

Actions préliminaires

1. Paiement des intérêts	Remboursez 1\$ à la banque pour chaque emprunt
2. Vente domestique <i>seulement pour la variante "débutants"</i>	Vendre un container de son centre de distribution = \$2 Vendre un container du magasin du port = \$2 <i>seulement si le centre de distribution est vide</i>

Actions principales – Chaque joueur joue 2 actions parmi les actions suivantes. *On ne peut utiliser qu'une seule fois l'action "Production des marchandises"*

Construction d'un entrepôt ou d'une usine <i>coût = 1 Action</i>	Usine	Entrepôt	
	1 ^{er}	gratuit	gratuit
	2 ^e	\$6	\$4
	3 ^e	\$9	\$5
	4 ^e	\$12	\$6
	5 ^e	N/A	\$7
	<ul style="list-style-type: none"> • Payer à la banque le prix selon le tableau ci-dessus • Il n'est pas autorisé d'avoir 2 usines de même couleur • Les entrepôts augmentent de 1 la capacité d'entreposage du magasin de port • Les usines augmentent de 1 la capacité de production, et de 1 la capacité de distribution 		
Achat de container(s) au centre de distribution (d'un autre joueur) <i>coût = 1 Action</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la capacité d'entreposage du magasin de port – <i>1 entrepôt = container</i> • Acheter un/des container(s) du centre de distribution d'un autre joueur et le(s) placer dans l'une des cases du magasin de port, selon le prix de vente (aux navires) désiré • On ne peut pas refuser de vendre au joueur actif • le joueur actif peut acheter autant de container qu'il souhaite au même joueur • une action par joueur à qui on achète • le joueur actif ne peut pas acheter de son propre centre de distribution • réorganisation possible de tous les containers dans le magasin de port, au prix voulu 		
Production de marchandises <i>une seule fois par tour</i> <i>Coût = 1 Action + 1\$ au joueur de droite</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la capacité d'entreposage du centre de distribution • Produire jusqu'à 1 container de chaque couleur de chaque usine, et le(s) placer dans l'une des cases du centre de distribution, selon le prix de prix de vente (aux magasins de port) désiré • Payer 1\$ au joueur de droite du joueur actif (quel que soit le nombre de containers produit) • réorganisation possible de tous les containers dans le centre de distribution, au prix voulu 		
Mouvement du navire <i>coût = 1 Action</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque mouvement du navire requiert une action • On ne peut pas faire un mouvement directement de port à port <ol style="list-style-type: none"> 1 – mouvement d'un port vers l'océan = 1 Action 2 – mouvement de l'océan vers le port d'un autre joueur <ul style="list-style-type: none"> + achat de container(s) du magasin de port vers le navire = 1 Action - <i>on ne peut pas refuser de vendre au joueur actif</i> - <i>capacité maximum du navire = 5 containers</i> - <i>le joueur actif ne peut pas acheter de son propre magasin de port</i> 3 – mouvement de l'océan vers le port de l'île étrangère+ vente aux enchères du lot de containers sur le navire = 1 Action <p><i>Cette action est forcément la dernière action du tour du joueur actif les joueurs non-actifs font secrètement une offre pour le lot</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>le jouer actif peut accepter ou refuser l'offre la plus élevée</i> a) <i>s'il accepte, il empoche le prix de l'offre de l'acheteur + une subvention payée par la banque égale au montant de la vente. L'acheteur place les containers dans sa zone de l'île.</i> b) <i>s'il refuse, il paye à la banque la valeur de l'offre la plus élevée (sans recevoir de subvention)et place ses containers dans sa zone de l'île</i> 		