

Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Das Geld der Spieler ist offen sichtbar zu halten. Kredit kann jederzeit gegen verdecktes Ablegen 1/mehrerer Anteilsscheine aufgenommen werden. Die Anteile werden halb unter den Spielfeldrand untergeschoben. Tilgung: Jederzeit für 15 Pesos. Ein Kredit-Anteil wird mit 12 Pesos ausbezahlt.

Ablauf eines Durchganges:

1) Amt des Hafenmeisters versteigern und ausüben:

a) Auktion:

1. Runde: Gebot beginnt beim Startspieler, er muss mind. 1 Peso bieten (ansagen).
- ab 2. Runde: Alter Hafenmeister eröffnet Auktion oder passt.
 - Man kann nur höher bieten oder passen = raus aus Auktion.
 - Die Auktion geht solange reihum, bis ein Höchstgebot feststeht.
 - Gibt es kein Gebot, bleibt alter Hafenmeister im Amt.
 - Höchstbieter zahlt Betrag in Hafenkasse bzw. nimmt Kredit zur Bezahlung auf.

b) Amt ausüben:

- Ggf. genau 1 Anteilsschein kaufen, Schwarzmarktpreis zahlen, mind. 5 Pesos.
- Je Kahn 1 Warenstreifen laden, d.h., 1 Ware ist dann nicht dabei.
- In jede der 3 Routen auf den Startwellen 0 - 5 genau 1 Kahn einsetzen.
- Die Summe der Startwellen-Werte muss genau 9 betragen.

2) Komplizen einsetzen / Kähne vorwärts würfeln:

Es gibt 3 (bei 3 Spielern: 4) Setz- und immer 3 Würfelrunden - jeweils immer 1 Runde abwechselnd.

Setzrunde:

- Beginnend mit dem Hafenmeister darf jeder Spieler reihum genau 1 eigenen Komplizen auf ein beliebiges Einsatzfeld setzen + zahlt den angegebenen Betrag ==> Hafenkasse. Nicht gesetzte Komplizen können nicht später zusätzlich gesetzt werden. Wer pleite ist oder inkl. Krediten nicht genug Geld hat, gibt das Geld ab und darf nun umsonst auf Kähne einsetzen.

Einsatzfelder:

- ◆ **Warenstreifen auf Kähnen:** Auf Kähne im Hafen kann nicht gesetzt werden. Bei angekommenen Kähnen teilen sich die Komplizen an Bord den Gewinn in Phase 3.
- ◆ **Hafen-/Werftfelder:** Einsatz auf orangefarbene Felder. Steht schon ein Kahn dort, darf trotzdem in die Bereiche Hafen/Werft eingesetzt werden. Man darf auch noch an einer Anlegestelle einsetzen, wo schon ein Kahn steht. Wo in Hafen oder Werft nach 3. Würfelrunde ein Kahn steht ==> Gewinnauszahlung dort.
- ◆ **Piratenfelder:** 1. Pirat dort kommt auf vorderes Feld.
 - ◆ **Entern** nach der 2. Würfelrunde, wenn ein Kahn auf Welle "13" steht, d.h., 1. Pirat kann freien Platz auf dem Kahn einnehmen, falls vorhanden. Bei Verzicht darf 2. Pirat auf Kahn.
 - ◆ **Plündern** nach der 3. Würfelrunde, wenn ein Kahn auf "13" steht, d.h., Piraten erhalten sofort den Gewinn der Warenladung aus der Hafenkasse ausbezahlt. Der 1. Pirat entscheidet, ob der Kahn in einen Hafen oder eine Werft kommt. Jeder Kahn auf der "13" wird geplündert.
 - ◆ Steht ein Kahn auf der "13" und kein Pirat ist da, zieht der Kahn auf nächstes freies Hafefeld.
- ◆ **Lotsenfelder:** Direkt nach der letzten Setzrunde dürfen die Lotsen Einfluss auf Kähne nehmen, soweit diese nicht im Hafen liegen. Es folgt noch 1 Würfelrunde. Der billige Lotse beginnt und versetzt einen beliebigen Kahn um +1 oder -1 Welle. Der teure Lotse kann einen Kahn nun +2 oder -2 oder 2 Kähne um je +1 oder -1 versetzen. (Dabei kann auch ein Kahn +1 und ein anderer -1 ziehen.) Kommt ein Kahn über die "13" hinaus ==> in nächsten freien Hafen setzen.
- ◆ **Versicherung:** Eingesetzter Komplize bringt dem Spieler sofort 10 Pesos. Für jeden Kahn in einer Werft nach Ende der Würfelrunden muss der Reparaturbetrag vom Spieler bezahlt werden. Falls keine Komplizen in der Werft sind, muss er an Hafenkasse zahlen. Der Versicherer muss ggf. Kredit aufnehmen. Reicht dieser Kredit nicht, zahlt die Hafenkasse noch fehlende Reparaturen.

Würfelrunde:

Der Hafenmeister würfelt mit den 3 Würfeln der gesetzten Warenfarben und zieht jeden Kahn entsprechend vor. Überzählige Augen verfallen.

- ➡ **Kahn überschreitet die "13": Auf das nächste freie Hafefeld (von A - C) setzen.**
- ➡ **Kahn landet genau auf "13" und kein Pirat ist da: siehe bei Piraten**
- ➡ **Kommt ein Kahn nach der 3. Würfelrunde nicht in einem Hafen an: Kahn auf nächstes freie Werftfeld (von A - C) setzen.**

3) Einnahmen nach 3. Würfelrunde ausschütten:

Piraten teilen sich den Gewinn, Komplizen auf Kähnen teilen Wert der Warenladungen. Hafen-/Werftfelder auszahlen, wenn Kähne dort anliegen. Versicherung auszahlen durch Spieler auf "Versicherungsfeld", wenn Kähne in Werft liegen. Gibt es keinen Versicherer, zahlt die Hafenkasse, wenn Kähne in der Werft anliegen.

4) Warenwerte ansteigen lassen:

Alle Waren im Zielhafen steigen im Wert je 1 Feld auf dem Schwarzmarkt. Alle Kähne, Ladungen und Würfel zum Start legen. Phase 1 beginnt erneut.

Spiel-Ende:

SOFORT, wenn mind. eine Ware den Schwarzmarktwert von 30 erreicht. Wert der unbeliehenen Anteilsscheine anhand der Schwarzmarktpreise errechnen. Je nicht mehr tilgbarem Kredit = minus 15 Pesos anrechnen. Bargeld dazurechnen. Die höchste Gesamtsumme gewinnt.