Pick-up and Deliver

Spielmechanismus, bei dem Dinge von einem Ort zu einem anderen transportiert werden

Pick-up and Deliver ist ein Spielmechanismus, bei dem die Spieler einen Gegenstand an einem Ort auf dem Spielbrett abholen (*pick up*) und an einen anderen Ort auf dem Spielbrett bringen (*deliver*). Die anfängliche Platzierung des Artikels kann entweder vorbestimmt oder zufällig sein. Die Lieferung des Gegenstands gibt dem Spieler in der Regel Siegpunkte oder Ressourcen, mit denen er weitere Aktionen ausführen kann. In den meisten Fällen gibt es einen anderen Mechanismus, der bestimmt, wohin der Gegenstand befördert werden muss (Auftragskarten usw.).

Beispiele: Auf Achse, Merchant of Venus, Korsaren der Karibik, Indonesia, Die Händler von Genua