

1. Erweiterung: Das Exportlager

Spielvorbereitung

Diese Tafel (bestehend aus 2 gegenüberliegenden Exportlagern - für jeden Spieler eins) wird längs zwischen die beiden Spieler neben das Spielfeld gelegt. So zeigen die beiden Exportlager, die Häuserreihen mit den Ablagefeldern für die Lagerhäuser, zu den Spielern.

Spielverlauf

Es gelten die normalen Kontor-Regeln mit den folgenden Ergänzungen. Legt ein Spieler eine Hafenkarte in ein Gebiet, kann er:

- wie gewohnt alle Lagerhäuser im Zentrallager des betreffenden Gebiets platzieren oder
- das Lagerhaus einer der darauf abgebildeten Waren auf das entsprechende Feld seines Exportlagers setzen.

Sind auf der Hafenkarte mehrere Waren abgebildet, platziert er die übrigen Lagerhäuser wie gewohnt im Zentrallager des betreffenden Gebiets. Wird eine Hafenkarte durch das Kontrollschiff entfernt und der betroffene Spieler hat kein Lagerhaus für die entsprechende Ware in dem Gebiet, so muss er das Lagerhaus aus seinem Exportlager nehmen. Er darf das Lagerhaus nur dann aus dem Export-Lager nehmen.

Wertung

Bei Spielende werden die Lagerhäuser in den Exportlagern beider Spieler Sorte für Sorte verglichen.

Für jede Mehrheit in einer Sorte erhält der jeweilige Spieler einen Siegpunkt. Haben beide Spieler in ihrem Exportlager gleich viele Lagerhäuser der selben Sorte, erhält keiner den Punkt für diese Sorte.

2. Erweiterung: Die Ereigniskarten

Spielvorbereitung

Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Spielverlauf

Es gelten die normalen Kontor-Regeln für 2 Spieler mit den folgenden Ergänzungen.

Wenn ein Hafengebiet abgeschlossen wird, erfolgt wie gewohnt die Wertung. Zu Beginn der folgenden Runde, vor dem Ausspielen der Karten wird die oberste Ereigniskarte vom Stapel aufgedeckt. Das darauf beschriebene Ereignis wird dann ausgeführt, es sei denn es ist nicht möglich. Dabei beginnt der Spieler, der die letzte Karte gelegt hatte. Danach kommt die Ereigniskarte aus dem Spiel und es folgt das Ausspielen der Karten.

3. Erweiterung: Die Aktionstafeln

Spielvorbereitung

Die acht Tafeln werden gemischt. Das Hafenzentrum wird wie üblich ausgelegt. Auf die jeweils letzte Wasserkarte an den vier Enden wird je eine Tafel offen ausgelegt. Die restlichen vier Tafeln kommen aus dem Spiel.

Spielverlauf

Es gelten die normalen Kontor-Regeln für 2 Spieler mit den folgenden Ergänzungen.

Wird eine Wasserkarte mit Tafel horizontal und vertikal durch Anlegen von Karten eingeschlossen, bekommt der Spieler, der die letzte Karte angelegt hatte, die Tafel.

Je nach Karte ergeben sich dann für diesen Spieler folgende Möglichkeiten:

- 1) Er darf die Hafenzentrumskarte versetzen.
- 2) Er darf ein beiges Lagerhaus aus dem Vorrat auf eines seiner Zentrallager setzen.
- 3) Er darf ein braunes Lagerhaus aus dem Vorrat auf eines seiner Zentrallager setzen.
- 4) Er darf ein grünes Lagerhaus aus dem Vorrat auf eines seiner Zentrallager setzen.
- 5) Er bekommt eine Münze aus der Bank.
- 6) Er bekommt zwei Münzen aus der Bank.
- 7) Er bestimmt bis zum Spielende über das Kontrollschiff, d.h. nur er darf das Schiff bewegen, wenn er eine Karte mit Schiffsymbol spielt.
- 8) Er bekommt einen zusätzlichen Siegpunkt.

Die Aktionen 1) bis 6) muss er sofort ausführen, sonst verfallen sie. Danach kommt die Tafel aus dem Spiel.

Die Aktionen 7) und 8) gelten bis zum Spielende. Der Spieler legt die Tafel zur Erinnerung vor sich aus.

