

LOGISTICO

SPIELRUNDE IN DREI SCHRITTEN:

- 1. Pflicht** - alle Spieler benutzen in Reihenfolge ihr **Schiff** [Ladekapazität **4**]
- 2. Freiwillig** – alle Spieler benutzen in Reihenfolge ihr **Flugzeug** [Ladekapazität **3**]
- 3. Pflicht** - alle Spieler benutzen in Reihenfolge ihren **Lastwagen** [Ladekapazität **2**]

AKTIONEN

Maximal 8 Aktionen pro Transportmittel, Kosten s. Tabelle Spielplan.

Beliebige Reihenfolge, beliebig kombinierbar. *Spieler mit Schulden hat nur 3 Aktionen.*

Je **1 Aktion** ist

- **Bewegung** von Gebiet zu Gebiet (Schiff auf See, Laster auf Land bzw. Brücke, Flugzeug auf anderen Flugplatz)
- **1 Ware Aufladen**
- **1 Ware Abladen**

Direktes *Umladen* zwischen eigenen Transportmitteln *kostenlos*.

Abladen in Gebiet ohne Nachfrage erlaubt, Ware kann dort wieder aufgenommen werden.

Stapellimit - pro Landgebiet zum *Ende jeder Bewegung* nur 1 Lastwagen, pro Seegebiet nur 1 Schiff (zusammen mit Flugzeug bzw. benachbart dazu erlaubt).

Für Flugzeuge kein Stapellimit!

Auslieferung (auch mehrere Güter pro Schritt) nur, wenn dadurch in diesem Schritt **Profit** erwirtschaftet wird!

Auslieferung erzielt Einkommen 1. Spalte.

Auslieferung in Gebiet auf BONUSKARTE erzielt Einkommen 2. Spalte.

Erreichen von Gebiet auf BONUSKARTE ohne Nachfrage erzielt Einkommen 3. Spalte.
Bonuskarten nach Gebrauch ablegen.

Schiff und Lastwagen kann für 3 Logi im entsprechenden Schritt **verkauft** werden, falls unbeladen und noch ohne Aktionen.

SPIELRUNDENENDE:

- Je **3 Logi** pro geladene Ware **zahlen**.
- **Einkommensanzeiger** weiterschieben

SPIELENDE:

Sind nach Ende einer Spielrunde nur noch **6 oder weniger** Nachfragen, beginnt letzte Runde.

Spieler mit meisten Logi ist anschließend **Sieger**.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Ferdinand Köther
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*