Transatlantic - Spielaufbau

1. Regionen

Zusätzlich zum Nordatlantik werden soviele Regionen ausgelegt, wie Spieler teilnehmen (hier für 3 Spieler dargestellt). Wahlweise kann auch mit den nordamerikanischen Häfen der Rückseite gespielt werden.

2. Schiffsmarkt

Die 3 Teile des Schiffsmarktes werden zusammengesetzt und über den Regionen platziert.

3. Ergänzungskarten

Die Ergänzungskarten werden nach A und B sortiert als Nachziehstapel übereinander gelegt. Die obersten 5 Karten werden aufgedeckt. Sie bilden die Auslage der Ergänzungskarten oberhalb des Schiffsmarktes.

4. Siegpunkttafel

Die Siegpunkttafel wird neben die Regionen gelegt.

5. Bank

Der Vorrat der Bank besteht aus den Banknoten, der Kohle und den 5 Arten von Markern (in der Variante Präsident auch aus den Kontrakten). Er ist unbegrenzt.























INDIAN OCEAN





Schiffsreede

6. Spieler ausstatten

Jeder Spieler erhält: 1 Spielertableau, dabei ist die aufgedruckte Spielerzahl zu beachten, 10 Kapitäne, 7 Handelshäuser, 1 Direktorplättchen, 2 Siegpunktmarker und 7 Spielerkarten in seiner Farbe (die Karte Präsident ist aus dem Spiel), sowie £ 150 Startgeld.











7. Schiffe und Firmensitze

Alle Schiffe und Firmensitze werden nach ihren Rückseiten (0-10) sortiert.

- a) Die SCOTIA wird im Nordatlantik platziert.
- b) Jeder Spieler zieht zufällig 1 Segelschiff (Rückseite 0, überzählige sind aus dem Spiel). Der Besitzer des ältesten Segelschiffes ist Startspieler und erhält die Startspielerkarte. Er legt sein Segelschiff in die am weitesten links liegende Region mit 3 Plätzen und markiert es mit 1 Kapitän. Die anderen Spieler folgen in Sitzreihenfolge. Am Ende liegt in jeder Region 1 Schiff.
- c) Aus den gemischten Stapeln 1-9 wird bei 3 Spielern zufällig je 1 Schiff gezogen und nach Flaggen sortiert auf die Schiffsreede unterhalb der Siegpunkttafel gelegt. Bei 2 Spielern werden je Nummer 2 Schiffe gezogen; bei 4 Spielern kommen zu Beginn keine Schiffe auf die Reede (siehe auch Spielhilfetableau).
- d) Der Schiffsstapel wird folgendermaßen vorbereitet und rechts neben den Schiffsmarkt gelegt: Zuunterst liegen die 5 Firmensitze (Nr. 10), darüber die Nummern 9-1 in zeitlicher Reihenfolge (Nr. 1 oben).
- e) Der Schiffsmarkt wird von links nach rechts mit den obersten Schiffen des Schiffsstapels aufgefüllt.

8. Dampfschiffe

Als Einstieg kaufen die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge je 1 Dampfschiff vom Schiffsmarkt. Der Markt wird nach jedem Kauf aufgefüllt (es kommen keine Schiffe auf die Reede). Danach setzen die Spieler ihr Dampfschiff mit 1 Kapitän und 1 Kohle jeweils dort von oben ein, wo der linke Sitznachbar sein Segelschiff hat. Anschließend beginnt der Startspieler das Spiel, indem er 1 Aktionskarte ausspielt.