Uwe Rosenberg

Nusfjord

Lachs-Deck

Das Lachs-Deck enthält 44 neue Gebäudekarten *(Nr. 501-554)*, eine Variante einer Ältestenkarte sowie 25 Goldmünzen aus Metall, mit denen ihr die Pappmünzen ersetzen könnt.

Fremdenführerin* *(12, 4-5 Spieler)*
Ihr könnt die Fremdenführerin statt dem Fischzüchter verwenden und rechts unten über dem Hafenmeister ablegen.
Nimm dir so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. *(Es zählen alle Gebäude auf deinem Hafenplan – auch solche, die nicht auf Baufeldern liegen, z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck oder das „Etablissement“ aus dem Schollen-Deck.)* Hast du noch gar keine Gebäude gebaut, entfällt die Funktion der Fremdenführerin. *Idee: Tony Boydell

---

Ausflugslokal *(Lachs, A515; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir immer, wenn du das Aktionsfeld „+1 Gold“ nutzt, zusätzlich zu dem 1 Gold, das du auf dem Aktionsfeld erhältst, so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie es gerade Teller auf der Festtafel gibt, die mit Fisch belegt sind, und lege die genommenen Fische *(nicht die von der Festtafel)* in deinen eigenen Vorrat. Ist die Festtafel leer, wenn du das Aktionsfeld „+1 Gold“ nutzt, bringt dir das Ausflugslokal keinen Vorteil.

Ausgabestelle *(Lachs, C544; Baukosten: 0-4 Gold; 0-4 SP)*
Wie viel Gold du für die Ausgabestelle bezahlen musst, entspricht der halben Anzahl an Fischen, die sich gerade auf dem Rücklagenfeld deines Hafenplans befinden. Bei einer ungeraden Zahl von Fischen wird aufgerundet.
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Ausgabestelle halb so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Fische auf dem Rücklagenfeld deines Hafenplans befinden. Bei einer ungeraden Zahl von Fischen wird aufgerundet. *(Der Wert der Ausgabestelle kann somit davon abweichen, wie viel Gold du für sie bezahlt hast. Aufgrund der Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen sind höchstens 4 Siegpunkte möglich, mit dem „Kühlhaus“ aus dem Dorsch-Deck sogar bis zu 8 Siegpunkte.)* Hast du am Ende keine Fische in den Rücklagen, ist die Ausgabestelle keine Siegpunkte wert.

Banketthaus *(Lachs, B521; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 2 SP)*
Nimm dir, sobald sich *(mindestens)* 3 Älteste in deinem Ältestenrat befinden, sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 7 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. Hast du bereits 3 oder mehr Älteste, wenn du das Banketthaus baust, erhältst du die Fische sofort.

Bankhaus *(Lachs, C548; Baukosten: 5 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 4-7 SP)*
Wie viele Siegpunkte das Bankhaus bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viel Gold sich dann noch in deinem eigenen Vorrat befindet. Bei höchstens 2 Gold im eigenen Vorrat beträgt der Wert 4 Siegpunkte, bei 3 bis 6 Gold 5 Siegpunkte, bei 7 bis 11 Gold 6 Siegpunkte und bei 12 oder mehr Gold sogar 7 Siegpunkte.

Bauaufsicht *(Lachs, C554; 1 Holz, 1-13 Fische, 1-13 Gold; 1-13 SP)*
Wie viele Fische und wie viel Gold du für die Bauaufsicht jeweils bezahlen musst, hängt davon ab, wie viele Gebäude sich gerade auf deinem Hafenplan befinden. Die Bauaufsicht wird dabei mitgezählt. *(Folglich betragen die Baukosten mindestens 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold.)*
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Bauaufsicht so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, inklusive der Bauaufsicht. *(Ihr Wert kann somit davon abweichen, wie viele Fische und wie viel Gold du für sie bezahlt hast. Es zählen alle Gebäude auf deinem Hafenplan – auch solche, die nicht auf Baufeldern liegen, z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck oder das „Etablissement“ aus dem Schollen-Deck. Damit sind hierüber bis zu 13 Siegpunkte möglich.)*

Bauholzlager *(Lachs, A508; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 6 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat)*.

Baumstammdepot *(Lachs, A528; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Fische auf dem Rücklagenfeld deines Hafenplans befinden, und lege das Holz in deine Rücklagen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Aufgrund der Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen wirst du hierüber im Normalfall höchstens 8 Holz erhalten. Mit dem „Kühlhaus“ aus dem Dorsch-Deck sind sogar bis zu 16 Holz möglich.)*

Bestatter *(Lachs, B532; Baukosten: 5 Holz, 1 Gold; 4 SP)*
Du kannst sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* einen Ältesten in deinem Ältestenrat, auf dem gerade keine Fische liegen, ganz aus dem Spiel nehmen und dir dafür einen neuen Ältesten vom Vorratsplan nehmen, den du auch sofort nutzen kannst. *(Du kannst hierdurch keinen Ältesten loswerden, auf dem gerade 1 oder 2 Fische liegen. Nimmst du keinen Ältesten aus dem Spiel, erhältst du auch keinen neuen. Nutzt du den neuen Ältesten, musst du ihm wie üblich einen Fisch von der Festtafel geben. Das zählt nicht als Aktion „Ältesten nehmen".)* Hast du noch keine Ältesten oder liegt auf allen deinen Ältesten jeweils mindestens 1 Fisch, entfällt die Funktion des Bestatters.

Bierschänke *(Lachs, A510; Baukosten: 2 Holz; 2 SP)*
Du kannst sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* die Funktion eines Ältesten in deinem Ältestenrat nutzen, ohne dass du ihm Fisch servierst. *(Es spielt dabei keine Rolle, ob du den Ältesten diese Runde bereits genutzt hast oder nicht. Lege weder einen Fisch von der Festtafel noch einen Arbeiter auf diesen Ältesten. Auch wenn du einen Fisch servieren wolltest, darfst du dies hierüber nicht. Folglich kannst du die Funktion der Bierschänke auch dann nutzen, wenn die Festtafel leer ist.)* Hast du gerade keine Ältesten, entfällt die Funktion der Bierschänke.

Brennholzhandel *(Lachs, A504; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 1 SP)*
Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. *(Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.)* Hast du gerade keine Waldstreifen, entfällt die Funktion des Brennholzhandels.

Direktverkauf *(Lachs, A505; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 1 SP)*
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel *(und so oft du willst)*, außer während einer anderen Aktion, 4 Fische vom Rücklagenfeld deines Hafenplans gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Das Gold kommt dabei in deine Rücklagen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat)*. Beachte, dass du den Tausch nicht während der Fangzeit durchführen kannst *(sondern erst, nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit durchlaufen hast)*.

Fassküperei *(Lachs, B522; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 2 SP)*
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel *(und so oft du willst)*, außer während einer anderen Aktion, 2 Fische vom Rücklagenfeld deines Hafenplans gegen 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Das Holz kommt dabei in deine Rücklagen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat)*. Beachte, dass du den Tausch nicht während der Fangzeit durchführen kannst *(sondern erst, nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit durchlaufen hast)*.

Fischbecken *(Lachs, A506; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 1 SP)*
Nimm dir immer, wenn du neues Gold in deinen eigenen Vorrat legst, sofort danach die gleiche Menge Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Fisch in deinen eigenen Vorrat. *(Du musst das Gold dafür nicht abgeben.)* Für Gold, das in deine Rücklagen oder an einen anderen Ort gelangt, erhältst du keinen Fisch dazu *(wohl aber, wenn dieses Gold zu einem späteren Zeitpunkt in deinen Vorrat verschoben wird)*.

Fischcontainer *(Lachs, A511; Baukosten: 2 Gold; 2 SP)*
Nimm dir immer, wenn du während der Fangzeit 3 Fische von einem Ältesten in deinem Ältestenrat entfernst, sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen

eigenen Vorrat. *(Du erhältst das Gold also zusätzlich zu dem Fisch vom Ältesten.)* Geben während der Fangzeit mehrere Älteste ihre Fische ab, erhältst du entsprechend viel Gold. *(Du erhältst hierüber kein Gold, wenn deine Ältesten außerhalb der Fangzeit, z. B. während der Arbeitszeit, ihre Fische abgeben.)*

Fischermannshof *(Lachs, C549; Baukosten: wahlweise 10 Holz oder 15 Fische; 0 oder 7 SP)*
Du kannst den Fischermannshof wahlweise mit Holz oder mit Fischen bauen. Bei der Wertung am Ende des Spiels ist er 7 Siegpunkte wert, falls deine Fangmenge dann mindestens 11 beträgt. Hast du am Ende eine Fangmenge von 10 oder weniger, ist der Fischermannshof keine Siegpunkte wert.

Frachtbetrieb *(Lachs, B529; Baukosten: 6 Fische, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir, sobald du *(mindestens)* 2 Kutter hast, sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 5 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Hast du in dem Moment, in dem du den Frachtbetrieb baust, bereits 2 oder mehr Kutter, erhältst du das Holz sofort. Du kannst diesen Vorteil nur einmal im Spiel erhalten. Auch wenn du im weiteren Spielverlauf Kutter wieder abgibst *(z. B. zu fünft über den Ältesten „Schiffseigner“)* und später wieder auf 2 Kutter kommst, erhältst du kein weiteres Holz durch den Frachtbetrieb.

Fronhof *(Lachs, A512; Baukosten: 1 Fisch, 1 Gold; 2 SP)*
Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer wird *(z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“)*, sofort danach 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deine Rücklagen legen *(und nicht in deinen*

eigenen Vorrat). Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen *(z. B. den „Sedelhof“)*, kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. *(Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)*

Fürsorgestelle *(Lachs, A507; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Anteilsmarken im eigenen Vorrat hast, die auf der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ liegen, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Da du das Spiel mit drei solcher Marken beginnst, erhältst du hierüber höchstens 3 Gold.)* Hast du keine „noch nicht realisierten Anteile“ mehr, entfällt die Funktion der Fürsorgestelle.

Fürstenhaus *(Lachs, C543; Baukosten: 6 Holz, 3 Fische, 5 Gold; 6 SP)*
Nimm dir vor jeder eigenen Aktion „Ältesten nehmen“ 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte, dass dein Ältestenrat nur bis zu 5 Ältesten Platz bietet. Du kannst hierüber also im Normalfall höchstens 10 Gold verdienen, mit dem „Bestatter“ sogar bis zu 12 Gold.)*

Goldfischbecken *(Lachs, B523; Baukosten: 1 Holz; 2 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* halb so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Gold im eigenen Vorrat hast, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. *(Du brauchst hierfür kein Gold abgeben. Bei einer ungeraden Zahl von Gold im eigenen Vorrat wird abgerundet.)* Hast du gerade kein oder höchstens 1 Gold im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion des Goldfischbeckens.

Goldschmiede *(Lachs, A501; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 0 SP)*
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Anteilsmarken deiner Farbe im eigenen Vorrat hast, die auf der Seite „Anteil“ liegen, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Du erhältst das Gold zusätzlich zu den Waren, die du über die Aktion „Anteil realisieren“ erhalten hast. Anteilsmarken, die noch auf der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ liegen sowie Fremdanteile zählen nicht. Da du das Spiel mit zwei realisierten Anteilen beginnst, bringt dir dieser Effekt jeweils mindestens 2 Gold.)*

Gutshof *(Lachs, A517; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie es Doppelfelder auf deinem Hafenplan gibt, auf denen mindestens ein Waldstreifen liegt, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Es spielt keine Rolle, wie viele Waldstreifen auf den Doppelfeldern liegen. Du kannst hierüber also höchstens 5 Gold erhalten.)* Hast du gerade keine Waldstreifen, entfällt die Funktion des Gutshofs.

Hafenbecken *(Lachs, A516; Baukosten: 2 Gold; 3 SP)*
Nimm dir vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. Du kannst die Fische direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir das Hafenbecken, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach Erhalt der 2 Fische eines leisten kannst. Unabhängig davon erhältst du die 2 Fische nur, wenn du auch tatsächlich ein Schiff baust.

Hexenplatz *(Lachs, A502; Baukosten: 3 Fische; 0 SP)*
Nimm dir immer, wenn sich zu Beginn einer Runde *(also noch vor der Fangzeit)* 3 oder 4 Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden, 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Fisch in deinen eigenen Vorrat. Bei 5 oder 6 Waldstreifen erhältst du stattdessen 1 Holz, bei 7 oder mehr Waldstreifen stattdessen 1 Gold. *(Du darfst nicht zu Gunsten eines Fisches auf Holz oder Gold bzw. zu Gunsten von Holz auf Gold verzichten. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Hast du zu Beginn einer Runde 2 oder weniger Waldstreifen auf deinem Hafenplan, bringt dir der Hexenplatz in dieser Runde keinen Vorteil.

Holzfällergebäude *(Lachs, C550; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 0-12 SP)*
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Holzfällergebäude doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden. *(Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.)* Allerdings bekommst du hierüber höchstens so viele Siegpunkte, wie sich dann Holz in deinem eigenen Vorrat befindet. *(Aufgrund der Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat sind hierüber also höchstens 12 SP möglich.)* Hast du am Ende keine Waldstreifen oder kein Holz im Vorrat, ist das Holzfällergebäude keine Siegpunkte wert.

Hotelbar *(Lachs, C553; Baukosten: 3 Holz, 0-5 Gold; 0-5 SP)*
Wie viel Gold du für die Hotelbar bezahlen musst, entspricht der Gesamtzahl der Ältesten in deinem Ältestenrat, auf denen gerade kein oder nur 1 Fisch liegt. *(Da du höchstens 5 Älteste haben kannst, können die Goldkosten höchstens 5 betragen.)*
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Hotelbar so viele Sieg-

punkte wert, wie sich dann Älteste in deinem Ältestenrat befinden, auf denen kein oder nur 1 Fisch liegt. *(Der Wert der Hotelbar kann somit davon abweichen, wie viel Gold du dafür bezahlt hast. Da du höchstens 5 Älteste haben kannst, ist ein Wert von bis zu 5 Siegpunkten denkbar.)* Hast du am Ende keine Ältesten oder liegen auf allen deinen Ältesten jeweils 2 Fische, ist die Hotelbar keine Siegpunkte wert.

Kapitalbeteiligung *(Lachs, A509; Baukosten: 1 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)*
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ 2 Holz und nach jeder eigenen Aktion „Anteile kaufen“ 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)*

Lachshof *(Lachs, A518; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 4 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 3 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.

Naturaquarium *(Lachs, B524; Baukosten: 1 Holz, 15 Fische; 2 SP)*
Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich noch freie Felder auf deiner Fischfangleiste befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat. Folglich kannst du hierüber auch bei gänzlich freier Fischfangleiste nur höchstens 12 Holz erhalten.)* Ist deine Fischfangleiste bereits voll, entfällt die Funktion des Naturaquariums.

Naturschutzzone *(Lachs, C551; Baukosten: 5 Fische; 0-12 SP)*
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Naturschutzzone so

viele Siegpunkte wert, wie sich dann Holz in deinem eigenen Vorrat befindet. Allerdings bekommst du hierüber höchstens so viele Siegpunkte, wie sich dann Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden. *(Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind. Aufgrund der Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat sind hierüber höchstens 12 SP möglich.)* Hast du am Ende kein Holz im Vorrat oder keine Waldstreifen, ist die Naturschutzzone keine Siegpunkte wert.

Parkanlage *(Lachs, B525; Baukosten: 1 Gold; 2 SP)*
Nimm dir, sobald du 6 Gebäude so auf deinem Hafenplan platziert hast, dass sie zusammen ein Rechteck bilden, das zwei Zeilen hoch und drei Spalten breit ist, sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 5 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Es spielt keine Rolle, ob noch weitere Gebäude an diese sechs angrenzen. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Hast du bereits eine solche Anordnung von Gebäuden, wenn du die Parkanlage baust, *(wobei die Parkanlage Teil der Anordnung sein kann)* erhältst du das Holz sofort.

Beispiel zur Parkanlage

Rauchkammer *(Lachs, B530; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir immer, wenn du Fische auf der Festtafel servierst und dabei insgesamt mindestens 5 Fische abgibst, zusätzlich 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Du erhältst das Gold zusätzlich zu den Waren für das Servieren. Die Anzahl servierter Teller spielt keine Rolle.)*

Schmuckhandel *(Lachs, C552; Baukosten: 2 Holz, 4 Fische, 6 Gold; 0-12 SP)*
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Schmuckhandel so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gold in deinem eigenen Vorrat befindet. Allerdings bekommst du hierüber höchstens so viele Siegpunkte, wie deine Fangmenge am Ende beträgt. *(Im Normalfall sind hierüber höchstens 12 SP möglich. Mit dem „Zulieferlager“ aus dem Makrelen-Deck sind mehr als 12 SP denkbar.)* Hast du am Ende kein Gold im Vorrat, ist der Schmuckhandel keine Siegpunkte wert.

Schnitzerwerkstatt *(Lachs, A513; Baukosten: 2 Fische; 2 SP)*
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Gebäudebau“ 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat).*

Sedelhof *(Lachs, C542; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 4 SP)*
Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer wird *(z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“)*, sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deine Rücklagen legen *(und nicht in deinen eigenen Vorrat)*. In den Runden 6 und 7 kannst du stattdessen 2 Gold in deine leer gewordenen Rücklagen legen. *(Verzichtest du auf den Effekt, musst du bis zum nächsten Zeitpunkt warten, zu dem deine Rück-*

lagen leer werden, nachdem sie zwischenzeitlich nicht leer waren. So ist es beispielsweise nicht möglich, in Runde 5 auf 1 Gold zu verzichten, um gleich 2 Gold zu Beginn von Runde 6 zu erhalten.) Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen *(z. B. den „Fronhof“)*, kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. *(Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)*

Seehafen *(Lachs, C545; Baukosten: wahlweise 20 Fische oder 5 Gold; 8 SP)*
Du kannst den Seehafen wahlweise mit Fischen oder mit Gold bauen. Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)*

Sofortbank *(Lachs, B531; Baukosten: 3 Holz, 3 Gold; 3 SP)*
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich bereits Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, deren Funktionsfeld das Wort „sofort“ enthält, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Die Sofortbank wird dabei nicht mitgezählt. Außerdem zählen nur solche Gebäude, deren Funktionsfeld das Wort „sofort“ tatsächlich enthält. Es genügt nicht, dass die Beschreibung der Gebäudefunktion im Anhang das Wort „sofort“ verwendet. Es spielt keine Rolle, wie oft das Wort “sofort” vorkommt – jedes solche Gebäude zählt nur einmal.)* Hast du neben der Sofortbank keine Gebäude, deren Funktionsfeld das Wort „sofort“ enthält, entfällt die Funktion der Sofortbank.

Spielplatz *(Lachs, C547; Baukosten: 3 Holz; 0, 4, 6 oder 8 SP)*
Wie viele Siegpunkte der Spielplatz bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele Baufelder dann auf deinem Hafenplan leer sind und ob diese eine zusammenhängende Fläche bilden. *(Als zusammenhängend gelten in diesem Zusammenhang Felder, die waagerecht oder senkrecht zueinander benachbart sind.)* Hast du nur noch genau ein leeres Baufeld, beträgt der Wert 4 Siegpunkte. Hast du noch genau zwei leere Baufelder und sind diese waagerecht oder senkrecht zueinander benachbart, beträgt der Wert 6 Siegpunkte. Hast du noch genau drei leere Baufelder und bilden diese eine zusammenhängende Fläche, beträgt der Wert 8 Siegpunkte. Hast du am Ende keine oder mehr als 3 leere Baufelder bzw. hängen deine leeren Baufelder nicht zusammen, ist der Spielplatz keine Siegpunkte wert.

Stegausbau *(Lachs, A503; Baukosten: 1 Fisch; 0 SP)*
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat, falls sich deine Fangmenge soeben um 1 erhöht hat. Nimm dir stattdessen 3 Holz, falls sich deine Fangmenge um 2 erhöht hat, bzw. 5 Holz, falls sich deine Fangmenge um 3 oder mehr erhöht hat. Lege das Holz in jedem Fall in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)*

Taverne *(Lachs, A514; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 2 SP)*
Nimm dir immer, wenn du in der Heimkehrzeit einer Runde Arbeiter aus allen drei Spalten des Aktionsplans entfernst, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. *(Die erste Spalte enthält die Aktionsfelder „+1 Gold“, „Rücklagen flüssigmachen“, „Fisch servieren“ und „Gebäudebau“,*

die zweite „Anteil realisieren“, „Anteile kaufen“, „Abholzen“, „Durchforsten“ und „Aufforsten“ und die dritte „Schiffbau“ und „Ältesten nehmen“. In welcher Reihenfolge du die Aktionsfelder der drei Spalten genutzt hast, spielt keine Rolle. Beachte, dass die Ältesten in deinem Ältestenrat – sowie in Spielen mit 4-5 Spielern das Nachahmungsplättchen – nicht zum Aktionsplan gehören: Du erhältst hierüber also kein Gold, wenn du einen Arbeiter auf einen Ältesten oder ein Nachahmungsfeld gesetzt hast.)

Transithafen *(Lachs, C546; Baukosten: 2-8 Holz, 2-8 Fische, 2-8 Gold; 8 SP)*
Wie viel Holz, wie viele Fische und wie viel Gold du für den Transithafen jeweils bezahlen musst, entspricht der Differenz von 9 und der Gesamtzahl der Schiffe auf deiner Fischfangleiste. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt mit. *(Hast du beispielsweise 5 Schiffe auf deiner Fischfangliste, kostet dich der Transithafen 4 Holz, 4 Fische und 4 Gold. Beachte, dass du die Baukosten nur im Spiel ab 3 Personen auf je 2 Waren jeder Sorte senken kannst. Im Solospiel und zu zweit sind mindestens 3 Waren jeder Sorte fällig.)*

Treuhandanstalt *(Lachs, C541; Baukosten: 3 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 3 SP)*
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“, die du in Runde 5 nutzt, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. In Runde 6 erhältst du stattdessen 2 Gold, in Runde 7 stattdessen 3 Gold je eigener Aktion „Aufforsten“. Vor Runde 5 bringt dir die Treuhandanstalt kein Gold.

Waldhaus *(Lachs, B526; Baukosten: 4 Holz, 1 Fisch; 2 SP)*
Du kannst nach jeder eigenen Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ zusätzlich eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne einen

Arbeiter dafür einzusetzen. *(Gegebenenfalls werden hierdurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Treuhandanstalt“.)*

Waldpark *(Lachs, B527; Baukosten: 6 Fische, 1 Gold; 2 SP)*
Nimm dir vor jeder eigenen Aktion „Ältesten nehmen“ so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich bereits Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Der neue Älteste wird nicht mitgezählt. Du kannst hierüber also progressiv 0, 1, 2, 3 bzw. 4 Holz erhalten, wenn du den Waldpark baust, noch bevor du Älteste hast. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)*

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela

© 2020 Lookout Games
Geschäftssitz:
Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
www.lookout-spiele.de

Redaktion &
Ersatzteilservice:
Lookout GmbH
Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de