

HANS VAN TOL

PORTS OF EUROPE
MAINPORTS



PORTS OF EUROPE MAINPORTS SPELREGELS

Mainports is de derde uit de serie bordspellen Ports of Europe. Mainports is de meest veelzijdige. De spelers bepalen nu zélf welke actie ze willen kiezen op de rondel. Ze kunnen schepen naar de uiteinden van Europa sturen en weer terug laten komen met waardevolle ladingen. Er kunnen lucratieve contracten worden afgesloten, er kan voordelig brandstof worden ingekocht en het is mogelijk om te investeren in de nieuwste technologieën. De diversiteit aan tactische en strategische opties maken Mainports tot een echte “familieplus”. Je kunt kiezen uit twee spelvarianten. Tenslotte biedt het dubbelzijdige spelbord met twee verschillende landkaarten extra variatie, waarbij elke zijde zijn geheel eigen dynamiek kent. Welkom in Europa, ontdek de mainports en de kansen die dit spel aan de spelers biedt.

Start met Centraal Europa

Als je Mainports voor de eerste keer speelt, zorg dan dat je het spelbord met de kaart van Centraal Europa zichtbaar hebt. Volg daarna de instructies hieronder. Heb je al een aantal keren met deze landkaart gespeeld, dan kun je ook eens de Groot Europa kant uitproberen, voor meer variatie en keuzes.

De regels voor Groot Europa vind je op pagina 5

Doel van het spel

Het spel kan gespeeld worden in twee spelvarianten:

- Contractvariant: verzamel het meeste contante geld aan het einde van het spel OF
- Vrije spelvariant: verzamel als eerste speler € 1 miljoen in contant geld.

De contractvariant eindigt aan het einde van de ronde waarin de 20ste lading volgens contract is afgeleverd.

De speler met het meeste contante geld is dan de winnaar.

De vrije spelvariant eindigt zodra één van de spelers € 1 miljoen in contant geld heeft verzameld.

Deze speler is dan (direct) de winnaar.

Beide spelvarianten kunnen zowel met de kaart van Centraal Europa als met de kaart van Groot Europa worden gespeeld.

Regels voor 2 spelers

Alleen de voorbereiding van het spel is anders bij 2 spelers:

- Elke speler begint met € 150.000 startgeld;
- Elke speler begint met 2 schepen; de spelers kiezen bij de start om de beurt een starthaven;
- Elke speler mag uit 5 contracten kiezen bij de start (mag er nog steeds 1, 2 of 3 houden);
- Elke speler mag uit 5 brandstofkaarten kiezen hoeveel hij er hier direct van koopt.

Vorbereiding spel

1) Welke spelmaterialen heb je niet nodig?

De volgende materialen gebruik je niet voor een spel op de kaart van Centraal Europa:

- De 35 contracten van Groot Europa
- De 8 mainportkaarten van Groot Europa
- De 12 zeetransportkaarten

Speel je de vrije spelvariant, dan heb je de hoge ronde zwarte contractenmarker, voor het bijhouden van het aantal voltooide contracten, ook niet nodig.

Het spel eindigt in deze spelvariant immers zodra één van de spelers één miljoen aan cash bij elkaar heeft gesprokkeld. Doe de spelonderdelen die je niet nodig hebt terug in de doos.

2) Leg de spelmaterialen voor het spel klaar!

Op de aparte kaart met de **GAME SET UP** kun je zien hoe je het spel klaar legt voor de start. Op de achterzijde van deze kaart vind je de Rondel.

- 1 Vouw het spelbord open en leg de landkaart van Centraal Europa zichtbaar, midden op tafel;

1 Technologie (TECHNOLOGY).

Leg het technologie bord links van het spelbord. Neem alle technologiekaarten met het symbool van een gloeilamp op de achterzijde en sorteer deze in vijf categorieën: A t/m E. Schud elke categorie afzonderlijk en maak één gedekte stapel met de categorie E-kaarten onderop en A-kaarten bovenop. Trek nu één voor één een kaart van de trekstapel en leg deze - van links naar rechts - aan bij het technologiebord, waardoor er vier kaarten open liggen. De bedragen boven de vier vakken zijn de aanschafkosten van de technologiekaarten bij de start van het spel.

- 2 **Contracten (CONTRACTS).** Leg het contractenbord onder de technologiekaarten. Neem alle contractkaarten van Centraal Europa en haal hier de kaarten met op de achterzijde een A uit. Schud de resterende contracten, maak een gedekte trekstapel en leg de bovenste vijf contracten open neer aan de onderzijde van het contractenbord. Schud de A-contracten en maak een stapel.

- 3 **Brandstof (FUEL MARKET).** Leg het bord van de brandstofmarkt onder de contractkaarten. Neem de brandstofkaarten, schud deze en maak een gedekte trekstapel. Leg de bovenste vijf kaarten open neer aan de onderzijde van het brandstofmarktboard.

- 4 **Geld:** sorteer het geld in de vijf verschillende coupures en maak hiervan stapeltjes. Leg dit rechts van het spelbord.

- 5 **Algemene voorraad:** maak een algemene voorraad van alle goederen en leg dit rechts van het bord. Er zijn vijf typen goederen: ijzer (grijskleurig), graan (geel), kunstmest (bruin), hout (natuurkleur) en kolen (zwart). Van elk goed zijn er vijf ladingen. Deze ladingen worden later op de schepen geplaatst bij het uitvoeren van een contract. Bij aflevering gaat een lading weer terug naar de algemene voorraad, maar tussentijds kunnen deze ladingen wél opraken.

- 6 **Contractmarker:** zet de zwarte marker op het contractenspoor aan de bovenzijde van het spelbord op positie "0". Hiermee houd je het aantal voltooide contracten in het spel bij. Als de marker tijdens het spel op "20" komt, dan is dat de laatste spelronde.

- 7 **Mainports:** neem de stapel met mainportkaarten van Centraal Europa, schud deze en trek daarna de bovenste vier kaarten één voor één. Leg telkens een kaart op één van de vier vakken met daarop MAINPORT aan weerszijden van de landkaart op het spelbord. Zet voor elke mainport in het vakje boven de naam van

de desbetreffende haven op het spelbord een fabriek in de corresponderende kleur.

- 7 **b Voorbeeld: wordt Rotterdam als mainport getrokken, leg dan de kaart van Rotterdam in het blauwe mainport-vak linksboven en plaats een blauwe fabriek op het aangegeven vakje boven de naam van de haven van de plaats ROTTERDAM.**

3) Bepaal de startspeler

De startspeler wordt bepaald door te loten. Zet de groene havenmeester voor deze speler.

4) Geef elke speler:

- 1 spelfiguur in de eigen spelerskleur;
- 1 schip in de eigen spelerskleur (bij 2 spelers: 2 schepen);
- Startgeld per speler: bij 4 spelers € 100.000, bij 3 spelers € 120.000 en 2 spelers € 150.000
- 3 willekeurige contractkaarten van het stapeltje met A-contracten;
- 3 willekeurige brandstofkaarten van de trekstapel brandstofkaarten.

5) Elke speler kiest, de speler rechts van de startspeler eerst, vervolgens tegen de klok in:

- Welke van de ontvangen contracten hij wil houden (let op! contractbreuk kost € 50.000);
- Een starthaven (aan zee) en zet daar zijn schip op. Je herkent de starthavens aan het symbool van een scheepsdok; is dit een mainport, dan betaal je direct € 10.000 aan havengeld en leg je dit in de kas van deze haven (in het vak op het spelbord); Tip: kies je starthaven in lijn met de gekozen startcontracten.
- Welke van brandstofkaarten hij wil kopen; hij betaalt hiervoor de prijzen die op de kaarten zijn vermeld. Het is niet verplicht nu brandstofkaarten te kopen.

Opmerking: je mag jouw contracten en brandstofkaarten altijd geheim houden. Dit kan zorgen voor extra verrassing, zeker in het eindspel.

6) Elke speler zet zijn spelfiguur op het centrum van de rondel, linksboven op het spelbord.

Het spelverloop

Acties kiezen op de rondel

Mainports wordt gespeeld met een rondel, de actieschijf linksboven op het spelbord.

De rondel werkt als volgt:

- De speler plaatst zijn spelfiguur in zijn eerste spelbeurt op een actievelde naar keuze;
- Daaropvolgende beurten mag de speler zijn spelfiguur 1, 2 of 3 velden met de klok mee verzetten om een andere actie uit te voeren;
- Een speler mag de rondel eventueel "versnellen" door één of meer brandstofkaarten in te zetten: per ingezette kaart mag hij een extra veld vooruit; let op: ongeacht de

waarde op de brandstofkaart mag de spelfiguur maar één extra veld vooruit per kaart;

- De speler voert zijn actie uit;
- De volgende speler is aan de beurt.

Voorbeeld: Erik heeft zojuist de actie navigeren (schepen laten varen) uitgevoerd en wil deze actie in zijn volgende beurt weer spelen. Hij geeft dan 1 brandstofkaart af om zijn spelfiguur 4 velden vooruit te zetten.

Een overzicht van de acties.

Deze acties worden verderop in meer detail uitgelegd.

De verwijzingen van de nummers naar de vakken op de rondel vind je op de overzichtskaart van de Rondel (met de Game Set Up op de achterzijde).

1 Contracten (CONTRACTS)

neem tot twee contracten OF ververs het aanbod met één of meer contracten en neem daarna maximaal één contract;

2 Brandstofmarkt (FUEL MARKET)

koop maximaal 5 brandstofkaarten, ontvang de goedkoopste kaart OF ververs alle openliggende kaarten en koop maximaal één kaart;

3 Navigeren en laden/lossen

zet je schepen vooruit; tijdens het navigeren mag je ook laden/lossen

4 Dividend uitkeren:

€ 10.000 uit de bank + geld uit de kas van een mainport, mits je daar een schip hebt liggen;

5 Technologie (TECHNOLOGY):

koop één technologiekaart voor het aangegeven bedrag of één nieuw schip voor € 70.000

Einde van het spel en de winnaar

Contractvariant:

zodra er 20 contracten zijn uitgevoerd, maak dan de ronde af. Elke speler die nog één of meer technologiekaarten heeft met een speciale actie, mag deze nu nog uitvoeren (voorbeeld: Fuel refund). De speler met het meeste contante geld is de winnaar.

Vrije spelmodus:

het spel eindigt zodra een speler € 1.000.000 heeft vergaard. Deze speler is de winnaar.

De acties van de rondel uitgelegd

Er zijn 8 actievelden op de rondel die 5 verschillende acties aanbieden:

1. Contracten:

neem maximaal twee contracten uit het huidige aanbod van contracten. Een speler mag kiezen om (een deel van) het aanbod te verversen: vervang één of meer aangeboden contracten door nieuwe contracten van de stapel. Daarna mag je echter

maximaal één contract pakken. Let op! Een speler mag maximaal 3 contracten bij zich houden, tenzij hij twee of drie schepen heeft. Voor elk extra schip mag hij één extra contract houden. Een speler kan dus nooit over meer dan vijf contracten beschikken.

2. Brandstofmarkt:

koop brandstof op de 'Fuel market'. Er zijn brandstofkaarten die je 1, 2, 3 of 4 stappen vooruit laten bewegen. Je mag maximaal 5 brandstofkaarten kopen. Als je geen brandstof kan of wil kopen, dan MAG je ook de brandstofkaart met de LAAGSTE waarde gratis pakken. Let op! Je mag dan niet ook nog brandstofkaarten kopen. Vul de markt weer aan met brandstofkaarten van de stapel, totdat er weer 5 open kaarten liggen. Is de stapel op, schud de aflegstapel en hergebruik deze om de markt weer aan te vullen. Je mag ook de hele brandstofmarkt verversen. Daarna mag je nog 1 brandstofkaart kopen.

LET OP: een speler mag nooit meer dan 7 brandstofkaarten in zijn bezit hebben.

3. Navigeren, laden en lossen:

verplaats één of meer van jouw schepen. Een schip in de haven mag ook goederen laden en lossen. Voor elk schip dat je in het spel hebt, mag je maximaal één brandstofkaart per beurt gebruiken. Verzet jouw schepen met even veel stappen als de brandstofkaart aangeeft (1, 2, 3 of 4 stappen). Een haven passeren kost geen stap, een haven betreden of verlaten wél. Alleen als je in een haven aankomt, dan mag je "afremmen". Afremmen betekent dat je eventuele extra stappen die je nog moest maken mag laten zitten. In een haven mogen maximaal twee schepen liggen. In de vaargeulen mag je elkaar wél passeren, maar er mogen nooit twee schepen naast elkaar liggen. Soms heb je daarom meer brandstof nodig om niet naast elkaar in een vaargeul te liggen. **Let op! Laden en lossen mag alleen tijdens een navigeeractie. Omkeren met een schip mag uitsluitend in een haven.**

Voorbeeld: je vaart van Le Havre naar Reims. Je bent gestart in Le Havre. Je hebt in totaal 3 stappen nodig om in Reims aan te komen. Je passeert Paris en eindigt in Reims.

Tip: als je op doortocht bent dan kun je bijvoorbeeld wel in een haven stoppen als je daardoor (veel) dividend uit de kas wil halen, op zeetransport gaat (Groot Europa variant) of als je de technologiekaart "Mainport bonus" hebt aangeschaft om aan het einde van het spel extra veel geld te vergaren.

4. Dividend:

ontvang € 10.000 van de bank. Als één van jouw schepen in een mainport ligt, dan kun je al het geld uit de kas van deze mainport pakken. Zie het als een soort "vrij parkeren". Cashen!

5. Technologie:

koop een kaart voor de aangegeven prijs op het technologiebord of een nieuw schip voor € 70.000 (plaats deze in één van de zeehavens, is dit een mainport betaal dan € 10.000 havengeld). Nadat je een technologiekaart hebt gekocht, schuift het aanbod naar links door. Voeg een nieuwe kaart van de trekstapel aan het aanbod toe.

Gebeurtenissen

De volgende situaties kunnen zich voordoen tijdens het spel:

- **Havengeld:**
als een speler langs een mainport komt of in een mainport stopt, dan moet hij € 10.000 havengeld betalen en in de kas van de betreffende mainport leggen.
- **Contractbreuk:**
als een speler van een contract af wil, moet hij € 50.000 aan de bank betalen. Dit mag op elk moment tijdens zijn beurt. Als een speler aan het einde van het spel een contract heeft liggen waar hij nog niet mee gestart is, dan wordt dit ook gezien als contractbreuk.
- **Varen met een leeg schip (leeg varen):**
Wanneer een speler met een leeg schip de actie navigeren uitvoert, mag hij altijd +1 beweging aan zijn schip toevoegen. Let op: Je moet altijd minstens één brandstofkaart inzetten als je vooruit wil varen.
- **Contract vervuld:**
als één van de goederen volgens contract is afgeleverd, dan ontvangt de speler het geld zoals aangegeven op het contract en legt het goed weer in de algemene voorraad. Levert een speler goederen aan een mainport, dan betaalt hij het havengeld en voegt de bank hier € 10.000 aan toe. Er komt bij het afleveren van een goed daarom € 20.000 in de kas van de mainport. Verschuif de zwarte marker op het contractspoor één positie verder. Komt de marker op vakje 4, 8, 12 of 16, volg dan de instructie zoals hieronder is aangegeven bij “Technologieaanbod verversen”.
- **Technologieaanbod verversen:**
zodra de zwarte marker op een vak 4, 8, 12 of 16 terecht komt, ververs dan de stapel kaarten zodat er respectievelijk alleen B, C, D of E op de gedekte trekstapel ligt. Leg de kaarten van de “lagere categorie” op de aflegstapel. Neem vervolgens de kaart uiterst links van de vier open technologiekaarten en leg deze op de aflegstapel. Schuif de kaarten door naar links en vul de rij rechts aan met de bovenste kaart van de stapel. Let op! Ook als er geen kaarten van de een lagere categorie op de trekstapel liggen, ververs dan het aanbod van technologiekaarten door een nieuwe kaart te trekken en door te schuiven. Ook in dat geval verdwijnt de kaart uiterst links naar de aflegstapel. Afgelegde technologiekaarten komen niet meer terug in het spel!
Belangrijke uitzondering: alleen als je bij vakje 16 komt en de E categorie aan de beurt is, vervang dan het volledige aanbod van open technologiekaarten door kaarten van de E categorie.
- **Volle haven:**
in een haven mogen zich nooit meer dan twee schepen bevinden, behalve bij de start van het spel als de spelers hun starthaven kiezen. Bij de start mag er slechts één schip in een starthaven liggen. In een vaargeul mag je NIET stoppen als er een ander schip ligt!

Technologiekaarten per fase Fase A & B

- **Contractbonus (continu):** ontvang € 20.000 uit de bank als je een goed van één van deze kleuren aflevert. Deze kaart is stapelbaar met luxueuze verpakking en marketing.
- **Free Rider (continu):** ontvang € 10.000 van de bank, elke keer als een andere speler dividend ontvangt. Dus NIET als je zelf dividend ontvangt.
- **Sponsors (continu):** als je havenbelasting moet betalen, dan betaalt de bank dat voor je. Let op dat je het geld wel van de bank in de kas van de mainport legt.
- **Operating system (continu):** je mag in je beurt gratis één extra stapje op de rondel maken.
- **Negotiator (continu):** je mag zonder kosten een contract afleggen.
- **Luxurious packaging (continu):** ontvang € 20.000 voor elke levering, ongeacht het type goed dat je vervoerd hebt. Deze kaart is stapelbaar met de contractbonus en marketing kaart.

Fase C & D

- **Logistic innovation (continu):** +1 cargo. Je hebt nu extra ruimte aan boord waardoor je ook twee goederen tegelijkertijd kunt vervoeren. Je hebt hiervoor wel twee contracten nodig.
- **De Professor (continu):** voor elke nieuwe technologiekaart betaal je € 20.000 minder.
- **Marketing bonus (continu):** voor elke levering ontvang je € 30.000 extra uit de bank. Deze kaart is stapelbaar met de contractbonus en de luxurious packaging.
- **Ghost ship (continu):** +2 extra stappen gratis voor een leeg schip. Dit betekent dat je nu in totaal 3 extra stappen, naast je normale beweging, vooruit mag met een leeg schip.
- **Increased power (continu):** +1 stap vooruit voor elk schip bij navigatie; deze kaart is NIET stapelbaar met een andere Increased power kaart, maar wel met andere technologiekaarten.
- **Fuel boost (continu):** gebruik een extra brandstofkaart per schip bij navigatie.
- **Performance Bonus (eenmalig):** ontvang 20% bonus op jouw cashgeld; bepaal zelf wanneer je deze kaart in wil zetten.
- **Investment Banker (continu):** ontvang € 20.000 extra bij elke dividenduitkering. Stapelbaar in combinatie met de free rider: € 30.000 uit de bank bij uitbetaling van andere spelers.

Fase E

Deze technologiekaarten tellen voor het einde van het spel:

- **Mainport bonus:** voor elk schip van jou dat zich aan het einde van het spel in een mainport bevindt, ontvang je € 40.000 van de bank.
- **Carrier bonus:** voor elk schip dat je inlevert ontvang je € 50.000 retour. Het inleveren van de schepen kan van belang zijn bij een gelijke eindstand!
- **Tech bonus:** voor elke technologiekaart in jouw bezit, deze kaart meegerekend, ontvang je € 30.000 van

de bank.

- Fuel refund: verkoop je brandstofkaarten tegen de waarde die op de kaarten is vermeld
- Contractor: ontvang 50% van de waarde van het contract voor elk schip dat geladen is.

Spelregels Groot Europa (Great Europe)

De spelregels van Groot Europa zijn grotendeels hetzelfde als de regels voor Centraal Europa. De afstanden in Groot Europa zijn iets groter. Helemaal nieuw is de mogelijkheid om via de zee te varen naar havens /steden die eerder nog onbereikbaar waren. Ook kun je hiermee soms de route afsnijden.

In de voorbereiding zul je de volgende aanpassingen moeten doen:

- Leg de zijde van het spelbord met Groot Europa boven;
- Gebruik de contractkaarten van Groot Europa;
- Gebruik de mainportkaarten van Groot Europa;
- Gebruik nu ook de zeetransportkaarten; schud deze eerst apart en geef elke speler twee brandstofkaarten en één zeetransportkaart aan het begin van het spel; voeg daarna de resterende zee- en landtransportkaarten bij elkaar, schud deze en maak één trekstapel.

Tijdens het spel kun je bij de actie navigatie kiezen voor het gebruik van zeehavens om te varen over de zeeën. In dit voorbeeld wordt uitgelegd hoe dit in zijn werk gaat.

Voorbeeld: route Barcelona – Londen via Bilbao

Voordat je de zee op kunt, zul je een stop moeten maken in de zeehaven Bilbao. Je komt hier met gewone brandstofkaarten. Daarna heb je één stap met een zeevervoerkaart nodig om in de Atlantische Oceaan te komen, een stap om de Noordzee op te varen én een stap nodig om de haven van Londen in te varen. In totaal heb je dus twee normale brandstofeenheden nodig om over de rivier te varen en drie zeetransporteenheden nodig om Londen binnen te varen.



Alle bijzonderheden werken hetzelfde als bij binnenvaart. Bijvoorbeeld als je leeg vaart, dan kun je ook als je een zeevervoerkaart gebruikt een extra stap gratis doorvaren. Of als je de technologiekaart Increased Power hebt, kun je

een extra stap over zee varen of over een rivier of kanaal. Elk keer dat je over de grens van een zeevak heen gaat, telt dit voor een zeestap.

Speltips!

Heb je veel plezier met dit spel van The Game Master, probeer dan ook eens één van de volgende spellen uit: Rotterdam, Antwerpen, Rhodes en Navegador.

Zie ook www.thegamemaster.nl.

Of wil je een spel op maat of een serious game?

Ga dan naar www.businessimpactgames.nl

Colofon

Spelontwerp: Hans van Tol

Illustratie: Wim Euverman

Grafische vormgeving:

Alex Mourits en Yvon-Cheryl Scholten

Free Icon's Designed by: Freepik, macrovector, vectorpouch, iconicbestiary.

Speluitgeverij:

The Game Master BV

Burgemeester Vogelaarsingel 9

2912 BB Nieuwerkerk ad IJssel

www.thegamemaster.nl

De spelauteur bedankt in het bijzonder de ondersteuning in het ontwerp door Mark Hoogerwaard, bij het testen, uitproberen en creëren van veel aspecten van het spel. Ook gaat de dank uit naar ELV, de coöperatie van binnenvaartschippers, zonder hen zou dit spel niet tot stand zijn gekomen.

Tenslotte natuurlijk hulde aan de spelers van The Lords of the Boards uit Nieuwerkerk aan den IJssel, die met niet aflatende enthousiasme hebben geprobeerd dit spel te gronde te richten door extreme strategieën uit te proberen.

The Game Master maakt nog steeds plezier. Nu al weer meer dan 16 jaar!





PORTS OF EUROPE MAINPORTS RULES OF THE GAME

Mainports is the third in the Ports of Europe series and the most versatile. Players now decide for themselves which action they want to take on the rondel. They can send ships to the ends of Europe and bring back valuable cargoes. Lucrative contracts can be concluded, fuel can be purchased in efficient ways and it is possible to invest in the latest technologies. The diversity of tactical and strategic options makes Mainports a real Euro game. There are two different game versions to choose from. The double-sided game board with two different maps offers even more variation, with each side having its own dynamics. Welcome to Europe; discover its mainports and all the opportunities this game offers...

Start with Central Europe

If you are playing Mainports for the first time, make sure you have the game board with the map of Central Europe visible. Then follow the instructions below. If you have already played with this map several times, you can also try the Great Europe side, for more variety and choices.

The rules for Great Europe can be found on page 10.

Aim of the game

The game can be played in two game versions:

- Contract version: collect the most cash at the end of the game OR
- Free play: Be the first player to collect € 1 million in cash.

The contract version ends at the end of the round in which the 20th cargo has been delivered. The player with the most cash is then the winner. The free play version ends as soon as one of the players has collected € 1 million in cash. This player is then (immediately) the winner.

Both game versions can be played with the map of Central Europe as well as with the map of Great Europe.

Rules for 2 players

Only the preparation of the game is different with 2 players:

- Each player starts with € 150,000 starting money;
- Each player starts with 2 ships; at the start the players take turns to choose a starting port;
- Each player may choose from 5 contracts at the start (may still keep 1, 2 or 3);
- Each player may choose from 5 fuel cards how many he buys immediately.

Game preparation

1) What game materials do you not need?

You do not need the following materials for a game on the map of Central Europe:

- The 35 contracts of Great Europe
- The 8 mainport cards of Great Europe
- The 12 sea transport cards

If you play the free play version, you don't need the high round black contract marker to keep track of the number of completed contracts. After all, in this version the game ends as soon as one of the players has collected one million in cash. Put the parts of the game you don't need back in the box.

2) Prepare the game materials before the game!

On the separate overview sheet with the GAME SET UP you can see how to set up the game before the start. The back of this sheet shows the RONDEL containing 5 different actions.

① Fold open the game board and visibly place the map of Central Europe in the middle of the table;

① Technology.

Place the technology board to the left of the game board. Take all technology cards with the symbol of a light bulb on the back and sort them into five categories: A to E. Shuffle each category separately and make one covered pile with the category E cards at the bottom and A cards on top. Now draw one card from the deck one by one and place it - from left to right - next to the technology board, leaving four cards face up. The amounts above the four spaces are the purchase cost of the technology cards at the start of the game.

② Contracts.

Place the contract board underneath the technology cards. Take all the contract cards of Central Europe and remove the cards with an A on the back. Shuffle the remaining contracts, make a covered deck and place the top five contracts open at the bottom of the contract board. Shuffle the A contracts and make a pile.

③ Fuel Market.

Place the fuel market board under the contract cards. Take the fuel cards, shuffle them and make a covered deck. Place the top five cards open at the bottom of the fuel market board.

④ Money:

sort the money into the five different denominations and make stacks. Place this at the right side of the game board.

⑤ General stock:

make a general stock of all goods and place this at the right side of the board. There are five types of goods: iron (grey colour), grain (yellow), fertilizer (brown), wood (natural colour) and coal (black). There are five cargoes of each good. These cargoes are later placed on the ships when a contract is executed. Upon delivery, a cargo is returned to the general stock, but in the meantime these cargoes may run out.

⑥ Contract marker:

place the black marker on the contract track at the top of the game board at position "0". This keeps track of the number of completed contracts in the game. If the marker reaches "20" during play, this is the last round of play.

⑦ Mainports:

Take the Central Europe mainport cards stack, shuffle them and then draw the top four cards one by one. Place one card each on one of the four spaces with MAINPORT on either side of the map on the game board. For each mainport, place a factory in the corresponding colour in the space above the name of the corresponding port on the game board.

⑦ b Example: if Rotterdam is drawn as the mainport, place the card of Rotterdam in the blue mainport space on the top left and place a blue factory on the indicated space above the name of the port of the city ROTTERDAM.

3) Determine the starting player

The starting player is determined by drawing lots. Put the green port master in front of this player.

4) Give each player:

- 1 pawn in the player's colour;
- 1 ship in the player's colour (for 2 players: 2 ships);
- Starting money: with 4 players € 100,000, with 3 players € 120,000 and 2 players € 150,000 (per player);
- 3 random contract cards from the stack of A contracts;
- 3 random fuel cards from the deck of fuel cards.

5) Each player chooses, the player to the right of the starting player first, then counterclockwise:

- Which of the received contracts he wants to keep (attention! breach of contract costs € 50,000);
- A starting port (at sea) and puts his ship on it. You recognise the starting ports by the symbol of a ship's dock; if this is a mainport, you immediately pay € 10,000 in port fees and put it in the treasury of this port (in the section on the game board); Tip: choose your starting port in line with the chosen starting contracts.
- Which one of the fuel cards he wants to buy; he will pay the prices mentioned on the cards. It is not mandatory to buy fuel cards now.

Attention: You may keep your contracts and fuel cards secret at all times. This can cause extra surprise, especially in the endgame.

6) Each player places his pawn on the centre of the rondel.

The game

Choosing actions on the rondel

Mainports is played with a rondel, the action disc at the top left of the game board. The rondel works as follows:

- The player places his pawn in his first turn on an action field of his choice;
- In subsequent turns the player may move his pawn

- 1, 2 or 3 spaces clockwise to perform another action;
- A player may “accelerate” the rondel by playing one or more fuel cards: for each fuel card played, he may move forward one extra space; attention: regardless of the value on the fuel card, the pawn may only move forward one extra space per card;
- The player performs his action;
- It is the next player’s turn.

Example: Erik has just performed the navigate (let ships sail) action and wants to play this action again in his next turn. He then plays 1 fuel card to move his pawn 4 spaces forward.

An overview of the actions

These actions are explained in more detail below.

The reference of the numbers in the rules to the RONDEL can be found on the separate overview sheet. The back of this sheet shows the GAME SET UP before you start the game.

1 Contracts

Take up to two contracts or refresh the offer with one or more contracts and then take a maximum of one contract;

2 Fuel market

Buy up to 5 fuel cards, get the cheapest card or refresh all open cards and buy up to one card;

3 Navigate and load/unload

Move your ships forward; while navigating you may also load/unload

4 Dividend payment:

€10,000 from the bank + money from the treasury of a mainport, provided you have a ship there;

5 Technology:

buy one technology card for the indicated amount or a new ship for €70,000.

End of the game and the winner

Contract version:

as soon as 20 contracts have been executed, complete the round. Any player who still has one or more technology cards with a special action may perform it now (example: Fuel refund). The player with the most cash is the winner.

Free play version:

the game ends as soon as a player has collected € 1,000,000. This player is the winner.

The actions of the rondel explained

There are 8 action fields on the rondel that offer 5 different actions:

1. Contracts:

take a maximum of two contracts from the current

offer of contracts. A player may choose or refresh (part of) the offer: replace one or more offered contracts with new contracts from the stack. After that, you may take a maximum of one contract. Attention! A player may keep a maximum of 3 contracts, unless he has two or three ships. For each additional ship he may keep one additional contract. A player can never have more than five contracts.

2. Fuel market:

buy fuel on the ‘Fuel market’. There are fuel cards that let you move 1, 2, 3 or 4 steps forward. You may buy a maximum of 5 fuel cards. If you cannot or do not want to buy fuel, you MAY also take the LOWEST value fuel card for free. Attention! You may then not also buy fuel cards. Replenish the market with fuel cards from the stack until there are 5 open cards again. When the pile is empty, shuffle the discard pile and reuse it to replenish the market. You may also refill the entire fuel market. After that you may buy another fuel card.

ATTENTION: a player may never have more than 7 fuel cards in his possession.

3. Navigating, loading and unloading:

move one or more of your ships. A ship in the port may also load and unload goods. For each ship you have in the game, you may use a maximum of one fuel card per turn. Move your ships with as many steps as the fuel card indicates (1, 2, 3 or 4 steps). Passing a port does not cost a step, entering or leaving a port does. Only when you arrive in a port, may you “slow down”. Slowing down means that you can leave any extra steps you had to take. A maximum of two ships are allowed in a port. You may pass each other in the fairways, but two ships may never lie next to each other. Sometimes, therefore, you need more fuel to avoid lying next to each other in a fairway.

Attention! Loading and unloading is only allowed during navigation. Turning around with a ship is only allowed in a port.

Example: you sail from Le Havre to Reims. You started in Le Havre. You need a total of 3 steps to arrive in Reims. You pass Paris and end up in Reims.

Tip: if you are in transit, you can for example stop in a port if you want to get (a lot of) dividends out of the treasury, go on sea transport (Great Europe version) or if you have purchased the technology card “Mainport bonus” to collect extra money at the end of the game.

4. Dividend:

receive € 10,000 from the bank. If one of your ships is in a mainport, you can take all the money from the treasury of this mainport. Think of it as a kind of “free parking”. Cashing!

5. Technology:

buy a card for the indicated price on the technology board or a new ship for € 70,000 (place it in one of the seaports in this turn or in a later turn; if this is a mainport pay € 10,000 port money). After you have purchased a technology card, the offer moves to the left. Add a new card from the deck to the offer.

Events

The following situations may occur during the game:

- **Port fees:**
If a player passes a mainport or stops in a mainport, he has to pay €10,000 port fees and put them in the treasury of the mainport in question.
- **Breach of contract:**
if a player wants to withdraw from a contract, he must pay the bank € 50,000. This is allowed at any time during his turn. If at the end of the game a player has a contract that he has not yet started, this is also considered a breach of contract.
- **Navigating with an empty ship (empty sailing):**
When a player navigates with an empty ship, he may always add +1 movement to his ship. Attention: You must always use at least one fuel card if you want to sail forward.
- **Contract fulfilled:**
If one of the goods has been delivered according to contract, the player receives the money as indicated on the contract and puts the good back into the general supply. If a player delivers goods to a mainport, he pays the port money and the bank adds € 10,000 to it. Therefore, when a good is delivered, € 20,000 is added to the mainport's cash register. Move the black marker on the contract track one position further. If the marker lands on section 4, 8, 12 or 16, follow the instruction below under "Refresh technology supply".
 - **Refresh Technology Supply:** As soon as the black marker lands on a section 4, 8, 12 or 16, refresh the stack of cards so that there is only B, C, D or E on the covered deck respectively. Place the "lower category" cards on the discard pile. Then take the card from the far left of the four open technology cards and place it on the discard pile. Slide the cards to the left and complete the row to the right with the top card of the pile. Attention! Even if there are no cards of the lower category on the deck, refresh the supply of technology cards by drawing and moving a new card. Even in this case, the card disappears to the far left of the discard pile. Played technology cards do not return to the game! Important exception: only if you reach section 16 and it is your turn to play the E category, replace the entire supply of open technology cards with cards of the E category.
- **Full port:**
There may never be more than two ships in a port, except at the start of the game when players choose their starting port. You may NOT stop in a fairway if there is another ship!

Technology cards per phase Phase A & B

- **Contract bonus (continuous):** receive € 20,000 from the bank if you deliver a good in one of these colours. This card is stackable with luxurious packaging and marketing.
- **Free Rider (continuous):** receive € 10,000 from the bank each time another player receives a dividend. So NOT if you receive a dividend yourself.
- **Sponsors (continuous):** if you have to pay port tax, the bank will pay it for you. Make sure you put the

money from the bank in the mainport's treasury.

- **Operating system (continuous):** you can take one extra step on the rondel for free during your turn.
- **Negotiator (continuous):** you can cancel one of your contracts in a turn without costs.
- **Luxurious packaging (continuous):** receive € 20,000 for each delivery, regardless of the type of goods you have transported. This card is stackable with the contract bonus and marketing card.

Phase C & D

- **Logistics innovation (continuous):** +1 cargo. You now have extra space on board allowing you to transport two goods at the same time. You do need two contracts for this.
- **The Professor (continuous):** for each new technology card you pay € 20,000 less.
- **Marketing bonus (continuous):** for each delivery you receive € 30,000 extra from the bank. This card is stackable with the contract bonus and the luxurious packaging.
- **Ghost ship (continuous):** +2 extra steps for free for an empty ship. This means that you can now go forward with an empty ship with a total of 3 extra steps in addition to your normal movement.
- **Increased power (continuous):** +1 step forward for each ship when navigating; this card is NOT stackable with another Increased power card, but with other technology cards.
- **Fuel boost (continuous):** use an extra fuel card for each ship when navigating.
- **Performance Bonus (one time only):** receive 20% bonus on your cash; decide when you want to use this card.
- **Cooperation member (once only):** keep +1 contract and no breach of contract for one contract if you still have it at the end of the game.
- **Investment Banker (continuous):** receive € 20,000 extra with each dividend payment. Stackable in combination with the free rider: € 30,000 from the bank when other players are payed.

Phase E

These technology cards count for the end of the game:

- **Mainport bonus:** For each of your ships that are in a mainport at the end of the game, you will receive €40,000 from the bank.
- **Carrier bonus:** you will receive €50,000 for each ship you return. Returning the ships can be important in case of a tie!
- **Tech bonus:** for each technology card in your possession, including this card, you will receive €30,000 from the bank.
- **Fuel refund:** sell your fuel cards at the value shown on the cards.
- **Contractor:** receive 50% of the contract value for each vessel loaded.

Rules of the game Great Europe

The rules of the game of Great Europe are largely the same as the rules of Central Europe. The distances in Great Europe are slightly Great. Completely new is the possibility to sail by sea to ports/cities that were previously unreachable. You can also sometimes use this to cut off the route.

In the preparation you will have to make the following adjustments:

- Place the side of the game board with Great Europe visible;
- Use the contract cards of Great Europe;
- Use the mainport cards of Great Europe;
- Now also use the sea transport cards; first shuffle them separately and give each player two fuel cards and one sea transport card at the beginning of the game; then add the remaining sea and land transport cards together, shuffle them and make one deck.

During the game, you can choose to use seaports in the navigation action. This example explains how to do this.

Example: route Barcelona - London via Bilbao

Before you can get out to sea, you'll have to make a stop at the Bilbao seaport. You come here with regular fuel cards. Then you need one step with a sea transport card to get to the Atlantic Ocean, one step to sail into the North Sea and one step to enter the port of London. So in total you need two normal fuel units to cross the river and three sea transport units to enter London.



All details work in the same way as inland navigation. For example, if you sail empty, you can sail an extra step for free even if you use a sea transport card. Or if you have the Increased Power technology card, you can go an extra step over sea or on a river or canal. Every time you go over the edge of a sea section, it counts as a sea step.

Game tips!

If you're having fun with this game from The Game Master, try one of the following games: Rotterdam, Antwerp, Rhodes and Navegador. See also www.thegamemaster.nl.

Or do you want a custom game or a serious game? Then go to www.businessimpactgames.nl

Colophon

Game design: Hans van Tol

Graphic design:

Alex Mourits and Yvon-Cheryl Scholten

Free Icon's Designed by: Freepik, macrovector, vectorpouch, iconicbestiary.

Game publisher:

The Game Master BV

Burgermeester Vogelaarsingel 9

2912 BB Nieuwerkerk ad IJssel

www.thegamemaster.nl

The game author is particularly grateful for the support in the design by Mark Hoogerwaard, in testing, trying out and creating many aspects of the game. Thanks also go to ELV, the cooperative of inland navigation skippers, without them this game would not have come about. Finally, of course, tribute to the players of The Lords of the Boards from Nieuwerkerk aan den IJssel, who with unremitting enthusiasm have tried to break this game by playing extreme strategies.

**The Game Master is still having fun.
For over 16 years now!**



PORTS OF EUROPE MAINPORTS SPIELREGELN

Mainports ist das dritte Spiel in der Brettspiel Serie "Ports of Europe". Mainports ist von allen Spielen das vielseitigste. Die Spieler entscheiden hier selbst, welche Aktion sie auf dem Rondel auswählen möchten. Sie können Schiffe bis an das andere Ende von Europa fahren lassen und mit wertvollen Ladungen zurück. Lukrative Verträge können abgeschlossen werden, Kraftstoff können günstig gekauft werden und es ist möglich, in die neuesten Technologien zu investieren. Die Vielfalt der taktischen und strategischen Optionen macht Mainports zu einem echten "Familien-Plus" Spiel. Sie können aus zwei Spielvarianten wählen. Somit bietet das doppelseitige Spielbrett mit zwei verschiedenen Karten zusätzliche Variationen, wobei jede Seite ihre eigene Dynamik hat. Willkommen in Europa, entdecken Sie die wichtigsten Häfen und die Möglichkeiten, die dieses Spiel den Spielern bietet.

Beginnen Sie mit Mitteleuropa

Stellen Sie beim ersten Spielen von Mainports sicher, dass das Spielbrett mit der Karte von Mitteleuropa sichtbar ist. Folgen Sie dann den unten beschriebenen Anweisungen. Wenn Sie mehrmals mit dieser Karte gespielt haben, können Sie auch die Seite von Groß Europa ausprobieren, um mehr Abwechslung und Auswahl zu erhalten.

Die Regeln für Groß Europa finden Sie auf Seite 15.

Ziel des Spiels

Das Spiel kann in zwei Ziel Varianten gespielt werden:

- Vertragsvariante:
Gewinner ist, der am Ende des Spiels das meiste Geld hat. ODER
- Freie Spielvariante:
Der erste Spieler, der 1 Million Euro in bar verdient hat.

Die Vertragsvariante endet am Ende der Runde, in der die 20. Ladung vertragsgemäß geliefert wurde. Der Spieler mit dem meisten Geld, ist dann der Gewinner. Die freie Spielvariante endet, sofort wenn einer der Spieler 1 Million Euro in bar verdient hat. Dieser Spieler ist dann (direkt) der Gewinner.

Beide Spielvarianten können sowohl mit der Karte von Mitteleuropa als auch mit der Karte von Groß Europa gespielt werden.

Regeln für 2 Spieler

Nur die Vorbereitung des Spiels ist bei 2 Spielern unterschiedlich:

- Jeder Spieler beginnt mit 150.000 € Startgeld.
- Jeder Spieler beginnt mit 2 Schiffen; Die Spieler wählen zu Beginn einen Starthafen
- Jeder Spieler kann zu Beginn aus 5 Verträgen wählen (kann noch 1, 2 oder 3 halten);
- Jeder Spieler kann aus 5 Kraftstoffkarten auswählen, die er dann direkt kaufen muss.

Spielvorbereitung

1) Welche Spielmaterialien wird nicht benötigt?
Für die Mitteleuropakarte werden die folgenden Materialien nicht benötigt:

- 35 Verträge von Groß Europa
- 8 Mainportkarten von Groß Europa
- 12 Seetransportkarten

Wenn Sie die freie Spielvariante spielen, benötigen Sie die hohe, runde schwarze Vertrags- figur nicht, um die Anzahl der abgeschlossenen Verträge zu zählen, da bei dieser Spielvariante das Spiel sofort beendet ist, sobald einer der Spieler eine Million in bar verdient hat.

Legen Sie die Spielmaterialien, die Sie nicht benötigen, wieder in die Box.

2) Bereiten Sie die Spielmaterialien für das Spiel vor!

Auf der extra Karte "Game Set Up", ist zu sehen wie das Spiel aussieht, wenn es starbereit ist. Auf der Rückseite befinden sich die Referenzen von dem Rondel.

- ① Klappen Sie das Spielbrett auf und platzieren Sie die Karte von Mitteleuropa in der Mitte des Tisches.
- ① **Technologie (TECHNOLOGY).**
Platzieren Sie das Technologiebrett links vom Spielbrett. Nehmen Sie alle Technologiekarten mit dem Symbol einer Glühbirne auf der Rückseite und sortieren Sie sie in fünf Kategorien: von A bis E. Schütteln Sie jede Kategorie einzeln und machen Sie einen abgedeckten Stapel mit den E-Karten unten und den A-Karten oben. Ziehen Sie nun nacheinander eine Karte aus dem Ziehstapel und legen Sie sie - von links nach rechts - offen auf das Technologiebrett. Die Beträge über den vier Feldern sind die Anschaffungskosten der Technologiekarten zu Beginn des Spiels.
- ② **Verträge (CONTRACTS).**
Platzieren Sie das Vertragsbrett unter das Technologiebrett. Nehmen Sie alle Vertragskarten aus Mitteleuropa und entfernen Sie die Karten mit einem A auf der Rückseite. Schütteln Sie die verbleibenden Verträge, machen Sie einen abgedeckten Ziehstapel und platzieren Sie die oberen fünf offenen Verträge unten auf der Vertragsplatte. Schütteln Sie die A-Kontrakte und machen Sie einen Stapel.
- ③ **Kraftstoff (FUEL MARKET).**
Platzieren Sie das Kraftstoffmarktbrett unter den Vertragskarten. Nimm die Kraftstoffkarten, schüttele sie und mache einen verdeckten Ziehstapel. Legen Sie die oberen fünf Karten offen unter dem Kraftstoffmarktbrett.
- ④ **Geld:**
Sortieren Sie das Geld in fünf verschiedene Stückelungen und stapeln Sie sie. Platzieren Sie das Geld rechts vom Spielbrett.
- ⑤ **Allgemeine Vorrat:**
Alle Güter bilden den allgemeinen Vorrat. Legen sie diesen rechts von der Tafel. Es gibt fünf Arten von Gütern: Eisen (grau), Getreide (gelb), Dünger (braun), Holz (natürliche Farbe) und Kohle (schwarz). Für alle Güter gibt es fünf Ladungen. Die Waren werden später bei Vertragsabschluss auf die Schiffe gelegt. Bei jeder Lieferung geht die Ladung wieder zurück in den allgemeinen Vorrat. Es kann passieren, dass zwischenzeitlich verschiedenen Güter nicht mehr im allgemeinen Vorrat zu bekommen sind.
- ⑥ **Schwarze Vertragsfigur:**
Setzen Sie die schwarze Vertragsfigur auf die Vertrags Spur oben auf dem Spielbrett auf die Position „0“. Damit behalten Sie die Anzahl der abgeschlossenen Verträge im Spiel im Aug, d.h. nach

jedem abgeschlossenen Vertrag wird die schwarze Vertragsfigur ein Feld weiter gerückt. Wenn der Marker während des Spiels die „20“ erreicht, beginnt die letzte Spielrunde.

⑦ **Mainports (Haupthafen):**

Nehmen Sie den Stapel Mainport-Karten aus Mitteleuropa, schütteln Sie sie und ziehen Sie die vier obersten Karten nacheinander. Lege je eine Karte auf eine der vier MAINPORT Feldern (je zwei auf beiden Seiten auf dem Spielbrett). Platzieren Sie für jeden Mainport eine Fabrik in der entsprechenden Farbe im Feld über dem Namen des jeweiligen Hafen auf dem Spielbrett.

⑦ **b Beispiel: Wenn Rotterdam als Mainport gezeichnet ist, platzieren Sie die Karte von Rotterdam in der blauen Haupthafenbox oben links und platzieren Sie eine blaue Fabrik auf der angegebenen Box über dem Namen des Hafens von ROTTERDAM.**

3) Bestimmen Sie den Startspieler

Der Startspieler wird gelost. Setzen Sie den grünen Hafenmeister für diesen Spieler. (Ist wichtig am Anfang und für die Bestimmung der letzten Spielrunde!)

4) Jeder Spieler bekommt:

- 1 Spielfigur in einer eigenen Farbe mit dazu passend
- 1 Schiff in der gleichen Farbe (mit 2 Spielern: 2 Schiffe);
- Startgeld: 100.000 € für 4 Spieler, 120.000 € für 3 Spieler und 150.000 € für 2 Spieler (pro Spieler);
- 3 zufällige Vertragskarten aus dem A-Vertragsstapel;
- 3 zufällige Kraftstoffe vom Kraftstoffkartenstapel.

5) Jeder Spieler wählt, zuerst der Spieler der rechts vom Startspieler sitzt, und dann gegen den Uhrzeigersinn in:

- Welchen der erhaltenen Verträge er behalten möchte (Hinweis: Vertragsbruch kostet € 50.000);
- Einen Starthafen (am Meer) um sein Schiff dort setzen. Die Starthäfen sind am Symbol eines Schiffsdocks zu erkennen. Wenn es sich um einen Mainport handelt, zahlen Sie sofort Hafengebühren in Höhe von 10.000 €. Das Geld kommt in das Feld vom jeweiligen Mainport. Tipp: Wählen Sie Ihren Starthafen entsprechend den gewählten Startverträgen.
- Welche Kraftstoffkarten er kaufen will. Der Preis für den jeweiligen Kraftstoff ist auf den Karten angegebenen. Es ist nicht zwingend erforderlich, jetzt Kraftstoffkarten zu kaufen.

Hinweis: Sie können Ihre Verträge und Kraftstoffkarten geheim halten. Dies kann besonders im Endspiel für zusätzliche Überraschungen sorgen.

6) Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf ein beliebige Feld des Rondels.

Es können mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Der Spielverlauf

Wählen Sie Aktionen auf dem Rondel
Mainports wird mit einem Rondel gespielt, der Action-Disc oben links auf dem Spielbrett.
Das Rondel funktioniert wie folgt:

- Der Spieler platziert seinen Charakter in seinem ersten Spielzug auf einem Aktionsfeld seiner Wahl.
- bei der nächste Runde kann der Spieler seine Spielfigur 1, 2 oder 3 Felder im Uhrzeigersinn bewegen, um eine weitere Aktion auszuführen.
- Ein Spieler kann möglicherweise das Rondel "beschleunigen", indem er eine oder mehrere Kraftstoffkarten verwendet: Er kann ein zusätzliches Feld pro Karte vorrücken. Hinweis: Unabhängig vom Wert auf der Kraftstoffkarte darf der Spieler seine Figur nur ein zusätzliches Feld pro Karte verschieben.
- Der Spieler führt seine Aktion aus;
- Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Erik hat gerade die Navigationsaktion ausgeführt (Schiffe fahren lassen) und möchte diese Aktion in seinem nächsten Zug erneut spielen. Dann gibt er 1 Kraftstoffkarte extra ab, um seine Spielfigur 4 Felder vorwärts zu bewegen.

Eine Übersicht über die Aktionen

Diese Aktionen werden später ausführlicher erläutert.

Auf der Karte von dem Rondel (Rückseite von "Game Set Up") stehen die Referenz von den Zahlen je nach den Feldern.

1 Verträge (Contracts)

bis zu zwei Verträge abschließen oder Aktualisieren Sie das Angebot auf dem Vertragsbrett, in dem Sie die Verträge die offen liegen austauschen mit jeweils neuen Verträge aus de Stapel und nehmen Sie dann maximal einen neuen Vertrag an.

2 Kraftstoffmarkt (Fuel Market)

Kaufen Sie maximal 5 Tankkarten, die billigste Karte ist gratis oder aktualisieren Sie alle offenen Karte mit neuen Karten aus dem Stapel und kaufen Sie maximal eine Karte.

3 Navigation und Laden / Entladen

Das Schiff kann bewegt werden; und die Güter können auf das Schiff geladen und entladen werden

4 Dividendenzahlung:

10.000 € von der Bank + Geld aus dem Bargeld eines Mainports, vorausgesetzt Sie haben ein Schiff im Mainport stehen;

5 Technologie (Technology):

Kaufen Sie eine Technologiekarte für den angegebenen Betrag oder ein neues Schiff für 70.000 €

Spielende und der Gewinner

Vertragsvariante:

Sobald 20 Verträge ausgeführt wurden, schließen Sie die Runde ab. Jeder Spieler, der noch eine oder mehrere Technologiekarten mit einer Sonderaktion besitzt, kann diese dann noch ausführen (Beispiel: Kraftstoffrückerstattung). Der Spieler mit dem meisten Geld, ist der Gewinner.

Freie Spielvariante:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 1.000.000 € angesammelt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Erklärung der Aktionen des Rondels

Es gibt 8 Aktionsfelder auf dem Rondell, die 5 verschiedene Aktionen anbieten:

1. Verträge:

Nehmen Sie maximal zwei Verträge aus dem aktuellen Vertragsangebot. Ein Spieler kann das Angebot aktualisieren (alles oder nur einen Teil davon): Ersetzen Sie ein oder mehrere angebotene Verträge durch neue Verträge vom Stapel. Sie können dann maximal einen Vertrag abschließen. Bitte beachten Sie! Ein Spieler darf maximal 3 Verträge haben, es sei denn, er hat zwei oder drei Schiffe. Er kann für jedes weitere Schiff einen zusätzlichen Vertrag abschließen. Ein Spieler kann daher niemals mehr als fünf Verträge haben.

2. Kraftstoffmarkt:

Kaufen Sie Kraftstoff auf dem "Kraftstoffmarkt". Es gibt verschiedene Kraftstoffkarten, mit denen Sie 1, 2, 3 oder 4 Schritte vorwärts gehen können. Sie können maximal 5 Kraftstoffkarten kaufen. Wenn Sie keinen Kraftstoff kaufen können oder wollen, können Sie auch die Kraftstoffkarte mit dem niedrigsten Wert kostenlos nehmen. Bitte beachten Sie! Sie können dann nicht auch noch eine Kraftstoffkarten kaufen. Füllen Sie den Markt mit Kraftstoffkarten vom Stapel auf, bis 5 weitere offene Karten vorhanden sind. Wenn der Stapel erschöpft ist, mischen Sie den Ablagestapel gut und verwenden Sie ihn erneut, um den Markt wieder aufzufüllen. Sie können auch den gesamten Kraftstoffmarkt austauschen. Danach können Sie noch 1 Kraftstoffkarte kaufen. HINWEIS: Ein Spieler darf niemals mehr als 7 Kraftstoffkarten in seinem Besitz haben.

3. Navigation, Be- und Entladen:

Bewegen Sie eines oder mehrere Ihrer Schiffe. Ein Schiff im Hafen kann auch Güter laden und entladen. Sie können maximal eine Kraftstoffkarte pro Spielzug für jedes Schiff verwenden, die Sie in der Hand haben. Bewegen Sie Ihre Schiffe mit so vielen Schritten, wie auf der Kraftstoffkarte angegeben ist (1, 2, 3 oder 4 Schritte). Das Passieren eines Hafens zählt nicht als ein Schritt, aber das Ankommen oder Verlassen eines Hafens ist ein Schritt. Wenn Sie an einem Hafen Ihrer Wahl angekommen sind, können Sie "langsamer" werden, d.h. eventuelle Schritte die noch nicht gesetzt sind, müssen nicht mehr gesetzt werden. In einem Hafen dürfen sich maximal zwei Schiffe befinden.

Sie können sich auf dem Fahrweg passieren, aber es dürfen keine zwei Schiffe nebeneinander auf dem Fahrweg stoppen. Deshalb brauchen Sie manchmal mehr Kraftstoff, um nicht in einem Kanal nebeneinander zu liegen. Bitte beachten Sie! Das Be- und Entladen ist nur während einer Navigationsaktion zulässig. Das Umdrehen mit einem Schiff ist nur in einem Hafen erlaubt. **Beispiel: Sie fahren von Le Havre nach Reims. Sie haben in Le Havre angefangen und benötigen insgesamt 3 Schritte, um in Reims anzukommen. Sie fahren an Paris vorbei und enden in Reims.**

Tipp: Wenn Sie auf der Durchreise sind, können Sie in einem Hafen anhalten, um ggf. die eingezahlten Beträge von diesem Mainport ein zu kassieren, auf Seetransport gehen (bei der Variante Groß Europa) oder wenn Sie die Technologiekarte "Mainport Bonus" gekauft haben, am Ende vom Spiel, nochmal viel extra Geld verdienen.

4. Dividende:

Sie erhalten 10.000 € von der Bank. Befindet sich eines Ihrer Schiffe in einem Mainport können Sie zusätzlich noch das gesamte Geld dieses Mainports entnehmen. Betrachten Sie es als eine Art "kostenloses Parken". Bargeld!

5. Technologie:

Kaufen Sie eine Karte für den angegebenen Preis auf dem Technologiebrett oder ein neues Schiff für 70.000 € (platzieren Sie das neue Schiff an einem der Seehäfen, ist dies ein Mainport müssen Sie gleich die 10.000 € Hafengebühren bezahlen!). Nachdem Sie eine Technologiekarte gekauft haben, wird das Angebot von rechts nach links verschoben. Fügen Sie dem Angebot eine neue Karte vom Ziehstapel hinzu.

Ereignisse

Die folgenden Situationen können während des Spiels auftreten:

- Hafengebühren:
Wenn ein Spieler einen Mainport passiert oder in einem Mainport anhält, muss er 10.000 € Hafengebühren zahlen und das Geld in das Feld des jeweiligen Mainport einzahlen.
- Vertragsbruch:
Wenn ein Spieler einen Vertrag loswerden möchte, muss er 50.000 € an die Bank zahlen. Dies ist jederzeit während seines Zuges erlaubt. Wenn ein Spieler am Ende des Spiels einen Vertrag hat, mit dem er noch nicht begonnen ist, gilt dies auch als Vertragsbruch.
- Fahren mit einem leeren Schiff (Leer fahren):
Wenn ein Spieler mit einem leeren Schiff die Navigation Aktion ausführt, kann er mit seinem Schiff 1 Schritt mehr setzen. Hinweis: Sie müssen immer mindestens eine Kraftstoffkarte verwenden, wenn Sie fahren möchten.
- Vertrag erfüllt:
Wird eine der Güter vertragsgemäß ausgeliefert, erhält der Spieler das im Vertrag angegebene Geld und legt die Ware wieder in den allgemeinen Vorrat zurück. Wenn ein Spieler Güter an einen Mainport

liefert, zahlt er die Hafengebühren und die Bank fügt 10.000 € hinzu. Somit kommen dann 20.000 € in die Kasse von dem Mainport. Bewegen Sie die schwarze Vertragsfigur auf der Vertrags Spur eine Position weiter. Befindet sich der Marker auf den Feldern 4, 8, 12 oder 16, befolgen Sie dann die Anweisungen unter "Technologieangebot aktualisieren".

- Technologieangebot aktualisieren:
Sobald die schwarze Vertragsfigur auf einem der Felder 4, 8, 12 oder 16 landet, aktualisieren Sie den Kartenstapel von den Verträgen. Bei Feld 4 werden alle restlichen A Vertragskarten vom Ziehstapel aus dem Spiel genommen und es wird mit den B Vertragskarten weiter gespielt. Bei dem Feld 8 werden dann alle restlichen B Vertragskarten vom Ziehstapel aus dem Spiel genommen und mit den C Vertragskarten weiter gespielt. Bei Feld 12 werden alle restlichen C Vertragskarten ausgetauscht mit den D Vertragskarten und auf dem Feld 16 kommen die E Vertragskarten zum Zuge. Zusätzlich wird auch jeweils die Karte ganz links von den vier offenen Technologiekarten aus dem Spiel genommen. Bewegen Sie die restlichen Vertragskarten von rechts nach links und vervollständigen Sie die Reihe mit einer neuen Vertragskarte vom Stapel. Bitte beachten Sie! Auch wenn sich keine Karten der unteren Kategorie auf dem Ziehstapel befinden, aktualisieren Sie den Vorrat an Technologiekarten, indem Sie eine neue Karte ziehen und schieben. Auch in diesem Fall verschwindet die Karte ganz links auf dem Ablagestapel. Abgeworfene Technologiekarten kommen nicht mehr zurück ins Spiel!
Wichtige Ausnahme: Nur wenn Sie auf dem Feld 16 gelangen und die E Vertragskarten an der Reihe sind, werden alle offener Technologiekarten durch Karten aus der E-Kategorie ausgetauscht.
- Voller Hafen:
Es dürfen niemals mehr als zwei Schiffe in einem Hafen sein, außer zu Beginn des Spiels, wenn die Spieler ihren Starthafen wählen. Sie dürfen NICHT in einem Kanal anhalten, wenn sich dort schon ein anderes Schiff befindet.

Technologie Karten pro Phase Phase A & B

- Vertragsbonus (fortlaufend):
Sie erhalten 20.000 € von der Bank, wenn Sie Güter in einer dieser Farben liefern. Diese Karte kann zusammen mit Luxus Verpackung und Marketing gespielt werden.
- Freie Fahrt (fortlaufend):
Sie erhalten jedes Mal 10.000 € von der Bank, wenn ein anderer Spieler eine Dividende erhält. Also NICHT, wenn Sie selbst eine Dividende erhalten.
- Sponsoren (fortlaufend):
Wenn Sie Hafensteuern zahlen müssen, zahlt die Bank diese für Sie. Stellen Sie sicher, dass das Geld von der Bank in das Feld von dem Mainport kommt.
- Betriebssystem (fortlaufend):
Sie können einen zusätzlichen Schritt in Ihrem Zug kostenlos machen.
- Verhandlungsführer (fortlaufend):
Sie können einen Vertrag kostenlos abschließen.

- Luxuriöse Verpackung (fortlaufend): Sie erhalten 20.000 € für jede Lieferung, unabhängig von der Art der Waren, die Sie transportiert haben. Diese Karte kann zusammen mit dem Vertragsbonus und der Marketing Bonus gespielt werden.

Phase C & D.

- Logistische Innovation (fortlaufend): +1 Fracht. Sie haben jetzt zusätzlichen Platz an Bord, sodass Sie auch zwei Güter gleichzeitig transportieren können. Dafür benötigen Sie aber auch zwei Verträge.
- Der Professor (fortlaufend): Sie zahlen 20.000 € weniger für jede neue Technologie Karte.
- Marketing Bonus (fortlaufend): Für jede Lieferung erhalten Sie 30.000 € zusätzlich von der Bank. Diese Karte kann zusammen mit dem Vertragsbonus und der luxuriösen Verpackung gespielt werden.
- Geisterschiff (fortlaufend): +2 zusätzliche Schritte für ein leeres Schiff frei. Dies bedeutet, dass Sie jetzt zusätzlich zu Ihrer normalen Bewegung mit einem leeren Schiff insgesamt 3 zusätzliche Schritte bewegen können.
- Erhöhte Leistung (fortlaufend): +1 Schritt vorwärts für jedes Schiff beim Navigieren; Diese Karte kann NICHT zusammen mit einer anderen Karte mit "erhöhter Leistung" gespielt werden, aber schon mit anderen Technologiekarten.
- Kraftstoff Schub (fortlaufend): Bei Navigation können Sie eine zusätzliche Kraftstoffkarte pro Schiff ausspielen.
- Leistungsbonus (einmalig): Sie erhalten einen 20%
- Bonus auf Ihr Bargeld. Entscheiden Sie selbst, wann Sie diese Karte verwenden möchten.
- Investment Banker (fortlaufend): Mit jeder Dividendenzahlung erhalten Sie zusätzlich 20.000 € von der Bank. In Kombination mit der Karte "Freie Fahrt" spielbar, d.h. dann 30.000 € von der Bank bei jeder Auszahlung eines anderen Spielers.

Phase E

Diese Technologiekarten zählen gegen Ende des Spiels:

- Mainport-Bonus: Für jedes Schiff von Ihnen, das sich am Ende des Spiels in einem Mainport befindet, erhalten Sie 40.000 € von der Bank.
- Korrierbonus: Für jedes zurückgegebene Schiff erhalten Sie 50.000 € von der Bank. Das Zurückgeben der Schiffe kann bei gleicher Endposition wichtig sein!
- Tech-Bonus: Für jede in Ihrem Besitz befindliche Technologiekarte, einschließlich dieser Karte, erhalten Sie 30.000 € von der Bank.
- Kraftstoff Rückerstattung: Verkaufen Sie Ihre Kraftstoffkarten zu dem auf den Karten angegebenen Wert.
- Auftragnehmer: Sie erhalten 50% des Auftragswerts für jedes beladene eigene Schiff.

Spielregeln für Groß Europa (Great Europe)

Die Regeln von Groß Europa sind weitgehend dieselben wie die Regeln für Mitteleuropa. Die Entfernungen in Groß Europa sind etwas größer. Völlig neu ist die Möglichkeit, über das Meer zu den Häfen / Städten zu fahren, die zuvor nicht erreichbar waren. Manchmal können Sie damit auch die Route abschneiden.

Bei der Vorbereitung müssen Sie folgende Anpassungen vornehmen:

- Platzieren Sie die Seite des Spielbretts mit Groß Europa oben.
- Verwenden Sie die Gros Europa Vertragskarten.
- Verwenden Sie die Mainportkarten von Groß Europa.
- Verwenden Sie jetzt auch die Seetransportkarten. Schütteln Sie diese zuerst separat und geben Sie jedem Spieler zu Beginn des Spiels zwei Kraftstoffkarten und eine Seetransportkarte. Fügen Sie dann die verbleibenden See- und Kraftstoffkarten zusammen, schütteln Sie sie und machen Sie einen Ziehstapel.

Während des Spiels können Sie in der Navigationsaktion die Verwendung von Seehäfen zum fahren über die Meere auswählen. Dieses Beispiel erklärt, wie dies funktioniert.

Beispiel: die Route Barcelona - London, über Bilbao
Bevor Sie zur See fahren können, müssen Sie am Seehafen von Bilbao halt machen. Sie kommen mit normalen Kraftstoffkarten hierher. Dann brauchen Sie einen Schritt mit einer Seetransportkarte, um zum Atlantik zu gelangen, einen Schritt, um die Nordsee zu befahren, und einen Schritt, um in den Hafen von London ein zulaufen. Insgesamt benötigen Sie daher zwei normale Kraftstoffkarten, um über den Fluss zu fahren, und drei Seetransportkarten, um nach London zu gelangen.



Alle Details funktionieren wie bei der Binnenschifffahrt. Wenn Sie z.B. leer fahren, können Sie auch einen zusätzlichen Schritt kostenlos setzen, wenn Sie eine Seetransportkarte verwenden. Wenn Sie über die Technologiekarte für erhöhte Leistung verfügen, können

Sie einen zusätzlichen Schritt über das Meer oder über einen Fluss oder Kanal fahren. Jedes Mal, wenn Sie über den Rand einer Seegrenze fahren, zählt dies für einen Seeschritt.

Andere Spieltipps!

Wenn Sie mit diesem Spiel von "The Game Master" viel Spaß haben, probieren Sie auch eines der folgenden Spiele aus: Rotterdam, Antwerpen, Rhodos und Navegador. Siehe auch www.thegamemaster.nl. Oder möchten Sie ein individuelles Spiel oder ein Business Spiel? Dann gehen Sie zu www.businessimpactgames.nl

Kolophon

Spieldesign: Hans van Tol

Grafikdesign: Alex Mourits und Yvon-Cheryl Scholten

Free Icon's Designed by: Freepik, macrovector, vectorpouch, iconicbestiary.

Spielverlag:

The Game Master BV
Burgemeester Vogelaarsingel 9
2912 BB Nieuwerkerk ad IJssel
www.thegamemaster.nl

Der Spieleautor dankt insbesondere der Unterstützung im Design von Mark Hoogerwaard, für das Testen, Ausprobieren und Erstellen vieler Aspekte des Spiels. Dank auch ELV, der Genossenschaft für die Binnenschiffahrt-Skipper, ohne Sie wäre dieses Spiel nicht zustande gekommen. Abschließend möchte ich natürlich den Spielern von The Lords of the Boards von Nieuwerkerk aan den IJssel meinen Tribut zollen, die versucht haben, dieses Spiel mit unablässiger Begeisterung zu ruinieren, indem sie extreme Strategien ausprobiert haben.

Mit dem "Game Master" hat man immer noch Spaß. Jetzt schon seit mehr als 16 Jahre!



PORTS OF EUROPE MAINPORTS RÈGLES DU JEU

Mainports est le troisième jeu de la série de jeux de plateaux Ports d'Europe (Ports of Europe). Mainports est le plus polyvalent de ces jeux. Ce jeu permet aux joueurs de choisir eux-mêmes sur la roue l'action qu'ils veulent entreprendre. Ils peuvent envoyer des navires aux quatre coins de l'Europe et ramener des cargaisons de valeur. Ils peuvent conclure des contrats lucratifs, acheter du carburant à bon prix et investir dans des technologies innovantes. La diversité des options tactiques et stratégiques fait des Mainports un jeu familial par excellence. Vous pouvez choisir entre deux variantes. Enfin, le plateau de jeu à double face avec deux cartes géographiques différentes offre une variation supplémentaire, chaque côté ayant sa propre dynamique. Bienvenue en Europe, découvrez-en les grands ports et les possibilités que ce jeu offre aux joueurs.

Commencer par l'Europe centrale

Si vous jouez à Mainports pour la première fois, assurez-vous de placer le plateau de jeu avec la carte de l'Europe centrale sur le dessus. Suivez ensuite les instructions ci-dessous. Si vous avez déjà joué plusieurs fois avec cette carte, vous pouvez également essayer le côté Grande Europe, pour plus de variété et de choix.

Les règles pour la variante Grande Europe se trouvent à la page 21.

But du jeu

Le jeu peut être joué selon deux variantes :

- Variante basée sur les contrats : recueillir le plus d'argent à la fin du jeu OU
- Free Play (jeu libre) : soyez le premier joueur à récolter 1 million d'euros en espèces.

La variante "contrat" se termine à la fin du tour au cours duquel le 20e chargement a été livré conformément au contrat. Le joueur qui a le plus d'argent est alors le gagnant.

La variante "jeu libre" se termine dès que l'un des joueurs a récolté 1 million d'euros en espèces. Ce joueur est alors (directement) le gagnant.

Les deux variantes du jeu peuvent être jouées sur la carte de l'Europe centrale ou sur la carte de la Grande Europe.

Règles pour 2 joueurs

Seule la préparation du jeu est différente pour 2 joueurs :

- Chaque joueur commence avec 150 000 euros d'argent de départ ;
- Chaque joueur commence avec 2 navires ; au départ, les joueurs choisissent à tour de rôle un port de départ ;
- Chaque joueur peut choisir parmi 5 contrats au départ (il peut toujours en garder 1, 2 ou 3) ;
- Chaque joueur peut choisir parmi 5 cartes de carburant combien il en achète directement.

Préparation

1) De quel matériel de jeu n'avez-vous pas besoin ?

N'utilisez pas le matériel suivant pour un jeu sur la carte de l'Europe centrale :

- Les 35 contrats de la Grande Europe
- Les 8 cartes Grands Ports de la Grande Europe
- Les 12 cartes du transport maritime

Si vous jouez la variante libre, vous n'avez pas besoin du grand pion rond et noir qui sert à indiquer le nombre de contrats menés à bien. Dans cette variante, le jeu est fini dès que l'un des joueurs a récolté un million en espèces. Rangez dans la boîte les parties du jeu dont vous n'aurez pas besoin.

2) Préparez le matériel de jeu pour le jeu !

Consultez également GAME SET UP

① Ouvrez le plateau de jeu et placez la carte de l'Europe centrale au milieu de la table ;

① Technologie (TECHNOLOGY).

Placez le plateau technologie à gauche du plateau de jeu. Prenez toutes les cartes de technologie avec le symbole d'une ampoule au verso et classez-les en cinq catégories de A à E. Mélangez chaque catégorie séparément et faites une pile face cachée avec les cartes de la catégorie E en bas et les cartes A en haut. Ensuite, tirez une carte à la fois de la pile et placez-la - de gauche à droite - à côté du tableau technologique, en laissant quatre cartes face visible. Les montants au-dessus des quatre cases correspondent au coût d'achat des cartes de technologie au début du jeu.

② Contrats (CONTRACTS).

Placez le tableau des contrats sous les cartes de technologie. Prenez toutes les cartes de contrat d'Europe centrale et retirez-en les cartes portant A au verso. Mélangez les cartes de contrat restantes, faites-en une pile face cachée et placez les cinq premiers contrats face visible dans le bas du tableau des contrats. Mélangez les contrats A et faites-en une pile.

③ Carburant (FUEL MARKET).

Placez le tableau du marché des carburants sous les cartes de contrat. Prenez les cartes de carburant, mélangez-les et faites-en une pile face cachée. Placez les cinq premières cartes face visible en bas du tableau du marché des carburants.

④ Argent :

triez l'argent en cinq coupures différentes et faites des piles. Mettez-les du côté droit du plateau de jeu.

⑤ Stock général :

constituez un stock général de toutes les marchandises et mettez-le à droite du tableau. Il existe cinq types de marchandises : le fer (gris), les céréales (jaune), l'engrais (brun), le bois (blanc) et le charbon (noir). Il y a cinq chargements pour chaque marchandise. Ces cargaisons sont placées sur les navires pendant l'exécution d'un contrat. Une fois la marchandise livrée, la cargaison est remise dans le stock général, mais il est possible qu'entre-temps, il ne reste plus de chargement à effectuer.

⑥ Pion marqueur de contrat :

placez le pion marqueur noir sur le trajet du contrat en haut du plateau de jeu, à la position "0". Cela permet de suivre le nombre de contrats menés à bien dans le jeu. Lorsque le pion atteint le chiffre "20" au cours de la partie, c'est le dernier tour de jeu.

⑦ Grands Ports :

prenez la pile de cartes Grands

Ports d'Europe centrale, mélangez les cartes et prenez ensuite une à une les quatre cartes du dessus. Placez sur le plateau de jeu à chaque fois une carte sur l'une des quatre cases avec la mention GRAND PORT (MAINPORT) des deux côtés de la carte. Pour chaque Grand Port, placez une usine de la même couleur dans la case située au-dessus du nom du port correspondant.

⑦ b Exemple : si vous tirez Rotterdam comme Grand Port, placez la carte de Rotterdam dans la case bleue du Grand Port en haut à gauche et placez une usine bleue dans la case indiquée au-dessus du nom du port de la ville ROTTERDAM.

3) Déterminer qui commence le jeu

Le joueur qui peut jouer en premier lieu est déterminé par tirage au sort. Mettez le capitaine de port vert devant ce joueur.

4) Donnez à chaque joueur :

- 1 personnage dans la couleur du joueur ;
- 1 navire de la couleur du joueur (pour 2 joueurs : 2 navires) ;
- Somme de départ par joueur: 4 joueurs 100 000 €, 3 joueurs 120 000 € et 2 joueurs 150 000 €
- 3 cartes de contrat aléatoires provenant de la pile de contrats A ;
- 3 cartes carburant aléatoires de la pile des cartes carburant.

5) En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit

- Parmi les contrats reçus, celui qu'il veut conserver (attention ! une rupture de contrat coûte 50.000 €) ;
- Un port de départ (en mer) et il y met son bateau. Les ports de départ sont reconnaissables par le symbole d'un dock ; s'il s'agit d'un Grand Port, vous payez immédiatement 10 000 € de droits de port et vous les mettez dans la caisse de ce port (dans la case du plateau de jeu) ; Conseil : choisissez votre port de départ en fonction des contrats de départ choisis.
- les produits qu'il veut acheter ; il paie les prix mentionnés sur les cartes. Vous n'êtes pas obligé d'acheter des cartes de carburant maintenant.

Remarque : vous pouvez cacher vos contrats et vos cartes de carburant. Cela peut créer une surprise supplémentaire, surtout à la fin de la partie.

6) Chaque joueur place son personnage au centre de la roue.

Le déroulement du jeu

Choisissez des actions sur la roue

Mainports se joue avec une roue, une espèce de disque avec des actions en haut à gauche du plateau de jeu.

La roue fonctionne comme suit :

- Lors de son premier tour, le joueur place son pion sur

- un champ d'action de son choix ;
- Lors des tours suivants, le joueur peut déplacer son pion de 1, 2 ou 3 cases dans le sens des aiguilles d'une montre pour effectuer une autre action ;
- Un joueur peut "accélérer" le tour en misant une ou plusieurs cartes carburant : par carte carburant, il peut avancer d'une case supplémentaire ; remarque : quelle que soit la valeur de la carte carburant, le joueur ne peut avancer que d'une case supplémentaire par carte ;
- Le joueur effectue son action ;
- C'est le tour du joueur suivant.

Exemple : Eric vient de jouer l'action "Navigue »r (laisser partir le navire)" et il veut refaire cette action au tour suivant. Il mise alors une carte de carburant pour faire avancer son pion de 4 cases.

Aperçu des actions

Ces actions sont expliquées plus en détail ci-dessous.

Consultez également aperçu du RONDEL

① Contrats (CONTRACTS)

Prenez un maximum de deux contrats ou actualisez l'offre avec un ou plusieurs contrats et prenez ensuite un seul contrat ;

② Le marché des carburants (FUEL MARKET)

Achetez jusqu'à 5 cartes de carburant, obtenez la carte la moins chère ou actualisez toutes les cartes face visible et achetez maximum une carte ;

③ Naviguer

Faites avancer vos navires; tout en naviguant, vous pouvez également charger/décharger

④ Dividende :

10 000 € de la banque + de l'argent provenant de la caisse d'un Grand Port, à condition que vous y ayez un navire ;

⑤ Technologie (TECHNOLOGY) :

Acheter une carte de technologie pour le montant indiqué ou un nouveau navire pour 70 000 euros

Fin du jeu et vainqueur

Variante de contrat :

une fois que 20 contrats ont été menés à bien, terminez le tour. Tout joueur qui possède encore une ou plusieurs cartes de technologie avec une action spéciale peut l'effectuer à ce moment-là (exemple : remboursement de carburant). Le joueur qui a le plus d'argent est le gagnant.

Variante jeu libre :

le jeu se termine lorsqu'un joueur a récolté 1 000 000 €. Ce joueur est le gagnant.

Explication des actions de la roue

Il y a 8 champs d'action sur la roue qui permettent 5 actions différentes :

1. Contrats :

prenez un maximum de deux contrats dans l'offre de contrats actuelle. Un joueur peut choisir d'actualiser (une partie de) l'offre : remplacez un ou plusieurs contrats proposés par de nouveaux contrats de la pile. Après cela, vous n'aurez plus droit qu'à un seul contrat. Attention ! Un joueur ne peut pas détenir plus de 3 contrats, sauf s'il a deux ou trois navires. Il peut conserver un contrat supplémentaire pour chaque navire supplémentaire. Un joueur ne peut donc jamais avoir plus de cinq contrats.

2. Marché des carburants :

achetez du carburant sur le "marché des carburants". Il existe des cartes de carburant qui vous permettent d'avancer de 1, 2, 3 ou 4 cases. Vous pouvez acheter un maximum de 5 cartes de carburant. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas acheter de carburant, vous DEVEZ également obtenir gratuitement la carte carburant avec la valeur la plus basse. Attention ! Vous n'êtes pas autorisé à acheter des cartes de carburant. Réapprovisionnez le marché avec les cartes de carburant de la pile jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau 5 cartes face visible. Lorsque la pile est finie, mélangez la pile sur laquelle les cartes sont déposées et réutilisez-la pour réapprovisionner le marché. Vous pouvez également actualiser l'ensemble du marché des carburants. Après cela, vous pouvez acheter une carte de carburant. ATTENTION : Un joueur ne peut jamais détenir plus de 7 cartes carburant.

3. Naviguer :

déplacez un ou plusieurs de vos navires. Un navire dans le port peut également charger et décharger des marchandises. Pour chaque navire que vous avez dans le jeu, vous pouvez utiliser au maximum une carte carburant par tour. Déplacez vos navires du nombre de cases indiqué sur la carte de carburant l'indique (1, 2, 3 ou 4 cases). Le passage dans un port ne coûte pas de carburant, l'entrée ou la sortie d'un port coûte du carburant. Ce n'est que lorsque vous arrivez dans un port que vous pouvez "ralentir". Le ralentissement signifie que vous pouvez éventuellement décider de ne pas franchir des cases en plus. Maximum deux navires peuvent se trouver en même temps dans un port. Vous pouvez vous croiser dans les chenaux, mais vous ne pouvez jamais y avoir deux navires côte à côte. Parfois, il faut utiliser plus de carburant pour éviter de se retrouver côte à côte dans un chenal. **Attention ! Le chargement et le déchargement ne sont autorisés que pendant une action de navigation. Un navire ne peut faire demi-tour que dans un port.**

Exemple : vous naviguez du Havre à Reims. Vous avez commencé au Havre. Il faut compter au total 3 étapes/cases pour se rendre à Reims. Vous passez par Paris et vous terminez à Reims.

Conseil : si vous êtes en transit, vous pouvez, par exemple, vous arrêter dans un port si vous voulez retirer (beaucoup

de) dividendes de la caisse, faire un transport maritime (variante Grande Europe) ou si vous avez acheté la carte de technologie "bonus Grand Port" pour récolter de l'argent en plus à la fin du jeu.

4. Dividende :

vous recevez 10 000 euros de la banque. Si l'un de vos navires se trouve dans un Grand Port, vous pouvez prendre tout l'argent de la caisse de ce Grand Port. Considérez cela comme une sorte de "parking gratuit". Banco!

5 Technologie :

vous achetez une carte au prix indiqué sur le tableau technologie ou un nouveau navire pour 70 000 € (placez-le dans l'un des ports maritimes à ce tour-ci ou lors d'un prochain tour, s'il s'agit d'un Grand Port, payez 10 000 € de droits de port). Après avoir acheté une carte de technologie, l'offre se déplace vers la gauche. Ajoutez une nouvelle carte de la pile à l'offre.

Événements

Les situations suivantes peuvent se produire pendant le jeu :

- Droits de port : si un joueur passe par un Grand Port ou s'arrête dans un Grand Port, il doit payer 10 000 euros de droits de port et les mettre dans la caisse du Grand Port en question.
- Rupture de contrat : si un joueur veut renoncer à un contrat, il doit verser 50 000 € à la banque. Cela peut se faire à tout moment pendant son tour. Si, à la fin du jeu, un joueur reste avec un contrat qu'il n'a pas encore entamé, cela sera également considéré comme une rupture de contrat.
- Naviguer avec un bateau vide (navigation à vide) : Lorsqu'un joueur navigue avec un bateau vide, il peut toujours ajouter un mouvement +1 à son bateau. Remarque : vous devez toujours utiliser au moins une carte de carburant si vous voulez avancer.
- Contrat rempli : si une des marchandises a été livrée conformément au contrat, le joueur reçoit l'argent indiqué sur le contrat et remet la marchandise dans le stock général. Si un joueur livre des marchandises dans un Grand Port, il paie la taxe portuaire et la banque y ajoute 10 000 euros. C'est pourquoi 20 000 euros sont ajoutés à la caisse du Grand Port chaque fois qu'un lot de marchandises est livré. Déplacez le pion noir d'une case sur la piste de contrat. Lorsque le pion noir se retrouve sur la case 4, 8, 12 ou 16, suivez les instructions ci-dessous sous "Actualisez l'offre de technologie".
- Actualiser l'offre de technologie : lorsque le pion noir se retrouve sur la case 4, 8, 12 ou 16, actualisez la pile de cartes de sorte qu'il y ait uniquement des cartes B, C, D ou E dans la pile de tirage face cachée. Placez les cartes de la "catégorie inférieure" dans la pile de défausse. Prenez ensuite la carte à l'extrême gauche des quatre cartes de technologie face visible et placez-la sur la pile de défausse. Faites glisser les cartes vers la gauche et

complétez la rangée de droite avec la carte du haut de la pile. Attention ! Même s'il n'y a pas de cartes de la catégorie inférieure sur la pile de tirage, actualisez l'offre de cartes de technologie en tirant et en glissant une nouvelle carte. Dans ce cas également, la carte disparaît à l'extrême gauche de la pile de défausse. Les cartes de technologie accomplies ne reviennent pas dans le jeu !

Exception importante : dans le cas où vous arrivez à la case 16 et que c'est le tour de la catégorie E, remplacez toute la réserve de cartes de technologie face visible par des cartes de la catégorie E.

• Port complet :

un port ne peut jamais accueillir plus de deux navires, sauf au début de la partie lorsque les joueurs choisissent leur port de départ. Vous ne pouvez PAS vous arrêter dans un chenal s'il y a un autre navire !

Cartes de technologie par phase Phases A et B

- Bonus de contrat (tout le temps) : recevez 20 000 € de la banque si vous livrez des marchandises dans l'une de ces couleurs. Cette carte est empilable avec un emballage de luxe et du marketing.
- Free Rider (tout le temps) : recevez 10 000 € de la banque chaque fois qu'un autre joueur reçoit un dividende. Donc PAS si vous recevez vous-même un dividende.
- Sponsors (tout le temps) : si vous devez payer la taxe portuaire, la banque la paiera pour vous. Assurez-vous de placer l'argent de la banque dans la caisse du port principal.
- Système d'exploitation (tout le temps) : vous pouvez franchir une case supplémentaire sur la roue quand c'est à votre tour de jouer
- Négociateur (tout le temps) : vous pouvez signer un contrat sans frais.
- Emballage de luxe (tout le temps) : recevez 20 000 € pour chaque livraison, quel que soit le type de marchandise que vous avez transporté. Cette carte s'empile avec le bonus de contrat et la carte de marketing.

Phases C et D

- Innovation logistique (tout le temps) : +1 cargo. Vous disposez désormais d'un espace supplémentaire à bord qui vous permet de transporter deux types de marchandises en même temps. Vous aurez besoin de deux contrats.
- Le professeur (tout le temps) : pour chaque carte de nouvelle technologie, vous payez 20 000 euros de moins.
- Bonus de marketing (tout le temps) : pour chaque livraison, vous recevrez 30 000 € supplémentaires de la banque. Cette carte s'empile avec la prime de contrat et l'emballage de luxe.
- Bateau fantôme (tout le temps) : +2 cases supplémentaires gratuites pour un bateau à vide. Cela signifie que vous pouvez désormais avancer avec un bateau à vide en franchissant un total de 3 cases en plus de votre déplacement normal.
- Augmentation de la puissance (tout le temps) : +1

case en avant pour chaque navire lors de la navigation ; cette carte n'est PAS empilable avec une autre carte d'augmentation de la puissance, mais elle s'empile avec d'autres cartes de technologie.

- Augmentation du carburant (tout le temps) : utilisez une carte de carburant supplémentaire par navire lorsque vous naviguez.
- Bonus de performance (une seule fois) : recevez un bonus de 20 % sur votre argent ; décidez quand vous voulez miser cette carte.
- Membre de la coopération (une seule fois) : détenir +1 contrat et pas de rupture de contrat s'il ne vous reste que ce seul contrat à la fin du jeu.
- Banquier d'affaires (tout le temps) : recevez 20 000 € de plus à chaque versement de dividende. S'empile en combinaison avec le free rider : 30 000 euros de la banque lorsque d'autres joueurs paient.

Phase E

Ces cartes de technologie comptent avant la fin du jeu :

- Bonus Grand Port : vous recevez 40 000 € de la banque pour chacun de vos navires qui se trouve dans un Grand Port à la fin du jeu.
- Prime au transporteur : vous recevrez 50 000 euros par navire que vous restituez. La remise des navires peut être importante en cas d'égalité à la fin du jeu !
- Bonus technologique : pour chaque carte de technologie que vous détenez, y compris celle-ci, vous recevrez 30 000 euros de la banque.
- Remboursement du carburant : vendez vos cartes de carburant à la valeur indiquée sur les cartes.
- Entrepreneur : recevez 50 % de la valeur du contrat pour chaque navire chargé.

Règles du jeu Grande Europe

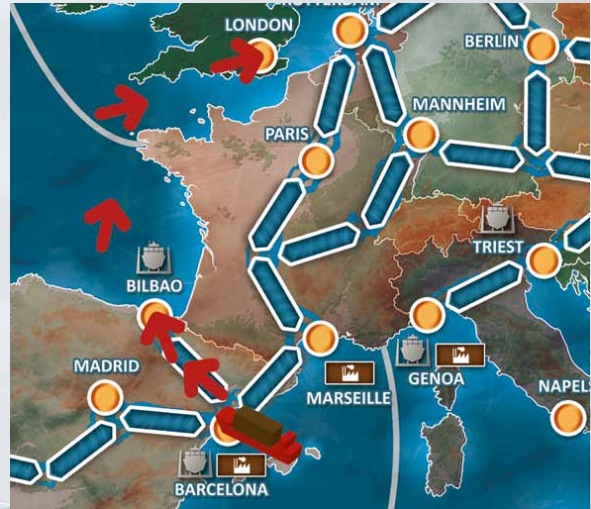
Les règles du jeu de la Grande Europe sont en grande partie les mêmes que celles de l'Europe centrale. Les distances en Grande Europe sont légèrement plus importantes. La possibilité de naviguer par voie maritime vers des ports / villes jusqu'alors inaccessibles est une nouveauté. Cela peut parfois vous permettre de raccourcir votre trajet.

Lors de la préparation, vous devrez procéder aux modifications suivantes :

- Placez le côté du plateau de jeu avec la Grande Europe sur le dessus ;
- Utilisez les cartes de contrat de la Grande Europe ;
- Utilisez les cartes Mainports de la Grande Europe ;
- Utilisez maintenant aussi les cartes de transport maritime ; mélangez-les d'abord séparément et donnez à chaque joueur deux cartes de carburant et une carte de transport maritime au début du jeu ; ajoutez ensuite les cartes de transport maritime et terrestre restantes, mélangez-les et faites une pioche.

Au cours du jeu, vous pouvez choisir d'utiliser les ports maritimes pour naviguer en mer dans l'action de navigation. Cet exemple explique comment cela fonctionne.

Exemple : route Barcelone - Londres via Bilbao
Avant de prendre la mer, vous devrez faire un arrêt au port maritime de Bilbao. Vous y arrivez avec des cartes de carburant ordinaires. Il faut ensuite avancer d'une case avec une carte de transport maritime pour se rendre dans l'océan Atlantique, avancer d'une case pour naviguer en mer du Nord et avancer d'une case pour entrer dans le port de Londres. Au total, il faut donc deux unités de carburant normales pour traverser le fleuve et trois unités de transport maritime pour entrer à Londres.



Tous les éléments fonctionnent de la même manière que pour la navigation intérieure. Par exemple, si vous naviguez à vide, vous pouvez faire une étape supplémentaire gratuitement même si vous utilisez une carte de transport maritime. Si vous disposez de la carte de technologie "Puissance accrue", vous franchir une case de plus pour traverser la mer, une rivière ou un canal. Chaque fois que vous avez franchi le bord de mer, il s'agira de cases maritimes

Conseils pour le jeu !

Si vous vous amusez beaucoup avec ce jeu du Game Master, essayez l'un des jeux suivants : Rotterdam, Anvers, Rhodes et Navegador. Voir également www.thegamemaster.nl.

Vous voulez un jeu sur mesure ou un serious game ? Alors, rendez-vous sur www.businessimpactgames.nl

Colophon

Conception de jeux : Hans van Tol

Graphisme :

Alex Mourits et Yvon-Cheryl Scholten

Free Icon's Designed by: Freepik, macrovector, vectorpouch, iconicbestiary.

Éditeur du jeu :

The Game Master BV

Maire Vogelaarsingel 9

2912 BB Nieuwerkerk ad IJssel

www.thegamemaster.nl

L'auteur du jeu est particulièrement reconnaissant à Mark Hoogerwaard pour son soutien lors de la conception, des tests et de la création de nombreux aspects du jeu. Nos remerciements vont également à ELV, une coopérative des transporteurs fluviaux européens, sans laquelle ce jeu n'aurait pas vu le jour. Sans oublier, bien évidemment les joueurs de The Lords of the Boards de Nieuwerkerk aan den IJssel, qui ont tenté avec un enthousiasme implacable de démolir ce jeu en recourant à des stratégies extrêmes.

Le Game Maker amuse encore et ce, depuis plus de 16 ans maintenant !





**“We love to create more fun in games.
For over more than 16 years now!”.**

THE GAME MASTER

www.thegamemaster.nl