

Abwickeln und Ereigniskarten

Wie läuft der Handel ab?

Wenn der Spieler alles hat, was er zum Abwickeln eines Geschäftes braucht, nämlich Waren, die geeigneten Transportmittel und eine entsprechende Stadtreservierung, hat er nur noch ein Hindernis zu überwinden. Vor einem geplanten Geschäft muß er die Ereigniskarte seines Transportmittels abheben und sich dementsprechend verhalten. Nach dem Transport erhält er von der Bank seinen Verkaufspreis; seine Waren- und Transportmittel-Kärtchen sowie die Stadtreservierung verfallen, d. h., er gibt die Kärtchen der Bank, die Stadtreservierung verfällt.

Kombinierte Transportwege

Natürlich ist es nicht immer so einfach! Oft ist es zum Beispiel nötig, Lkw- und Schiffstransporte zu kombinieren, also 2 Transportmittel zu kaufen. In diesem Fall muß ein Ereigniskärtchen für Schiff- und eines für Lkw-Transporte gezogen werden. Bei der Kombination Lkw – Schiff – Lkw hingegen (zum Beispiel von St. Louis über New York und Rostock nach Moskau) kann man beide Inlandtransporte mit demselben Lkw machen, man braucht also nicht zwei Lkw-Kärtchen zu kaufen.

Rück- und Anschlußtransporte

Ein geschickter Spediteur wird natürlich auch seine Transportmittel optimal einsetzen. Sein Transportmittel-Kärtchen verfällt nicht, wenn er am Bestimmungsort Waren besitzt, die er mit dem gleichen Transportmittel sofort weiterbefördern kann.

Letzte Chance

Verliert ein Spieler sein ganzes Geld, stellt ihm der internationale Spediteur-Hilfsfonds 50 000.– zur Verfügung. Er muß 3 Runden aussetzen und darf danach noch einmal am Spiel teilnehmen.

Sieger

Bester Spediteur und damit bester Welthandelskaufmann ist der Spieler, der als erster eine halbe Million oder den vorher vereinbarten Betrag erwirtschaftet hat.

CARGO

das große Speditionsspiel

**ein Spiel für 2–6 Personen,
von 10–99 Jahren**

Einführung

Mit diesem Spiel zeigen wir Ihnen das enge Zusammenwirken der internationalen Spedition mit dem Welthandel.

Durch die weltweiten Verflechtungen der Wirtschaften aller Staaten werden täglich Waren verkauft, ausgetauscht und natürlich auch befördert. Der Spediteur organisiert den Transport und trägt seinen Teil dazu bei, Menschen und Industrie mit Gütern zu versorgen.

In diesem Spiel kaufen und verkaufen Sie als Welthandelskaufmann Waren und kombinieren als Spediteur die Transportmittel und -routen, um die Güter auf dem besten Weg zum Kunden zu bringen.

Ziel des Spieles ist es, bester Kaufmann und Spediteur zu werden, indem Sie:

- auf dem internationalen Warenmarkt Waren kaufen und verkaufen,
- diese Waren
 - unter Einsatz der geeigneten Transportmittel
 - auf der besten Route
 - nach den Zielstädten transportieren.

Bester Kaufmann und Spediteur ist, wer als erster einen vorher festgelegten Betrag, zum Beispiel eine halbe Million Dollar, erspielt hat.

Spielanleitung

Teilnehmer: 2–6 Personen

Zubehör: 12 Halmkegel (verschiedene Farben und Größen)
18 Reservierungssteine (verschiedene Farben)
4 Würfel (2 rote, 2 blaue)
1 Satz Warenkärtchen
1 Satz Transportmittelkärtchen
3 Sätze Ereigniskarten

Spielgeld: 100 Scheine à 1 000.–
100 Scheine à 5 000.–
100 Scheine à 10 000.–
30 Scheine à 100 000.–

Vor dem Spiel

Ein Spieler übernimmt die Verwaltung der Bank (Kasse). Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 150 000.–. Die zu erspielende Höchstsumme für den Sieg beträgt in der Regel eine halbe Million. Auf den Wunsch der Teilnehmer kann der Betrag jedoch auch gesteigert werden, um beispielsweise die Spieldauer zu verlängern.

Spielfeld

Auf der Weltkarte in der Mitte sind die Städte eingezeichnet. Auf den drei Feldern liegen die Ereigniskarten. Rechts unten befindet sich das Startfeld. Außenherum werden die Städte genannt. Auf der inneren Bahn sind die Waren und die Transportmittel eingezeichnet.

Figuren

Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren gleicher Farbe in unterschiedlicher Größe und benutzt je einen roten und einen blauen Würfel.

Starten und Fahren

Jeder Spieler stellt seine beiden Figuren aufs Startfeld: die kleine vor die Bahn mit den Waren und Transportmitteln, die große vor die Bahn mit den Städten. Jeder Spieler würfelt reihum mit beiden Würfeln gleichzeitig. Gefahren wird im Uhrzeigersinn. Der rote Würfel gilt für die Waren- und Transportmittel-Bahn, der blaue für die Städte-Bahn.

Waren kaufen

Was kann gekauft und verkauft werden?

Wenn sich ein Spieler auf einem Warenfeld befindet, hat er die Möglichkeit, diese Ware von der Bank zu kaufen. Die Informationen für diesen Handel liefert das Warenkärtchen: die Stadt, in welcher sich die Ware befindet, wieviel sie kostet, und eine Auswahl von drei Städten, wo sie, zu unterschiedlichen Preisen, wieder verkauft werden kann. Kauft der Spieler die Ware, zahlt er den entsprechenden Preis an die Bank und erhält dafür das Warenkärtchen. Achtung: Ein Spieler darf nie mehr als 3 Waren gleichzeitig besitzen. Hat er 3 Waren und möchte neue kaufen, muß er vorher einen Verkauf und Transport abwickeln.

Städte reservieren

Wohin können die Waren verkauft werden?

Auf der äußeren Spielbahn treffen die größeren Figuren auf Städte. Wenn ein Spieler auf einer Stadt steht, hat er die Möglichkeit, sich diese Stadt als Handelsziel zu «reservieren», indem er einen Reservierungsstein seiner Farbe auf dieses Feld setzt. Dies ist notwendig, da man nur in eine «reservierte» Stadt seine Waren verschicken und dort verkaufen kann. Die Reservierung ist kostenlos, aber jeder Spieler kann höchstens 3 Städte für sich in Beschlag nehmen. Die Reservierung gilt nur für dieses Feld, ein anderer Spieler kann sich die gleiche Stadt auf einem anderen Feld auch reservieren (jede Stadt ist dreimal auf dem Spielplan eingezeichnet).

Transportmittel besorgen

Womit sollen die Waren transportiert werden?

Nach mindestens 2 Würfeln kann ein Spieler auf die Felder mit den Transportmitteln gelangen. Wenn er mit seiner kleinen Figur auf einem solchen Transportmittel-Feld zu stehen kommt, kann er sich Frachtraum besorgen: Er bezahlt den Betrag an die Bank und bekommt ein Kärtchen – der Preis ist auf dem Transportmittelkärtchen aufgedruckt. Mit den Transportmitteln kann er sich von dem Ort, wo er die Waren besitzt, zu einem der drei Zielorte bewegen. Dabei sind natürlich die Lage der beiden Orte und die Art der Ware zu berücksichtigen: Niemand würde sich einen Lkw besorgen, um Schaffleisch von Melbourne nach Istanbul zu befördern. Kein Spediteur würde Edelsteine mit dem Schiff oder Holz mit dem Flugzeug transportieren.