

Aktionsübersicht

A Waren nehmen



- Lagerverwalter 1 oder 2 Schritte kostenlos bewegen
- 1 Stimmung 🗳️ oder 1 Dollar 💰 je weiteren Schritt (Währungen nicht kombinierbar)
- Waren einer Warensorte aus Lagerhaus vor oder hinter Lagerverwalter in aktiven Lastwagen 🚚 legen
- 1 Stimmung 🗳️ je Ware zahlen

- Lastwagen können 2 Waren der gleichen Kategorie laden:
Lebensmittel: Kaffee ☕, Fleisch 🍖 und Weizen 🌾
Baumaterial: Holz 🪵 und Eisen 🏗️
- aufgerüstete Lastwagen können im Anhänger auch eine Ware einer anderen Kategorie laden

B Waren liefern



- Hafearbeiter 1 oder 2 Schritte kostenlos bewegen
- 1 Stimmung 🗳️ oder 1 Dollar 💰 je weiteren Schritt (Währungen nicht kombinierbar)
- 2 beliebige Waren an ein mit Hafearbeiter verbundenes Ziel (Frachtschiff 🚢, Container 📦 oder Zug 🚂) liefern
- 1 Stimmung 🗳️ je Ware zahlen
- 1 Arbeiter 🌟 auf gewähltes Feld stellen (im Zug bis zu 4)
- zusätzliche Belohnungen durch Büro-Boni beachten



Lieferung an Frachtschiff

- angegebenen Geldbetrag 💰 erhalten



Lieferung an Container

- 2 Zielkarten ziehen, 1 behalten 🗳️



Lieferung an Zug

- 1 Eisenbahnplättchen je Arbeiter 🌟 ziehen
- Zug 🚂 werten, wenn voll besetzt
- **Einleitung Spielende**, wenn 6. Zug 🚂 gewertet

C Lastwagen erwerben



- max. 1 Lastwagen 🚚 je Aktion auf Basisseite für 1 Stimmung 🗳️ und 1 Eisen 🏗️ erwerben
- optional: Arbeiter 🌟 auf Lastwagen stellen

- Lastwagen 🚚 ohne Arbeiter 🌟 gelten als inaktiv und können nicht beladen werden

D Lastwagen aufrüsten



- beliebig viele Lastwagen 🚚 für je 1 Stimmung 🗳️ und 1 Eisen 🏗️ aufrüsten
- optional: Arbeiter 🌟 auf Lastwagen stellen

- Lastwagen 🚚 ohne Arbeiter 🌟 gelten als inaktiv und können nicht beladen werden

E Büro errichten



- max. 1 Büro 🏢 je Aktion auf für 1 Stimmung 🗳️ und 1 oder 2 Holz 🪵 errichten
- optional: Arbeiter 🌟 auf Büro stellen

- Büros 🏢 ohne Arbeiter 🌟 gelten als inaktiv und gewähren keine Boni

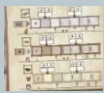
F Arbeiter einstellen



- max. 3 Arbeiter 🌟 je Aktion aus Bereichen für zukünftige Arbeiter (von links nach rechts) einstellen
- Gesamtkosten in Dollar 💰 oder Fleisch 🍖 (nicht kombinierbar) entsprechend der Bereichsangaben bezahlen

- optional: 1 Kredit 🏠 um Arbeiter 🌟 einzustellen
- Kredite 🏠 werden am Spielende zurückgezahlt
- **Einleitung Spielende**, wenn erstmalig Arbeiter 🌟 aus 4. Bereich für zukünftige Arbeiter eingestellt werden

G Auf den Verwaltungsleisten vorrücken



- je Aktion ist Vorrücken auf allen 3 Leisten möglich
- die Schritte werden je Leiste mit Eisen 🏗️, Holz 🪵 oder Kaffee ☕ separat bezahlt
- 1 Schritt für 1 Ware oder 2 Schritte für 3 Waren
- beim Vorrücken auf oder über ein Arbeiterfeld, muss dieses mit einem Arbeiter 🌟 besetzt werden
- Felder mit Fortschrittsplättchen gelten als blockiert



Staplerleiste

- Anzahl an Warensorten für Aktion **Waren nehmen**

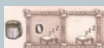
Gerüstleiste

- Anzahl an Waren für Aktion **Waren liefern**

Personalleiste

- Aktion **Pausieren** setzt Stimmung 🗳️ auf diesen Wert

H Pausieren



- nur möglich, wenn Stimmung 🗳️ 1 oder weniger beträgt
- Stimmung 🗳️ wird auf den Wert entsprechend der **Personalleiste** gesetzt (nicht erhöht)

