



**INSTRUCTION MANUAL  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUALE DI ISTRUZIONI  
HANDLEIDING**



players



1-2hrs



age



## MISSION

Du spielst einen DEALER und hast die Aufgabe die Forderungen deiner CARGO List zu erfüllen. Ausgestattet mit einem Schiff, Geld und Karten beginnt dein Abenteuer auf **START**. Würfle mit zwei Würfeln und befolge die Anweisungen der Felder auf denen du landest. Die Würfel bestimmen dein Schicksal während du deinen Weg gehst um deine Mission zu erfüllen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die **Roten Visa Cards** erlauben dir die Länder zu betreten in denen du **einkaufen kannst**. Die **Deal Cards** geben die Mengen und Sorten vor. Ebenso findest du hier deine Einkaufs- und Verkaufspreise. Die Deal Cards sind deine Kaufoptionen und werden durch den Kauf zu deiner Fracht. Um dies zu verdeutlichen werden die gekauften Deal Cards nun in dein Schiff gesteckt. Die übrigen bleiben draußen! Die **Home Grown Karten** die du auf den Harvest Feldern bekommst werden ebenfalls als Fracht direkt in dein Schiff gesteckt. Nun gilt es deine Fracht durch geschicktes würfeln möglichst sicher zu den Verkaufsstädten zu transportieren.

Deine **Grünen Visa Cards** geben dir die Städte vor, die du betreten darfst um deine **Fracht zu verkaufen**. Sobald deine Fracht verkauft ist trägst du die verkaufte Menge in der entsprechenden Spalte auf deiner Cargo Card ein. Dein Geld erhältst du von der bank. Jedes mal **wenn du das Feld START** überquerst gibt es einen neuen Satz Karten (1x Deal Card, 1x Grüne und 1x Rote Visa Card), sowie 25.000 Cash, um für die nächste Runde gerüstet zu sein.

Behindere deine Mitspieler ihre Mission zu erfüllen, indem du sie beraubst. Während deiner Reise über das Spielfeld wirst du in die dunkle erschreckende Welt des Drogenhandels geworfen mit all ihren unerwarteten Geschehnissen. **Der erste Dealer der das Ziel seiner CARGO Card erreicht, oder eine Gesamt-Summe von 2.000.000 Cash angesammelt hat, ist der Gewinner.**



## INHALT

- 1 x Spielfeld
- 8 x Spielfiguren
- 6 x Schiffe
- 2 x Würfel
- 6 x Cargo Cards
- 6 x Stift
- 27 x Deal Cards
- 3 x 40 x Shit Happens Cards (in drei Sprachen)
- 28 x Green Visa Cards
- 28 x Red Visa Cards
- 35 x Harvest cards
- 1 x Spielanleitung in drei Sprachen

**Tip:** Für Anfänger empfiehlt es sich die angegebenen Mengen in der Cargo Card zu kürzen, damit die Reise nicht zu lang wird: (z.B. 700kg Marrocco; 300kg Afgahn; 300kg Ganja und 300kg Home Grown)



# AUFSTELLUNG



**1 x Spielfigur**



**1 x Frachtschiff**

**1 x Cargo Card:** Diese Karte besteht aus einer Liste über Sorten und Mengen. Hier wird dein Verkaufserfolg notiert. Auf der Rückseite findest du die Abrechnungstabelle für dein Home Grown, sowie Platz für die Versteigerung.



**2 x Deal Cards:** Jede Deal Card listet Sorten und Mengen die es zu kaufen zu transportieren und zu verkaufen gilt. Die Mengen werden erst nach dem Verkauf notiert. Die Deal Cards sind eure Kaufoptionen die durch den Kauf zur Fracht werden und dann ins Schiff gesteckt werden.



**2 x Rote Visa Cards:** Die Roten Visa Cards sind die Eintrittskarten für die Einkaufsländer Jamaica / Mexico / Afgahnistan und Marrocco. Nach Gebrauch gehen sie an den Lord of Cards.



**2 x Grüne Visa Cards:** Die grünen Visa Cards geben dir die Erlaubnis die Verkaufsstädte New York, Barcelona, Berlin und Amsterdam zu betreten wo du deine Fracht verkaufen kannst.



**252,000 in Cash:**



1 x 100.000  
2 x 50.000  
4 x 10.000  
2 x 5.000  
2 x 1.000

**Mische die „Shit Happens“ Karten und die „Harvest“ Karten und lege sie verdeckt auf das Spielfeld auf die vorgesehenen Stellen.**



**Jeder Spieler stellt seine gewählte Figur auf Start.**

Ein Spieler wird zum „King of Bucks“ bestimmt. Er verwaltet die Bank. Ein anderer wird zum „Lord of Cards“ bestimmt. Er ist dafür verantwortlich das alle Spieler ihre Karten bekommen und nach Gebrauch wieder ablegen. Nun seid ihr bereit um in die „World of DIS-Organized crime“ einzutauchen!



# EINKAUF

Dein Ziel als DEALER ist es das geliebte Harz einzukaufen und wieder zu verkaufen, wie es auf deiner CARGO Card gelistet ist. Du mußt deine Fracht in den Einkaufsländern erwerben und es in den Verkaufsstädten verkaufen. Wo du was für welchen Preis einkaufen und wieder verkaufen kannst wird bestimmt durch deine DEAL und VISA Cards. Wichtig: Du darfst in jedem Land nur 1 x einkaufen und nur eine Deal Card. Für jeden weiteren Einkauf mußt du ein neues Land betreten mit der entsprechenden Visa Card.

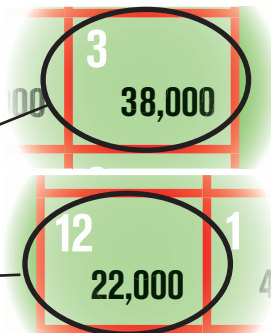
**Beispiel:** Du befindest dich auf dem Feld „Just visiting jail“ und würfelst eine 5. Eins, zwei,... nun stehst du auf dem Feld Jamaica und bist im Besitz der roten Visa Card für Jamaica. Du hast jetzt die Wahl entweder drei Felder weiter zu ziehen, oder Jamaica zu betreten. Möchtest du Jamaica betreten mußt du nun deine rote Visa Card für Jamaica an den „Lord of Cards“ abgeben. Nun darfst du deine Figur die verbliebenen 3 Punkte in Jamaica hinein setzen und landest auf Feld „3“ in Jamaica. Wähle eine der Deal Cards aus die sich in deinem Besitz befinden. (z.B. 100kg Ganja). Du stehst vor der Wahl hier bei drei einzukaufen oder dein Glück zu versuchen und in der nächsten Runde mit einem weiteren Wurf die 12 zu erreichen oder ihr möglichst nahe zu kommen. ( je näher der 12 desto niedriger der Einkaufspreis) Du hast Glück und würfelst eine 9. Deine Figur wird von Feld 3 auf Feld 12 gestellt. Deine Fracht kostet nun 22.000 bei 12, statt 38.000 bei 3. Das Risiko hat sich gelohnt. Zahle das Geld an die Bank und stecke die Fracht in dein Schiff. Da es dir gelungen ist auf der 12 einzukaufen gibt es nun noch zusätzlich ein Bonus Ticket. Du darfst deine Figur auf ein Feld deiner Wahl stellen, außer auf das Feld „Pot Island“ und die Felder in den Städten und Ländern. Überquerst du auf deinem Freiflug Start gibt es auch noch einen Satz Karten und 25.000. Since you landed on square 12 without buying before you get a bonus...

**Achtung:** In unserem Beispiel hat sich das Risiko gelohnt, aber was wenn du eine 10, 11 oder 12 gewürfelt hättest? Dann hättest du Jamaica unverrichteter Dinge ohne Einkauf verlassen müssen. Nicht vergessen: Du darfst die Einkaufsländer nur mit der entsprechenden Visa Card betreten. Es ist nur ein Einkauf pro Land möglich. Jeder Einkauf beschränkt sich auf eine Deal Card. Du kannst in jedem Land jede Sorte einkaufen.

**Quantity** →

**Variety** →

DEAL		GANJA	
BUY	100 KG	SELL	
7	34,000	6	56,000
8	33,000	5	54,000
9	31,000	4	53,000
10	29,000	3	52,000
11	26,000	2	51,000
12	22,000	1	50,000



**Anmerkung:** Die rote Spalte bestimmt den Einkaufspreis

# VERKAUF

Nachdem du nun deine Fracht eingekauft hast solltest du sie möglichst schnell zu den Verkaufsstädten New York, Barcelona, Berlin oder Amsterdam transportieren, um sie dort gewinnbringend zu verkaufen. Der Verkauf läuft nach denselben Regeln wie der Einkauf. Du benötigst für jede Stadt dass entsprechende grüne Visa, welches du beim Eintritt abgeben mußt und versuchst für deinen Verkauf die 12 zu erreichen oder ihr möglichst nahe zu kommen. Der Unterschied zum Einkauf liegt darin, dass hier die Preise von 1-12 steigend sind. Bleiben wir bei unseren 100kg Ganja, so kostet es auf Feld eins 50.000 und auf Feld zwölf 67.000.

**Anmerkung:** Du kannst nur 1 x pro Stadt verkaufen und wenn du verkaufst dann alles was sich in deinem Schiff befindet auf einmal. Auf der Rückseite deiner Cargo Card findest du die benötigte Abrechnungstabelle für dein gesammeltes Home Grown. Das Geld für den Verkauf deiner gesamten Fracht gibt es von der Bank. Die verkauften Mengen werden auf deiner Cargo Card notiert und die Karten gehen zurück an den Lord of Card.

**Achtung:** Auch hier gilt: Gelingt es dir auf Feld zwölf zu verkaufen, so winkt auch hier ein Bonus Ticket, das dich zu einem Feld deiner Wahl bringt, außer „Pot Island“ und die Felder in den Ländern und Städten. Überquerst du auf deinem Flug, der im Uhrzeigersinn verläuft, das Feld Start, gibt es einen Satz Karten und 25.000 cash.

DEAL		GANJA	
BUY 100 KG		SELL	
7 34,000	6 35,000	7 56,000	6 55,000
8 33,000	5 36,000	8 57,000	5 54,000
9 31,000	4 37,000	9 59,000	4 53,000
10 29,000	3 38,000	10 61,000	3 52,000
11 26,000	2 39,000	11 63,000	2 51,000
12 22,000	1 40,000	12 67,000	1 50,000

1  
50,000

12  
67,000

**Anmerkung:**  
Die grüne Spalte bestimmt den Verkaufspreis.

DEALER'S CUP CARGO			
MAROCCAN 1,000 KG	AFRIKAN 500 KG	GANJA 500 KG	HOME GROWN 500 KG
500KG	100KG	100KG	100KG
900KG	300KG	200KG	

**Erfassen des Verkaufs:**  
Jeder Verkauf wird in deiner Cargo List addiert und eingetragen. In unserem Beispiel hast du beim Ganja die erforderliche Menge bereits überschritten, was aber nicht weiter tragisch ist. Du kannst so viel einkaufen und verkaufen wie du möchtest.



# ÜBERFALL

Es gibt die Möglichkeit deine Mitspieler zu berauben. Landest du auf einem Feld welches von einem Spieler besetzt ist, so hast du nun die Möglichkeit ihn zu berauben. Ihr würfelt beide mit einem Würfel. Der Angreifer(du) beginnt. Der Verteidiger muß nun die gleiche Punktzahl oder eine höhere werfen. Gelingt es ihm so ist er dem Überfall entronnen. Der Angreifer geht leer aus. Weiter kann dem Angreifer nichts geschehen. Ist der Wurf des Verteidigers niedriger als der des Angreifers muß der Verteidiger dem Angreifer die komplette Fracht aushändigen.(alle Deal und Harvest Cards die sich im Schiff befinden) Auf den Feldern „Start“, „Drinks“, „im Gefängnis“, „Pot Island“ und „Roll one“, sowie in den Ländern und Städten kannst du nicht beraubt werden und nicht berauben.

**Wichtig:** Der Überfall ist immer die erste Aktion die ausgeführt wird. Erst danach kümmert ihr euch um die Weisungen des Feldes.





## DIE EINZELNEN FELDER



Du beginnst deine Reise auf **START**. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Der Höchste beginnt. Im Uhrzeigersinn geht es weiter. Bei einem Pasch darfst du noch einmal würfeln. Jedes Mal wenn du dieses Feld überquerst bekommst du einen Satz Karten (eine ROTE VISA CARD / eine GRÜNE VISA CARD / eine DEAL CARD), und 25.000 cash von der Bank. Landest du direkt auf „START“ gibt es 2 Sätze Karten und 50.000.



**Drinks!** Landest du hier mußt du deine Mitspieler fragen was sie trinken möchten und solange aussetzen bis die Mission, deine Mitspieler mit ihrem Wunschgetränk zu versorgen, erfüllt ist. Während dieser Zeit kannst du nicht beraubt werden, darfst aber auch an Versteigerungen und anderen Aktionen nicht teilnehmen. Du hast nun die Möglichkeit deine „Deal Cards“ zu tauschen. Gebe die Deal Cards die du nicht brauchst zurück an den „Lord of Cards“. Sie werden durch neue ersetzt. (Alternative: 2 x aussetzen) Sollte ein Mitspieler auch auf dieses Feld gelangen, so bist du befreit indem du deine Mission an ihn übergibst



**Harvest** Felder gibt es 9 x auf dem Spielfeld. Landest du hier darfst du eine Harvest Card ziehen. Auf der Rückseite ist die Menge notiert die du geerntet hast. Nimm diese Karte und stecke sie in dein Schiff. Sie ist nun ein Teil deiner Fracht. Du kannst Harvest Karten nicht kaufen, sondern du mußt sie sammeln.



**SHIT Happens** Felder gibt es 8 x auf dem Spielfeld. Ziehe eine „Shit Happens“ Card und folge den Anweisungen. Einige Karten bringen dir Vorteile andere Nachteile. Einige Karten bieten dir Schutz und werden bis zum Gebrauch behalten. Nach Gebrauch gehen sie unter den Kartentoss zurück.



Es gibt 2 **Immigration** Felder. Ohne eine Schutzkarte (Shit Happens) verlierst du hier, wie auf den Feldern angegeben, entweder deine roten Visa Cards oder deine grünen Visa Cards.



**Baksheesh** ist eine Art Bestechung oder Sondersteuer die in vielen Ländern üblich ist. Das Bestechungsgeld in Höhe von 20.000 geht an POT ISLAND in der Mitte des Spielfeldes.



**Checkpoint** wie auf den Feldern angegeben, entweder deine Deal Cards oder deine Harvest Cards.





**JAIL** Das Feld Jail hat keine Auswirkungen auf dich. Du bist nur zu Besuch. Allerdings kannst du hier deine Deal Cards tauschen, egal ob du zu Besuch bist oder vom Schicksaal dorthin verfrachtet wurdest. Als Besucher kannst du hier beraubt werden und darfst an allen Aktionen teilnehmen. Gelangst du ins Gefängnis und bist nicht nur Besucher, sieht es schon anders aus. Du kannst zwar nicht beraubt werden, da ohnehin alles weg ist, darfst aber auch nicht an Versteigerungen und anderen Aktionen teilnehmen.



**LIFE Insurance** Es kommt vor das du aufgefordert wirst für deinen Schutz zu zahlen. Auf alle Fälle erhöhen deine 20.000 den Wert von Pot Island.



**Pot Island** ist eine wunderschöne friedliche Oase, wo du dir den gesamten Topf einverleiben darfst. Das gesamte Geld der Insel ist nun deins. Des weiteren gibt es noch einen Satz Karten. Du bist geschützt vor Angriffen darfst aber an Versteigerungen und allen anderen Aktionen teilnehmen.



**Save the Rain Forest** Nun sei mal nicht kleinlich. Würfle mit einem Würfel und multipliziere die Punkte mit 10.000. Die Summe wird als cash zur Rettung des Regenwaldes auf Pot Island gelegt.



**Roll One!** Da wir hier niemanden zu einer Straftat verleiten wollen, sei gesagt: Es geht hier lediglich um die Fingerfertigkeit eine große Zigarette mit Filter zu erstellen, da solange ausgesetzt werden muß, bis die Zigarette fertig ist. Hier kannst du nicht beraubt werden und darfst nicht an Versteigerungen und anderen Aktionen teilnehmen. Auch auf diesem Feld hast du die Möglichkeit deine Deal Cards zu tauschen. Sollte ein Mitspieler auch auf dieses Feld gelangen, so bist du befreit und gibst deine Mission an ihn weiter. (Alternative: setze 2 x aus )



**Go to Jail** Diese Karte ist selbsterklärend. Du mußt ins Gefängnis, verlierst deine gesamte Fracht und mußt 1 x aussetzen. Verschont wirst du nur, wenn du im Besitz einer der beiden Gefängnis Freikarten bist. Bewege nun deine Figur auf das Feld Jail. Gehe nicht über Start. Du erhältst keine Karten und kein Geld. Auch hier darfst du deine Deal Cards tauschen, darfst aber nicht an Versteigerungen und anderen Aktionen teilnehmen.



Pay a **Tax!** Das sind Dinge die wir im Leben nicht vermeiden können. Zahle 20.000 cash auf Pot Island.