



DARK FLIGHT

IMPORT

---

EXPORT

DESIGN  
DEVELOPMENT

JORDAN DRAPER  
JORDAN DRAPER, NICK HALPER  
& HEDDA KALLAND  
JORDAN DRAPER

ARTWORK & GRAPHICS

# 21세기의 수입/ 수출!

전례없는 글로벌 경제 성장의 시기, 당신은 수출과 수입을 다루는 전문적인 무역 전문가로서의 잠재력 있는 자리에 앉을 수 있다!

## 콘텐츠

- 112 플레이카드
- 100 상품카드 (각각 특정 파워가 있음)
- 20 테크놀로지 카드
- 20 농업카드
- 20 소비재카드
- 20 불법카드
- 20 렉서리카드
- 12 선박카드 (2가지 색)
- 6 큰 사이즈 항구카드
- 2 큰 사이즈 공급섬 카드
- 42 직사각형 모양의 빨간색 크레딧
- 50 하얀색 크레딧 큐브



## 목적

게임 종료까지 가장 많은 크레딧을 얻어야 한다! 그러나 조심해야 하는 것이 있는데, 카드에는 수동적 & 능동적 크레딧이 있다는 것이다. 만약 다른 플레이어가 50 능동적 크레딧을 얻는다면 (하얀색과 빨간색의 크레딧), 그 게임은 이번 턴이 끝나면 즉시 종료한다는 것이다. 게임 내내, 당신은 선적(船積) 하고, 카드를 열고, 당신이 완료한 선적으로부터 얻은 특정 파워를 이용하면서 능동적 크레딧을 얻게 된다. 또한 당신은 상품을 수입하고, 완료한 선적으로부터 얻은 특정 파워를 이용하여 수동적 크레딧을 얻을 수 있다.

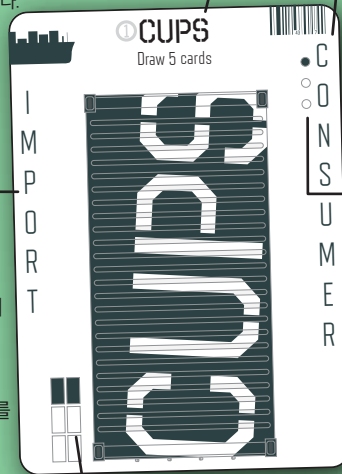
# 상품

어떠한 특정 상품이라는 것이라는 것 이외에, 각각의 카드는 아래의 설명과 같이 상황에 따라 여러 가지 경우로 사용될 수 있다.

## 상품명 & 파워

각 상품은 특정한 이름과 특정한 파워를 얻게 된다. 특정 파워는 선적을 마쳤을 때 얻게 되는데, 이는 선적을 마쳤을 때 단 한 번 사용될 수 있다.

① 파워는 예외이다)



## 액션

각 카드의 왼편에는 액션 타입이 있다. 당신의 차례가 되면, 당신은 손에 있는 카드를 사용하여 액션을 취하거나, 다른 플레이어의 차례를 따를 수 있다.

## 적재 요구사항

선적하기로 계약한다면, 선적을 행하기 위해서 각 카드는 특정 개수의 같은 종류의 상품을 적재하는 것을 필요로 한다.



## 상품 종류

각 상품 종류를 모았을 때에는 게임 종료 시 보너스 크레딧이 수여된다. 또한 각 상품 종류에는 한 종류의 티어레벨이 제공되는데, 이는 같은 상품 종류를 선적계약 할 때 사용된다.

## 티어레벨

상품에 대해 '계약액션'을 내려 선적계약을 하기 전에, 당신은 반드시 상품의 티어레벨을 만족시켜야 한다. 색칠된 원이 의미하는 것은, 당신이 선적을 하기 위해서 그 색칠된 종류의 상품 하나가 필요하다는 것을 의미한다.

## 선박카드

각 플레이어는 같은 색의 두 개의 선박 카드를 가진다. 각 카드는 매칭되는 색의 상품에 대해 1 티어레벨을 부여한다. 또한 선박카드는 선적계약하여 상품카드와 적재된 컨테이너를 끼워 넣는데 사용된다.

# 항구

항구에는 당신의 수입품, 상품, 그리고 완료된 선적을 보관하며, 또한 새로운 계약을 맺고 적재하게 된다.

## 수입품

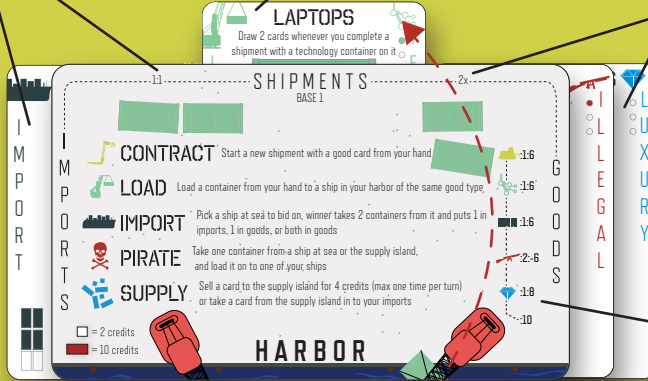
수입품은 이곳에 보관되고, 다른 플레이어가 선언한 액션에 따른 카드 타입을 사용하지 않고 자유로운 액션을 취할 수 있는 능력을 승인한다. 또한 자신이 선언한 액션을 여러 번 동시에 취할 수도 있다. 당신은 수입액션이나 공급액션을 하면서 수입품구역에 수입품을 위한 카드를 얻을 수 있다.

## 완료된 선적

선적 계약을 체결한 카드는 당신의 항구에 있는 선적품 구역 아래에 끼워 넣게 되고, 당신은 이에 대한 파워를 얻을 수 있다.

## 상품

수입된 상품 카드들은 이곳 당신의 상품 구역 아래 끼운다. 당신은 베이스 (항구)를 1로 시작하여, 최대 '완료된 선적'의 수 x2개의 상품을 가질 수 있다. 그림의 예를 들자면, 당신은 4개의 상품을 가질 수 있다 (베이스로 2개의 상품, 완료한 '랩탑' 선적으로 2개의 상품). 모든 상품은 또한 관련된 분야의 1 티어로 계산한다. 그림의 예에서, 플레이어는 1 불법 티어, 1 럭셔리 티어, 그리고 1 테크놀로지 티어를 가지게 된다. (여기에 플레이어는 그린 테크놀로지 플레이어가기 때문에, 자동적으로 1 테크놀로지 티어가 게임 시작으로부터 부여된다.)

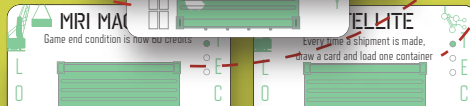
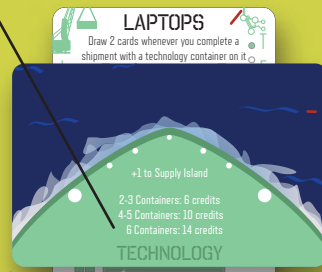


## 엔드 게임 보너스

각 수집된 상품 카드들은 게임 종료시의 기준 값으로 평가되고, 이는 왼쪽 열의 값에 따른다. 테크놀로지 상품 1 크레딧, 불법 상품 2 크레딧, 등등.

## 선적 완료하기 & 지불금

선적을 마치기 위해서, 당신은 적재 요구사항에서 보여지는 바와 같이 알맞은 수의 컨테이너를 선박에 적재해야 한다. 예를 들어, 노트북을 적재하기 위해서는 두 개의 테크놀로지 컨테이너가 요구된다. 종합적인 적재 요구사항이 충족된다면, 선적은 즉시 완료되며, 선적 계약을 완료한 상품 카드는 항구카드의 선적 구역 아래에 끼워 넣는다. 또한 플레이어는 플레이어의 선박에 쓰여진 내용에 따라 컨테이너의 개수에 일치하는 크레딧을 은행으로부터 받는다.



# 공해(公海)

당신이 항구에 선적을 완료하였을 때, 당신의 선박카드와 선박에 적재된 모든 컨테이너들은 공해로 보내진다.

## 세팅 업

- 각 플레이어에게 항구카드를 준다
- 각 플레이어는 선박카드 한 장씩을 뽑고, 카드 뒷면을 보아 임의로 각 플레이어 선박의 색을 정한다. (주의할 점: 연한 회색 선박카드는 플레이어가 6명인 경우에만 사용하며, 이 색의 카드를 소지한 플레이어에게는 게임 셋업 시 추가적인 4크레딧이 부여된다.)
- 남아있는 선박카드 중, 각 플레이어는 자신이 소지한 선박의 색과 같은 선박카드를 뽑아 이를 공해에 놓는다.
- 공급 섬을 게임이 진행되는 곳의 가운데에 놓는다.
- 모든 상품카드를 잘 섞어, 공급 섬 옆에 놓는다.
- 카드덱에서 뽑은 4장의 상품카드를 실은 선박카드를 공해에 위치시킨다.
- 카드덱에서 플레이어의 수 만큼 상품카드를 뽑고, 이를 실은 공급 섬 카드를 위치시킨다.
- 각 플레이어에게 5개의 하얀색 크레딧 큐브를 제공하는데, 각 큐브는 2크레딧의 가치를 지닌다. (주의할 점: 하얀색 큐브는 각 2 크레딧, 빨간색 직사각형은 각 10 크레딧의 가치를 가진다. 따라서 당신은 자금을 사용할 때, 오직 2 크레딧 증분 (2의 배수)의 자금을 사용하거나 얻을 수 있는 것이다.)
- 남아있는 크레딧을 카드덱 옆에 위치시켜 '은행'으로 지정한다.
- 각 플레이어들은 카드덱에서 5장의 카드를 나누어 받아 게임을 시작한다.



# 개요

수입/수출 전문가가 되는 요령을 터득하기까지는 어느 정도의 시간이 걸린다. 특히 처음 게임을 하는 플레이어에게는 더더욱 그러하다. 그러하므로, 게임을 시작하기 전에 각 액션을 샘플 라운드로 플레이 해보는 것을 권장한다. 게임의 기본적인 흐름은 리드하는 플레이어가 액션을 선언하고, 다른 플레이어들은 리더의 액션을 따르거나 카드덱에서 카드를 뽑는 것인데, 이는 시계방향의 순서로 진행된다. 시계방향의 순서에 따라 다음 플레이어는 새로운 리더가 되고, 이는 게임 종료 조건이 충족되어 게임이 끝이 날 때까지 반복된다. 플레이어가 50 능동적 크레딧에 도달하여, 카드덱에서 마지막 카드를 뽑거나 (카드를 버리는 곳에 더 이상 재활용 할 카드가 남아있지 않은 경우), 또는 특별한 선적을 가지게 된다면 게임은 끝이 난다.

## 플레이 순서

1 리드 플레이어는 둘 중 하나를 한다: -최대 5장의 카드를 소유하게 되기까지 카드를 뽑는다 (이미 다섯 장 이상의 카드를 소유하고 있다면, 1장의 카드를 뽑는다). 이 경우 현재 플레이어의 순서는 끝이 난다. 또는 - 손에 가지고 있는 카드 중 취하고 싶은 액션을 골라 선언하고, 그 카드를 항구카드에 놓는다.

2 액션이 선언되면, 모든 플레이어들은 시계방향의 순서로 둘 중 하나를 한다: - 최대 5장의 카드를 소유하게 되기까지 카드를 뽑는다 (이미 다섯 장 이상의 카드를 소유하고 있다면, 1장의 카드를 뽑는다). 이는 리드 플레이어의 액션이 행해짐과 동시에 즉시 이루어진다. 또는 - 리드 플레이어의 액션을 따른다. 이는 곧, 리드플레이어가 선언한 액션과 일치하는 타입의 카드를 자신의 항구에 놓는 것을 의미한다.

3 모든 플레이어가 카드는 뽑거나 액션 따르기를 선택했다면, 리드플레이어는 자신이 원하는 한가지 액션을 행할 수 있게 된다. 또한 액션을 내린 카드와 매칭되는 타입의 카드를 수입품에 놓으면서 추가적인 액션을 취할 수 있다.

4 시계방향 순서대로 리드플레이어의 액션을 따르기로 한 모든 플레이어는 이제 그 액션을 취할 수 있고, 또한 액션을 내린 타입과 매칭되는 카드를 수입품에 놓으면서 추가적인 액션을 취할 수 있다.

5 모든 플레이어의 순서가 한 번씩 끝이 났다면, 돌아오는 순서에서 플레이어는 자신이 현재 가지고 있는 카드를 이용하여 리드를 할 수 있고, 또는 카드를 버리면서 그 액션에 따를 수 있다. 시계방향의 순서로 다음 플레이어는 새로운 리더가 되고, 리드 플레이어는 플레이 순서의 첫 번째 항목부터 다시 따르게 된다.

## 예시: 순서

플레이어1은 손에 있는 적재카드를 항구에 놓으면서 '적재액션'을 취한다. 플레이어2는 카드를 뽑기로 선택한다. 그렇지만 이미 수입품 구역에 두 장의 적재카드가 있기 때문에, 플레이어2는 두 번의 로드액션을 따를 수 있다. 플레이어3은 손에 있는 적재카드를 써서 플레이어1이 선언한 적재액션을 따른다. 플레이어1, 플레이어2, 플레이어3는 이제 손에 있는 카드를 사용하여 적재액션을 수행하게 된다 (현재 가지고 있는 카드 중, 액션을 선언했을 때와 액션을 따를 때 사용한 카드와 다른 카드를 사용한다). 시계방향 순서대로 진행한다. 항구에 쓰여졌던 모든 카드는 버려진다.



## \*두 장의 와일드카드

같은 색의 두 장의 카드를 동시에 사용하면서, 다른 타입의 액션을 선언하거나 따르는 것이 가능하다.



# 선적

액션에 들어가기 전에, 어떻게 선적이 이루어지는지, 몇 가지 특별한 룰에 대하여 살펴보자. 선적을 완료하는 것은 게임을 하는 도중 주요한 수입 원천일 뿐만 아니라, 게임의 흐름을 변화시키는 원동력이 되는 효과적인 수단이다.

## 여러 개의 선적 계약하기

한 장의 선박카드로 여러 개의 선적을 한 번에 계약할 때, 선적을 하기 전에 반드시 총 적재 요구사항을 만족시켜야만 선적이 완료된다는 점을 주의한다. 예를 들어, MRI 기계는 2 테크놀로지 컨테이너가 요구되며, 다이아몬드 반지는 4 럭셔리 컨테이너가 요구된다. 6개의 컨테이너가 로드되었을 때, 플레이어는 14크레딧을 은행으로부터 얻게 되며, 두 가지 선적에 대한 특별한 종류 (테크놀로지와 럭셔리)의 파우를 항구에서 얻을 수 있다 (베이스의 타입으로부터 시작하여).



## 하나의 선적 계약하기

모든 컨테이너가 선적계약에 필요한 적재 요구사항을 충족시켜 적재되었다면, 선적계약은 즉시 이루어지게 된다. 공급섬을 위치시키고, 적재 된 컨테이너 수에 부합되는 크레딧을 얻는다. 또한 카드의 파우를 얻거나 활성화시키며, 이를 선적에 추가 시킨다.

## 공급섬 위치시키기

선적이 완료되었을 때마다, 카드 한 장을 텍에서 꺼내 그 카드를 공급섬에 추가한다. 이것을 하는 것은 쉽게 잊을 수 있기 때문에, 모든 플레이어들이 게임이 진행되는 동안에 잘 기억하기를 권장한다. 오로지 한 장의 카드만이 공해로 들어가는 각 선박카드에 추가되어야 함을 주의한다.

## 지어졌던 선적계약 폐기하기

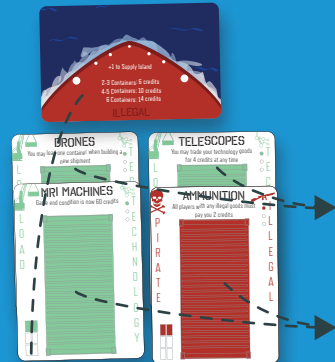
그 회의 리드플레이어는 이전에 지어졌던 선적을 폐기할 수 있다. 그 선적들은 따라서 완료될 수가 없고 폐기하는 카드를 모으는 곳으로 옮긴다.

# 선박카드 회수하기

게임이 시작되고 선적이 점점 완료되면서, 컨테이너를 적재한 선박카드는 공해로 보내지게 된다. 당신의 선박카드를 당신의 항구로 돌려보내는 유일한 방법은 적재된 컨테이너를 모두 수입시키거나, 그것들이 모두 해결될 당했을 때이다.

## 이용할 수 있는 선박 유지하기

새로운 선적계약을 하기 위해서, 당신은 이전에 이용할 수 있는 선박을 반드시 당신의 항구에 가지고 있어야 한다. 이는 염두해야 할 중요한 문제이다. 왜냐하면 당신의 선박카드가 모두 공해에 나가있는 상태에서, 당신이 다른 플레이어의 계약액션을 따르는 중에 자칫 잊을 수 있기 때문이다.



## 가변적 경제

왼쪽에 보이는 것처럼 한 장의 선박카드에 두 개의 선적을 한번에 계약하는 것은 좋은 아이디어인 것처럼 보이지만, 이것은 고도적 전략으로 게임을 처음 시작하는 사람이라면 자제해야 한다. 처음 몇 회의 게임에서는 오직 하나의 계약을 하고 완료시키는 것에 노력하여야 한다. 한번에 하나의 선적계약을 하는 것은, 당신의 수입품과 상품 한도 능력을 넘어 더 빠른 속도로 이들을 창출시킬 수 있도록 하며, 한 편 더 빠른과정으로 선적을 마칠 수 있는 새로운 파우를 부여할 것이다.

## 카드를 펼치는 법

룰북의 일러스트레이션은 당신에게 카드를 끼워넣고 펼치며 선적을 정리하며 관리하는 법을 제시한다. 그러나, 당신의 선적이 공급섬으로부터 분리되어있는 한, 카드를 펼치는 데에는 어떠한 정해진 카드가 있는 것이 아니다. 카드를 펼치는 다른 방법들을 시험해 보라.



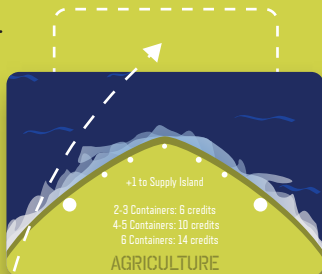


## 계약

계약액션을 사용할 때, 당신은 손에 있는 카드 중 티어레벨에 맞는 카드를 뽑아 선적계약을 한다

### 상품 종류

플레이어는 자신이 원하는 상품종류를 선택하여 계약을 할 수 있다. 계약은 플레이어의 색에 제한되지 않다. 다만, 같은 색인 경우는 티어레벨에 대한 보너스가 가산된다.



### 티어레벨 요구사항

각 상품은 계약을 하기 위해 특정한 티어레벨(0~3)이 요구된다. 색칠된 원 하나는 티어레벨1을 의미하며, 따라서 하와이 소금품은 테크2의 농업상품이다. 이 말은 즉, 당신이 적어도 2개의 농업카드를 항구에 가지고 있어야 한다는 의미이거나, 또는 당신이 노란색 플레이어이며 적어도 1장의 농업카드를 항구의 상품 구역에 가지고 있어야 한다는 의미이거나, 또는 아래의 설명에 따라 여러 개의 계약액션을 이용하여 티어레벨을 건너 뛰어도 된다는 의미이다.

### 복수의 계약 액션

만약 당신 항구의 수입품구역에 계약카드를 소유하고 있다면, 한 번에 여러 개의 계약액션을 수행할 수 있다. 당신은 손에 있는 카드를 이용하여 여러 개의 선적계약을 할 수 있거나, 아니면 티어레벨을 건너 뛰고 부가적인 계약액션을 취할 수 있다. 예를들어, 만약 당신이 테크2 농업상품의 계약을 원하지만 티어1농업상품 밖에 가지고 있지 않다면, 당신은 당신의 차례에 두 개의 계약액션을 하여 남은 두 번째 티어레벨의 충족사항을 건너 뛸 수 있다. 이에 따라, 티어2 선적계약을 하는 것이다. 여러 개의 계약액션을 하는 것은 어느 상품종류에도, 스택에도 관계없이 가능하다. 따라서 충분한 계약카드를 가지고 있다면, 이론적으로 당신은 4개의 계약액션을 한 번에 하여, 티어3 선적계약을 이뤄낼 수 있는 것이다.

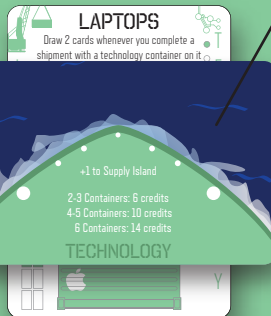


## 적재

적재액션을 할 때, 당신은 손에 가지고 있는 카드 중 적재사항을 충족시키는 카드를 선박에 놓는다.

### 컨테이너

적재된 컨테이너는 당신이 가지고 있는 카드로부터 나오는데, 이 때 색깔만이 유일하게 염두해 두어야 할 부분이다. 당신은 적재하는 카드에 적혀있는 모든 텍스트와 심벌을 무시해도 된다.



### 적재하기

적재액션을 사용하기 위해서, 당신은 우선 선박카드에 계약된 선적을 가지고 있어야 한다. 만약 당신이 계약된 선적을 가지고 있지 않다면, 당신은 적재액션을 취할 수 없다.

### 복수의 적재 액션

당신이 한 번에 여러 개의 적재액션을 할 때, 예를 들어 - 적재카드를 수입품구역에 가지고 있는 상태에서 손에 있는 카드를 이용하여 적재액션을 하려는 경우, 또는 단순히 여러 장의 적재카드를 당신의 수입품 구역에 가지고 있는 경우 - 적재액션을 하는 과정은 매우 간단하다. 복수의 적재액션을 하기를 원한다면 당신의 차례가 되면 손에 가지고 있는 카드를 사용하여 원하는 만큼의 적재액션을 할 수 있는 것이다.

### 색깔이 중요하다

테크놀로지 선적을 하기 위해서는 초록색의 컨테이너를 적재 요구사항으로 하고 있다는 것을 볼 수 있는가? 이는 그 선박에는 테크놀로지 상품만 적재할 수 있기 때문이다.

## 수입

수입을 하고자 한다면, 공해의 선박을 하나 선택하고, 그리고 수입을 원하는 다른 플레이어들을 상대로 선택한 선박의 상품에 대하여 경매를 벌인다. 그리고 우승자가 두 장의 카드를 획득한다.

## 리더

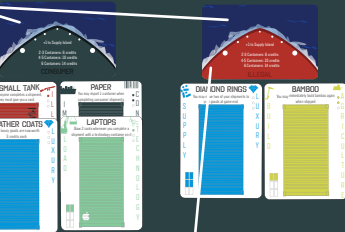
리더는 경매를 행하기 위하여, 공해에 있는 선박 중 한 척의 선박을 선택한다. 리더의 수입액선에 따르는 플레이어들은 모두 경매에 참여하게 된다. (동점인 경우에는 리더가 승리한다.)

## 입찰

가격입찰 과정에 관여하는 모든 플레이어는 비밀리에 주먹을 친 손 안에 크레딧을 놓고, 플레이어들은 후에 동시에 주먹을 펼친다. 가장 높은 크레딧을 제시한 플레이어가 은행에 제시한 경매가를 지불하고, 경매를 선택한 선박으로부터 두 장의 카드를 선택하여 가진다. 그리고 그 두 장의 카드를 자신의 항구로 옮겨 놓는데: 이 때, 한 장의 카드를 수입품에, 다른 한 장을 상품 구역에 놓거나, 또는 두 장의 모든 카드를 상품에 놓는다. (만약 그 두 장을 그 곳에 모두 수용할 수 있는 경우)

## 복수의 수입 액션

만약 플레이어가 여러 장의 수입카드를 항구의 수입구역에 놓고 두 개 이상의 수입액션을 한다면, 여러 회에 걸쳐 상품을 수입하여야 한다. 리더는 항상 어떤 선박에 대하여 경매를 할 것인지 정한다 (그 선박의 플레이어가 수입액선에 따르며, 또는 경매에 따르지에 관계없이). 앞에서 설명했던 가격 입찰에 따른 경매의 과정은 동일하게 적용되는데, 완료한 수입액선에 대해 추가적인 수입액선에 참여하는 플레이어만이 그 다음 번 가격입찰에 참여한다./ 예를 들어, 플레이어가 수입액션을 리더한 후 곧이어, 수입품구역에 수입카드를 놓아 두 번째 수입액션을 시행한다고 하자. 그리고 플레이어2는 자신이 손에 가지고 있던 수입카드를 사용하여 첫번째 수입액선에 따른다. 플레이어3은 카드를 뽑고, 세 장의 수입카드를 수입품구역에 놓으며 세 개의 수입액션을 시행한다. 플레이어1은 경매를 할 선박을 선정하고, 모든 플레이어는 가격입찰을 한다. 이어서 플레이어1은 두번째 선박을 선정하고, 이 때 플레이어1과 플레이어3만이 경매에 참여한다. 마지막으로 플레이어1이 세번째 선박을 선택하고, 플레이어3은 두 장의 카드를 무료로 얻는다.



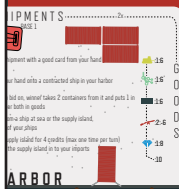
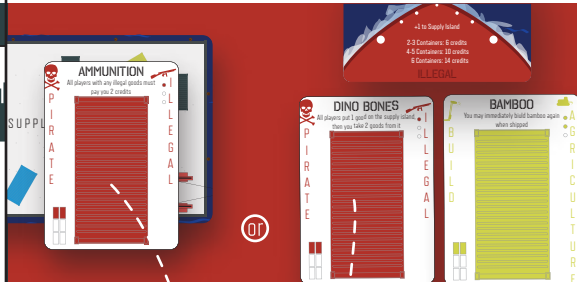
## 선박 소유권

소유자가 아닌 다른 사람에게 컨테이너가 수입되면, 그 컨테이너의 소유자는 2 크레딧을 은행으로부터 얻는다. 만약 컨테이너가 없는 선박이라면, 그 선박은 소유자의 항구로 돌려보내진다.



## 해적

해적 액션을 할 때, 공해에 있는 선박이나 공급섬으로부터 하나의 컨테이너를 선택하고, 당신의 선박에 그 컨테이너를 로드하는 것이 가능한 경우라면 적재 하고, 그렇지 않다면 폐기한다.



## 빈 선박

만약 공해에 유일하게 있는 컨테이너가 해적질을 당한다면, 그 선박은 그 선박을 소유하고 있는 플레이어의 항구로 보내진다. 그리고 수입액선과는 다르게, 선박의 주인은 은행으로부터 어떠한 크레딧도 제공받을 수 없다.

## 자신의 선박을 해적질하기

만약 당신이 계약을 위하여 선박이 필요하다면, 자신이 소유하고 있는 선박을 해적질하여 항구로 가지고 오는 것이 이득일 수 있다. 만약 당신이 컨테이너를 해적질하였지만 이를 적재할 수 없는 경우, 이 카드를 폐기하는 곳에 놓는다.

## 복수의 해적 액션

자신의 차례에 여러 개의 해적액션을 취하는 경우, 리더는 자신의 차례에 시계방향으로 다음 플레이어의 차례로 넘어가기 이전에, 모든 해적액션을 시행하여야 한다. 이어서 다음 플레이어 또한 마찬가지로 여러 개의 해적액션을 자신의 차례에 모두 수행한다.



P  
I  
R  
A  
T  
E



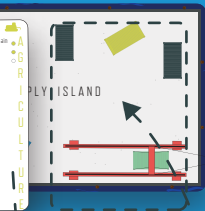


# 공급

공급액은 카드 한 장을 4크레딧으로 공급함에 파는 것이나, 또는 공급섬으로부터 한 장의 카드를 자신의 수입품구역에 놓는 것을 말한다.

## 공급섬에 팔기

공급액선에 대한 한가지 옵션은, 손에 가지고 있는 카드 중 한 장의 카드를 공급섬에 팔고, 이에 대한 대가로 은행으로부터 4크레딧을 얻는 것이다.



## 한 장의 카드를 수입품 구역으로부터

공급액선에 대한 또 다른 옵션은, 공급섬에서 한 장의 카드를 뽑아 이를 당신의 수입품구역에 추가하는 것이다.



## 복수의 공급액선

당신의 차례에 여러 개의 공급액선을 하려 한다면, 당신은 카드의 어떠한 순서에 관계 없이 공급액선을 행할 수 있다. 하지만, 그 차례에 얼마나 많은 공급액선을 하는지에 관계없이, 당신은 한 장의 카드만을 공급섬에 팔 수 있다. 그렇지만 얼마나 많은 카드를 부가적인 공급액선으로 취하는 지에는 제한이 없다.

# 게임 끝내기

게임은 위와 같은 조건을 따를 경우에 끝난다:

- 어떤 플레이어가 50 이상의 크레딧을 획득한 경우
- 카드를 뽑는 덱 또는 카드를 폐기하는 곳에 카드가 전혀 남아있지 않은 경우 (주의점: 게임을 하는 도중에 덱의 카드가 다 떨어졌다면, 폐기한 카드더미를 섞어 새로운 덱을 만든다)
- 완료된 선적으로부터 어떤 특별한 조건이 충족되는 경우 (이는 카드파워에 명확히 적혀져 있다.)
- 위와 같은 조건을 만족시키는 경우, 현재 플레이어의 차례가 끝나면 점수환산을 한다.

## 점수환산

플레이어들은 이제 위와 같이 자신의 크레딧을 계산한다:

- 하얀색 큐브는 각 2크레딧/ 빨간색 직사각형은 각 10크레
- 선적을 하기 위해 적재된 컨테이너로 아직 항구에 남아있는 컨테이너는 각 2크레딧 (즉, 선적이 아직 완료되지 않은 것을 의미한다)
- 플레이어의 상품구역에 있는 테크놀로지, 농업, 소비자재, 그리고 럭셔리상품은 각 1크레딧, 불법상품은 2크레딧
- 테크놀로지, 농업, 소비자재상품을 가장 많이 가지고 있는 플레이어에게는 6 크레딧이 수여되며, 불법상품을 가장 많이 가진 플레이어는 은행에 6 크레딧을 지불하며, 럭셔리상품을 가장 많이 가진 플레이어는 8크레딧이 제공된다. 그리고 각 타입의 상품을 모두 가진 플레이어에게는 10크레딧이 수여된다.
- 가장 많은 상품을 가진 플레이어가 여러명 나오는 경우, 플레이어들은 보너스를 1/N로 나누는데 이 때 나는 값은 반올림하여 얻는다. (불법상품인 경우에는 -6크레딧의 값이 0이 될 수 있도록 플레이어들이 나누어 지급한다.)
- 가장 많은 크레딧을 가진 플레이어가 결국 우승한다! 만약 동점인 경우에는, 우승자들이 우승을 공유한다.



S  
U  
P  
P  
L  
Y

## 연장 게임

만약 기본게임이 너무 짧다고 느껴졌고, 모든 플레이어들이 80 크레딧 또는 그 이상의 크레딧으로 게임을 하는데 동의한다면, 연장게임이 진행될 수 있다. 모든 카드들은 기본게임과 동일하게 유지되며, 게임의 진행방법 또한 동일하다.

## 자주 묻는 질문

- 한 번에 2개의 액션을 시행할 수 있나요? 불가능합니다, 한 번에 한가지의 액션만을 선언할 수 있습니다.
- 카드를 수출했지만 이를 수입품구역이나 상품구역에 놓을 공간이 없는 경우에 그 카드를 폐기하는 것이 가능합니까? 그 카드를 어디에도 놓을 공간이 없는 경우에, 그 카드를 폐기하는 것은 가능합니다.
- 만약 수입이나 공급을 하려고 할 때, 상품구역이나 수입품구역이 모두 차 있는 경우, 새 카드를 그 곳에 놓여있는 오래된 카드와 바꿀 수 있나요? 불가능합니다, 카드를 바꾸는 것은 가능하지 않습니다.
- 만약 한 개의 컨테이너 만이 공해의 선박에 있는 경우, 그 선박으로부터 수출하는 것이 가능합니까? 가능합니다.

## 상품 부록

- ④ 이 심벌은 카드를 계약하지 않고 파워가 사용될 수 있는 카드를 의미한다
- ① 이 심벌은 선적이 완료된 후 즉시 그 자리에서, 단 한 번 그 파워가 사용될 수 있는 카드를 의미한다.

- ① **아몬드** 만약 당신의 크레딧이 18크레딧 이하라면 은행으로부터 8크레딧을 받고, 그렇지 않다면 은행으로부터 4 크레딧만 받는다. (현재의 선적에서 얻은 크레딧도 포함하여 계산한다).
- ① **탄약** 불법상품을 가진 다른 모든 플레이어들은 당신에게 2크레딧을 지불해야 한다.
- ① **사과** 당신의 손에 있는 하나의 농업카드를 선적에 추가한다. 그리고 가능하다면 마치 이것이 방금 완료된것처럼 파워를 활성화시킨다.  
배낭 지금부터 배가 공해(公海)에서 항구로 돌아올때마다 당신은 카드를 한장씩 뽑을 수 있다.  
대나무 만약 당신에게 사용가능한 선박이 있다면, 선적이 완료되는 즉시 당신은 대나무 수송 계약을 무료로 맺을 수 있다.
- ① **배터리** 적재액션을 취할 시 당신은 2크레딧을 내고 추가로 하나의 컨테이너를 적재할 수 있다. 이 파워는 한 회당 한번만 사용할 수 있다.
- ① **맥주** 맥주를 당신의 선적에 포함하는 대신 당신은 맥주를 공급점에 팔고 은행으로부터 6 크레딧을 받을 수 있다.  
대구경 탄약 바다에서 배를 해적질한 경우 해당 선주에게서 랜덤한 카드 한장을 가져온다.

- ① **맹공류** 당신은 불법상품을 적재할때 적재요구에 명시돼 있는 컨테이너 색깔을 무시할 수 있다. (해적액션 이용시에도 해당)
- ⑥ **청경채** 만약 청경채가 농업 선적이 아닌 선적에 컨테이너로 적재된다면, 선적이 완료된 후 은행으로부터 2크레딧을 받는다.
- 책** 당신이 수입액션으로 리드하고 있을 때 다른 플레이어들이 따르고 있다면 2크레딧을 얻는다.
- 풍선껌** 소비자 상품이 다른 플레이어의 상품이 추가될 때마다 4크레딧을 받는다.
- 사탕** 당신은 이제 소비자 선적에 아무 색의 컨테이너나 적재할 수 있다.
- 대마초** 수입액션 중 빨간색 컨테이너를 수입하는 플레이어는 당신에게 2크레딧을 지불한다.
- 대포** 모든 다른 플레이어의 해적 카드가 당신의 카드인 것으로 처진다.
- 핸드폰** 적재 액션시, 당신은 손에 있는 카드를 적재하는 대신 새로운 카드 한장을 뽑을 수 있다. 만약 새로 뽑힌 카드가 당신의 선적 중의 하나에 적재될 수 있다면 당신은 그 카드를 적재해야만 한다. 그렇지 않다면 새로 뽑은 카드를 손에 가지고 있을 수 있다.
- 의자** 다른 플레이어가 카드를 뽑을 경우, 당신은 손에 들고 있는 카드 한장을 버릴 수 있다.
- 삼페인** 만약 당신이 가장 많은 수의 완료된 선적을 게임 종료시 가지고 있을 경우 이는 8 크레딧에 해당한다.
- 채스틱 (립밤)** 소비자 상품이 다른 플레이어의 상품에 더해질때마다 2크레딧을 받는다.
- ① **닭 사료** 선적이 완료되었음에도, 다른 플레이어는 큰 소리로 말하고 닭 사료를 당신에게서 6 크레딧에 구입해 완료된 선적에 놓을 수 있다. 이외에는 보통 다른 선적과 다를 없이 완료된다.
- 커피** 당신은 당신의 농업 선적에 어떠한 색의 컨테이너도 적재할 수 있다.
- 항수** 게임 종료시 당신의 수입품 구역에서 하나의 액션 종류를 고른다. 당신의 수입품 구역에서 이 종류의 카드에 한해 당신은 카드당 4크레딧을 얻는다.
- ① **컵** 다섯장을 카드를 뽑는다.
- ① **위험한 애완동물** 모든 플레이어들은 당신에게 2크레딧을 주어야 한다.  
다이아몬드 반지 게임 종료시 당신은 2개의 완료된 선적을 상품으로 옮길 수 있다.
- ① **공룡 뼈** 모든 플레이어는 자신들의 상품중 하나를 가져다 (가지고 있는 상품이 있다면) 공급점에 놓아야 하고 그 후 당신은 공급점에서 2 카드를 뽑아 당신의 상품으로 가져갈 수 있다.  
드론 당신이 새로운 선적 계약을 맺을때마다 당신은 한장을 카드를 뽑을 수 있다.
- 약물** 해적액션을 쓸 경우, 당신은 추가로 하나의 컨테이너를 가져갈 수 있다 (한회당 한번에 한함)
- 가짜 DVD** 매번 다른 플레이어가 한번에 4크레딧 이상을 소비하거나 잃는 경우, 2크레딧을 받는다.
- 페라리 자동차** 모든 상품 종류 하나씩으로 계산된다.
- 픽시 자전거** 매번 컨테이너가 적재액션에 의해 적재될때마다 2크레딧을 받는다.
- ① **회음 방사기** 동전 던지기를 해서 말이 나오면 모든 플레이어가 당신에게 4크레딧씩을 주고, 위가 나오면 당신이 모든 플레이어들에게 2 크레딧씩을 준다.
- 플래시 드라이브 (FLASH DRIVES)** 당신이 선적을 완료할때마다 당신은 이 선적으로부터 적재된 컨테이너 하나를 당신의 손으로 가져 올 수 있다 (선박 한대당 컨테이너 하나 제한) (이는 선적에 대한 지불금을 받은 이후 적용된다)
- ① **밀가루** 당신이 티어 요구조건에 부합하고 당신 손에 이 밀가루 선적에 적재될 수 있는 4개의 다른 컨테이너를 가지고 있다면 당신은 계약 액션을 취하고 4개의 컨테이너를 한번에 적재할 수 있다.
- ① **폭신한 배개** 당신의 선적 구역에서 완료된 모든 선적으로부터 선적당 2크레딧을 받는다.  
여우 당신은 모든 동물을 상항에서 승리한다 (이는 특히 수입 입찰과 높은 보너스에 중요하다)
- ① **발전기** 당신은 테크놀로지 선적에 아무 색의 컨테이너나 적재할 수 있다.

**황금 번기** 게임 종료 시 당신의 완료된 렉서리 선적당 6크레딧씩을 얻는다.

**금시계** 당신은 이제 컨테이너를 색에 상관없이 당신의 렉서리 선적에 적재할 수 있다.

① **하와이 소금** 모든 플레이어들은 손에 있는 카드들을 보여야한다. 이 중 모든 농업상품들을 당신의 손으로 가져오고 은행으로부터 카드당 2크레딧씩을 받는다.

**헬리콥터** 렉서리 수송 계약이 맺어지는 경우 언제나도 4크레딧을 헬리콥터 위 또는 옆에 놓고, 그 크레딧은 게임 종료시 받는다.(이 크레딧은 게임 중에는 능동적 총 크레딧에 포함되지 않는다)

① **꿀** 모든 플레이어의 모든 농업 상품마다 2크레딧씩을 은행으로부터 받는다. (당신것을 포함해서)  
**마이슬랜드 물** 언제나 당신은 당신 손에 있는 농업 상품들을 공급함에 상품당 2크레딧에 팔 수 있다.

**임팔라** 당신은 렉서리 컨테이너를 선박의 종류에 상관 없이 적재할 수 있다.

**자스민 차** 계약 액션 사용 시, 당신은 당신의 손에 있는 하나의 컨테이너를 공급함에 2 크레딧에 팔 수 있다 (1회당 한번 제한)

**제트기** 선적 완료 시, 당신은 공해로 보내기 전 선적의 적재된 컨테이너 하나를 당신의 상품으로 가져올 수 있다.

**노트북** 테크놀로지 컨테이너가 적재된 선적을 완료할때마다 카드를 2장 뽑는다.

**가족 코트** 이제 당신의 렉서리 상품의 본질적인 가치는 1크레딧 대신 3크레딧이 되었다.

**목재** 다른 플레이어가 카드를 뽑을때마다 당신도 카드 한장을 뽑을 수 있다.

① **루테피스크 (북유럽 전통 상선 요리)** 만약 루테피스크가 당신 손에 있고 티어 조건이 만족된다면, 당신은 계약액션을 쓰지 않고 언제나 티어 직접적으로 당신것으로 계약할 수 있다.

① **마사지 테이블** 같은 두 종류의 카드가 나올때까지 카드를 뽑고 (예: 두개의 테크놀로지 카드, 두개의 농업 카드) 뽑힌 모든 카드에 상당하는 크레딧을 올린한 짝수 크레딧을 가져간다.

**미니 밴** 해적액션을 이용할 경우, 당신은 휴친 컨테이너를 어디서든 가져올 수 있다. (이는 다른 플레이어의 항구에 정박돼 있는 선박에 적재돼 있는 컨테이너, 카드덱 가장 위 또는 다른 플레이어의 손에 있는 랜덤한 카드를 포함한다. 하지만 당신은 반드시 가져온 컨테이너를 적재할 수 있어야한다. 그렇지 않으면 버려지게 된다. 여기에 열거되지 않은 곳에서는 컨테이너를 가져올 수 없다)

**구강청결제** 이 카드 이후 소비재 선적이 완료될 때마다 2크레딧을 가져간다.

**MRI 기계** 게임을 종료하기 위한 조건은 이제 70 능동적 크레딧이 되었다 (연장게임인 경우에도 해당)

**나노봇** 당신은 카드를 뽑을 때마다 무료 적재 액션을 사용할 수 있다.

**신경 단위** 당신은 이제 어떤 리드액션도 적재액션으로 따를 수 있다 만약 당신이 적재액션으로 따르다면, 당신은 지명된 액션을 하지 않고 적재액션만 취하면 된다.

**멋진 정장** 만약 당신의 선박들이 게임 종료 시 가장 많은 수의 컨테이너를 가지고 있다면 은행으로부터 16크레딧을 받는다. (이는 공해상에 있는 선박도 포함한다)

**양파** 이 카드를 포함하여 농업선적을 완료할 때 추가로 2 크레딧을 받는다.

**바지** 다른 플레이어가 바다 위에서 수입 액션으로 당신의 배에서 수입을 하는 경우, 은행으로부터 2크레딧 대신 4크레딧을 얻는다.

**종이 소비재** 선적이 완료되면 (이벤트 포함) 당신은 공해에 있는 선박에서 하나의 컨테이너를 당신의 상품이나 수입품 구역으로 수입해 올 수 있다. (선주는 은행으로부터 크레딧을 받지 못한다).

① **PAPRIKA** When building a new shipment, you can also load 1 container if able for free.

① **펜** 모든 플레이어의 항구에 있는 소비재 상품의 개수를 세고, 개당 2크레딧씩 받는다.

**권총** 다른 플레이어는 불법 선적을 완료할 경우 당신에게 2크레딧을 지불해야 한다.

① **플레티밍 반지** 당신이 손에 가지고 있는 카드의 개수가 8장이 될 때까지 카드를 뽑는다.

당신은 순서에 상관없이 당신의 손에 있는 모든 카드들의 액션을 사용할 수 있다. (아무도 이 액션들을 따를 수 없고, 이는 당신의 수입에 아무런 영향을 미치지 않는다) 공급과 판매의 1회에 제한되며 계약 액션을 쓸아 놓을 수 있다.

**플레이스테이션** 당신이 가진 테크놀로지상품 두 개마다, 적재액션 시 추가로 컨테이너 하나를 더 적재할 수 있다.

**독이 든 병** 이제 당신은 해적왕이 되었다. 다른 플레이어들이 해적액션을 사용하려면 당신에게 2 크레딧을 지불해야 한다. (1회에 한번으로 제한된다. 즉 다른 플레이어들이 다수의 해적 액션을 쓴다 하더라도 당신에게의 크레딧 지불은 단 1회만 된다)

① **감자** 2크레딧을 받고 카드 두장을 뽑는다.

① **인쇄된 돈** 모든 플레이어들로부터 하나의 선박에 (바다 또는 항구에 있는 선박) 적재된 하나의 컨테이너를 가져와 가능하면 적재하고 아니면 손에 가지고 있다.

**간도기** 다른 플레이어가 바다 위에서 있는 선박으로부터 컨테이너를 수입할 때, 그 선박에 컨테이너가 남아 있는 경우 당신은 하나의 컨테이너를 무료로 수입할 수 있다 (소유자에게 지불금을 지불할 필요 없다).

① **레이징 (절타기 발사기)** 모든 플레이어들은 당신에게 4크레딧 또는 완료된 선적 중의 하나 (당신의 완료된 선적에 추가되게 된다) 또는 상품 2개를 (당신의 상품에 추가되게 된다) 주어야 한다.

**냉장고** 당신이 가지고 있는 2개의 테크놀로지 상품은 1개의 가상의 적재 수입으로 처진다. (이는 당신이 가지고 있는 수입 건수에 영향을 미치지 않는다)

① **쌀** 이 카드를 포함하여 당신이 소유하고 있는 완료된 농업선적 하나당 2크레딧을 받는다.

**로봇 고양이** 당신은 2개의 같은 종류의 컨테이너를 1개의 테크놀로지 컨테이너로서 적재할 수 있다. (단일 적재 액션 사용). 이는 해적 액션 사용시에도 이용될 수 있다. 단, 그럴 경우 두개의 컨테이너가 하나로 계산되게 함을 보장하기 위해 당신은 두개의 해적 액션을 사용해야 한다. 여분의 컨테이너가 적재된 선적이 완료되었을 때 다음 단계의 지불금에 도달했다면 더 높은 지불금을 받는 것도 가능하다.

① **롤스 로이스** 아무 상품 종류 카드를 호명하고 (전체 목록은 항구카드 뒷면에서 찾을 수 있다), 카드덱 가장 위의 카드를 뽑는다. 만약 그 카드가 호명했던 카드라면 당신은 즉각 게임에서 승리하게 된다.

**밭출** 당신이 리더인 경우 공급함의 카드 한장과 당신 손에 있는 카드 한장을 바꿀 수 있다 (1 회당 한 번 제한)

**인공위성** 매번 선적이 완료 될때마다 (공해에 진입하는 선박 한대당 1회 제한) 카드 한장을 뽑고 컨테이너 하나를 적재한다.

**사우나** 만약 당신이 특정 상품 종류를 가장 많이 가지고 있어서 열게 되는 보너스를 타게 되었다면 지급액을 두배로 한다. (이는 불법상품을 가장 많이 가지고 있음으로 인해 타게 되는 보너스 6크레딧에도 해당한다, 이 경우 당신은 총 12크레딧을 받게 된다).

**씨앗** 당신의 불법 선적에 아무 색 컨테이너나 적재할 수 있다.

**세그웨이** 당신의 완료된 선적에 추가로 이후, 세그웨이는 수입품, 상품, 또는 적재구역으로 언제든지 옮겨질 수 있다.

**삼푸** 당신은 수입액션시 가능하다면 2개 대신 3개의 컨테이너를 받을 수 있다.

**신발** 선적이 완료될 때마다 (이벤트 포함) 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

**엽총** 당신보다 먼저 해적을 한 플레이어는 (당신의 그들의 해적 액션을 따르면, 이는 당신 이전에 리더의 해적액션을 따른 플레이어들에게도 해당된다) 당신에게 2크레딧을 주거나, 당신에게 그들이 손에 있는 2장의 카드를 주어야만 한다.

① **사위체** 하나의 상품 종류를 호명하고, 두개의 카드를 뽑는다. 그 두장의 카드중에 호명한 상품 종류와 일치하는 카드가 있으면 8크레딧을 받는다.

① **작은 푸들** 선적이 완료되자마자 작은 푸들을 당신의 상품 구역으로 이동한다.

**소형 탱크** 누구든 선적을 완료할때마다 당신에게 그들의 손에서 한장의 카드를 주어야한다.  
**스마트 카** 적재액션을 취할 때, 한 장의 카드를 당신의 선적에 적재하는 대신 공급섬에 놓으며 2크레딧을 은행으로부터 얻을 수 있다. (최대 한 번으로 제한된다)

**비누** 당신은 소비재 컨테이너를 적재할 때 적재 요구사항에 적하있는 컨테이너 색을 무시할 수 있다 (이는 해적 액션을 이용할 시에도 해당된다)

① **간장** 당신은 모든 계약 수입을 상품 구역으로 옮기고, 이렇게 옮겨진 카드당 2크레딧을 받을 수 있다.

① **훔친 연구** 다른 플레이어의 완료된 테크놀로지 선적을 고르고 훔친 연구와 바꾼다. 그리고 훔친 카드를 마치 방금 완료된 것처럼 당신의 선적에 추가한다.

**설탕** 농업 선적계약을 맺으면, 은행으로부터 2크레딧을 받는다.

**테블릿** 이제 당신의 모든 선박은 총 8개의 컨테이너를 수송할 수 있는 능력을 가졌다. 만약 선박들 중 하나가 8개의 컨테이너를 적재하고 선적을 완료한다면 18크레딧의 지불금을 얻게 된다.

**망원경** 당신은 언제든지 게임 종료시를 포함하여 테크놀로지 상품을 개당 4크레딧으로 바꿀 수 있다. 하지만 이는 꼭 최종 게임 (엔드 게임) 보너스가 계산되기 전이어야 한다.

**텔레비전** 당신은 테크놀로지 컨테이너를 적재할 때 적재 조건에 명시되어 있는 컨테이너 색을 무시할 수 있다. (이는 해적 액션을 이용할 시에도 유효하다)

**테슬라** 게임 종료시 당신의 공급 수입은 당신이 고르는 하나의 상품으로 계산된다. 하지만, 어떤 상품으로 계산 될지는 반드시 최종 게임 (엔드 게임)에서 상품 종류별로 가장 많은 수를 보유한 사람에게 주어지는 보너스가 산출되기 이전에 명시 되어야 한다.

**잭팟** 만약 불법 상품 8개를 가지고 있다면 당신은 그 즉시 게임에서 승리한다.

**벨벳 가운** 게임 종료시 당신의 손에 있는 모든 카드는 각 1크레딧의 가치가 있다.

**민티지 와인** 게임 종료시 모든 종류의 상품을 두 개씩 가지고 있다면 추가적인 20크레딧을 가져간다.

**밀** 당신은 농업 컨테이너를 적재할 때 적재 요구사항에 적하있는 컨테이너 색을 무시할 수 있다 (이는 해적 액션을 이용할 시에도 해당된다)

① **공력 터빈** 풍력 터빈은 티어 레벨 1 이하의 완료된 선적을 복사한다. 이 파워는 완료시 즉시 상품을 결정하여야 하고, 파워는 남은 게임 내내 유효하다. (당신은 어떤 종류의 파워도 복사할 수 있다, 즉각적 또는 수동적). 만약 티어레벨 1 이하의 완료된 선적이 없다면, 이 파워는 무효하다.

## ① EXPANSION CARDS FROM JUTAKU

**애플워치** 모든 럭셔리와 소비재 상품 한 쌍당 추가 6크레딧의 가치가 있다.

**값싼 티셔츠** 게임 종료 시에 당신의 수입품 구역에 있는 카드들을 상품 구역으로 이동시킨다.

① **다이슨 청소기** 모든 상대 플레이어들은 자신의 손에 있는 모든 카드를 당신에게 주든지 럭셔리 상품을 당신에게 줘야 한다.

**그래픽 카드** 언제라도 당신이 3개의 상품 종류에서 가장 많은 수를 가지고 있다면, 당신은 그 즉시 게임에서 승리하게 된다.

**LED 전등** 당신의 차체에 당신의 손에 있는 카드 한장을 공급섬 카드 한장과 바꿀 수 있다.

**굴** 당신은 럭셔리 선적 계약을 언제라도 무효로 할 수 있다.

① **베베레 (포키)** 즉시 2크레딧을 받고, 카드 2장을 뽑고 한장의 카드를 수입한다.

**방통** 당신은 계약 액선과 적재 액선을 호환적으로 사용할 수 있다.

**줄기 세포** 당신이 해적일때, 컨테이너들을 상품으로서 가지고 있기 위해 2크레딧을 지불할 수 있다.

**통밀** 당신은 매번 농업 컨테이너가 적재될때마다 2크레딧을 받거나 2장의 카드를 뽑을 수 있다.

## ① KICKSTARTER EXPANSION CARDS

**3D 프린터** 당신은 지명된 액션을 따라야 할 때 하나의 액션 종류를 사용할 수 있다 (같은 액션 종류를 사용하는 대신). 단, 당신은 리드 액션도 여전히 행해야 한다. 이 파워는 당신이 리드하는 경우에는 사용할 수 없다.

① **분무식 수경재배** 당신이 소유하고 있는 바다 위의 선박에 적재된 컨테이너의 수가 하나가 되면, 선박은 그 컨테이너를 가지고 당신의 항구로 돌아온다. 만약 색이 맞다면 그 컨테이너는 미래의 계약 적재조건에 사용될 수 있다.

**보드 게임** 만약 당신이 완료된 선적에 모든 상품 종류를 적어도 하나씩 가지고 있다면, 당신에게는 더 이상 몇개의 카드가 당신의 항구 수입품구역에 놓일 수 있는지에 대한 제한이 없어지게 된다.

**병타기** 당신은 더이상 게임 종료를 유발할 수 없다.

**도자기** 게임 종료시 당신이 가지고 있는 소비재 상품 2개당 1개의 가상의 럭셔리 상품을 당신의 총 상품재 계산에 더한다. 이는 당신의 상품 제한에 영향을 받지 않는다.

① **지연된 게임** 다른 모든 플레이어는 10크레딧을 은행에 지불해야하고, 당신의 다음 차례에 2회를 플레이 할 수 있다. 이는 당신의 다음 차례에 당신은 하나씩 2개의 액션을 선언할 수 있고 다른 플레이어들은 계속 당신을 따를 수 있음을 의미한다.

**드래곤후르츠 (웅과)** 해적으로 리드하고 있을 때 2크레딧을 받는다.

**아이보리** 만약 당신이 게임 종료시 가장 많은 불법상품을 가지고 있다면 그에 대해 돈을 내는 대신 6크레딧을 얻는다.

**스카치 위스키** 항구에 가지고 있을 수 있는 상품의 수 제한에 있어 당신의 럭셔리 상품은 2개당 하나로만 계산 된다.

**조립식 주택** 당신은 요구 조건의 반에 해당하는 컨테이너만을 적재하고 럭셔리 선적을 완료할 수 있다.

**회귀 곡속** 만약 당신의 선박이 테크놀로지와 소비재 계약 모두를 선적 완료 했다면, 당신의 정상 지급금과 함께 추가적으로 은행으로부터 4크레딧을 얻는다.

**훔친 쌀** 당신이 농업 컨테이너를 약탈(해적질) 할 때 마다 2크레딧을 받는다.

**훔친 타이어** 당신이 해적일 때 마다, 한장의 카드를 뽑고 공급섬에 심는다.

① **그리고 카드 굴** 모든 플레이어는 한장의 카드를 뽑고, 2크레딧을 받고, 하나의 상품을 수입하고 스택당 당신은 2개의 무료 액션을 취한다 다른 플레이어는 이 자유액션을 따를 수 없다. 당신은 이 액션들을 취하기 위해 카드를 펼 필요가 없다. 그냥 어떤 액션인지 말하는 것만으로 충분하다.

① **토르티야** 당신은 두개의 토르티야에 아무 색 컨테이너나 적재할 수 있다.



## CAPTAIN EDITION CARDS

**다크 플라이트사(社) 게임** 당신은 이제 공급섬에서 수입을 할 수도 있다. 만약 공급섬에서 수입을 하게 되는 경우 당신 자신의 입찰을 포함하여 가장 높은 입찰가를 유지해야 한다.

① **독점적인 카드** 30크레딧을 은행에 내고 한가지 상품 종류를 호명한다 (예: 럭셔리). 카드를 뽑았을때 뽑은 카드의 상품 종류가 호명된 종류와 같으면 50크레딧을 받는다!

**이국적인 물고기** 만약 당신이 다른 플레이어가 가지고 있는 활성 통화 (currency)의 두배 (개인적으로 비교했을 때)를 가지고 있고 가장 많은 수의 상품을 가지고 있다면, 이 게임을 이기게 된다.