

Uwe Rosenberg

NUSFJORD BIG BOX

Ein Aufbauspiel für 1-5 Personen ab 12 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten pro Person

WORUM GEHT'S?

Ihr leitet einen Fischereibetrieb auf den Lofoten und seid am Aufbau der Hafenlandschaft beteiligt.

Ihr errichtet Gebäude, die euch wertvolle Sonderfunktionen und Punkte bringen.

Bringt die Dorfältesten im Rat auf eure Seite, um euch exklusive Sonderaktionen freizuschalten.

Für den Ausbau eures Fischereibetriebs stehen euch 3 Arbeitskräfte zur Verfügung.

Das Baumaterial beschafft ihr euch, indem ihr Wälder rodet oder durchforstet.

Durch das Roden kommt ihr an zusätzliche Bauplätze. Unbebautes Land bringt jedoch Minuspunkte.

Baut Schiffe, denn je mehr ihr besitzt, desto höher fällt euer Fischfang aus. Außerdem ist jedes Schiff am Ende Punkte wert.

Realisiert Anteile an eurem Unternehmen und werft sie für kurzfristiges Geld auf den Finanzmarkt.

Erwerbt Anteile an Fremdunternehmen, um Dividenden ausgeschüttet zu bekommen.

Anteile und so manches Gebäude kosten Gold. Am Ende ist jedes Gold einen Punkt wert.

Jeder erworbene Anteil ist einen Punkt wert. Nicht realisierte Anteile bringen Minuspunkte.

Fangzeit
1. Älteste
2. Eigene Anteile in Fremdbesitz
3. Eigene Anteile im eigenen Besitz
4. Rücklagen
5. Allgemeiner Vorrat

Hafenmeister
Tausche 1 Schiff: Slup → Kutter oder Kutter → Schoner

Baumeister
1 Waldstreifen abgeben → +1 Holz und danach Gebäudebau

A Baumschule 1P
Sofort: bis zu 2x Aufforsten
1
1

B Holzhandlung 2P
Jederzeit: 4 Holz → 1 Gold und/oder 1 Gold → 3 Holz
2
1

Eigener Anteil
max. 12 Holz

noch nicht realisierter Anteil

Kutter
Slup
Schoner

Anteil **Anteil** **Anteil** **Anteil**

Am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Satz & Gestaltung: Patrick Soeder, atelier198



© 2017, 2024 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Aktionsplan



- 1 Ablageplan für Schiffe und Älteste



- 100 Fische



- 50 Holz



- 1 Startschiff (aus Holz)



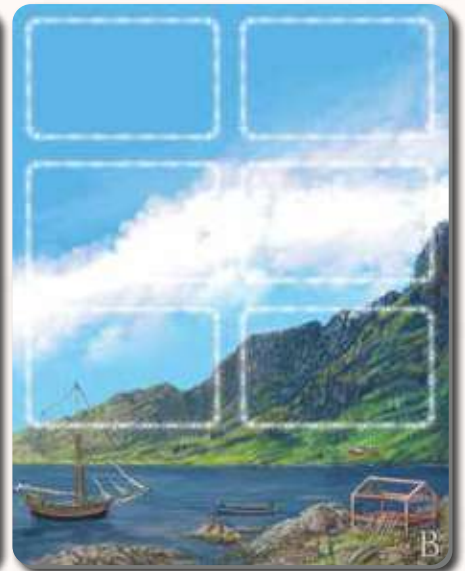
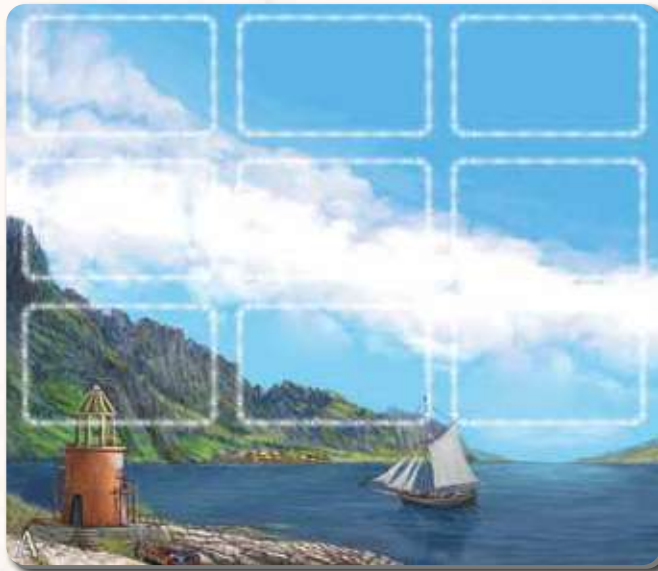
- 32 Gäste (für das Besøkende-Deck, siehe Seite 17)



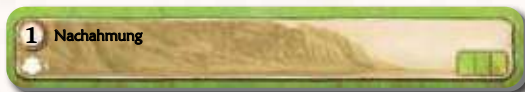
- 1 Festtafel des Ältestenrats



- 2 Ablagepläne für Gebäude



- 1 Nachahmungsplättchen



- 308 Gebäudekarten

- aufgeteilt in sieben Decks à 44 Gebäude
- pro Deck jeweils 18 A-, 12 B- und 14 C-Gebäude

Hering-Deck



Makrelen-Deck



Lachs-Deck



Forellen-Deck



Dorsch-Deck



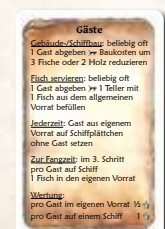
Schollen-Deck



Besøkende-Deck



- 1 Übersichtskarte für das Besøkende-Deck





• 19 Schiffe
6 Slups | 6 Kutter | 7 Schoner

• 25 Ältestenkarten*



• 15 Reihenfolgeplättchen



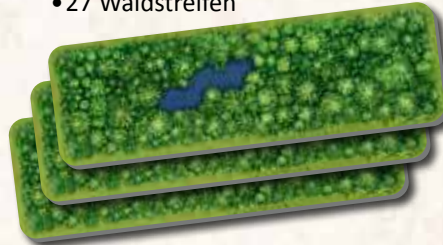
• 36 Kartonmünzen
30x „1 Gold“
3x „5 Gold“
3x „10 Gold“

• 50 Münzen aus Holz
35x „1 Gold“
15x „5 Gold“

• 9 Multimarken
3x „5 Fische“
3x „10 Fische“
3x „5 Holz“

*Die drei Karten mit Sternchen stammen von Tony Boydell und sind Varianten. Die vier Karten mit „L“ sind Promos von Hanno Girke. Details dazu findet ihr auf den Seiten 18-19.

• 27 Waldstreifen



• 4 Flöße
(für den Schiffbrüchigen, siehe Seite 19)



In den fünf Spielfarben jeweils:

• 1 Vorratsplan



• 3 Arbeitskräfte



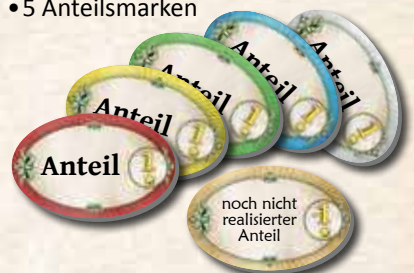
• 1 Ältestenrat



• 1 Hafnenplan



• 5 Anteilsmarken



SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird zunächst für 2-5 Personen erklärt. Die Regeln für das Solospiel findet ihr auf Seite 16.

ZENTRALE AUSLAGE

1. Dreht den **Aktionsplan** auf die richtige Seite (zu erkennen am entsprechenden Symbol, siehe Abbildung) und legt ihn aus: Eine Seite ist für 2 Personen vorgesehen, die andere für 3-5 Personen.



Nur bei 4-5 Personen: Dreht das **Nachahmungsplättchen** auf die richtige Seite (zu erkennen am entsprechenden Symbol, siehe Abbildung) und legt es bündig an den Aktionsplan an. Die Seite für 4 Personen zeigt nur ein Feld, die für 5 Personen zeigt drei Felder.



2. Legt die **Festtafel des Ältestenrats** links an den Aktionsplan an, so dass sie sich (wie abgebildet) auf Höhe des Aktionsfeldes „Fisch servieren“ befindet.
3. Bestückt je nach Spielerzahl eine Zahl von **Tellern** der Festtafel mit je **1 Fisch**. Entnehmt der Tabelle, wie viele Fische verteilt werden (nämlich ein Fisch weniger als Personen am Spiel teilnehmen). Bestückt die Teller von klein nach groß (d. h. in numerischer Reihenfolge).

Personenzahl:	2	3	4	5
Anzahl belegter Teller:	1	2	3	4

Beispiel: Zu viert startet ihr mit drei Fischen auf der Festtafel.

4. Legt den **Ablageplan für Schiffe und Älteste** rechts an den Aktionsplan an.
5. Sortiert die **Schiffe** nach Art und legt entsprechend der Tabelle eine Zahl von ihnen auf die vorgesehenen Felder des Ablageplans. Entnehmt der Tabelle, wie viele Schiffe jeder Art ihr auslegen sollt (nämlich eines mehr als Personen am Spiel teilnehmen).

Personenzahl:	2	3	4	5
Anzahl Schiffe jeder Art:	3	4	5	6*

*Beachtet, dass es sieben Schoner gibt, ihr aber zu fünf trotzdem nur sechs auslegen sollt. Der siebte Schoner wird gelegentlich für das Gebäude „Werft“ (aus dem Hering-Deck) benötigt.

Beispiel: Zu viert sind das 5 Slups, 5 Kutter und 5 Schoner.

6. Sucht die **Ältestenkarten** heraus, die für eure Personenzahl bestimmt sind (zu erkennen am entsprechenden Symbol, siehe Abbildung). Auf jedes Feld kommen bis zu zwei Älteste: Zuerst werden die Ältesten mit den Nummern 1-6 auf die Felder gelegt. Darauf kommen dann – wie abgebildet – die Ältesten mit den Nummern 7-12 (sofern sie überhaupt im Spiel sind). Beachtet, dass es im Spiel zu fünf sechs Älteste gibt, die nicht auf den Feldern abgebildet sind (siehe Kasten).



Beispiel: Auf dem Feld links oben kommt der Baumeister (Nr. 7) auf den Bauherrn (Nr. 1).



Nur bei 5 Personen: Mischt nun die übrigen sechs Ältesten, die nicht abgebildet waren (Nr. 13-18), und legt je eine Karte verdeckt unter jeden der sechs Ältestenstapel.



7. Legt die beiden **Ablagepläne für Gebäude** neben den Ablageplan für Schiffe und Älteste.
8. Entscheidet euch für eines der **Gebäudedecks** (anhand der Abbildung auf der Rückseite) und legt die anderen zurück in die Spielschachtel. Sortiert die gewählten Karten anhand der Buchstaben in A-, B- bzw. C-Gebäude und mischt die einzelnen Stapel verdeckt.
9. Deckt **9 A-Gebäude** und **6 B-Gebäude** auf und legt sie offen auf die Ablagepläne entsprechender Größe. Legt die übrigen A- und B- sowie alle C-Gebäude beiseite.

Tip: Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, die Gebädekarten des Hering-Decks zu verwenden. Diese Karten tragen die Nummern 101 bis 154.

Nur bei 2 Personen: Legt nur die C-Gebäude beiseite und die übrigen A- und B-Gebäude zurück in die Schachtel – ihr werdet sie in dieser Partie nicht mehr benötigen.

10. Legt die **Waren** (Holz, Fisch und Gold) sowie die **Waldstreifen** in einem **allgemeinen Vorrat** griffbereit aus. Spielt ihr mit dem Besökende-Deck, so benötigt ihr zudem die Gastmarken.



PERSÖNLICHE AUSLAGE

11. Wählt eine Spielfarbe und nehmt euch den **Hafenplan**, den **Ältestenrat**, die **drei Arbeitskräfte**, die **fünf Anteilsmarken** sowie den **Vorratsplan** dieser Farbe.

Der Vorratsplan

Euer Vorratsplan bildet euren **eigenen Vorrat**, d. h., hier lagert ihr die Waren, die euch für Aktionen zur Verfügung stehen. Immer wenn es heißt, dass eine Ware in euren „eigenen Vorrat“ gelangt, legt ihr sie auf euren Vorratsplan. Ihr könnt dort beliebig viele Fische und Gold lagern, aber **höchstens 12 Holz**. Überschüssiges Holz müsst ihr immer sofort zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



12. Legt den **Ältestenrat** oben an euren Hafenplan an.

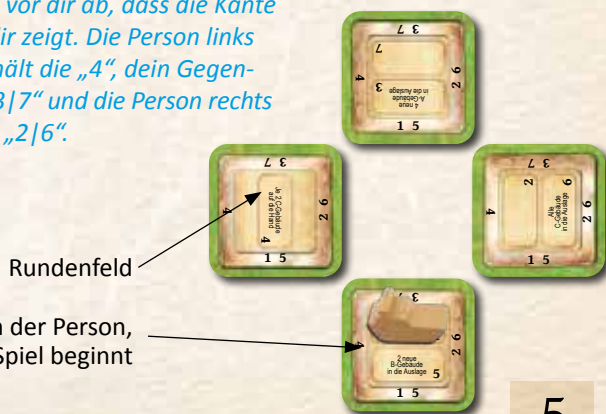
Tip: Die Festtafel des Ältestenrats bietet zwei Personen die Möglichkeit, ihre Hafenpläne samt Ältestenrat direkt an die Festtafel zu legen. So wird deutlich, dass die Ältesten an der Festtafel Platz nehmen.

13. Dreht zwei **Anteilsmarken** auf die farbige Vorderseite („Anteil“) und die anderen drei auf die neutrale Rückseite („noch nicht realisierter Anteil“). Legt sie so neben euren Vorratsplan. Anteilsmarken neben dem Vorratsplan gelten trotzdem, als seien sie im eigenen Vorrat.

14. Deckt die **Baufelder** der rechten Hälfte eures Hafenplans wie abgebildet mit **vier Waldstreifen** ab, die ihr waagrecht über je zwei benachbarte Baufelder – sogenannte **„Doppelfelder“** – legt. Beachtet, dass auf das obere Doppelfeld zwei Waldstreifen **übereinandergelegt** werden.

15. Sucht die **Reihenfolgeplättchen** heraus, die für eure Personenzahl bestimmt sind (*zu erkennen am entsprechenden Symbol auf der Rückseite bzw. an der Plättchenform, siehe Abbildung*). Ermittelt zufällig, wer das Spiel beginnt. Diese Person erhält das Plättchen mit dem **Rundenfeld 1** und stellt darauf das **Startschiff**. An den Kanten des Plättchens markieren Zahlen, welche Plättchen die anderen Personen erhalten.

Beispiel: *Zu viert erhältst du das quadratische Plättchen „1/5“ und legst es so vor dir ab, dass die Kante „1/5“ zu dir zeigt. Die Person links von dir erhält die „4“, dein Gegenüber die „3/7“ und die Person rechts von dir die „2/6“.*



SPIELABLAUF

Eine Partie **NUSFJORD** verläuft über 7 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die nacheinander in dieser Reihenfolge durchlaufen werden:

- I. Fangzeit
- II. Arbeitszeit
- III. Heimkehrzeit

Nach Ablauf von 7 Runden wird gewertet und ermittelt, wer das Spiel gewinnt.

PHASE I: FANGZEIT

In der Fangzeit fährt eure Fischfangflotte neue Fische ein, die nach bestimmten Regeln verteilt werden.

Diese Phase wird gleichzeitig gespielt.

Bestimmt eure **Fangmenge** anhand eurer **Fischfangleiste** (siehe Kasten) und nehmt entsprechend viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat in die Hand. Verteilt diese Fische in der vorgegebenen Reihenfolge (siehe auch die Übersicht auf eurem Ältestenrat). Ihr dürft auf das Verteilen der Fische **nicht** verzichten.

Die Fischfangleiste

Eure Fischfangleiste findet ihr unten auf dem Hafenplan. Dort liegt eure Fischfangflotte vor Anker, die anfangs lediglich aus dem vorgedruckten Katboot besteht. Im Verlauf des Spiels könnt ihr weitere Schiffe bauen (siehe Aktion „Schiffbau“ auf Seite 12) und auf der Fischfangleiste ablegen. Dadurch steigert ihr eure **Fangmenge**, die immer der **kleinsten Zahl** entspricht, die noch auf eurer Fischfangleiste zu sehen ist. Zu Beginn des Spiels beträgt eure Fangmenge somit 3 Fische.



Beispiel: Die Fangmenge beträgt hier 10 Fische.

1. Älteste

Legt je 1 Fisch aus der Hand auf jede Ältestenkarte, die sich in eurem Ältestenrat befindet. Habt ihr keine Ältesten, überspringt ihr diesen Schritt einfach.

Immer sobald **genau 3 Fische** auf einer Ältestenkarte liegen, werden diese **sofort** wie folgt abgeräumt:

- 1 Fisch kommt in den eigenen Vorrat und die übrigen
 - 2 Fische werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- (Die Ältestenkarte selbst wird nicht abgeräumt und bleibt liegen.)

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels habt ihr noch keine Ältesten. Wie ihr an Älteste gelangt und wozu sie gut sind, erfahrt ihr auf Seite 13.

2. Eigene Anteile in Fremdbesitz

Legt je 1 Fisch aus der Hand auf jeden Anteil eurer Farbe, der sich auf dem Aktionsplan (auf dem Feld „neu realisierte Anteile“) bzw. im Besitz einer anderen Person befindet. Falls vorhanden, bedient ihr zuerst die Anteile auf dem Aktionsplan. Befinden sich eure Anteile nicht in Fremdbesitz, überspringt ihr diesen Schritt einfach.

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Anteile an eurem Unternehmen noch bei euch (ein Teil davon ist noch nicht realisiert). Wie sie auf den Aktionsplan und von dort in euren oder in den Besitz einer anderen Person gelangen können, erfahrt ihr auf Seite 11.

3. Eigene Anteile im eigenen Besitz

Legt je 1 Fisch aus der Hand auf jeden (realisierten) Anteil eurer Farbe, der neben eurem Vorratsplan ausliegt. Auf nicht realisierte Anteile kommen keine Fische.

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels besitzt ihr zwei realisierte und drei noch nicht realisierte Anteile.

4. Rücklagen

Legt von den verbliebenen Fischen in eurer Hand so viele auf das Rücklagenfeld eures Hafenplans, dass dort insgesamt **höchstens 8 Fische liegen**. Habt ihr bereits 8 (oder mehr) Fische in euren Rücklagen, überspringt ihr diesen Schritt einfach.

Anmerkung: Ihr braucht eure Rücklagen nicht auf 8 Fische zu reduzieren, wenn sich dort mehr als 8 Fische befinden (über bestimmte Gebäude möglich). An die Fische in euren Rücklagen kommt ihr über die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ (siehe Seite 10).

Beispiel: In der ersten Runde fangt ihr drei Fische. Ihr habt weder Älteste noch befinden sich eure Anteile in Fremdbesitz. Also legt ihr zwei Fische auf eure realisierten Anteile und der dritte kommt in die Rücklagen.

5. Allgemeiner Vorrat

Habt ihr jetzt noch Fische in der Hand, gehen sie (als Beifang) zurück in den allgemeinen Vorrat.

Sobald alle ihre Fische verteilt haben, endet die Fangzeit.

Alle Fische, die auf Anteilsmarken auf dem Aktionsplan liegen, kommen in den allgemeinen Vorrat. Alle Fische, die auf (eigenen wie fremden) Anteilsmarken neben eurem Vorratsplan liegen, werden in den eigenen Vorrat verschoben.

Anmerkung: Dieser Schritt wird gerne vergessen. Holt ihn nach, sobald es euch auffällt.

WICHTIG! In dieser Phase werden immer nur die neu gefangenen Fische verteilt. Auch wenn im Verlauf des Spiels eure Fangmenge so gering ist, dass ihr nicht alle Ältesten oder Anteile in Fremdbesitz bedienen könnt, greift ihr nicht auf die Fische in eurem eigenen Vorrat zurück. Gehen euch in Schritt 1 oder 2 die Fische aus, entscheidet ihr selbst, in welcher Reihenfolge ihr die Ältesten bzw. die Anteile in Fremdbesitz bedient. (Anteile auf dem Aktionsplan werden aber nach wie vor zuerst bedient.)

PHASE II: ARBEITSZEIT

In der Arbeitszeit entsendet ihr eure Arbeitskräfte, um Aktionen durchzuführen, die euch beim Ausbau eures Unternehmens helfen.

Diese Phase wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

In drei Durchgängen führt ihr jeweils einen Spielzug durch. Jeden Durchgang beginnt, wer das Startschiff hat; die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht darin, dass ihr **genau eine Arbeitskraft** auf ein Aktionsfeld eurer Wahl einsetzt. Dazu stehen euch alle Felder auf dem Aktionsplan sowie die Ältesten in eurem Ältestenrat (siehe „Eine Ältestenkarte nutzen“ auf Seite 13) zur Verfügung. Wie viele Arbeitskräfte auf einem Aktionsfeld eingesetzt werden dürfen, erkennt ihr in der linken oberen Ecke der Felder. Die meisten zeigen dort eine „1“. Das bedeutet, es darf höchstens eine Arbeitskraft auf dem Aktionsfeld eingesetzt werden. Dann gilt es als **besetzt** und ist für den Rest der laufenden Arbeitszeit **für alle blockiert**. Im Spiel mit 3-5 Personen gibt es allerdings Aktionsfelder, die eine „2“ bzw. eine „3“ aufweisen. Diese dürfen von entsprechend vielen Arbeitskräften (derselben oder mehrerer Farben) besetzt werden und gelten erst dann als blockiert.

Führt die Aktion des gewählten Aktionsfeldes **sofort** aus. Nur die Person, die das Aktionsfeld besetzt, führt die Aktion aus. Es ist nicht erlaubt, ein Aktionsfeld zu besetzen, ohne seine Funktion zu nutzen.

Anmerkungen:

- Die Funktion eines Aktionsfeldes zu nutzen, bedeutet insbesondere, dass die Aktion einen Effekt auf eure Auslage haben muss. Eine Aktion, die nichts bewirkt, könnt ihr nicht nutzen (siehe Beispiel).
- Die einzelnen Aktionsfelder werden ab Seite 10 erklärt, die Aktionen der Ältesten sollten sich aus dem Kartentext ergeben, werden aber auf den Seiten 18-19 genauer erläutert.

Beispiel: Auf dem Aktionsfeld „Durchforsten“ gibt es 1 Holz pro Waldstreifen auf eurem Hafenplan. Wer keine Waldstreifen mehr hat oder bereits das Maximum von 12 Holz besitzt, darf das Aktionsfeld nicht nutzen.

Ihr könnt auch **aussetzen**, d. h., in eurem Spielzug darauf **verzichten**, eine Arbeitskraft einzusetzen. In dem äußerst seltenen Fall, dass ihr keine Aktion durchführen könnt, müsst ihr sogar aussetzen. Wer aussetzt, kann im nächsten Durchgang seinen Spielzug regulär durchführen oder wieder aussetzen.

Anmerkung: Ihr kommt in dieser Phase genau dreimal an die Reihe. Wenn ihr aussetzt, werdet ihr folglich nicht alle drei eurer Arbeitskräfte einsetzen können.

Sobald alle dreimal an der Reihe waren, endet die Arbeitszeit.



Hier können jeweils bis zu zwei Arbeitskräfte eingesetzt werden. Beim unteren der beiden Aktionsfelder liegen bereits zwei Arbeitskräfte. Damit ist es für den Rest der Runde blockiert.

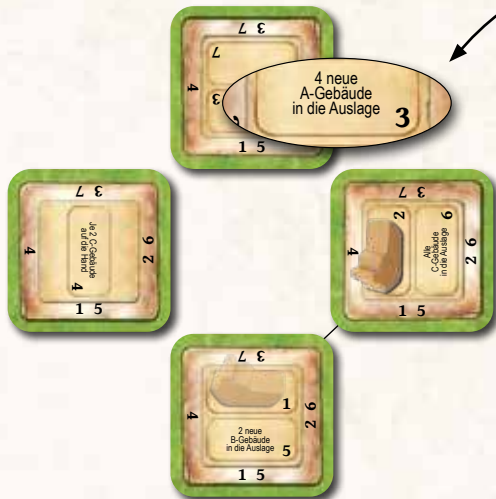
In jeder Runde kann nur eine Person das Aktionsfeld „Durchforsten“ nutzen.

PHASE III: HEIMKEHRZEIT

In der Heimkehrzeit nehmt ihr eure Arbeitskräfte zurück und rückt das Startschiff vor.

Diese Phase wird gleichzeitig gespielt.

Nehmt eure Arbeitskräfte von den Aktionsfeldern des Aktionsplans sowie von euren Ältesten zurück. Anschließend wird das **Startschiff** auf das Rundenfeld mit der nächsthöheren Nummer gestellt (es wandert auf den Reihenfolgeplättchen gegen den Uhrzeigersinn weiter). Dadurch ändert sich, wer die folgende Runde beginnt.



Beispiel: Am Ende der ersten Runde wandert das Schiff nach rechts auf das Rundenfeld 2.

Tip: Den ersten Spielzug der nächsten Runde führt somit immer diejenige Person durch, die in dieser Runde den letzten Spielzug durchführt. Sie ist also zweimal in Folge an der Reihe. Nutzt dies zu eurem Vorteil aus!

Gelegentlich kommen **neue Gebäude** aus den beiseitegelegten Stapeln ins Spiel. Das ist auf den Rundenfeldern der Reihenfolgeplättchen beschrieben. Immer sobald das Startschiff auf ein solches Rundenfeld gestellt wird, führt ihr sofort die entsprechenden Anweisungen durch. Hier eine Übersicht:

Rundenfeld 3: Nur bei 3-5 Personen: Legt sofort so viele **neue A-Gebäude** auf den entsprechenden Ablageplan, wie Personen teilnehmen (also 3, 4 bzw. 5 neue A-Gebäude), aber nicht mehr, als auf den Ablageplan passen.

Beispiel: Hier würden vier neue A-Gebäude hinzukommen.

Rundenfeld 4: Alle erhalten **C-Gebäude** auf die Hand. Zu zweit werden jeweils 4 Gebäude, zu dritt jeweils 3 Gebäude und zu viert und fünft jeweils 2 Gebäude verteilt. Haltet eure Handkarten vor den anderen geheim. (Siehe „Gebäudebau“ auf Seite 11, was ihr mit euren Handkarten tun könnt.)

Rundenfeld 5: Nur bei 3-5 Personen: Legt sofort **2 neue B-Gebäude** auf den entsprechenden Ablageplan. Zu fünft kommen (statt 2) sogar **3 neue B-Gebäude** ins Spiel. Auf jeden Fall kommen nicht mehr Gebäude hinzu, als auf den Ablageplan passen.

Rundenfeld 6: Legt **alle C-Gebäude**, die ihr jetzt noch auf der Hand haltet, offen **neben** die Ablagepläne für A- und B-Gebäude. (Einen Ablageplan für C-Gebäude gibt es nicht.)

Damit endet die Heimkehrzeit. Fahrt mit der Fangzeit der nächsten Runde fort. Nach 7 Runden ist Schluss und es wird gewertet (siehe Seite 15).



Zu Beginn von Runde 3 sollen zu viert 4 neue A-Gebäude in die Auslage gelegt werden, allerdings nicht mehr als auf den Ablageplan passen. Hier würden also nur 3 neue A-Gebäude hinzukommen.

AKTIONEN

Wir erklären die Aktionen spaltenweise, wie sie auf dem Aktionsplan vorkommen.

+1 Gold

Nehmt euch mit dieser Aktion **1 Gold** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in euren eigenen Vorrat.

Anmerkung: Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.



Rücklagen flüssigmachen

In der Fangzeit (Phase I einer Runde) kann ein Teil eures Fischfangs auf das Feld „Rücklagen“ gelangen, das sich auf eurem Hafenplan oben links befindet. Bestimmte Gebäude erlauben es euch, auch andere Waren als Fische dorthin zu legen. Verschiebt mit dieser Aktion **alle Waren** vom Rücklagenfeld in den eigenen Vorrat.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn euer Rücklagenfeld leer ist.
- Ihr müsst mit der Aktion das gesamte Rücklagenfeld leeren – ihr dürft nicht einen Teil der Waren liegenlassen. Beachtet die Obergrenze von 12 Holz auf eurem Vorratsplan.

Beispiel: In deinen Rücklagen liegen 3 Fische und 2 Holz. Da du bereits 11 Holz im Vorrat hast, verschiebst du die 3 Fische und 1 Holz aus den Rücklagen in deinen Vorrat und das andere Holz zurück in den allgemeinen Vorrat.



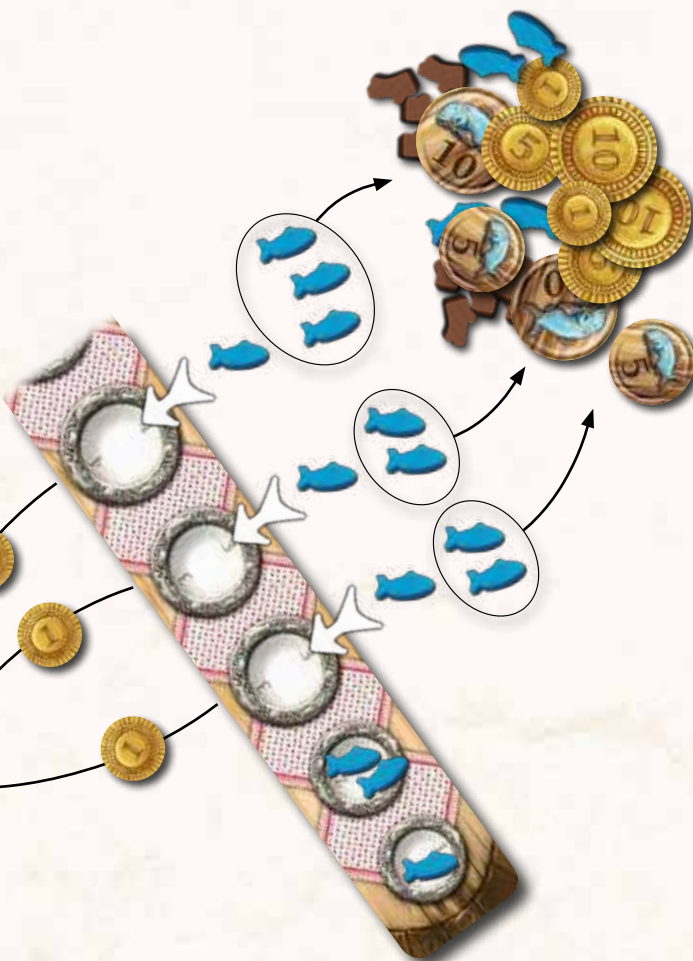
Fisch servieren

Befüllt mit dieser Aktion die **leeren Teller** der Festtafel mit Fischen. Ihr dürft so viele leere Teller befüllen, wie ihr möchtet (*aber mindestens einen*). Befüllt die Teller von klein nach groß (*also in numerischer Reihenfolge*). Auf jedem Teller ist angegeben, wie viele Fische gefordert werden. Legt immer nur **1 Fisch auf den Teller** und die übrigen zurück in den allgemeinen Vorrat. Pro Teller, den ihr auf diese Weise befüllt, erhaltet ihr 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat, das ihr in den eigenen Vorrat legt.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn bereits auf allen Tellern Fisch liegt oder ihr nicht genügend Fische im eigenen Vorrat habt, um einen Teller zu bedienen.
- Die Fische der Festtafel werden für Ältestenaktionen benötigt (siehe Seite 13).

Beispiel: Auf zwei Tellern liegen schon Fische. Du entscheidest dich, mit einer Aktion drei weitere zu befüllen. Das kostet dich $3+3+4=10$ Fische. Dafür gibt es 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



BEGRENZUNG DES SPIELMATERIALS

Die Waren **Fisch**, **Holz** und **Gold** sowie die **Waldstreifen** sollten in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Sollten sie euch dennoch ausgehen und auch die beigelegten Multi-Marken nicht ausreichen, improvisiert einfach. Das restliche Spielmaterial ist absichtlich in seiner Anzahl begrenzt.

Gebäudebau

Baut mit dieser Aktion **genau ein Gebäude** der Auslage (auf oder neben den Ablageplänen) oder (ab Runde 4) von der Hand. Beahlt dazu die geforderten Baukosten (Holz, Fische, Gold), wie sie links auf dem Gebäude abgebildet sind, und legt das Gebäude auf ein freies **Baufeld** eures Hafensplans.

Viele Gebäude bringen Punkte und unterstützen euch direkt beim Ausbau eures Fischereibetriebes.

- A-Gebäude sind häufig wenige Punkte (oder gar Minuspunkte) wert, bringen euch aber im Spiel voran.
- B-Gebäude sind meist teurer und wertvoller und haben ebenfalls nützliche Fähigkeiten.
- C-Gebäude erhaltet ihr in Runde 4 auf die Hand (siehe Seite 9). Ihr könnt sie bis Runde 6 exklusiv bauen. Sie bringen euch viele Punkte, wenn ihr ihre Anforderungen erfüllt.

Die Funktionen der Gebäude sollten selbsterklärend sein. Eine Übersicht der am häufigsten verwendeten Formulierungen findet ihr auf Seite 20.



Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld gibt es bei 2 Personen zweimal. Beide Aktionsfelder können in jeder Arbeitszeit jeweils von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Bei 3-5 Personen gibt es dieses Aktionsfeld nur einmal. Dafür können es in jeder Arbeitszeit bis zu drei Arbeitskräfte besetzen.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr euch kein Gebäude leisten könnt oder kein freies Baufeld auf eurem Hafenplan habt. Auf bewaldete und bereits bebaute Felder könnt ihr kein Gebäude legen.
- Ihr dürft eure Gebäude nicht versetzen oder abreißen.

Beispiel: Der Fischstand kostet dich 1 Holz. Er kann in diesem Beispiel auf die markierten Felder gebaut werden.



Anteil realisieren

Nehmt mit dieser Aktion **genau eine Anteilsmarke**, die neben eurem Vorratsplan mit der neutralen Rückseite nach oben ausliegt („noch nicht realisierter Anteil“), dreht sie auf die farbige Vorderseite („Anteil“) und legt sie auf das Feld „neu realisierte Anteile“ unterhalb des Aktionsfeldes „Anteil realisieren“. Nehmt euch dafür 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in den eigenen Vorrat.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann bei 2 Personen in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Bei 3-5 Personen können es in jeder Arbeitszeit bis zu zwei Arbeitskräfte besetzen.
- Ihr könnt die Aktion höchstens dreimal im Spiel durchführen, da ihr mit drei nicht realisierten Anteilen beginnt. Ein einmal realisierter Anteil bleibt bis Spielende realisiert.
- Es können sich beliebig viele neu realisierte Anteile auf dem Aktionsplan befinden (egal welcher Farbe).
- Beachtet, dass ihr in der Fangzeit die Anteile auf dem Aktionsplan ebenfalls bedienen müsst.



Anteile kaufen

Nehmt mit dieser Aktion **alle Anteilsmarken** (eigene wie fremde) vom Feld „neu realisierte Anteile“ oberhalb des Aktionsfeldes „Anteile kaufen“ und legt sie neben eurem Vorratsplan. Das kostet 1 Gold pro Anteilsmarke auf dem Feld. In den Runden 4 und 5 wird der Gesamtpreis um 1 Gold reduziert. In den Runden 6 und 7 wird der Gesamtpreis um 2 Gold (statt 1 Gold) reduziert.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr euch nicht alle Anteile auf dem Feld leisten könnt. Es ist nicht erlaubt, nur einen Teil der Anteilsmarken zu kaufen.
- Der Gesamtpreis kann nicht unter 0 Gold fallen. Wer in Runde 6 oder 7 genau einen Anteil kauft, erhält dafür kein Gold ausgezahlt.

Beispiel: Bis einschließlich Runde 3 kosten die beiden Anteile 2 Gold. In Runde 4 und 5 kosten sie zusammen nur 1 Gold. Ab Runde 6 sind sie kostenlos.

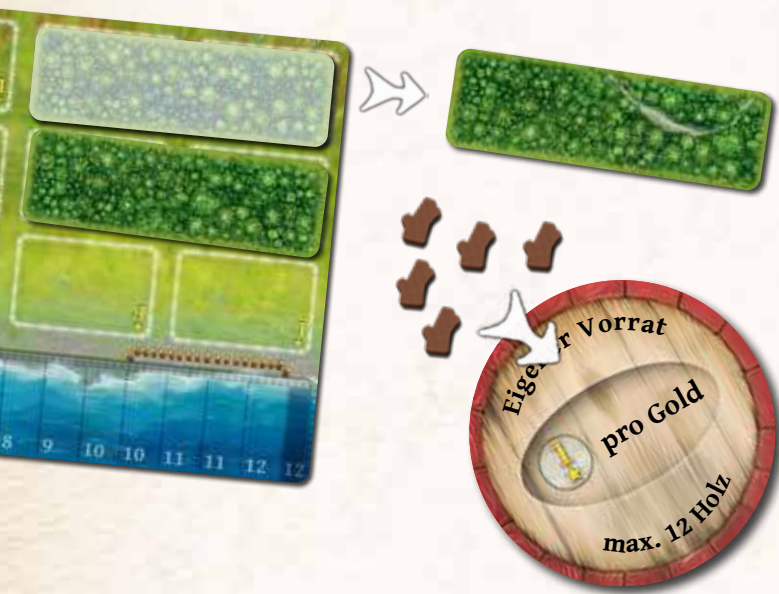


Abholzen

Entfernt mit dieser Aktion **genau einen Waldstreifen** von eurem Hafenplan. Nehmt euch dafür **5 Holz** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in den eigenen Vorrat.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann bei 2 Personen in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Bei 3-5 Personen können es in jeder Arbeitszeit bis zu zwei Arbeitskräfte besetzen.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr keinen Waldstreifen auf eurem Hafenplan habt.
- Ihr könnt einen einzeln ausliegenden Waldstreifen entfernen, wodurch zwei Baufelder frei werden, oder einen von mehreren übereinanderliegenden Waldstreifen.
- Ihr dürft Waldstreifen nicht einfach so entfernen, sondern nur über die Aktion „Abholzen“ oder eine entsprechende Ältesten- oder Gebäudefunktion.
- Beachtet die Obergrenze von 12 Holz auf eurem Vorratsplan. Wer bereits mehr als 7 Holz im eigenen Vorrat hat, erhält entsprechend weniger als 5 Holz.
- Ihr könnt die Aktion auch dann nutzen, wenn ihr bereits 12 Holz im eigenen Vorrat habt. Ihr entfernt dann trotzdem einen Waldstreifen, erhaltet aber kein Holz dafür.



Durchforsten

Nehmt euch mit dieser Aktion **pro Waldstreifen** auf eurem Hafenplan **1 Holz** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in den eigenen Vorrat.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr keinen Waldstreifen auf eurem Hafenplan habt.
- Abgedeckte Waldstreifen (auf Feldern, wo mehrere übereinanderliegen) zählen mit.
- Bei dieser Aktion gebt ihr keine Waldstreifen ab. Sie werden lediglich gezählt.
- Beachtet die Obergrenze von 12 Holz auf eurem Vorratsplan. Gegebenenfalls erhaltet ihr weniger Holz. Wer bereits 12 Holz im eigenen Vorrat hat, darf die Aktion nicht nutzen.



Beispiel: Zu Beginn des Spiels habt ihr vier Waldstreifen auf eurem Hafenplan (zwei davon gestapelt). Die Aktion „Durchforsten“ bringt euch demnach 4 Holz.

Aufforsten

Legt mit dieser Aktion **genau zwei Waldstreifen** aus dem allgemeinen Vorrat **übereinander** auf ein freies Doppelfeld eures Hafenplans.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr kein freies Doppelfeld auf eurem Hafenplan habt. Der Form der Waldstreifen geschuldet könnt ihr sie nicht auf senkrecht benachbarte Baufelder legen.
- Waldstreifen zu versetzen oder einfach so zu entfernen, ist nicht erlaubt.



Schiffbau

Baut mit dieser Aktion wahlweise **genau eine Slup**, **einen Kutter** oder **einen Schoner** vom Ablageplan für Schiffe und Älteste. Bezahlt dazu die geforderten Baukosten (**Holz**, **Fische**, **Gold**), wie sie oben auf dem Schiffsplättchen abgebildet sind, und legt das Schiff möglichst weit links auf freie Felder eurer Fischfangleiste ab. Schiffe sind Punkte wert und erhöhen während der Fangzeit (*Phase I*, siehe Seite 6) eure Fangmenge.

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann bei 2 Personen in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Bei 3-5 Personen können es in jeder Arbeitszeit bis zu zwei Arbeitskräfte besetzen.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn ihr euch kein Schiff leisten oder auf eurer Fischfangleiste unterbringen könnt. Ihr dürft kein Schiff über den rechten Rand der Leiste hinweg ablegen (auch nicht teilweise). Spätestens mit Fangmenge 12 ist ein Ausbau eurer Flotte nicht mehr möglich.
- Beachtet, dass ihr Schoner wahlweise mit 8 Holz plus 8 Fischen oder 4 Gold bezahlen könnt.
- Slups decken zwei, Kutter drei und Schoner vier Felder der Fischfangleiste ab (wobei das erste Feld der Leiste zwei Felder breit ist).



Beispiel: Du baust als erstes Schiff einen Schoner, den du mit 4 Gold bezahlst, und legst ihn links an das vorgedruckte Katboot an. Dadurch erhöht sich deine Fangmenge von 3 auf 6 Fische.



Ältestenkarte nehmen und sofort nutzen

Nehmt euch mit dieser Aktion **genau eine Ältestenkarte** vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und legt sie auf einen freien Platz in eurem Ältestenrat. Ihr könnt nur die oberliegenden Ältesten des Ablageplans nehmen.

Nur bei 5 Personen: Wird dadurch eine verdeckt liegende Ältestenkarte sichtbar, wird sie sofort aufgedeckt.

Anschließend könnt ihr die Funktion der neuen Ältestenkarte – ohne Einsatz einer (weiteren) Arbeitskraft – **sofort** nutzen (siehe „Eine Ältestenkarte nutzen“).

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann bei 2 Personen in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Bei 3-5 Personen können es in jeder Arbeitszeit bis zu zwei Arbeitskräfte besetzen.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn alle Ältesten bereits vergeben sind oder ihr bereits 5 Älteste in eurem Ältestenrat sitzen habt. Es ist nicht möglich, mehr als 5 Älteste zu haben.
- Es ist erlaubt, eine Ältestenkarte zu nehmen und ihre Funktion nicht sofort zu nutzen.
- Ihr werdet einmal erworbene Älteste nicht wieder los.



Beispiel: Ihr könnt den Bauherrn erst nehmen, sobald der Baumeister bereits im Ältestenrat sitzt.

Eine Ältestenkarte nutzen

Alternativ zu den Aktionsfeldern auf dem Aktionsplan könnt ihr eine Arbeitskraft auf eine Ältestenkarte in eurem Ältestenrat legen, um ihre Funktion zu nutzen. Wer sich eine neue Ältestenkarte über die Aktion „Ältestenkarte nehmen und sofort nutzen“ besorgt, kann ihre Funktion – ohne Einsatz einer Arbeitskraft – sofort nutzen.

In beiden Fällen nehmt ihr zunächst **einen Fisch vom größten Teller der Festtafel** (mit der größten Zahl), auf dem ein Fisch liegt, und legt ihn oben auf die Ältestenkarte. Jede Ältestenkarte verfügt über drei dafür vorgesehene Felder (siehe Abbildung). Wie in Schritt 1 der Fangzeit (Phase I, siehe Seite 6) gilt auch hier:

Immer sobald **genau 3 Fische** auf einer Ältestenkarte liegen, werden diese **sofort** wie folgt abgeräumt:

- 1 Fisch kommt in den eigenen Vorrat und die übrigen
- 2 Fische werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

(Die Ältestenkarte selbst wird nicht abgeräumt und bleibt liegen.)



Anschließend führt ihr die Funktion der Ältestenkarte **sofort** aus. (Die Funktion sollte sich aus dem Kartentext ergeben. Eine detaillierte Erklärung der Funktionen aller Ältesten findet ihr auf den Seiten 18-19)

Anmerkungen:

- Ihr dürft die Funktion einer Ältestenkarte nur nutzen, wenn sich noch Fische auf der Festtafel befinden. Ihr könnt nicht stattdessen Fische aus eurem eigenen Vorrat nehmen. Neue Fische kommen nur über die Aktion „Fisch servieren“ (siehe Seite 10) auf die Festtafel.
- Ihr könnt nur eure eigenen Ältesten nutzen. Älteste in fremden Ältestenräten oder auf dem Ablageplan könnt ihr nicht nutzen – auch nicht gegen Bezahlung.
- Auf jede Ältestenkarte kann in jeder Arbeitszeit höchstens eine Arbeitskraft gesetzt werden.
- Es ist erlaubt, eine Ältestenkarte, die man über die Aktion „Ältestenkarte nehmen und sofort nutzen“ erhalten und genutzt hat, in derselben Runde mit einer Arbeitskraft noch einmal zu nutzen.

Beispiel: Du hast soeben den Forstwirt über die Aktion „Ältestenkarte nehmen und sofort nutzen“ vom Ablageplan genommen und in deinen Ältestenrat gelegt und möchtest ihn sofort nutzen. Dazu nimmst du den Fisch vom Teller mit der „3“, dem derzeit größten Teller mit Fisch, und legst ihn auf den Forstwirt. Dann nutzt du seine Funktion. Später könntest du den Forstwirt in derselben Arbeitszeit noch einmal nutzen, indem du eine Arbeitskraft daraufsetzt, vorausgesetzt es gibt dann noch einen Fisch auf der Festtafel.



Nachahmung

Die Nachahmungsaktion gibt es nur im Spiel mit 4 und 5 Personen (sowie im Solospiel, siehe Seite 16).

Bei 4 Personen: Zu viert verwendet ihr die Seite des Nachahmungsplättchens, das nur ein Aktionsfeld zeigt. Dieses kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einer Arbeitskraft besetzt werden. Als Aktion könnt ihr dann ein beliebiges **blockiertes** Aktionsfeld des Aktionsplans nutzen.

Bei 5 Personen: Zu fünft verwendet ihr die Seite mit drei Aktionsfeldern. Diese sind der linken, mittleren bzw. rechten Spalte des Aktionsplans zugeordnet und erlauben euch, ein beliebiges **blockiertes** Aktionsfeld der entsprechenden Spalte zu nutzen. Auf jedes der drei Nachahmungsfelder kann in jeder Arbeitszeit höchstens eine Arbeitskraft gesetzt werden.

Anmerkungen:

- Ihr dürft kein Aktionsfeld nachahmen, auf das noch regulär eine Arbeitskraft gesetzt werden kann.
- Welche Arbeitskräfte das Aktionsfeld blockieren, das ihr nachahmen möchtet, spielt keine Rolle. Ihr könnt ein Aktionsfeld nachahmen, das ihr in dieser Arbeitszeit bereits selbst genutzt habt.
- Die Funktionen der Ältesten könnt ihr nicht nachahmen.



Beispiel: Du spielst rot und möchtest noch ein Schiff bauen. Das Aktionsfeld „Schiffbau“ ist bereits blockiert, also nutzt du das Aktionsfeld „Nachahmung“, um die Aktion „Schiffbau“ noch einmal durchführen zu können.

SPIELLENDE UND WERTUNG

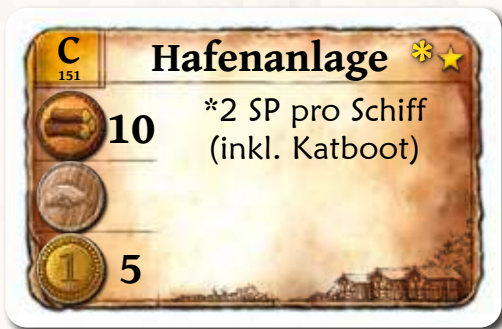
Das Spiel endet nach 7 Runden. Ermittelt dann eure Gesamtpunktzahl. Jeder Punkt, den ihr in diesem Spiel macht, ist auf dem Spielmaterial dargestellt.

Addiert die Punktwerte eurer **Gebäude** und **Schiffe**.



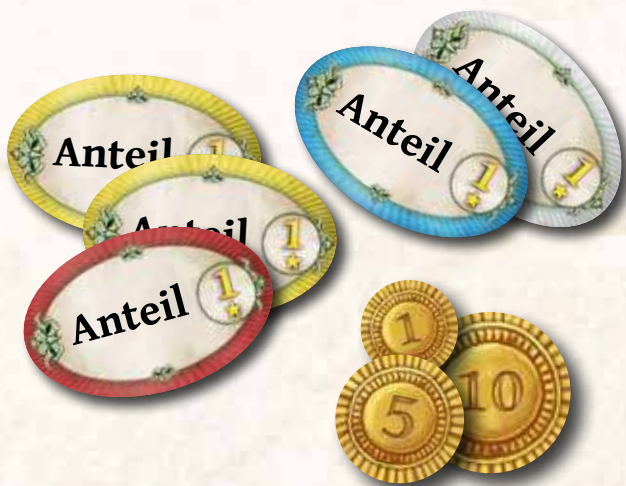
Beispiel: In der Abbildung rechts bekämost du 7 Punkte für Schiffe und 4 Punkte für Gebäude mit einem festen Punktwert, also insgesamt 11 Punkte.

Manche Gebäudekarten zeigen statt eines Punktwertes ein **Sternchen (*)**. Der Punktwert dieser Gebäude hängt davon ab, ob und inwieweit ihr die im Funktionsfeld des Gebäudes beschriebenen Bedingungen erfüllt.



Beispiel: Die Hafenanlage bringt dir 2 Punkte pro Schiff, das sich auf deiner Fischfangleiste befindet. Im Beispiel rechts wären dies 8 Punkte.

Addiert dazu **1 Punkt pro realisiertem Anteil** in eurem Besitz (egal welcher Spielfarbe) sowie **1 Punkt pro Gold** in eurem eigenen Vorrat.



Beispiel: In diesem Beispiel bekämost du 21 Punkte für deine Anteile und Goldmünzen.

Zieht von eurem Zwischenergebnis **1 Punkt pro freies Bau-feld** auf eurem Hafenplan sowie **1 Punkt pro nicht realisier-ten Anteil** in eurem Besitz ab.



Beispiel: In diesem Beispiel würden dir 5 Punkte für zwei noch nicht realisierte Anteile sowie drei freie Baufelder abgezogen werden. Insgesamt hättest du eine Gesamtpunktzahl von $11+8+21-5=35$ Punkten.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

VARIANTEN

Hin- und Rückspiel

Die drei Gebäudedecks sind darauf ausgelegt, dass sie so viele A- und B-Gebäude enthalten, wie ihr im Spiel zu zweit für zwei Parteien benötigt. So könnt ihr beide jeweils eine Partie beginnen. Von den C-Gebäuden sollen in beiden Parteien alle 14 Gebäudekarten ins Spiel gebracht werden können, da es Bestandteil des Spiels ist, dass ihr mit etwas Erfahrung in den Runden 4 und 5 spekulieren könnt, welche C-Gebäude die anderen Personen auf der Hand haben.

Das gemischte Spiel

Ihr könnt euch darauf einigen, beim Spielaufbau aus drei beliebigen Decks jeweils 3 A-Gebäude und 2 B-Gebäude ins Spiel zu nehmen. Alle Gebäude, die im weiteren Spielverlauf (über die Reihenfolgeplättchen) ins Spiel kommen, raten wir euch, aus einem Deck zu ziehen.

DAS SOLOSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Baue das Spiel wie für 2 Personen auf. Verwende aber das Reihenfolgeplättchen für das Solospiel, das du mit dem Schriftzug „Solospiel“ nach oben auslegst, und stelle das Startschiff auf das Rundenfeld 1. Verwende für deine persönliche Auslage das rote Spielmaterial und **zusätzlich die blauen Arbeitskräfte**. Lege außerdem das **Nachahmungsplättchen** mit der Seite für 4 Personen (*mit nur einem Aktionsfeld*) unter den Aktionsplan.



SPIELABLAUF

Durchlaufe die 7 Runden, indem du einen Spielzug nach dem anderen durchführst. In **ungeraden Runden** spielst du mit den **roten Arbeitskräften**, in **geraden Runden** mit den **blauen**. Die Position des Schiffes auf dem Reihenfolgeplättchen verrät dir, welche Farbe gerade dran ist (*die oberen Rundenfelder stehen für rot, die unteren für blau*).

Im Rundenablauf ändern sich nur die folgenden beiden Dinge:

- In der **Heimkehrzeit** nimmst du nur die Arbeitskräfte derjenigen Farbe vom Aktionsplan und von deinen Ältesten zurück, die in der folgenden Runde an der Reihe ist (*d. h. nach ungeraden Runden die blauen und nach geraden Runden die roten*).
- In der **Arbeitszeit** sind alle Aktionsfelder und Älteste, auf denen Arbeitskräfte aus der Vorrunde (*d. h. der anderen Farbe*) liegen, blockiert.

Wie stehen die blauen Arbeitskräfte zu den roten Anteilen?

In der Fangzeit bedienst du deine roten Anteile auch dann, wenn die blauen Arbeitskräfte gerade an der Reihe sind. In der Arbeitszeit können die blauen Arbeitskräfte deine roten Anteile realisieren.

Nachahmung

Das Nachahmungsfeld erlaubt dir – wie im Spiel zu viert – ein blockiertes Aktionsfeld des Aktionsplans zu nutzen (*siehe auch Seite 14*). Welche Farbe die blockierende Arbeitskraft hat, spielt dabei keine Rolle.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet wie gewohnt nach 7 Runden. Führe die Wertung wie auf Seite 15 beschrieben durch. Dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. 30 bis 40 Punkte sind ein gutes Ergebnis.

DAS FORTGESCHRITTENE SOLOSPIEL

Schwieriger wird es, wenn du das Reihenfolgeplättchen auf die Rückseite umdrehst, auf der drei Reihen von Rundenfeldern abgebildet sind. Darin spielst du zusätzlich zu den roten und blauen Arbeitskräften auch mit den gelben. Entsprechend bleiben in der Heimkehrzeit die Arbeitskräfte zweier Farben liegen. Drehe das Nachahmungsplättchen auf die Seite für 5 Personen (*mit drei Aktionsfeldern*). Du verwendest es wie im Spiel zu fünft (*siehe Seite 14*).



KAMPAGNE

Spieler mit einem Deck drei Parteien in Folge.

Nimm nach den ersten beiden Parteien jeweils alle Gebäude aus dem Spiel, die du während der Partie gebaut hast. Lege alle nicht gebauten A- und B-Gebäude von den Ablageplänen zunächst beiseite. Die nicht gebauten C-Gebäude werden wieder zu den anderen gemischt.

In der zweiten Partie kommen die A- und B-Gebäude ins Spiel, die in der ersten Partie nicht ausgelegt wurden. Für die dritte Partie werden die A- und B-Gebäude aus denjenigen gezogen, die in den ersten beiden Parteien nicht gebaut wurden (*d. h. die beiseitegelegten*). Es kann passieren, dass in der dritten Partie nicht mehr genügend A- und B-Gebäude vorhanden sind. Auch kann es in Runde 6 passieren, dass weniger als drei C-Gebäude aufgedeckt werden können. Dann werden entsprechend weniger Gebäude aufgedeckt.

Ziel ist es, in allen drei Parteien zusammen auf über 100 Punkte zu kommen. Deine Punktzahl über 100 bestimmt deinen Rang, es sei denn dein aktueller Rang ist bereits höher. Erspielst du mindestens 10 Punkte weniger, als dein aktueller Rang vorgibt, verlierst du einen Rang. (*Dein Rang kann nicht unter 0 fallen.*)

Vielen Dank!

Wir bedanken uns an dieser Stelle ganz herzlich beim „Hans im Glück“-Spieleverlag für die freundliche Genehmigung, die Kontur der Fische aus „Carcassonne: Südsee“ verwenden zu dürfen. Außerdem gebührt unser Dank allen Personen, die das Spiel getestet und Korrektur gelesen haben, für ihre tolle Mithilfe sowie Patrick für die wundervolle Gestaltung dieses Spiels.



DIE GÄSTE

von Tony Boydell

Das Besökende-Deck führt ein neues Spielelement ein, die sogenannten **Gäste**, die durch Holzfiguren dargestellt werden. Gäste erhaltet ihr über zahlreiche Gebäude des Decks.



Dieses Symbol auf einer Gebäudekarte bedeutet, dass ihr euch einen Gast aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in den eigenen Vorrat legen könnt. *(Ihr erhaltet den Gast aber erst, nachdem ihr die Baukosten des Gebäudes beglichen habt.)*

Anmerkung: Die Gäste sollen nicht auf das beigelegte Material begrenzt sein. Sollten euch die Gästefiguren ausgehen, improvisiert einfach.

Sobald ihr Gäste in eurem eigenen Vorrat habt, könnt ihr sie auf unterschiedliche Weisen nutzen. Dies ist auf der beiliegenden Übersichtskarte vermerkt und wird im Folgenden erklärt. *(Manche Gebäude dieses Decks können euch zusätzlich zu den unten aufgeführten Möglichkeiten weitere bieten, wie ihr eure Gäste einsetzen könnt.)*

Gäste beim Bauen

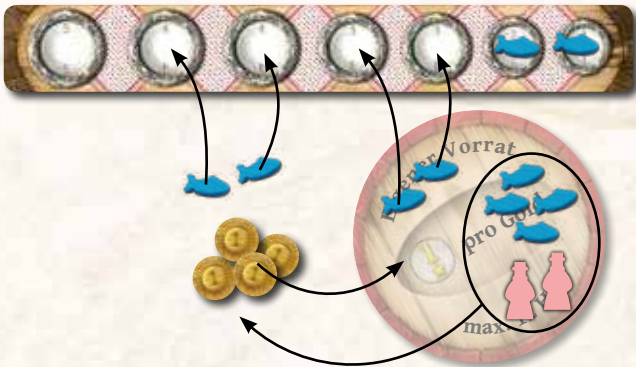
Ihr könnt immer, wenn ihr ein Gebäude oder Schiff baut, die Baukosten des Gebäudes bzw. Schiffes senken, indem ihr Gäste aus eurem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat abgibt. Pro abgegebenen Gast reduzieren sich die Baukosten um wahlweise **2 Holz oder 3 Fische**. Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen. Ihr dürft mit Gästen überzahlen, bekommt dabei aber nichts heraus. Ihr könnt beim Bauen so viele Gäste einsetzen, wie ihr möchtet. Goldkosten könnt ihr niemals mit Gästen begleichen.



Beispiel: Du hast 3 Gäste im eigenen Vorrat, die du bereit bist, für den Plenarsaal auszugeben. Damit sinken seine Baukosten auf entweder 0 Holz und 4 Fische, 2 Holz und 1 Fisch oder 4 Holz und 0 Fische (wobei du hier überzahlst).

Gäste an der Festtafel

Ihr könnt immer, wenn ihr die Aktion „Fisch servieren“ nutzt, die gesamten Fischkosten eines oder mehrerer Teller mit **jeweils 1 Gast** aus eurem eigenen Vorrat begleichen. Legt dazu den Gast in den allgemeinen Vorrat zurück und nehmt von dort einen Fisch, den ihr auf den Teller der Festtafel legt. *(Außerdem erhaltet ihr wie gewohnt 1 Gold für den befüllten Teller bzw. welche Waren auch immer euch zustehen.)* Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr die Aktion „Fisch servieren“ auf dem Aktionsfeld oder über die Funktion einer Ältestenkarte oder eines Gebäudes nutzt. Auf diese Weise kann euch ein Gast bis zu 5 Fische einsparen.



Beispiel:

Du hast 6 Fische und 2 Gäste im eigenen Vorrat. Während einer Aktion „Fisch servieren“ gibst du die 6 Fische ab, um die beiden 3er-Teller zu füllen; mit den Gästen füllst du die beiden 4er-Teller. Insgesamt erhaltst du dafür 4 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

Anmerkung: Ein auf diese Weise eingesetzter Gast zählt für Gebäude wie die „Rauchkammer“ aus dem Lachs-Deck sowie den „Gemeindesaal“ und die „Küferei“ aus dem Forellen-Deck wie die Anzahl Fische, die er eingespart hat. Die Funktion des „Kochhauses“ aus dem Forellen-Deck bringt euch keinen Vorteil, wenn ihr Teller mittels Gäste befüllt.

Gäste auf Schiffen

Ihr könnt jederzeit, auch unmittelbar nach Erhalt sowie vor einer Fangzeit oder der Wertung am Ende des Spiels, auf jedes Schiff, das auf eurer Fischfangleiste liegt und noch keinen Gast hat, einen Gast aus eurem eigenen Vorrat stellen. Auf das vorgedruckte Katboot, mit dem ihr das Spiel begonnen habt, könnt ihr keinen Gast stellen. Gäste, die ihr auf Schiffe stellt, verbleiben dort bis zum Ende des Spiels und können für keinen anderen Zweck mehr eingesetzt werden. *(Sie zählen auch nicht mehr zu den Gästen in eurem persönlichen Vorrat.)* Entfernt ihr ein Schiff mit Gast von eurer Fischfangleiste (z. B. zu fünft über den Ältesten „Schiffseigner“), kommt der Gast in den allgemeinen Vorrat zurück.

Gäste auf Schiffen bringen euch zur Fangzeit mehr Fische ein: Legt im **3. Schritt** der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, nachdem ihr Fische auf die eigenen Anteile in eurem Besitz verteilt habt, für jeden Gast auf einem eurer Schiffe **1 Fisch** des aktuellen Fangs in euren eigenen Vorrat. *(Gäste auf Schiffen verhalten sich gewissermaßen wie Anteile in eurem Besitz.)* Erst danach kommen gegebenenfalls übrig gebliebene Fische in die Rücklagen bzw. in den allgemeinen Vorrat zurück.



Beispiel: Du hast in Runde 1 eine Slup gebaut, wodurch deine Fangmenge nun 5 beträgt. Zu Beginn der Fangzeit von Runde 2 entscheidest du dich, die Slup mit einem Gast zu besetzen. *(Mehr als ein Gast pro Schiff ist nicht zulässig.)* Nun verteilst du deinen Fischfang: 2 Fische kommen auf deine beiden Anteile und 1 Fisch direkt in deinen eigenen Vorrat dank des Gastes auf deiner Slup. Die übrigen beiden Fische kommen in deine Rücklagen. *(Älteste und eigene Anteile in Fremdbesitz hast du nicht.)*

Siegpunkte für Gäste

Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommt ihr für jeden Gast in eurem eigenen Vorrat einen **halben Siegpunkt** und für jeden Gast auf einem eurer Schiffe einen **ganzen Siegpunkt**. *(Hierbei wird nicht gerundet.)*



DIE ÄLTESTEN

Architekt (13, 5 Personen)

Führe eine Aktion „Gebäudebau“ durch.



Architektin (13*, 3-5 Personen)

Die Architektin könnt ihr anstelle vom Architekten verwenden. Sie kommt – anders als der Architekt – bereits ab 3 Personen verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Ziehe wahlweise ein A- oder B-Gebäude vom verdeckten Stapel nach und lege es offen in die Auslage (ggf. neben den entsprechenden Ablageplan, falls dort kein Platz ist). Zusätzlich kannst du danach eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen.



Bauherr (01, 1-5 Personen)

Gib 3 Fische aus deinem eigenen Vorrat ab und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Entferne außerdem wahlweise 0, 1 oder 2 beliebige Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Anschließend kannst du eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen. Verzichtest du auf den Gebäudebau, musst du die Fische trotzdem abgeben.



Baumeister (07, 1-5 Personen)

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Erhalte dafür 1 Holz in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen. Du darfst nicht erst bauen und dann das Holz nehmen.



Bauschreiner (14, 5 Personen)

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Zusätzlich kannst du danach wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durchführen.



Der alte Mann (Promo, 1-5 Personen)

Siehe Kasten auf Seite 19, wie diese Karte ins Spiel kommt.

In jeder Fangzeit (Phase I, siehe Seite 6), die auf eine Runde folgt, in der du den alten Mann genutzt hast, erhältst du keine Fische. Stattdessen erhältst du für jeden realisierten Anteil, den du hast, 1 Gold, das du wie Fische verteilen musst (anhand der Übersicht links auf deinem Ältestenrat). Nutzt du den alten Mann in Runde 7, passiert nichts weiter. Der alte Mann hat nur ein Feld für Fische, d. h., jeden Fisch (bzw. jedes Gold), den du auf den alten Mann legen würdest, legst du stattdessen in den allgemeinen Vorrat.



Fischhändler (Promo, 1-5 Personen)

Siehe Kasten auf Seite 19, wie diese Karte ins Spiel kommt.

Alle (auch du) müssen sämtliche Fische von ihren Ältesten in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Außerdem werden alle Fische von der Festtafel entfernt. Erhalte dafür 1 Gold in deinen eigenen Vorrat.



Fischlieferant (15, 5 Personen)

Du kannst eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen. Führe danach oder alternativ die Aktion „Fisch servieren“ durch und befülle dabei einen oder mehrere Teller (und erhalte wie üblich je 1 Gold).



Fischzüchter (12, 4-5 Personen)

Erhalte 3 Fische sowie 1 Fisch pro Ältestenkarte, die sich in deinem Ältestenrat befindet (einschließlich des Fischzüchters selbst) und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.



Förster (16, 5 Personen)

Erhalte 3 Holz in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du einen Waldstreifen aus dem allgemeinen Vorrat auf ein freies oder bereits bewaldetes Doppelfeld deines Hafensplans legen. (Es ist dabei egal, wie viele Waldstreifen bereits auf dem Doppelfeld liegen.)



Forstmann (10, 4-5 Personen)

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Erhalte dafür 3 Holz und 1 Gold in deinen eigenen Vorrat.



Forstwirt (04, 1-5 Personen)

Entferne genau zwei beliebige Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Erhalte dafür 5 Holz und 1 Gold in deinen eigenen Vorrat.



Fremdenführerin (12*, 4-5 Personen)

Die Fremdenführerin könnt ihr anstelle vom Fischzüchter verwenden und rechts unten über dem Hafensmeister ablegen.

Erhalte so viele Fische, wie sich Gebäude auf deinem Hafensplan befinden, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Es zählen alle Gebäude auf deinem Hafensplan – auch solche, die nicht auf Baufeldern liegen, z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck.) Hast du keine Gebäude, kannst du die Fremdenführerin nicht nutzen.



Geldgeber (17, 5 Personen)

Führe eine Aktion „Anteil realisieren“ durch. Erhalte dafür die üblichen 2 Gold und zusätzlich 3 Fische in deinen eigenen Vorrat.



Hafensmeister (06, 1-5 Personen)

Tausche ein Schiff von deiner Fischfangleiste gegen ein Schiff vom Ablageplan. (Das gilt nicht als Aktion „Schiffbau“.) Dabei kannst du wahlweise eine Slup gegen einen Kutter oder einen Kutter gegen einen Schoner tauschen. (Schoner oder das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, kannst du hierüber nicht tauschen.) Lege das abgegebene Schiff zurück auf den Ablageplan (von dort kann es erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Lege dann das neue Schiff rechts an deine Schiffe an. Du kannst die Aktion des Hafensmeisters nicht nutzen, wenn deine Fischfangleiste bereits vollständig gefüllt ist.



Ingenieur (11, 4-5 Personen)

Führe wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durch. Wählst du die Aktion „Schiffbau“, kostet dich das neue Schiff nach Möglichkeit 1 Holz weniger. (Eine Slup kostet somit 1 Holz und 2 Fische, ein Kutter 5 Holz und 1 Gold und ein Schoner 7 Holz und 8 Fische, es sei denn, du baust ihn für 4 Gold.)



Investorin (14*, 3-5 Personen)

Die Investorin könnt ihr anstelle vom Bauschreiner verwenden. Sie kommt – anders als der Bauschreiner – bereits ab 3 Personen verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Entferne ein beliebiges Gebäude von deinem Hafenplan und nimm es aus dem Spiel. (Dies kann auch ein Gebäude sein, das nicht auf einem Baufeld liegt, z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck.) Erhalte dafür 1 Gold in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durchführen. Du darfst nicht erst bauen und dann das Gold nehmen. Hast du keine Gebäude, kannst du die Investorin nicht nutzen.



Konstrukteur (02, 1-5 Personen)

Führe wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durch.



Schiffbrüchiger (Promo, 1-5 Personen)

Siehe Kasten, wie diese Karte ins Spiel kommt.

Gib 1 Holz ab. Danach kannst du dir 1 Floß aus dem Vorrat nehmen und es wie ein Schiff auf deine Fischfangleiste legen. (Das Floß deckt ein Feld ab.) Du erhältst kein Floß, wenn das erste Feld der Leiste (rechts vom Katboot) leer oder deine Leiste voll belegt ist. Flöße wirst du nicht wieder los (auch nicht über Hafenmeister und Schiffseigner).



Schiffseigner (18, 5 Personen)

Verkaufe genau ein Schiff von deiner Fischfangleiste: entweder eine Slup für 2 Gold, einen Kutter für 4 Gold oder einen Schoner für 7 Gold. (Das vorgedruckte Katboot kannst du nicht verkaufen.) Lege das Gold in deinen eigenen Vorrat und das verkaufte Schiff zurück auf den Ablageplan (von dort kann es erneut erworben werden). Rücke deine übrigen Schiffe so weit nach links auf wie möglich.



Seemann (05, 1-5 Personen)

Führe eine Aktion „Fisch servieren“ durch und erhalte für jeden neu befüllten Teller das übliche 1 Gold und zusätzlich jeweils 1 Holz in deinen eigenen Vorrat.



Teichbauer (03, 1-5 Personen)

Nimm aus dem allgemeinen Vorrat 4 Fische sowie so viele zusätzliche Fische in die Hand, wie sich Gebäude auf deinem Hafenplan befinden. (Es zählen alle Gebäude auf deinem Hafenplan – auch solche, die nicht auf Baufeldern liegen, z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck.) Verteile diese Fische wie in der Fangzeit (Phase I, siehe Seite 6). Nimm dafür die Übersicht links auf deinem Ältestenrat zu Hilfe.



Verwalter (08, 3-5 Personen)

Erhalte 2 Holz in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach wahlweise eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen.



Waldbauer (09, 3-5 Personen)

Erhalte 1 Holz in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach wahlweise eine Aktion „Durchforsten“ oder „Aufforsten“ durchführen.



Willy, der Befreite (Promo, 1-5 Personen)

Siehe Kasten, wie diese Karte ins Spiel kommt.

Erhalte 1 Gold in deinen eigenen Vorrat. Willy besitzt vier Felder für Fische, d. h., erst beim vierten Fisch werden die Fische auf Willy abgeräumt: davon gelangt einer in deinen eigenen Vorrat und der Rest kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. In der Fangzeit (Phase I, siehe Seite 6) müssen alle (auch du) ihren ersten Fisch auf Willy legen, bevor ihr eure weiteren Ältesten bedient.



Die Vergessenen

Mischt die 4 Promos (mit einem „L“) und legt sie in einem offenen Stapel neben den Vorratsplan. Anstatt von dort könnt ihr bei einer Aktion „Ältestenkarte nehmen“ die oberste Karte vom Stapel nehmen.

DIE GEBÄUDE

Jedes Gebäude fällt je nach Funktion in eine von sechs Kategorien. Die jeweilige Kategorie ergibt sich aus dem Kartentext und ist farblich gekennzeichnet (als Hintergrundfarbe der Kartenummer).

- **Immer wenn:** Der Effekt tritt immer wieder ein (z. B., wenn ihr eine bestimmte Aktion durchführt). Er tritt nur ein, wenn ihr selbst die geforderte Situation herbeiführt, nicht, wenn es eine andere Person tut. Befindet ihr euch noch inmitten einer anderen Aktion, müsst ihr jene erst abschließen, bevor ihr den Effekt nutzen könnt.
- **Jederzeit:** Ihr dürft den beschriebenen Effekt jederzeit im Spiel nutzen, auch wenn ihr nicht an der Reihe seid, sowie unmittelbar vor der Wertung. Eine gegebenenfalls bereits laufende Aktion müsst ihr aber abschließen, bevor ihr den Effekt nutzen könnt.
- **Punkte:** Punktegebäude haben meist keine spielrelevante Funktion, sondern bringen am Ende viele Siegpunkte.
- **Sobald:** Der Effekt tritt erst ein, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Führt den Effekt dann sofort und einmalig aus, aber erst, nachdem ihr eine gegebenenfalls noch laufende Aktion beendet habt. Ist die Bedingung bereits beim Bauen erfüllt, führt ihr den Effekt sofort aus.

- **Sofort:** Führt den Effekt unmittelbar nachdem ihr das Gebäude bezahlt und abgelegt habt vollständig aus. Ihr könnt darauf verzichten, den Effekt auszuführen, dürft das aber nicht zu einem späteren Zeitpunkt nachholen.
- **Sonderfunktion:** Diese Kategorie ist für alle Gebäude vorgesehen, die in keine der oben genannten Kategorien fallen. Häufig handelt es sich hierbei um dauerhafte Effekte (z. B. um Vergünstigungen beim Bauen).

Treten mehrere Gebäude gleichzeitig in Kraft, führt ihr deren Effekte nacheinander in einer Reihenfolge eurer Wahl aus.

Mit Hilfe dieser Informationen sowie dem Glossar auf der folgenden Seite solltet ihr in der Lage sein, jede Gebäudefunktion zu verstehen. Solltet ihr euch dennoch mal unsicher sein, bieten wir euch auf unserer Webseite einen ausführlichen Anhang an, den ihr unter folgendem QR-Code erreicht.



GLOSSAR

Sofort:

Vor einem **Doppelpunkt** steht, wann bzw. wo der hinter dem Doppelpunkt beschriebene Effekt eintritt.

+3 Holz

Ein **Pluszeichen** erlaubt euch, Waren aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und in den eigenen Vorrat zu legen. Welche und wie viele Waren ihr erhaltet, steht hinter dem Pluszeichen.

4 Holz ➔ 1 Gold

Ein **Rechtspfeil** erlaubt euch, die Waren auf der linken Seite des Pfeils gegen die Waren auf der rechten Seite zu tauschen. Wenn nicht anders angegeben, tauscht ihr Waren aus dem eigenen gegen Waren aus dem allgemeinen Vorrat. Ihr dürft den Tausch **genau einmal** durchführen, es sei denn, es handelt sich um einen Jederzeit-Effekt (*siehe Seite 19*). Der Rechtspfeil wird auch im Zusammenhang mit der Abgabe von Waldstreifen verwendet.

2 Holz & 2 Fische

Müsst ihr mehrere Warensorten abgeben oder erhaltet ihr mehrere Warensorten auf einmal, so sind diese mit einem **kaufmännischen Und** verbunden.

1./2./3. Arbeitskraft:
-1/+1/+2 Fische

Mittels **Schrägstrichen** werden mehrere Optionen aufgezählt, von denen nur eine zutrifft. Dabei werden immer zwei Dinge in Bezug gesetzt, die innerhalb der Schrägstriche an der gleichen Position stehen. (*Beispiel: „Wenn A/B/C, dann a/b/c“ setzt A mit a, B mit b und C mit c in Bezug.*)

? = Fangmenge

Ein **Fragezeichen** zeigt an, dass ein Gebäude variable Baukosten hat. Wovon der Wert abhängt, steht im Funktionsfeld.

*2 SP pro Schiff

Ein **Sternchen** steht bei den Gebäuden anstelle eines Siegpunktwertes, wenn der Wert von einer Bedingung abhängt. Die Bedingung steht im Funktionsfeld und wird erst bei der Wertung am Ende des Spiels überprüft.

als *Schiffbau*

Kursivschreibung hebt Aktionen hervor.

Weitere Begriffe:

frei ↔ leer

Ein Baufeld ist frei, wenn dort weder Gebäude noch Waldstreifen liegen. Ein Feld der Fischfangleiste ist frei, wenn dort weder Schiffe noch Gebäude liegen. Ein Feld, auf dem lediglich Waren oder Marken liegen, gilt als frei. Ein Feld ist leer, wenn dort wortwörtlich nichts liegt (*auch keine Waren oder Marken*).

oder ↔ und/oder

Auf den Karten bedeutet „A oder B“ immer „entweder A oder B“. Hingegen bedeutet „A und/oder B“ immer „A oder B oder beides“.

Waldstreifen abgeben/entfernen

Immer wenn ihr einen Waldstreifen abgeben sollt, könnt ihr einen beliebigen Waldstreifen von eurem Hafenplan entfernen, d. h. wahlweise von einem Doppelfeld, auf dem nur ein Waldstreifen liegt, oder von einem Doppelfeld, auf dem mehrere Waldstreifen liegen. Legt den entfernten Waldstreifen zurück in den allgemeinen Vorrat.