



DARK FLIGHT

IMPORT

EXPORT

DISEÑO
DESARROLLO

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

ARTE Y GRÁFICOS

IMPORTANDO / EXPORTANDO EN EL SIGLO 21!

En una época sin precedentes de crecimiento económico global, estás en una potencial posición como especialista experto en transporte tratando con importaciones y exportaciones!

CONTENIDO

112 Cartas de Juego

100 Cartas de Mercancías (cada una con un poder único)

20 Cartas de Tecnología

20 Cartas de Agricultura

20 Cartas de Consumo

20 Cartas Ilegales

20 Cartas de Lujo

12 Cartas de Barco

6 Cartas grandes de puerto

1 Carta grande de Isla de Suministros

42 Rectángulos rojos de Créditos (10 créditos)

50 Cubos blancos de Créditos (2 créditos)

OBJETIVO

Tener la mayor cantidad de créditos al final del juego! Sé cuidadoso, porque habrá una economía de créditos activa y pasiva. Cuando un jugador haya alcanzado 50 créditos activos (en moneda física blanca y roja) el juego terminará inmediatamente luego de concluido el turno actual.

A través del juego estarás ganando créditos activos al completar envíos, vendiendo cartas, y usando poderes únicos de tus envíos completados. Ganarás créditos pasivos importando mercancías y usando poderes especiales de tus envíos completados.



LAS CARTAS

Cada carta contiene variada información detallando cómo puede ser usada en el juego. Las diferentes partes de la carta están descritas a continuación.

TÍTULO DEL CONTRATO Y PODER

Cada carta tendrá un nombre único, y un poder único el cual será ganado o usado sólo una vez al completar el envío. Las cartas marcadas con

ⓘ son una excepción a esto, y pueden ser usadas en cualquier momento basado en el texto de la carta.

TIPO DE MERCANCÍA

En el lado derecho de cada carta está el tipo de mercancía. Las cartas importadas como mercancías otorgan bonificaciones de créditos al final del juego y niveles para contratar envíos.

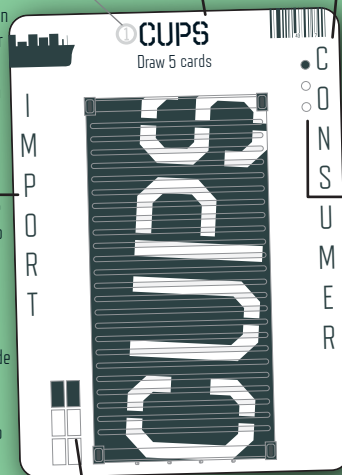
Antes de que una carta pueda convertirse en un contrato de envío usando la acción de contrato, debes alcanzar el nivel de la carta. Cada círculo lleno significa que necesitarás 1 mercancía recolectada del mismo tipo para contratarla.

ACCIÓN

En el lado izquierdo de cada carta está el tipo de acción. Juegas cartas desde tu mano para declarar una acción en tu turno, o para seguir la acción de otro jugador. La carta también otorga bonificaciones cuando es colocada en tus importaciones.

REQUERIMIENTO DE CARGA

Una vez que se contrate un envío, cada carta requiere que un cierto número y color de contenedor sean cargados en su envío antes de ser completado. Esto es mostrado en la parte inferior izquierda de la carta.



CARTAS DE BARCO

Cada jugador tendrá dos cartas de barco del mismo color. Estas cartas ofrecen 1 nivel en la mercancía de ese color, y serán usadas para poner cartas de mercancía bajo ellas como contratos de envío o contenedores cargados.

3 TU PUERTO

En tu puerto guardarás tus importaciones, mercancías, y envíos completados. También aquí contratarás y cargarás tus barcos.

IMPORTACIONES

Las importaciones son guardadas aquí y otorgan la habilidad de usar acciones gratuitas sin jugar cartas desde tu mano al seguir la acción declarada de otro jugador, ó para realizar tu propia acción declarada múltiples veces. No pueden ser usadas o intercambiadas para acciones de tomar cartas. Puedes ganar cartas para tus importaciones usando la acción de importación, o la acción de suministrar. El número de importaciones que puedes tener está limitado por el número de envíos que has completado en una relación 1 a 1. Comienzas con una base de 1 envío, así que siempre puedes tener al menos 1 carta en tus importaciones. En éste ejemplo, dado que hay 1 envío completado, puedes tener hasta 2 cartas en tus importaciones.

COMPLETANDO ENVÍOS Y SUS PAGOS

Para completar un envío, debes primero cargar el número correcto de contenedores en ese envío como se muestra en el requerimiento de carga. En este ejemplo, 'COMPUTADORES PORTÁTILES' requiere que dos contenedores de tecnología sean cargados en ella antes de ser completados. Una vez que el requerimiento de carga sea completado, el envío se completa inmediatamente y el jugador recibirá créditos desde el banco igual al número de los contenedores que fueron cargados como se muestra en el barco del jugador, seguido de poner el contrato de envío bajo la sección de envíos de la carta de puerto. Los jugadores pueden 'contratar' múltiples contratos de envío bajo una única carta de barco, siempre y cuando el requerimiento de carga no exceda seis contenedores cargados.

3

EL MAR ABIERTO

Cuando completes un envío desde tu puerto, tu carta de barco y todos los contenedores cargados en él son enviados al mar abierto.

ENVÍOS COMPLETADOS

La carta contratada como envío es puesta bajo el área de envíos, y ganas su poder.

MERCANCÍAS

Las cartas de mercancías importados son puestas bajo el área de mercancías. Puedes tener un máximo de 2 veces tus envíos completados, comenzando con una base de 1. En éste ejemplo, podrías tener 4 mercancías, 2 por tu valor base, y 2 por el envío completado de 'COMPUTADORES PORTÁTILES'. Cada mercancía también cuenta como 1 nivel en el tipo relacionado. En éste ejemplo, éste jugador tendría nivel 1 en mercancías ilegales, nivel 1 en Lujo, y nivel 1 en Tecnología porque él es el jugador verde de tecnología y comienza con nivel 1 en éste tipo.

BONIFICACIÓN DE FIN DE JUEGO

Cada carta de mercancía recolectada también tiene un valor base al final del juego, como se muestra en la columna izquierda de valores: cada mercancía de tecnología vale 1 crédito, cada mercancía ilegal vale 2 créditos, y así sucesivamente. Adicionalmente, el jugador con la mayor cantidad de cada tipo de mercancía también recibirá un bono extra como se muestra en la columna derecha de valores: El jugador con la mayor cantidad de mercancías de agricultura recibirá 6 créditos, el jugador con la mayor cantidad de mercancías ilegales debe pagar 6 créditos al banco. Si consigues recolectar 1 mercancía de cada tipo, además recibirás 10 créditos como bonificación al final del juego.

4

PREPARACIÓN

- Si se juega con menos de 6 jugadores deja afuera las cartas gris claro de puerto y barcos, luego al azar asigna a cada jugador una de las cartas de puerto restantes. Coloca las cartas sobrantes de puerto y su correspondiente barco de vuelta en la caja. (Nota que las cartas de puerto y barco gris sólo deberían ser usadas al jugar con 6 jugadores, y se debe dar 4 créditos extra al jugador que la recibe en la preparación).
- Toma las cartas de barco restantes y coloca una de cada color donde sea en el mar abierto, y una en el puerto de cada jugador, del mismo color.
- Ubica la isla de suministros en el centro del área de juego.
- Baraja todas las cartas de mercancías y ubícalas al lado de la isla de suministros.
- Coloca cuatro cartas de mercancías en cada barco en mar abierto desde el mazo de mercancías.
- Llena la isla de suministros con cartas desde el mazo de mercancías igual al número de jugadores.
- Dale a cada jugador cinco cubos blancos de créditos, que valen 2 créditos cada uno. (Note que los cubos blancos son 2 créditos, y los rectángulos rojos valen 10 créditos cada uno. Sólo serás capaz de gastar o ganar créditos en incrementos de 2 cuando se use la moneda activa).
- Ubica los créditos restantes cerca del mazo de mercancías como banco.
- Reparte cinco cartas a cada jugador desde el mazo de mercancías como su mano inicial.



RESUMEN

Convertirse en un experto en Import/Export tomará un tiempo, especialmente para jugadores primerizos, por lo que se sugiere jugar una ronda de ejemplo de cada acción antes de comenzar. El flujo general del juego consistirá en que el jugador líder declarará una acción, seguida por todos los otros jugadores ya sea siguiente la acción del líder o tomando una carta, en sentido horario. El siguiente jugador en sentido horario pasará a ser el nuevo líder y ésto se repite hasta que la condición de fin de juego sea alcanzada. Cuando un jugador alcance los 50 créditos activos, ó toma la última carta desde el mazo de mercancías (sin cartas restantes en el pozo de descarte para reciclar), ó tiene un cargamento especial, el juego terminará.

JUGANDO UN TURNO

1 El jugador líder puede:

- Tomar cartas hasta tener cinco (o una carta adicional si ya tiene cinco o más), en éste caso el turno termina.
- Declarar una acción jugando una carta* desde su mano a su carta de puerto del mismo tipo que la acción declarada.

2 Si una acción es declara, luego en sentido horario cada otro jugador puede:

- Tomar cartas hasta tener cinco (o una adicional si ya tiene cinco o más). Esto sucede inmediatamente.
- Seguir la acción declarada del líder jugando una carta* desde su mano a su carta de puerto del mismo tipo que la acción declarada.

3 Una vez que cada jugador ha decidido tomar cartas o seguir una acción, el jugador líder puede realizar una acción del tipo declarado, más una acción adicional de ese tipo por cada carta en sus importaciones que coincida.

4 En sentido horario cada otro jugador ahora puede tomar una acción del tipo declarado si decidió seguir, más una acción adicional por cada carta en sus importaciones que coincida con el tipo de acción. Si un jugador escogió tomar cartas en vez de seguir, aún puede tomar una acción del tipo declarado por cada carta coincidente en sus importaciones.

5 Una vez que todos los jugadores han terminado, coloca todas las cartas que fueron jugadas desde las manos de los jugadores para liderar o seguir una acción en la pila de descartes. El siguiente jugador en sentido horario ahora pasa a ser el nuevo líder y el siguiente turno comenzará desde el primer paso.

TURNO DE EJEMPLO

EL JUGADOR 1 juega una carga de carga desde su mano a su puerto para declarar carga como la acción del turno.



EL JUGADOR 2 elige tomar cartas, y ya que tiene dos cartas de carga en sus importaciones puede seguir la acción de carga dos veces.



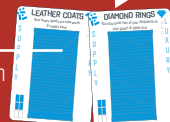
EL JUGADOR 3 juega una carta de carga desde su mano para seguir la acción de carga declarada.



EL JUGADOR 1, JUGADOR 2 y JUGADOR 3 ahora ejecutan sus acciones de carga cargando cartas desde su mano (no las cartas jugadas para declarar o seguir) en sus barcos en sentido horario. Todas las cartas jugadas en el puerto son descartadas.

*COMODÍN DE DOS CARTAS

Es también posible declarar o seguir una acción de un tipo diferente al jugar dos cartas del mismo color.



ENVÍOS

Antes de revisar las acciones, veamos cómo funcionan los embarques, así como otras pocas reglas especiales. Completar embarques no sólo será una fuente principal de ingreso en el juego, sino que también será una poderosa herramienta que permitirá construir motores de juego.

CONTRATANDO MÚLTIPLES ENVÍOS

Al contratar múltiples contratos de envíos a la vez en una sola carta de barco es importante tener en cuenta que esta nueva carta de multi-envíos ahora debe alcanzar su requerimiento total de carga antes de que cualquiera de sus envíos sea completado. En este ejemplo, MÁQUINAS RM requiere 2 contenedores de tecnología, y ANILLOS DE DIAMANTE requiere que 4 contenedores de lujo sean cargados en el envío. Cuando los 6 contenedores han sido cargados, el jugador tomará 14 créditos desde el banco y ganará ambos poderes especiales en el área de envíos de su puerto, comenzando con el primero contratado.



COMPLETANDO UN ENVÍO

Quando todos los contenedores han sido cargados para completar el requerimiento de carga de un contrato de envío, es completado inmediatamente. Llena la isla de suministros, toma créditos según el número de contenedores cargados, agrega la(s) carta(s) contratada(s) a los envíos en tu puerto, y envía el barco con los contenedores cargados al mar. Los efectos de cualquier envío completado con un **U** suceden inmediatamente y ganas el poder de cualquier envío completado en tu puerto.

LLENANDO LA ISLA DE SUMINISTROS

Cuando un envío es completado, toma una carta desde el mazo de mercancías y agrécala a la isla de suministros. Esto puede ser fácil de olvidar, así que se sugiere que todos los jugadores tengan cuenta de esto mientras el juego progresa. Nota que sólo una carta será agregada por cada barco que entre al mar abierto. En el ejemplo arriba, aún cuando hay dos envíos construidos, cuando se completan solo una carta será agregada a la isla de suministros.

DESCARTANDO CONTRATOS DE ENVÍO

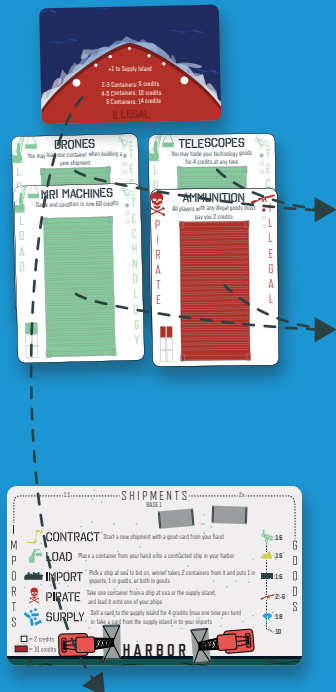
En cualquier punto cuando un jugador es líder del turno, puede descartar cualquier contrato de envío que haya contratado previamente. Mueve éstos contratos a la pila de descarte, dejando en el barco cualquier contenedor cargado. **9**

RECUPERANDO CARTAS DE BARCO

Quando el juego comienza y más envíos son completados, las cartas de barco serán enviadas al mar abierto cargadas con contenedores en ellas. La única forma de tener tus cartas de barco de vuelta a tu puerto es tener todos los contenedores cargados importados o piratear su carga.

MANTENIENDO BARCOS DISPONIBLES

Para contratar nuevos envíos para tus cartas de barco, primero debes tener una carta de barco disponible en tu puerto. Esto es importante de tener en cuenta ya que podrías perder la opción de seguir una acción de contrato de otro jugador si todas tus cartas de barco están afuera en mar abierto.



UNA ECONOMÍA FLUIDA

Aunque contratar dos envíos a la vez en una misma carta de barco como se muestra a la izquierda puede parecer una buena idea, es una estrategia avanzada que debería ser evitada al comenzar. Intenta contratar y completar un envío a la vez por los primeros juegos, ésto hará que tu limitación en importaciones y mercancías se acelere en una mayor proporción, mientras que también te dará nuevos poderes para que el completar envíos sea un proceso más rápido.

COMO ORGANIZAR

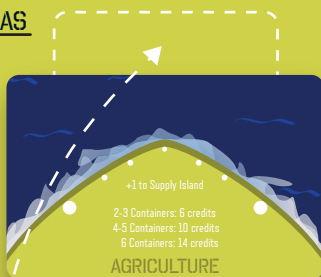
Las ilustraciones en éste libro de reglas muestran una forma sugerida de mantener tus envíos organizados colocando cartas bajo otras o dejando el borde de ellas sobresaliente, sin embargo, no hay una forma correcta de organizar las cartas, siempre que tus contratos se mantengan separados de las cartas de contenedores cargados. Intenta experimentar con organizaciones diferentes.

CONTRATAR

Al usar la acción de contratar, tomarás una carta desde tu mano que puedas coincidir con el nivel requerido, y la contratarás como un contrato de envío.

NOTAS RÁPIDAS

Cualquier jugador puede contratar cualquier tipo de mercancía que elija. No están limitados por el color del jugador. El requerimiento de carga total máximo para un barco es de seis contenedores.



REQUERIMIENTOS DE NIVEL

Cada mercancía requerirá un cierto nivel para contratarla, variando desde 0 a 3. Cada círculo lleno en la carta es 1 nivel, así que SAL HAWAIIANA es una mercancía de agricultura nivel 2. Esto significa que debes tener al menos 2 cartas de agricultura en el área de mercancías en tu puerto, ó ser el jugador amarillo y tener al menos 1 carta de agricultura en el área de mercancías de tu puerto, o usar múltiples acciones de contrato para saltarse niveles como se menciona a continuación.

MÚLTIPLES ACCIONES DE CONTRATO

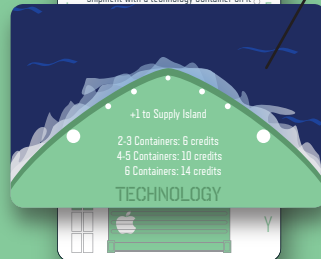
Si tienes cualquier cantidad de cartas de contrato en el área de importaciones de tu puerto, es posible usar múltiples acciones de contrato en el mismo turno. Podrías contratar múltiples cartas desde tu mano, o, podrías usar las acciones extra de contrato después de la primera para saltar niveles de requerimiento. Por ejemplo, si deseas contratar una mercancía de agricultura de nivel 2, pero solo tienes nivel 1 en agricultura, podrías usar dos acciones de contrato en tu turno para saltar al segundo nivel, y así contratar los dos envíos. Esto funciona para cualquier tipo de mercancía, y se acumula, así que teóricamente podrías contratar un envío de nivel 3 usando 4 acciones de contrato a la vez, asumiendo que tienes suficientes cartas de contrato en tu área de importaciones.

CARGA

Al usar la acción de carga, tomarás una carta desde tu mano y la cargarás en un envío con un requerimiento de carga válido en tu puerto.

CONTENEDORES

Los contenedores cargados vienen desde tu mano, y solo el color del contenedor importa. Puedes ignorar todo el texto y símbolos en la carta siendo cargada.



PARA CARGAR

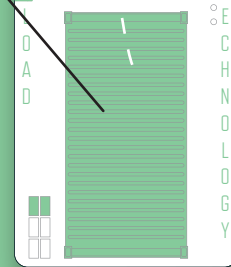
Para usar una acción de carga, debes primero tener un envío contratado en una carta de barco. Si no tienes envíos contratados, no puedes usar una acción de carga.

MÚLTIPLES ACCIONES DE CARGA

Cuando usas múltiples acciones de carga dentro del mismo turno, por ejemplo teniendo una carta de carga en tus importaciones y jugando una acción de carga desde tu mano, o simplemente teniendo múltiples cartas de carga en tus importaciones, el proceso es muy simple. Para jugar múltiples acciones de carga debes simplemente cargar tantas cartas desde tu mano como acciones de carga tengas para el turno.

EL COLOR IMPORTA

Notaste que los envíos de tecnología tienen contenedores verdes en su requerimiento de carga? Eso es porque solo puedes cargar mercancías de tecnología en esos envíos.



IMPORTAR

Al usar importar, elige un barco en mar abierto, inicia una apuesta por las mercancías del barco con los demás jugadores que también estén usando importación, y el ganador toma dos cartas.

EL LÍDER

Elige cualquier barco en mar abierto para apostarle. Todos los demás jugadores que siguieron la acción de importación del líder están involucrados en la apuesta, siendo el líder el que resuelve los empates.

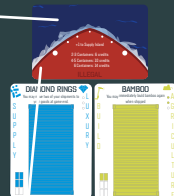
APOSTANDO

Todos los jugadores involucrados en el proceso de apuesta secretamente pondrán créditos en su puño, y los revelarán de forma simultánea. La apuesta más alta paga su apuesta al banco, elige dos cartas del barco sobre el cual se estaba apostando, y las agrega a su puerto como sigue: una carta a sus importaciones y una a sus mercancías, o ambas cartas a sus mercancías (si es que tienen la capacidad).

MÚLTIPLES ACCIONES DE IMPORTACIÓN

Si cualquier jugador juega más de una acción de importación durante un turno debido a tener cartas de importación en la 'sección de importaciones' de su puerto, habrán múltiples rondas de importación de mercancías. El líder siempre decidirá sobre qué barco se apostará, incluso si no están envueltos en las siguientes rondas de acciones de importación/apuesta. Todas las otras reglas aún aplican, las apuestas tomarán lugar de forma usual, pero sólo los jugadores que hayan jugado acciones de importación adicional además de la última estarán involucrados en la apuesta.

Por ejemplo, digamos que el Jugador 1 lidera una acción de importación y sigue su acción con una segunda acción de importación de una carta en sus 'importaciones'. El Jugador 2 lo sigue con una sola carta de acción de importación desde su mano. El Jugador 3 toma cartas, y luego sigue la acción con tres cartas de importación de sus 'importaciones'. P1 escogerá un barco para apostar, y todos los jugadores apostarán.



POSESIÓN DE BARCOS

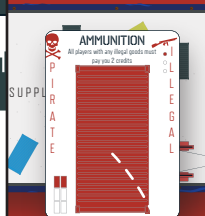
Cuando un(os) contenedor(es) es(es) importado(s) desde una acción de importación por cualquier otro jugador distinto al dueño, el dueño toma 2 créditos desde el banco por apuesta ganada.

IMPORT

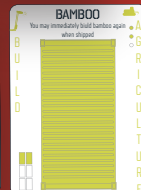


PIRATEO

Al usar la acción de pirateo, toma un contenedor desde un barco en el mar o en la isla de suministros, cárgalo en uno de tus barcos si puedes, de otra manera descártalo.



OT



UN BARCO VACÍO

Si el último contenedor es pirateado desde un barco en el mar, ese barco regresará al puerto del dueño, y a diferencia de la acción de importación, el dueño del barco no recibirá ningún crédito desde el banco.

PIRATEANDO TUS BARCOS

Si tienes la necesidad de un barco para contratos, podría ser ventajoso piratear tu propio barco para traerlo de vuelta al puerto. Si pirateas contenedores pero no puedes cargarlos, simplemente se colocarán en la pila de descartes.

MÚLTIPLES ACCIONES DE PIRATEO

Cuando usas múltiples acciones de pirateo en un turno, es importante recordar que el líder del turno ejecutará todas sus acciones de pirateo antes de moverse en sentido horario al siguiente jugador, quien luego ejecutará sus acciones de pirateo y así sucesivamente.



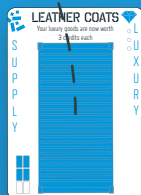
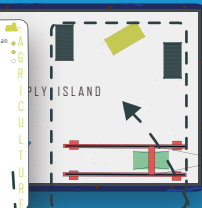
PIRATE

SUMINISTRO

Al usar la acción de suministro, puedes ya sea vender una carta a la isla de suministro por 4 créditos, o tomar una carta de la isla del suministro y colocarla en tus importaciones.

VENDIENDO A LA ISLA DE SUMINISTROS

La primera opción es vender una carta desde tu mano para la isla de suministros, tomando 4 créditos desde el banco.



TOMANDO UNA CARTA PARA TUS IMPORTACIONES

La otra opción es tomar una carta desde la isla de suministro y agregarla a tus importaciones.



MÚLTIPLES ACCIONES

Al usar múltiples acciones de suministro en tu turno, puedes escoger hacerlas en cualquier orden, sin embargo sólo puedes vender una carta a la isla de suministro no importando cuantas acciones de suministro hayas jugado para el turno. No hay límite en cuantas cartas puedes tomar por las acciones extra.

FINALIZANDO EL JUEGO

El juego terminará si cualquier de las siguientes condiciones se cumple:

- Un jugador tiene 50 o más créditos activos.
- No quedan cartas en el mazo de mercancías o la pila de descartes (Note que a través del juego si en cualquier momento el mazo de mercancías se acaba, simplemente baraja la pila de descartes y crea un nuevo mazo).
- Se cumple una condición especial de un envío completado (Esto se denotará claramente en el poder de la carta)

El turno actual terminará de jugarse, y a continuación se realizará la puntuación.

PUNTUACIÓN

Los jugadores sumarán sus créditos de la siguiente forma:

- Los cubos blancos valen 2 créditos cada uno
- Los rectángulos rojos valen 10 créditos cada uno
- Cada contenedor que ha sido cargado en un envío que permanece en tu puerto (o sea que no ha sido completado) vale 2 créditos.
- Cada mercancía de tecnología, agricultura, consumo y lujo en el área de mercancías del jugador vale 1 crédito, y cada mercancía ilegal vale 2 créditos.
- Los jugadores con la mayor cantidad de mercancías de tecnología, agricultura y consumo recibirán 6 créditos cada uno, el jugador con la mayor cantidad de mercancías ilegales pagará 6 créditos al banco, el jugador con la mayor cantidad de mercancías de lujo recibirá 8 créditos, y todos los jugadores con 1 mercancía de cada tipo recibirán 10 créditos.
- En un empate por la mayoría de mercancías de un tipo, los jugadores se dividirán la bonificación redondeando hacia arriba (en el caso de mercancías ilegales se redondeará hacia 0)
- Toma en cuenta todas las bonificaciones de los envíos completados.

El jugador con la mayor cantidad de créditos es declarado ganador! Si hay un empate, los jugadores comparten la victoria.

JUEGO EXTENDIDO

Si el juego base parece quedarse corto, los jugadores pueden acordar jugar hasta una cantidad más alta de créditos activos tal como 80 créditos o más. Todas las otras cartas permanecerán iguales y se jugarán de forma idéntica.

PREGUNTAS FRECUENTES

- Es posible tomar 2 acciones de tomar carta en el mismo turno? No, solo es posible tomar una acción de tomar carta por turno.
- Puedo descartar una carta si fue importada pero no hay espacio para ella en mis importaciones o mercancías? Si, si la carta no puede ser colocada en ninguna parte descártala.
- Si mis mercancías o importaciones ya están llenas al usar la acción de importación o suministro, puedo intercambiar las nuevas cartas por las antiguas? No, las cartas no pueden ser intercambiadas.
- Si no eres el máximo apostador para una acción de importación debes pagar? No.
- Puedes importar desde un barco en el mar si solo tiene un contenedor? Si.

APÉNDICE DE MERCANCÍAS

④ Este símbolo significa que el poder puede ser usado en cualquier momento dependiendo del texto de la carta. Aún debes alcanzar el requerimiento de nivel para usarla.

① Este símbolo significa que el poder es de un único uso que será ejecutado inmediatamente luego de que el envío sea completado. Aún añadirás éstas cartas a los envíos en tu puerto.

- ④ **ALMONDS** If you have 18 or less active credits take 8 credits from the bank, otherwise take 4 credits from the bank (you will take into account credits earned from this shipment).
- ④ **AMMUNITION** All other players with any illegal goods pay you 2 credits.
- ④ **APPLES** Add an agriculture card from your hand to your shipments, then activate its power if applicable as if it were just completed (you do not have to meet the card's tier requirement).
BACKPACKS Every time a ship is returned to a harbor from the open sea from now on, you may draw a card (the returned ship can be any player's ship, not just your own).
- ④ **BAMBOO** If you have an available ship, you may contract bamboo for free as soon as it completes.
BATTERIES When you use the load action, you may pay 2 credits to load one extra container. You may only use this power one time per turn.
- ④ **BEER** Instead of adding beer to your shipments when completed, you may choose to place it on the supply island and take 6 credits from the bank.
BIG AMMUNITION Take a random card from the hand of the ship owner when you pirate one of their ships at sea.

BIG CATS You may ignore container color on your load requirements when loading illegal containers (this also applies when using the pirate action). Your red containers are now wild.

- ④ **BOK CHOY** If Bok Choy is loaded as a container on a shipment that is not an agriculture shipment, take 2 extra credits from the bank when that shipment completes.

BOOKS When you lead with an import action, as long as any other player follows, take 2 credits from the bank. This power can only gain you 2 credits per turn.

BUBBLEGUM Whenever a consumer good is added to any player's goods, take 4 credits.

CANDY Your consumer contracts now have a rainbow load requirement.

CANNABIS If any player imports any red containers during an import action, they pay you 2 credits.

CANNONS Every pirate card in other players' imports also counts as yours, don't apply your limit.

CELL PHONES When you use the load action, you may draw a card instead of loading one from your hand. If the drawn card is capable of being loaded onto one of your shipments, you must load that card, otherwise, keep it in your hand.

CHAIRS When any other player uses a draw action, you may discard a card from your hand.

CHAMPAGNE If you have the most completed shipments at game end, this is worth 8 credits.

CHAPSTICK Whenever a consumer good is added to any player's goods, take 2 credits.

- ④ **CHICKEN FEED** When completed, any other player may speak up and buy Chicken Feed from you for 6 credits and place it into their completed shipments. Otherwise it is completed as normal.

COFFEE Your agriculture contracts now have a rainbow load requirement.

COLOGNE At game end, choose one action type from your imports and take 4 credits for each card of that type in your imports.

- ④ **CUPS** Draw five cards.

- ④ **DANGER PETS** All players must give you 2 credits.

DIAMOND RINGS At game end move two of your completed shipments to your goods, ignore limits.

- ④ **DINO BONES** All players must take one of their goods (if they have any) and place it on the supply island, you then take any two cards from the supply island into your goods.

DRONES Whenever you contract a new shipment, you may also draw 1 card.

DRUGS When you use the pirate action, you may take an extra container from any ship at sea (Limit once per turn).

FAKE DVDS When another player spends or loses 4 or more credits, take 2 credits from the bank.

FERRARIS Counts as a virtual one of every good type in your goods. Does not affect your limit.

FIXIE BIKES Whenever a container is loaded from a load action, take 2 credits.

- ④ **FLAMETHROWERS** Flip a coin, if heads all players pay you 4 credits each, if tails you pay all players 2 credits each.

FLASH DRIVES Whenever you complete a shipment, you may take a loaded container from it into your hand (limit one container per ship)(this occurs after receiving payment for the shipment).

- ④ **FLOUR** If you meet the tier requirement, and have 4 other containers valid to load onto this flour shipment in hand, you may then play a contract action and load all 4 containers at once.

- ④ **FLUFFY PILLOWS** Take 2 credits for every completed shipment card in your shipments area.

FOXES You now break all ties (this is especially important for import bids and good bonuses).

GENERATORS Your technology contracts now have a rainbow load requirement.

- ④ **GLASSES** Take one free import action by yourself.

GOLD TOILETS Take 6 credits for each of your completed luxury shipments at game end.

GOLD WATCHES Your luxury contracts now have a rainbow load requirement.

- ① **HAWAIIAN SALT** All other players reveal their hand, take all agriculture goods revealed this way into your hand, and 2 credits for each card taken, from the bank.

HELICOPTER Whenever a luxury good is contacted, put 4 credits on or next to helicopter and take them at game end (these credits do not count toward your active credit total during the game).

- ① **HONEY** Take 2 credits from the bank for every agriculture good in any player's goods (including yours).

ICELAND WATER At any time, you may sell agriculture goods from your hand to the supply island for 2 credits each.

IMPALAS You may ignore container color on your load requirements when loading luxury containers (this also applies when using the pirate action). Your blue containers are now wild.

JASMINE TEA When you use the contract action, you may also sell one container from your hand to the supply island for 2 credits (limit once per turn).

JETS When you complete a shipment, you may take one of the loaded containers from it into your goods before sending your ship to the open sea.

LAPTOPS Draw 2 cards whenever you complete a shipment with a technology container loaded on it.

LEATHER COATS The innate value of your luxury goods is now 3 credits instead of 1.

LUMBER Whenever another player draws cards, you may draw one card.

- ① **LUTEFISK** If lutefisk is in your hand and you meet the tier requirement, you may contract it as a shipment contract immediately at any time without using a contract action.

- ① **MESSAGE TABLES** Draw cards until you get two of the same type (for example two technology cards, or two agriculture cards) then take credits equal to the cards drawn this way rounded up to evens.

MINI VAN When using pirate, you may take your stolen container from anywhere (this includes containers loaded onto other players' ships in their harbor, the top of the draw deck, or a random card from any player's hand, however you must still be able to load the container taken or it is discarded. You may not take the container from anywhere that wasn't listed here).

MOUTHWASH Take 2 credits whenever a consumer shipment is completed after this one.

MRI MACHINES Game end condition is now 70 active credits (even if playing an extended game).

NANOBOTS Every time you draw cards, you may use a free load action if able.

NEURAL UNITS You may follow any led action with a load action. If you follow with a load action, you may only take load actions and not the declared action.

NICE SUITS If your ships have the most containers loaded onto them at game end, take 16 credits from the bank (this includes ships in the open sea).

ONIONS Whenever you complete an agriculture shipment (including this one) take 2 credits.

PANTS When another player imports from one of your ships at sea with the import action, take 4 credits from the bank instead of 2.

PAPER When you complete a consumer shipment (including this one), you may import 1 container from a ship at sea into your goods or imports (the owner of the ship will not take credits from the bank).

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

- ① **PENS** Count the number of consumer goods in all players' harbors, then take 2 credits for each.

PISTOLS When any other player completes an illegal shipment they must pay you 2 credits.

- ① **PLATINUM RINGS** Draw until you have 8 cards in hand. You may execute the actions for all cards in

your hand in any order (no players may follow these actions, do not take into effect your imports). Limit 1 sell with Supply, no stacking Contract actions to skip tier levels.

PLAYSTATIONS For every 2 technology goods you have, you may load an extra container with load.

POISON BOTTLES You are now the pirate king. When any player uses the pirate action, they must pay you 2 credits (limit once per turn, meaning they may use multiple pirate actions but pay only once).

- ① **POTATOES** Take 2 credits and draw 2 cards.

- ① **PRINTED MONEY** Take one loaded container from one ship from each of your opponents (this may be a ship at sea or a ship in harbor) and either load it if possible, or keep it in your hand.

PROTRACTORS Whenever another player imports containers from a ship at sea, if there are any containers left on that ship you may import 1 of them for free (no credit payment is paid to the owner).

- ① **RAILGUNS** Every player must give you either 4 credits, one of their completed shipments (which will be added to your completed shipments), or two of their goods (which will be added to your goods).

REFRIGERATORS Every 2 technology goods you have count as 1 virtual load import (this will not affect the number of imports you may have).

- ① **RICE** Take 2 credits for every completed agriculture shipment you have including this one.

ROBOT CATS You may load 2 containers of the same type to count as 1 technology container (using a single load action). This may also be used with the pirate action, however you must use two pirate actions to secure the two containers to be used as one. It is possible to receive a higher payout when the shipment loaded with these extra containers is completed if the next level of payout is reached.

- ① **ROLLS ROYCE** Name any good card (the complete list is shown on the back of all harbor cards), draw the top card of the draw deck, if it matches you win the game immediately.

ROPE When you are the leader, you may swap a card from the supply island with one from your hand (limit one time per turn).

SATELLITE Every time a shipment is completed (limit one time per ship entering the open sea), you may draw a card and load a container.

SAUNA If you win the bonus for the most of any good type, double the amount paid (This includes paying 6 credits for having the most illegal goods, in which case you would pay 12 credits instead).

SEEDS Your illegal contracts now have a rainbow load requirement.

SEGWAYS After being added to your completed shipments, you may move segways to your imports, goods, or load it as a container at any time (even at game end).

SHAMPOO You may take 3 containers instead of 2 when importing if possible.

SHOES Whenever a shipment is made (including this one) you may draw a card.

SHOTGUNS All players who pirate before you (you follow their pirate action, this includes players who followed the leader's pirate action before you) must give you 2 credits or 2 cards from their hand.

- ① **SHOWER HEADS** Name a good type, draw 2 cards, if any of them match it take 8 credits.

- ① **SMALL POODLES** Move small poodles to your goods as soon as it is completed.

A SMALL TANK When anyone completes a shipment, they must give you a card from their hand.

SMART CARS When using the load action, you may put a card onto the supply island instead of loading it onto one of your shipments and take 2 credits from the bank (limit once per turn).

SOAP You may ignore container color on your load requirements when loading consumer containers (this also applies when using the pirate action). Your black containers are now wild.

- ① **SOY SAUCE** You may transfer ALL of your contract imports to your goods, take 2 credits for each. Any cards above your good limit are discarded.

- STOLEN RESEARCH** Choose another player's completed technology shipment, replace it with stolen research, then add the stolen card to your shipments as if it were just completed.
- SUGAR** When you contract an agriculture shipment, take 2 credits from the bank.
- TABLETS** All of your ships now have the capacity to load up to 8 containers, and if completed with 8 containers loaded onto one of them, the payout will be 18 credits.
- TELESCOPES** You may trade your technology goods for 4 credits each at any time, including at game end, but it must be before end game bonuses are calculated.
- TELEVISIONS** You may ignore container color on your load requirements when loading technology containers (this also applies when using the pirate action). Your green containers are now wild.
- TESLAS** Your supply imports count as goods of any type of your choosing at game end, but must be declared before end game bonuses for the most of each good type are awarded.
- THE MOTHER LOAD** If you have 8 illegal goods you win the game immediately.
- VELVET ROBES** All of the cards in your hand are worth 1 credit each at game end.
- VINTAGE WINES** Take an additional 20 credits at game end if you have 2 of every good type.
- WHEAT** You may ignore container color on your load requirements when loading agriculture containers (this also applies when using the pirate action). Your yellow containers are now wild.
- ① **WIND TURBINES** Wind turbines copies any other tier 1 level or lower completed shipment. This power must be decided immediately upon completion, and the power is then set for the rest of the game (you may copy any type of power, immediate or passive). If there are no tier 1 level or lower completed shipments, this power does nothing.



EXPANSION CARDS FROM JUTAKU

- APPLE WATCH** Every pair of luxury and consumer goods you have are worth 6 extra credits.
- CHEAP SHIRTS** At game end move all of your imports to your goods. Account for your goods limit.
- ① **DYSON VACUUMS** All players must give you their entire hand or one of their luxury goods.
- GRAPHICS CARDS** If you have the most of 4 good types, you win the game.
- LED LIGHTS** On your turn, you may swap 2 cards in your hand for 1 on the supply island.
- OYSTERS** You may contract luxury shipments for free at any time without an action.
- ① **POCKY** Take 2 credits, draw 2 cards, and import 1 container from a ship at sea.
- RICE COOKERS** You may declare or follow load and contract actions interchangeable, but you may only use all load or all contract actions for the turn. You cannot both contract and load on the same turn.
- STEM CELLS** When you pirate, you may pay 2 credits to add the container to your goods.
- WHOLE WHEAT** You may take 2 credits or draw 2 cards whenever an agriculture container is loaded.



KICKSTARTER EXPANSION CARDS

- 3D PRINTERS** You may play any action type (instead of the same action type) when following to do the declared action, but you will still do the led action. This power may not be used when you are leading.
- AEROPONICS** If a ship you own at sea is reduced to only 1 loaded container on it, it will return to your harbor with the container, and if the color of the container is correct it may be used toward a future contract's load requirement.

BOARD GAMES If you have one of every good type in your completed shipments, you no longer have a limit to the number of cards you can place in the imports section of your harbor.

CAN OPENERS You can no longer trigger game end.

CERAMICS At game end, for every 2 consumer goods you have also add 1 virtual luxury good to your total good count. This will not take into account your goods limit.

- ① **DELAYED GAME** All other players pay 10 credits to the bank, then take 2 turns on your next turn. This means you will declare 2 actions on your next turn, one in a row, other players may still follow you.

DRAGON FRUIT Draw 2 cards or take 2 credits from the bank when leading with the pirate action.

IVORY At game end if you have the most illegal goods take 6 credits instead of paying them.

SCOTCH WHISKY Every 2 luxury goods you have only count as 1 toward the limit of goods you can have in your harbor.

PREFAB HOMES You may complete luxury shipments by loading half of the required containers. If the luxury contract's load requirement has multiple colors, you may choose which to load.

RARE METALS If your ship completes its shipment with both a technology and a consumer contract on it, take 4 extra credits from the bank with your normal payment.

STOLEN RICE Take 2 credits from the bank whenever you pirate an agriculture container.

STOLEN TIRES Every time you use a pirate action, draw a card and seed the Supply Island.

- ① **STRETCH GOALS** All players draw 1 card, take 2 credits, import 1 good, and then you take 2 free actions by yourself that may not be followed. You will not spend cards to take these actions, simply state what they will be. Do not take into effect your imports. Ship owner's will not take credits for the imports.

- ② **TORTILLAS** You may load any color container onto tortillas. You must still meet the tier requirement to contract tortillas.



CAPTAIN EDITION CARDS

DARK FLIGHT GAMES You may now choose to import from the supply island, if you do, keep the highest bid even if it is your own.

- ① **EXCLUSIVE CARDS** Pay 30 credits to the bank, name a good type (ie luxury), draw a card, if it matches the good type you chose take 50 credits.

EXOTIC FISH If you have twice the active currency of any other player (when compared individually) and the most goods (in quantity) you win the game.

SPECIAL THANKS

To Brian Pierce, Joe Wiggins, and Jared Trezise for thoroughly improving the rulebook and general play.

To all who play tested the game and gave me encouragement.

To all of the translators, mentioned individually in the respective rulebook.

To Chris Keates for exposing me to an incredible wealth of games and concepts.

Most importantly to all of the backers who made this game possible!

TRANSLATIONS

Import / Export has been translated into Japanese, Korean, Traditional Chinese, German, French, Spanish, and Italian. Please visit www.darkflightgames.com for all supporting documents.