

Tom Jolly's CARGO

AUTOR: TOM JOLLY
FRONTGRAFIK & ZEICHNUNGEN: THE FRAIM
BROTHERS
SCHACHTELGESTALTUNG: ALVIN HELMS
ZUSÄTZLICHES DESIGN & HERAUSGEBER: ALDO
GHIOZZI AND ALLAN SUGARBAKER
DEUTSCHE REGEL: FERDINAND KÖTHER

Einführung

Wer weiß schon, daß die berühmte „Boston Tea Party“ viel komplizierter war, als die Geschichte uns weismachen will? Die Ostindienkompanie kontrollierte mit einer erklecklichen Anzahl Schiffe die steuerfreie Einfuhr von Tee nach Amerika, und jedes Schiff hatte natürlich einen Kapitän. Jeder Kapitän erhielt einen saftigen Bonus für erfolgreiche Lieferung in die Kolonien und Verkauf an die dort ansässigen Kaufleute. Als die Leute von Sam Adams* als Mohikaner verkleidet auftauchten, konnten die Kapitäne nur noch versuchen, einige von ihnen zu bestechen, um den Tee zurück an Bord zu nehmen, aber Tee, der anderen Kapitänen gehörte, ins Wasser der Bucht zu werfen. Zugegeben etwas herzlos, aber das konnte letztlich nur zu ihren eigenen Gunsten sein, wenn sie nach England zurückkehrten.

Jeder Spieler verkörpert eine Gruppe Leute, die den Tee ins Wasser zu werfen versucht. Gleichzeitig wird er aber von einem der Kapitäne bestochen, seinen Tee zurück auf sein eigenes Schiff zu bringen. Es ist schwierig, Prioritäten zu setzen – manchmal ist es einfacher, allen verfügbaren Tee ins Hafengebäck zu schmeißen als den Tee des Kapitäns zu retten, von dem man bestochen wurde.

Spielziel

Mit seiner Mannschaft aus 7 Leuten muß jeder Spieler versuchen, seine Teekisten auf einen der beiden Ladeplätze des eigenen Schiffes zu schieben (die beiden dem eigenen Schiff nächstgelegenen Felder), und gleichzeitig die Kisten und Arbeiter der anderen Spieler sowohl zu umgehen als auch zu manipulieren. Punkte gibt es dafür, die eigenen Kisten auf die eigenen Ladeplätze zu schieben und die Kisten der anderen Spieler ins Wasser zu schubsen. Sobald irgendein Spieler keine Kisten mehr auf dem Spielbrett hat, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Bei Punktegleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der die meisten Kisten gerettet hat.

Spielaufbau

Der Spielplan wird auseinandergefalten und in die Tischmitte gelegt. In der Spielplanmitte befindet sich das Dock, an dessen vier Seiten jeweils ein Schiff eines Spielers liegt.

Die Anzahl der benutzten Holzkisten hängt von der Spieleranzahl ab. Bei 4 Spielern werden 5 Kisten für jeden benutzt, bei 3 Spielern 7 Kisten für jeden und bei 2 Spielern jeweils 10 Kisten. Alle Kisten werden zusammen verdeckt gemischt und dann zufällig und weiterhin verdeckt auf dem Spielplan verteilt; dabei dürfen die vier Eckplätze des Docks

nicht belegt werden. Die zu einer Ecke des Docks führende seitliche Rampe wird im Spiel nicht benutzt und gilt als Wasser hinsichtlich des Zweckes, Kisten und Arbeiter in die Bucht zu werfen.

Nachdem die Kisten verteilt sind, bestimmen die Spieler mit einem Würfel, wer als erster seine Spielstücke wählt und plaziert, anschließend folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn. Entsprechend der gewählten Farbe gehören jedem Spieler das gleichfarbige Schiff und die Teekisten dieser Farbe.

Anschließend werden alle Kisten aufgedeckt. Dann setzen alle reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, jeweils einen ihrer Hafendarbeiter nach Belieben auf einen freien Platz, mit einer Ausnahme: Die Hilfsdarbeiter sind die schwächsten Spielstücke und können beliebig aufeinander gestapelt werden, sogar wenn sie verschiedenen Spielern gehören. Alle anderen Spielstücke (Kisten und Arbeiter) können nie aufeinander gestapelt werden. Auf diese Weise werden zunächst alle Arbeiter eingesetzt, ohne sie zu bewegen, dann kann das eigentliche Spiel beginnen. **ES WIRD EIN NEUER STARTSPIELER AUSGEWÜRFELT**, dieser fängt an und anschließend geht's wieder weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Das Spiel

Wer an der Reihe ist, bewegt 3 beliebige seiner Arbeiter.

Dabei darf er nicht denselben Arbeiter zweimal bewegen, oder die Bewegung eines Arbeiters aufteilen in Bewegungsschritte vor und nach der Bewegung eines anderen Arbeiters. In der ersten Spielrunde darf der Startspieler allerdings nur 1 Arbeiter bewegen, der zweite Spieler nur 2. Die Arbeiter dürfen nicht diagonal ziehen, sie können orthogonal auf ein leeres Feld (Ausnahme Hilfsdarbeiter) ziehen oder als Bewegungsschritt eine Kiste (oder 2, s. u.) schieben, oder beides falls sie 2 Bewegungsschritte haben. Arbeiter können andere Arbeiter nicht direkt schieben, wohl aber eine Kiste, hinter der ein Arbeiter steht, der dann durch diese Kiste weiterschoben wird.

Jeder Spieler verfügt über 4 verschiedene Typen von Arbeitern (darunter auch Esel und Elefant), jeder Typ hat unterschiedliche Eigenschaften:

Hilfsdarbeiter: Dies sind die schwächsten Spielstücke, jeder Spieler hat 4 davon. **Ein Hilfsdarbeiter kann immer nur 1 Kiste 1 Feld weiterschieben**, wenn also 2 Kisten direkt hintereinander stehen, kann er nicht beide gleichzeitig schieben. Mehrere Hilfsdarbeiter können aber auf einem Feld stehen (gestapelt) und so gemeinsam mehr als 1 Kiste 1 Feld weiterschieben. Die Anzahl der Hilfsdarbeiter auf einem Feld entspricht der Anzahl Kisten, die sie zusammen 1 Feld weiterschieben können. Falls ein oder mehrere Hilfsdarbeiter beim Verschieben einer Kiste im Weg stehen, werden sie mit geschoben, falls es dort ein freies Feld gibt oder dort nur ein oder mehrere andere Hilfsdarbeiter sind. Jeder Hilfsdarbeiter hat **1 Bewegungsschritt**. **Falls Hilfsdarbeiter** durch die Bewegung eines anderen Spielers **zwischen zwei Objekten geraten** (Kisten, Elefanten, Esel oder Vorarbeiter), **werden sie „eingequetscht“** und müssen eine Runde lang zum Arzt. Es ist möglich, daß ein ganzer Stapel Hilfsdarbeiter z. B. zwischen zwei Kisten eingequetscht wird, wenn ein einzelner anderer Hilfsdarbeiter eine Kiste schiebt. Gestapelte

* Anführer der Aufständischen und späterer Gouverneur von Massachusetts

Hilfsarbeiter haben zwar einerseits mehr Kraft zum Schieben, sind aber andererseits sehr gefährdet, gemeinsam eingequetscht zu werden. Hilfsarbeiter können beispielsweise zwischen einem Esel und einem Vorarbeiter eingequetscht werden. Hilfsarbeiter können Kisten nur schieben, nicht „ziehen“.

Vorarbeiter: Solch ein kräftiger Kerl kann **2 Kisten 1 Feld weiterschieben**, wenn sie direkt hintereinander vor ihm stehen (aber nicht 3 Kisten). Aber auch er hat nur **1 Bewegungsschritt**. Ein Vorarbeiter kann nicht eingequetscht werden, aber durch eine Kiste weitergeschoben werden, die ein anderer Arbeiter schiebt (sogar ein Hilfsarbeiter). Stehen z. B. eine Kiste, ein Vorarbeiter und eine weitere Kiste direkt hintereinander, kann ein anderer Vorarbeiter alle drei zusammen 1 Feld weiterschieben, da diese Gruppe als „2 Kisten“ gilt. Vorarbeiter können Kisten nur schieben, nicht „ziehen“.

Esel: Ein Esel kann nicht eingequetscht werden, und er kann **1 Kiste 2 Felder weit schieben oder ziehen**. Jeder Esel hat **2 Bewegungsschritte**, diese können aufgeteilt werden, indem er z. B. auf ein benachbartes freies Feld geht und dann 1 Kiste ein Feld schiebt oder zieht. „Ziehen“ ist wie schieben, nur in die andere Richtung. Genau wie Hilfsarbeiter und Vorarbeiter kann ein Esel durch eine Kiste weitergeschoben werden, die irgendein anderer Arbeiter schiebt.

Elefant: Jeder Elefant (natürlich aus Indien importiert!) hat **2 Bewegungsschritte** und kann **2 Kisten auf einmal schieben oder 1 Kiste ziehen**. Auch er kann seine Bewegungsschritte aufteilen und z. B. ein Feld weit gehen und dann 2 Kisten 1 Feld weiterschieben. Oder er könnte 1 Kiste 1 Feld weit schieben, dann 1 andere Kiste 1 Feld weit ziehen. Er kann aber nicht gleichzeitig in zwei Richtungen arbeiten, d. h. wenn er zwischen 2 Kisten ist, kann er nicht gleichzeitig die eine Kiste schieben und die andere ziehen. **Elefanten können durch nichts und niemanden geschoben werden**; sie sind einfach zu schwer! Wird ein Hilfsarbeiter durch eine Kiste gegen einen Elefanten geschoben, wird er eingequetscht.

Eingequetschte Hilfsarbeiter müssen zum (virtuellen) Arzt, als dessen Praxis schlagen wir die Spielschachtel vor. Ein Hilfsarbeiter, der vom Arzt behandelt wird, kann in der nächsten Runde nicht benutzt werden. Erst in der dann folgenden Runde kann er auf ein beliebiges zulässiges Feld am Spielplanrand zurückkehren.

Jeder Spieler kann eigene und/oder gegnerische Kisten schieben. Wenn eine eigene Kiste auf einen der Ladeplätze des eigenen Schiffes geschoben wird, wird sie zwecks späterer Wertung vom Spielplan genommen. Wenn eine gegnerische Kiste auf einen eigenen Ladeplatz geschoben wurde, kann der aktive Spieler sie zum Ende seines Zuges irgendwo auf dem Spielplan absetzen, außer auf einem Schiff. Es kann vorkommen, daß ein Arbeiter auf ein Schiff geschoben wird, woraufhin er ins Wasser geworfen wird und auf einen Ladeplatz seines eigenen Schiffes zurückkehrt, wenn der Spieler, dem er gehört, wieder an der Reihe ist. Schiffe gelten NUR dann als Wasser, wenn ein gegnerischer Arbeiter dorthin geschoben wird. Die Arbeiter selbst können nicht auf die Schiffe ziehen, und die Spieler können ihre eigenen Arbeiter nicht ins Wasser werfen.

Hilfsarbeiter verschiedener Spieler können auf einem Feld gestapelt werden. Bei vier Spielern ist es theoretisch möglich, daß alle 16 Hilfsarbeiter auf einem Feld sind. Da man aber im eigenen Spielzug immer nur 3 Arbeiter bewegen kann, macht es wenig Sinn, mehr als 3 eigene Hilfsarbeiter zu stapeln. Arbeiter können ohne irgendwelche Konsequenzen auf fremden Ladeplätzen stehen.

Die Blickrichtung eines Arbeiters spielt keine Rolle, es ist egal, wohin er schaut, wenn man ihn benutzt. Arbeiter können sich nicht direkt gegenseitig schieben, es muß immer eine Kiste zwischen ihnen sein, die geschoben wird. Arbeiter können eine Kiste nicht seitlich mitschieben, sondern nur in gerader Linie (vor sich her) schieben bzw. (hinter sich her) ziehen. Arbeiter können nicht auf oder über Felder ziehen, auf denen andere Arbeiter sind. Eine Ausnahme bilden die Hilfsarbeiter, die übereinander gestapelt werden können, aber nicht zusammen mit Esel, Elefant oder Vorarbeiter.

Wenn Hilfsarbeiter, Vorarbeiter oder Esel ins Wasser geworfen werden, tauchen sie zu Beginn des nächsten Spielzuges des Spielers, dem sie gehören, auf dessen Ladeplatz wieder auf (die eigene Mannschaft hat sie gerettet). Dafür gibt es keine Punkte; seine ins Wasser geworfenen Arbeiter sollte jeder Spieler ins Wassergebiet nahe des eigenen Schiffes legen. Jeder Spieler entscheidet selbst, auf welchen Ladeplatz er einen geretteten Arbeiter setzt. Wer eine eigene Kiste ins Wasser wirft, verliert dafür 1 Punkt.

Wer eine gegnerische Kiste auf einen eigenen Ladeplatz schiebt, kann sie zum Ende seines Zuges auf irgendein zulässiges Feld des Spielplans setzen, dafür gibt es keine Punkte. Wer eine gegnerische Kiste auf einen anderen gegnerischen Ladeplatz schiebt, kriegt dafür keine Punkte und der Eigentümer des Ladeplatzes versetzt die Kiste zum Ende seines Zuges auf irgendein zulässiges Feld des Spielplans. Wer dummerweise eine gegnerische Kiste auf deren eigenen Ladeplatz schiebt, kriegt dafür selbst nichts, schenkt dem Gegner aber 3 Punkte.

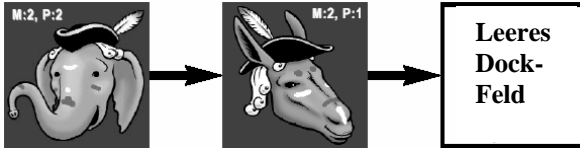
Wer ein schnelleres Spiel möchte, bringt ins Wasser geworfene oder eingequetschte Arbeiter nicht wieder ins Spiel zurück, sondern entfernt sie vollständig aus dem Spiel.

Wertungsregeln im Überblick

1. Wer eine eigene Kiste auf einen der beiden eigenen Ladeplätze schiebt, nimmt die Kiste vom Spielplan und legt sie vor sich hin, sie ist 3 Punkte wert.
2. Wer eine gegnerische Kiste über die Kante des Docks ins Wasser schiebt, bekommt dafür 1 Punkt. Er nimmt die Kiste und legt sie vor sich ab. Wer eine eigene Kiste ins Wasser schiebt, verliert dafür 1 Punkt.
3. Wer gegnerische Hilfsarbeiter einquetscht, erhält pro Opfer 1 Punkt und dieses muß zum Arzt (als Punktcouter nimmt man einfach irgendein nicht benutztes Spielstück der eigenen Farbe, oder auch Münzen usw.). Wer eigene Hilfsarbeiter einquetscht (Unfälle passieren nun mal), verliert entsprechend 1 Punkt für jeden eingequetschten Hilfsarbeiter.

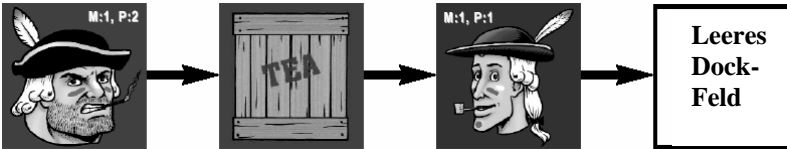
*“Tom Jolly’s Cargo” ist Eigentum von Tom Jolly.
Diese Version ist lizenziert an Wingnut Games.
Copyright 2003 Wingnut Games • www.wingnutgames.com
(Am 17.2.2004 überarbeitete Version der ursprünglichen beige packten Regel.)*

BEISPIELE SCHIEBEN



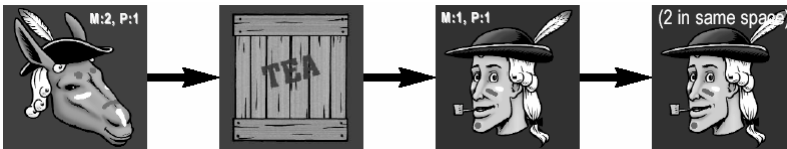
ELEFANT + ESEL + LEERES FELD

Der Elefant kann den Esel NICHT schieben, Arbeiter können sich nicht direkt schieben.



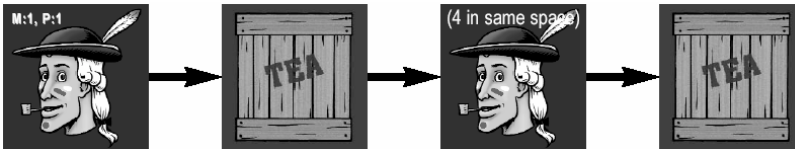
VORARBEITER + KISTE + HILFSARBEITER + LEERES FELD

Der Vorarbeiter schiebt alles 1 Feld weiter.



ESEL + KISTE + HILFSARBEITER + 2 HILFSARBEITER

Der Esel schiebt die Kiste ein Feld weiter, der eine Hilfsarbeiter wird auf das Feld mit den beiden anderen Hilfsarbeitern geschoben, so daß dort nun 3 sind.



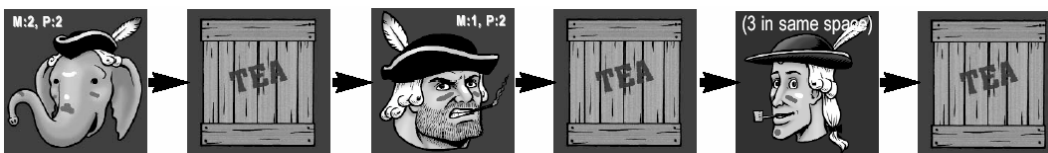
HILFSARBEITER + KISTE + 4 HILFSARBEITER + KISTE

Der Hilfsarbeiter kann die Kiste nach rechts schieben, wodurch die 4 anderen Hilfsarbeiter eingequetscht werden und zum Arzt müssen.



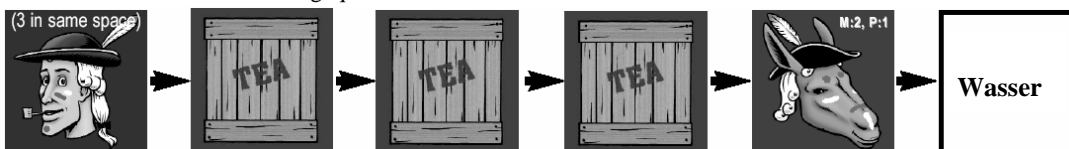
ESEL + KISTE + VORARBEITER + KISTE + LEERES FELD

Der Esel KANN NICHT in diese Richtung schieben, der Vorarbeiter KANN NICHT eingequetscht werden. Ein Esel KANN NICHT 2 Kisten schieben.



ELEFANT + KISTE + VORARBEITER + KISTE + 3 HILFSARBEITER + KISTE

Der Elefant kann 1 Feld nach rechts schieben. Elefant, Kiste, Vorarbeiter und Kiste rutschen 1 Feld nach rechts, die 3 Hilfsarbeiter werden zwischen den Kisten eingequetscht.



3 HILFSARBEITER + KISTE + KISTE + KISTE + ESEL + WASSER

Die 3 Hilfsarbeiter können die 3 Kisten ein Feld weiter schieben, dadurch fällt der Esel ins Wasser.

Spielstücke:
M = Bewegungsschritte
P = Maximale Anzahl
Kisten, die geschoben werden können
Ein Esel hat 2 Bewegungsschritte und kann 1 Kiste schieben/ziehen.