

Montego Bay – in dem kleinen Hafenzdadtchen am Rande der idyllischen Bucht im Nordwesten der Insel Jamaica herrscht emsige Betriebsamkeit. Fdr die Hafendarbeiter ist es Zeit, die Tavernen zu verlassen, um die wartenden Schiffe zu beladen.

MONTEGO BAY

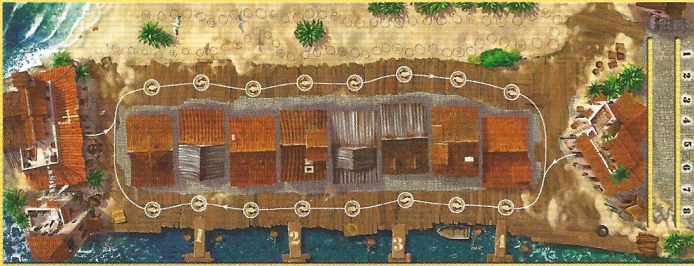
paar Mfinzen zu verdienen und ansonsten den Tag zu genießen. Die anderen Hafendarbeiter machen sich entlang des Kais auf den Weg zu den Lagerhdusern. Jeder will mglichst viele Fasser verladen, um am Ende den grdfsten Lohn in der Tasche zu haben.

Nur Lazy Jack ist nicht bereit, sich von seinem Platz in der Hafendkneipe zu trennen. Ihm reicht es, sich ab und zu ein

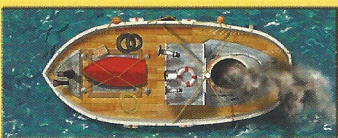
Am Kai steht schon der Tally-Man. Alle vertrauen ihm, denn er zdhlt die Fasser, die jeder Arbeiter an Bord bringt.

Spielmaterial

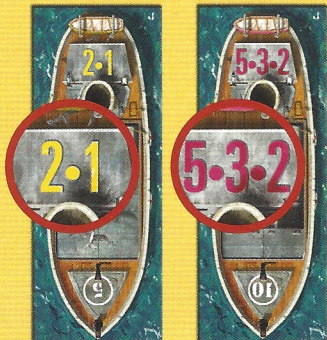
- 1 doppelseitiger Spielplan – eine Seite wird bei 4 Spielern, die andere bei 2 und 3 Spielern genutzt.



- 16 Schiffe – 1 Lotsenboot und 15 Frachtschiffe. Eine Seite der Frachter wird bei 4 Spielern, die andere bei 2 und 3 Spielern genutzt.



Lotsenboot



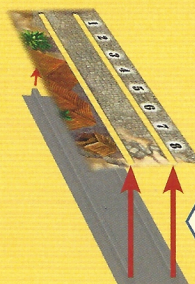
Frachtschiffe – fdr das Spiel: zu zweit / dritt zu viert

- 8 Lagerhduser – Pappkarten, die jeweils ein Haus mit 2 Lagerrdumen zeigen. Die Lager enthalten Fasser (manche davon kaputt) und Mfinzen.



Lagerhaus Vorder- und Rfckseite Lagerhaus fdr das Spiel zu viert

- 4 grofe und 4 kleine Holzfiguren Hafendarbeiter – Fdr jeden Spieler gibt es jeweils eine kleine und eine grofe Figur. Die Grdfze dient nur der besseren Unterscheidung.



- 64 Holzfasser – je 16 in den vier Spielerfarben.

- 4 Zdhlstaine – in den Spielerfarben zur Markierung der Siegpunkte auf der Skala des Spielplans.



- 1 Holzfigur „Tally-Man“ – Er wird bei Spielbeginn an seinen Platz auf den Spielplan gestellt.

- 1 Holzfigur „Lazy Jack“ – Er dient den Spielern als zusdtzliche Spielfigur fdr einen Zug.

- 15 Silbermfinzen aus Holz – mit denen der „Lazy Jack“ angeheuert werden kann.



Tally-Man

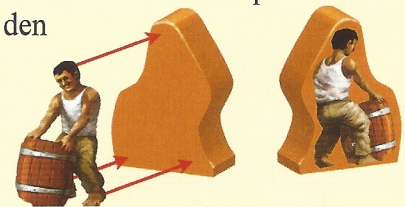


Lazy Jack



Silbermfinzen

Alle Spielfiguren werden vor dem ersten Spiel auf beiden Seiten mit den passenden farbigen Aufklebern versehen.



Vorder- und Rfckseiten aller Spielfiguren

werden mit unterschiedlichen Aufklebern versehen!

- 40 Bewegungskarten – fdr jede Spielerfigur ein Satz Spielkarten mit den Werten 1 bis 5. Mit den Karten werden die Spielfiguren bewegt.



Spielkarten fdr die grofen Hafendarbeiter – ... und fdr die kleinen.

- 8 Reihenfolge-Pldttchen – jeder Spielerfigur ist ein bestimmtes Pldttchen zugeordnet.



- 1 Fhrungsschiene – aus Kunststoff, die von unten in den Spielplan gesteckt wird.

- 1 Bogen mit Aufklebern und • 1 Spielanleitung

Spielziel

Jedem Spieler stehen zwei Hafenarbeiter zur Verfügung (im Spiel zu zweit sind es jeweils 3 Arbeiter). Mit ihnen belädt er die Schiffe im Hafen mit den Fässern

aus den Lagerhäusern. Wem es gelingt, mehr Fässer als die anderen in ein Schiff zu laden, dem winken auch die meisten Siegpunkte.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Je nach Spielerzahl (4 oder 2/3) wird die entsprechende Seite nach oben gelegt.



Das Dach der Hafenkneipe zeigt die Spielerzahl

Jeder Spieler erhält die Spielfiguren in der Farbe seiner Wahl, die dazugehörigen Bewegungskarten und 16 farblich passende Holzfässer. Die große Spielfigur wird in die linke Hafenkneipe gesetzt (s. Abb.), die kleine kommt in die andere. Der Zählstein wird zur Siegpunkte-Skala gesetzt.

Bei 2 Spielern bekommen beide noch jeweils eine Figur und die entsprechenden Bewegungskarten hinzu (beide spielen mit 3 Figuren!). Farbe und Größe der beiden zusätzlichen Figuren müssen unterschiedlich sein.

Beispiel: Doris spielt mit Blau, Ernie mit Grün. Doris sucht sich als dritte Figur die kleine Gelbe aus, für Ernie bleibt die große orange Figur.



Die überzähligen Spielerfiguren, Fässer und die beiden dazugehörigen Reihenfolge-Plättchen kommen aus dem Spiel.



Die Pappkarten mit den Lagerhäusern werden gemischt und offen beliebig auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt. Dabei ist es unerheblich, welcher Lagerraum nach rechts oder links zeigt.



Dieses Lagerhaus findet nur Verwendung für das Spiel zu viert.

Die Reihenfolge-Plättchen aller beteiligten Spielfiguren werden verdeckt gemischt und dann offen auf die Plätze 1 bis 8 in die Führungsschiene gesetzt.

Beim Spiel zu Dritt bzw. zu Zweit werden nur 6 Plättchen eingesetzt!

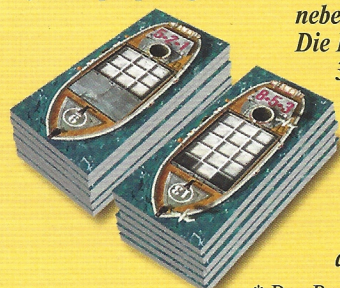


Zählsteine am Start der Siegpunkte-Skala

Große Spielfiguren



Der Tally-Man* wird auf die Kiste neben der Hafenkneipe auf den Spielplan gesetzt.



Das Lotsenboot wird neben den Landungssteg „1“ gelegt. Die Frachtschiffe werden gemischt. Die obersten 3 Schiffe werden an die Landungsstege „2“ bis „4“ gelegt.

Bei einem Spiel zu viert werden die Schiffe mit den roten Zahlen nach oben gedreht, ansonsten ist die Seite mit den gelben Ziffern sichtbar.

Mit den restlichen 12 Frachtern werden zwei gleich große offene Stapel gebildet. Der eine wird neben dem Plan bereitgelegt, der andere kommt ins Spiel, wenn der erste Stapel aufgebraucht ist.



Lazy Jack** und die 15 Silbermünzen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

(** Lazy Jack = der faule Jack)

* Der Beruf des Tally-Man stammt noch aus der Zeit der großen Segelschiffe. Er ist eine Art Vorarbeiter, dessen Aufgabe es ist, die Packstücke, mit denen die Schiffe beladen werden, zu zählen und korrekt zu erfassen. Seine Arbeit stellt auch sicher, dass jeder Arbeiter seinen gerechten Lohn erhält. Der Tally-Man ist deshalb immer jemand, der das Vertrauen aller besitzt.

Spielablauf

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 6 Phasen, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

- 1. Lazy Jack anheuern
- 2. Bewegungskarten auswählen
- 3. Hafenarbeiter ziehen
- 4. Fässer holen und Schiffe beladen
 - 4.1 Reihenfolge der Spielfiguren beim Beladen
 - 4.2 Lagerhäuser leeren
 - 4.3 Wertung voller Schiffe
- 5. Ablegen des vordersten Schiffes
- 6. Zugreihenfolge der Hafenarbeiter ändern

Die Phasen im Einzelnen:

1. Lazy Jack anheuern

Ein Spieler kann für 3 Silbermünzen Lazy Jack als zusätzlichen Hafenarbeiter für eine Runde anheuern. *(Wie man diese Münzen bekommt, wird später in Kapitel 4.2 erklärt.)*

Wollen mehrere Spieler Lazy Jack anheuern, hat der Spieler den Vorrang, der über weniger Siegpunkte verfügt. Herrscht auch hier Gleichstand, bekommt der Spieler den Lazy Jack, dessen Reihenfolge-Plättchen weiter vorne liegt.

Der Spieler gibt 3 Silbermünzen zurück in den allgemeinen Vorrat und stellt die Lazy Jack Figur zu einem seiner Hafenarbeiter auf das gleiche Feld.

2. Bewegungskarten auswählen

Jeder Spieler besitzt für jeden seiner Hafenarbeiter einen Satz Bewegungskarten mit den Werten 1 bis 5. Dieser Wert gibt die Anzahl Felder an, die die zugehörige Figur in Pfeilrichtung um die Lagerhäuser zieht.

Jede Runde stehen dem Spieler immer alle 5 Karten pro Figur zur Verfügung!

Die Spieler wählen für jeden ihrer Hafenarbeiter eine Karte aus dem entsprechenden Satz und legen sie verdeckt vor sich ab.

Hat ein Spieler den Lazy Jack angeheuert, muss er auch für ihn eine Karte aussuchen. Diese Karte wählt er aus dem Kartensatz, der zu der Figur gehört, bei der Lazy Jack gerade steht.



Wer 3 Münzen abgibt, kann Lazy Jack für 1 Runde anheuern und hat dadurch den Vorteil einer weiteren Spielfigur.



Anmerkung: Der Spieler, der den Lazy Jack in dieser Runde einsetzt, spielt also 3 Karten aus, 2 für seine beiden Spielfiguren und eine für Lazy Jack. (In einem Zwei-Personenspiel würde er vier Karten ausspielen).



Spieler Orange stellt Lazy Jack zu seiner kleinen Figur und spielt deshalb 2 Karten aus seinem Kartensatz „kleine Spielfigur“ aus.

3. Hafenarbeiter ziehen

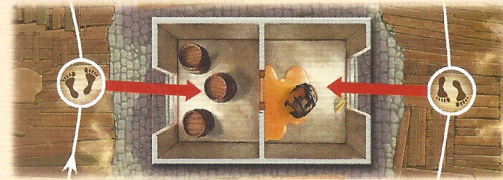
Die Hafenarbeiter ziehen auf den Spielfeldern stets im Uhrzeigersinn um die Lagerhäuser herum. Zu jedem Spielfeld gehört genau ein Lagerraum.

Bei Spielbeginn stehen die Hafenarbeiter noch in den beiden Hafenkneipen, aus denen sie im ersten Zug in Pfeilrichtung auf die Spielfelder gezogen werden. Danach betreten sie die Hafenkneipen **nicht** mehr.

Nacheinander – gemäß der Anordnung der **Reihenfolge-Plättchen am Spielfeldrand** – wird nun jede Figur gezogen. Ist **Lazy Jack** angeheuert worden, wird er **zuerst** gezogen, danach folgen die übrigen Hafenarbeiter.

- Die Bewegungskarte des Hafenarbeiters, der an der Reihe ist, wird aufgedeckt und die Figur entsprechend dieser Karte um 1 bis 5 Felder weitergezogen.
- Landet der Hafenarbeiter dabei auf einem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, **verschiebt** er diese Figur auf die **gegenüberliegende Seite des Lagerhauses** und nimmt ihren alten Platz ein.
- Ist jedoch der gegenüberliegende Platz bereits besetzt, kann die Figur nicht verschoben werden. Stattdessen muss der **Hafenarbeiter am Zug** auf das nächste freie Feld **entgegen der Pfeilrichtung zurückgesetzt** werden.

Allgemeiner Hinweis: Gezogen wird eine Figur immer von dem Platz aus, auf dem sie aktuell steht. Da sich diese Position durch die Einwirkungen anderer Spieler durchaus ändern kann, sollte man dies bei der Auswahl seiner Bewegungskarten nach Möglichkeit berücksichtigen.



Spieler Orange spielt für seinen kleinen Hafenarbeiter eine „3“ aus und stellt diese Figur entsprechend 3 Felder weiter.

Anmerkung: Es zählen alle Felder, auch besetzte!



Anmerkung: Für das Verschieben von Spielfiguren ist es egal, ob es sich dabei um eine **eigene oder fremde** Spielfigur handelt.



Beispiel: Spieler Orange zieht 2 Felder vor. Er kann die grüne Figur aber nicht verschieben, weil das andere Feld schon besetzt ist (blaue Figur). Die orangefarbene Spielfigur muss deshalb auf das nächste freie Feld **zurückgesetzt** werden.

4. Fässer erhalten und Schiffe beladen

Nun werden **alle** Hafenarbeiter (ggf. auch Lazy Jack) **nacheinander einzeln** abgehandelt. Sie verlassen dabei **nicht** ihr Spielfeld!

4.1 Reihenfolge der Hafenarbeiter

Ausgehend vom Nachbarfeld zum **Tally-Man** (zwischen Tally-Man und Landungssteg „1“) werden **alle** Hafenarbeiter der Reihe nach **entgegen** der Pfeilrichtung abgerechnet. Felder ohne Arbeiter bleiben unberücksichtigt.

4.2 Lagerhäuser leeren

Jedes Lagerhaus zeigt zwei Räume. Geleert wird immer der Lagerraum, der sich direkt neben dem Spielfeld mit dem Hafenarbeiter befindet, der an der Reihe ist.



Beispiel: Der kleine gelbe Hafenarbeiter ist zuerst an der Reihe, seine Fässer an Bord zu bringen. Es folgen dann Lazy Jack, der große orange Arbeiter, der kleine grüne Hafenarbeiter usw., bis alle Hafenarbeiter ihre Fässer auf die Schiffe bringen konnten.

Anmerkung: Die Tally-Man Figur wird dabei zu dem Hafenarbeiter gestellt, der an der Reihe ist. Dadurch ist jederzeit klar ersichtlich, welcher Hafenarbeiter gerade abgerechnet wird. Nachdem alle Hafenarbeiter ihre Fässer verladen haben, wird der Tally-Man zurück auf seinen Platz gestellt.

• Fässer einsammeln und verladen

Der Spieler des betroffenen Hafentarbeiters nimmt sich die Anzahl Fässer aus seinem Vorrat, die im angrenzenden Lagerraum angezeigt werden. Er verteilt diese Fässer sofort **beliebig** auf die im Hafen liegenden Schiffe. Es müssen **alle** Fässer verladen werden.

Auf den Schiffen sind Laderäume mit unterschiedlich vielen Staufächern für die Fässer zu erkennen. **In jedes Fach passt nur 1 Fass.** Wird das **letzte freie** Staufach eines Schiffes belegt, wird das Schiff **sofort** gewertet und legt ab (s. 4.3 „Wertung voller Schiffe“). Restliche Fässer des Hafentarbeiters werden danach weiter verladen.

• Kaputte Fässer

Zeigt der Lagerraum 1 oder 2 kaputte Fässer, muss der Spieler die entsprechende Anzahl **seiner** Fässer wieder von den Schiffen entfernen und zurück in seinen Vorrat legen. Hat er nicht genug auf den Schiffen geladen, nimmt er von dort soviel wie möglich, der Rest bleibt unberücksichtigt.

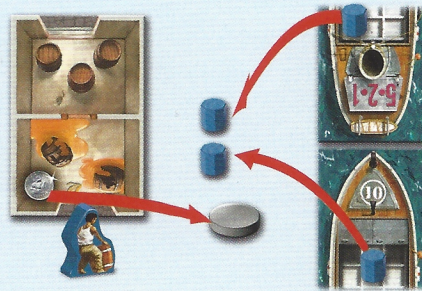
Achtung: Für Lazy Jack müssen keine Fässer vom Schiff zurückgenommen werden!

• Silbermünzen

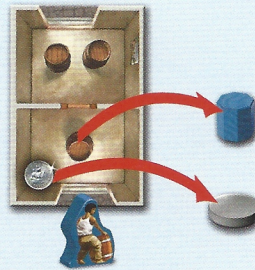
Zeigt der Lagerraum eine Münze, nimmt sich der Spieler eine Silbermünze aus dem allgemeinen Vorrat.



Anmerkung: Das Lotsenboot wird selbstverständlich **nicht** beladen.



Beispiel: Spieler Blau muss 2 Fässer von den Schiffen zurücknehmen und erhält 1 Silbermünze.



Beispiel: Spieler Blau lädt 1 Fass auf ein Schiff und erhält 1 Silbermünze.

*Anmerkung: Beim Spiel zu Zweit verwendet jeder Spieler Fässer in seiner zweiten Farbe für den Fall, dass die Fässer seiner ersten Farbe nicht ausreichen. Dabei gilt: **Alle** Fässer eines Spielers werden so gezählt und gewertet, als ob sie die gleiche Farbe hätten!*



Beispiel: Spieler Blau lädt das letzte Fass auf ein Schiff. Das Schiff verlässt sofort den Hafen und wird gewertet. Dazu werden die Anzahl Fässer jeden Spielers gezählt:

Spieler Blau hat 5 Fässer an Bord, Gelb und Grün je 2 Fässer und Orange 1 Fass.

Blau erhält dafür 5 SP + 1 SP = 6 SP. (5 für die meisten Fässer an Bord und 1 SP extra, weil er den letzten Platz an Bord belegt hat.) Gelb und Grün teilen sich 5 Punkte (3+2) und bekommen jeder aufgerundet 3 SP, Orange geht leer aus.

Wenn der erste Stapel mit Schiffen aufgebraucht ist, wird der zweite Stapel Schiffe bereitgelegt und das nächste Schiff von diesem Stapel gezogen.

Ist auch dieser Stapel aufgebraucht, rücken die Schiffe im Hafen auch weiterhin vor. Es wird lediglich kein neues Schiff mehr nachgelegt.

Anmerkung: Sollte die Spielerfigur am Zug noch nicht alle ihre Fässer verladen haben, fährt sie nun damit fort.

4.3 Wertung voller Schiffe

Wird bei einem Schiff das letzte freie Staufach mit einem Fass besetzt, legt es sofort ab und wird gewertet.

Je nach Größe des Schiffs und Spielerzahl werden unterschiedlich viele Siegpunkte vergeben.

Der Spieler mit den meisten Fässern an Bord bekommt die höchste angegebene Anzahl Siegpunkte gutgeschrieben, der Spieler mit den zweitmeisten Fässern die zweithöchste Anzahl Siegpunkte und bei vier Spielern bekommt der Spieler mit den drittmeisten Fässern die kleinste Anzahl Siegpunkte gutgeschrieben.

Haben mehrere Spieler gleich viele Fässer an Bord, so werden die Punkte der entsprechenden Plätze addiert und durch die Anzahl beteiligter Spieler geteilt; Teilbeiträge hinter dem Komma werden **aufgerundet**.

Der Spieler, der das **letzte Staufach** belegt hat, bekommt **einen Siegpunkt extra**.

Die Zählsteine der Spieler werden entsprechend der Anzahl erhaltener Siegpunkte auf der Skala vorgelegt.

Das gewertete Schiff kommt aus dem Spiel. Die Fässer werden zurück in die Vorräte der Spieler gelegt.

Alle Schiffe, die hinter dem freigewordenen Landungssteg liegen, rücken einen Steg vor. An Landungssteg 4 wird das nächste Schiff vom Stapel gelegt.

Danach wird das Spiel fortgesetzt.

5. Ablegen des vordersten Schiffes

Sind alle Hafenarbeiter abgerechnet und alle vollen Schiffe gewertet worden, verlässt nun das Schiff an Landungssteg 1 den Hafen.

Dieses Schiff wird wie alle anderen gewertet (siehe 4.3 Wertung voller Schiffe), nur der Extrasiegpunkt für das Belegen des letzten Staufaches entfällt, weil das Schiff ja nicht voll beladen ist.

Alle Schiffe im Hafen rücken einen Steg vor (von 2 auf 1, usw.). An Landungssteg 4 wird das nächste Schiff vom Stapel gelegt.

Anmerkung: In der ersten Runde liegt das Lotsenboot an Steg 1. Es verlässt den Hafen und wird wie alle anderen Schiffe auch aus dem Spiel genommen. Das Lotsenboot wird nicht gewertet, da es ja keine Ladung hat.

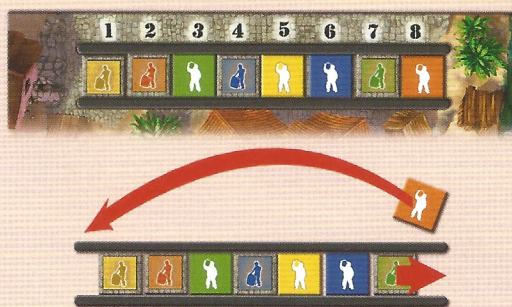
Anmerkung: In dieser Phase kann kein volles Schiff ablegen, denn das wäre ja sofort in der vorherigen Phase (4.3) in See gestochen.

6. Reihenfolge der Hafenarbeiter ändern

Alle Reihenfolge-Plättchen werden in der Schiene eine Position weiter geschoben. Das letzte Reihenfolge-Plättchen wird auf die frei gewordene Position 1 gelegt.

Wenn in dieser Runde der zweite Schiffstapel angebrochen wurde, werden stattdessen alle Plättchen verdeckt gemischt und offen neu auf die Plätze 1 bis 8 (bzw. 1 bis 6 bei zwei und drei Spielern) verteilt.

Ist *Lazy Jack* benutzt worden, wird er jetzt vom Spielplan genommen und neben dem Plan wieder bereitgestellt.



Spielende und Wertung

Wenn in der Phase 4 nur noch **3 oder weniger Schiffe** im Hafen liegen, und beide Stapel mit Schiffen aufgebraucht sind, endet das Spiel am Ende dieser Phase.

Alle Hafenarbeiter beenden noch ihren Zug. Dann werden alle restlichen Schiffe gewertet.

Sollten einige Hafenarbeiter ihre Fässer nicht mehr verladen können (weil alle Schiffe bereits den Hafen verlassen haben), werden die betroffenen Fässer in die Hafenkneipe beim Tally-Man gestellt und gemäß der folgenden Übersicht gewertet:

Je nach Spielerzahl werden in der Kneipe folgende Siegpunkte verteilt:

Bei 4 Spielern	3-2-1*	Siegpunkte (SP),
bei 3 Spielern	2-1	SP
bei 2 Spielern	1	SP

* 3 SP für den Spieler mit den meisten Fässern in der Kneipe, 2 SP für den mit den zweitmeisten Fässern und 1 SP für den Spieler mit den drittmeisten Fässern.

Bei 3 und 2 Spielern wird entsprechend gewertet.

Haben mehrere Spieler gleich viele Fässer in der Kneipe, so werden die Punkte der entsprechenden Plätze addiert und durch die Anzahl beteiligter Spieler geteilt; Teilbeträge hinter dem Komma werden aufgerundet.

Die Zählsteine der Spieler werden entsprechend auf der Siegpunkte-Skala vorgesetzt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei **Gleichstand** gewinnt derjenige, der über **mehr Münzen** verfügt.

Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.



Ein turbulentes Familienspiel
von Michael Feldkötter
für 2 bis 4 Personen

© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany



T. Nr. 2857602