

When the active player purchases his own Containers, he **DOES NOT** receive the matching amount of money from the bank. For example, the active player has just landed in the Foreign Island Harbour and the highest bid for the Containers on his Ship is \$8. The active player decides that the Containers are worth more in the final scoring (6.1) and so chooses to purchase the Containers himself. Instead of receiving \$16, the active player pays \$8 to the bank.

This is a very expensive option for the active player as this results in having 3 times less money at the end of the turn. However, there may be situations in which the player deems this decision necessary, such as when all bids are unusually low.

5 LOANS

At any time a player may take a loan from the bank. This does not require an action and can be done in the middle of any action.

When a player takes a loan he takes a Loan Document from the pile and \$10 from the bank. All bank loans are for \$10 only.

At the beginning of the player's next turn he **MUST** pay interest (4.1) for the loan. Interest for a loan is always \$1 per turn per Loan Document.

The player may, at any time during his turn after paying interest, pay back the entire loan to the bank to avoid paying interest on his next turn. This does not require an action, and does not allow the player to avoid paying interest for the loan on the current turn. However, if the player does not pay back the loan during his current turn he will be required to pay the interest at the beginning of his next turn, even if he has enough money to pay back the entire loan.

The maximum number of loans a player may have at any one time is two.

G

ENDING THE GAME

The game ends when any two of the five colours are no longer available in the Container Supply Pool. When this happens the current player who triggered the game end finishes his turn as normal. After this player's turn, the game is over. The final scoring is then calculated.

6.1 Final Scoring

Each player sorts out their Containers from the Foreign Island Board into their respective colours.

Each player now refers to their Value of Containers Card. Each colour has a value. This is how much money the player receives for each Container they have in their area on the Foreign Island in that colour. Each Value of Containers Card also has a colour on it, which is worth more if that player has at least one of each colour Container on the Foreign Island Board. This colour has two values listed: \$5 and \$10. If a player has managed to collect at least one Container of each colour, that player uses the value of \$10 for the corresponding Containers. If the player has failed to collect at least one of each colour, they must use a value of \$5 for each Container of that colour.



Each player now discards **ALL** the Containers of the colour in which they have the most. There is an abundance of this product on the Foreign Island and it has lost its value. It is possible that the colour to be discarded is the two-value colour, rendering any potential benefit of collecting at least one Container of each colour useless. If a player has two colours in which they have the most, they must decide which colour to discard. If there is a tie for the most between the two-value colour and any other colour then the two-value colour **MUST** be the colour discarded.

Each player then receives from the bank money equal to the final value of all of their remaining Containers. This is added to any money a player still has in hand.

Additionally, each player also receives \$2 for each Container remaining in their Harbour Store and \$3 for each Container left on their Ship.

Lastly, each player subtracts \$11 from his total for each outstanding loan document still in his hand.

For example, a player has 4 orange, 4 brown, 3 tan, 2 white and 2 black Containers in his area on the Foreign Island Board. He also has 3 Containers left in his Harbour Store and 2 Containers on his Ship. The player has one outstanding Loan Document. His Value of Containers Card is as follows;



The player first determines if he has collected at least one of each colour Container. In this example, he has so his tan coloured Containers will be worth \$10 each.

The player now determines which colour he has the most of. In this case, he has the most of both orange and brown so he has the choice which one to throw away. Since the brown Containers are worth less, he chooses to throw away the brown Containers (if he also had 4 tan Containers, he would have no choice but to discard the tan Containers).

The player will also receive \$2 for each of the 3 remaining Containers in his Harbour Store and \$3 for each Container left on his Ship.

The total money the player will receive from the bank is;

Containers on Foreign Island:			
4	x	\$10	= \$40
3	x	\$10	= \$30
2	x	\$6	= \$12
2	x	\$4	= \$8
			<u>\$90</u>
Containers in Harbour Store:			
3	x	\$2	= <u>\$6</u>
Containers on Ship:			
2	x	\$3	= <u>\$6</u>
			= <u>\$102</u>
Subtract outstanding Loan Documents:			
			- \$11 = <u>\$91</u>

The player adds this to any money he may still have in his hand for his total income for the game.

The player with the most money at the end of the scoring round is the winner. In the case of a tie, the player with the most Containers on the Foreign Island Board is the winner. If there is still a tie, the tied players share the victory.

1

STRATEGY TIPS FOR EAGER INDUSTRIALISTS

7.1 Beginner Variant

Container is a difficult game to master, and the economic system can prove very unforgiving at times. Because of this, it is highly recommended that new players use the “Beginner Variant” described earlier in the rules. In fact, it is entirely possible that players will want to continue to use the variant; especially if they find the economic system too difficult or unforgiving.

7.2 Game Tips

Consider these points while playing your first game of Container. While there is no sure way to win at Container, there are some good ways to improve your chances!

A player must be able to determine the value of Containers in the game, and weigh this information against the amount of cash currently in the game. This will help determine if you should be a collector of Containers, or a seller of Containers.

Cash can be very limited, especially early in the game. Remember that each time you choose to build a building, or spend interest on a loan, you are removing cash from the game. If all players are building lots of buildings, it becomes a major advantage to hold cash. This means that while other players cannot afford to bid on shipments to the Foreign Island, you can easily make the purchase, and probably at greatly reduced prices!

When bidding on the Containers on a Ship, be sure to bid what you feel they are worth to you. If you try to bargain too much and bid low with the intention of getting a great deal, you may lose out as the selling player has the option of buying the Containers himself. This can be very advantageous for the selling player if he does not have to pay very much for the Containers **AND** he earns the end game value for them as well.

Remember that when you choose to refuse all bids on the Foreign Island, and instead make the purchase yourself, you are forgoing not only the extra cash from the government subsidy, but also the advantage of holding cash. A \$10 Container on the island is great, but it won't be worth any more than \$10 whether you collect it on turn 1 or turn 15. It's far better to accept \$6 for that same Container, and then put that money to work to generate more money for later in the game.

When setting prices for Containers, remember that Container is a game about splitting profits. If you are always selling your Containers in the Harbour Store at \$2 per Container, you will get plenty of customers. The problem is that these customers will then take your Containers out to the island for big profits! Instead, try setting the less popular Containers at a lower amount to draw in customers, and then set an “array” of Containers at higher prices. Perhaps you would have one Container selling for \$2, one for \$3, and then all the rest at \$4 and \$5. You may get less customers this way, but you'll also stop giving away all of your profit margin to the shipping portion of the process. This same idea can be applied to Factory Stores too.





Container ist ein Spiel für 3-5 Spieler, in dem man mit einem interessanten Angebots- und Nachfragesystem konfrontiert wird. Das Spiel wird auf 5 Spielertafeln und einer fremden Inseltafel gespielt. Jede Spielertafel enthält Plätze, auf denen Spieler Maschinen oder Lagerhäuser bauen dürfen. Zusätzlich gibt es ein Hafengebiet, in dem die Schiffe von Mitspielern anlegen können, um Container für internationale Lieferungen aufzuladen. Container ist anders als andere Spiele, da der Spieltisch als Bereich mit zum Spiel gehört, und zwar als offene See.

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er zwei Aktionen ausführen und hat dafür mehrere Möglichkeiten zur Auswahl: Er kann Maschinen bauen, um seine Produktion zu vergrößern. Er kann auch die Anzahl an Lagerhäusern in seinem Hafen vermehren, so dass er mehr Container lagern kann. Alternativ kann er auch sein Schiff in den Hafen eines Mitspielers bewegen. In jedem Zug muss man gut überlegen und richtig entscheiden.

Das Spielziel besteht darin, Waren mit Maschinen zu produzieren, sie in Containern in Lagerhäusern zu lagern, auf Schiffe zu laden und schließlich für den Endverbrauch zur fremden Insel zu liefern. Das hört sich leicht genug an, es gibt aber einen Haken: Spieler dürfen ihre eigenen Container nicht kaufen oder liefern; sie müssen Container von **ANDEREN** Spielern kaufen. Deswegen muss man immer wieder versuchen, andere Spieler anzulocken, damit diese Container aus dem eigenen Fabrikgeschäft kaufen, oder mit ihren Schiffen im Hafen anlegen, um Container für die Verschiffung aufzuladen. Das kann man auf zwei Wegen vollbringen: Entweder hat man ein besseres Angebot der 5 Warenarten oder man kann einen Preis anbieten, bei dem die anderen Spieler nicht mithalten können oder möchten.

Nachdem Container die fremde Insel erreichen, wechseln alle Spieler ihre Rollen und werden Käufer für ihre jeweiligen Gebiete auf der Insel. Außer dem Spieler, der die aktuelle Lieferung gemacht hat, wählt jeder Spieler ein verdecktes Angebot für die ganze Containerlieferung. Der liefernde Spieler muss sich jetzt entscheiden: Entweder akzeptiert er das höchste Angebot **UND** bekommt einen entsprechenden Betrag von der Inselregierung als Subvention, oder er zahlt selbst das









höchste Angebot an die Bank und behält die ganze Lieferung für sein eigenes Gebiet auf der Insel. Manchmal können die Entscheidungen sehr schwierig sein, da ein Spieler den Großteil des benötigten Geldes im Austausch für die Versorgung der fremden Insel mit den wichtigen, benötigten Containern erhält.

Am Spielende wird für jeden Spieler der geheime Wert der Container in seinem Gebiet der fremden Insel zu seinem Bargeld hinzugefügt. Diese Werte werden am Spielanfang auf verdeckten Karten an die Spieler verteilt, so dass jeder Spieler nur seine eigenen Werte kennt. Es gibt einen letzten Haken: Wenn ein Spieler es schafft, mindestens einen Container von jeder Art zu sammeln, bekommt er doppelte Punkte für seine zweitwertvollste (zweitwichtigste) Containerart. Zum Schluss müssen die Spieler alle Container der Farbe abgeben, von der sie die meisten besitzen – sie haben für einen Überfluss gesorgt und deshalb deren Wert vernichtet.

Autoren	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Entwicklung	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Illustration und Grafik	Mike Doyle
Produktionsleiter	Torben Sherwood, Rik Falch
Testspieler	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
Deutsche Regelübersetzung	Patrick Korner, Henning Kröpke
Französische Regelübersetzung	Jasen Robillard
Holländische Regelübersetzung	Peter Kruijt
Italienische Regelübersetzung	Fabrizio Autino
Spanische Regelübersetzung	Pol Cors

Besonderen Dank an Sheila Alessandra Rizzato Ewert und Undine Krebs. Sie gaben uns all die Zeit, das Spiel zu entwickeln und steckten viel Energie in das Projekt.

2 SPIELMATERIAL

<p>5x Spielertafeln</p> 	<p>1x Fremde Inseltafel</p> 	<p>25x Maschinen 5 pro Farbe - schwarz, weiss, braun, beige und orange</p> 
	<p>5x Schiffe 1 pro Farbe - blau, rot, gelb, grün und lila</p> 	<p>25x Lagerhäuser</p> 
<p>5x Karten „Containerwert“</p> 	<p>10x Krediturkunden</p> 	<p>115x Geldkarten</p> 

3 SPIELAUFBAU

3.1 Die fremde Inseltafel wird mit der Vorderseite nach oben in die Tischmitte gelegt.

3.2 Jeder Spieler nimmt eine Spielertafel und legt sie vor sich auf den Tisch. Die Häfen müssen zur Tischmitte zeigen. Wenn es weniger als 5 Spieler gibt, werden die unbenutzten Spielertafeln zurück in die Spielschachtel gelegt.

Die Spielertafeln haben zwei verschiedene Gebiete: das Fabrikgebiet und das Hafengebiet.

Das Gebiet direkt vor dem Spieler ist das Fabrikgebiet. Hier befinden sich die Maschinen und das Fabrikgeschäft des Spielers. Es hat Platz für bis zu 4 Maschinen, die auf den runden Plätzen gestellt werden (Markierungen „-“, \$6, \$9 und \$12). Vor diesen Plätzen ist das Fabrikgeschäft, in dem ein Spieler die Waren, die seine Maschinen produziert haben, verkaufen kann. Das Geschäft hat 4 rechteckige Plätze (Markierungen \$1, \$2, \$3, und \$4).

Das Gebiet in Richtung Tischmitte ist das Hafengebiet. Hier befinden sich die Lagerhäuser, Hafen und das Hafengeschäft des Spielers. Es bietet Platz für bis zu 5 Lagerhäuser, die auf die quadratischen Plätze gestellt werden (Markierungen „-“, \$4, \$5, \$6 und \$7). Vor diesen Plätzen ist das Hafengeschäft, wo ein Spieler die Waren verkaufen

kann, die er von den Fabrikgeschäften anderer Spieler gekauft hat. Das Geschäft hat 5 rechteckige Plätze (Markierungen \$2, \$3, \$4, \$5 und \$6).

Die Häfen haben Platz für bis zu 4 Schiffe. Hier kann ein Spieler die Waren in seinem Hafengeschäft an die Schiffe der anderen Spieler verkaufen, wenn diese im Hafen anlegen.

3.3 Am Tischrand sollte etwas Platz für das übrige Spielmaterial sein, so dass alle Spieler darauf zurückgreifen können.

Alle Geldkarten und Krediturkunden werden zusammen neben die Spielfläche gelegt, sie bilden die Bank.

Abhängig von der Spieleranzahl werden so viele Container von jeder Farbe abgezählt, wie in der Tabelle unten angegeben. Die Container werden nach Farben getrennt bereit gelegt. Dies ist der Containervorrat für das Spiel.

Spielerzahl	Containerzahl in JEDER Farbe
3	12
4	16
5	20



Hafen
Hafengeschäft
Lagerhäuser
Krediturkunden
Fabrikgeschäft
Maschinen

Alle Lagerhäuser werden zusammen als Lagerhausvorrat bereit gelegt.

Alle Maschinen werden zusammen als Maschinenvorrat bereit gelegt.

3.4 Jeder Spieler nimmt ein Lagerhaus vom Lagerhausvorrat und stellt es in seinem Hafengebiet auf den quadratischen Platz mit der Markierung „-“.

3.5 Eine Maschine jeder Farbe wird aus dem Maschinenvorrat genommen und in den Deckel der Spielschachtel gestellt. Danach zieht jeder Spieler zufällig eine Maschine, mit der er das Spiel beginnt. Jeder Spieler stellt seine Maschine in seinem Fabrikgebiet auf den kreisförmigen Platz mit der Markierung „-“.

Bei weniger als 5 Spielern werden die übrigen Maschinen zurück in den Maschinenvorrat gelegt.

Jeder Spieler bekommt einen Container vom Containervorrat in derselben Farbe seiner Maschine. Er stellt den Container in seinem Fabrikgebiet auf den rechteckigen Platz mit der Markierung „\$2“.

3.6 Das Tischgebiet zwischen allen Spielertafeln und der fremden Insel ist die offene See.

Jeder Spieler stellt sein Schiff (in seiner Spielerfarbe) irgendwo in die offene See.

Bei weniger als 5 Spielern werden die ungenutzten Schiffe zurück in die Schachtel gelegt.

3.7 Jeder Spieler bekommt \$20 in Spielgeld (5x \$1, 5x \$2 und 1x \$5). Die Spieler sollten sich vergewissern, dass sie ihr Geld geheim vor den anderen Spielern halten.

3.8 Die 5 Karten „Containerwert“ werden verdeckt gemischt und jeder Spieler bekommt eine zufällige Karte. Diese Karten zeigen den Wert der Container auf der fremden Insel in der Schlusswertung. Diese Karten müssen unbedingt geheim gehalten werden.

Bei weniger als 5 Spielern werden die ungenutzten Karten „Containerwert“ zurück in die Schachtel gelegt. Die Werte auf den ungenutzten Karten darf man sich nicht ansehen.

4 SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Jeder Spieler vollendet seinen Zug, bevor der nächste Spieler seinen Zug durchführt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Es gibt zwei Aktionen „vor dem Zug“, die jeder Spieler in dieser Reihenfolge durchführt:

1. Zahlung der Zinsen
2. Inlandsverkauf (nur mit „Anfängervariante“)

Jeder Spieler darf dann zwei der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Die Spieler dürfen auch die gleiche Aktion zweimal im selben Zug ausführen, mit der Ausnahme der Warenproduktion.

3. Lagerhaus **ODER** Maschine kaufen
4. Wareneinkauf für das Hafengeschäft
5. Warenproduktion (einmal pro Zug)
6. Schiffsfahrt

4.1 Zahlung der Zinsen

Zu Beginn seines Zuges **MUSS** jeder Spieler Zinsen für seinen Kredit zahlen (siehe 5.), falls er einen aufgenommen hat. Der Spieler muss \$1 für jede seiner Krediturkunden zahlen.

Falls der Spieler seine Zinsen nicht an die Bank zahlen kann, pfändet die Bank einen (oder mehrere) Container des rückständigen Spielers pro entsprechender Krediturkunde wie folgt: Die Bank pfändet einen Container vom Gebiet des rückständigen Spielers auf der fremden Insel.

Hat der rückständige Spieler keine Container in seinem Gebiet der fremden Insel, pfändet die Bank 2 Container von seinem Hafengeschäft.

Hat der rückständige Spieler keine (oder nicht genügend) Container in seinem Hafengeschäft, pfändet die Bank 1 Container vom Fabrikgeschäft des rückständigen Spielers für jeden Container, den er von seinem Hafengeschäft nicht abgeben konnte. Beispiel: Besitzt ein rückständiger Spieler eine unbezahlte Krediturkunde und hat nur 1 Container in seinem Hafengeschäft, wird die Bank den Container vom Hafengeschäft und einen zusätzlichen Container von seinem Fabrikgeschäft pfänden.

Hat der rückständige Spieler überhaupt keine Container im Spiel, pfändet die Bank entweder ein Lagerhaus oder eine Maschine. Jedoch sind die „-“- und „\$6“-Maschinen und die „-“- und „\$4“-Lagerhäuser immer sicher und können nicht von der Bank gepfändet werden.

Besitz der Spieler nichts, das die Bank pfänden kann, muss der Spieler in diesem Zug keine Zinsen zahlen.

In allen Fällen muss der Spieler, der rechts vom rückständigen Spieler sitzt, die gepfändeten Container aussuchen. Der rückständige Spieler darf die Container **NICHT** selber aussuchen.

4.2 Inlandsverkauf (nur mit „Anfängervariante“)

Der Spieler am Zug darf einen Container von seinem Fabrikgeschäft nehmen und ihn zurück in den Containervorrat legen.

Hat der Spieler keinen Container in seinem Fabrikgeschäft, darf er einen Container von seinem Hafengeschäft nehmen und ihn zurück in den Containervorrat legen.

Der Spieler kassiert für den zurückgelegten Container anschließend \$2 von der Bank.

Diese Aktion darf nicht im ersten Zug des Spiels genutzt werden.

4.3 Lagerhaus ODER Maschine kaufen

Zu Beginn besitzt jeder Spieler nur eine Maschine und ein Lagerhaus. Diese Aktion erlaubt dem Spieler, zusätzliche Maschinen und Lagerhäuser zu kaufen.

Um noch eine Maschine oder ein Lagerhaus zu kaufen, muss der Spieler einen Betrag an die Bank zahlen gemäß des nächsten freien Maschinen- oder Lagerhausplatzes. Die Kosten für jeden nachfolgenden Maschinen- oder Lagerhauskauf sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

	Maschine	Lagerhaus
1te/s	–	–
2te/s	\$6	\$4
3te/s	\$9	\$5
4te/s	\$12	\$6
5te/s	–	\$7

Maschinen erhöhen die Produktions- und Fabriklagerkapazität (siehe 4.5) eines Spielers. Lagerhäuser erhöhen der Hafenerkapazität eines Spielers (siehe 4.4). Diese erhöhte Kapazität ist sofort aktiv.

Ein Spieler darf nie zwei Maschinen der gleichen Farbe besitzen.

4.4 Wareneinkauf für das Hafengeschäft

Diese Aktion erlaubt dem aktiven Spieler, Container vom Fabrikgeschäft **EINES ANDEREN** Spielers zu kaufen und sie in sein Hafengeschäft zu legen. Der Spieler darf beliebig viele Container kaufen, er darf aber nicht mehr Container in seinem Hafengeschäft haben, als seiner Hafenerkapazität entspricht.

Die Hafenerkapazität eines Spielers ist 1 Container pro Lagerhaus, das der Spieler aktuell besitzt. Beispiel: Besitzt ein Spieler 4 Lagerhäuser, darf er maximal 4 Container in seinem Hafengeschäft haben.

Der aktive Spieler zahlt dem Besitzer den Gesamtwert aller Container, die er kaufen möchte. Beispiel: Der rote Spieler besitzt in seinem Fabrikgeschäft zwei schwarze Container für \$2 und je einen orangen und weißen Container für \$4. Der aktive Spieler entscheidet sich, einen schwarzen Container und den orangen Container zu kaufen. Er zahlt dem Besitzer \$6 und legt den orangen und schwarzen Container in sein Hafengeschäft.

Ein Spieler kann den Verkauf eines Containers aus seinem Fabrikgeschäft niemals ablehnen.

Wenn ein Container gekauft wird, kann der aktive Spieler den Container auf jeden möglichen Platz in seinem Hafengeschäft legen. Dies zeigt an, für welchen Preis der Spieler diesen Container an andere Spieler verkaufen möchte. Kauft ein Spieler mehrere Container, kann er sie alle auf den gleichen Platz im Hafengeschäft legen oder auf unterschiedliche Plätze.

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Containern oder der Containerfarben, die auf einem Platz im Hafengeschäft gelegt werden können, solange die Hafenerkapazität eingehalten wird. Das Stapeln der Container auf jedem Platz sorgt für mehr Realismus.

Zusätzlich zum Kauf und Festlegen der Verkaufspreise der Container kann ein Spieler seine Container im Hafengeschäft auch neu anordnen. Dieses sollte der Spieler machen, wenn er z.B. glaubt, dass seine Preise entweder zu hoch oder zu niedrig sind und dass er mehr konkurrieren muss. Ein Spieler muss keine Container von einem anderen Spieler kaufen, um seine Container im Hafengeschäft neu anzuordnen. Er muss die Aktion nur ankündigen und darf dann seine Container neu anordnen.

Der Wareneinkauf kostet eine Aktion **PRO SPIELER**, von dem der aktive Spieler Container kauft. Wenn ein Spieler z.B. Container vom roten Spieler und vom blauen Spieler kaufen möchte, würde er beide seine Aktionen für den Zug verwenden müssen. Jedoch kann er von jedem Spieler so viele Container kaufen, wie er möchte.

Ein Spieler kann niemals Container von seinem eigenen Fabrikgeschäft kaufen.

4.5 Warenproduktion (einmal pro Zug)

Diese Aktion erlaubt einem Spieler, Container aus dem Containervorrat zu nehmen und sie in sein Fabrikgeschäft zu legen. Es werden so viele Container produziert, wie der Spieler Produktionskapazität hat. Jedoch ist die Produktion durch die Fabriklagerkapazität des Spielers begrenzt.

Die Produktionskapazität eines Spielers ist 1 Container für jede Maschine, die der Spieler aktuell besitzt. Die Container **MÜSSEN** die gleichen Farben der Maschinen besitzen, die sie produzieren.

Die Fabriklagerkapazität eines Spielers entspricht 2 Container pro Maschine im Besitz des Spielers. Besitzt ein Spieler z.B. 3 Maschinen, darf der Spieler maximal 6 Container in seinem Fabrikgeschäft lagern.

Wenn ein Container produziert wird, kann der Spieler den Container an jeden möglichen Platz in seinem Fabrikgeschäft ablegen. Dies zeigt an, für welchen Preis der Spieler diesen Container an andere Spieler verkauft. Produziert ein Spieler mehrere Container, kann er sie alle auf den gleichen Platz seines Fabrikgeschäfts ablegen oder auf unterschiedliche Plätze.

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Containern oder der Anzahl an Containerfarben, die auf einem Platz des Fabrikgeschäfts gelegt werden können, solange die Fabriklagerkapazität eingehalten wird. Das Stapeln der Container auf jedem Platz sorgt für mehr Realismus.

Wenn es nicht genügend Container im Containervorrat gibt, können nur die vorhandenen produziert werden. Jedoch **MÜSSEN** alle vorhandenen Container produziert werden. Ein Spieler kann also nicht **BESCHLIESSEN**, weniger als seine volle Produktionskapazität zu produzieren. Sollte die Warenproduktion eines Spielers die eigene Fabriklagerkapazität übersteigen, wählt der Spieler die Container, die produziert werden sollen.

Zusätzlich zum Produzieren und Festlegen der Verkaufspreise der Container kann ein Spieler seine Container im Fabrikgeschäft neu anordnen. Dieses sollte der Spieler machen, wenn er z.B. glaubt, dass seine Preise entweder zu hoch oder zu niedrig sind und dass er mehr konkurrieren muss.

Unabhängig davon, wie viele Container während dieser Aktion produziert werden, kostet die Durchführung der Warenproduktion immer \$1. Dieser \$1 wird an den Gewerkschaftsvorsitzenden gezahlt. Dies ist immer der Spieler rechts vom aktiven Spieler.

Die Warenproduktion darf nur einmal pro Zug durchgeführt werden.

4.6 Schiffsfahrt

Diese Aktion erlaubt einem Spieler, sein Schiff von einem Ort zu einem anderen zu bewegen. Jede Bewegung kostet eine Aktion. Es gibt zwei verschiedene Orte im Spiel: Häfen und offene See. Es gibt Häfen auf jeder Spielertafel und auch auf der fremden Inseltafel. Der Rest des Tisches ist die offene See.



Es kostet eine Aktion, von einem Hafen zur offenen See zu ziehen und eine zweite Aktion, von der offenen See zu einem anderen Hafen zu ziehen. Ein Spieler kann nie mit einer einzigen Aktion direkt von einem Hafen zu einem anderen Hafen ziehen, da man immer erst auf die offene See fahren muss. Eine Schiffsfahrt kann man auf 3 Wegen beenden:

1. Auf offener See.
2. Im Hafen eines Mitspielers.
3. Im Hafen der fremden Insel.

4.6.1 Auf offener See

Endet die Aktion auf offener See, ist sie vollendet und es passiert nichts Weiteres.

4.6.2 Schiffsfahrt endet im Hafen eines Mitspielers

Endet die Aktion im Hafen eines Mitspielers, hat der aktive Spieler jetzt die Wahl, Container von diesem Hafengeschäft zu kaufen. Dies kostet keine zusätzliche Aktion, so lange der Kauf **AM ENDE** einer Schiffsfahrt durchgeführt wird. Entscheidet sich ein Spieler, Container am Beginn seines Zuges zu kaufen, darf er sein Schiff **NICHT** mit der gleichen Aktion bewegen. Er muss eine zusätzliche Aktion dafür benutzen.

Ein Schiff kann maximal 5 Container zur gleichen Zeit transportieren. Die Anzahl an aufgeladenen Containerfarben ist dabei nicht beschränkt.

Der aktive Spieler zahlt dem Besitzer den Gesamtwert aller Container, die er kaufen möchte. Beispiel: Der rote Spieler besitzt in seinem Hafengeschäft zwei schwarze Container für \$3 und je einen braunen und beige Container für \$4. Der aktive Spieler entscheidet sich, einen schwarzen Container und den beige Container zu kaufen. Er zahlt dem Besitzer \$7 und lädt die beiden Container auf sein Schiff. Ein Spieler kann den Verkauf eines Containers aus seinem Hafengeschäft niemals ablehnen.

Ein Spieler kann sein eigenes Schiff **NIE** in seinen eigenen Hafen ziehen und kann deshalb **NIE** Container von seinem eigenen Hafengeschäft kaufen. Ein Spieler darf nur Container von einem Hafengeschäft kaufen, wenn sich sein Schiff in dem entsprechenden Hafen befindet.

4.6.3 Schiffsfahrt endet im Hafen der fremden Insel

Endet die Aktion im Hafen der fremden Insel, muss der aktive Spieler jetzt alle Container auf seinem Schiff versteigern. Dies kostet keine zusätzliche Aktion.

Mit Ausnahme des aktiven Spielers nimmt jetzt jeder Spieler ein Angebot in die geschlossene Hand, das er für **ALLE** Container auf dem Schiff des aktiven Spielers bieten möchte. Alle Spieler decken ihr Angebot gleichzeitig auf. Der aktive Spieler hat jetzt 2 Möglichkeiten:

1. Das höchste Angebot akzeptieren; oder
2. Alle Angebote ablehnen.

Gibt es zwei gleich hohe Angebote, müssen alle am Gleichstand beteiligten Spieler ihr Angebot auf den Tisch legen und danach nochmals mit **ZUSÄTZLICHEM** Geld geheim bieten, um den Gleichstand zu brechen. Der Gesamtwert beider Geldbeträge ist dann ihr neues Angebot. Gibt es immer noch einen Gleichstand, darf der aktive Spieler wählen, welches Angebot er akzeptiert.

In jedem Fall beendet die Versteigerung immer den Zug eines Spielers, selbst wenn sie am Ende seiner ersten Aktion stattfand.

4.6.3.1 Das höchste Angebot akzeptieren

Entscheidet sich der aktive Spieler, das höchste Angebot für alle Container auf seinem Schiff zu akzeptieren, zahlt der höchstbietende Spieler sein Angebot an den aktiven Spieler. Der aktive Spieler gibt dem anderen Spieler alle Container auf seinem Schiff. Dieser legt die Container in sein Gebiet auf der fremden Insel.

Zusätzlich zum höchsten Angebot bekommt der aktive Spieler noch mal genau so viel Geld von der Bank. Beispiel: Wenn das blaue Schiff gerade im Hafen der fremden Insel gelandet ist und das höchste Angebot für die Container auf dem Schiff \$12 war, bekommt der blaue Spieler insgesamt \$24 - \$12 vom Spieler mit dem höchsten Angebot plus einer staatlichen Subvention von \$12 von der Bank.

4.6.3.2 Alle Angebote ablehnen

Wenn nach Meinung des aktiven Spielers alle Angebote zu niedrig sind, kann er alle Angebote ablehnen und für die Container selbst zahlen. Der aktive Spieler zahlt die höchste Summe an die Bank, die für seine Container angeboten wurde und legt die Container in sein eigenes Gebiet auf der fremden Insel.

Wenn der aktive Spieler seine eigenen Container kauft, bekommt er die zusätzliche Summe **NICHT** von der Bank. Beispiel: Das Boot des aktiven Spielers ist gerade im Hafen der fremden Insel angekommen und das höchste Angebot für die Container auf seinem Schiff lautet \$8. Der aktive Spieler glaubt, dass die Container in der Schlusswertung mehr wert sein werden (siehe 6.1) und entscheidet sich, die Container selbst zu kaufen. Anstatt \$16 zu bekommen, zahlt der aktive Spieler \$8 an die Bank.

Diese Entscheidung ist sehr teuer, da der aktive Spieler so insgesamt dreimal weniger Geld am Ende seines Zuges besitzt. Jedoch kann es Situationen geben, in denen diese Wahl nötig ist, weil alle Angebote ungewöhnlich niedrig sind.

5 KREDITE

Ein Spieler kann jederzeit einen Kredit von der Bank bekommen. Dies kostet keine Aktion und darf auch in der Mitte einer Aktion durchgeführt werden.

Wenn ein Spieler einen Kredit bekommt, nimmt er eine Krediturkunde und \$10 von der Bank. Alle Krediturkunden sind immer nur \$10 wert.

Am Anfang des nächsten Zuges dieses Spielers **MUSS** er für die Kredite Zinsen zahlen (siehe 4.1). Zinsen belaufen sich immer auf \$1 pro Krediturkunde pro Zug.

Nachdem ein Spieler Zinsen gezahlt hat, darf er jederzeit während seines Zuges den gesamten Kredit zurück an die Bank zahlen. Dies verbraucht keine Aktion. Ein Spieler muss immer Zinsen zahlen, auch wenn er im gleichen Zug den Gesamtkredit zurückzahlen möchte. Entscheidet er sich dazu, den Kredit nicht zurückzuzahlen, auch wenn er das entsprechende Geld besitzt, muss er im folgenden Zug natürlich wieder Zinsen zahlen.

Ein Spieler darf nie mehr als zwei Krediturkunden besitzen.

G SPIEL-LENDIE

Das Spiel ist zu Ende, wenn 2 von den 5 Farben nicht mehr im Containervorrat vorhanden sind. Sobald dies passiert, beendet der aktive Spieler noch seinen Zug. Das Spiel ist danach sofort beendet. Die Endwertung wird nun durchgeführt.

6.1 Endwertung

Jeder Spieler sortiert seine Container auf der fremden Insel nach den einzelnen Farben.

Jeder Spieler deckt nun seine Karte „Containerwert“ auf. Jede Farbe ist einem Wert zugeordnet. Dieser gibt an, wie viel Geld der Spieler für jeden Container in der entsprechenden Farbe auf der fremden Insel bekommt. Jede Karte zeigt auch eine Container-Farbe an, die mehr wert ist, sollte es dem Spieler gelingen, mindestens einen Container jeder Farbe auf der fremden Insel zu besitzen. Diese Farbe hat zwei verschiedene Werte: \$5 und \$10. Wenn es einem Spieler gelingt, mindestens einen Container in jeder Farbe zu sammeln, ist jeder Container in dieser Farbe \$10 wert. Wenn nicht, sind sie nur \$5 wert.

Jeder Spieler muss jetzt alle Container der Farbe abgeben, von der er am meisten besitzt. Es gibt einen Überfluss von dieser Ware auf der fremden Insel und sie hat deshalb ihren Wert verloren. Es kann vorkommen, dass die betroffene Farbe diejenige mit den zwei Werten ist, so dass der Spieler völlig umsonst mindestens einen Container jeder Farbe gesammelt hat. Hat ein Spieler zwei Farben, in denen er die meisten Container besitzt, darf er entscheiden, welche Farbe er abgibt. Sollte aber eine dieser zwei Farben die Farbe mit zwei Werten sein, MUSS er diese Farbe wählen.

Jeder Spieler bekommt nun den Wert seiner restlichen Container in Geld von der Bank ausgezahlt und addiert das restliche Handgeld, das er aus der Partie übrig behalten hat.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler noch \$2 für jeden Container in seinem Hafengeschäft und \$3 für jeden Container auf seinem Schiff.

Schließlich muss jeder Spieler für jede noch in seinem Besitz befindliche Krediturkunde \$11 von seiner Gesamtsumme abziehen.

Beispiel: Ein Spieler besitzt 4 orange, 4 braune, 3 beige, 2 weiße und 2 schwarze Container in seinem Gebiet auf der fremden Insel. Es befinden sich auch noch 3 Container in seinem Hafengeschäft und 2 Container auf seinem Schiff. Der Spieler besitzt außerdem noch eine offene Krediturkunde. Seine Karte „Containerwert“ zeigt die folgenden Werte (siehe rechts oben).

Der Spieler überprüft zuerst, ob er mindestens einen Container von jeder Farbe gesammelt hat. In diesem Beispiel hat er das geschafft, deshalb sind seine beige Container je \$10 wert.



Der Spieler überprüft als nächstes, in welcher Farbe er die meisten Container besitzt. In diesem Beispiel hat er genau so viele orange wie braune Container und hat deshalb die Wahl, welche von diesen zwei Farben er abgeben möchte. Da die braunen Container weniger wert sind, entscheidet er sich, die braunen Container abzugeben (hätte er auch 4 beige Container, würde er keine Wahl haben und müsste dann die beige Container abgeben).

Der Spieler bekommt nun noch \$2 für jeden Container in seinem Hafengeschäft und \$3 für jeden Container auf seinem Schiff. Er muss aber \$11 für seine Krediturkunde subtrahieren.

Der Spieler bekommt insgesamt:

Container auf der fremden Insel:	
4	x \$10 = \$40
3	x \$10 = \$30
2	x \$6 = \$12
2	x \$4 = \$8
	<u>\$90</u>
Container im Hafengeschäft:	
3	x \$2 = \$6
Container auf dem Schiff:	
2	x \$3 = \$6
	<u>= \$102</u>
Offene Krediturkunden subtrahieren:	
	- \$11 = <u>\$91</u>

Der Spieler addiert dies zu seinem restlichen Handgeld. Die Gesamtsumme ist sein Gesamteinkommen für das Spiel.

Der Spieler mit dem meisten Geld ist der Sieger. Gibt es einen Gleichstand, ist der beteiligte Spieler mit den meisten Containern auf der fremden Insel der Sieger. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, teilen sich die Spieler den Sieg.

1 STRATEGIEHINWEISE FÜR LEIFRIGIE INDUSTRIELLE

7.1 Anfänger-Variante

Container ist ein schwierig zu meisterndes Spiel. Das Wirtschaftssystem kann manchmal sehr hart sein. Deshalb wird empfohlen, dass neue Spieler die weiter oben beschriebene „Anfänger-Variante“ versuchen. Es kann leicht vorkommen, dass Spieler nach einigen Partien immer noch diese Variante benutzen möchten, besonders wenn sie das Wirtschaftssystem als zu schwierig empfinden.

7.2 Hinweise

Diese Hinweise sollten Spieler beim ersten Spiel von Container beachten. Es gibt keinen sicheren Weg zum Sieg, aber es gibt doch einige gute Wege, um die Chancen zu verbessern!

Ein Spieler muss den Wert der Container im Spiel abschätzen und diese Informationen gegen die im Spiel befindliche Menge Geld abwägen. Dies hilft einem festzustellen, ob man ein Sammler oder Verkäufer der Container werden sollte.

Geld kann im Spiel sehr begrenzt sein, besonders zu Beginn. Man sollte immer darauf achten, wie viel Geld man aus dem Spiel nimmt, wenn man sich entscheidet, ein Gebäude zu errichten oder Zinsen zu zahlen. Wenn alle Spieler viele Gebäude errichten, ist es zum Vorteil, Geld zu behalten. Die anderen Spieler werden sich es nicht leisten können, auf Lieferungen zur fremden Insel mitzubieten, und deshalb kann man diese leicht kaufen – vermutlich zu stark verringerten Preisen!

Beim Bieten auf eine Lieferung von Containern sollte man sicher sein, nur so viel zu bieten, wie einem diese Wert ist. Wenn man absichtlich ein zu niedriges Angebot macht, um einen großen Gewinn zu erzielen, riskiert man zu verlieren, da der aktive Spieler immer die Wahl hat, die Container selbst zu kaufen. Dies kann für den aktiven Spieler sehr vorteilhaft sein, weil er nicht zu viel für die Container zahlen muss **UND** er etwas dafür in der Endwertung bekommt.

Man sollte sich daran erinnern, dass man bei Ablehnung aller Angebote für eine Lieferung zur fremden Insel nicht nur das Extrageld von der staatlichen Subvention verliert, sondern auch den Vorteil, kein Geld auszugeben. Ein Container mit einem Wert von \$10 auf der Insel ist großartig, aber er ist nie mehr als \$10 wert, sollte man ihn im Zug 1 oder Zug 15 erwerben. Es ist viel besser, \$6 für diesen gleichen Container zu akzeptieren und dieses Geld dann weiterhin im Spiel zu nutzen, um mehr Geld zu erwerben.

Wenn man die Preise für Container bestimmt, sollte man sich daran erinnern, dass Container ein Spiel der sich aufspaltenden Profite ist. Wenn man immer die eigenen Container im Hafengeschäft für \$2 pro Container verkauft, wird man viele Kunden haben. Das Problem ist aber, dass die Kunden dann diese Container mit großen Profiten zur Insel liefern werden! Stattdessen sollte man versuchen, die weniger populären Container für weniger Profit zu verkaufen, um Kunden anzulocken und dann andere Container zu höheren Preisen anzubieten. Man könnte z.B. einen Container für \$2 anbieten, einen für \$3 und den Rest für \$4 und \$5. Man wird auf diese Weise weniger Kunden sehen, aber man verhindert so auch, dass der eigene Profit zu Gunsten der Schiffsfahrten der Konkurrenz draufgeht. Diese Empfehlungen gelten natürlich genauso für das Fabrikgeschäft.

1 INTRODUCTION



CONTAINER est un jeu pour 3 à 5 joueurs où les joueurs essaient de maximiser leur profit à chaque étape de la chaîne commerciale. Le jeu est joué sur 5 plateaux de jeu et un plateau représentant une île étrangère. Chaque joueur utilise un des plateaux de jeu sur lequel il peut construire des usines et des entrepôts, et où il fixe les prix de ses marchandises encaissées au centre de distribution et au magasin de port. Les plateaux de jeu ont aussi une zone représentant un port où les navires des joueurs peuvent s'amarrer pour procurer des caisses qui seront ensuite importées à l'île étrangère. CONTAINER utilise la table pour représenter la mer ouverte entre le port de chaque joueur et l'île étrangère: un élément certes original de ce jeu.

À chaque tour, les joueurs auront deux actions à leur disposition. Chaque action permet le joueur de faire une tâche reliée à la production, la vente, ou le transport de marchandises. Ils peuvent choisir de construire une usine pour augmenter leur capacité de production. Ils peuvent bâtir un entrepôt afin d'améliorer leur stockage. Ils peuvent déplacer leur navire et l'amarrer dans le port d'un adversaire pour y acheter des caisses de marchandises à bon marché. Un joueur a toujours plusieurs options durant son tour, mais elles ne sont pas toutes judicieuses.

Le but central est de produire des marchandises aux usines qui seront achetées aux centres de distribution, entreposées et vendues aux magasins de port, chargées sur les navires amarrés aux ports et finalement importées à l'île étrangère pour la consommation. Ce serait assez simple si ce n'était pas pour le fait que les joueurs ne peuvent jamais acheter les caisses de leur propre centre de distribution, ni de leur propre magasin de port; ils doivent acheter les caisses des AUTRES joueurs. Un joueur doit donc inviter ses adversaires à acheter les caisses de son centre de distribution et son magasin de port. On peut encourager la vente de caisses soit en offrant une plus grande variété de marchandises, soit en réduisant ses prix au point où ses adversaires ne peuvent y faire compétition.

Les caisses atteignent éventuellement l'île étrangère. À ce moment, tous les joueurs peuvent acheter les caisses pour leur secteur respectif de l'île étrangère. Le joueur ayant transporté les caisses à l'île est le vendeur, alors que les autres joueurs jouent le rôle d'importateur. Chaque importateur propose une offre à main cachée au vendeur. Le vendeur a deux options: 1) accepter l'offre la plus élevée ET recevoir une subvention du gouvernement équivalente à l'offre de l'importateur le plus généreux, ou 2) payer soi-même une somme équivalente à l'offre









la plus généreuse à la banque pour acheter les caisses pour son propre secteur. La décision est souvent très difficile: les joueurs doivent savoir équilibrer l'argent en main et l'argent investi en caisses fournies à l'île étrangère pour le décompte final.

À la fin du jeu, tout argent comptant en main est ajouté à la valeur des caisses dans le secteur de chaque joueur sur l'île étrangère. La valeur des caisses est différente pour chaque joueur puisqu'ils reçoivent une carte unique de valorisation à face cachée en début de partie. Un joueur qui parvient à rassembler au moins une caisse de chaque couleur sera récompensé. Mais attention! La couleur la plus abondante de chaque joueur sera rejetée et n'aura aucune valeur pour le décompte final.

Auteurs	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Agents de développement	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Illustration et arrangement de production	Mike Doyle
Agents de production	Torben Sherwood, Rik Falch
Playtesting	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
Traduction allemande	Patrick Korner, Henning Kröpke
Traduction française	Jasen Robillard
Traduction néerlandaise	Peter Kruijt
Traduction italienne	Fabrizio Autino
Traduction espagnole	Pol Cors

Un merci spécial à Sheila Alessandra Rizzato Ewert et à Undine Krebs pour leur aide et leur énergie lors du développement du jeu.

2 MATÉRIEL

<p>5x plateaux de jeu</p> 	<p>1x plateau représentant l'île étrangère</p> 	<p>25x usines 5 de chaque couleur en noir, blanc, brun, beige et orange</p> 
<p>5x navires 1 de chaque couleur en bleu, rouge, jaune, vert et mauve</p> 	<p>5x navires 1 de chaque couleur en bleu, rouge, jaune, vert et mauve</p>	<p>25x entrepôts</p> 
<p>5x cartes de valorisation des caisses</p> 	<p>10x documents de prêt</p> 	<p>115x cartes de monnaie</p> 

3 MISE EN PLACE

3.1 Posez l'île étrangère au milieu de la table.

3.2 Chaque plateau de jeu se compose de deux secteurs différents: le secteur industriel et le secteur portuaire. Chaque joueur prend un des plateaux de jeu et le place directement devant lui de façon à ce que les secteurs portuaires fassent face à l'île étrangère. Laissez les plateaux non-utilisés dans la boîte.

Le secteur le plus proche du joueur est le secteur industriel. C'est ici où chaque joueur aura la chance de bâtir leurs usines et de vendre leurs marchandises. Il y a sur chaque plateau 4 cases pour l'emplacement d'usines (les espaces ronds marqués « - », \$6, \$9 et \$12). Derrière les usines se trouve le centre de distribution, où chaque joueur peut vendre les marchandises fabriquées par leurs usines (les 4 espaces rectangulaires marqués \$1, \$2, \$3, et \$4).

Au-delà du secteur industriel sur chaque plateau de jeu se trouve le secteur portuaire où l'on retrouve les entrepôts, le magasin de port et le port de chaque joueur. Il y a sur chaque plateau 5 cases pour l'emplacement d'entrepôts (les espaces carrés marqués « - », \$4, \$5, \$6 et \$7). Derrière les entrepôts se trouve le magasin de port, où

chaque joueur peut vendre les marchandises qu'ils ont achetées des centres de distribution des autres joueurs (les 5 espaces rectangulaires marqués \$2, \$3, \$4, \$5 et \$6).

Finalement, chaque port comporte 4 quais où les joueurs vendront les marchandises dans leur magasin de port aux navires qui y sont amarrés. Chaque quai ne peut accepter qu'un seul navire.

3.3 Préparez une zone de stock facile d'accès pour le matériel de jeu (toutes les usines, les entrepôts, les documents de prêt et les cartes de monnaie triées). Cette zone représente la banque. Selon le nombre de joueurs, y ajoutez :

# de joueurs	# de caisses de chaque couleur
3	12
4	16
5	20

3.4 Chaque joueur prend un entrepôt et le place dans son secteur portuaire sur la case carrée portant le symbole « - ».



Port (4x quais)

Magasin de port

Entrepôts

Documents de prêt

Centre de distribution

Usines

3.5 Placez 1 usine de chaque couleur dans le couvercle de la boîte de jeu. Chaque joueur pige au sort une usine et le place sur son plateau de jeu sur l'espace d'usine rond portant le symbole « - ».

Si vous jouez avec moins que 5 joueurs, remplacez les usines non-pigées dans la zone de stock.

Chaque joueur reçoit maintenant une caisse de couleur correspondante à l'usine qu'ils ont pigée et la place sur la case rectangulaire de « \$2 » de leur centre de distribution.

3.6 L'espace vide sur la table entre l'île étrangère et les plateaux de jeu représente la mer ouverte.

Chaque joueur place leur navire n'importe où sur la mer ouverte.

Si vous jouez avec moins que 5 joueurs, les navires en surplus ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

3.7 Chaque joueur reçoit \$20 en cartes de monnaie (5 x \$1, 5 x \$2 et 1 x \$5). Au cours de la partie, l'argent en main demeure secret.

3.8 Les 5 cartes de valorisation des caisses sont mélangées et chaque joueur en pige une au hasard qu'ils peuvent consulter immédiatement et au cours de la partie. Ces cartes indiquent la valeur finale des caisses que chaque joueur aura respectivement importées à l'île étrangère. Les cartes de valorisation doivent également demeurer secrètes au cours de la partie.

Si vous jouez avec moins que 5 joueurs, les cartes de valorisation en surplus ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte, face cachée.

4 DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur. Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il y a deux étapes préliminaires que chaque joueur doit effectuer dans cet ordre avant le début de leur tour :

1. Paiement d'intérêt
2. Vente domestique (variante de débutants seulement)

Ensuite le joueur peut effectuer 2 actions parmi la liste ci-dessous dans n'importe quel ordre. La même action peut être effectuée une deuxième fois dans le même tour sauf pour l'action de production de caisses.

3. Construction d'un entrepôt OU d'une usine
4. Achat de caisses
5. Production de caisses (une fois par tour)
6. Mouvement de navire

4.1 Paiement d'intérêt

Au début de leur tour, chaque joueur **DOIT** payer \$1 pour chacun de leur document de prêt (voir section 5).

Si un joueur ne peut payer l'intérêt sur leur prêt, la banque saisit du capital du joueur délinquant de la façon suivante pour chaque dollar d'intérêt non-payé.

La banque saisit d'abord 1 caisse de l'île étrangère de la région du joueur délinquant.

Si le joueur n'a pas de caisse sur l'île étrangère, la banque saisit alors 2 caisses du magasin de port du joueur délinquant.

Si le joueur n'a pas assez de caisses dans son magasin de port, la banque saisit 1 caisse de son centre de distribution pour chaque caisse dont il ne peut fournir de son magasin. Par exemple, si un joueur ne peut payer l'intérêt pour son document de prêt et ne possède qu'une seule caisse dans son magasin de port, la banque saisirait alors la caisse du magasin de port ainsi qu'une caisse du centre de distribution du joueur délinquant.

Si le joueur délinquant ne possède aucune caisse, la banque saisit soit un entrepôt ou une usine. Cependant, la banque ne peut pas saisir les usines de valeur « - » ou \$6, ni les entrepôts de valeur « - » ou \$4.

Dans le cas où le joueur délinquant n'a rien pour la banque à saisir, le joueur évite de payer l'intérêt pendant ce tour.

Dans tous les cas, la sélection des capitaux saisis est effectuée par le joueur à la droite du joueur délinquant, et non par le délinquant lui-même.

4.2 Vente domestique (variante de débutants seulement)

Le joueur actif peut vendre une des caisses dans son centre de distribution, ou dans son magasin de port si son centre de distribution est vide. Pour ce faire, il choisit la caisse qu'il veut vendre, la remet dans la zone de stock et prend \$2 de la banque.

Cette action ne peut être effectuée qu'après le premier tour de jeu.

4.3 Construction d'un entrepôt OU d'une usine

En début de partie, chaque joueur possède une usine et un entrepôt.

Un joueur peut se construire un entrepôt ou une usine en payant à la banque le montant inscrit sur la prochaine case disponible sur leur plateau de jeu. Les coûts de construction sont également imprimés ci-dessous.

	Usine	Entrepôt
1 ^{er}	-	-
2 ^{ième}	\$6	\$4
3 ^{ième}	\$9	\$5
4 ^{ième}	\$12	\$6
5 ^{ième}	X	\$7

Les entrepôts augmentent la capacité d'entreposage personnelle des joueurs à leur magasin de port (4.4). Les usines augmentent la capacité de production (4.5) et la capacité de distribution (4.5). L'amélioration des capacités est immédiate au moment de l'achat.

Notez qu'un joueur ne peut jamais posséder 2 usines de la même couleur.

4.4 Achat de caisses

En choisissant cette action, un joueur achète une ou plusieurs caisses d'un centre de distribution d'un seul autre joueur et les place dans son magasin de port. Cependant, il ne peut jamais dépasser la capacité d'entreposage de son magasin.

La capacité d'entreposage d'un joueur est équivalente au nombre d'entrepôts que ce joueur possède. Par exemple, si un joueur possède 4 entrepôts, il peut au maximum avoir 4 caisses dans son magasin de port.

L'acheteur, c'est-à-dire le joueur actif, donne au vendeur le plein prix pour toutes les caisses achetées. Par exemple, le joueur rouge possède 2 caisses noires, 1 caisse orange et 1 caisse blanche dans son centre de distribution. Il veut vendre les caisses noires pour \$4 et la caisse orange et la caisse blanche chacune pour \$2. Le joueur actif décide d'acheter 1 caisse noire et 1 caisse orange. Il donne donc \$6 au joueur vendeur et place ses achats dans son magasin de port.

Un joueur ne peut jamais refuser de vendre une de ses caisses de son centre de distribution.

Les caisses nouvellement achetées peuvent alors être placées dans n'importe quelles cases du magasin de port. Les cases indiquent à quel prix le joueur est prêt à vendre sa marchandise aux navires des autres joueurs qui vont bientôt s'amarrer aux quais.

Tant que la capacité d'entreposage est respectée, il n'y a aucune limite sur le nombre de caisses ou le nombre de couleurs qui peuvent se trouver sur une même case du magasin de port d'un joueur. L'empilement des caisses dans les magasins de port est encouragé pour ajouter un air de réalisme au jeu.

En plus ou au lieu de l'achat, un joueur peut effectuer une révision des prix dans son magasin en redistribuant les caisses.

Si un joueur veut acheter des caisses de deux vendeurs différents, il doit effectuer l'action d'achat de caisses deux fois. Son tour prendrait donc fin après le deuxième achat consécutif. Par exemple, si un joueur voulait acheter les caisses du joueur rouge et du joueur bleu, il serait obligé d'utiliser ses deux actions pour le tour. Par contre, il peut acheter autant de caisses qu'il veut de chaque joueur tant qu'il respecte sa capacité d'entreposage.

Notez qu'un joueur ne peut jamais acheter les caisses de son propre centre de distribution.

4.5 Production de caisses

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

En choisissant cette action, un joueur active chacune de ses usines pour produire une caisse de couleur correspondante. Le nombre de caisses produites est égal au nombre d'usines sur le plateau de jeu du joueur tant que la capacité de distribution n'est pas dépassée. La capacité de distribution est égale à deux fois le nombre d'usines sur le plateau de jeu du joueur. Donc un joueur avec une usine blanche et une usine noire sur son plateau produirait une caisse blanche et une caisse noire et aurait une capacité de distribution équivalente à 4 caisses.

Les caisses nouvellement produites peuvent alors être placées dans n'importe quelles cases du centre de distribution. Les cases indiquent à quel prix le joueur est prêt à vendre sa marchandise aux autres joueurs s'ils choisissent l'action d'achat de caisses.

Tant que la capacité de distribution est respectée, il n'y a aucune limite sur le nombre de caisses ou le nombre de couleurs qui peuvent se trouver sur une même case du centre de distribution d'un joueur. L'empilement des caisses dans les centres de distribution est encouragé pour ajouter un air de réalisme au jeu.

S'il n'y a pas assez de caisses dans la zone de stock, seulement les couleurs disponibles correspondant aux usines activées sont produites. Cependant, s'il y a des caisses disponibles des couleurs correspondantes, elles doivent être produites. Un joueur ne peut refuser de produire une caisse s'il possède la capacité de distribution. Un joueur peut choisir lesquels des usines il veut activer seulement dans le cas où la production de caisses mènerait à un dépassement de sa capacité de distribution.

En plus de la production de caisses, le joueur peut effectuer une révision des prix dans son centre de distribution en redistribuant ses caisses.

La production de caisses coûte toujours \$1 par action (et non par caisse). Ce montant est payé au patron du syndicat des ouvriers, personne qui est représentée par le joueur à la droite du joueur actif.

4.6 Mouvement du navire

Cette action permet aux joueurs de déplacer leur navire sur l'espace de jeu.



Les navires doivent se déplacer soit d'un port à la mer ouverte, ou de la mer ouverte à un port. Chaque mouvement de navire requiert 1 action. Il y a un port sur chacun des plateaux de jeu ainsi que sur l'île étrangère. Il n'est donc pas possible de déplacer son navire d'un port à un autre en une seule étape. On doit utiliser une première action pour déplacer son navire dans un port à la mer, et ensuite une deuxième action pour déplacer son navire de la mer à un autre port.

Les actions de mouvement de navire mènent à 3 situations de jeu:

1. Mouvement vers la mer ouverte;
2. Amarrage dans le port d'un autre joueur;
3. Amarrage dans le port de l'île étrangère.

4.6.1 Mouvement vers la mer ouverte

Un mouvement de navire d'un port à la mer ouverte requiert 1 action. S'il s'agit de la première action, le joueur procède à la deuxième action immédiatement. S'il s'agit de la deuxième action, son tour est terminé.

4.6.2 Amarrage dans le port d'un autre joueur

Si l'action de mouvement mène à l'amarrage du navire dans le port d'un adversaire, le propriétaire du navire (le joueur actif) peut acheter les caisses qui se trouvent dans le magasin de port de son adversaire. Ceci ne requiert pas une action, tant que l'achat se fait à la fin d'une action de mouvement. Si le navire du joueur actif se trouve déjà dans un port adverse, il peut quand même acheter des caisses au magasin de port, mais il doit utiliser une de ses actions pour l'achat des caisses sans pouvoir déplacer son navire vers la mer ouverte. Il doit utiliser une deuxième action s'il a l'intention de déplacer son navire vers la mer ouverte après l'achat.

L'acheteur de caisses paye au vendeur la somme totale de la valeur de la marchandise achetée. Par exemple, le joueur rouge possède 2 caisses noires dans son magasin de port qu'il vend pour \$3 ainsi qu'une caisse brune et une caisse beige qu'il vend chacune pour \$4. Le joueur actif décide d'acheter une caisse noire et une caisse beige. Il paye donc \$7 au joueur rouge et place les deux caisses achetées sur son navire.

Un joueur ne peut jamais refuser la vente de ses marchandises au magasin de port.

Un navire peut transporter un total de 5 caisses à tout moment durant la partie. Il n'y a pas de limite concernant la couleur de la cargaison.

Un joueur ne peut jamais placer son navire dans son propre port et ne peut donc jamais acheter des marchandises de son propre magasin de port. Un joueur peut seulement acheter les caisses dans le magasin de port où son navire est présentement amarré.

4.6.3 Amarrage dans le port de l'île étrangère

Si l'action de mouvement mène à l'amarrage d'un navire dans le port de l'île étrangère, le propriétaire du navire (le joueur actif) doit maintenant mener une vente aux enchères pour toutes les caisses sur son navire. Ceci ne nécessite pas une action additionnelle.

Chacun des autres joueurs (les joueurs non-actifs) place un montant secret d'argent dans leur main qui représente leur offre pour toutes les caisses sur le navire. Les joueurs dévoilent ensuite simultanément leur offre. Le joueur actif (le vendeur) a maintenant deux options :

1. Accepter l'offre la plus élevée; ou
2. Refuser toutes les offres.

S'il y a égalité entre les joueurs pour l'offre la plus élevée, les joueurs qui ont offert cette somme doivent à nouveau placer un montant secret d'argent dans leur main qui sera ajouté à leur offre initiale. S'il y a toujours égalité, le vendeur choisit entre eux laquelle des offres il acceptera.

Dans tous les cas, la vente aux enchères met fin au tour du joueur actif, même si la vente prend lieu à la fin de la première action.

4.6.3.1 Accepter l'offre la plus élevée

Si le vendeur décide d'accepter l'offre la plus élevée, le joueur ayant offert cet offre lui donne cette somme d'argent en échange pour toutes les caisses sur le navire du vendeur. L'acheteur place ensuite ses caisses dans son secteur de l'île étrangère.

En plus de recevoir l'argent de l'acheteur, le vendeur reçoit également une subvention du gouvernement payée par la banque. Cette subvention est d'une somme équivalente à l'offre de l'acheteur. Donc, si un navire bleu vient tout juste de s'amarrer dans le port de l'île étrangère et que l'offre la plus élevée pour les caisses sur son bateau est de \$12, le joueur bleu reçoit un total de \$24 : \$12 de l'acheteur ainsi qu'une subvention du gouvernement de \$12 payée par la banque.

4.6.3.2 Refuser toutes les offres

Au lieu d'accepter l'offre la plus élevée, le joueur actif (le vendeur) peut refuser toutes les offres et acheter ses propres caisses. Cependant si tel est le cas, le joueur actif doit payer à la banque un montant équivalent à l'offre la plus élevée pour pouvoir placer ses caisses sur son secteur de l'île étrangère.

De plus, un vendeur qui achète ses propres caisses à l'île étrangère ne reçoit **AUCUNE SUBVENTION** du gouvernement. Par exemple, le joueur actif amarre son navire au port de l'île étrangère et l'offre la plus élevée pour les caisses sur son navire est de \$8. Le joueur décide que ses caisses auront une valeur de plus de \$8 au décompte final (6.1) et décide donc d'acheter ses caisses. Au lieu de recevoir un total de \$16, le joueur doit payer \$8 à la banque.

Notez que dans ce cas, le vendeur aura 3 fois moins d'argent à la fin de son tour que s'il avait vendu ses caisses à un adversaire. Cette option représente donc une décision coûteuse mais parfois absolument nécessaire, surtout si les offres sont trop basses.

5 PRÊTS

À n'importe quel moment, un joueur peut recevoir un prêt de la banque. Ceci ne nécessite pas une action et peut même être effectué durant la résolution d'une action.

Quand un joueur veut recevoir un prêt, il prend \$10 et un document de prêt de la banque. La banque ne donne que des prêts de \$10.

Au début de son prochain tour, le joueur doit payer l'intérêt à la banque pour son prêt (4.1). L'intérêt à payer est toujours \$1 par document de prêt.

Après avoir payé l'intérêt et à n'importe quel moment durant son tour, le joueur actif peut rembourser un ou plusieurs de ses prêts de \$10 à la banque pour éviter les paiements d'intérêt durant les tours consécutifs. Ceci ne requiert pas une action. Puisque les paiements d'intérêt se font en tout début de tour, il n'est pas possible de les éviter même si un joueur a assez d'argent pour rembourser les prêts

en début de tour. Il faut absolument rembourser les prêts avant la fin d'un tour pour pouvoir éviter les paiements d'intérêt au prochain tour.

La banque ne donne pas de prêts aux joueurs qui ont déjà 2 documents de prêts non-remboursés.

6 FIN DE LA PARTIE

La partie tire à sa fin dès que la zone de stock ne contient que 2 des 5 couleurs de caisses. Le joueur actif finit donc son tour et procède immédiatement au décompte final.

6.1 Décompte final

Chaque joueur prend ses caisses sur l'île étrangère et les trie selon leur couleur.

Chaque joueur dévoile leur carte de valorisation pour calculer le décompte final. Chaque couleur de caisse a une valeur différente sur chacune des cartes de valorisation. Cette valeur indique le montant d'argent que les joueurs recevront pour chacune de leurs caisses. Notez qu'une des couleurs sur chaque carte démontre une valeur de « 5/10 ». Si un joueur a pu rassembler au moins une caisse de chaque couleur sur leur secteur de l'île étrangère, chaque caisse « 5/10 » aura une valeur de \$10. Sinon, ces caisses auront chacune une valeur de \$5.

Avant de procéder au décompte véritable, chaque joueur doit d'abord rejeter toutes les caisses de la couleur la plus abondante sur leur secteur de l'île étrangère. Simplement trop de caisses de ce produit ont été importées dans ce secteur et ces caisses ont donc perdu toute leur valeur. Il est fort possible que la couleur à rejeter soit la couleur « 5/10 », rendant nul l'avantage potentiel de rassembler au moins une caisse de chaque couleur. S'il y a égalité au niveau de l'abondance des caisses d'un joueur, le joueur peut alors décider laquelle des couleurs il veut rejeter, sauf dans le cas où une des couleurs les plus abondantes soit la couleur « 5/10 ». Dans ce cas, la couleur rejetée doit être la couleur « 5/10 ».

Chaque joueur reçoit de la banque un montant égal à la valeur des caisses qui demeurent en leur possession, selon le taux d'échange indiqué sur leur carte de valorisation. Ce montant est ajouté à l'argent qu'ils ont en main.

De plus, chaque joueur reçoit \$2 pour chaque caisse présente dans leur magasin de port et \$3 pour chaque caisse présente sur leur navire.

Chaque joueur doit enfin payer \$ 11 à la banque pour chaque document de prêt non-remboursé.

Par exemple, un joueur possède 4 caisses oranges, 4 brunes, 3 beiges, 2 blanches et 2 noires dans leur secteur de l'île étrangère. Il possède également 3 caisses dans son magasin de port et 2 sur son navire. Il a un document de prêt non-remboursé et possède la carte de valorisation illustrée à droite.



Le joueur détermine d'abord s'il a rassemblé au moins une caisse de chaque couleur. Puisque c'est en effet le cas, ses caisses beiges ont chacune une valeur de \$10.

Le joueur détermine ensuite laquelle de ses couleurs est la plus abondante. Dans ce cas, il y a égalité entre ses caisses oranges et ses caisses brunes. Puisque les brunes n'ont qu'une valeur de \$2, il choisit de rejeter les brunes. Par contre, s'il avait 4 beiges (et non 3), il aurait été obligé de rejeter les beiges.

Le joueur reçoit \$2 pour chacune des 3 caisses dans son magasin de port et \$3 pour chacune des 2 caisses sur son navire.

En tout, l'argent que ce joueur recevrait de la banque serait :

Caisse sur l'île étrangère:			
4	x	\$10	= \$40
3	x	\$10	= \$30
2	x	\$6	= \$12
2	x	\$4	= \$8
			<u>\$90</u>
Caisse dans le magasin de port:			
3	x	\$2	= \$6
Caisse sur le navire:			
2	x	\$3	= \$6
			= <u>\$102</u>
Remboursement de prêt:			
			- \$11 = <u><u>\$91</u></u>

Ce joueur ajouterait ce montant à l'argent qu'il a en main.

Le joueur avec le plus grand montant d'argent à la fin du décompte final est le vainqueur. S'il y a égalité entre joueurs, le joueur avec le plus grand nombre de caisses (après le rejet de caisses en abondance) est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, ces joueurs partagent la victoire.

1

CONSEILS PRATIQUES

7.1 Variante de débutants

CONTAINER est un jeu avec un système économique que certains trouveront difficile à maîtriser. Pour cette raison, nous suggérons fortement que les nouveaux joueurs utilisent la « variante de débutants » décrite en détail dans la section 4.2 des règles. Il est fort possible que les joueurs veuillent continuer à utiliser la variante de débutants, particulièrement s'ils trouvent le système économique trop ardu.

7.2 Conseils stratégiques

Prenez en considération les conseils suivants lors de votre première partie : vous améliorerez sûrement vos chances de gagner!

Un joueur doit pouvoir déterminer la valeur dynamique des caisses en prenant compte de la quantité d'argent comptant présentement dans le jeu. Ceci vous aidera à déterminer quand il est mieux d'être un acheteur de caisses et quand il est mieux d'être un vendeur de caisses.

L'argent comptant peut être très limité, surtout tôt dans le jeu. Il faut se rappeler que chaque fois que vous construisez un bâtiment, ou payez de l'intérêt sur un prêt, vous soustrayez de l'argent du système économique. Si la plupart des joueurs ont plusieurs usines et plusieurs entrepôts, les joueurs qui ont pu retenir davantage leurs dépenses au cours du jeu auront un avantage important lors des ventes aux enchères car ceux-ci pourront faire l'achat de caisses à l'île étrangère à des prix considérablement réduits.

Lors des ventes aux enchères, faites sûrs d'offrir ce que vous jugez les caisses vous valent. Si vous êtes trop avare et vous n'offrez que quelques dollars, vous donnez l'avantage au vendeur qui peut lui-même acheter les caisses à bon marché pour le décompte final.

Souvenez vous que quand vous choisissez de refuser toutes les offres lors des ventes aux enchères sur l'île étrangère, vous renoncez non seulement à l'argent comptant supplémentaire de la subvention du gouvernement, mais également à l'avantage de retenir votre argent pour les prochains tours. Une caisse qui vous rapportera \$10 au décompte final a la même valeur quel que soit le tour où vous l'avez achetée. Au cours des premiers tours, il vaut bien mieux d'accepter \$6 pour une telle caisse afin d'accroître les possibilités d'achat et les profits en fin de partie.

CONTAINER est un jeu où les profits sont partagés à toutes les étapes de la chaîne industrielle. Il faut donc fixer les prix au centre de distribution et au magasin de port de façon à attirer les clients sans leur donner vos caisses à des prix trop bas. Si vous vendez vos caisses dans le magasin de port à \$2 par caisse, vous aurez sans doute toujours des clients à vos portes. Par contre, ce sont vos clients qui bénéficieront des gros profits lors de la vente aux enchères à l'île! Essayez donc de placer les caisses moins populaires à un prix inférieur pour attirer des clients et une variété de caisses à des prix plus élevés. Sous un tel modèle de ventes, vous pourriez vendre une caisse pour \$2, une pour \$3 et puis tout le reste à \$4 ou \$5. Vous pouvez ainsi garantir un ou deux clients sans sacrifier votre marge bénéficiaire.

1 INTRODUZIONE



Container è un gioco per 3/5 Giocatori che mette alla prova la capacità strategica degli stessi nel costruire e far funzionare un semplice sistema di domanda ed offerta. Il gioco si svolge su 5 Pannelli Giocatore e su un Tabellone rappresentante un'Isola Straniera. Ogni Pannello contiene spazi sui quali i Giocatori possono costruire fabbriche e magazzini. E' presente, inoltre, un'area portuale nella quale le navi dei Giocatori possono attraccare per caricare i Container per la spedizione internazionale. La particolarità di Container è quella di utilizzare come superficie di gioco il tavolo di gioco stesso, che funge da mare aperto.

Durante il proprio turno i Giocatori devono effettuare due azioni, ognuna delle quali consente di svolgere specifiche attività. I Giocatori possono scegliere di costruire un macchinario, per aumentare la propria produzione; possono aumentare il numero di magazzini nei quali depositare i Container per il proprio porto; possono poi considerare di muovere la propria nave in un porto avversario. In ogni turno un Giocatore dovrà valutare le migliori opzioni possibili e compiere una scelta saggia.

L'obiettivo primario è di portare i Container da una fabbrica ad un magazzino, caricarli su una nave e infine sbarcarli sull'Isola Straniera, per il consumo finale. Può sembrare abbastanza facile, ma c'è una complicazione: i Giocatori non possono acquistare o trasportare i propri Container; devono acquistare quelli degli ALTRI Giocatori. Ciò significa che ad ogni turno un Giocatore deve allettare gli avversari ad acquistare dalle sue fabbriche o magari a portare le loro navi in porto per caricare i Container da consegnare. Ci sono due modi per realizzare ciò. Primo, un Giocatore potrebbe semplicemente avere un miglior mix delle 5 diverse merci. Secondo, e in qualche modo più ovvio, un Giocatore potrebbe avere un miglior prezzo rispetto a quello che i suoi avversari possono offrire.

Una volta che i Container raggiungono l'Isola Straniera, tutti i Giocatori cambiano di ruolo e diventano i compratori per le proprie rispettive aree dell'Isola stessa. Ogni Giocatore, eccetto quello che ha appena attraccato con la sua nave, effettua un'offerta al buio, per l'intero carico di Container. Il "trasportatore" ha a questo punto due opzioni: incassare l'offerta più alta e ricevere il corrispondente ammontare dal Governo dell'Isola Straniera, a titolo di incentivo, oppure pagare l'offerta più alta alla banca e tenere l'intero carico per









la propria area sull'Isola. A volte le decisioni possono essere difficili visto che un Giocatore deve bilanciare il fabbisogno di cassa, con la fornitura degli importanti Container di cui l'Isola Straniera ha disperatamente bisogno.

Alla fine del gioco, tutto il fondo cassa è aggiunto al valore segreto dei Container in ciascuna area dei Giocatori sull'Isola Straniera. Questo valore è noto solo ai rispettivi Giocatori e rimane segreto per gli altri partecipanti, essendo rappresentato da una carta coperta, distribuita all'inizio della partita. C'è un colpo di scena finale: se un Giocatore è riuscito a collezionare almeno un Container per colore, nel corso della partita, riceve il doppio dei punti per i Container di un particolare colore. Infine ciascun Giocatore deve scartare i propri Container del colore più numeroso, senza ricevere nulla per questi, poiché acquistandone troppi ha saturato il fabbisogno dell'Isola Straniera, distruggendo valore.

Game Design	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Sviluppo	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Grafica ed Impaginazione	Mike Doyle
Responsabili di Produzione	Torben Sherwood, Rik Falch
Play Testing	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
Traduzione Tedesca	Patrick Korner, Henning Kröpke
Traduzione Francese	Jasen Robillard
Traduzione Olandese	Peter Kruijt
Traduzione Italiana	Fabrizio Autino
Traduzione Spagnola	Pol Cors

Special Thanks to Sheila Alessandra Rizzato Ewert, and Undine Krebs. They helped us all the time developing the game and gave much energy to the project.

2 CONTENUTO DEL GIOCO

<p>5x Pannelli Giocatore</p> 	<p>1x Tabellone Isola Straniera</p> 	<p>25x Macchinari 5 per ciascun colore, Nero, Bianco, Marrone, Legno e Arancio</p> 
	<p>5x Navi 1 per ciascun colore: Blu, Rosso, Giallo, Verde e Viola</p> 	<p>25x Magazzini</p> 
<p>5x Carte Valore Container</p> 	<p>10x Certificati di Debito</p> 	<p>115x Carte Denaro</p> 

3 PREPARAZIONE DEL GIOCO

3.1 Il Tabellone Isola Straniera è sistemato al centro del tavolo.

3.2 Ogni Giocatore prende uno dei Pannelli e lo sistema davanti a sé, sul tavolo. I porti devono essere rivolti verso il centro del tavolo. Se si gioca in meno di 5 Giocatori, i Pannelli inutilizzati andranno riposti nella scatola.

I Pannelli Giocatore sono composti da due differenti aree, l'Area Industriale e l'Area Portuale.

L'area più vicina al Giocatore è l'Area Industriale. Qui sono localizzati i Macchinari e i Depositi Industriali. L'area ha spazio per contenere fino a 4 Macchinari, negli spazi tondi marcati "Free", \$6, \$9 e \$12. Di fronte a questi spazi c'è il Deposito Industriale. In questo luogo, che contiene 4 spazi rettangolari, marcati \$1, \$2, \$3 e \$4, il Giocatore può vendere la merce, fabbricata dai propri Macchinari.

L'area più vicina al centro del tavolo è l'Area Portuale. Qui sono situati i Magazzini, il Deposito Portuale e i Porti del Giocatore. C'è spazio fino a 5 Magazzini sugli spazi quadrati marcati "Free", \$4, \$5, \$6 e \$7. Di fronte a questi spazi c'è il Deposito Portuale.

In esso un Giocatore può vendere la merce che ha acquistato presso i Depositi Industriali degli avversari. Il Deposito Portuale ha 5 spazi rettangolari, marcati \$2, \$3, \$4, \$5 e \$6.

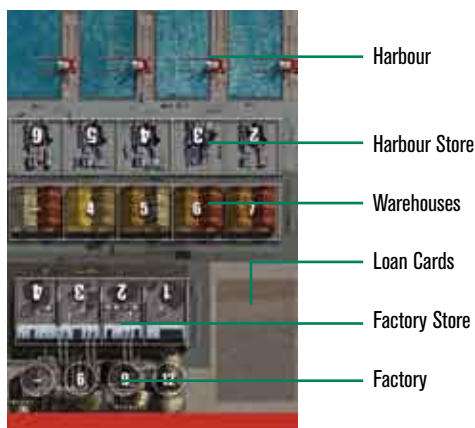
I porti possono contenere fino a 4 Navi. In essi un Giocatore la cui nave è attraccata può acquistare merce nel Deposito Portuale del proprietario del Porto.

3.3 Libera un'area del tavolo in modo che le parti del gioco, utilizzabili nella partita, siano facilmente accessibili.

Piazza il denaro e i certificati di debito in uno spazio che fungerà da banca.

A seconda del numero di Giocatori prendi il numero di Container indicato nella tabella sottostante, per ciascun colore. Dividi questi Container per colore e piazzali in questa zona del tavolo. Rappresentano la Scorta di Container per la partita.

# di Giocatori	# di Container per colore
3	12
4	16
5	20



Tutti i Magazzini andranno in quest'area, come scorta.

Piazza tutti i Macchinari, in questa stessa area, anch'essi come scorta.

3.4 Ogni Giocatore prende un Magazzino dalla scorta e lo piazza nel riquadro contrassegnato "Free", nella propria Area Portuale.

3.5 Posa 1 Macchinario per ciascun colore, dalla scorta, nel coperchio della scatola, in modo che ogni Giocatore possa estrarne uno a caso, col quale iniziare la partita. I Giocatori disporranno il Macchinario scelto a caso nel cerchio "Free" della propria Area Industriale.

Se si gioca in meno di 5 Giocatori, i Macchinari non estratti dal coperchio saranno rimessi nella relativa Scorta.

Adesso ogni Giocatore riceve un Container dalla Scorta, nel colore del proprio Macchinario appena estratto, e lo piazza nel rettangolo \$2 del proprio Deposito Industriale.

3.6 L'area del tavolo compresa fra tutti i Pannelli Giocatore e il Tabellone Isola Straniera rappresenta il Mare Aperto.

Ogni Giocatore posa la propria nave, del colore che rappresenta il proprio Pannello, in Mare Aperto, non importa dove.

Se si gioca in meno di 5 Giocatori, le navi in eccesso non sono utilizzate e sono lasciate nella scatola.

3.7 Ogni Giocatore riceve 20\$ in carte denaro (5 x \$1, 5 x \$2 e 1 x \$5). Ciascuno dovrà mantenere il proprio denaro nascosto dalla vista degli altri Giocatori.

3.8 Le 5 Carte Valore Container sono mescolate e ogni Giocatore ne riceve una, coperta e a caso. Queste carte indicano il valore di ciascun Container posseduto sul Tabellone Isola Straniera, alla fine del gioco. Le carte devono essere tenute nascoste, costantemente.

Se si gioca in meno di 5 Giocatori, le Carte Valore Container in eccesso sono riposte nella scatola. Il valore delle Carte inutilizzate è tenuto nascosto.

4 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il Giocatore iniziale è scelto a caso. Ogni Giocatore completa il suo turno, prima che la partita proceda verso il Giocatore successivo.

Il gioco si svolge in senso orario, attorno al tavolo.

Ci sono due attività "pre-turno" che ogni Giocatore svolge in quest'ordine:

1. Pagamento Interessi
2. Vendita Interna (se si usa la "variante principiante")

In seguito ogni Giocatore ha 2 azioni per svolgere una delle seguenti attività, in qualsiasi ordine. La stessa attività può essere compiuta due volte in un turno, ad eccezione dell'azione Produrre Merce.

3. Comprare un Magazzino O un Macchinario
4. Comprare Merce per il proprio Deposito Portuale
5. Produrre Merce (una volta sola per turno)
6. Navigare con la propria nave

4.1 Pagamento Interessi

All'inizio di ciascun turno se un Giocatore ha dei debiti (5) DEVE pagare i relativi interessi. Il Giocatore deve pagare \$1 per ciascun Certificato di Debito posseduto.

Se un Giocatore non riesce a pagare l'interesse alla Banca, la Banca si impossessa di un Container del Giocatore moroso per ciascun debito impagato, secondo le seguenti modalità.

La Banca si impadronisce di 1 Container preso dall'area del Giocatore moroso sul Tabellone Isola Straniera.

Se il Giocatore moroso non ha Container sull'Isola Straniera, la banca confischerà 2 Container presi dal Deposito Portuale del Giocatore inadempiente.

Se il Giocatore moroso non possiede Container o non ne ha abbastanza nel Deposito Portuale, la banca prenderà 1 Container dal Deposito Industriale per ciascun Container che il moroso non potrà fornire dal proprio Deposito Portuale. Ad esempio, se il Giocatore moroso ha due Certificati di Debito impagati ed un solo Container nel Deposito Portuale, la banca sequestrerà il Container posto nel Deposito Portuale e 1 Container addizionale preso dal Deposito Industriale del Giocatore moroso.

Se il Giocatore non possiede alcun Container, la banca sequestrerà un Magazzino o un Macchinario. In ogni caso i Macchinari posti su "Free" e \$6 e i Magazzini posti su "Free" e \$4 sono sempre al sicuro e non possono essere confiscati dalla banca.

Nel caso in cui il Giocatore non possieda nulla che la banca possa sequestrare, egli può evitare di pagare l'interesse residuo, solo per il turno in corso.

In ogni caso, la scelta dei Container, Magazzini o Macchinari che la banca confischerà, è fatta dal Giocatore alla destra di quello inadempiente. La scelta NON è effettuata dal moroso stesso.

4.2 Vendita Interna (Solo Variante Principianti)

Il Giocatore attivo può prendere un Container dal proprio Deposito Industriale e rimmetterlo nella Scorta di Container.

Se il Giocatore non ha Container nel proprio Deposito Industriale, può prenderne uno dal proprio Deposito Portuale e rimmetterlo nella Scorta di Container.

Il Giocatore quindi incassa \$2 dalla banca, per il Container restituito.

Questa azione non può essere utilizzata dal Giocatore nel corso del primo turno della partita.

4.3 Comprare un Magazzino O un Macchinario

Inizialmente ogni Giocatore possiede solo un Macchinario ed un Magazzino. Questa azione consente ad un Giocatore di comprare ulteriori Macchinari e Magazzini.

Per comprare ulteriori Macchinari o Magazzini un Giocatore deve pagare alla banca la somma indicata nel primo spazio Macchinario o Magazzino disponibile sul proprio Pannello Giocatore. Il costo per ciascun Macchinario o Magazzino aggiuntivo è riassunto nella tabella sottostante.

	Macchinario	Magazzino
1st	Free	Free
2nd	\$6	\$4
3rd	\$9	\$5
4th	\$12	\$6
5th	N/A	\$7

I Macchinari incrementano la Capacità Produttiva (4.5) e la Capienza dei Depositi Industriali (4.5) di un Giocatore. I Magazzini aumentano la Capienza dei Depositi Portuali (4.4). Queste accresciute capacità (produrre ed immagazzinare) hanno effetto immediato.

Un Giocatore non può mai possedere due macchinari dello stesso colore.

4.4 Comprare Container per il Deposito Portuale

Questa azione consente ad un Giocatore di comprare Container dai Depositi Industriali degli ALTRI Giocatori e piazzarli nel proprio Deposito Portuale. Si può comprare qualsiasi numero di Container, ma il totale dei Container nel Deposito Portuale di un Giocatore non può eccedere la capienza attuale del Deposito stesso.

La Capienza del Deposito Portuale di un Giocatore è pari ad 1 Container per ogni Magazzino attualmente posseduto. Ad esempio, se un Giocatore ha 4 Magazzini quel Giocatore può immagazzinare un massimo di 4 Container nel proprio Deposito Portuale.

L'acquirente paga al venditore la somma di tutti i Container che desidera acquistare. Per esempio, il Giocatore rosso ha due Container neri nel suo Deposito Industriale per \$2 e un Container arancio ed uno bianco, entrambi per \$4. L'acquirente sceglie di acquistare un Container nero ed uno arancio. Paga quindi al venditore \$6 e prende i relativi Container per piazzarli nel proprio Deposito Portuale.

Un Giocatore non può mai rifiutarsi di vendere un Container stivato nel suo Deposito Industriale.

Quando si acquista un Container, l'acquirente può sistemarlo in qualsiasi spazio del proprio Deposito Portuale per indicare a che prezzo il Giocatore vende quel Container agli altri Giocatori. Se l'acquisto riguarda più Container il Giocatore può scegliere di piazzarli nello stesso spazio dello stesso Deposito Portuale o in qualsiasi spazio di diversi Depositi Portuali.

Non c'è limite al numero o al numero di colori dei Container che possono essere piazzati in ogni Deposito Portuale, finché è rispettata la Capienza totale del Deposito Portuale. L'accatastamento dei Container in ciascuno spazio è incoraggiato, per apportare un tocco di realismo.

Oltre ad acquistarli e prezzarli un Giocatore può riorganizzare i propri Container all'interno del Deposito Portuale. Ciò può essere fatto, ad esempio, se il Giocatore ritiene di aver stabilito prezzi troppo alti o troppo bassi e desidera acquisire competitività. Un Giocatore non ha bisogno di acquistare Container da un avversario per procedere alla riorganizzazione del proprio Deposito Portuale. E' sufficiente dichiarare tale azione e poi riorganizzare i propri Container.

Questa attività costa un'azione per CIASCUN GIOCATORE dal quale il Giocatore di turno voglia acquistare Container. Ad esempio, se un Giocatore vuol comprare Container dal Giocatore rosso e da quello blu, per farlo consumerà entrambe le azioni previste nel suo turno. In ogni caso potrà comprare quanti Container desidera da ciascun Giocatore.

Un Giocatore non può mai acquistare Container dal proprio Deposito Industriale.

4.5 Produrre Merce (una volta per turno)

Questa azione consente ad un Giocatore di creare un certo numero di Container, dalla Scorta, e di piazzarlo nel proprio Deposito Industriale. Il numero di Container prodotti è uguale alla Capacità di Produzione attuale di un Giocatore ed è limitata dall'attuale Capienza del suo Deposito Industriale.

La Capacità di Produzione di un Giocatore è pari ad un Container per ogni Macchinario attualmente posto nell'Area Industriale. I Container **DEVONO** essere dello stesso colore del Macchinario che li produce.

La Capienza del Deposito Industriale di un Giocatore è pari a 2 Container per ogni Macchinario da questi attualmente posseduto. Per esempio se un Giocatore ha 3 Macchinari, quel Giocatore può immagazzinare nel proprio Deposito Industriale un massimo di 6 Container.

Quando produce un Container il Giocatore può piazzarlo in qualsiasi spazio del proprio Deposito Industriale. In questo modo egli indicherà il prezzo al quale venderà quel Container agli altri Giocatori. Se si creano più Container il Giocatore potrà piazzarli nello stesso spazio del Deposito Industriale o in vari diversi spazi del Deposito medesimo.

Non c'è limite al numero di Container o al numero di colori degli stessi che possono essere piazzati in ciascuno spazio del Deposito Industriale, finché si rispetta la Capienza totale dello stesso. L'accatastamento dei Container in ciascuno spazio è incoraggiato e apporta un tocco di realismo.

Se non ci sono abbastanza Container nella Scorta Container, si potrà produrre solo il disponibile. In ogni caso, se i Container sono disponibili, **DEVONO** essere prodotti. Un Giocatore non può **SCEGLIERE** di produrre meno della sua piena Capacità di Produzione. Nel caso in cui questa azione portasse il Giocatore a superare la Capienza attuale del suo Deposito, il Giocatore sceglierà quali Container produrre.

Oltre ad produrli e prezzarli un Giocatore può riorganizzare i propri Container all'interno del Deposito Industriale. Ciò può essere fatto, ad esempio, se il Giocatore ritiene di aver stabilito prezzi troppo alti o troppo bassi e desidera guadagnare competitività.

Indipendentemente dal numero di Container prodotti durante questa azione, Produrre Merce costa \$1 per essere svolta. Questo \$1 è pagato al Boss del Sindacato, che è sempre il Giocatore alla destra del Giocatore attivo.

Produrre Merce può essere eseguita una sola volta per turno.

4.6 Muovere la Nave

Questa azione consente ad un Giocatore di muovere la propria nave da un'area ad un'altra. Lo spostamento della nave da un'area ad un'altra richiede sempre il consumo di un'azione. Ci sono due aree nel gioco, il Mare Aperto e i Porti. Ci sono porti su ciascun Pannello Giocatore e sull'Isola Straniera. Il resto del tavolo è Mare Aperto.



Muovere da un Porto al Mare aperto richiede un'azione e un'altra azione è necessaria per muovere dal Mare Aperto al Porto. Un Giocatore non può mai spostarsi direttamente da un Porto ad un altro con una singola azione, poiché ciò comporta sempre prima il passaggio in Mare Aperto. Ci sono 3 possibili scenari per la conclusione dell'azione Muovere la Nave:

1. Il movimento termina in Mare Aperto;
2. Il movimento termina nel Porto di un altro Giocatore;
3. Il movimento termina al Porto dell'Isola Straniera.

4.6.1 Il Movimento termina o inizia in Mare Aperto

Se questa azione termina in Mare aperto, non succede nulla più, e l'azione è compiuta.

4.6.2 Il Movimento termina nel Porto di un altro Giocatore

Se questa azione termina nel Porto di un altro Giocatore, colui che sta muovendo la nave ha ora l'opzione di comprare Container in quel Deposito Portuale. Ciò non richiede un'azione addizionale, a patto che sia realizzata **ALLA FINE** di un'azione Muovere la Nave. Un'azione separata è necessaria se il Giocatore sceglie di acquistare Container per la propria nave all'inizio di un'azione; il Giocatore **NON** ha diritto a muovere la sua nave come parte della stessa azione. Si deve spendere una nuova azione per farlo.

Una nave può trasportare un massimo di 5 Container alla volta e non ci sono restrizioni alla combinazione di colori dei Container che essa può trasportare.

L'acquirente paga al venditore l'importo totale di tutti i Container che desidera comprare. Per esempio, il Giocatore rosso ha due Container neri, nel suo Deposito Portuale, per \$3 e un marrone ed un legno per \$4. L'acquirente sceglie di comprare un Container nero e quello legno. Paga \$7 al venditore e prende i Container nero e legno per piazzarli sulla sua nave.

Un Giocatore non può mai rifiutarsi di vendere un Container dal proprio Deposito Industriale.

Un Giocatore non può **MAI** collocare la propria nave nel proprio Porto e di conseguenza non può **MAI** comprare dal proprio Deposito Portuale. Un Giocatore non può mai comprare Container da un Deposito Portuale se non ha la propria nave nel Porto corrispondente.

4.6.3 Il movimento termina nel Porto dell'Isola Straniera.

Se l'azione termina nel Porto dell'Isola Straniera, il Giocatore che muove la nave deve ora indire un'asta singola per tutti i Container della sua nave. Ciò non richiede un'azione addizionale.

Ogni Giocatore, eccetto il venditore, pone segretamente nella propria mano un certo ammontare di denaro, come offerta per **TUTTI** i Container sulla nave del venditore. Ogni Giocatore ora rivela simultaneamente la propria offerta. Il venditore a questo punto ha 2 scelte:

1. Accettare l'offerta più alta; oppure
2. Declinare tutte le offerte.

Nel caso in cui ci sia un'uguaglianza per l'offerta più alta, i Giocatori in parità devono posare quell'offerta sul tavolo e offrire una somma **ADDIZIONALE** di denaro, per risolvere la parità. Il valore totale dell'offerta diventa quindi quello dell'offerta iniziale, più quella addizionale. Se c'è ancora parità dopo l'offerta ulteriore, il venditore ha la facoltà di scegliere quale accettare.

In entrambi i casi, l'asta conclude il turno di un Giocatore, anche se si svolge alla fine della prima azione.

4.6.3.1 Accettare l'offerta più alta

Se il venditore decide di accettare l'offerta più alta per tutti i Container trasportati sulla sua nave, il Giocatore che si è aggiudicato l'asta paga il prezzo offerto al venditore. Il venditore gli consegna tutti i Container della sua nave. Il maggior offerente colloca quindi questi

Container nella sua area, sul Tabellone Isola Straniera.

Oltre a ricevere denaro dal maggior offerente, il Giocatore attivo incassa la stessa somma di denaro dalla banca. Ad esempio, se la nave blu ha appena attraccato presso l'Isola Straniera e l'offerta più alta per i Container trasportati è \$12, il Giocatore blu riceve un totale di \$24 e cioè \$12 dal maggior offerente più \$12 quale sussidio governativo dalla banca.

4.6.3.2 Declinare tutte le offerte

Se il venditore decide di non accettare l'offerta più alta, perché pensa che sia insufficiente, può declinare tutte le offerte e pagare egli stesso per i Container. Il venditore versa l'offerta più alta che sia stata fatta per i suoi Container alla banca e colloca i propri Container nella sua area sul Tabellone Isola Straniera.

Quando il Giocatore attivo acquista i propri Container, egli **NON** riceve il corrispondente ammontare di denaro dalla banca. Ad esempio, il Giocatore di turno ha appena attraccato nel Porto dell'Isola Straniera e l'offerta più alta per i Container della sua nave è di \$8. Il Giocatore attivo decide che tali Container hanno un valore superiore nel corso del conteggio finale (6.1) e sceglie così di acquistare i Container da sé. Invece di ricevere \$16, il Giocatore di turno paga \$8 alla banca.

Questa è una scelta molto costosa per il Giocatore di turno, poiché comporta di ritrovarsi alla fine del turno con 3 volte meno denaro. Comunque, possono esserci situazioni in cui il Giocatore stima tale decisione necessaria, ad esempio quando tutte le offerte siano eccezionalmente basse.

5 PRESTITI

In ogni momento un Giocatore può richiedere un prestito alla banca. Ciò non richiede un'azione e può essere fatto nel mezzo di qualsiasi azione.

Quando un Giocatore riceve un prestito, prende un Certificato di Debito dal mazzo e \$10 dalla banca. Tutti i prestiti bancari valgono solo \$10.

All'inizio del prossimo turno del Giocatore egli **DEVE** pagare gli interessi (4.1) del prestito. L'interesse ammonta sempre ad \$1 per turno, per ogni Certificato di Debito.

Il Giocatore può, in ogni momento durante il suo turno, dopo aver pagato gli interessi, rimborsare l'intero prestito alla banca, per evitare di pagare interessi nel suo prossimo turno. Ciò non richiede un'azione, e non consente al Giocatore di evitare il pagamento degli interessi nel turno corrente. In ogni caso, se il Giocatore non rimborsa il prestito

durante il suo turno in corso, dovrà pagare gli interessi all'inizio del suo prossimo turno, anche se ha abbastanza denaro per rimborsare l'intero finanziamento.

Il numero massimo di prestiti che un Giocatore può avere in un dato momento è due.

6 TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando due qualsiasi dei cinque colori della Scorta Container non sono più disponibili. Quando ciò accade il Giocatore di turno che ha portato alla fine del gioco conclude il suo turno normalmente. Dopo il turno di questo Giocatore il gioco termina. Si passa quindi al calcolo del punteggio finale.

6.1 Punteggio Finale

Ogni Giocatore divide i propri Container del Tabellone Isola Straniera per i rispettivi colori.

Ciascun Giocatore fa ora riferimento alla propria Carta Valore Container. Ogni colore ha un valore. Questo rappresenta la quantità di denaro che il Giocatore riceve per ogni Container di quel colore presente nella propria area sull'Isola Straniera. Ogni Carta Valore Container ha anche un colore speciale, che vale molto di più se quel Giocatore possiede almeno un Container per ciascun colore sul Tabellone Isola Straniera. Questo colore ha due valori raffigurati: 5 e 10. Se un Giocatore è stato in grado di raccogliere almeno un Container per ciascun colore, tale Giocatore usa il valore di 10 per i rispettivi Container. Se il Giocatore non è riuscito a collezionare almeno un Container per colore, deve usare il valore di 5 per ciascun Container di quel colore.

Ogni Giocatore ora scarta **TUTTI** i Container del colore più numeroso. C'è abbondanza di quel prodotto sull'Isola Straniera ed esso ha perso il suo valore. E' possibile che il colore da scartare sia il colore che vale doppio, cosa che renderà inutile ogni potenziale beneficio di aver raccolto un Container per colore. Se un Giocatore ha due colori con la maggioranza di Container, deve decidere quale colore scartare. Se la parità coinvolge il colore che vale doppio, insieme ad un altro colore, allora **DOVRA'** essere scartato il colore che vale doppio.

Ciascun Giocatore riceve quindi dalla banca denaro corrispondente al valore finale dei propri restanti Container. Questo denaro si aggiunge a tutto il denaro attualmente in possesso del Giocatore.

Inoltre, ogni Giocatore riceve anche \$2 per ciascun Container residuo nel proprio Deposito Portuale e \$3 per ciascun Container rimasto sulla propria Nave.

Infine ogni giocatore detrae dal suo totale \$11 per ciascun Certificato di Debito scaduto ed ancora in suo possesso.

Per esempio, un Giocatore ha nella propria area sul Tabellone Isola Straniera 4 Container arancio, 4 marrone, 3 legno, 2 bianchi e 2 neri. Ha anche 3 Container rimasti nel suo Deposito Portuale e 2 sulla sua Nave. Possiede ancora un Certificato di Debito scaduto. La sua Carta Valore Container è questa;



Il Giocatore prima stabilisce se ha collezionato almeno un Container per colore. In questo esempio l'ha fatto, così i suoi Container tinta legno varranno \$10 ciascuno.

Il Giocatore determina ora in quale colore ha il maggior numero di Container. In questo esempio, ha la maggioranza sia di arancio che di marrone così ha la scelta di quale colore eliminare. Poiché i Container marroni valgono meno, sceglie di scartare tali Container (se avesse avuto anche 4 Container tinta legno, non avrebbe avuto altra scelta che scartare proprio questi).

Il Giocatore riceverà anche \$2 per ciascun dei 3 restanti Container nel suo Deposito Portuale e \$3 per ciascun Container rimasto sulla sua nave.

Il denaro che il Giocatore riceverà dalla banca sarà dunque;

Container sulla Isola Straniera;	
4	x \$10 = \$40
3	x \$10 = \$30
2	x \$6 = \$12
2	x \$4 = \$8
	<u>\$90</u>
Container nel Deposito Portuale;	
3	x \$2 = \$6
Container sulla nave:	
2	x \$3 = \$6
	= <u>\$102</u>
Certificati di Debito scaduti:	
- 11	= <u>\$91</u>

Il Giocatore aggiunge tale denaro alla somma che può ancora avere in mano, realizzando così l'incasso totale per la sua partita.

Il Giocatore con più denaro al termine del conteggio finale è il vincitore. Nel caso di una parità, il Giocatore con più Container sul Tabellone Isola Straniera è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio i Giocatori appaiati si dividono la vittoria.

1 SUGGERIMENTI STRATEGICI PER IMPRENDITORI ENTUSIASTI

7.1 Variante Principiante

Container è un gioco non facile da padroneggiare e il sistema economico può dimostrarsi a volte davvero crudele. Per questo è altamente raccomandabile che i Giocatori alle prime esperienze utilizzino la "Variante Principiante" descritta poc'anzi (4.2). E' addirittura possibile che i Giocatori vogliano continuare ad usare la variante, specialmente se dovessero trovare il sistema economico troppo difficile o implacabile.

7.2 Suggerimenti

Quando giocate la prima partita a Container, tenete presente questi aspetti. Pur non esistendo un metodo sicuro per vincere, ci sono alcune buone strade per aumentare le vostre possibilità!

Un Giocatore deve essere in grado di determinare il valore dei Container in campo e confrontare tale informazione rispetto al denaro attualmente in gioco. Ciò aiuterà a comprendere se quel Giocatore dovrà essere un acquirente o un venditore di Container.

Il denaro può davvero scarseggiare, specialmente all'inizio della partita. Ricordate che ogni volta che si sceglie di costruire o ogni volta che pagate interessi, state togliendo denaro dal gioco. Se tutti i Giocatori stanno costruendo in quantità, diventa un considerevole vantaggio detenere denaro. Ciò significa infatti che mentre altri Giocatori non riescono ad essere concorrenziali sulle aste dei trasporti che attraccano sull'Isola Straniera, voi potrete facilmente concludere acquisti, e probabilmente a prezzi notevolmente ridotti!

Quando si fa un'offerta per i Container sulla nave, siate sicuri di offrire quello che per voi è il vero valore. Se mercanteggiate troppo e fate offerte basse, con l'intenzione di strappare l'affare, potreste perdere il carico, visto che il venditore ha l'opzione di comprare il carico per sé. Ciò può essere di grande vantaggio per il venditore, che così non paga troppo i Container E contemporaneamente ne acquisisce il valore per la fine del gioco.

Ricordate che quando scegliete di rifiutare tutte le offerte sull'Isola Straniera, e acquistate voi stessi il carico, non solo rinunciate al denaro extra del sussidio governativo, ma anche al vantaggio di possedere contante. Un Container da \$10 sull'Isola Straniera è importante, ma varrà sempre \$10, sia che lo prendiate al primo o al quindicesimo turno. E' molto meglio accettare \$6 per quello stesso Container, e poi mettere quel denaro a fruttare per generare altro contante più avanti nel gioco.

Quando stabilite i prezzi dei Container, ricordate che questo è un gioco di diversificazione dei profitti. Se vendete sempre i vostri Container nel Deposito Portuale a \$2 l'uno, sarete pieni di clienti. Il problema è che quegli acquirenti porteranno i vostri Container sull'Isola Straniera per fare grandi profitti! Provate invece a modulare i prezzi dei Container meno richiesti ad un importo più basso e poi preparate una "schiera" di Container a prezzi più alti. Probabilmente venderete un Container per \$2, uno per \$3, e poi tutto il resto per \$4 e \$5. Potrete avere meno acquirenti in questo modo, ma cesserete anche di lasciarvi scappare il margine di profitto relativo alla fase di trasporto. Lo stesso discorso può valere anche per i Depositi Industriali.



Container is een spel voor 3 tot 5 spelers dat het vermogen van de spelers test om een eenvoudig vraag en aanbod systeem op te zetten en te bedrijven. Het spel wordt gespeeld op 5 spelersborden en een buitenlands eilandbord. Elk spelersbord heeft velden waarop de spelers fabrieken en warenhuizen kunnen bouwen. Daarnaast is er een havengebied waar de schepen van andere spelers mogen aanleggen om containers te laden voor internationaal transport. Container is een uniek spel omdat het de tafel zelf als deel van het speelveld gebruikt: het dient als open zee.

Een speler kan twee acties uitvoeren in zijn beurt. Iedere actie stelt de speler in staat om bepaalde taken uit te voeren. Een speler kan een fabriek bouwen om de productie te verhogen. Hij kan er ook voor kiezen om het aantal warenhuizen dat containers opslaat voor de haven te vergroten. Men kan overwegen zijn boot naar de haven van een andere speler te sturen. Iedere beurt moeten de spelers de beste opties overwegen en een verstandige beslissing nemen.

Het doel is om containers vanuit een fabriek naar een warenhuis te brengen, op een schip te verladen en uiteindelijk naar het buitenlandse eiland te verschepen voor consumptie. Dit klinkt eenvoudig, maar er is een complicatie: spelers mogen hun eigen Containers niet kopen of verschepen; ze moeten de Containers van **ANDERE** spelers kopen. Dit betekent dat een speler iedere beurt andere spelers ertoe moet zien te verleiden Containers van hun fabrieken te kopen, of om met hun schip de haven binnen te lopen om Containers te laden voor transport. Er zijn twee manieren om dit voor elkaar te krijgen. Ten eerste kan een speler gewoonweg een betere verzameling van de vijf verschillende goederen hebben. Ten tweede, en meer voor de hand liggend, kan een speler een betere prijs geven dan zijn tegenstanders kunnen betalen.

Zodra de Containers het buitenlandse eiland bereiken, veranderen de spelers van rol en worden zij kopers voor hun gebied op het buitenlandse eiland. Op de speler na waarvan het schip zojuist aan het eiland aangemeerd is, doen alle spelers een blind bod op de volledige lading Containers. De verschepende speler heeft dan twee opties: hij kan het bod accepteren **EN** hetzelfde bedrag van de regering van het eiland krijgen, of hij kan het hoogste bod aan de bank betalen en de hele lading voor zijn eigen gebied op het eiland houden. De beslissingen kunnen moeilijk zijn omdat de spelers moeten kiezen tussen










handgeld en het voorzien van het eiland van de belangrijke Containers die het zo broodnodig heeft.

Aan het eind van het spel wordt het handgeld opgeteld bij de geheime waarde van de Containers die op het eiland in het gebied van de speler staan. De waarde is alleen bekend aan de betreffende speler en staat op een kaart die voor aanvang van het spel uitgedeeld is. Er is nog een klein staartje: de speler die van alle soorten tenminste één container heeft weten te verkrijgen krijgt dubbele punten voor zijn Containers met twee verschillende waarden (de belangrijkste). Daarna moeten de spelers de Containers waarvan zij er het meeste hebben verwijderen, zonder dat ze daarvoor punten krijgen: ze hebben er al te veel aan verdiend door overvloedige aanvoer naar het eiland, waardoor de Containers waardeloos geworden zijn.

Spelontwerp	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Ontwikkeling	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Grafische Vormgeving	Mike Doyle
Productie Managers	Torben Sherwood, Rik Falch
Speltests	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
Duitse Vertaling	Patrick Korner, Henning Kröpke
Franse Vertaling	Jasen Robillard
Nederlandse Vertaling	Peter Kruijt
Italiaanse Vertaling	Fabrizio Autino
Spaanse Vertaling	Pol Cors

Onze speciale dank gaat uit naar Sheila Alessandra Rizzato Ewert, en Undine Krebs. Zij hebben ons continu terzijde gestaan bij de ontwikkeling van het spel, en hebben het project van de nodige energie voorzien.

2 SPELONDERDELEN

<p>5x Spelersborden</p> 	<p>1x Buitenlands Eilandbord</p> 	<p>25x Machines 5 in Zwart, Wit, Bruin, Beige en Oranje</p> 
<p>5x Kunststof Schepen 1 in Blauw, Rood, Geel, Groen en Paars</p> 	<p>25x Warenhuizen</p> 	<p>100x Containers (20 in Zwart, Wit, Bruin, Beige en Oranje)</p> 
<p>5x Container- waardekaarten</p> 	<p>10x Leenbrieven</p> 	<p>115x Speelgeldkaarten</p> 

3 SPELOPZET

3.1 Het Buitenlandse Eilandbord wordt midden op de tafel gelegd.

3.2 Iedere speler neemt een Spelersbord en legt het voor zich neer. De Havens moeten naar het midden van de tafel wijzen. Laat de overgebleven Spelersborden in de doos wanneer met minder dan vijf spelers gespeeld wordt.

Het Spelersbord heeft twee verschillende gebieden: het Fabrieksgebied en het Havengebied.

Het gebied het dichtst bij de speler is het Fabrieksgebied. Hier bevinden zich de Machines en de Fabriekswinkels van de speler. Er is ruimte voor vier Machines op de ronde velden die aangegeven worden met “-”, \$6, \$9 en \$12. Voor deze velden ligt de Fabriekswinkel. Hier kan de speler de goederen die zijn Machines maken verkopen. Het heeft vier rechthoekige velden die aangeduid zijn met \$1, \$2, \$3 en \$4.

Het gebied het dichtst bij het midden van de tafel is het Havengebied. Hier zijn de Warenhuizen, Havenwinkels en Havens van de speler gesitueerd. Er is ruimte voor vijf Warenhuizen op de vierkante velden aangegeven met “-”, \$4, \$5, \$6 en \$7. Voor deze velden ligt de Havenwinkel. Hier kan de speler de goederen die hij uit de Fabriekswinkel

van een andere speler gekocht heeft verkopen. De Havenwinkel heeft vijf rechthoekige velden waarop \$2, \$3, \$4, \$5 en \$6 aangegeven is.

In de Havens is ruimte voor vier Schepen. Een speler die zijn schip in de haven van een andere speler heeft liggen kan goederen uit de Havenwinkels van die speler kopen.

3.3 Maak aan één kant van de tafel een ruimte vrij waar de spelonderdelen tijdens het spel onder handbereik liggen.

Leg al het speelgeld en de Leenbrieven bij elkaar op een plaats die als bank dient.

Neem een aantal Containers per kleur, afhankelijk van het aantal spelers, zoals in onderstaande tabel is weergegeven. Plaats deze Containers gesorteerd in de voornoemde ruimte. Dit is de Containervoorraad voor het spel.

# Spelers	# Containers van ELKE kleur
3	12
4	16
5	20



Havens

Havenwinkels

Warenhuizen

Leenbrieven

Fabriekswinkels

Fabrieksgebied

Leg alle Warenhuizen in deze ruimte. Dit is de Warenhuisvoorraad.

Leg alle Machines in de ruimte. Dit is de Machinevoorraad.

3.4 Iedere speler neemt een Warenhuis uit de voorraad en zet dit op het vierkante veld “-” in zijn Havengebied.

3.5 Doe van iedere kleur een Machine in de deksel van de doos en laat iedere speler willekeurig een Machine trekken om het spel mee te beginnen. De spelers zetten hun Machine op het ronde veld “-” in hun Fabrieksgebied.

Wanneer met minder dan vijf spelers gespeeld wordt, gaan de overige Machines terug in de Machinevoorraad.

Iedere speler krijgt nu een Container uit de Containervoorraad die overeen komt met de kleur van hun willekeurig getrokken Machine en zet deze in het rechthoekige veld \$2 in de Fabriekswinkel.

3.6 De ruimte op tafel tussen de Spelersborden en het Buitenlandse Eilandbord is de Open Zee.

De spelers zetten het Schip in de kleur die overeenkomt met hun Spelersbord ergens in Open Zee.

Wanneer er met minder dan vijf spelers gespeeld wordt, gaan de overgebleven schepen terug de doos in.

3.7 Iedere speler krijgt \$20 speelgeld (5 x \$1, 5 x \$2 en 1 x \$5). De spelers moeten hun speelgeld geheim houden voor hun tegenstanders.

3.8 De vijf Containerwaardekaarten worden blind geschud waarna iedere speler er 1 krijgt. Deze kaarten geven de waarde aan van de Containers die de spelers aan het einde van het spel op het Buitenlandse Eiland hebben staan. Deze kaarten moeten gedurende het spel geheim gehouden worden.

Wanneer er met minder dan vijf spelers gespeeld wordt, gaan de overgebleven kaarten ongezien de doos in.



HIET SPEELVERLOOP

Bepaal willekeurig een startspeler. Iedere speler maakt zijn beurt af voordat de volgende speler aan de beurt is.

Het spel verloopt linksom.

Er zijn twee acties die iedere speler in de aangegeven volgorde voor zijn beurt moet uitvoeren:

1. Rente Betalen
2. Binnenlandse Verkoop (“Beginnersvariant”)

Daarna kan de speler twee van de volgende acties in willekeurige volgorde uitvoeren. Dezelfde actie mag tweemaal gekozen worden, behalve de actie “Produceer Goederen”.

3. Koop een Warenhuis OF Koop een Machine
4. Koop Goederen voor de Havenwinkel
5. Produceer Goederen (één keer per beurt)
6. Verplaats het Schip

4.1 Rente Betalen

Wanneer een speler leningen heeft lopen (5.) **MOET** hij aan het begin van zijn beurt rente betalen. De speler betaalt \$1 voor elke Leenbrief die hij heeft.

Wanneer een speler de rente niet kan betalen, legt de bank beslag op één of meer Containers van de betreffende speler voor elke niet betaalde lening, en wel op de volgende manier:

De bank neemt één Container in beslag uit het gebied van de betreffende speler op Buitenlandse Eiland.

Wanneer de delinquente speler geen Containers op het Buitenlandse Eiland heeft staan, dan neemt de bank twee Containers in beslag uit de Havenwinkel van de speler.

Wanneer de delinquente speler geen of niet voldoende Containers in zijn Havenwinkel heeft, legt de bank beslag op één Container uit de Fabriekswinkel van de speler voor elke Container die de speler niet kon leveren vanuit de Havenwinkel. Wanneer een speler bijvoorbeeld twee onbetaalde Leenbrieven heeft, en maar één Container in de Havenwinkel, dan legt de bank beslag op de Container uit de Havenwinkel en de tweede Container uit de Fabriekswinkel.

Wanneer de speler helemaal geen Containers in het spel heeft, neemt de bank een Warenhuis of een Machine in beslag. De Machines op “-” en \$6 en de Warenhuizen op “-” en \$4 zijn echter altijd veilig en kunnen niet door de bank in beslag genomen worden.

In het geval dat de speler niets heeft om de bank mee te betalen, vervalt de overblijvende rente alleen voor de huidige beurt.

De Containers, Machines of Warenhuizen die door de bank in beslag worden genomen, worden in alle gevallen uitgekozen door de speler aan de rechterzijde van de delinquente speler. De keuze wordt **NIET** door de speler zelf gemaakt.

4.2 Binnenlandse Verkoop (Beginnersvariant)

De actieve speler mag één Container uit zijn Fabriekswinkel nemen en terugleggen in de Containervoorraad.

Wanneer een speler geen Container in zijn Fabriekswinkel heeft liggen mag hij er één uit zijn Havenwinkel nemen en terugleggen in de Containervoorraad.

De speler krijgt dan \$2 van de bank voor de teruggelegde Container.

Deze actie mag niet gebruikt worden in de eerste beurt van de speler.

4.3 Een Warenhuis OF Machine Kopen

Bij aanvang heeft iedere speler slechts één Machine en één Warenhuis. Met deze actie kan de speler een extra Machine of Warenhuis kopen.

Om een Machine of Warenhuis te kopen moet de speler het bedrag aan de bank betalen dat aangeven staat in het volgende Machine- of Warenhuisveld op het Spelersbord. De kosten voor iedere volgende Machine of ieder volgend Warenhuis staan aangegeven in onderstaande tabel.

	Machine	Warenhuis
1st	Gratis	Gratis
2nd	\$6	\$4
3rd	\$9	\$5
4th	\$12	\$6
5th	n.v.t.	\$7

Machines vergroten de Productiecapaciteit (4.5) en de Opslagcapaciteit van de Fabriek (4.5). Warenhuizen vergroten de Opslagcapaciteit van de Haven (4.4). De vergrote capaciteit is onmiddellijk beschikbaar.

Een speler mag nooit twee Machines van dezelfde kleur bezitten.

4.4 Containers Kopen voor de Havenwinkel

Met deze actie kan een speler Containers kopen uit de Fabriekswinkel van een **ANDERE** speler en die in zijn Havenwinkel zetten. Elk aantal Containers kan gekocht worden, maar er kunnen niet meer Containers in de Havenwinkel gezet worden dan de opslagcapaciteit van de Havenwinkel.

De opslagcapaciteit van de Havenwinkels van een speler is gelijk aan 1 Container voor elk Warenhuis dat de speler bezit. Wanneer een speler bijvoorbeeld 4 warenhuizen heeft, kan hij maximaal 4 Containers opslaan in de Havenwinkel.

De aankopende speler betaalt de verkopende speler het volledige bedrag voor de Containers die hij wil kopen. Voorbeeld: de rode speler heeft twee zwarte Containers in zijn Fabriekswinkel voor \$2, en een witte en oranje Container voor \$4. De kopende speler wil een zwarte en oranje Container kopen. Hij betaalt \$6 aan de verkopende speler en neemt de oranje en zwarte Container die hij in zijn Havenwinkel zet.

Een speler mag nooit weigeren een Container uit zijn Fabriekswinkel te verkopen.

Wanneer een Container gekocht is, mag de aankopende speler die Container op elke plaats in zijn Havenwinkel zetten. Dit geeft aan voor welk bedrag de speler de Container wil verkopen aan andere spelers. Wanneer een aantal Containers gekocht is, mag de speler ze in hetzelfde veld van de Havenwinkel zetten, of in elk aantal verschillende velden in de Havenwinkel.

Er is geen limiet aan het aantal Containers of het aantal Containerkleuren dat in één veld in de Havenwinkel geplaatst kan worden, zolang de totale Havenopslagcapaciteit in acht genomen wordt. Stapelen van Containers in een veld wordt aangemoedigd om het realisme te vergroten.

Naast het aankopen en prijzen van Containers mag een speler de containers in zijn Havenwinkel herschikken. Dit kan bijvoorbeeld gedaan worden omdat een speler vindt dat hij zijn Containers voor een te hoge of te lage prijs aanbiedt en meer concurrerend wil zijn. Een speler hoeft geen Containers van een andere speler te kopen om de Containers in zijn Havenwinkel te herschikken. Hij hoeft alleen de actie aan te kondigen en daarna zijn Containers te herschikken.

Deze actie kost een actie **PER SPELER** waarvan de actieve speler Containers koopt. Wanneer een speler bijvoorbeeld Containers wil kopen van de rode en blauwe speler, moet hij de beide acties voor deze beurt daarvoor gebruiken. Hij kan echter zo veel Containers kopen van deze beide spelers als hij wil.

Een speler mag nooit Containers kopen uit zijn eigen Fabriekswinkel.

4.5 Goederen Produceren (één keer per beurt)

Met deze actie kan de speler een aantal Containers vanuit de Containervoorraad produceren en ze in zijn Fabriekswinkel plaatsen. Het aantal Containers dat geproduceerd wordt is gelijk aan de huidige Productiecapaciteit en wordt beperkt door de Fabrieksopslagcapaciteit van de speler.

De Productiecapaciteit van een speler is gelijk aan 1 Container per Machine in de Fabrik van de speler. De Containers moeten van dezelfde kleur zijn als de Machine die ze produceert.

De Fabrieksopslagcapaciteit van een speler is gelijk aan twee maal het aantal machines dat de speler bezit. Als een speler bijvoorbeeld drie Machines heeft, kan hij maximaal zes Containers opslaan in zijn Fabriekswinkel.

Wanneer er een Container geproduceerd is, mag de speler die op één van zijn velden in zijn Fabriekswinkel zetten. Dit geeft de prijs aan die de andere spelers moeten ervoor moeten betalen. Wanneer er meer dan één Container geproduceerd wordt, mag de speler ze in hetzelfde veld zetten of in een aantal verschillende velden in de Fabriekswinkel.

Er is geen limiet aan het aantal Containers of het aantal Containerkleuren dat in een veld van de Fabriekswinkel opgeslagen kan worden, zolang de maximum opslagcapaciteit van de Fabriekswinkel in acht genomen wordt. Stapelen van de Containers in een veld wordt aangemoedigd om het realisme te vergroten.

Als er niet genoeg Containers in de Containervoorraad aanwezig zijn, dan worden alleen de Containers geproduceerd die beschikbaar zijn. Als er echter Containers aanwezig zijn, dan **MOETEN** ze geproduceerd worden. Een speler mag er niet voor **KIEZEN** om minder te produceren dan zijn Productiecapaciteit. Wanneer dit ertoe zou leiden dat de speler de opslagcapaciteit van zijn Fabriekswinkel overschrijdt, kiest de speler welke Containers hij produceert.

Naast het produceren en prijzen van zijn Containers, mag de speler er ook voor kiezen de Containers in de Fabriekswinkel te herschikken. Een speler kan hiervoor kiezen als hij zijn Containers te laag of te hoog geprijsd heeft, en hij meer concurrerend wil zijn.

Ongeacht het aantal Containers dat in deze actie geproduceerd wordt, de actie Goederen Produceren kost altijd \$1. Deze \$1 wordt betaald aan de vakbondsleider. Dit is de speler rechts van de actieve speler.

De actie Goederen Produceren kan maar één keer per beurt uitgevoerd worden.

4.6 Het Schip Verplaatsen

Met deze actie kan de speler zijn Schip van het ene gebied naar het andere verplaatsen. Er is 1 actie voor nodig om het Schip van een gebied naar een ander gebied te verplaatsen. Er zijn twee gebieden in het spel: Open Zee en Havens. Er zijn Havens op ieder Spelersbord en op het Buitenlandse Eilandbord. De rest van de tafel is Open Zee.



Er is 1 actie voor nodig om van een Haven naar Open Zee te varen en 1 actie om van Open Zee een Haven binnen te varen. Een speler kan nooit met 1 actie van een Haven naar een andere Haven varen, dit moet altijd via Open Zee. Er zijn drie manieren waarop de actie Schip Verplaatsen kan eindigen:

1. De beweging eindigt op Open Zee;
2. De beweging eindigt in een Haven van een andere speler;
3. De beweging eindigt in de Haven op het Buitenlandse Eiland.

4.6.1 De beweging eindigt op Open Zee

Wanneer de beweging op Open Zee eindigt gebeurt er verder niets en is de actie voorbij.

4.6.2 De beweging eindigt in de Haven van een andere speler

Als de actie eindigt in de Haven van een andere speler, dan heeft de speler die het Schip bewogen heeft de mogelijkheid om uit die Havenwinkel Containers te kopen. Dit kost geen extra actie op voorwaarde dat dit **AAN HET EINDE** van de actie Schip Bewegen plaatsvindt. Een extra actie is wel nodig als de speler Containers voor zijn Schip wil kopen aan het begin van een actie. Een speler mag zijn Schip **NIET** verplaatsen als onderdeel van die actie. Hij moet hiervoor een extra actie uitvoeren.

De aankopende speler betaalt het volledige bedrag van de Containers die hij wil kopen. De verkopende speler heeft bijvoorbeeld twee zwarte Containers voor \$3 en een bruine en beige Container voor \$4 in de Havenwinkel. De aankopende speler wil een zwarte en een beige Container kopen. Hij betaalt dan \$7 aan de verkopende speler en zet een zwarte en beige Container vanuit de Havenwinkel op zijn Schip.

Een speler mag niet weigeren een Container uit zijn Havenwinkel te verkopen.

Een Schip kan maximaal 5 Containers vervoeren. Er is geen beperking aan de samenstelling van de kleuren van de Containers.

Een speler mag zijn Schip **NOOIT** in zijn eigen haven zetten, en kan dus ook **NOOIT** uit zijn eigen Havenwinkel kopen. Een speler kan geen Containers uit een Havenwinkel kopen als zijn Schip niet in de betreffende Haven ligt.

4.6.3 De beweging eindigt in de Haven op het Buitenlandse Eiland

Als de actie eindigt in de Haven op het Buitenlandse Eiland, dan moet de speler nu een veiling houden voor alle Containers op zijn Schip tezamen. Dit kost geen extra actie.

Iedere andere speler dan de verkopende speler neemt nu een geheim bedrag in de hand als bod voor **ALLE** Containers op het Schip van de verkopende speler. De spelers maken dan gelijktijdig hun bod bekend. De verkopende speler heeft nu twee mogelijkheden:

1. Accepteer het hoogste bod; of
2. Sla het bod af.

In het geval dat twee speler hetzelfde hoogste bod doen, moeten deze spelers het geboden bedrag op de tafel leggen en dan een **EXTRA** bod doen om het gelijkspel te doorbreken. Dit moet meer dan \$0 bedragen. Het bod wordt dan de waarde van het eerste bod plus de waarde van het bod om het gelijkspel te doorbreken. Als na het tweede bod nog steeds hetzelfde bedrag geboden wordt door de spelers, bepaalt de verkopende speler welk aanbod hij accepteert.

In beide gevallen eindigt met de veiling ook de beurt van de speler, ook wanneer dit zijn eerste actie was.

4.6.3.1 Accepteer het hoogste bod

Wanneer de verkopende speler het bod op alle Containers op zijn Schip accepteert, dan betaalt de hoogstbiedende speler dat bedrag aan de verkopende speler. De verkopende speler geeft alle Containers

aan de hoogste bidder. De hoogste bidder zet de Containers in zijn gebied op het Buitenlandse Eilandbord.

Naast het hoogste bod krijgt de actieve speler een gelijk bedrag van de bank. Als bijvoorbeeld het blauwe Schip net heeft aangelegd in de Haven op het Buitenlandse Eiland, en het hoogste bod voor de Containers op zijn Schip bedroeg \$12, dan ontvangt de blauwe speler \$24 - \$12 van de hoogste bidder en \$12 als staatssubsidie via de bank.

4.6.3.2 Sla het bod af

Als de verkopende speler besluit het hoogste bod niet te accepteren omdat hij het te laag vindt, kan hij elk bod afslaan en zelf voor de Containers betalen. De verkopende speler betaalt het hoogste bod aan de bank en zet de Containers in zijn eigen gebied op het Buitenlandse Eiland.

Als de actieve speler zijn eigen Containers koopt, krijgt hij **GEEN** staatssubsidie via de bank. De actieve speler heeft zijn Schip bijvoorbeeld net aangelegd op het Buitenlandse Eiland en het hoogste bod op de Containers op zijn Schip is \$8. De actieve speler besluit dat de Containers meer waard zijn in de scoreronde (6.1) en besluit ze zelf te kopen. In plaats van \$16 te ontvangen, betaalt de actieve speler \$8 aan de bank.

Dit is een zeer dure optie voor de actieve speler omdat dit leidt tot drie keer minder geld aan het einde van zijn beurt. Er kunnen echter situaties voorkomen waarin dit voor de speler acceptabel is, bijvoorbeeld wanneer het hoogste bod uitzonderlijk laag is.

5 LENINGEN

Een speler kan op elk moment een lening aangaan bij de bank. Dit kost geen actie en kan midden in een actie gedaan worden.

Wanneer een speler een lening aangaat bij de bank, neemt hij een Leenbrief van de stapel en \$10 van de bank. Alle leningen bedragen \$10.

Aan het begin van zijn volgende beurt **MOET** de speler rente betalen (4.1) over de lening. De rente voor een lening bedraagt altijd \$1 per Leenbrief.

De speler mag op elk moment in zijn beurt, na het betalen van rente, de hele lening terugbetalen aan de bank om te voorkomen dat hij in de volgende beurt weer rente moet betalen. Dit kost geen actie en geeft de speler niet de mogelijkheid te voorkomen dat hij deze

beurt rente moet betalen. Wanneer een speler een lening echter niet terugbetaalt in zijn huidige beurt, dan moet hij in zijn volgende beurt opnieuw rente betalen, ook al heeft hij voldoende geld om de lening af te betalen.

Een speler mag nooit meer dan twee leningen tegelijkertijd hebben.

6 HIET SPIEL BEËINDIGEN

Het spel eindigt wanneer twee van de vijf kleuren niet meer in de Containervoorraad beschikbaar zijn. Wanneer dit het geval is, maakt de speler bij wie dit gebeurt zijn beurt gewoon af. Na deze beurt is het spel ten einde. De uiteindelijke score wordt nu bepaald.

6.1 Score bepalen

De spelers sorteren hun Containers op het Buitenlandse Eiland naar kleur.

De spelers kijken nu naar hun Containerwaardekaart. Iedere kleur heeft een waarde. Dit bepaalt hoeveel geld de speler ontvangt voor elke Container van die kleur die ze in hun gebied op het Buitenlandse Eiland hebben staan. Iedere Containerwaardekaart heeft ook een kleur die meer waard is als de speler minimaal 1 Container van elke kleur op het Buitenlandse Eiland heeft. Bij deze kleur staan twee waardes aangegeven: 5 en 10. Wanneer de speler tenminste één Container van elke kleur heeft, dan mag de speler de waarde 10 gebruiken voor die Containers. Wanneer de speler niet van iedere kleur een Container heeft kunnen bemachtigen, dan zijn de Containers in die kleur slechts 5 waard.

Alle spelers verwijderen nu **ALLE** containers in de kleur waarvan zij er het meeste hebben. Er is een overvloed van dit product op het Buitenlandse Eiland en het heeft zijn waarde verloren. Het is mogelijk dat de kleur die weggelegd moet worden is, de kleur met twee waardes is. Daarmee wordt het voordeel van een Container in iedere kleur teniet gedaan. Wanneer een speler in twee kleuren het meeste Containers heeft, mag hij kiezen welke kleur hij opzij legt. Wanneer één van de twee kleuren de kleur met twee waardes is dan **MOET** die kleur opzij gelegd worden.

De spelers ontvangen elk een bedrag gelijk aan de waarde van hun overige Containers van de bank. Dit wordt opgeteld bij het geld dat de spelers nog in de hand hebben.

Daarnaast ontvangt iedere speler nog \$2 voor elke overgebleven Container in de Havenwinkel en \$3 voor iedere Container op hun Schip.

Tenslotte trekt iedere speler nog \$11 van het totaal af voor iedere

Leenbrief die hij nog niet afgelost heeft. Een speler heeft bijvoorbeeld 4 oranje, 4 bruine, 3 beige, 2 witte en 2 zwarte Containers in zijn gebied op het Buitenlandse Eilandbord. Hij heeft ook nog 3 Containers in zijn Havenwinkel en 2 Containers op zijn Schip. Daarnaast heeft hij nog 1 Leenbrief. Zijn Containerwaardekaart ziet er als volgt uit:



De speler kijkt eerst of hij van elke kleur een Container heeft. Dat is hier het geval, dus de beige Containers zijn \$10 waard.

De speler kijkt nu van welke kleur hij het meeste Containers heeft. In dit geval heeft hij zowel in oranje als in bruin de meeste Containers, dus hij kan kiezen welke hij verwijdert. Omdat de bruine Containers minder waard zijn, besluit hij die weg te doen (als hij ook 4 beige Containers had gehad, dan had hij geen keuze gehad en had hij de beige Containers weg moeten doen).

De speler ontvangt \$2 voor elk van de 3 Containers in zijn Havenwinkel en \$3 voor elk van de beide Containers op zijn Schip.

Het totale bedrag dat de speler van de bank krijgt is:

Containers op het Buitenlandse Eiland:			
4	x	\$10	= \$40
3	x	\$10	= \$30
2	x	\$6	= \$12
2	x	\$4	= \$8
			<u>\$90</u>
Containers in de Havenwinkel:			
3	x	\$2	= \$6
Containers op het Schip:			
2	x	\$3	= \$6
			= \$102
Niet afgeloste Leenbrieven:			
			- \$11 = <u>\$91</u>

De speler telt dit op bij het geld dat hij nog in kas heeft. Dit is het totale inkomen dat de speler dit spel verdiend heeft.

De speler met het meeste geld aan het einde van de scoreronde is de winnaar van het spel. In geval van gelijkspel wint de speler met de meeste Containers op het Buitenlandse Eiland. Als er dan nog steeds gelijkspel is, dan delen de spelers de overwinning.

1

STRATEGISCHE TIPS VOOR GREETIGE INDUSTRIALISTEN

7.1 Beginnersvariant

Container is geen eenvoudig spel om goed te spelen en het economische systeem laat weinig ruimte voor fouten toe. Daarom wordt nieuwe spelers aangeraden volgens de eerder beschreven “Beginnersvariant” te spelen. Het is zeer wel mogelijk dat spelers deze variant blijven gebruiken; met name wanneer ze het economische systeem te moeilijk of te onvergeeflijk voor fouten vinden.

7.2 Speltips

Hieronder staan een aantal punten om in gedachten te houden wanneer je Container speelt. Er is geen vaste manier om Container te winnen, er zijn wel manieren om die kans te vergroten.

Een speler moet in staat zijn om de waarde van Containers in het spel te bepalen, en deze informatie te wegen tegen de hoeveelheid geld die op dat moment in het spel is. Dit helpt te bepalen of je Containers moet verzamelen of verkopen.

Geld kan zeer beperkt beschikbaar zijn, zeker in het begin van het spel. Houdt in de gaten dat iedere keer wanneer je een gebouw bouwt of rente over een lening betaalt, je geld uit het spel neemt. Wanneer alle spelers veel gebouwen bouwen, wordt het interessant om je geld vast te houden. Andere spelers kunnen het zich niet veroorloven om op een lading Containers voor het Buitenlandse Eiland te bieden, wat inhoudt dat je die eenvoudig kunt kopen; waarschijnlijk tegen een sterk gereduceerde prijs!

Wanneer je op de Containers op een Schip biedt, zorg er dan voor dat je biedt wat je denkt dat die Containers je waard zijn. Als je een koopje wilt en laag biedt om een goede deal binnen te halen kun je de lading aan je voorbij zien gaan omdat de eigenaar van het Schip de mogelijkheid heeft om de Containers zelf te kopen. Dit kan voor

de verkopende speler heel voordelig zijn omdat hij niet veel voor de Containers hoeft te betalen EN hij de waarde voor het einde van het spel ook verdient.

Bedenk je dat wanneer je ieder bod op het Buitenlandse Eiland afslaat en je de Containers zelf koopt, je niet alleen de subsidie opgeeft, maar ook het voordeel van handgeld. Een Container van \$10 op het eiland is prima, maar hij wordt niet meer waard dan \$10, of je hem nu in de eerste of de vijftiende beurt binnenhaalt. Het is veel beter om \$6 voor die Container te ontvangen en dat geld voor je te laten werken en daarmee later in het spel meer geld te verdienen.

Wanneer je de prijs bepaalt voor Containers bedenk je dan dat dit spel over het delen van winsten gaat. Wanneer je je Containers in de Havenwinkel altijd voor \$2 verkoopt, zul je voldoende klanten hebben. Het probleem is dat deze klanten jouw Containers naar het Buitenlandse Eiland vervoeren voor hoge winsten! Probeer in plaats daarvan de minder gewilde Containers laag te prijzen om klanten te trekken, en zet een verzameling Containers neer voor een hogere prijs. Misschien moet je een Container te koop zetten voor \$2, één voor \$3 en de rest voor \$4 en \$5. Je krijgt misschien minder klanten, maar je geeft ook niet al je winst weg aan de verscheper van de Containers. Ditzelfde idee is ook van toepassing op de Fabriekswinkels.

1 INTRODUCCIÓN



Container es un juego para 3-5 jugadores que pone a prueba la estrategia de los jugadores para construir y operar un sencillo sistema de oferta y demanda. El juego se desarrolla en el tablero para cada jugador y un tablero de isla extranjera. Cada tablero del jugador contiene espacios para construir fábricas y almacenes. Adicionalmente, hay una zona portuaria dónde los barcos de los otros jugadores pueden amarrar para cargar Containers para el comercio internacional. En Container la mesa de juego es una parte del tablero, ya que funciona como mar abierto.

En su turno, cada jugador tendrá dos acciones para utilizar. Puede construir máquinas para incrementar la producción. Puede escoger incrementar los almacenes que guardan Containers en su puerto. También puede mover su barco al puerto de otro jugador. Cada turno el jugador deberá considerar las mejores opciones y tomar una sabia decisión.

El objetivo principal consiste en pasar Containers de una fábrica a un almacén, para posteriormente ser cargados en un barco y finalmente enviarlos a la isla extranjera para su consumo. Eso puede sonar fácil, pero existe una complicación: los jugadores no pueden ni comprar ni cargar sus propios Containers; tienen que comprar los Containers de los OTROS jugadores. Esto significa que cada turno, un jugador debe atraer a los otros jugadores para que compren de sus fábricas o para que su barco amarre en su puerto para cargar sus Containers. Hay dos maneras de conseguirlo. Primero, un jugador puede tener un surtido amplio de las 5 distintas mercancías del juego. Segundo, y algo más obvio, un jugador puede tener mejor precio que sus adversarios.

Una vez los Containers lleguen a la isla extranjera, todos los jugadores cambian de papel y se convierten en compradores de sus respectivas áreas de la isla extranjera. Cada jugador, excepto el propietario del barco, hace una apuesta oculta por el envío entero de Containers. El dueño del barco tiene entonces dos opciones: aceptar la oferta más alta Y recibir una cantidad de dinero igual del gobierno de la isla como incentivo, o pagar el valor de la apuesta más alta al banco y quedarse el envío completo para su propia área de la isla. A veces las decisiones pueden ser muy difíciles ya que se




debe equilibrar la necesidad de tener dinero en mano y la de abastecer la isla extranjera con los Containers que necesitan desesperadamente.

Al final del juego, todo el dinero en mano se añade al valor secreto de los Containers que se encuentran en la zona de cada jugador en la isla extranjera. Cada jugador conoce sus respectivos valores secretos, pero no conoce los de los otros jugadores, ya que se distribuyen boca abajo al principio del juego. Hay un último punto a tener en cuenta: si un jugador ha conseguido como mínimo un tipo de cada Container, recibirá la puntuación más alta para sus Containers de valor doble (los más importantes) y cada jugador se deshace de los Containers de los que tiene mayor número, y no recibirá nada por ellos, ya que ha acumulado demasiados y han perdido su valor al haber un exceso de oferta.

Diseño del juego	Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Desarrollo	Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Ilustraciones y Diseño	Mike Doyle
Encargados Fabricación	Torben Sherwood, Rik Falch
Probadores	Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
Traducción al alemán	Patrick Korner, Henning Kröpke
Traducción al francés	Jasen Robillard
Traducción al holandés	Peter Kruijt
Traducción al italiano	Fabrizio Autino
Traducción al español	Pol Cors

Agradecer especialmente a Shiela Alessandra y Undine Krebs. Han dedicado mucho tiempo y energía al desarrollo de este juego.

2 CONTENIDO DEL JUEGO

<p>5x Tableros de Jugador</p> 	<p>1x Tablero de Isla Extranjera</p> 	<p>25x Máquinas</p> <p>5 de cada color: Negro, Blanco, Marrón Claro, Marrón Oscuro, Naranja</p> 
<p>5x Cartas de Valor de Containers</p> 	<p>5x Barcos de plástico</p> <p>1 de cada color: Azul, Rojo, Amarillo, Verde, Púrpura</p> 	<p>25x Almacenes</p> 
	<p>10x Documentos de Préstamo</p> 	<p>100x Máquinas</p> <p>20 de cada color: Negro, Blanco, Marrón Claro, Marrón Oscuro, Naranja</p> 
	<p>115x Billetes</p> 	

3 PREPARACIÓN PARA JUGAR

3.1 El tablero de Isla Extranjera se coloca en el medio de la mesa.

3.2 Cada jugador toma un Tablero de Jugador y lo coloca enfrente suyo. Los puertos deben encontrarse mirando al centro de la mesa. Si se juega con menos de 5 jugadores, los tableros no utilizados pueden guardarse en la caja del juego.

Los Tableros de Jugador consisten en dos zonas diferentes, la zona de Fabricación y la zona del Puerto.

La zona más cercana al jugador es la zona de Fabricación. Aquí se encuentran las Máquinas y las Naves de la Fábrica. Hay sitio para hasta 4 Máquinas en las casillas marcadas como "-", \$6, \$9 y \$12. También se encuentran las Naves de la Fábrica. Aquí es donde un jugador puede colocar y vender las mercancías generadas por las Máquinas y tiene 4 espacios rectangulares marcados como \$1, \$2, \$3 y \$4.

La zona más cercana al centro de la mesa, es la Zona del Puerto. Aquí es donde se encuentran los Almacenes, las Naves del Puerto y los Muelles. Tiene espacio para 5 Almacenes en los espacios marcados

como "-", \$4, \$5, \$6 y \$7. También se encuentran las Naves del Puerto. Aquí es donde el jugador se coloca la mercancía adquirida en las Naves de las Fábricas de los otros jugadores y consta de 5 espacios rectangulares marcados como \$2, \$3, \$4, \$5 y \$6.

Los Muelles tienen espacio para 4 Barcos. Es donde otro jugador puede comprar los productos que se encuentran en las Naves del Puerto.

3.3 Reserva una zona a un lado de la mesa para colocar los componentes del juego para poder acceder a ellos más fácilmente.

Coloca todo el dinero y los documentos de préstamos en una misma zona que servirá como banco.

Dependiendo del número de jugadores, excluye un número de Containers tal como se indica en la tabla de abajo. Ordénalos por color y colócalos en esta zona, será el suministro de Containers para esta partida.

Num. de jugadores	Num. de Containers de CADA color.
3	12
4	16
5	20



Puerto

Naves del Puerto

Almacenes

Documentos de Préstamo

Naves de la Fábricas

Fabrica

Coloca todos los Almacenes en esta área que será la zona de Suministro de Almacenes.

Coloca todas las Fábricas en esta área que será el Suministro de Fábricas.

3.4 Cada jugador toma un Almacén del Suministro de Almacenes y lo coloca en el espacio marcado como “-“ en su Zona del Puerto.

3.5 Selecciona 1 Máquina de cada color del Suministro de Máquinas y reparte aleatoriamente una a cada jugador. Esta será la Máquina con la que se empezará la partida. Los jugadores la colocarán en el espacio circular marcado “-“ en su Zona de Fabricación.

Si hay menos de 5 jugadores, las restantes Máquinas se devuelven al Suministro de Máquinas.

Cada jugador recibe un Container del Suministro de Containers del mismo color que la Máquina obtenida y lo coloca en la zona rectangular marcada con “\$2” en las Naves de la Fábrica.

3.6 La zona de la mesa entre todos los tableros de juego es Mar Abierto.

Cada jugador coloca el Barco de su color en Mar Abierto.

Si se juega con menos de 5 jugadores, se pueden guardar los Barcos no utilizados.

3.7 Cada jugador recibe \$20 en dinero (5 x \$1, 5 x \$2 y 1 x \$5). Los jugadores deben mantener su dinero oculto al resto de jugadores.

3.8 Las 5 Cartas de Valor de Containers se barajan y se reparte aleatoriamente 1 a cada jugador. Estas cartas indican el valor de cada Container que se encuentre al final del juego en su zona del tablero de la Isla Extranjera. Estas cartas deben mantenerse en secreto durante toda la partida.

Si se juega con menos de 5 jugadores, las cartas no utilizadas se pueden guardar en la caja del juego. No se pueden mostrar las cartas no utilizadas.



COMO SE JUEGA

Se elige un jugador inicial aleatoriamente. Cada jugador debe completar su turno antes de que empiece el siguiente jugador.

Los turnos siguen la dirección de las agujas del reloj.

Hay dos actividades “antes del turno” que cada jugador debe realizar en este orden:

1. Pagar Intereses;
2. Venta Doméstica (si se usa la “Variante para Principiantes”).

Entonces cada jugador tiene dos acciones a realizar entre todas las disponibles en cualquier orden. La misma acción puede realizarse dos veces en un turno, excepto la acción de Producir Mercancías.

3. Comprar un Almacén o Comprar una Máquina;
4. Comprar Mercancías de las Naves del Puerto;
5. Producir Mercancías (una vez por turno);
6. Navegar con el Barco.

4.1 Pagar Intereses

Al principio de cada turno del jugador, si éste posee algún préstamo (5), TIENE que pagar los intereses de este préstamo. Los jugadores deben pagar \$1 por cada préstamo que tengan.

Si un jugador no puede pagar los intereses al banco, el banco se incautará de 1 (o más) Containers del jugador delincuente.

El banco se incauta de 1 Container de la zona del jugador en el tablero de la Isla Extranjera.

Si el jugador delincuente no tiene Containers en el tablero de la Isla Extranjera, el banco se incautará de 2 Containers de las Naves del Puerto del jugador.

Si el jugador no tiene Containers o no tiene suficientes en sus Naves del Puerto, el banco se incautará de 1 Container de las Naves de la Fábrica por cada Container que deba y no pueda pagar. Por ejemplo, si un jugador tiene un préstamo impagado, y solo un Container en las Naves del Puerto, el banco también incautará un Container de las Naves de la Fábrica.

Si el jugador no tiene ningún Container, el banco se incautará de un Almacén o una Máquina. Las Máquinas “-“ y \$6 y los Almacenes “-“ y \$4 son siempre seguros y no pueden ser incautados.

En caso que un jugador no tenga nada que el banco pueda incautar, evitará pagar los intereses sólo durante ese turno.

En todos los casos, las incautaciones de Containers, Máquinas o Almacenes por el banco son realizadas por el jugador situado a la derecha del jugador incautado, **NUNCA** por el jugador delincuente mismo.

4.2 Venta Doméstica (Variante para Principiantes)

El jugador activo puede coger un Container de sus Naves de la Fábrica y devolverlo al Suministro de Containers.

Si un jugador no tiene Containers en sus Naves de la Fábrica, puede tomar uno de las Naves del Puerto y devolverlo al Suministro de Containers.

Después el jugador cobrará \$2 del banco por el Container devuelto.

Esta acción no puede ser utilizada en el primer turno de juego de un jugador.

4.3 Comprar un Almacén o Comprar una Máquina

Al principio, cada jugador sólo tiene una Máquina y un Almacén. Esta acción permite a un jugador comprar una Máquina o Almacén adicional.

Para comprar, el jugador tiene que pagar al banco el importe mostrado en el siguiente espacio disponible dónde quiera construir. Los costes para sucesivas Fábricas o Almacenes se listan debajo.

	Máquina	Almacén
1st	Gratis	Gratis
2nd	\$6	\$4
3rd	\$9	\$5
4th	\$12	\$6
5th	No Permitido	\$7

Las Máquinas incrementan la Capacidad de Producción y la capacidad de las Naves de la Fábrica (4.5). Los Almacenes incrementan la Capacidad de las Naves del Puerto (4.4). Este aumento de capacidad, es efectivo inmediatamente.

No está permitido que un jugador posea dos Máquinas del mismo color.

4.4 Comprar Containers para las Naves del Puerto

Esta acción permite que un jugador compre Containers de las Naves de la Fábrica de **OTRO** jugador y los coloque en sus Naves del Puerto. Cualquier número de Containers puede ser comprado pero no puede haber más Containers en las Naves del Puerto que la Capacidad de las Naves del Puerto actual.

La Capacidad de las Naves del Puerto es igual a 1 Container por cada Almacén que posea el jugador. Por ejemplo, si un jugador tiene 4 Almacenes, podrá tener un máximo de 4 Containers en sus Naves del Puerto.

El comprador paga al vendedor el total de todos los Containers que quiera comprar. Por ejemplo, el jugador rojo tiene dos Containers negros en sus Naves de la Fábrica a \$2 y uno naranja y uno blanco a 4\$. El comprador decide quedarse uno negro y uno naranja, con lo que deberá abonar 6\$ al vendedor y colocar los Containers naranja y negro en sus Naves del Puerto.

Un jugador nunca puede evitar que compren Containers de sus Naves de la Fábrica.

Cuando se compra un Container, el comprador puede colocarlo en cualquier espacio de las Naves del Puerto, lo que indicará que está vendiendo ese Container a los otros jugadores. Si se compran varios Containers, el jugador puede colocarlos como desee en las casillas de las Naves del Puerto.

No hay límite del número de Containers o del número de colores que se pueden colocar en una casilla de las Naves del Puerto, mientras se tenga en cuenta la Capacidad de las Naves del Puerto. Se recomienda apilar los Containers en cada espacio para mayor realismo.

A parte de comprar y valorar los Containers, un jugador puede reorganizar los Containers de las Naves del Puerto. Esto puede hacerse, por ejemplo, si cree que ha valorado sus Containers muy alto o muy bajo y necesita ser competitivo. Un jugador no necesita comprar ningún Container de otro jugador para reorganizar sus Containers de las Naves del Puerto, simplemente declara la acción y los reorganiza.

Esta acción cuesta una acción **POR CADA JUGADOR** al que el jugador activo compre Containers. Así, si un jugador quiere comprar Containers del jugador rojo y del azul, deberá usar sus dos acciones para realizarlo. Sin embargo, en la acción de compra se pueden comprar tantos Containers como se desee.

Un jugador **NUNCA** puede comprar Containers de sus Naves de la Fábrica.

4.5 Producir Mercancías (una vez por turno)

Esta acción permite a un jugador producir un número de Containers que se obtendrán del Suministro de Containers y colocarlos en sus Naves de la Fábrica. El número de Containers producido es igual a la Capacidad de Producción y limitada por la Capacidad de las Naves de la Fábrica.

La Capacidad de Producción es igual a 1 Container para cada Máquina que se encuentre en la fábrica del jugador. Los Containers **TIENEN** que ser del mismo color que la Máquina que los produce.

La Capacidad de las Naves de la Fábrica es igual a 2 Containers por cada Máquina que se encuentre en la Fábrica del jugador. Por ejemplo, si un jugador tiene 3 Máquinas puede tener un máximo de 6 Containers en sus Naves de la Fábrica.

Cuando un Container se produce, el jugador puede colocarlo en cualquier espacio de sus Naves de la Fábrica. Ello indicará el precio al que el jugador vende este Container a los otros jugadores. Si varios Containers se producen, pueden ser colocados en los espacios que desee.

No hay límite del número de colores que se pueden colocar en un espacio de las Naves de la Fábrica, siempre que se tenga en cuenta la Capacidad de las Naves de la Fábrica. Se recomienda apilar los Containers para ser más fieles a la realidad.

Si no hay suficientes Containers disponibles en el Suministro de Containers, sólo se producirá aquel que esté disponible. Si los Containers están disponibles **DEBEN** producirse. Un jugador **NO** puede decidir producir menos Containers que su Capacidad de Producción. En el caso que esta acción haga que un jugador exceda su Capacidad de las Naves de la Fábrica, puede decidir qué Containers producir.

A parte de producir y valorar los Containers, un jugador puede reorganizar los Containers de su Naves de la Fábrica. Un jugador puede utilizar esta acción si ha valorado sus Containers demasiado altos o bajos y necesita ajustar su precio para poder ser más competitivo.

Independientemente de cuántos Containers se produzcan con esta acción, Producir Mercancías cuesta 1\$ de realizar. Este \$1 se paga al Jefe del Sindicato, que siempre será el jugador a la derecha del jugador activo.

Sólo se puede usar la acción Producir Mercancías una vez por turno.

4.6 Mover el Barco

Esta acción permite al jugador mover el Barco de una área a otra. Se requiere una acción para ello. Hay dos áreas en el juego: Mar Abierto y los Puertos. Hay Puertos en cada tablero de Jugador y en el tablero de Isla Extranjera.

El resto de la mesa se considera Mar Abierto.



Se requiere una acción para mover de un Puerto a Mar Abierto y otra acción para mover de Mar Abierto a un Puerto. Un jugador nunca puede mover directamente de un Puerto a otro Puerto como una acción individual, ya que siempre se requiere pasar por Mar Abierto. Hay tres formas en las que puede acabar una acción de Mover el Barco:

1. El movimiento acaba en Mar Abierto;
2. El movimiento acaba en el Puerto de un jugador;
3. El movimiento acaba en el Puerto de la Isla Extranjera.

4.6.1 El movimiento acaba en Mar Abierto.

Si esta acción acaba en Mar Abierto, se mueve el Barco y con ello finaliza la acción.

4.6.2 El movimiento acaba en el Puerto de otro Jugador.

Si esta acción acaba en el Puerto de otro jugador, el jugador que ha movido el Barco tiene la opción de comprar Containers de las Naves de ese Puerto. Esto no requiere una acción adicional siempre que se compre **AL FINAL** de la acción de Mover el Barco. Una acción aparte es necesaria si el jugador decide comprar Containers al principio de la acción, y ello **NO** permite mover el Barco como parte de esta acción. Debe utilizar una nueva acción para moverlo.

Un Barco puede cargar un máximo de 5 Containers en cualquier momento y no hay restricciones sobre los colores de los Containers que se carguen.

El comprador pagará al vendedor el total de todos los Containers que decida comprar. Por ejemplo, el jugador rojo tiene dos Containers negros en sus Naves del Puerto por 3\$ y un marrón claro y marrón oscuro a 4\$. El comprador decide comprar un Container negro y uno marrón claro. Debe pagar 7\$ al vendedor y tomar el Container negro y el marrón claro y colocarlos en su Barco.

Un jugador no puede negarse a vender un Container de sus Naves del Puerto.

Un jugador **NUNCA** puede colocar su propio Barco en su Puerto y por tanto **NUNCA** puede comprar de sus propias Naves del Puerto. Un jugador nunca puede comprar Containers de un Puerto a menos que el Barco se encuentre en ese Puerto.

4.6.3 El Movimiento acaba en el Puerto de la Isla Extranjera.

Si esta acción acaba en el Puerto de la Isla Extranjera, el jugador que mueve el Barco celebrará una subasta de todos los Containers de su Barco. Ello no requiere una acción adicional.

Cada jugador, sin incluir al vendedor, realiza una apuesta secreta en su mano para **TODOS** los Containers del Barco del vendedor. Simultáneamente, los jugadores revelan su apuesta. El vendedor tiene dos opciones:

1. Aceptar la apuesta más alta; o
2. Rechazar todas las ofertas.

En la situación en que haya un empate para la apuesta más alta, todos los jugadores que hayan empatado pueden apostar una cantidad de dinero **ADICIONAL** para romper el empate. La apuesta final será la suma de la apuesta inicial más la apuesta adicional. Si aún así hay un empate, el vendedor es libre de escoger qué oferta aceptar.

En cualquiera de los casos, la apuesta siempre finaliza el turno de un jugador, incluso si se realiza al final de la primera acción.

4.6.3.1 Aceptar la apuesta más alta

Si el vendedor decide quedarse la apuesta más alta por todos los Containers de su Barco, el jugador que ha apostado esa suma paga el total al vendedor. El vendedor entonces entrega los Containers al mejor postor. Éste coloca estos Containers en su área en el tablero de Isla Extranjera.

Además de recibir el dinero del mejor postor, el vendedor también recibe un importe igual a la mejor apuesta del banco. Por ejemplo, el Barco azul amarra en el Puerto de la Isla Extranjera y la mejor oferta por los Containers es 12\$, el jugador azul recibe un total de 24\$, 12\$ del mejor postor más la subvención del gobierno de 12\$ adicionales.

4.6.3.2 Rechazar todas las ofertas

Si el vendedor decide no aceptar la apuesta más alta por encontrarla demasiado baja, puede rechazar todas las apuestas y pagar por los Containers él mismo. El vendedor pagará entonces al banco el importe de la mejor oferta realizada y colocará sus propios Containers en su área del Tablero de Isla Extranjera.

Cuando el jugador activo compra sus propios Containers, **NUNCA** recibe la subvención del gobierno de la isla. Por ejemplo, el jugador actual acaba de amarrar en el Puerto de la Isla Extranjera y la mejor apuesta por sus Containers es de 8\$. El jugador activo puede decidir que sus Containers valdrán más que éso en su puntuación final (6.1) y decide comprar él mismo los Containers. En vez de recibir 16\$, el jugador activo pagará 8\$ al banco.

Esta opción es muy cara para el jugador activo, ya que resulta un total de 3 veces menos dinero al final del turno. Aún así, hay momentos en los que ésta es la mejor opción debido a apuestas muy bajas.

5 PRÉSTAMO

En cualquier momento un jugador puede pedir un préstamo al banco. Esto no requiere ninguna acción y puede hacerse en cualquier momento del juego.

Cuando un jugador pide un préstamo toma un Documento de Préstamo y 10\$ del banco. Todos los préstamos del banco son sólo de 10\$.

En su siguiente turno, el jugador **TIENE** que pagar los intereses de ese préstamo (4.1). El interés de un préstamo es siempre 1\$ por turno por Documento de Préstamo.

El jugador puede, en cualquier momento durante su turno y una vez pagado el interés, devolver el préstamo completo al banco para evitar seguir pagando intereses. Ello no requiere una acción y no evita que pague los intereses del turno en curso. Si no devuelve el dinero del préstamo volverá a pagar intereses al principio de su siguiente turno, aunque tenga el dinero para devolver el préstamo completo.

El máximo número de préstamos que puede tener un jugador a la vez son dos.

G

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando dos de los cinco colores de Containers no se encuentran disponibles en el Suministro de Containers. Cuando esto ocurre, el jugador que ha desencadenado el fin del juego, acaba el turno con normalidad. Después del turno de este jugador se acaba el juego y se procede a calcular la puntuación final.

6.1 Puntuación Final

Cada jugador ordena sus Containers del Tablero de Isla Extranjera por colores.

Cada jugador debe mirar la Carta de Valor de Containers. Cada color tiene un valor. Este valor es el dinero que recibirá el jugador por cada Container que tenga en su área de la Isla Extranjera de ese color. Cada Carta de Valor de Containers también tiene un color que vale más si el jugador tiene como mínimo un Container de cada color en el tablero de la Isla Extranjera. Este color muestra dos valores: 5 y 10. Si un jugador ha conseguido reunir como mínimo un Container de cada color, el jugador usará el valor de 10 para los correspondientes Containers. Si no lo ha conseguido entonces el valor de 5 se usará para cada Container de ese color.

Cada jugador ahora descarta **TODOS** los Containers del color que tenga más, ya que hay un exceso de este producto en la Isla Extranjera y ha perdido su valor. Es posible que el color que se descarte sea el que tiene doble valor, consiguiendo que los beneficios de tener mínimo un Container de cada color sean inútiles. Si un jugador tiene un empate en los colores con más Containers, decidirá qué color descartar. Si el empate involucra al color con doble valor, entonces el color con doble valor debe ser el descartado.

Cada jugador entonces recibe del banco dinero igual al valor de todos los Containers que queden. Esto se añade al dinero que el jugador tiene en mano.

Adicionalmente, cada jugador recibe 2\$ por cada Container en sus Naves del Puerto y 3\$ por cada Container en su Barco.

Finalmente, cada jugador resta 11\$ de su total por cada préstamo que aún posea.

Por ejemplo, un jugador tiene 4 Containers naranjas, 4 marrón oscuro, 3 marrón claro, 2 blancos y 2 negros en su área de la Isla Extranjera. También le quedan 3 Containers en sus Naves del Puerto y 2 Containers en su Barco. El jugador aún posee un préstamo impagado. Su Carta de Valor de Containers es la siguiente:



El jugador primero determina si ha conseguido un Container de cada Color. En este caso lo ha conseguido, así los Containers marrón claro valdrán 10\$ cada uno.

Entonces el jugador determina de qué color posee más Containers, en este caso naranja y marrón, así que puede escoger cuál descartar. Como los marrones valen menos decide quedarse sin los marrones (si también tuviese 4 Containers marrón claro, no podría escoger y debería descartarse de éstos).

El jugador también recibirá 2\$ por cada Container en sus Naves del Puerto y 3\$ por cada Container que se encuentra en su Barco.

El total que recibirá el jugador del banco será:

Containers en la Isla Extranjera:			
4	x	\$10	= \$40
3	x	\$10	= \$30
2	x	\$6	= \$12
2	x	\$4	= \$8
			<u>\$90</u>
Containers en las Naves del Puerto:			
3	x	\$2	= <u>\$6</u>
Containers en el Barco:			
2	x	\$3	= <u>\$6</u>
			= <u>\$102</u>
Préstamo impagado:			
		- \$11	= <u><u>\$91</u></u>

A esta suma el jugador añadirá el dinero que aún tenga en mano al final de la partida.

El jugador con más dinero al final de la fase de puntuación es el ganador. En caso de empate, será el jugador con más Containers en la Isla Extranjera. Si pese a ello se mantiene el empate, los jugadores compartirán la victoria.

1 CONSEJOS ESTRATEGICOS PARA EMPRESARIOS ENTUSIASTAS

7.1 Variante para Principiantes

Containers es un juego difícil de dominar y el sistema económico puede ser poco indulgente a veces. A causa de esto, es altamente recomendable que los nuevos jugadores usen la “Variante para Principiantes” descrita anteriormente en las reglas. De hecho, puede ser que los jugadores decidan mantener la variante, especialmente si encuentran el sistema económico difícil o poco indulgente.

7.2 Consejos de Juego

Ten en cuenta estos puntos en la primera partida de Containers. Aunque no hay ninguna manera de asegurar una victoria en Containers, ¡hay varios caminos para incrementar tus opciones!

Un jugador debería ser capaz de determinar el valor de los Containers en el juego, y sopesar esta información junto con el dinero que se encuentra disponible en el juego. Esto ayuda a saber si es mejor ser un vendedor de Containers o un comprador de Containers.

El dinero puede ser muy limitado, especialmente al principio del juego. Recuerda que cada vez que construyes un edificio o pagas interés de un préstamo, estás eliminando dinero del juego. Si todos los jugadores construyen muchos edificios, puede ser realmente ventajoso quedarse con dinero. Esto significa que otros jugadores no podrán apostar en los cargamentos a la Isla Extranjera y ¡obtendrás estos productos a precios muy competitivos!

Cuando apuestes por los Containers de un Barco, asegúrate que apuestas lo que crees que valen para ti. Si intentas regatear mucho y apuestas bajo con la intención de conseguir una ganga, puede ser que no consigas nada, ya que el vendedor puede decidir quedarse

él mismo con los Containers. Ésto puede ser muy ventajoso para el vendedor si no tiene que pagar mucho ya que al final ganará puntos por ellos.

Recuerda que cuando escojes rechazar todas las apuestas en la Isla Extranjera, y comprar tu mismo, pierdes no sólo el dinero extra de la subvención del gobierno, sino la posibilidad de quedarte con dinero en mano. Un Container de 10\$ en la isla está muy bien, pero no valdrá más de éso tanto si lo consigues el primer turno como en el 15. Es mucho mejor 6\$ por ese mismo Container y poner ese dinero a trabajar para generar más dinero durante la partida.

Cuando pongas precio a los Containers, recuerda que Containers es un juego sobre beneficios a repartir. Si siempre vendes tus Containers en las Naves del Puerto por 2\$ conseguirás muchos clientes. El problema es que estos clientes llevarán los Containers a la isla consiguiendo gran beneficio. En vez de eso, intenta poner los Containers menos populares a un precio inferior para atraer clientes y entonces un set de Containers más caros. Quizá deberías tener un Containers por 2\$, uno por 3\$, y el resto a 4\$ o 5\$. Conseguirías menos clientes, pero también evitarías dar todo el margen de beneficios a la parte de venta a la Isla. La misma idea puede aplicarse a las Naves de la Fábrica.

After serious illness a friend had to go much too early from us.
His games, his humor and the joy, which he gave for us and which he gives
for us still, stays. Benno, we're missing you!

Nach schwerer Krankheit musste ein Freund viel zu früh von uns gehen.
Seine Spiele, sein Humor und die Freude, die er uns bereitete und die er uns
immer noch bereitet, bleibt. Benno, wir vermissen Dich!

Après une maladie sérieuse, un cher ami nous quitte beaucoup trop tôt.
Ses jeux, son humour et la joie qu'il nous a transmit, demeurent à jamais
avec nous. Benno, tu es manqué!

Franz-Benno Delonge

13.05.1957 – 02.09.2007

BIG CITY CONTAINER DOS RIOS FJORDS GOLDBRÄU HELLAS KUNSTMARKT
MANILA NAH DRAN! TRANSAMERICA TRANSEUROPA ZAHLTAG ZANZIBAR

A causa di una grave malattia, un amico ha dovuto lasciarci troppo presto.
I suoi giochi, il suo senso dell'umorismo e la gioia che ci ha donato e ancora
continua a donarci, restano. Benno, ci manchi!

Na een zware ziekte heeft een vriend veel te vroeg afscheid van ons moeten
nemen. Zijn spellen, zijn humor en het genoegen dat hij ons gegeven heeft en
nog steeds geeft, blijven. Benno, we missen je!

Tras una grave enfermedad, un amigo nos ha dejado demasiado
pronto. Sus juegos, su humor y su alegría, que nos brindó y todavía
sigue brindándonos, perdurarán. Benno, ite echamos de menos!



