

Cargo – Häufig gestellte Fragen

F: Muß ich meinen Spielzug ausführen?

A: Nein, wer will, kann passen.

F: Wann tauchen die Dockarbeiter wieder auf, nachdem sie ins Wasser geschubst wurden?

A: Zu Beginn des nächsten Zuges des Spielers, dem sie gehören, AUßER seine beiden Ladeplätze sind belegt. DANN muß er diese entweder frei machen ODER warten, bis diese frei sind.

F: Was ist mit den unbenutzten Ladezonen in einem 2- oder 3-Personen-Spiel?

A: In solch einem Fall gelten diese als Wasser.

F: In einem 3- oder 4-Personen-Spiel können zwei Spieler ihre Elefanten auf meine beiden Ladeplätze ziehen und diese so für immer und ewig (in diesem Spiel) blockieren, so daß ich WEDER Punkte erzielen NOCH irgendwelche ins Wasser gefallenen Arbeiter zurückholen kann. Ist das erlaubt?

A: Erlaubt? Ja! Fies? Ja! Die Kehrseite ist aber, daß diese Spieler ihre Elefanten, die stärksten Arbeiter, nicht mehr benutzen können. Und Du kannst trotzdem weiterhin punkten, indem Du ihre Kisten ins Wasser schmeißt, und Deine zerquetschten Arbeiter kannst Du auch weiterhin wieder einsetzen. Als wir Tom Jolly selbst hiermit konfrontiert haben, antwortete er: „Ich kann kaum glauben, daß zwei Spieler übereinkommen, ihre „Damen“ dazu abzustellen, Ladeplätze zu blockieren, während die „Damen“ (Elefanten) der anderen ihre Kisten wild herumschubsen. ... Ich möchte gerne zwei solche Spieler herausfordern und ich wette, ich würde sie gehörig in den A ... treten (im übertragenden Sinne)! ;-)“

F: Oh Mann, das ist aber Mist, daß eingequetschte Arbeiter nicht wieder ins Spiel zurückkehren können. Wie sieht's denn damit aus?

A: In den Regeln steht, daß eingequetschte Arbeiter im übernächsten Spielzug des Spielers zurückkommen. Trotzdem „empfehlen“ wir, zumindest in einem „überbevölkerten“ 4-Personen-Spiel eingequetschte Arbeiter ganz aus dem Spiel zu entfernen.

Regelvarianten:

Aufbau: Als optionalen Aufbau kann man die Arbeiter einsetzen, BEVOR die zufällig verteilten Kisten aufgedeckt werden. Das verkürzt die Aufbauzeit, macht das eigentliche Spiel aber schwieriger!

Spielverlauf: Die Kabeljau-Lebertran Herausforderung! Wenn Kisten geschoben werden, tut man so, als sei das ganze Dock schlüpfrig durch den Lebertran von Kabeljau. Das heißt, wenn eine Kiste angeschoben wird, rutscht sie weiter, bis sie durch ein Hindernis gestoppt wird oder ins Wasser fällt. Mann, ist das jetzt vielleicht 'n schnelles Spiel! Dank dafür an unseren Alan Sugarbaker!