

A

Agentur (Scholle, A406; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 0 SP)

Immer wenn du die Aktion „Schiffbau“ nutzt, kannst du anschließend höchstens 1 Holz und höchstens 1 Fisch aus deinem eigenen Vorrat gegen je 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. (Du kannst also über die Agentur nach jedem Schiffbau höchstens 2 Gold ertauschen.) Du brauchst die Waren nicht in dieser Reihenfolge zu tauschen. (Beispielsweise kannst du ohne Holz im eigenen Vorrat erst einen Fisch gegen Gold tauschen, um über die „Waldlichtung“ aus dem Makrelen-Deck ein Holz zu erhalten, das du über die Agentur gleich gegen ein weiteres Gold eintauschst.) Das alles gilt auch, wenn du die Aktion „Schiffbau“ als Folgeaktion einer anderen Aktion erhältst (z. B. über ein Gebäude wie den „Bootsverleih“, das „Trockendock“ oder den „Yachthafen“).

Alterssitz (Hering, C146; Baukosten: 2 Fische, 7 Gold; 7 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 5 Gold erhalten.) Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion des Alterssitzes.

Amphitheater (Besøkende, C746; Baukosten: 21 Fische; 7 SP)

Anstatt für das Amphitheater 21 Fische zu bezahlen, kannst du alternativ 5 Gäste aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Beachte, dass es normalerweise 7 Gäste kostet, Baukosten in Höhe von 21 Fischen zu ersetzen.) Das Amphitheater hat keine Funktion.

Amt (Dorsch, A305; Baukosten: 7 Fische; 1 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Anteil realisieren“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings musst du bei dieser Aktion gleich zwei eigene Anteilsmarken auf einmal von der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ auf die Seite „Anteil“ in deiner Farbe drehen. Lege diese beiden Anteilsmarken auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Aktionsplan. (Gegebenenfalls werden dadurch – allerdings nur einmal – andere Gebäude aktiv, z. B. die „Schiffsholding“ aus dem Hering-Deck.)

Nimm dir anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) insgesamt 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Du erhältst also 1 Gold weniger, als wenn du die Anteile regulär über das Aktionsfeld realisiert hättest.) Hast du keinen oder nur noch einen „noch nicht realisierten Anteil“, entfällt die Funktion des Amtes.

Anbau (Dorsch, C344; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 0 oder 3 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Anbau 3 Siegpunkte wert, falls er dann waagrecht und/oder senkrecht zu mindestens 3 anderen Gebäuden benachbart ist. (Diagonal zum Anbau liegende Gebäude zählen nicht. Das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck ist zu keinem Baufeld benachbart und somit auch nie zum Anbau.) Ist der Anbau am Ende nur zu 2 oder weniger Gebäuden benachbart, ist er keine Siegpunkte wert.

Angelhaus (Hering, A115; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 2 SP)

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat), bis dort genau 8 Fische liegen. Liegen dort bereits 8 oder mehr Fische, entfällt die Funktion des Angelhauses.

Angelschule (Besøkende, B728; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 2 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)

1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Nimm dir außerdem sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Gäste auf deinen Schiffen befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Du darfst den Gast, den du über die Angelschule erhältst, noch schnell auf ein Schiff setzen, bevor du dir das Gold nimmst.)

Anglerufer (Scholle, A402; Baukosten: 1 Gold; 0 SP)

Immer wenn du die Aktion „Gebäudebau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine erste oder zweite Arbeitskraft einsetzt, musst du, unmittelbar nachdem du das Gebäude abgelegt hast, nach Möglichkeit 1 Fisch aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Du zahlst den Fisch also noch, bevor du den Effekt des Gebäudes bzw. eventueller Folgeaktionen nutzen kannst. Wenn du dann keinen Fisch im eigenen Vorrat hast, brauchst du ihn auch nicht abzugeben.) Immer wenn du die Aktion „Gebäudebau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine dritte Arbeitskraft einsetzt, erhältst du, unmittelbar nachdem du das Gebäude abgelegt hast, 3 Fische aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat. Das alles gilt bereits beim Bau des Anglerufers selbst sowie, wenn du die Aktion „Gebäudebau“ als Folgeaktion einer anderen Aktion nutzt (z. B. über die Funktion einer Ältestenkarte). Erhältst du die Aktion „Gebäudebau“ über das Gebäude „Burg“ aus dem Hering-Deck, so musst du weder Fische abgeben noch erhältst du welche (da du für den Effekt der Burg keine Arbeitskraft einsetzt).

Anlagevermittler (Besøkende, C744; Baukosten: 6 Holz, 4 Fische, 3 Gold; 4 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)

1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Nimm dir außerdem sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Anteile mit der farbigen Seite „Anteil“ (egal welcher Farbe) in deinem eigenen Vorrat befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Anlandehafen (Makrele, C254; Baukosten: 1-7 Holz, 1-7 Fische; 1-7 SP)

Wie viel Holz und wie viele Fische du jeweils für den Anlandehafen bezahlen musst, entspricht der Gesamtzahl der Schiffe auf deiner Fischfangleiste. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit.

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Anlandehafen so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden. Das Katboot zählt auch hierbei mit. (Der Wert des Anlandehafens kann somit davon abweichen, wie viel Holz bzw. wie viele Fische du für ihn bezahlt hast. Beachte, dass 7 Siegpunkte für den Anlandehafen nur im Spiel ab 3 Personen möglich sind.)

Aquarium (Hering, C149; Baukosten: 3 Holz, 10 Fische, 3 Gold; 0-10 Punkte)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Aquarium doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Älteste in deinem Ältestenrat befinden. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Das Aquarium kann also höchstens 10 Siegpunkte wert sein.) Hast du am Ende keine Ältesten, ist das Aquarium keine Siegpunkte wert.

Arbeiterhütte (Makrele, A202; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ zusätzlich eine Aktion „Abholzen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt. Gegebenenfalls werden hierdurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Sägemühle“ aus dem Hering-Deck.) Dabei kann es passieren, dass du die Waldstreifen für das Abholzen erst durch die Aktion „Aufforsten“ erhältst.

Armenhaus (Makrele, B221; Baukosten: 2 Holz; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) alle Fische von den Tellern der Festtafel und lege sie in deinen eigenen Vorrat. (Entweder nimmst du wortwörtlich alle Fische von der Festtafel oder du verzichtest auf die Funktion des Armenhauses und nimmst keine.) Liegen gerade keine Fische auf der Festtafel, entfällt die Funktion des Armenhauses. (Beachte, dass die Festtafel nur sieben Teller hat. Du kannst hierüber also höchstens 7 Fische erhalten.)

Auenwald (Scholle, A403; Baukosten: 1 Gold; 0 SP)

Immer wenn du die Aktion „Schiffbau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine erste Arbeitskraft einsetzt, musst du, unmittelbar nachdem du das Schiff abgelegt hast, nach Möglichkeit 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Du zahlst das Holz also noch, bevor du eventuelle Folgeaktionen nutzen kannst. Wenn du dann kein Holz im eigenen Vorrat hast, brauchst du es auch nicht abzugeben.) Immer wenn du die Aktion „Schiffbau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine zweite oder dritte Arbeitskraft einsetzt, erhältst du, unmittelbar nachdem du das Schiff abgelegt hast, 1 bzw. 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Das alles gilt auch, wenn du die Aktion „Schiffbau“ als Folgeaktion einer anderen Aktion nutzt (z. B. über ein Gebäude wie den „Bootsverleih“, das „Trockendock“ oder den „Yachthafen“).

Auktionshalle (Scholle, C447; Baukosten: 0-3 Holz, 0-3 Fische, 7 Gold; 12 SP)

Wie viel Holz und wie viele Fische die Auktionshalle kostet, hängt davon ab, mit welcher deiner drei Arbeitskräfte du sie baust. Neben Gold betragen die Baukosten bei der ersten Arbeitskraft 3 Holz und 3 Fische, bei der zweiten Arbeitskraft 2 Holz und 2 Fische und bei der dritten Arbeitskraft 1 Holz und 1 Fisch. (Die Baukosten sinken also im Verlauf einer Runde.) Baust du die Auktionshalle über den Effekt des Gebäudes „Burg“ aus dem Hering-Deck, so kostet sie dich nur Gold.

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 für Fische 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.

Ausgrabung (Besøkende, B725; Baukosten: 1 Gold; 0 oder 2 SP)

Wenn du die Ausgrabung baust, musst du sie auf ein Baufeld legen, das von mindestens zwei Waldstreifen abgedeckt ist. Die Ausgrabung kommt dabei ganz nach unten, unter den Stapel Waldstreifen. Solange die Ausgrabung von Waldstreifen abgedeckt ist, zählt sie nicht zu deinen Gebäuden. (Deckst du sie bis Spielende nicht auf, ist sie bei der Wertung keine Siegpunkte wert.) Nimm dir, sobald die Ausgrabung zum Vorschein kommt, d.h., nachdem du alle Waldstreifen von ihr entfernt hast, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gold und 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und den Gast in deinen eigenen Vorrat. (Sobald die Ausgrabung offenliegt, darfst du sie nicht mit weiteren Waldstreifen wieder abdecken.)

B

Baggersee (Besøkende, A718; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 0 oder mehr SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Du kannst dich immer, wenn du eine Slup oder einen Kutter baust, dazu entschließen, die Slup bzw. den Kutter auf den Baggersee zu legen. (Slups und Kutter von deiner Fischfangleiste kannst du nicht auf den Baggersee verlegen. Umgekehrt geht das auch nicht. Du musst dich somit immer sofort entscheiden, ob du die neue Slup bzw. den neuen Kutter auf den Baggersee oder deine Fischfangleiste legst.) Schiffe auf dem Baggersee zählen nicht zu deinen Schiffen, erhöhen aber deine Fangmenge pauschal um jeweils 1. (Dadurch kann deine Fangmenge mehr als 12 betragen. Du darfst auf die Schiffe auf dem Baggersee keine Gäste stellen.) Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Baggersee doppelt so viele Siegpunkte wert, wie die Summe der aufgedruckten Werte der darauf liegenden Schiffe beträgt. (Diese Schiffe gehen jedoch nicht in die Schiffswertung mit ein.) Liegen am Ende keine Schiffe darauf, ist der Baggersee keine Siegpunkte wert.

Bank (Dorsch, C343; Baukosten 3 Holz, 10 Gold; 15 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels werden deine Minuspunkte verdoppelt. (Du kannst dies auch nicht verhindern.) Das betrifft sowohl die Minuspunkte für freie Baufelder und „noch nicht realisierte Anteile“ (die somit jeweils -2 Siegpunkte zählen) als auch Gebäude mit negativem Siegpunktwert (wie z. B. die „Vogelkolonie“ aus dem Makrelen-Deck, die hierdurch -4 Siegpunkte zählen würde).

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.

Bankzentrale (Makrele, C241; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du realisierte Anteile hast. Es ist dabei egal, welche Farbe die Anteile haben. „Noch nicht realisierte Anteile“ zählen jedoch nicht dazu.

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.)

Baubetrieb (Makrele, A214; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 2 SP)

Jedes Schiff und jedes Gebäude, das du im Rahmen des Spielzuges baust, in dem du deine dritte Arbeitskraft einsetzt, kostet dich nach Möglichkeit 2 Holz weniger. Das gilt auch, wenn du das Schiff bzw. das Gebäude als Folgeaktion einer anderen Aktion baust (z. B. über ein Gebäude wie die „Schiffsholding“ aus dem Hering-Deck). Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken (z. B. die „Helling“ aus dem Hering-Deck). Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen.

Baudenkmal (Scholle, C446; Baukosten: 4 Fische, 3 Gold; 8 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Baudenkmal 8 Siegpunkte wert. Dafür bekommst du 0 Siegpunkte für vier andere Gebäude, deren Punktwert 0 oder mehr beträgt. Du kannst selbst entscheiden, welche deiner Gebäude entwertet werden. Gebäude mit einem negativen Punktwert kannst du nicht wählen. Hast du neben dem Baudenkmal nur 4 oder weniger solcher Gebäude, so verlieren alle diese Gebäude ihren Punktwert. (Das Baudenkmal selbst kann hierüber nicht entwertet werden.)

Baudock (Forelle, B632; Baukosten: 5 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 6 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich dann noch Schiffe der soeben gebauten Art auf dem Vorratsplan für Schiffe und Älteste befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Das Baudock hat keine Funktion, wenn du das letzte Schiff einer Art baust.

Bauhandlung (Hering, B123; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 2 Punkte)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 5 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Bauhof (Dorsch, A306; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Ab deinem nächsten Spielzug gilt: Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Gebäudebau“, sofern sich dann mindestens zwei deiner Arbeitskräfte auf dem Aktionsfeld „Gebäudebau“ befinden, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Gebäudebau“ nutzt.) Beachte, dass es im Solospiel und im Spiel zu zweit auf dem Aktionsplan zwei Aktionsfelder „Gebäudebau“ gibt. Die Funktion des Bauhofs kannst du auch bei diesen Personenzahlen nutzen, wenn du beide Aktionsfelder mit eigenen Arbeitskräften besetzt. **Im Solospiel müssen das zwei Arbeitskräfte der Farbe sein, mit der du in dieser Runde spielst.** Im Solospiel und im Spiel zu viert und zu fünft ist zu beachten, dass Arbeitskräfte auf Nachahmungsfeldern nicht zählen, auch wenn diese die Aktion „Gebäudebau“ nachgeahmt haben sollten.

Bauholzdepot (Forelle, C646; Baukosten: 4 Fische, 1 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Bauholzdepot 7 Siegpunkte wert, falls sich dann (mindestens) 12 Holz in deinem eigenen Vorrat befinden. Hast du am Ende 11 oder weniger Holz im eigenen Vorrat, ist das Bauholzdepot keine Siegpunkte wert.

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).

Baumschule (Hering, A107; Baukosten: 1 Fisch, 1 Gold; 1 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) nacheinander bis zu zweimal eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Lege dabei wie üblich jeweils 2 Waldstreifen auf ein freies Doppelfeld deines Hafenplans. (Gegebenenfalls werden dadurch – entsprechend oft – andere Gebäude aktiv, z. B. die „Waldseehütte“.) Hast du gerade kein freies Doppelfeld, entfällt die Funktion der Baumschule

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 für Fische 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.)

Bauschreinerei (Forelle, C643; Baukosten: 10 Fische, 2 Gold; 5 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Es zählen alle Gebäude auf deinem Hafenplan, insbesondere auch die Bauschreinerei selbst sowie Gebäude, die nicht auf Baufeldern liegen, wie das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck, das „Etablissement“ aus dem Schollen-Deck oder der „Hochseetrawler“ aus dem Besøkende-Deck. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Begegnungsstätte (Forelle, B630; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 4 SP)

Nimm dir immer, bevor du eine Arbeitskraft einsetzt, so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Arbeitskräfte auf den Ältesten in deinem Ältestenrat befinden, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Dabei spielt es keine Rolle, welche Farbe die Arbeitskräfte auf deinen Ältesten haben. So ist es im Solospiel und über die „Skulptur“ aus dem Besøkende-Deck möglich, dass andersfarbige Arbeitskräfte auf deinen Ältesten liegen.)

Bestatter (Lachs, B532; Baukosten: 5 Holz, 1 Gold; 4 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Ältestenkarte in deinem Ältestenrat, auf der gerade keine Fische liegen, ganz aus dem Spiel nehmen und dafür eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. das Fürstenhaus oder der Waldpark.) Nimmst du dir eine neue Ältestenkarte, so kannst du sie auch sofort nutzen. (Du kannst hierdurch keine Ältestenkarte loswerden, auf der gerade 1 oder 2 Fische liegen. Nimmst du keine Ältestenkarte aus dem Spiel, erhältst du auch keine neue. Nutzt du die neue Ältestenkarte, musst du wie üblich einen Fisch von der Festtafel drauflegen.) Hast du 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 einer Ältestenkarte in deinem Ältestenrat nutzen, ohne dass du einen Fisch darauflegst. (Es spielt dabei keine Rolle, ob du die Ältestenkarte in dieser Runde bereits genutzt hast oder nicht. Lege weder einen Fisch von der Festtafel noch eine Arbeitskraft auf diese Ältestenkarte. 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.

Bootschnitzerei (Hering, B132; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische; 0 oder 4 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Bootschnitzerei 4 Siegpunkte wert, falls du dann mindestens 6 Schiffe hast. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. Hast du am Ende nur 5 Schiffe oder weniger, ist die Bootschnitzerei keine Siegpunkte wert. (Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Mit drei Schonern bzw. mit zwei Schonern und einem Kutter kannst du gar nicht erst auf sechs Schiffe kommen.)

Bootshalle (Dorsch, B328; Baukosten: 4 Holz, 1 Kutter; 3 SP)

Bezahle den Kutter, der als Baukosten für die Bootshalle gefordert wird, indem du ihn von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege den Kutter zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann er erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos bis zu 2 Slups vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege sie rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr, entfällt die Funktion der Bootshalle. Ansonsten gilt der Erwerb der Slup(s) als eine einzige Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“ aus dem Hering-Deck).

Bootshaus (Hering, A101; Baukosten: 2 Holz; -1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Slup vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege die Slup rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr für die Slup, entfällt die Funktion des Bootshauses. Ansonsten gilt der Erwerb dieser Slup als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“).

Bootsverleih (Scholle, A415; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Slup und 1 Kutter vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege die beiden Schiffe – in beliebiger Reihenfolge – rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups oder Kutter bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz für die Slup oder den Kutter, erhältst du nur eines der Schiffe. Du kannst auch freiwillig auf eines der Schiffe verzichten. Auf keinen Fall darfst du statt des Kutters eine weitere Slup nehmen. Sind beide Schiffarten vergriffen oder kannst du keines der beiden Schiffe auf deiner Fischfangleiste unterbringen, entfällt die Funktion des Bootsverleihs. Ansonsten gilt der Erwerb der Schiffe als eine einzige Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Auenwald“, die „Agentur“ oder die „Exporthalle“). Unabhängig davon, ob du über die Funktion des Bootsverleihs zwei Schiffe, nur ein Schiff oder gar kein Schiff erhalten hast, musst du unmittelbar vor der Wertung zwei Schiffe deiner Wahl abgeben. (Es müssen nicht dieselben Schiffe sein, die du über den Bootsverleih erhalten hast. Im schlimmsten Fall musst du einen oder zwei Schoner abgeben. Das vorgedruckte Katboot kannst du nicht abgeben.) Du darfst die Schiffe nicht früher als unmittelbar vor der Wertung abgeben. Du kannst die Rückgabe auch nicht verhindern (insbesondere auch dann nicht, wenn du die Baukosten der Schiffe begleichen könntest). Hast du am Ende – aus welchem Grund auch immer – nur ein oder kein Schiff, gibst du entsprechend weniger Schiffe ab. (Das zieht keine Konsequenzen nach sich.)

Bootszimmerei (Hering, A102; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Kutter vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege den Kutter rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Kutter bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr für den Kutter, entfällt die Funktion der Bootszimmerei. (Du darfst nicht ersatzweise eine Slup nehmen.) Ansonsten gilt der Erwerb dieses Kutters als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“).

Böttcherei (Dorsch, A310; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 4 Holz gegen 1 Gold tauschen. Wichtig ist, dass du während der Aktion des Ältesten „Seemann“ das neu verdiente Holz nicht sofort gegen Fische tauschen kannst, um mit diesen im Rahmen der Aktion des „Seemanns“ weitere Teller der Festtafel zu befüllen.

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.

Burg (Hering, C147; Baukosten: 10 Holz, 10 Fische, 3 Gold; 7 SP)

Am Ende der siebten Runde, kurz bevor die Wertung beginnt, kannst du eine zusätzliche Aktion „Gebäudebau“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Bauhof“ aus dem Dorsch-Deck.)

C

Chalet (Besøkende, C748; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels verdoppelt das Chalet den Wert der Gäste in deinem eigenen Vorrat. Somit bekommst du für jeden Gast, den du hast, einen ganzen Siegpunkt.

Club (Dorsch, B331; Baukosten: 1 Holz, 7 Fische; 0-20 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Club doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann C-Gebäude auf deinem Hafenplan befinden. (Beachte, dass je nach Personenzahl nur 8 bis 10 C-Gebäude ins Spiel kommen.)

D

Depot (Makrele, C246; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 0 oder 6 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Depot 6 Siegpunkte wert, wenn du dann mindestens 12 Holz oder mindestens 15 Gold im eigenen Vorrat hast. (Erfüllst du am Ende beide Bedingungen, ist das Depot trotzdem nur 6 Siegpunkte wert.) Hast du am Ende sowohl weniger als 12 Holz als auch weniger als 15 Gold im eigenen Vorrat, ist das Depot keine Siegpunkte wert.

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).

Dock (Dorsch, C345; Baukosten: 6 Holz, 2 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Dock 7 Siegpunkte wert, falls sich dann 3 (oder mehr) Slups oder 3 (oder 4) Kutter oder 3 Schoner auf deiner Fischfangleiste befinden. Hast du am Ende von jeder Schiffart nur höchstens 2 Schiffe, ist das Dock keine Siegpunkte wert.

Dockhaus (Dorsch, B321; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische; 0 SP)

Nimm dir, sofern das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer ist, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Schoner vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege den Schoner in deine Rücklagen. (Dieser Schoner ist wie jede andere Ware in deinen Rücklagen – er verhindert insbesondere nicht, dass weitere Waren dort hinzukommen können.) Sind alle Schoner bereits vergriffen oder liegen in deinen Rücklagen Waren oder andere Dinge, entfällt die Funktion des Dockhauses. (Du kannst nicht ersatzweise eine Slup oder einen Kutter nehmen.) Ansonsten gilt der Erwerb dieses Schoners als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“ aus dem Hering-Deck). Lege den Schoner, sobald du deine Rücklagen das nächste Mal leerst, rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sollte zu diesem Zeitpunkt auf deiner Fischfangleiste kein Platz mehr für den Schoner sein, musst du ihn zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste legen (von dort kann er erneut erworben werden). Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommst du die Siegpunkte für den Schoner nur, wenn er dann auf deiner Fischfangleiste liegt.

Dockverwaltung (Forelle, C647; Baukosten: 5 Holz, 2 Fische, 3 Gold; 0 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Dockverwaltung 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 deine Fangmenge am Ende beträgt. (Hast du beispielsweise 3 Waldstreifen und eine Fangmenge von 5, so bringt dir die Dockverwaltung 5 Siegpunkte.) Hast du am Ende keine Waldstreifen, ist die Dockverwaltung keine Siegpunkte wert.

Dom (Forelle, C645; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 4 Gold; 7 SP)

Nimm dir, sobald sich (mindestens) 8 Fische in deinen Rücklagen und außerdem (mindestens) 12 Holz in deinem eigenen Vorrat befinden, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du bereits (mindestens) 8 Fische in den Rücklagen sowie (mindestens) 12 Holz in deinem Vorrat, wenn du den Dom baust, so erhältst du das Gold sofort.

Dorfkirche (Hering, C150; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 3 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Dorfkirche 7 Siegpunkte wert, falls du dann mindestens 9 Gebäude hast (einschließlich der Dorfkirche). Hast du am Ende nur 8 Gebäude oder weniger, ist die Dorfkirche keine Siegpunkte wert. Es zählen alle deine Gebäude, also auch solche, die du nicht auf Baufeldern gebaut hast (z. B. das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck).

Dorfzentrum (Hering, A108; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Slup vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege die Slup rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr für die Slup, entfällt dieser Teil der Funktion des Dorfzentrums. Ansonsten gilt der Erwerb dieser Slup als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“).

Davor und/oder danach kannst du sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) bis zu zweimal eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Nimm dir dabei wie üblich jeweils eine sichtbare Ältestenkarte vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege sie auf einen freien Platz deines Ältestenrats. (Gegebenenfalls werden bei jeder dieser zwei Aktionen andere Gebäude aktiv, z. B. der „Ferienort“ aus dem Dorsch-Deck.) Allerdings darfst du diese neuen Ältesten nicht sofort nutzen (sondern frühestens ab deinem nächsten Spielzug mittels einer Arbeitskraft). Hast du nur noch einen freien Platz in deinem Ältestenrat, kannst du auch nur eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ nutzen und die zweite verfällt. Hast du keine freien Plätze mehr, entfällt dieser Teil der Funktion des Dorfzentrums. Insgesamt schenkt dir das Dorfzentrum also drei Aktionen, die du in beliebiger Reihenfolge nutzen kannst.

E

Einsiedelei (Dorsch, C341; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 5 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommst du für das Gold in deinem eigenen Vorrat keine Siegpunkte. (Du kannst dies auch nicht verhindern.) Allerdings gilt das nur für die Siegpunkte, die du regulär für Gold bekämost. Geben dir andere Gebäude (wie z. B. der „Marktturm“ aus dem Makrelen-Deck) direkt oder indirekt Siegpunkte für Gold, so bekommst du diese Siegpunkte trotzdem.

Etablissement (Scholle, B431; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 5 SP)

Das Etablissement darf nicht auf ein reguläres Baufeld deines Hafenplans gebaut werden, sondern muss auf dein Rücklagenfeld gelegt werden. Dabei gehen alle Waren verloren, die sich momentan auf dem Rücklagenfeld befinden. Im weiteren Verlauf des Spiels kannst du keine Waren mehr in die Rücklagen legen. (Du darfst Waren, die du in die Rücklagen legen sollst, nicht stattdessen in deinen eigenen Vorrat legen.) Die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ kannst du nicht mehr nutzen. Bei der Verteilung des Fischfangs musst du den vierten Schritt der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, überspringen. (In Kombination mit dem Gebäude „Fischmehlwerk“ bedeutet das, dass du alle überzähligen Fische der Fangzeit direkt in deinen eigenen Vorrat erhältst.)

Exporthalle (Scholle, A416; Baukosten: 3 Holz; 2 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ bis zu 3 Fische aus deinen Rücklagen nehmen und in deinen eigenen Vorrat verschieben. Das gilt auch, wenn du das Schiff als Folgeaktion einer anderen Aktion baust (z. B. über ein Gebäude wie den „Bootsverleih“, das „Trackendock“ oder den „Yachthafen“).

F

Fährreederei (Scholle, C442; Baukosten: 5 Holz, 2 Fische; 2 SP)

Nimm dir, sobald du (mindestens) zwei Schoner hast, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du in dem Moment, in dem du die Fährreederei baust, bereits 2 oder mehr Schoner, erhältst du das Gold sofort. Du kannst diesen Vorteil nur einmal im Spiel erhalten. Auch wenn du im weiteren Spielverlauf Schoner wieder abgibst (z. B. zu fünf über den Ältesten „Schiffseigner“) und später wieder auf 2 Schoner kommst, erhältst du kein weiteres Gold durch die Fährreederei.

Farm (Scholle, B432; Baukosten: 3 Holz, 2 Fische; 0, 3, 6, 9 oder 12 SP)

Wie viele Siegpunkte die Farm bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele der bis zu vier waagrecht oder senkrecht (*aber nicht diagonal*) zur Farm benachbarten Baufelder dann noch frei sind. Jedes dieser Baufelder trägt 3 Siegpunkte zum Wert der Farm bei. (Die Farm kann also höchstens 12 Siegpunkte wert sein.) Beachte, dass diese freien Baufelder nichtsdestotrotz mit je 1 Minuspunkt in die Wertung eingehen. (Sie zählen sogar je 2 Minuspunkte, wenn du auch die „Bank“ aus dem Dorsch-Deck gebaut 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*).

Ferienort (Dorsch, A302; Baukosten: keine; 0 SP)

Immer bevor du die Aktion „Ältestenkarte nehmen“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine erste Arbeitskraft einsetzt, musst du vorher nach Möglichkeit 1 Fisch aus deinem eigenen Vorrat abgeben und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Wenn du gerade keinen Fisch im eigenen Vorrat hast, brauchst du ihn auch nicht abzugeben.) Immer bevor du die Aktion „Ältestenkarte nehmen“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine zweite oder dritte Arbeitskraft einsetzt, erhältst du vorher 1 bzw. 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat. Das alles gilt auch, wenn du die Aktion „Ältestenkarte nehmen“ als Folgeaktion einer anderen Aktion nutzt (z. B. über ein Gebäude wie den „Festsaal“ oder die „Parkhütte“). Nutzt du die Aktion „Ältestenkarte nehmen“ mehrmals (z. B. über das Gebäude „Dorfzentrum“ aus dem Hering-Deck), kommt dies entsprechend mehrmals zum Tragen.

Festsaal (Dorsch, C347; Baukosten: 3 Holz, 4 Fische, 2 Gold; 4 oder 6 SP)

Du kannst sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Nimm dir dabei wie üblich eine sichtbare Ältestenkarte vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege sie auf einen freien Platz deines Ältestenrats. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Ferienort“.) Allerdings darfst du diese neue Ältestenkarte nicht sofort nutzen (*sondern frühestens ab deinem nächsten Spielzug mittels einer Arbeitskraft*). Hast du keine freien Plätze mehr im Ältestenrat, entfällt die Funktion des Festsaals. Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Festsaal 6 Siegpunkte wert, falls dann keine Ältesten mehr auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste liegen. Ansonsten ist der Festsaal nur 4 Siegpunkte wert. **Im Solospiel darfst du vor jedem Gebäudebau, den du fortan durchführst, eine Ältestenkarte vom Ablageplan für Schiffe und Älteste ganz aus dem Spiel nehmen (ansonsten könntest du für den Festsaal niemals 6 Siegpunkte bekommen).**

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 einer Ältestenkarte 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 von der Ältestenkarte.) 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.)

Fischdarre (Scholle, A411; Baukosten: 1 Holz; 1 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie du nach dem Bau der Fischdarre Warenpaare aus Holz und Gold im eigenen Vorrat vorweisen kannst. Lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Anders ausgedrückt erhältst du so viele Fische, wie du Holz oder Gold hast – je nachdem, wovon du weniger besitzt. Du musst für die Fische kein Holz oder Gold abgeben.) Hast du gerade kein Holz oder Gold im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Fischdarre.

Fischerei (Dorsch, C348; Baukosten: 10 Fische; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Fischerei 7 Siegpunkte wert, falls sich dann genau 2 Slups, 2 Kutter und 1 Schoner auf deiner Fischfangleiste befinden. (Sie brauchen nicht in genau dieser Reihenfolge zu liegen. Mit diesen Schiffen ist deine Fischfangleiste vollständig gefüllt.) Hast du am Ende nicht exakt diese Schiffe auf deiner Fischfangleiste, ist die Fischerei keine Siegpunkte wert.

Fischereiamt (Scholle, B427; Baukosten: 5 Gold; 3 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) pro Slup auf deiner Fischfangleiste 2 Holz und 2 Fische sowie pro Kutter 6 Holz und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese Waren in deinen eigenen Vorrat. (Für deine Schoner sowie das vorgedruckte Katboot erhältst du keine Waren.) Dabei ist es egal, ob und welche Waren du für diese Schiffe ursprünglich bezahlt hast. (Du erhältst unabhängig davon die aufgedruckten Baukosten ausbezahlt.) Hast du weder Slups noch Kutter, entfällt die Funktion des Fischereiamts. (Es spielt keine Rolle, ob du vor dem Bau des Fischereiamts irgendwann einmal Slups oder Kutter hattest.)

Fischereikonzerne (Forelle, C648; Baukosten: 5 Holz, 2 Gold; 4-7 SP)

Wie viele Siegpunkte der Fischereikonzerne bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele Fische sich dann in deinem eigenen Vorrat befinden. Bei 4 oder weniger Fischen beträgt der Wert 4 Siegpunkte, bei 5-9 Fischen beträgt er 5 Siegpunkte, bei 10-14 Fischen beträgt er 6 Siegpunkte und bei 15 oder mehr Fischen sogar 7 Siegpunkte.

Fischerhaus (Hering, A116; Baukosten: 2 Gold; 2 SP)

Ab deinem nächsten Spielzug gilt: Du kannst nach jeder Aktion, für die du eine Arbeitskraft einsetzt, eine Aktion „Fisch servieren“ durchführen, ohne eine weitere Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings darfst du bei dieser Aktion „Fisch servieren“ höchstens einen Teller befüllen (*im Gegensatz zum gleichnamigen Aktionsfeld auf dem Aktionsplan, auf dem du mehrere Teller befüllen kannst*). Nimm dir für den befüllten Teller wie üblich 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Die Funktion des Fischerhauses gilt nicht für Folgeaktionen, die sich aus der Arbeitskraftaktion ergeben (z. B. durch Gebäude geschenkte Aktionen).

Fischerhütte (Makrele, A203; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)

Bei der Verteilung des Fischfangs (*während der Fangzeit oder bei der Ältestenkarte „Teichbauer“*) kannst du den dritten Schritt der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, gleich zweimal durchlaufen. (Das bedeutet, die Anteile in deiner Farbe, die du selbst besitzt, erhalten im dritten Schritt je zwei Fische.)

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.

Fischhandlung (Makrele, A204; Baukosten: 2 Holz; 0 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (*und so oft du willst*), außer während einer anderen Aktion, 3 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*).

Fischhaus (Makrele, C244; Baukosten: 4 Holz, 3-24 Fische; 7 SP)

Wie viele Fische du für das Fischhaus bezahlen musst, entspricht der Summe aus deiner Fangmenge und der Fangmenge einer anderen Person deiner Wahl. **Im Solospiel zählt nur deine eigene Fangmenge.** Das Fischhaus hat keine Funktion.

Fischimbiss (Scholle, A404; Baukosten: 2 Holz; 0 SP)

Nimm dir, sofern du nach dem Bau des Fischimbisses mindestens 12 Fische im eigenen Vorrat hast, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (*Es spielt keine Rolle, ob du die 12 Fische schon vor dem Bau des Fischimbisses hattest oder erst in Folge der Bauaktion zusammenbekommen hast – z. B. über das Gebäude „Anglerufer“.*) Hast du nur 11 oder weniger Fische im Vorrat, entfällt die Funktion des Fischimbisses.

Fischlokal (Scholle, C443; Baukosten: 3 Holz, 25 Fische, 3 Gold; 2 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du freie Felder auf deiner Fischangleiste hast, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (*Beachte, dass die zweite Zahl „12“ ganz rechts auf deiner Fischangleiste nicht als Feld zählt. Das Fischlokal kann dir höchstens 13 Gold einbringen.*)

Fischmarkt (Hering, C144; Baukosten: 2 Holz, 25 Fische; 3 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Fischmehlwerk (Scholle, B428; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Bei der Verteilung des Fischfangs (*während der Fangzeit oder im Rahmen der Aktion des Ältesten „Teichbauer“*) kannst du die Fische, die du im fünften Schritt der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, normalerweise in den allgemeinen Vorrat zurückgeben müsstest, stattdessen in deinen eigenen Vorrat legen. (*Du behältst also den Beifang selbst. Dabei ist es egal, ob du einen oder mehrere der Schritte 1-4 übersprungen hast.*)

Fischstand (Hering, A103; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.

Flößerei (Hering, A109; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (*und nicht in deinen eigenen Vorrat*). (*Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt.*)

Forstamt (Scholle, A405; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 0 SP)

Nimm dir, sobald du das nächste Mal keine Waldstreifen mehr auf deinem Hafenplan hast, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Außerdem kannst du dann einen Waldstreifen auf ein freies Doppelfeld legen. (*Dies gilt nicht als Aktion „Aufforsten“.* Beachte, dass du im Unterschied zur Aktion „Aufforsten“ nur einen Waldstreifen legen kannst.) Hast du in dem Moment, in dem du das Forstamt baust, gerade keine Waldstreifen, erhältst du das Gold und den Waldstreifen sofort. Du kannst diesen Vorteil nur einmal im Spiel erhalten. Auch wenn du es erneut schaffst, auf 0 Waldstreifen zu kommen, erhältst du das Gold und den Waldstreifen nicht noch einmal.

Forstbetrieb (Dorsch, A307; Baukosten: 1 Fisch, 2 Gold; 1 SP)

Nimm dir immer, wenn du eines der Aktionsfelder „Abholzen“, „Durchforsten“ oder „Aufforsten“ mit einer Arbeitskraft nutzt, sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (*und nicht in deinen eigenen Vorrat*). Das gilt nicht, wenn du die Aktionen „Abholzen“, „Durchforsten“ oder „Aufforsten“ nutzt, ohne eine Arbeitskraft auf das entsprechende Aktionsfeld zu setzen. (*Somit kommt die Funktion des Forstbetriebes nicht zum Einsatz, wenn du die genannten Aktionen mittels einer Ältestenkarte, eines Gebäudes oder – im Spiel zu viert und zu fünft – des Nachahmungsfeldes nutzt.*)

Försterei (Makrele, B227; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Du kannst unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Durchforsten“ auf genau ein Doppelfeld, auf dem sich bereits ein oder mehrere Waldstreifen befinden, genau einen weiteren Waldstreifen legen. (*Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Durchforsten“ nutzt. Es kann sein, dass dadurch mehr als zwei Waldstreifen auf einem Doppelfeld liegen. Denk daran, dass Waldstreifen nicht überstehen dürfen.*) Dadurch, dass der Waldstreifen vor der Aktion „Durchforsten“ gelegt wird, zählt er bei der anschließenden Aktion mit. (*Die Funktion der Försterei gilt nicht als Aktion „Aufforsten“.*)

Försterhütte (Makrele, A205; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 0 SP)

Du kannst sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) auf jedes Doppelfeld deines Hafenplans, auf dem sich bereits mindestens ein Waldstreifen befindet, genau einen weiteren Waldstreifen legen. (*Dies gilt nicht als Aktion „Aufforsten“.* Es kann sein, dass dadurch mehr als zwei Waldstreifen auf einem Doppelfeld liegen. Denk daran, dass Waldstreifen nicht überstehen dürfen.) Entscheide selbst, auf welche bewaldeten Doppelfelder du die Funktion der Försterhütte anwenden möchtest. (*Du musst nicht alle bewaldeten Doppelfelder mit einem zusätzlichen Waldstreifen belegen.*) Hast du gerade keine Waldstreifen, entfällt die Funktion der Försterhütte.

Forsthaus (Hering, A110; Baukosten: 3 Holz; 1 SP)

Du kannst sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings musst du bei dieser Aktion „Aufforsten“ genau 4 Waldstreifen (*statt der üblichen zwei*) auf ein freies Doppelfeld legen. (*Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Waldseehütte“.*) Hast du gerade kein freies Doppelfeld, entfällt die Funktion des Forsthauses.

Forstheim (Dorsch, C351; Baukosten: 1 Holz, 2 Fische; 0 oder 3 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Forstheim 3 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 3 Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden. (*Dabei ist es egal, auf wie vielen unterschiedlichen Doppelfeldern die Waldstreifen liegen. Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.*) Hast du am Ende nur 2 oder weniger Waldstreifen, ist das Forstheim keine Siegpunkte wert.

Forsthof (Scholle, C449; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 0 oder 5 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Forsthof 5 Siegpunkte wert, falls dann noch mindestens 3 Doppelfelder deines Hafenplans mit Waldstreifen belegt sind. (Die Anzahl der Waldstreifen, die auf den Doppelfeldern liegen, ist irrelevant.) Hast du am Ende 2 oder weniger bewaldete Doppelfelder, ist der Forsthof keine Siegpunkte wert. (Beachte, dass dir somit höchstens 4 Baufelder für weitere Gebäude zur Verfügung stehen, wenn du Siegpunkte über den Forsthof bekommen möchtest.)

Forsthütte (Dorsch, A311; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 2 SP)

Du kannst immer, wenn du eine Aktion „Aufforsten“ nutzt, genau einen zusätzlichen Waldstreifen auf das neu bewaldete Doppelfeld legen. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt. Den zusätzlichen Waldstreifen auszulegen, stellt keine eigene Aktion „Aufforsten“ dar.) Normalerweise bedeutet das, du kannst 3 statt 2 Waldstreifen auf ein freies Doppelfeld legen. (Beim Gebäude „Forsthaus“ aus dem Hering-Deck könntest du dann 5 statt 4 Waldstreifen auf ein freies Doppelfeld legen.)

Forstlager (Dorsch, A301; Baukosten: 2 Fische; 0 SP)

Nimm dir immer, wenn du einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst, sofort danach 1 Holz und 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und den Fisch in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Entfernst du in einem Spielzug mehrere Waldstreifen auf einmal, erhältst du entsprechend viel Holz und Fisch. (Beachte die Obergrenze für Fische in den Rücklagen.) Baust du das Forstlager über die Funktion der Ältesten „Bauherr“ oder „Baumeister“ (bzw. zu fünft über den „Bauschreiner“), erhältst du den Vorteil nicht rückwirkend (denn du entfernst die Waldstreifen, bevor du das Forstlager baust).

Forstverwaltung (Dorsch, B330; Baukosten: 1-11 Holz, 1-11 Fische; 5 SP)

Wie viel Holz und wie viele Fische du jeweils für die Forstverwaltung bezahlen musst, entspricht der Anzahl der Baufelder auf deinem Hafenplan, die nicht mit Waldstreifen abgedeckt sind (also entweder freie Baufelder sind oder ein Gebäude enthalten). Die Forstverwaltung hat keine Funktion.

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 für 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.

Freiwilligenheim (Besøkende, A710; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Außerdem kannst du nun immer, wenn du eine Aktion „Aufforsten“ nutzt, anstatt der üblichen zwei Waldstreifen bis zu so viele Waldstreifen legen, wie sich Gäste in deinem persönlichen Vorrat befinden. (Das Freiwilligenheim bringt dir also erst etwas, wenn du mindestens 3 Gäste im eigenen Vorrat hast. Alle Waldstreifen werden dabei auf demselben Doppelfeld gestapelt. Du kannst auch weniger Waldstreifen stapeln, als du Gäste im eigenen Vorrat hast. Du musst hierfür keine Gäste abgeben. Zudem ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt.)

Friedhof (Besøkende, C754; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 4 Gold; 0 oder mehr SP)

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) alle Ältestenkarten aus deinem Ältestenrat unter den Friedhof. (Entweder legst du wortwörtlich alle deine Ältesten unter den Friedhof oder du verzichtest auf die Funktion und legst keine darunter. Hast du über die „Hütte im Wald“ eine sechste Ältestenkarte, so musst du auch diese hierunterlegen. Du kannst die Ältesten unter dem Friedhof nicht mehr nutzen.) Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Friedhof doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich Älteste unter ihm befinden. Liegen keine Ältesten darunter, ist der Friedhof keine Siegpunkte wert.

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 unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Ältestenkarte 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.)

G

Gärtnerei (Makrele, C242; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

Du kannst unmittelbar vor der Wertung die aufgedruckten Minuspunkte auf den freien Baufeldern deines Hafenplans mit jeweils 1 Holzmarke aus deinem eigenen Vorrat abdecken. Auf diese Weise verhinderst du die Minuspunkte bei der Wertung. (Du bekommst sie gar nicht erst, was für Gebäude wie z. B. die „Bank“ aus dem Dorsch-Deck relevant ist.) Das so auf deinem Hafenplan abgelegte Holz kannst du nicht für andere Effekte geltend machen.

Geisterhaus (Besøkende, B724; Baukosten: 1-7 Holz, 1-7 Fische; 0 SP)

Wie viel Holz und wie viele Fische du jeweils für das Geisterhaus bezahlen musst, hängt davon ab, in welcher Runde ihr euch befindet. In Runde 1 kostet es 1 Holz und 1 Fisch, in Runde 2 kostet es 2 Holz und 2 Fische usw.

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)

1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Entferne außerdem sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) alle Ältestenkarten aus deinem Ältestenrat und nimm sie aus dem Spiel. (Lege sie auf keinen Fall auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste zurück.) Nimm dir dafür so viele Fische und so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Ältestenkarten entfernt hast, und lege die Fische und das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Entweder entfernst du wortwörtlich alle deine Ältesten oder du verzichtest auf die Funktion des Geisterhauses und entfernst keine. Hast du über die „Hütte im Wald“ eine sechste Ältestenkarte, so musst du auch diese abgeben.)

Geisterschiff (Besøkende, B729; Baukosten: 3 Holz, 6 Fische; 2 SP)

Das Geisterschiff gilt trotz seines Namens nicht als Schiff, sondern als Gebäude, und wird regulär auf ein freies Baufeld gebaut. Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Rücke außerdem das Schiff, das sich auf deiner Fischfangleiste am weitesten rechts befindet, um drei Felder nach rechts vor. (Nur zu diesem Zweck darfst du den „Hochseetrawler“ als Schiff zählen.) Die links von diesem Schiff entstandene Lücke gilt als (vom Geisterschiff) belegt. Passe immer, wenn du ein neues Schiff auf deine Fischfangleiste legst oder von dieser entfernst (z. B. zu fünft über den Ältesten „Schiffseigner“), die Position der Lücke an, so dass sie sich immer links von deinem am weitesten rechts liegenden Schiff befindet. Solange sich keine Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden oder weniger als drei Felder frei sind, entfällt die Funktion des Geisterschiffes (zeitweise). (Du kannst auf die Funktion des Geisterschiffes jederzeit verzichten, um beispielsweise ein echtes Schiff zu bauen oder über die „Hafenkette“ mehr Holz zu erhalten.)

Gemeindebüro (Scholle, A412; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Nimm dir immer, wenn du eine Arbeitskraft auf eine Ältestenkarte setzt, noch bevor du die Aktion der Ältestenkarte durchführst, 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Die 2 Holz stehen dir also für die Aktion der Ältestenkarte zur Verfügung.) Das gilt nicht auf dem Aktionsfeld „Ältestenkarte nehmen“, auch wenn du die darüber erhaltene Ältestenkarte sofort nutzt (denn du setzt die Arbeitskraft dabei nicht auf die Ältestenkarte, sondern auf das Aktionsfeld).

Gemeindehaus (Forelle, C641; Baukosten: 4 Holz; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) je nachdem, wie viele Älteste sich in deinem Ältestenrat befinden, Fische und Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische und das Gold in deinen eigenen Vorrat: Bei 2 Ältesten erhältst du 7 Fische und 1 Gold, bei 3 Ältesten 5 Fische und 2 Gold, bei 4 Ältesten 3 Fische und 3 Gold und bei 5 Ältesten 1 Fisch und 4 Gold. (Du kannst dir bei 3 oder mehr Ältesten nicht auf Kosten von Gold mehr Fische nehmen. Hast du über das Gebäude „Hütte im Wald“ aus dem Besøkende-Deck sogar 6 Älteste, erhältst du 1 Fisch und 4 Gold wie bei 5 Ältesten.) Hast du gerade keine oder nur eine Ältestenkarte, entfällt die Funktion des Gemeindehauses.

Gemeindesaal (Forelle, A604; Baukosten: 3 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

Du kannst immer, bevor du eine Ältestenkarte nutzt, eine Aktion „Fisch servieren“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings darfst du bei dieser Aktion „Fisch servieren“ höchstens 4 Fische abgeben (im Gegensatz zum gleichnamigen Aktionsfeld auf dem Aktionsplan, auf dem du beliebig viel Fisch servieren kannst). Nimm dir für jeden Teller, den du neu befüllst, wie üblich 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Insbesondere ermöglicht dir der Gemeindesaal, eine Ältestenkarte zu nutzen, wenn die Festtafel gerade keinen Fisch enthält, indem du den für die Ältestenkarte benötigten Fisch über die hier geschenkte Aktion „Fisch servieren“ auf die Festtafel bringst.

Gleiter (Besøkende, C741; Baukosten: 4 Holz, 2 Gold; -1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)

1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Du kannst am Ende jeder Runde (einschließlich der Runde, in der du den Gleiter baust), nachdem alle Personen drei Spielzüge durchgeführt haben, einen vierten Spielzug durchführen. Lege dazu 1 Gast aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück und nutze dann eine freie Aktion, d. h., entweder ein Aktionsfeld auf dem Aktionsplan (oder – im Solospiel bzw. im Spiel zu viert und fünft – auf dem Nachahmungsplättchen), das noch nicht vollständig besetzt ist, oder eine freie Ältestenkarte in deinem Ältestenrat (bzw. dem Ältestenrat einer anderen Person, sofern du auch im Besitz der „Skulptur“ bist). (Bist du auch im Besitz der „Burg“ aus dem Hering-Deck, kannst du in der letzten Runde deine zusätzlichen Spielzüge in einer Reihenfolge deiner Wahl durchführen. Besitzt eine andere Person die „Burg“, führt ihr eure zusätzlichen Spielzüge in Spielreihenfolge durch.)

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 abzugeben. Bei einer ungeraden Zahl von Gold im eigenen Vorrat wird abgerundet.) Hast du gerade 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 unmittelbar 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.)

Grundschule (Forelle, B625; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir, sobald sich (mindestens) 6 A- und/oder 4 B- und/oder 3 C-Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Holz und 5 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Du brauchst nur eine dieser drei Bedingungen zu erfüllen, um die Waren zu erhalten. Erfüllst du später auch eine der anderen Bedingungen, hast du hierüber keinen weiteren Vorteil.) Hast du bereits 6 A-, 4 B- oder 3 C-Gebäude, nachdem du die Grundschule gebaut hast, erhältst du das Holz und die Fische sofort.

Gurtpfosten (Besøkende, C753; Baukosten: 8 Holz, 0 oder mehr Gold; 0 oder 7-9 SP)

Wie viel Gold du für die Gurtpfosten bezahlen musst, hängt davon ab, wie viele Gäste sich gerade in deinem eigenen Vorrat befinden. (Hast du gerade keine Gäste im eigenen Vorrat, kosten dich die Gurtpfosten lediglich 8 Holz.) Wie viele Siegpunkte die Gurtpfosten bei der Wertung am Ende des Spiels wert sind, hängt davon ab, wie viele Gäste sich dann in deinem eigenen Vorrat befinden. Bei 3 Gästen im eigenen Vorrat beträgt der Wert 7 Siegpunkte, bei 4 Gästen 8 Siegpunkte und bei 5 oder mehr Gästen sogar 9 Siegpunkte. Hast du am Ende 2 oder weniger Gäste im eigenen Vorrat, sind die Gurtpfosten keine Siegpunkte wert.

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.

H

Hafenamt (Scholle, B424; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn das letzte Schiff einer Art (*Slup, Kutter oder Schoner*) vom Ablageplan für Schiffe und Älteste genommen wird (*wodurch diese Schifffahrt vorerst ausverkauft ist*), unmittelbar danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Dabei ist es egal, wer das letzte Schiff einer Art nimmt. (*Du kannst das Gold also auch im Spielzug einer anderen Person erhalten.*) Ebenso ist es egal, ob das Schiff im Rahmen einer Aktion „Schiffbau“ oder einer Gebäudefunktion vergeben wird (z. B. über die „Netzweberei“). Beachte, dass der Effekt des Hafenamts nicht auf 1 Gold pro Schifffahrt beschränkt ist. So können Schiffe über andere Effekte (z. B. über den „Yachthafen“) wieder verfügbar werden, obwohl sie zwischenzeitlich ausverkauft waren.

Hafenanlage (Hering, C151; Baukosten: 10 Holz, 5 Gold; 2-14 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Hafenanlage doppelt so viele Punkte wert, wie sich dann Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. (*Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Die Hafenanlage kann also höchstens 14 Siegpunkte – im Solospiel und im Spiel zu zweit nur 12 Siegpunkte – wert sein. Beachte, dass das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck kein Schiff ist, auch wenn es auf der Fischfangleiste liegt.*)

Hafenbecken (Lachs, A516; Baukosten: 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir unmittelbar 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.

Hafenfiliale (Forelle, B626; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir, sobald deine Fangmenge 11 beträgt oder überschreitet, obwohl dir (*mindestens*) eine der drei Schiffarten (*Slup, Kutter, Schoner*) fehlt, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Beträgt deine Fangmenge bereits 11 oder mehr, wenn du die Hafenfiliale baust, erhältst du das Gold sofort, es sei denn, es befinden sich Schiffe aller drei Schiffarten auf deiner Fischfangleiste. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“ aus dem Makrelen-Deck) sowie im Spiel zu fünft den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch du Schiffe loswerden kannst und deine Fangmenge unter 11 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 11 oder mehr, erhältst du über die Hafenfiliale nur dann Gold, wenn du es zuvor noch nicht erhalten hast (z. B., *weil du zuvor alle drei Schiffarten besessen hast*).

Hafengelände (Dorsch, B324; Baukosten: 1 Gold; 1 SP)

Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) doppelt so viele Fische, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, sowie genauso viel Holz, wie sich Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden, und lege die Fische und das Holz in deinen eigenen Vorrat. (*Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.*) Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. (*Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat sowie die Felder auf der Fischfangleiste begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 10 Fische und 7 Holz – im Solospiel und im Spiel zu zweit 10 Fische und nur 6 Holz – erhalten.*)

Hafengrill (Forelle, C649; Baukosten: 3 Holz, 2 Gold; 1-7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Hafengrill so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. Allerdings musst du für jedes Schiff, für das du hierüber Siegpunkte bekommen möchtest, 2 Fische aus deinem eigenen Vorrat abgeben und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (*Du kannst diese Fische auch alternativ zur Kennzeichnung auf die Schiffe legen, die du für den Hafengrill geltend machen möchtest. Auf jeden Fall gehen diese Fische nicht mehr in die Wertung anderer Gebäude wie dem „Fischereikonzern“, der „Klosterkammer“ oder dem „Ratsgebäude“ ein. Beachte, dass 7 Siegpunkte für den Hafengrill nur im Spiel ab 3 Personen möglich sind.*)

Hafenkette (Besøkende; A708; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 1 SP)

Lege sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) auf jedes freie Feld deiner Fischfangleiste jeweils 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Verschiebe dann immer, unmittelbar bevor du ein Schiff auf diese Felder der Fischfangleiste legst, das jeweilige Holz in deinen eigenen Vorrat. (*Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat. Gegebenenfalls verfällt das Holz und kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.*) Du erhältst das Holz noch, bevor du die Baukosten des Schiffes bezahlen musst. Insbesondere ermöglicht dir die Hafenkette, ein Schiff zu wählen, dass du dir nicht leisten kannst, sofern du es dir nach Erhalt des Holzes doch leisten kannst. Holz, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt in den allgemeinen Vorrat zurück. Sind alle Felder deiner Fischfangleiste belegt, entfällt die Funktion der Hafenkette.

Hafenpark (Dorsch, B322; Baukosten: 1 Fisch; 0 SP)

Nimm dir, sobald sich mindestens 3 Älteste in deinem Ältestenrat befinden, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 3 Holz und 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und das Gold in deine Rücklagen (*und nicht in deinen eigenen Vorrat*). Hast du bereits 3 oder mehr Älteste, wenn du den Hafenpark baust, erhältst du die Waren sofort.

Hafentor (Makrele, C248; Baukosten: 3 Holz, 3 Gold; 0 oder 6 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Hafentor 6 Siegpunkte wert, falls dann kein Feld deiner Fischfangleiste mehr frei ist. Die Fischfangleiste muss dabei nicht notwendigerweise nur mit Schiffen belegt sein (z. B. *kann dort auch das Gebäude „Pfahlhaus“ liegen*). Ist am Ende mindestens ein Feld deiner Fischfangleiste noch frei, ist das Hafentor keine Siegpunkte wert.

Hamenfischerei (Hering, C152; Baukosten: wahlweise 10 Holz oder 12 Fische; 0 oder 5 SP)

Du kannst die Hamenfischerei wahlweise mit Holz oder mit Fischen bauen. Bei der Wertung am Ende des Spiels ist sie 5 Siegpunkte wert, falls deine Fangmenge dann 12 beträgt. Hast du am Ende eine Fangmenge von 11 oder weniger, ist die Hamenfischerei keine Siegpunkte wert. (*Beachte, dass die Fangmenge 12 zweimal auf der Fischfangleiste vorkommt.*)

Häuptlingshaus (Makrele, A215; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn du eine neue Ältestenkarte in deinen Ältestenrat legst, sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (*und nicht in deinen eigenen Vorrat*).

Häuserblock (Forelle, C650; Baukosten: 1 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Häuserblock 7 Siegpunkte wert, falls dann 9 Gebäude so auf deinem Hafenplan liegen, dass sie zusammen ein Rechteck bilden, das drei Zeilen hoch und drei Spalten breit ist. (Der Häuserblock darf Teil des Rechtecks sein, muss es aber nicht. Im Normalfall ist dies nur in den Spalten 2-4 deines Hafenplans möglich. Mit dem „Etablissement“ aus dem Schollen-Deck könntest du das auch in den Spalten 1-3 hinbekommen.) Hast du am Ende 8 oder weniger Gebäude oder bilden diese kein 3x3 Felder großes Rechteck, ist der Häuserblock keine Siegpunkte wert.



Beispiel zum Häuserblock

Helling (Hering, A111; Baukosten: 1 Gold; 1 SP)

Jedes Schiff, das du fortan baust, kostet dich nach Möglichkeit 2 Holz weniger. (Eine Slup kostet somit 2 Fische, ein Kutter 4 Holz und 1 Gold und ein Schoner 6 Holz und 8 Fische, es sei denn, du baust ihn für 4 Gold.) Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken (z. B. das „Schiffskontor“). Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen.

Herd (Besøkende, A717; Baukosten: 1 Holz; 6 SP)

Zu Beginn der Fangzeit einer jeden Runde musst du wahlweise 2 Holz aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen oder den Herd aus dem Spiel nehmen. Du kannst diese laufenden Kosten nicht mit Gästen begleichen. (Folglich hat der Herd effektive Baukosten von bis zu 13 Holz, wenn du ihn bereits in der ersten Runde baust.)

Herrenhaus (Hering, C153; Baukosten: 3 Holz, 2 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Herrenhaus 7 Siegpunkte wert, falls du dann mindestens 6 realisierte Anteile hast (von denen jeder selbst 1 Siegpunkt wert ist). Es ist dabei egal, welche Farbe die Anteile haben. „Noch nicht realisierte Anteile“ zählen jedoch nicht dazu. Hast du nur 5 realisierte Anteile oder weniger, ist das Herrenhaus keine Siegpunkte wert. **Im Solospiel bekommst du die 7 Punkte, wenn du alle 5 Anteile realisiert hast.**

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 für 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.

Hochseefischerei (Forelle, C651; Baukosten: 7 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 0, 5 oder 7-9 SP)

Wie viele Siegpunkte die Hochseefischerei bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele Fische sich dann in deinen Rücklagen befinden. Bei 5 Fischen beträgt der Wert 5 Siegpunkte, bei 6 Fischen beträgt er 7 Siegpunkte, bei 7 Fischen beträgt er 8 Siegpunkte und bei 8 (oder mehr) Fischen sogar 9 Siegpunkte. Hast du am Ende 4 oder weniger Fische in den Rücklagen, ist die Hochseefischerei keine Siegpunkte wert.

Hochseetrawler (Besøkende, A716; Baukosten: 5 Holz, 5 Fische; 3 SP)

Du darfst den Hochseetrawler nur bauen, wenn noch (mindestens) vier Felder deiner Fischfangleiste frei sind. Lege ihn dann rechts an deine Schiffe an, als wäre er ein Schiff. Dies gilt als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. das „Reisebüro“ oder der „Tretbootfahrer“). Trotzdem bleibt der Hochseetrawler ein Gebäude und zählt nicht als Schiff. Dadurch, dass der Hochseetrawler auf der Fischfangleiste und nicht auf einem Baufeld liegt, gilt er als nicht benachbart zu sämtlichen Baufeldern, auch nicht zu den direkt darüber liegenden.

Hof (Hering, A104; Baukosten: 2 Fische; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 2 Gold und 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat).

Hoflieferant (Makrele, A216; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 2 SP)

Du kannst immer, bevor du eine Ältestenkarte nutzt, eine Aktion „Fisch servieren“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings darfst du bei dieser Aktion „Fisch servieren“ höchstens einen Teller befüllen (im Gegensatz zum gleichnamigen Aktionsfeld auf dem Aktionsplan, auf dem du mehrere Teller befüllen kannst). Nimm dir für den befüllten Teller wie üblich 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Insbesondere ermöglicht dir der Hoflieferant, eine Ältestenkarte zu nutzen, wenn die Festtafel gerade keinen Fisch enthält, indem du den für die Ältestenaktion benötigten Fisch über die hier geschenkte Aktion „Fisch servieren“ auf die Festtafel bringst.

Holding (Dorsch, A316; Baukosten: 3 Holz, 2 Gold; 3 SP)

Lege immer, wenn du (eigene oder fremde) Anteile kaufst, das Gold, mit dem du diese Anteile bezahlst, sofort danach in deine Rücklagen (anstatt in den allgemeinen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du Anteile kaufst.) Kosten dich die Anteile kein Gold (z. B. durch den Rabatt auf dem Aktionsfeld „Anteile kaufen“, der ab Runde 4 gewährt wird), erhältst du durch die Funktion der Holding kein Gold in die Rücklagen.

Holzbetrieb (Forelle, A612; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn du einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst, sofort danach 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Fisch in deinen eigenen Vorrat. Entfernst du mehrere Waldstreifen auf einmal, erhältst du entsprechend viele Fische.

Holzbörse (Dorsch, A312; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 3 Fische vom Rücklagenfeld deines Hafenplans gegen 2 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).

Holzeisenbahn (Besøkende, B732; Baukosten: 6 Holz, 1 Gold; 3 SP)

Anstatt für die Holzeisenbahn 6 Holz und 1 Gold zu bezahlen, kannst du, wenn du bereits im Besitz des „Spielzeugladens“ bist, diesen aus dem Spiel nehmen. (Du kannst die Holzeisenbahn dann auf dasselbe Baufeld legen, musst es aber nicht. Baust du den „Spielzeugladen“, nachdem du die Holzeisenbahn gebaut hast, kannst du ihn nicht aus dem Spiel nehmen, um die Baukosten der Holzeisenbahn erstattet zu bekommen.) Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat.

Holzfällergebäude (Lachs, C550; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 0 oder mehr 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 hier über höchstens so viele Siegpunkte, wie sich dann Holz in deinem eigenen Vorrat befindet. (Hast du beispielsweise 5 Holz im Vorrat und 6 Waldstreifen, so bringt dir das Holzfällergebäude 5 Siegpunkte.) Hast du am Ende keine Waldstreifen oder kein Holz im Vorrat, ist das Holzfällergebäude keine Siegpunkte wert.

Holzfällerrhütte (Forelle, A602; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 0 SP)

Nimm dir immer, wenn du einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst und dabei keine Baufelder zum Vorschein kommen (d. h., wenn du einen Waldstreifen von einem Stapel nimmst, der mindestens zwei Waldstreifen enthält), sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Entfernst du mehrere Waldstreifen auf einmal, so entferne sie einen nach dem anderen und prüfe nach jedem, ob dir Gold zusteht. Baust du die Holzfällerrhütte über die Funktion der Ältesten „Bauherr“ oder „Baumeister“ (bzw. zu fünft über den „Bauschreiner“), erhältst du den Vorteil nicht rückwirkend (denn du entfernst die Waldstreifen, bevor du die Holzfällerrhütte baust).

Holzfällerteich (Makrele, A206; Baukosten: keine; 0 SP)

Nimm dir nach jedem Spielzug, in dem du 1 oder 2 Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernt hast, 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Wenn du also 2 Waldstreifen auf einmal entfernst, erhältst du genauso 2 Fische, wie wenn du nur 1 Waldstreifen entfernt hättest.) Es spielt keine Rolle, ob es sich dabei um eine Aktion „Abholzen“ gehandelt hat oder nicht. Entfernst du mehr als 2 Waldstreifen in einem Spielzug (z. B. anhand des Gebäudes „Refugium“ aus dem Dorsch-Deck), kommt die Funktion des Holzfällerteiches nicht zum Tragen.

Holzhafen (Scholle, B423; Baukosten: 7 Fische, 2 Gold; 1 SP)

Nimm dir, sobald du nach dem Bau des Holzhafens (mindestens) 12 Holz im eigenen Vorrat hast, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du bereits 12 Holz, wenn du den Holzhafen baust, erhältst du das Gold sofort. Gibst du nach Erhalt des Goldes Holz aus und kommst dann ein weiteres Mal auf 12 Holz, erhältst du über den Holzhafen kein weiteres Gold geschenkt.

Holzhandlung (Hering, B124; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 4 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 1 Gold gegen 3 Holz tauschen. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Holzlager (Forelle, A614; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 3 SP)

Das Holzlager ersetzt die Obergrenze von 12 Holz in deinem eigenen Vorrat durch eine neue Obergrenze von 15 Holz, die nur für dich gilt, d. h., nur du kannst von nun an bis zu 15 Holz in deinem eigenen Vorrat halten. (Diese neue Obergrenze gilt auch bei der Wertung am Ende des Spiels.)

Holzplantage (Scholle, A418; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Allerdings musst du bei dieser Aktion „Aufforsten“ je 1 Waldstreifen (statt zwei) auf beliebig viele freie Doppelfelder legen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Waldhof“.) Hast du gerade kein freies Doppelfeld, entfällt die Funktion der Holzplantage.

Holzreederei (Dorsch, B329; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir, sobald deine Fangmenge 9 beträgt oder überschreitet, 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 für Holz im eigenen Vorrat.) Nimm dir außerdem noch einmal sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht erneut in den eigenen Vorrat). Beträgt deine Fangmenge bereits 9 oder mehr, wenn du die Holzreederei baust, erhältst du das Holz sofort. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“ aus dem Makrelen-Deck) sowie – im Spiel zu fünft – den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge wieder unter 9 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 9 oder mehr, erhältst du über die Holzreederei kein weiteres Holz geschenkt.

Holzroboter (Besökende, C742; Baukosten: 12 Holz; 3 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Nimm dir immer, wenn du 3 Fische von einer Ältestenkarte 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 von der Ältestenkarte.) Geben während der Fangzeit mehrere deiner Ältesten ihre Fische ab, erhältst du entsprechend viel Gold. Baust du den Holzroboter über die Funktion einer Ältestenkarte, von der soeben 3 Fische entfernt wurden, erhältst du nicht rückwirkend 1 Gold. (Im Gegensatz zu den „Picknickbänken“ darfst du die Baukosten des Holzroboters sehr wohl teilweise oder ganz mit Gästen begleichen.)

Holzschnitzerei (Dorsch, A308; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)

Ab deinem nächsten Spielzug gilt: Nimm dir immer, bevor du eine Ältestenkarte nutzt, 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist egal, wie es dazu kommt, dass du eine Ältestenkarte nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Hotel (Scholle, C444; Baukosten: 6 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir, sobald keines der 11 Baufelder deines Hafenplans mehr frei ist, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du mit dem Bau des Hotels das letzte freie Baufeld deines Hafenplans belegt, erhältst du das Gold sofort. Beachte, dass die Bedingung immer sofort in dem Moment geprüft wird, in dem du etwas auf deinen Hafenplan legst, und zwar noch bevor irgendwelche anderen Effekte oder Folgeaktionen eintreten. (Baust du beispielsweise das „Refugium“ aus dem Dorsch-Deck auf dein letztes freies Baufeld, so erhältst du die 3 Gold vom Hotel noch, bevor du im Zuge des Sofort-Effektes des Refugiums Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst und dadurch gegebenenfalls wieder freie Baufelder schaffst.) Du kannst diesen Vorteil nur einmal im Spiel erhalten. Auch wenn du im weiteren Spielverlauf erneut keine freien Baufelder mehr hast, erhältst du kein weiteres Gold durch das Hotel.

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.

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Hotelbar so viele Siegpunkte 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.) Hast du am Ende keine Ältesten oder liegen auf allen deinen Ältesten jeweils 2 Fische, ist die Hotelbar keine Siegpunkte wert.

Hütte im Wald (Besøkende, B727; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Mit der Hütte im Wald kannst du nun bis zu 6 Älteste in deinem Ältestenrat haben. (Lege die sechste Ältestenkarte einfach daneben. Sie zählt trotzdem zu den Ältesten in deinem Ältestenrat. Alternativ kannst du sie über die Übersicht zur Fangzeit legen, wenn du die Schritte auswendig kennst.) Außerdem kannst du sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Dabei kannst du die neue Ältestenkarte sofort nutzen. (Nutzt du die neue Ältestenkarte, musst du wie üblich einen Fisch von der Festtafel drauflegen.)

I

Immobilienbüro (Forelle, B631; Baukosten: 2 Fische, 2 Gold; 4 SP)

Nimm dir, sobald du oder eine andere Person den Ältesten „Bauherr“ vom Vorratsplan für Schiffe und Älteste nimmt, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 6 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Befindet sich der Bauherr nicht mehr auf dem Vorratsplan für Schiffe und Älteste, wenn du das Immobilienbüro baust, erhältst du das Holz sofort. (Der Bauherr braucht nicht notwendigerweise im Spiel zu sein, um die Funktion des Immobilienbüros auszulösen. So kann er beispielsweise über das „Geisterhaus“ aus dem Spiel genommen worden oder über den „Friedhof“ gestorben sein – beide Gebäude entstammen dem Besøkende-Deck. Kehrt der Bauherr, nachdem die Funktion des Immobilienbüros ausgelöst wurde, über die „Jurte“ aus dem Besøkende-Deck zurück auf den Vorratsplan für Schiffe und Älteste und wird von dort ein zweites Mal genommen, erhältst du hierüber kein weiteres Holz.)

J

Jugendherberge (Makrele, A208; Baukosten: 3 Holz; 0 SP)

Nimm dir nach jeder Runde, in der du kein einziges Gebäude gebaut hast, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Jugendzentrum (Makrele, A207; Baukosten: 3 Holz, 5 Fische; 0 SP)

Nimm dir nach jeder Runde (einschließlich dieser, falls zutreffend), in der du keine einzige Ältestenkarte genutzt hast, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Den Anspruch auf das 1 Gold verlierst du nicht, wenn du dir neue Älteste nimmst, solange du sie nicht nutzt.)

Jurte (Besøkende, B731; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Lege außerdem sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Ältestenkarte aus deinem Ältestenrat auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste zurück, und zwar an dieselbe Stelle, an der sie ursprünglich lag. Liegt auf der Ältestenkarte eine Arbeitskraft, verschiebe sie vorher auf die Jurte. Verschiebe vorher die Fische, die sich ggf. auf dieser Ältestenkarte befinden, in deinen eigenen Vorrat. Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion der Jurte.

K

Kabeljaufarm (Dorsch, C350; Baukosten: 7 Holz, 2 Gold; 0 oder 8 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kabeljaufarm 8 Siegpunkte wert, falls sich dann zusammen mindestens 20 Fische in deinem eigenen Vorrat und auf dem Rücklagenfeld deines Hafenplans befinden. (Es wird die Summe aller Fische in den Rücklagen und im eigenen Vorrat gebildet.) Hast du am Ende nur 19 oder weniger Fische, ist die Kabeljaufarm keine Siegpunkte wert.

Kantine (Scholle, C450; Baukosten: 4 Holz, 12 Fische; 1 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kantine so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, bei denen im Baukostenteil am linken Kartenrand Fischkosten abgebildet sind. (Die Kantine selbst zählt mit.) Gebäude mit variablen Fischkosten (wie z. B. die „Auktionshalle“) zählen dabei grundsätzlich mit. (Ihr braucht euch weder zu merken, noch spielt es eine Rolle, ob Fisch bezahlt wurde oder nicht. Ein Fragezeichen beim Fisch stellt Fischkosten dar.) Gebäude (wie z. B. die „Bootshalle“ aus dem Dorsch-Deck), die statt Fisch Schiffe verlangen, zählen nicht mit.

Kanzleramt (Makrele, C251; Baukosten: 5 Holz, 4 Fische, 3 Gold; 0 oder 8 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Kanzleramt 8 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 4 Älteste in deinem Ältestenrat befinden. Hast du nur 3 Älteste oder weniger, ist das Kanzleramt keine Siegpunkte wert.

Kapitalbeteiligung (Lachs, A509; Baukosten: 1 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ 2 Holz und unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Anteile kaufen“ 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Kapitänshaus (Forelle, C642; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 4 SP)

Du kannst, sobald deine Fangmenge 11 beträgt oder überschreitet, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. das „Tanzlokal“.) Außerdem kannst du die neue Ältestenkarte sofort nutzen. (Nutzt du die neue Ältestenkarte, musst du wie üblich einen Fisch von der Festtafel drauflegen. Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Gemeindsaal“, die „Seniorenresidenz“ oder die „Wohlfahrt“.) Beträgt deine Fangmenge bereits 11 oder mehr, wenn du das Kapitänshaus baust, kannst du dir sofort eine Ältestenkarte nehmen und nutzen. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“ aus dem Makrelen-Deck) sowie im Spiel zu fünf den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch du Schiffe loswerden kannst und deine Fangmenge unter 11 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 11 oder mehr, erhältst du hierüber keine weitere Ältestenkarte. Hast du keine freien Plätze mehr im Ältestenrat, entfällt die Funktion des Kapitänshauses.

Kate (Forelle, A601; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 0 SP)

Bei der Verteilung des Fischfangs (während der Fangzeit oder im Rahmen der Aktion des Ältesten „Teichbauer“) kannst du die Abfolge der Schritte 1 und 3 vertauschen – musst es aber nicht. Das bedeutet, du bedienst zuerst die Anteile deiner Farbe in deinem eigenen Vorrat, dann die Anteile deiner Farbe in Fremdbesitz und erst danach deine Ältesten. Schließlich kommen Fische in deine Rücklagen und der Rest in den allgemeinen Vorrat. (Die Nummerierung der Schritte ändert sich dadurch nicht, nur deren Reihenfolge. So bedeutet die Funktion der „Fischerhütte“ aus dem Makrelen-Deck nach wie vor, dass die Anteile deiner Farbe in deinem eigenen Vorrat doppelt bedient werden.)

Kirche (Dorsch, C349; Baukosten: 7 Holz, 7 Fische, 3 Gold; 0 oder 9 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kirche 9 Siegpunkte wert, falls sie dann zu mindestens 5 anderen Gebäuden benachbart ist, die waagrecht, senkrecht oder diagonal zur Kirche liegen. (Beachte, dass nur 6 von 11 Baufeldern deines Hafenplans als Bauort für die Kirche in Frage kommen, wenn du die 9 Siegpunkte bekommen möchtest. Das „Pfalzhaus“ aus dem Makrelen-Deck ist zu keinem Baufeld benachbart und somit auch nie zur Kirche.) Ist die Kirche am Ende nur zu 4 oder weniger Gebäuden benachbart, ist sie keine Siegpunkte wert.

Kleiner Zeltplatz (Besøkende, A702; Baukosten: keine; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)

1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Wenn du ein Gebäude baust, kannst du dich dazu entschließen, den Kleinen Zeltplatz zu überbauen. Nimm dir, bevor du dies tust, 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. Nimm dann den Kleinen Zeltplatz aus dem Spiel und platziere das neue Gebäude auf dem frei gewordenen Baufeld. Beachte, dass du das Holz erhältst, bevor du die Baukosten des neuen Gebäudes begleichen musst. Folglich erlaubt dir dieser Effekt, ein Gebäude zu bauen, dass du dir ohne diese 4 Fische gar nicht hättest leisten können.

Klosterkammer (Forelle, C652; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 4-7 SP)

Wie viele Siegpunkte die Klosterkammer bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele Waren (Holz, Fische, Gold) sich dann insgesamt in deinem eigenen Vorrat befinden.

Bei 9 oder weniger Waren beträgt der Wert 4 Siegpunkte, bei 10-17 Waren beträgt er 5 Siegpunkte, bei 18-24 Waren beträgt er 6 Siegpunkte und bei 25 (oder mehr) Waren sogar 7 Siegpunkte.

Kochhaus (Forelle, B627; Baukosten: 3 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Du brauchst bei jeder eigenen Aktion „Fisch servieren“ pro Teller nur noch die aufgerundete Hälfte der dort abgedruckten Fische abzugeben. (Anders ausgedrückt kosten dich die ersten beiden Teller je 1 Fisch und der letzte Teller 3 Fische, alle anderen jeweils 2 Fische.)

Kombüse (Forelle, A607; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Fische auf Tellern der Festtafel befinden, und lege die (genommenen) Fische in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt.) Du kannst die Fische direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir die Kombüse, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach Erhalt der Fische eines leisten kannst.

Konservenfabrik (Besøkende, C750; Baukosten: 4 Holz, 6 Fische, 3 Gold; 0 oder mehr SP)

Du kannst immer, wenn 3 Fische von einer Ältestenkarte entfernt werden, die Fische, die du darüber in deinen eigenen Vorrat erhalten würdest, stattdessen auf die Konservenfabrik legen. Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Konservenfabrik so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Fische auf ihr befinden. Liegen am Ende keine Fische darauf, ist die Konservenfabrik keine Siegpunkte wert.

Kontorhaus (Hering, B122; Baukosten: 2 Holz, 2 Gold; 1 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 2 Holz und 2 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Kreuzfahrtschiff (Besøkende, B730; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Das Kreuzfahrtschiff gilt trotz seines Namens nicht als Schiff, sondern als Gebäude, und wird regulär auf ein freies Baufeld gebaut. Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Nimm dir außerdem sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz und so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Gäste in deinem eigenen Vorrat befinden, und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Der Gast vom Kreuzfahrtschiff zählt mit, nicht aber die Gäste auf deinen Schiffen.)

Küferei (Forelle, A613; Baukosten: 1 Fisch, 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir immer, wenn du Fische auf der Festtafel servierst und dabei insgesamt mindestens 3 Fische abgibst, zusätzlich 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat. Du erhältst das Holz zusätzlich zu dem Gold für das Servieren. Die Anzahl servierter Teller spielt keine Rolle.)

Kühlhaus (Dorsch, A313; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Verdopple sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) die Anzahl der Fische in deinen Rücklagen, indem du dir entsprechend viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und in deine Rücklagen legst. Dabei darfst du ausdrücklich die Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen überschreiten. (Das heißt, du kannst über die Funktion des Kühlhauses höchstens 16 Fische in deinen Rücklagen haben.) Weitere Fische können dann nicht mehr dazukommen, solange du 8 oder mehr Fische in deinen Rücklagen hast. (Sobald du deine Rücklagen das nächste Mal leerst oder anderweitig auf unter 8 Fische kommst, z. B. über die „Holzbörse“, gilt wieder die Obergrenze von 8 Fischen für dich.) Liegen in deinen Rücklagen gerade keine Fische, entfällt die Funktion des Kühlhauses.

Kühlager (Makrele, A217; Baukosten: 2 Gold; 3 SP)

Das Kühlager ändert für dich die Grundregel, wie Älteste behandelt werden, auf die ein dritter Fisch gelegt wird. Anstatt dann 1 Fisch in den eigenen und 2 Fische in den allgemeinen Vorrat zu legen, kannst du alternativ 1 Fisch auf der Ältestenkarte liegen lassen, 1 Fisch in deinen eigenen und 1 Fisch in den allgemeinen Vorrat legen. (Auf diese Weise kommen auf deinen Ältesten schneller wieder 3 Fische zusammen. Du kannst aber nach wie vor – auch für einzelne Älteste – die Grundregel anwenden.)

Küstenfischerei (Makrele, C250; Baukosten: 7 Fische; 0 oder 5 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Küstenfischerei 5 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 4 Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden, die Slup oder Kutter heißen. (Deine Schoner sowie das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählen also nicht mit.) Hast du am Ende zusammen weniger als 4 Slups und Kutter, ist die Küstenfischerei keine Siegpunkte wert.

L

Lachsfarm (Scholle, A417; Baukosten: 3 Fische; 2 SP)

Nimm dir am Ende jeder Fangzeit (Phase I einer Runde), sobald alle Personen ihren Fischfang verteilt haben, alle Fische von den Anteilsmarken auf dem Aktionsplan (auf dem Feld „neu realisierte Anteile“) und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Das sind die Fische, die ihr im Rahmen des zweiten Schritts der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, auf eure Anteile in Fremdbesitz legen musstet. Diese werden normalerweise am Ende der Fangzeit in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.) Dabei ist es egal, wem die Anteile auf dem Aktionsplan gehören. (Du erhältst also sowohl die Fische von eigenen als auch fremden Anteilen auf dem Aktionsplan.) Die Anteilsmarken bleiben dabei auf dem Aktionsplan liegen. Befinden sich keine Anteilsmarken auf dem Aktionsplan, gehst du leer aus.

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.

Ladenverwaltung (Forelle, A608; Baukosten: 3 Holz, 1 Fisch; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn du die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deine erste, zweite oder dritte Arbeitskraft einsetzt, unmittelbar nachdem du deine Rücklagen geleert hast, 1 Fisch, 1 Holz bzw. 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Ware in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Das gilt auch, wenn du die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ als Folgeaktion einer anderen Aktion nutzt (z. B. über die Funktion einer Ältestenkarte). Führst du in einer Runde einen vierten Spielzug durch (z. B. über die „Burg“ aus dem Hering-Deck oder den „Gleiter“ aus dem Besøkende-Deck), hat die Ladenverwaltung keinen Effekt.

Lagerverwaltung (Makrele, A218; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 0-3 SP)

Jeder Schoner, den du fortan baust, kostet dich nach Möglichkeit 1 Gold weniger (also 3 Gold, es sei denn, du baust ihn für 8 Holz und 8 Fische). Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken (z. B. das „Schiffskontor“ aus dem Hering-Deck). Dabei können die Kosten nicht unter 0 fallen.

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Lagerverwaltung so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Schoner auf deiner Fischfangleiste befinden. (Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Es passen höchstens 3 Schoner drauf. Die Lagerverwaltung kann also höchstens 3 Siegpunkte wert sein.)

Langhaus (Makrele, C243; Baukosten: 6 Holz; 6 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommst du für deine realisierten Anteile (egal welcher Farbe) keine Siegpunkte. (Du kannst dies auch nicht verhindern.) Die Minuspunkte für deine „noch nicht realisierten Anteile“ bekommst du trotzdem.

Lebensversicherung (Besøkende, C749; Baukosten: 5 Holz, 1 Fisch, 6 Gold; 6 oder mehr SP)

Lege immer, wenn du oder eine andere Person einen Gast in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat auf die Lebensversicherung. (Dies gilt auch, wenn der Gast nach Verkauf eines Schiffes abgelegt wird, z. B. zu fünft über den Ältesten „Schiffseigner“.) Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Lebensversicherung 6 Siegpunkte wert. Zusätzlich erhöht sich der Wert um so viele Siegpunkte, wie sich dann Gold auf ihr befindet.

Leuchtturm (Hering, B129; Baukosten: 5 Holz, 5 Fische; 3 SP)

Du kannst immer, sobald sich in deinen Rücklagen mindestens 8 Fische befinden, sofort eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Meierei“ oder das „Nasslager“.) Befindest du dich zu diesem Zeitpunkt inmitten einer anderen Aktion, musst du zuerst jene Aktion abschließen, bevor du die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen kannst. Das gilt insbesondere auch zur Fangzeit: erst nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit vollständig durchlaufen hast, kannst du gegebenenfalls die Funktion des Leuchtturms nutzen.

Löschhafen (Scholle, B430; Baukosten: 2 Fische, 3 Gold; 4 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) gemäß deiner aktuellen Fangmenge eine entsprechende Menge Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Der Löschhafen bringt dir also 3 bis 12 Holz ein. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

M

Maklerbüro (Besøkende, C752; Baukosten: 1 oder mehr Holz, 1 oder mehr Fische, 3 Gold; 0 oder mehr SP)

Wie viel Holz und wie viele Fische du für das Maklerbüro jeweils bezahlen musst, hängt davon ab, wie viele Gebäude sich gerade auf deinem Hafenplan befinden. Das Maklerbüro wird dabei mitgezählt. (Folglich betragen die Baukosten mindestens 1 Holz, 1 Fisch und 3 Gold.) Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Maklerbüro so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gäste in deinem eigenen Vorrat befinden. Hast du am Ende keine Gäste im eigenen Vorrat, ist das Maklerbüro keine Siegpunkte wert.

Manufaktur (Makrele, B230; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 4 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 3 Fische gegen 2 Holz tauschen. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Wichtig ist, dass du während der Aktion des Ältesten „Seemann“ das neu verdiente Holz nicht sofort gegen Fische tauschen kannst, um mit diesen im Rahmen der Aktion des „Seemanns“ weitere Teller der Festtafel zu befüllen.

Markt (Forelle, A609; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 2 SP)

Du kannst unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ Fische in deinem eigenen Vorrat gegen Holz aus dem allgemeinen Vorrat im Verhältnis 1:1 tauschen – oder umgekehrt. Du kannst dies (pro Aktivierung) so oft tun, wie sich zu diesem Zeitpunkt leere Baufelder auf deinem Hafenplan befinden. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt. Du kannst nur in eine Richtung tauschen. Es ist nicht erlaubt, Fische und Holz hin und her zu tauschen. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Du kannst die getauschten Waren direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir der Markt, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach dem Tausch eines leisten kannst.

Markthalle (Hering, C145; Baukosten: 7 Holz, 14 Fische; 4 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Marktplatz (Scholle, A407; Baukosten: 1 Fisch, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir immer, wenn du in der Fangzeit (Phase I einer Runde) keine neuen Fische in deine Rücklagen bekommst (vierter Schritt der Abfolge, in der die Fische verteilt werden), 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in den eigenen Vorrat). Beachte, dass die Funktion des Marktplatzes nur zur Fangzeit gilt und nicht, wenn du die Aktion des Ältesten „Teichbauer“ während der Arbeitszeit nutzt.

Marktturm (Makrele, C249; Baukosten: 2 Gold; 0 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Marktturm so viele Siegpunkte wert, wie du dann Sets aus den drei Waren Holz, Fisch und Gold im eigenen Vorrat bilden kannst. Fehlt dir am Ende auch nur eine dieser Waren im eigenen Vorrat, ist der Marktturm keine Siegpunkte wert.

Meierei (Hering, B125; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 2 SP)

Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer ist (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). Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen (z. B. das „Nasslager“), kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. (Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)

Miniatureisenbahn (Besøkende, C745; Baukosten: 9 Holz, 4 Gold; 7 SP)
Anstatt für die Miniatureisenbahn 9 Holz und 4 Gold zu bezahlen, kannst du, wenn du bereits im Besitz der „Holzeisenbahn“ bist, diese aus dem Spiel nehmen. (Du kannst die Miniatureisenbahn dann auf dasselbe Baufeld legen, musst es aber nicht. Baust du die „Holzeisenbahn“, nachdem du die Miniatureisenbahn gebaut hast, kannst du sie nicht aus dem Spiel nehmen, um die Baukosten der Miniatureisenbahn erstattet zu bekommen.) Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat.

Münzmuseum (Besøkende, A711; Baukosten: 6 Holz, 1 Gold; 1 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Gäste in deinem eigenen Vorrat befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Allerdings kannst du hierüber höchstens 3 Gold erhalten. Hast du keine Gäste im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion des Münzmu-
seums.

Musterhafen (Scholle, C451; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Musterhafen 7 Siegpunkte wert, falls sich dann genau eine Slup, ein Kutter und ein Schoner auf deiner Fischfangleiste befinden. (Die Schiffe brauchen nicht in dieser Reihenfolge zu liegen.) Hast du am Ende ein Schiff mehrfach oder fehlt dir eine Art, ist der Musterhafen keine Siegpunkte wert.

N

Nasslager (Hering, A112; Baukosten: keine; 1 SP)

Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer ist (z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“), sofort danach 3 Holz 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. die „Meierei“), kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. (Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)

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 für Holz im eigenen Vorrat.) Ist deine Fischfangleiste bereits voll, entfällt die Funktion des Naturaquariums.

Naturschutzgebiet (Forelle, C644; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 5 Gold; 5 SP)

Nimm dir immer, wenn du das Aktionsfeld „Aufforsten“ nutzt, unmittelbar nach Abschluss der Aktion 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Waldstreifen du bei der Aktion platziert hast.) Nutzt du die Aktion „Aufforsten“ als Folgeaktion einer anderen Aktion oder – im Solospiel bzw. im Spiel zu viert oder fünft – über das Nachahmungsplättchen, erhältst du hierüber kein Gold.

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. Hast du beispielsweise 5 Holz im Vorrat und 6 Waldstreifen, so bringt dir die Naturschutzzone 5 Siegpunkte.) Hast du am Ende kein Holz im Vorrat oder keine Waldstreifen, ist die Naturschutzzone keine Siegpunkte wert.

Netzgehege (Makrele, A209; Baukosten: keine; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Beachte die Obergrenze für Fische in den Rücklagen.)

Netzweberei (Scholle, A408; Baukosten: 2 Fische; -1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Slup vom Vorratsplan für Schiffe und Älteste und lege sie rechts an deine bisherigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste an. Dies gilt nicht als Aktion „Schiffbau“. Befindet sich auf dem Vorratsplan keine Slup mehr oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz für die Slup, entfällt die Funktion der Netzweberei.

O

Obstgarten (Besøkende, A706; Baukosten: 2 Holz; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Außerdem kannst du sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. das „Freiwilligenheim“.) Der Obstgarten zählt für alle Zwecke sowohl als Gebäude als auch als Waldstreifen, d. h., er wird bei der Aktion „Durchforsten“ mitgezählt und kann anstelle eines Waldstreifens aus dem Spiel genommen werden, z. B. bei einer Aktion „Abholzen“. (Folglich musst du, wenn du den „Plenarsaal“ baust, entweder auch den Obstgarten entfernen oder auf die Funktion verzichten und gar keine Waldstreifen entfernen.) Beachte, dass der Obstgarten ein einzelnes Baufeld abdeckt und somit für sämtliche Funktionen, die bewaldete Doppelfelder betreffen, nicht von Bedeutung ist.

P

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 für 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

Parkhütte (Dorsch, A317; Baukosten: 1 Holz, 1 Gold; 3 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Nimm dir dabei wie üblich eine Ältestenkarte vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege sie auf einen freien Platz deines Ältestenrats. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Ferienort“.) Allerdings darfst du die neue Ältestenkarte nicht sofort nutzen (sondern frühestens ab deinem nächsten Spielzug mittels einer Arbeitskraft). Hast du keine freien Plätze mehr im Ältestenrat, entfällt die Funktion der Parkhütte.

Parteizentrale (Scholle, C445; Baukosten: 5 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) dreimal so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Du musst die Ältesten dafür nicht abgeben. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Pavillon (Forelle, B622; Baukosten: 1 Holz; 1 SP)

Nimm dir, sobald sich (*mindestens*) 4 Älteste in deinem Ältestenrat befinden, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du bereits 4 oder mehr Älteste, wenn du den Pavillon baust, erhältst du das Gold sofort.

Pension (Makrele, C247; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 0 oder 5 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Pension 5 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 3 B-Gebäude auf deinem Hafenplan befinden. (Deine A- und C-Gebäude spielen hierbei keine Rolle.) Hast du am Ende nur 2 B-Gebäude oder weniger, ist die Pension keine Siegpunkte wert.

Pfahlhaus (Makrele, B228; Baukosten: 1 Holz; 3 SP)

Du darfst das Pfahlhaus nur bauen, wenn die zusammenhängenden Felder 10 (die rechte 10), 11, 11 und 12 (die linke 12) deiner Fischfangleiste noch frei sind. (Diese Felder sind auf deinem Hafenplan mit einer Reihe von Pfählen am Strand markiert.) Lege das Pfahlhaus dann über genau diese Felder. (Es deckt wie ein Schoner vier Felder der Fischfangleiste ab. Trotzdem zählt es nicht als Schiff, sondern weiterhin als Gebäude.) Das Pfahlhaus wirkt sich erst dann auf deine Fangmenge aus, wenn alle Felder links vom Pfahlhaus ebenfalls belegt sind (dann beträgt deine Fangmenge 12). Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“) sowie im Spiel zu fünf den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, durch die du Schiffe wieder abgeben kannst. Dadurch kann das Pfahlhaus zwischenzeitlich unwirksam werden. Dadurch, dass das Pfahlhaus auf der Fischfangleiste und nicht auf einem Baufeld liegt, gilt es als nicht benachbart zu sämtlichen Baufeldern, auch nicht zu den direkt darüber liegenden.

Pfandhaus (Scholle, A413; 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, zwei gleiche Waren (also 2 Holz, 2 Fische oder 2 Gold) von deinem Rücklagenfeld nehmen, um eine Ware davon in deinen eigenen und die andere in den allgemeinen Vorrat zu legen. Hast du von einer Sorte nur eine Ware in den Rücklagen, bringt dir das Pfandhaus für diese Sorte keinen Vorteil.

Pfarrhaus (Hering, B121; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische; 0 SP)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Allerdings erhältst du hierüber höchstens 3 Gold, auch wenn du 4 oder 5 Älteste hast. Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion des Pfarrhauses.

Picknickbänke (Besøkende, C743; Baukosten: 12 Holz; 4 SP)

Du darfst die Baukosten in Höhe von 12 Holz nicht mit Gästen senken und musst sie vollständig mit Holzmarken aus deinem eigenen Vorrat begleichen. Die Picknickbänke haben keine Funktion.

Pierhaus (Hering, A105; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 0 SP)

Nimm dir unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Du kannst das Holz direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir das Pierhaus, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach Erhalt der 3 Holz eines leisten kannst.

Plenarsaal (Besøkende, A701; Baukosten: 6 Holz, 4 Fische; -1 SP)

Entferne sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) alle Waldstreifen von deinem Hafenplan und nimm dir so viel Holz und so viele Gäste aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Waldstreifen auf diese Weise entfernt hast, und lege das Holz und die Gäste in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat. Entweder entfernst du wortwörtlich alle deine Waldstreifen oder du verzichtest auf die Funktion des Plenarsaals und entfernst keine.) Hast du keine Waldstreifen, entfällt die Funktion des Plenarsaals.

Pommesbude (Besøkende, A713; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische; 2 SP)

Du kannst immer, wenn du einen neuen Gast in deinen eigenen Vorrat legst, sofort danach 3 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. (Du musst den Gast dafür nicht abgeben. Du kannst den Tausch nur einmal pro neuen Gast durchführen.) Das gilt nicht für Gäste, die in deine Rücklagen oder an einen anderen Ort gelangen (wohl aber, wenn diese Gäste zu einem späteren Zeitpunkt in deinen Vorrat verschoben werden).

Portal (Hering, A113; Baukosten: 2 Gold; 1 SP)

Du kannst sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) eine Aktion „Anteil realisieren“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Schiffsholding“.) Drehe dabei wie üblich eine eigene Anteilsmarke von der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ auf die Seite „Anteil“ in deiner Farbe um und lege sie auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Aktionsplan. Nimm dir dafür 6 Holz und 6 Fische aus dem allgemeinen Vorrat (anstelle von 2 Gold, die es normalerweise hierfür gäbe) und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Hast du keine „noch nicht realisierten Anteile“ mehr, entfällt die Funktion des Portals.

Prestigebau (Scholle, C448; Baukosten: 10 Gold; 14 SP)

Nimm dir, sofern du den Prestigebau in Runde 6 oder früher baust, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 3 Holz und 3 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Du kannst den Prestigebau auch erst in Runde 7 bauen, erhältst dann aber keine Waren.

Privatbetrieb (Forelle, B623; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische; 2 SP)

Drehe sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) eine eigene realisierte Anteilsmarke, die sich in deinem Besitz befindet, von der Seite „Anteil“ in deiner Farbe auf die Seite „noch nicht realisierter Anteil“. Dies darf auch einer der beiden Anteile sein, mit dem du das Spiel beginnst. (Beachte, dass dies zur Folge hat, dass du in der Fangzeit weniger Fische einnimmst. Dafür kannst du die Aktion „Anteil realisieren“ in dieser Partie insgesamt bis zu viermal nutzen.) Nimm dir anschließend sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Der Privatbetrieb hat keine Funktion, wenn du aus irgendeinem Grund keine realisierten Anteile in deiner Farbe besitzt (z. B. wegen des „Schiedsgerichts“ aus dem Besøkende-Deck).

Promenade (Hering, C141; Baukosten: 11 Holz; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 4 Gold und 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und die Fische in deinen eigenen Vorrat.

R

Ramschladen (Besøkende, A705; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Von nun an senken deine Gäste beim Bauen die Baukosten um wahlweise 3 Holz oder 4 Fische pro Gast, den du dabei abgibst (anstatt der üblichen 2 Holz bzw. 3 Fische).

Rathaus (Hering, B126; Baukosten: 3 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Drehe sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine eigene Anteilsmarke von der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ auf die Seite „Anteil“ in deiner Farbe. Der umgedrehte Anteil bleibt dabei – als realisierter Anteil – in deinem Besitz. (Die Funktion des Rathauses gilt aber nicht als Aktion „Anteil realisieren“.) Hast du keine „noch nicht realisierten Anteile“ mehr, entfällt die Funktion des Rathauses.

Ratsgebäude (Forelle, C653; Baukosten: 5 Holz, 2 Fische, 4 Gold; 0 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Ratsgebäude dreimal so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Älteste in deinem Ältestenrat befinden. Allerdings bekommst du hierüber höchstens so viele Siegpunkte, wie sich dann Fische in deinem eigenen Vorrat befinden. (Hast du beispielsweise 4 Älteste und 10 Fische, so bringt dir das Ratsgebäude 10 Siegpunkte. Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Das Ratsgebäude kann im Normalfall also höchstens 15 Siegpunkte wert sein, mit der „Hütte im Wald“ aus dem Besøkende-Deck sind bis zu 18 Siegpunkte möglich.) Hast du am Ende keine Ältesten, ist das Ratsgebäude keine Siegpunkte wert.

Ratskeller (Dorsch, B323; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 2 Gold; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Fische auf den Ältesten in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Die Fische verbleiben auf deinen Ältesten – du brauchst und darfst sie auch nicht abgeben. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 10 Gold erhalten, da drei Fische auf einer Ältestenkarte sofort abgeräumt werden.) Liegen auf deinen Ältesten gerade keine Fische, entfällt die Funktion des Ratskellers.

Räucherei (Scholle, A414; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)

Falls du unmittelbar nach dem Bau der Räucherei mehr Holz als Fische in deinem Vorrat hast, erhältst du sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viele Fische in deinen Vorrat, bis dort genauso viele Fisch- wie Holzmarken liegen. Hast du gleich viele oder mehr Fische im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Räucherei.

Räucherkatze (Makrele, B222; Baukosten: 1 Holz; 1 SP)

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat in deine Rücklagen (und nicht in den eigenen Vorrat), bis dort genauso viele Holzmarken liegen wie Fische. Liegen in deinen Rücklagen gerade keine Fische oder liegen dort weniger Fische als Holz, entfällt die Funktion der Räucherkatze.

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 dem Gold für das Servieren. Die Anzahl servierter Teller spielt keine Rolle.)

Reederei (Hering, C142; Baukosten: 2 Gold; 2 SP)

Nimm dir für deine Schiffe sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) Waren aus dem allgemeinen Vorrat. Nimm dir 3 Fische für jede Slup, 3 Holz für jeden Kutter und 1 Gold für jeden Schoner auf deiner Fischfangleiste und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. (Für das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, erhältst du hierüber keine Waren. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Hast du neben dem Katboot keine anderen Schiffe, entfällt die Funktion der Reederei.

Refugium (Dorsch, A314; Baukosten: 1 Gold; 2 SP)

Nachdem du das Refugium platziert hast, kannst du sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) alle bis auf einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernen. (Entweder lässt du wortwörtlich nur einen Waldstreifen liegen oder du verzichtest auf die Funktion des Refugiums und entfernst keine.) Nimm dir für jeden Waldstreifen, den du dabei abgibst, 1 Holz und 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und den Fisch in deinen eigenen Vorrat. (Die Funktion des Refugiums gilt nicht als Aktion „Abholzen“. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Hast du gerade nur einen oder keinen Waldstreifen, entfällt die Funktion des Refugiums.

Reichenforst (Makrele, C252; Baukosten: 1 Gold; 0-8 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Reichenforst so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, die waagrecht und/oder senkrecht zu einem oder mehreren Waldstreifen benachbart sind. (Jedes solche Gebäude zählt dabei nur einmal, auch wenn es an mehrere Waldstreifen grenzt. Das „Pfahlhaus“ ist zu keinem Baufeld benachbart und somit auch nie zu einem Waldstreifen.) Sind deine Gebäude am Ende zu keinem Waldstreifen benachbart (oder liegen lediglich diagonal zu ihnen), ist der Reichenforst keine Siegpunkte wert.

Reisebüro (Besøkende, A712; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt. Da du den Gast erst nach der Aktion erhältst, kannst du ihn nicht dafür nutzen, die Baukosten des soeben gebauten Schiffes zu senken.)

Reparaturhalle (Dorsch, C342; Baukosten: 6 Holz, 1 Schoner; 7 SP)

Bezahle den Schoner, der als Baukosten für die Reparaturhalle gefordert wird, indem du ihn von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege den Schoner zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann er erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Du kannst anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. das „Rücklagendepot“.)

Residenz (Makrele, B231; Baukosten: 3 Gold; 4 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz und so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 5 Holz und 5 Fische erhalten. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion der Residenz.

Rücklagendepot (Dorsch, A315; Baukosten: 1 Gold; 2 SP)

Du kannst immer, wenn sich in deinen Rücklagen kein Holz befindet (z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“), 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deine Rücklagen legen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Analog gilt: Du kannst immer, wenn sich in deinen Rücklagen kein Fisch befindet, 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat in deine Rücklagen legen. Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen (z. B. die „Meierei“ oder das „Nasslager“ aus dem Hering-Deck), kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. (Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)

Rücklagenlager (Forelle, A610; Baukosten: 1 Holz, 2 Fische; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn sich in der Heimkehrzeit einer Runde mindestens 3 Fische in deinen Rücklagen befinden, 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Befinden sich in der Heimkehrzeit sogar mindestens 5 Fische in deinen Rücklagen, kommen stattdessen 2 Holz dorthin, bei mindestens 7 Fischen sogar 3 Holz. Das Rücklagenlager hat keine Funktion, wenn deine Rücklagen in der Heimkehrzeit weniger als 3 Fische enthalten.

Ruhesitz (Scholle, C441; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir, sobald du in der Heimkehrzeit (Phase III einer Runde) mindestens 5 Fische auf deinen Ältesten liegen hast, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass du mindestens drei Älteste brauchst, um den Vorteil des Ruhesitzes zu aktivieren, da keine Ältestenkarte mehr als 2 Fische haben kann. Zur Erinnerung: Sobald ein dritter Fisch auf eine Ältestenkarte gelegt wird, werden die Fische sofort abgeräumt.)

S

Sägemühle (Hering, B127; Baukosten: 4 Fische, 2 Gold; 2 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Abholzen“ einen weiteren Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Nimm dir dafür 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Abholzen“ nutzt. Die Funktion der Sägemühle gilt nicht als Aktion „Abholzen“.)

Sägewerk (Scholle, B429; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz und 1 Fisch aus deinem Vorrat sowie 1 Waldstreifen von deinem Hafenplan abgeben, um dafür 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat zu erhalten. (Dies gilt nicht als Aktion „Abholzen“.)

Sammelstelle (Dorsch, A309; Baukosten: 1 Fisch, 1 Gold; 1 SP)

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) auf jedes freie Baufeld deines Hafenplans jeweils 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. (Das Holz wird erst ausgelegt, nachdem du die Sammelstelle gebaut hast.) Verschiebe dann immer, unmittelbar bevor du auf ein Baufeld mit Holz, das von der Sammelstelle stammt, ein Gebäude baust oder einen Waldstreifen legst, das jeweilige Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat. Gegebenenfalls verfällt das Holz und kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.) Du erhältst das Holz noch, bevor du die Baukosten des Gebäudes bezahlen musst. Insbesondere ermöglicht dir die Sammelstelle, ein Gebäude zu wählen, dass du dir nicht leisten kannst, sofern du es dir nach Erhalt des 1 Holz doch leisten kannst. Holz, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt in den allgemeinen Vorrat zurück. Hast du keine freien Baufelder, entfällt die Funktion der Sammelstelle.

Schauspielhaus (Makrele, B232; Baukosten: 15 Fische, 1-7 Gold; 11 SP)

Wie viel Gold du für das Schauspielhaus bezahlen musst, hängt davon ab, in welcher Runde ihr euch befindet. In Runde 1 kostet es 1 Gold, in Runde 2 kostet es 2 Gold usw. (Zusätzlich fallen wie abgebildet Kosten in Höhe von 15 Fischen an.) Das Schauspielhaus hat keine Funktion.

Schiedsgericht (Besökende, C747; Baukosten: 5 Gold; 8 SP)

Nimm sofort alle Anteile deiner Farbe aus dem Spiel. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Anteile auf der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ oder auf der farbigen Seite „Anteil“ liegen. Außerdem spielt es keine Rolle, ob diese Anteilsmarken in deinem oder im eigenen Vorrat einer anderen Person liegen. (Diese Funktion kann also anderen Personen schaden.)

Schiffsholding (Hering, B130; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ zusätzlich eine Aktion „Schiffbau“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Anteil realisieren“ nutzt. Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. der „Seefahrerbund“) Dabei kann es passieren, dass du die Waren zum Erwerb eines Schiffes erst durch die Aktion „Anteil realisieren“ erhältst. (Du darfst die Aktion „Schiffbau“ nur nutzen, wenn du die benötigten Baumaterialien auch hast.) Realisierst du in einer Aktion zwei Anteile auf einmal (derzeit nur über die Funktion des Gebäudes „Amt“ aus dem Dorsch-Deck möglich), erhältst du hierüber trotzdem nur eine zusätzlich Aktion „Schiffbau“.

Schiffskontor (Hering, A117; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 3 SP)

Jedes Schiff, das du fortan baust, kostet dich nach Möglichkeit 1 bestimmte Ware weniger. Die Baukosten einer Slup verringern sich um 1 Fisch (somit kostet sie 2 Holz und 1 Fisch). Kutter werden um 1 Holz günstiger (und kosten somit 5 Holz und 1 Gold). Falls du Schoner mit Gold baust, werden die Kosten um 1 Gold reduziert (auf 3 statt 4 Gold). Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken (z. B. die „Helling“). Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen.

Schiffsmaklerei (Makrele, B223; Baukosten: 7 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, Slups für je 2 Gold und Kutter für je 4 Gold verkaufen. (Deine Schoner sowie das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, kannst du hierüber nicht verkaufen.) Entferne die verkauften Schiffe von deiner Fischfangleiste und lege sie zurück auf den „Ablageplan für Schiffe und Älteste“ (von dort können sie erneut erworben werden). Rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend den Erlös aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Schiffsmuseum (Makrele, C245; Baukosten: 1 Slup, 1 Kutter, 1 Schoner; 7 SP)

Bezahle die Schiffe, die als Baukosten für das Schiffsmuseum gefordert werden, indem du sie von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege diese Schiffe zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort können sie erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Schloss (Hering, C148; Baukosten: 8 Gold; 11 SP)

Das Schloss hat keine Funktion.

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. (Hast du beispielsweise 12 Gold im Vorrat und eine Fangmenge von 10, so bringt dir der Schmuckhandel 10 Siegpunkte.) Hast du am Ende kein Gold im Vorrat, ist der Schmuckhandel keine Siegpunkte wert.

Schnitzerei (Dorsch, C346; Baukosten: 2 Fische, 2 Gold; 0 oder mehr SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Schnitzerei so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, bei denen im Baukostenteil am linken Kartenrand Holzkosten abgebildet sind. (Die Schnitzerei selbst zählt nicht zu diesen Gebäuden, da sie mit Fischen und Gold gebaut wird.) Gebäude mit variablen Holzkosten (wie z. B. die „Forstverwaltung“ oder die „Teichhütte“) zählen dabei grundsätzlich mit. (Ihr braucht euch weder zu merken noch spielt es eine Rolle, ob Holz bezahlt wurde oder nicht. Ein Fragezeichen beim Holz stellt Holzkosten dar.) Gebäude (wie z. B. das „Zollgebiet“), die statt Holz Schiffe verlangen, zählen nicht mit.

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

Schutzhütte (Dorsch, A303; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 0 SP)
Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ 1 Gold und 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Schwitzhütte (Besøkende, B721; Baukosten: keine; 0 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Einmal pro Runde kannst du im Rahmen eines deiner drei Spielzüge eine Arbeitskraft auf die Schwitzhütte setzen, um wahlweise eine Aktion „Abholzen“ oder „Aufforsten“ zu nutzen. (Du darfst die Schwitzhütte bereits in der Runde nutzen, in der du sie gebaut hast, allerdings nicht im selben Spielzug. Nur du darfst die Schwitzhütte mit einer Arbeitskraft besetzen, sonst niemand.)

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. (Verzichst du auf den Effekt, musst du bis zum nächsten Zeitpunkt warten, zu dem deine Rücklagen 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.)

Seefahrerbund (Hering, B128; Baukosten: 1 Holz, 2 Gold; 2 SP)
Nimm dir unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt.) Du kannst das Gold direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir der Seefahrerbund, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach Erhalt des 1 Gold eines leisten kannst.

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 für Holz im eigenen Vorrat.)

Seemannsheim (Makrele, B225; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische; 2 SP)
Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) auf jede Ältestenkarte in deinem Ältestenrat 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Verschiebe dieses Gold in deinen eigenen Vorrat, sobald du die jeweilige Ältestenkarte nutzt. Gold, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt zurück in den allgemeinen Vorrat und zählt bei der Wertung nicht mit. Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion des Seemannsheims.

Seniorenresidenz (Forelle, A618; Baukosten: 4 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 4 SP)
Nimm dir immer, wenn du im Rahmen des Spielzuges, in dem du deine erste Arbeitskraft einsetzt, eine Ältestenkarte nutzt, sofort nach Abschluss der Aktion der Ältestenkarte 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du während deines ersten Spielzuges eine Ältestenkarte nutzt. Das kann auch beispielsweise eine durch ein Gebäude geschenkte Aktion sein, wenn sie im Rahmen deines ersten Spielzuges stattfindet.)

Skulptur (Besøkende, B723; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 0 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Einmal pro Runde kannst du im Rahmen eines deiner drei Spielzüge eine Arbeitskraft auf eine Ältestenkarte im Ältestenrat einer anderen Person setzen, um den Effekt dieser Ältestenkarte zu nutzen, als wäre es deine eigene Ältestenkarte. (Im Solospiel kannst du stattdessen eine Ältestenkarte auf dem Vorratsplan nutzen.) Allerdings musst du, bevor du dies tust, jener Person 2 Fische aus deinem eigenen Vorrat abgeben, die sie in ihren eigenen Vorrat legt. (Wie üblich musst du auch einen Fisch von der Festtafel auf die Ältestenkarte legen. Legst du dadurch den dritten Fisch auf die Ältestenkarte, so bekommt die Person, der die Ältestenkarte gehört, einen der drei Fische, die von der Ältestenkarte abgelegt werden, und nicht du. Du darfst diese Funktion bereits in der Runde nutzen, in der du die Skulptur gebaut hast, allerdings nicht im selben Spielzug. Nur du darfst diese Funktion nutzen, sonst niemand. Nutzt du hierüber den „Fischzüchter“, so zählst du die Ältesten in deinem eigenen Ältestenrat und nicht im fremden, also auch nicht den „Fischzüchter“.)

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. Ob das Wort groß- oder kleingeschrieben wird, spielt ebenfalls keine Rolle.) Hast du neben der Sofortbank keine Gebäude, deren Funktionsfeld das Wort „sofort“ enthält, entfällt die Funktion der Sofortbank.

Sparverein (Scholle, B421; Baukosten: 1 Holz, 1 Gold; 0 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in den eigenen Vorrat). Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion des Sparvereins.

Spedition (Dorsch, A318; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir immer, wenn du die Aktion „Anteil realisieren“ durchführst, 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Anteil realisieren“ nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Realisierst du in einer Aktion zwei Anteile auf einmal (derzeit nur über die Funktion des Gebäudes „Amt“ möglich), erhältst du hierüber trotzdem nur 3 Holz. (Da du das Spiel mit drei „noch nicht realisierten Anteilen“ beginnst, kannst du die Spedition bis zu dreimal im Spiel nutzen.)

Speisekammer (Forelle, B624; Baukosten: 1 Holz, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Gold im eigenen Vorrat hast, aber höchstens 8 Fische, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Du brauchst hierfür kein Gold abzugeben.) Die Speisekammer hat keine Funktion, wenn du nach dem Bau kein Gold mehr hast.

Speisesaal (Besøkende, A707; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Fisch servieren“ 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Fisch servieren“ nutzt. Außerdem spielt es keine Rolle, wie viele Teller du bei der Aktion befüllt hast – du erhältst hierüber nur einen Gast pro Aktion. Da du den Gast erst nach der Aktion erhältst, kannst du mit ihm keinen weiteren Teller befüllen.)

Spielehändler (Besøkende, C751; Baukosten: 5 Holz, 4 Fische, 4 Gold; 0 oder mehr SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Spielehändler in Summe so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Älteste in deinem Ältestenrat sowie Gäste auf den Schiffen auf deiner Fischfangleiste befinden. Hast du am Ende keine Ältesten oder Gäste auf Schiffen, ist der Spielehändler keine Siegpunkte wert.

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 waagrecht 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 waagrecht 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.

Spielzeugladen (Besøkende, A704; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Der Spielzeugladen erlaubt dir, die „Holzeisenbahn“ kostenfrei zu bauen, wenn du dafür den Spielzeugladen aus dem Spiel nimmst (siehe „Holzeisenbahn“).

Stadtquartier (Forelle, A605; Baukosten: 2 Fische; 1 SP)

Nimm dir, sobald sich mehr Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, als Baufelder von Waldstreifen abgedeckt sind, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Befinden sich bereits mehr Gebäude auf deinem Hafenplan, als Baufelder von Waldstreifen abgedeckt sind, wenn du das Stadtquartier baust, erhältst du das Gold sofort. (Die Gebäude müssen nicht notwendigerweise auf Baufeldern liegen, wohl aber auf dem Hafenplan. Beachte, dass nicht die Waldstreifen sondern die von ihnen abgedeckten Baufelder gezählt werden.)

Stadtrat (Besøkende, B722; Baukosten: 2 Holz; 0 SP)

Einmal pro Runde kannst du im Rahmen eines deiner drei Spielzüge eine Arbeitskraft auf den Stadtrat setzen, um eine Aktion „Ältestenkarte nehmen“ zu nutzen. Dabei kannst du die neue Ältestenkarte sofort nutzen, ohne einen Fisch von der Festtafel darauf zu platzieren. (Du platzierst nur dieses eine Mal keinen Fisch darauf. Nutzt du die Ältestenkarte später, musst du regulär einen Fisch darauf platzieren. Du darfst den Stadtrat bereits in der Runde nutzen, in der du ihn gebaut hast, allerdings nicht im selben Spielzug. Nur du darfst den Stadtrat mit einer Arbeitskraft besetzen, sonst niemand.)

Stammhaus (Dorsch, A304; Baukosten: 6 Holz, 3 Fische; 0 SP)

Wie viel Gold dir das Stammhaus einbringt, hängt davon ab, wie viele freie Baufelder sich auf deinem Hafenplan befinden. (Diese werden erst gezählt, nachdem du das Stammhaus auf deinem Hafenplan abgelegt hast.) Bei 4, 5 oder 6 freien Baufeldern erhältst du 3 Gold. Bei genau 7 freien Baufeldern erhältst du 4 Gold. Bei 8 oder mehr freien Baufeldern erhältst du 5 Gold. Nimm dir das Gold sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Hast du nur 3 oder weniger freie Baufelder, entfällt die Funktion des Stammhauses.

Stegausbau (Lachs, A503; Baukosten: 1 Fisch; 0 SP)

Nimm dir unmittelbar 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 für Holz im eigenen Vorrat.)

Stockfischerei (Dorsch, B325; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 1 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz und 3 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Stockhaus (Scholle, B425; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Nimm dir außerdem noch einmal sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Älteste hast, und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht erneut in den eigenen Vorrat). Hast du keine Ältesten, entfällt die Funktion des Stockhauses.

Strandpension (Dorsch, C352; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 0-8 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Strandpension doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann freie Baufelder in der untersten Reihe deines Hafenplans befinden. (Das sind die vier Baufelder, die sich direkt über der Fischfangleiste befinden.) Die Minuspunkte für diese freien Baufelder bekommst du trotzdem (und sie zählen sogar doppelt, wenn du auch die „Bank“ gebaut hast). Sind am Ende alle Baufelder in der untersten Reihe bebaut oder bewaldet, ist die Strandpension keine Siegpunkte wert.

Suppenküche (Forelle, A611; Baukosten: 1 Holz; 2 SP)

Nimm dir unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Ältestenkarte nehmen“ so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und verteile die Fische auf deine Ältesten. (Die neue Ältestenkarte wird nicht mitgezählt und erhält auf diese Weise keinen Fisch. Die Funktion der Suppenküche bewirkt nicht, dass du deine Ältesten nutzen kannst – sie erhalten lediglich zusätzlichen Fisch.)

T**Tagelöhnerplatz** (Makrele, A210; Baukosten: 1 Fisch; 0 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ genau 1 Gold aus deinem eigenen Vorrat gegen 3 Holz und 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. (Das kann auch ein Gold sein, das du im Rahmen der Aktion erhalten hast. Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Anteil realisieren“ nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Realisierst du in einer Aktion zwei Anteile auf einmal (derzeit nur über die Funktion des Gebäudes „Amt“ aus dem Dorsch-Deck möglich), kannst du hierüber trotzdem nur 1 Gold tauschen. (Da du das Spiel mit drei „noch nicht realisierten Anteilen“ beginnst, kannst du den Tagelöhnerplatz bis zu dreimal im Spiel nutzen.)

Taklerei (Makrele, A211; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 0 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt.)

Tanzlokal (Forelle, A615; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische; 0 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Ältestenkarte nehmen“ die neue Ältestenkarte sofort nutzen, eventuell sogar zweimal in Folge. (Erhältst du die Aktion über ein Gebäude wie den „Festsaal“ oder die „Parkhütte“ aus dem Dorsch-Deck, so kannst du die neue Ältestenkarte hierüber eben doch einmal nutzen, obwohl diese Gebäude das nicht vorsehen. Erhältst du über das „Dorfzentrum“ aus dem Hering-Deck sogar zwei Älteste auf einmal, kannst du sie hierüber beide je einmal nutzen, auch wenn es das Dorfzentrum nicht vorsieht. Ansonsten kannst du Älteste, die du über das Aktionsfeld „Ältestenkarte nehmen“ erhältst, sofort gleich zweimal in Folge nutzen – einmal, weil es das Aktionsfeld so vorsieht, und ein weiteres Mal über den Effekt des Tanzlokals.)

Taverne (Lachs, A514; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 2 SP)

Nimm dir immer, wenn du in der Heimkehrzeit einer Runde Arbeitskräfte aus allen drei Spalten des Aktionsplans entfernst, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Prüfe im Solospiel stattdessen, ob du die Arbeitskräfte der aktuellen Runde in drei unterschiedlichen Spalten eingesetzt hast. 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 „Ältestenkarte nehmen“. In welcher Reihenfolge du die Aktionsfelder der drei Spalten genutzt hast, spielt keine Rolle. Beachte, dass die Ältesten in deinem Ältestenrat – sowie im Solospiel, zu viert und zu fünft das Nachahmungsplättchen – nicht zum Aktionsplan gehören: Du erhältst hierüber also kein Gold, wenn du eine Arbeitskraft auf eine Ältestenkarte oder ein Nachahmungsfeld gesetzt hast.)

Teichanlage (Forelle, A603; Baukosten: 1 Holz, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) zu jedem dritten Holz, das du im eigenen Vorrat hast, je ein Warenpaar bestehend aus 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische und das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Du brauchst hierfür kein Holz abzugeben. Ist die Anzahl Holz in deinem eigenen Vorrat nicht durch drei teilbar, wird abgerundet. Aufgrund der Obergrenze für Holz kannst du hierüber höchstens 4 Fische und 4 Gold erhalten, mit dem Holzlager sind bis zu 5 Fische und 5 Gold möglich.) Hast du gerade weniger als 3 Holz im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Teichanlage.

Teichhütte (Dorsch, B326; Baukosten: 3-12 Holz; 2 SP)

Wie viel Holz du für die Teichhütte bezahlen musst, entspricht deiner aktuellen Fangmenge (zu Spielbeginn also 3 Holz und bei vollständig gefüllter Fischfangleiste 12 Holz).

Wie viel Gold dir die Teichhütte einbringt, hängt davon ab, wie viele Fische du im eigenen Vorrat hast. (Du musst hierfür keine Fische abgeben.) Bei 4 bis 7 Fischen erhältst du 1 Gold. Bei 8 bis 11 Fischen erhältst du 2 Gold. Bei 12 oder mehr Fischen erhältst du 3 Gold. Nimm dir das Gold sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Hast du gerade nur 3 oder weniger Fische im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Teichhütte.

Theater (Hering, A118; Baukosten: 4 Holz, 6 Fische, 1-7 Gold; 9 SP)

Wie viel Gold du für das Theater bezahlen musst, hängt davon ab, in welcher Runde ihr euch befindet. In Runde 1 kostet es 1 Gold, in Runde 2 kostet es 2 Gold usw. (Zusätzlich fallen wie abgebildet Kosten in Höhe von 4 Holz und 6 Fischen an.) Das Theater hat keine Funktion.

Ticketschalter (Besøkende, A715; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische; 2 SP)

Du kannst immer, wenn du einen neuen Gast in deinen eigenen Vorrat legst, sofort danach einen Waldstreifen von deinem Hafenplan zurücklegen. Nimm dir dafür 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Du musst den Gast dafür nicht abgeben. Du kannst nur einen Waldstreifen pro Gast abgeben. Dies gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Das gilt nicht für Gäste, die in deine Rücklagen oder an einen anderen Ort gelangen (wohl aber, wenn diese Gäste zu einem späteren Zeitpunkt in deinen Vorrat verschoben werden).

Tischlerei (Hering, A114; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 1 SP)

Ab deinem nächsten Spielzug gilt: Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Gebäudebau“ 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Gebäudebau“ nutzt.)

Tourismusbüro (Besøkende, A709; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Wähle sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) bis zu 3 sichtbare Ältestenkarten auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste aus und lege je 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat auf die gewählten Ältesten. Verschiebe den Gast, sobald die jeweilige Ältestenkarte (von dir oder einer anderen Person) genommen wird, in deinen eigenen Vorrat. (Den Gast von der Ältestenkarte erhältst in jedem Fall du, auch wenn sie von einer anderen Person genommen wird.) Befinden sich auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste keine Ältesten mehr, entfällt die Funktion des Tourismusbüros.

Trankocherei (Dorsch, C353; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 0-7 SP)

Wie viele Siegpunkte die Trankocherei bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt von der Anzahl der Kutter und Schoner auf deiner Fischfangleiste ab. Jeder Schoner trägt dabei 2 Siegpunkte und jeder Kutter 1 Siegpunkt zum Wert der Trankocherei bei. (Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. 7 Siegpunkte für die Trankocherei sind nur über den „Yachthafen“ aus dem Schollen-Deck möglich.) Hast du am Ende weder Kutter noch Schoner, ist die Trankocherei keine Siegpunkte wert.

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 Fischfangleiste, 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.)

Treibflößerei (Makrele, B226; Baukosten: 4 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Solange deine Fangmenge 12 beträgt, gilt: Nimm dir immer, bevor du eine Arbeitskraft einsetzt, 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“) sowie im Spiel zu fünft den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge unter 12 fallen kann. (Beachte auch, dass die Fangmenge 12 zweimal auf der Fischfangleiste vorkommt.)

Tretbootbauer (Besøkende, B726; Baukosten: 3 Fische; 2 SP)

Einmal pro Runde kannst du im Rahmen eines deiner drei Spielzüge eine Arbeitskraft auf den Tretbootbauer setzen, um eine Aktion „Schiffbau“ zu nutzen. (Du darfst den Tretbootbauer bereits in der Runde nutzen, in der du ihn gebaut hast, allerdings nicht im selben Spielzug. Nur du darfst den Tretbootbauer mit einer Arbeitskraft besetzen, sonst niemand.)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt, z. B. über die Funktion des Tretbootbauers selbst. Da du das Holz erst nachher erhältst, kannst du es nicht zum Bau des Schiffes nutzen. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Treuhandanstalt (Lachs, C541; Baukosten: 3 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir unmittelbar 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.

Trockendock (Scholle, A410; Baukosten: 3 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)

Du kannst immer, wenn du das Aktionsfeld „Abholzen“ nutzt, anschließend zusätzlich eine Aktion „Schiffbau“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. Dabei kann es passieren, dass du die Waren zum Erwerb eines Schiffes erst durch die Aktion „Abholzen“ erhältst. (Du darfst die Aktion „Schiffbau“ nur nutzen, wenn du die benötigten Baumaterialien auch hast.) Nutzt du die Aktion „Abholzen“ als Folgeaktion einer anderen Aktion oder – im Solospiel bzw. im Spiel zu viert oder fünft – über das Nachahmungsplättchen, erhältst du hierüber keine Aktion „Schiffbau“.

Trüffelschwein (Scholle, B426; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) auf jedes Doppelfeld deines Hafenplans, auf dem sich mindestens ein Waldstreifen befindet, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. (Es ist dabei egal, wie viele Waldstreifen sich auf dem Doppelfeld befinden. Auf jeden Stapel mit Waldstreifen kommt genau 1 Gold.) Verschiebe dieses Gold in deinen eigenen Vorrat, sobald du alle Waldstreifen vom jeweiligen Doppelfeld entfernt hast (wodurch du die Felder „entwaldest“). Gold, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt zurück in den allgemeinen Vorrat und zählt bei der Wertung nicht mit. Hast du gerade keine Waldstreifen, entfällt die Funktion des Trüffelschweins.

Tümpel (Scholle, A401; Baukosten: keine; -1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.

U

Uferkapelle (Scholle, C452; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 0 oder 5 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Uferkapelle 5 Siegpunkte wert, falls dann alle 4 Baufelder in der untersten Reihe deines Hafenplans mit Gebäuden (z. B. der Uferkapelle) belegt sind. (Das sind die vier Baufelder, die sich direkt über der Fischfangleiste befinden.) Sind nur 3 oder weniger dieser Baufelder mit Gebäuden belegt, ist die Uferkapelle keine Siegpunkte wert.

Umladehafen (Scholle, C453; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 2 Gold;

0 oder 7 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Umladehafen 7 Siegpunkte wert, falls sich dann von zwei Schiffarten (Slup, Kutter oder Schoner) jeweils mindestens 2 Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden. (Gleiche Schiffe brauchen dabei nicht nebeneinander zu liegen.) Hast du am Ende keine zwei „Schiffspaare“ auf deiner Fischfangleiste, ist der Umladehafen keine Siegpunkte wert.

V

Vermietung (Makrele, C253; Baukosten: 6 Holz, 6 Fische, 3 Gold;

3 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Vermietung mindestens 3 Siegpunkte wert. Zu den 3 Siegpunkten kommen so viele weitere Siegpunkte dazu, wie sich dann noch Schiffe auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste befinden (weil sie nicht gebaut oder dorthin wieder zurückgelegt wurden).

Verwaltung (Dorsch, C354; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 0 oder 6 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Verwaltung 6 Siegpunkte wert, falls sich dann genauso viele Gebäudekarten auf deinem Hafenplan befinden wie Schiffe. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. (Gebäude wie das „Pfahlhaus“ aus dem Makrelen-Deck, die nicht auf Baufelder gebaut werden, zählen zu deinen Gebäuden.)

Villa (Dorsch, B332; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 0, 5, 7 oder 9 SP)

Wie viele Siegpunkte die Villa bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viele Waldstreifen dann waagrecht und/oder senkrecht zur Villa benachbart sind. (Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind. Waldstreifen, die lediglich diagonal zur Villa liegen, zählen nicht.) Bei genau 2 solcher Waldstreifen beträgt der Wert 5 Siegpunkte, bei 3 oder 4 solcher Waldstreifen beträgt er 7 Siegpunkte und bei 5 oder mehr solcher Waldstreifen sogar 9 Siegpunkte. Ist die Villa am Ende zu einem oder keinem Waldstreifen benachbart, ist sie keine Siegpunkte wert.

Vogelkolonie (Makrele, A201; Baukosten: keine; -2 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Vorratslager (Forelle, A616; Baukosten: 1 Gold; 3 SP)

Das Vorratslager ändert für dich die Grundregel, wie Älteste behandelt werden, auf die ein dritter Fisch gelegt wird. Anstatt dann 1 Fisch in den eigenen und 2 Fische in den allgemeinen Vorrat zu legen, kannst du alternativ 1 Fisch in deinen eigenen und 1 Fisch in den allgemeinen Vorrat legen; der dritte Fisch kommt in deine Rücklagen. (Beachte die Obergrenze für Fische in deinen Rücklagen.)

W

Waisenhaus (Besøkende, A714; Baukosten: 5 Holz, 3 Fische; 2 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 2 Gäste aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Gäste in deinen eigenen Vorrat.

Waldhaus (Lachs, B526; Baukosten: 4 Holz, 1 Fisch; 2 SP)

Du kannst unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ zusätzlich eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne eine Arbeitskraft dafür einzusetzen. (Gegebenenfalls werden hierdurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Treuhandanstalt“.)

Waldhof (Scholle, A409; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 0 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Das gilt auch, wenn du die Aktion „Aufforsten“ als Folgeaktion einer anderen Aktion erhältst (z. B. über ein Gebäude wie die „Holzplantage“).

Waldhütte (Forelle, A606; Baukosten: 1 Holz; 1 SP)

Nimm dir immer, wenn du eine Aktion „Durchforsten“ nutzt, zusätzlich zu dem Holz, das du durch diese Aktion erhältst, so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Waldstreifen hast, die vollständig auf Baufeldern in den mittleren beiden Spalten deines Hafensplans liegen, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Dein Hafensplan hat vier Spalten mit Baufeldern. Für diesen Effekt zählen nur Baufelder in der zweiten und dritten Spalte. Waldstreifen, von denen nur eine Hälfte in einer dieser Spalten liegt, zählen nicht mit.)

Waldlichtung (Makrele, A213; Baukosten: 2 Fische, 2 Gold; 1 SP)

Nimm dir immer, wenn du neues Gold in deinen eigenen Vorrat legst, sofort danach die gleiche Menge Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Du musst das Gold dafür nicht abgeben. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Für Gold, das in deine Rücklagen oder an einen anderen Ort gelangt, erhältst du kein Holz dazu (wohl aber, wenn dieses Gold zu einem späteren Zeitpunkt in deinen Vorrat verschoben wird).

Waldpark (Lachs, B527; Baukosten: 6 Fische, 1 Gold; 2 SP)

Nimm dir unmittelbar vor jeder eigenen Aktion „Ältestenkarte nehmen“ so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich bereits Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Die neue Ältestenkarte wird nicht mitgezählt. Du kannst hierüber also progressiv 0, 1, 2, 3 bzw. 4 Holz erhalten, sofern du den Waldpark baust, noch bevor du Älteste hast. Mit dem „Bestatter“ wäre weiteres Holz denkbar. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Waldschloss (Hering, C154; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 1 Gold; 0 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Waldschloss so viele Siegpunkte wert, wie sich insgesamt Waldstreifen auf deinem Hafensplan befinden. (Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.) Hast du am Ende keine Waldstreifen, ist das Waldschloss keine Siegpunkte wert.

Waldschutzamt (Forelle, A617; Baukosten: 3 Holz, 1 Fisch, 2 Gold; 3 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, so viel Gold aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat abgeben, wie es Doppelfelder mit mindestens einem Waldstreifen auf deinem Hafensplan gibt, um dafür eine Aktion „Aufforsten“ durchzuführen, ohne eine Arbeitskraft einzusetzen. (Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Waldstreifen auf den Doppelfeldern liegen. Auch werden nicht die einzelnen Baufelder gezählt, die von Wald bedeckt sind, sondern die Doppelfelder. Hast du keine Wälder, so ist diese Jederzeit-Aktion für dich kostenlos.)

Waldseehütte (Hering, A106; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)

Nimm dir unmittelbar nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ 1 Gold und 2 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt.)

Walduferhütte (Forelle, C654; Baukosten: 1 Holz, 10 Fische; 0, 3, 6, 9, 12 oder 15 SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Walduferhütte dreimal so viele Siegpunkte wert, wie es dann Doppelfelder auf deinem Hafensplan gibt, auf denen jeweils mindestens 2 Waldstreifen liegen. (Es kann nur fünf solcher Doppelfelder geben, wodurch höchstens 15 Siegpunkte möglich sind.) Befindet sich am Ende auf jedem Doppelfeld höchstens ein Waldstreifen, ist die Walduferhütte keine Siegpunkte wert.

Walfangstation (Makrele, B229; Baukosten: 5 Holz, 7 Fische; 3 SP)

Nimm dir, sobald deine Fangmenge 12 beträgt, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 4 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass die Fangmenge 12 zweimal auf der Fischfangleiste vorkommt.) Beträgt deine Fangmenge bereits 12, wenn du die Walfangstation baust, erhältst du das Gold sofort. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“) sowie im Spiel zu fünf den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge unter 12 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 12, erhältst du über die Walfangstation kein weiteres Gold geschenkt.

Wasserturm (Makrele, B224; Baukosten: 5 Holz; 1 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat).

Werft (Hering, C143; Baukosten: 5 Holz, 4 Fische, 2 Gold; 2 SP)

Nimm dir, sobald deine Fangmenge genau 10 beträgt, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) kostenlos 1 Schoner vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege den Schoner rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. (Dadurch beträgt deine Fangmenge nun 12.) Sind alle Schoner bereits vergriffen, erhältst du einen Schoner aus der Spielschachtel. (Du darfst nicht ersatzweise eine Slup oder einen Kutter nehmen.) Der Erwerb dieses Schoners gilt als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“). Beträgt deine Fangmenge bereits 10, wenn du die Werft baust, erhältst du den Schoner sofort. Beachte, dass der Schoner bei einer höheren Fangmenge als 10 gar nicht erst auf die Fischfangleiste passt. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“ aus dem Makrelen-Deck) sowie im Spiel zu fünf den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge unter 10 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 10, erhältst du über die Werft keinen weiteren Schoner geschenkt.

Werfthalle (Scholle, C454; Baukosten: 7 Holz, 2 Fische; 0 oder weniger SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 6 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Werfthalle so viele Minuspunkte wert, wie sich dann freie Felder auf deiner Fischfangleiste befinden. (Beachte, dass die zweite Zahl „12“ ganz rechts auf deiner Fischfangleiste nicht als Feld zählt. Schlimmstenfalls ist die Werfthalle bis zu 13 Minuspunkte wert.) Sind am Ende alle Felder deiner Fischfangleiste belegt, ist die Werfthalle 0 Siegpunkte wert.

Wohlfahrt (Forelle, B621; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 1 SP)

Nimm dir immer, wenn du in einer Runde zum wiederholten Male eine Ältestenkarte nutzt, sofort nach Abschluss der Aktion der Ältestenkarte 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du eine Ältestenkarte nutzt. Dies gilt jedoch nicht für die erste Ältestenkarte, die du in einer Runde nutzt. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.)

Wohnstift (Hering, B131; Baukosten: 3 Gold; 4 SP)

Nimm dir immer, wenn du 3 Fische von einer Ältestenkarte in deinem Ältestenrat entfernst, sofort danach 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Du erhältst das Holz also zusätzlich zu dem Fisch von der Ältestenkarte. Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Geben während der Fangzeit mehrere deiner Ältesten ihre Fische ab, erhältst du entsprechend viel Holz. Baust du das Wohnstift über die Funktion einer Ältestenkarte, von der soeben 3 Fische entfernt wurden, erhältst du nicht rückwirkend 1 Holz.

Y

Yachthafen (Scholle, B422; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 1 SP)

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Slup von deiner Fischfangleiste abgeben und zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste legen. Im Gegenzug erhältst du einen Schoner vom Ablageplan für Schiffe und Älteste, den du so auf deine Fischfangleiste legen musst, dass er das vorgedruckte Katboot sowie die beiden Felder „3“ und „5“ der Leiste abdeckt. Gegebenenfalls musst du dazu die anderen Schiffe auf deiner Fischfangleiste nach rechts schieben. (Am Ende müssen alle Schiffe wie üblich lückenlos so weit links wie möglich liegen.) Ist deine Fischfangleiste bereits voll belegt oder gibt es keinen Schoner mehr auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste, entfällt die Funktion des Yachthafens. (In diesem Fall gibst du auch keine Slup ab.) Ansonsten gilt dies als Aktion „Schiffbau“ (wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. die „Agentur“, der „Auenwald“ oder die „Exporthalle“). Solange das Katboot abgedeckt bleibt, zählt es für jegliche Effekte nicht mehr (so erhältst du beispielsweise keine 2 SP über die „Hafenanlage“ aus dem Hering-Deck dafür). Entfernst du den Schoner, der das Katboot abdeckt, zu einem späteren Zeitpunkt (z. B. zu fünft über den Ältesten „Schiffseigner“), so zählt das Katboot wieder.

Yachthaus (Forelle, B628; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 3 SP)

Nimm dir, sofern sich (mindestens) 1 Slup auf deiner Fischfangleiste und (mindestens) 2 Älteste in deinem Ältestenrat befinden, auf denen gerade kein Fisch liegt, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du keine Slup oder weniger als zwei fischlose Älteste, entfällt die Funktion des Yachthauses.

Z

Zeltplatz (Besøkende, A703; Baukosten: keine; 0 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Gast aus dem allgemeinen Vorrat und lege den Gast in deinen eigenen Vorrat. Wenn du ein Gebäude baust, kannst du dich dazu entschließen, den Zeltplatz zu überbauen. Nimm dir, bevor du dies tust, 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. Nimm dann den Zeltplatz aus dem Spiel und platziere das neue Gebäude auf dem frei gewordenen Baufeld. Beachte, dass du das Holz erhältst, bevor du die Baukosten des neuen Gebäudes begleichen musst. Folglich erlaubt dir dieser Effekt, ein Gebäude zu bauen, dass du dir ohne diese 3 Holz gar nicht hättest leisten können.

Zollgebiet (Dorsch, B327; Baukosten: 1 Slup; 2 SP)

Bezahle die Slup, die als Baukosten für das Zollgebiet gefordert wird, indem du sie von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege die Slup zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann sie erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese Waren in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze für Holz im eigenen Vorrat.) Nimm dir außerdem noch einmal sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese Waren in deine Rücklagen (und nicht erneut in den eigenen Vorrat). (Beachte die Obergrenze für Fische in den Rücklagen.)

Zuchtbecken (Forelle, B629; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 3 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) halb so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie du bereits Fische im eigenen Vorrat hast, und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Bei einer ungeraden Zahl von Fischen im eigenen Vorrat wird abgerundet.) Hast du gerade höchstens 1 Fisch im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion des Zuchtbeckens.

Zulieferlager (Makrele, A212; Baukosten: 2 Fische; 0 SP)

Deine Fangmenge ist immer mindestens so hoch, wie sich insgesamt Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden. (Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.) Solange deine Fischfangleiste eine höhere Fangmenge anzeigt, hat das Zulieferlager keine Auswirkung.