

Uwe Rosenberg NUSFJORD

Forellen- & Besøkende-Deck

Diese Erweiterung beinhaltet zwei Gebäudekarten-Decks für Nusfjord mit je 44 Karten – das Forellen-Deck (*mit den Nummern 601-654*) von Uwe Rosenberg sowie das Besøkende-Deck (*mit den Nummern 701-754*) von Tony Boydell –, eine Variante einer Ältestenkarte sowie eine Übersichtskarte und 32 Holzfiguren, die so genannten „Gäste“, für das Spiel mit dem Besøkende-Deck. („Besøkende“ ist norwegisch und heißt „Besucher“.)

Verwendet das Forellen- bzw. Besøkende-Deck anstelle der drei Decks aus dem Grundspiel nach den gewohnten Regeln. Spielt ihr mit dem Besøkende-Deck, so legt zusätzlich die Übersichtskarte sowie die Holzfiguren für alle gut erreichbar aus und beachtet die neuen Regeln (*siehe unten*). Die neue Ältestenkarte ersetzt eine Karte aus dem Grundspiel mit derselben Ordnungszahl: Verwendet sie nach Lust und Laune. Sie stellt keine Ersatzkarte, sondern lediglich eine Variante dar.

Im Folgenden erklären wir euch zunächst die zusätzlichen Regeln, die es im Spiel mit dem Besøkende-Deck zu beachten gilt.

Gäste

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

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

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

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

Gäste beim Bauen

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

Gäste an der Festtafel

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

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

Gäste auf Schiffen

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

Gäste auf Schiffen bringen euch zur Fangzeit mehr Fische ein: Legt im **3. Schritt** der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, nachdem ihr Fische auf die eigenen Anteile in eurem Besitz verteilt habt, für jeden Gast auf einem eurer Schiffe **1 Fisch** des aktuellen Fangs in euren eigenen Vorrat. *(Gäste auf Schiffen*

verhalten sich gewissermaßen wie Anteile in eurem Besitz.) Erst danach kommen gegebenenfalls übrig gebliebene Fische in die Rücklagen bzw. in den allgemeinen Vorrat zurück.

Siegpunkte für Gäste

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

Es folgen zuerst die Erklärung der neuen Ältestenkarte und danach die Erklärung der neuen Gebäudekarten beider Decks in alphabetischer Reihenfolge.

Investorin (14*, 3-5 Personen)

Die Investorin könnt ihr anstelle vom Bauschreiner verwenden. Sie kommt – anders als der Bauschreiner – bereits ab 3 Personen verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel. Die Idee zu dieser Karte stammt von Tony Boydell und Grzegorz Kobiela.



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

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.

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.)

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.

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.*)

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.

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.

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.

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.*)

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.

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.

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

Wie viele Siegpunkte der Fischereikonzern 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.

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.

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.*)

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 servieren (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.)

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.

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).

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 vordruckte 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, das 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.

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

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.*)

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.

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.

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.

Holzfällerhütte (*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 zu steht. Baust du die Holzfällerhütte 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 Holzfällerhütte baust*).

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.)

Holzroboter (Besøkende, 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.)

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.)

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.)

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.

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 „Gemeindesaal“, 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 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 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.)

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 dann den Kleinen Zeltplatz aus dem Spiel und platziere das neue Gebäude auf dem frei gewordenen Baufeld. Nimm dir anschließend 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.

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.

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.*)

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.

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.

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.

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.

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 Münz museums.

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.

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.

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.

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.

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 verzichst 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*).

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).

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).

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.

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.)

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.

Schiedsgericht *(Besøkende, 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.)*

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.)*

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. 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“.)

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.

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.)*

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.)*

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.)*

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.

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 Hafensplan 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).

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.

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.)

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.)*

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.

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.)*

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.)*

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.

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.)*

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.

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 dann den Zeltplatz aus dem Spiel und platziere das neue Gebäude auf dem frei gewordenen Baufeld. Nimm dir anschließend 4 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat.

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.



© 2024 Lookout GmbH

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Grafik & Layout: atelier198

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

Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

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