

Das NUSFJORD

Schollen- & Lachs-Deck

Diese Erweiterung beinhaltet zwei Gebäudekarten-Decks für Nusfjord mit je 44 Karten – das Schollen-Deck (mit den Nummern 401-454) sowie das Lachs-Deck (mit den Nummern 501-554) –, jeweils eine Variante zweier Ältestenkarten sowie 35 Goldmünzen aus Metall (25 Einer und 10 Fünfer), mit denen ihr die Pappmünzen ersetzen könnt.

Verwendet das Schollen- bzw. Lachs-Deck anstelle der drei Decks aus dem Grundspiel nach den gewohnten Regeln. Die neuen Ältestenkarten ersetzen jeweils eine Karte aus dem Grundspiel mit derselben Ordnungszahl: Verwendet sie nach Lust und Laune. Sie stellen keine Ersatzkarten, sondern lediglich Varianten dar.

Im Folgenden erklären wir euch zunächst die neuen Ältesten und anschließend die neuen Gebäudekarten beider Decks in alphabetischer Reihenfolge.

Architektin (13*, 3-5 Personen)

Die Architektin könnt ihr anstelle vom Architekten verwenden. Sie kommt – anders als der Architekt – bereits ab 3 Personen verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel. Die Idee zu dieser Karte stammt von Tony Boydell.



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

Fremdenführerin (12*, 4-5 Personen)

Die Fremdenführerin könnt ihr anstelle vom Fischzüchter verwenden und rechts unten über dem Hafenmeister ablegen. Die Idee zu dieser Karte stammt von Tony Boydell.



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

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“).

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).

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, unmit-

telbar 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.

Ausfluglokal (*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 Ausfluglokal 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 Hafensplans 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 Hafensplans 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.

Banketthaus (*Lachs, B521; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 2 SP*)

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

Bankhaus (*Lachs, C548; Baukosten: 5 Holz, 1 Fisch, 1 Gold; 4-7 SP*)

Wie viele Siegpunkte das Bankhaus bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt davon ab, wie viel Gold sich dann noch in deinem eigenen Vorrat befindet. Bei höchstens 2 Gold im eigenen Vorrat beträgt der Wert 4 Siegpunkte, bei 3 bis 6 Gold 5 Siegpunkte, bei 7 bis 11 Gold 6 Siegpunkte und bei 12 oder mehr Gold sogar 7 Siegpunkte.

Bauaufsicht (*Lachs, C554; 1 Holz, 1-13 Fische, 1-13 Gold; 1-13 SP*)

Wie viele Fische und wie viel Gold du für die Bauaufsicht jeweils bezahlen musst, hängt davon ab, wie viele Gebäude sich gerade auf deinem Hafенplan 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 Hafенplan 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 Hafенplan – auch solche, die nicht auf Baufeldern liegen, z. B. das „Pfalhaus“ aus dem Makrelen-Deck oder das „Etablissement“ aus dem Schollen-Deck. Damit sind hierüber bis zu 13 Siegpunkte möglich.*)

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.*)

Bauholzlager (*Lachs, A508; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP*)

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 6 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (*und nicht in deinen eigenen Vorrat*).

Baumstammdepot (Lachs, A528; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Fische auf dem Rücklagenfeld deines Hafenplans befinden, und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Aufgrund der Obergrenze 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.)

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.

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.

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.)

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).

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 „Trockendock“ oder den „Yachthafen“).

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 fünft 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)*.

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.

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.)

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.

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 Fischfangleiste hast, und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (*Beachte, dass die zweite Zahl „12“ ganz rechts auf deiner Fischfangleiste nicht als Feld zählt. Das Fischlokal kann dir höchstens 13 Gold einbringen.*)

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.*)

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.

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 Hafens 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.)

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.

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.)

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).

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.)

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.

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 Schiffart 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 Schiffart beschränkt ist. So können Schiffe über andere Effekte (*z. B. über den „Yachthafen“*) wieder verfügbar werden, obwohl sie zwischenzeitlich ausverkauft waren.

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.

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.

Holzfallergebäude (Lachs, C550; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische, 2 Gold; 0 oder mehr SP)

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Holzfallergebäude doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Waldstreifen auf deinem Hafenplan befinden. (*Jeder einzelne Waldstreifen zählt, auch wenn mehrere gestapelt sind.*) Allerdings bekommst du hierüber höchstens so viele Siegpunkte, wie sich dann Holz in deinem

eigenen Vorrat befindet. *(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.

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.

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.

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.

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 „Boots-halle“ aus dem Dorsch-Deck), die statt Fisch Schiffe verlangen, zählen nicht mit.

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.*)

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.

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.*)

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.

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.

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.

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.

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.

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

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.)

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.

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.

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.

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.)

Ruhsitz (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 Ruhsitzes 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.)

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 Hafенplan abgeben, um dafür 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat zu erhalten. (*Dies gilt nicht als Aktion „Abholzen“.*)

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.

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*).

Sedelhof (Lachs, C542; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische, 2 Gold; 4 SP)

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

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.*)

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.

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.

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.)

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.

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. (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.)

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 vordruckte 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.)

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.

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.

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“).

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.)

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.

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.



© 2024 Lookout GmbH

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

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

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

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

