

Uwe Rosenberg NUSFJORD

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

WORUM GEHT'S?

Als Haupteigner an einem Fischereibetrieb auf den Lofoten seid ihr am Aufbau der Hafenlandschaft beteiligt.

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

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

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

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

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

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

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

Erwerbt Anteile an Fremdunternehmen, um Dividenden ausgeschüttet zu bekommen.

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

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

Am Ende gewinnt der Unternehmer mit den meisten Punkten.



Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Satz & Gestaltung: Patrick Soeder
www.lookout-spiele.de

© 2017 Lookout Games
Geschäftssitz:
Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim

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

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Aktionsplan



- 1 Ablageplan für Schiffe und Älteste



- 100 Fischmarken



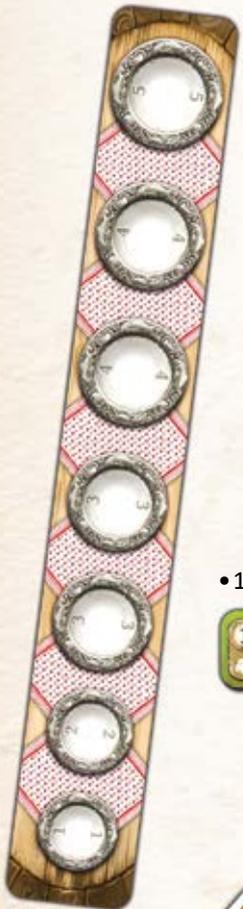
- 50 Holzmarken



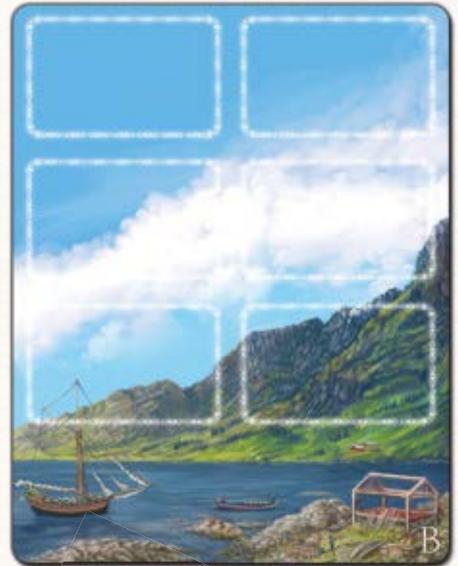
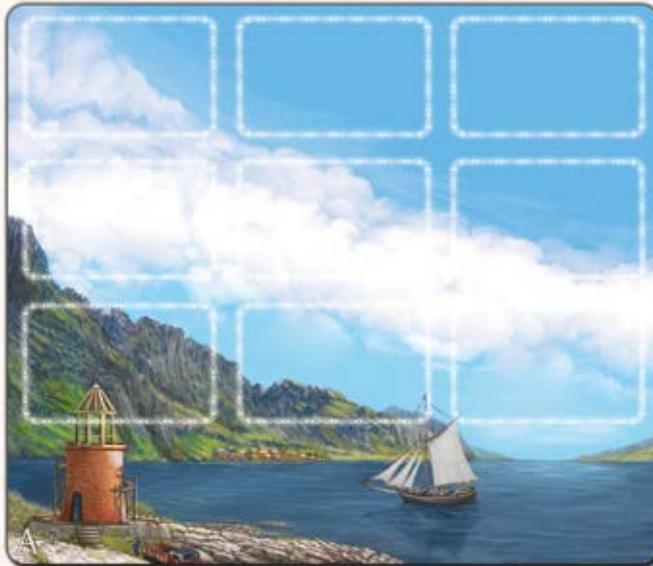
- 1 Startspielerschiff (aus Holz)



- 1 Festtafel des Ältestenrats



- 2 Ablagepläne für Gebäude



- 1 Nachahmungsplättchen



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



• 18 Schiffsplättchen
6 Slups | 6 Kutter | 6 Schoner

• 18 Ältestenkarten



• 15 Startspielerplättchen



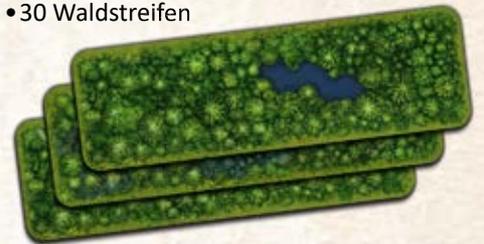
• 41 Goldmünzen
35x „1 Gold“
3x „5 Gold“
3x „10 Gold“



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

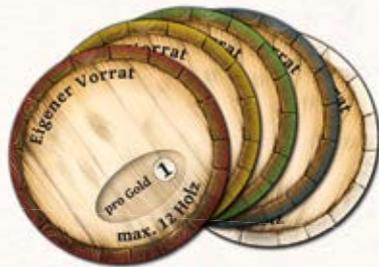


• 30 Waldstreifen



In den fünf Spielerfarben jeweils:

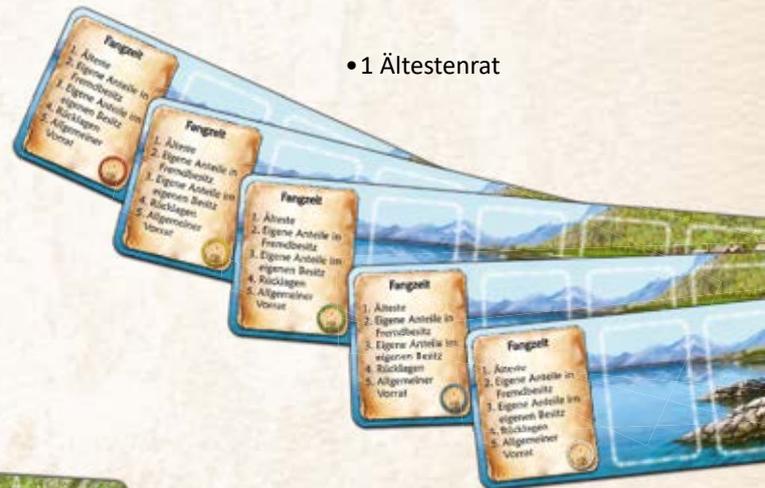
• 1 Vorratsplan



• 3 Arbeiterfiguren



• 1 Ältestenrat



• 1 Hafenanplan



• 5 Anteilsmarken



SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird zunächst für 2-5 Spieler erklärt. Die Regeln für das Solospiel findet ihr auf der letzten Seite.

ZENTRALE AUSLAGE

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



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



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

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

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

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

Spielerzahl:	2	3	4	5
Anzahl Schiffe jeder Art:	3	4	5	6

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

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



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



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



7. Legt die beiden **Ablagepläne für Gebäude** neben den Ablageplan für Schiffe und Älteste.
8. Entscheidet euch für eines der drei **Gebäudedecks** (anhand der Fischabbildung auf der Rückseite) und legt die anderen beiden zurück in die Spielschachtel. Sortiert die gewählten Karten anhand der Buchstaben in A-, B- bzw. C-Gebäude und mischt die einzelnen Stapel verdeckt.

Tip: Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, die **Gebäudekarten des HERING-Decks** zu verwenden.

9. Deckt **9 A-Gebäude** und **6 B-Gebäude** auf und legt sie offen auf die Ablagepläne entsprechender Größe. Legt die übrigen A- und B- sowie alle C-Gebäude beiseite.

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

10. Legt die **Waren** (Holz, Fisch und Gold) sowie die **Waldstreifen** in einem **allgemeinen Vorrat** griffbereit aus.



PERSÖNLICHE AUSLAGE

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

Der Vorratsplan

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



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

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

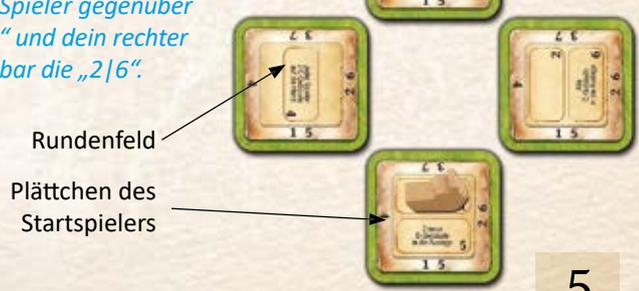
13. Dreht zwei **Anteilsmarken** auf die farbige Vorderseite („Anteil“) und die anderen drei auf die neutrale Rückseite („noch nicht realisierter Anteil“). Legt sie so neben euren Vorratsplan. Anteilsmarken neben dem Vorratsplan gelten trotzdem, als seien sie im eigenen Vorrat.

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

15. Sucht die **Startspielerplättchen** heraus, die für eure Spielerzahl bestimmt sind (*zu erkennen am entsprechenden Symbol auf der Rückseite bzw. an der Plättchenform, siehe Abbildung*). Ermittelt zufällig einen **Startspieler**. Dieser erhält das Plättchen mit dem **Rundenfeld 1** und stellt darauf das **Startspielerschiff**. An den Kanten des Plättchens markieren Zahlen, welche Plättchen die Mitspieler erhalten.



Beispiel: Zu viert erhältst du als Startspieler das quadratische Plättchen „1|5“ und legst es so vor dir ab, dass die Kante „1|5“ zu dir zeigt. Dein linker Sitznachbar erhält die „4“, der Spieler gegenüber die „3|7“ und dein rechter Sitznachbar die „2|6“.



SPIELABLAUF

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

I. Fangzeit

II. Arbeitszeit

III. Heimkehrzeit

Nach Ablauf von 7 Runden wird gewertet und der Gewinner des Spiels ermittelt.

PHASE I: FANGZEIT

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

Diese Phase wird gleichzeitig gespielt.

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

Die Fischfangleiste

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



Beispiel: Die Fangmenge beträgt hier 10 Fische.

1. Älteste

Legt je 1 Fisch aus der Hand auf jeden Ältesten, der sich in eurem Ältestenrat befindet. Wer keinen Ältesten hat, überspringt diesen Schritt einfach.

Immer sobald genau 3 Fische auf einem Ältesten liegen, werden diese sofort wie folgt abgeräumt:

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

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

2. Eigene Anteile in Fremdbesitz

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

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

3. Eigene Anteile im eigenen Besitz

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

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

4. Rücklagen

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

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

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

5. Allgemeiner Vorrat

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

Sobald alle Spieler ihre Fische verteilt haben, endet die Fangzeit. Alle Fische, die auf Anteilsmarken auf dem Aktionsplan liegen, kommen in den allgemeinen Vorrat. Alle Fische, die auf (eigenen wie fremden) Anteilsmarken neben eurem Vorratsplan liegen, werden in den eigenen Vorrat verschoben.

Anmerkung: Dies wird gerne vergessen. Holt es nach, sobald es euch auffällt.

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

Ausführliches Beispiel:

1. Du spielst rot und fängst mit deiner Flotte 10 Fische.
2. Drei davon verteilst du auf deine Ältesten.
3. Der Forstwirt erhält dadurch seinen dritten Fisch. Bevor du fortfährst, verschiebst du sofort einen Fisch vom Forstwirt in deinen Vorrat und legst die anderen beiden zurück in den allgemeinen Vorrat.
4. Von den übrigen 7 Fischen in deiner Hand legst du einen auf den roten Anteil auf dem Aktionsplan und einen auf den roten Anteil im Besitz vom gelben Spieler.

5. Drei der übrigen 5 Fische legst du auf die roten Anteile neben deinem Vorratsplan.
6. In deine Rücklagen passt nur noch 1 Fisch.
7. Somit bleibt 1 Fisch übrig, den du zurück in den allgemeinen Vorrat legst.
8. Zum Schluss kommen die Fische vom roten und vom blauen Anteil auf dem Aktionsplan in den allgemeinen Vorrat.
9. Du erhältst insgesamt 5 Fische in deinen Vorrat: drei von eigenen Anteilen sowie je einen vom gelben und vom blauen Anteil in deinem Besitz.

The diagram illustrates a player's turn in a board game. The player starts with 10 fish and 10 gold coins. They use their fleet to catch 10 fish. Three fish are distributed to their 'Älteste' (Elders). The Forstwirt (Forester) receives his third fish. The player moves one fish from the Forstwirt to their own inventory and puts the other two back into the general inventory. From the remaining 7 fish, one is placed on the red share of the action plan and another on the red share of the yellow player. Three more fish are placed on the red shares of the player's own inventory. Only one fish fits in the reserves. One fish remains, which is put back into the general inventory. Finally, fish from the red and blue shares of the action plan move into the general inventory. The player receives a total of 5 fish in their inventory: three from their own shares and one each from the yellow and blue players' shares.

PHASE II: ARBEITSZEIT

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

Diese Phase wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

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

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

Anmerkungen:

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

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

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

Anmerkung: Ihr kommt in dieser Phase genau dreimal an die Reihe. Wer aussetzt, wird folglich nicht alle drei seiner Arbeiter einsetzen können.

Sobald jeder Spieler dreimal an der Reihe war, endet die Arbeitszeit.



Hier können jeweils bis zu 2 Arbeiter eingesetzt werden. Beim unteren der beiden Aktionsfelder liegen bereits zwei Arbeiter. Damit ist es für den Rest der Runde blockiert.

In jeder Runde kann nur ein Spieler das Aktionsfeld „Durchforsten“ nutzen.

PHASE III: HEIMKEHRZEIT

In der Heimkehrzeit nehmt ihr eure Arbeiter zurück und rückt das Startspielerschiff vor.

Diese Phase wird gleichzeitig gespielt.

Alle Spieler nehmen ihre Arbeiter von den Aktionsfeldern des Aktionsplans sowie von ihren Ältesten zurück. Anschließend wird das **Startspielerschiff** auf das Rundenfeld mit der nächsthöheren Nummer gestellt (*es wandert auf den Startspielerplättchen gegen den Uhrzeigersinn weiter*). Dadurch wechselt der Startspieler für die folgende Runde.



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

Tip: Startspieler wird immer der Spieler rechts vom aktuellen Startspieler. Dieser führt in der laufenden Runde den letzten Spielzug durch und in der nächsten Runde den ersten, ist also zweimal in Folge an der Reihe. Nutzt dies zu eurem Vorteil aus!

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

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

Beispiel: Hier würden vier neue A-Gebäude hinzukommen.

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

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

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

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

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

AKTIONEN

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

+1 Gold

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

Anmerkung: Dieses Aktionsfeld kann in jeder Arbeitszeit von höchstens einem Arbeiter besetzt werden.



Rücklagen flüssigmachen

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

Anmerkungen:

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

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



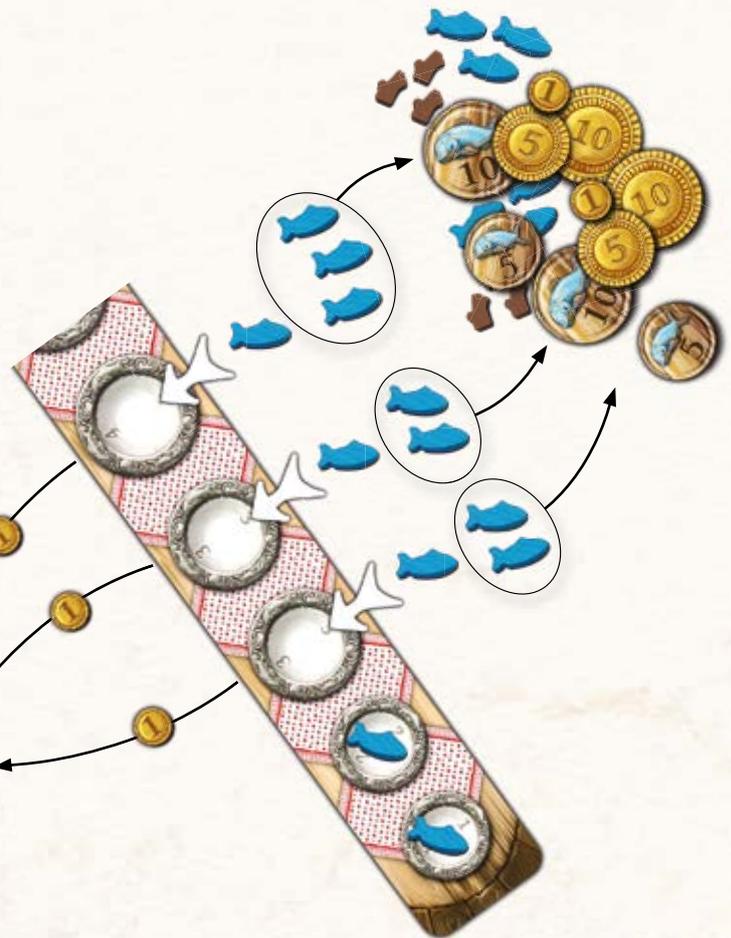
Fisch servieren

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

Anmerkungen:

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

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



BEGRENZUNG DES SPIELMATERIALS

Die Waren **Fisch**, **Holz** und **Gold** sowie die **Waldstreifen** sollten in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Sollten sie euch dennoch ausgehen und auch die beigelegten Multimarke nicht ausreichen, improvisiert bitte. Alles andere Spielmaterial ist absichtlich in seiner Anzahl begrenzt.

Gebäudebau

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

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

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

Eine Erklärung aller Gebäude findet ihr im Anhang ab Seite 3.



Anmerkungen:

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

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



Anteil realisieren

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

Anmerkungen:

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



Anteile kaufen

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

Anmerkungen:

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

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



Abholzen

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

Anmerkungen:

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



Durchforsten

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

Anmerkungen:

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



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

Aufforsten

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

Anmerkungen:

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



Schiffbau

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

Anmerkungen:

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



Beispiel: Hier baut ihr als erstes Schiff einen Schoner, den ihr mit 4 Gold bezahlt, und legt ihn links an das vorgedruckte Katboot an. Dadurch erhöht sich eure Fangmenge von 3 auf 6 Fische.



Ältesten nehmen und sofort nutzen

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

Nur bei 5 Spielern: Wird dadurch ein verdeckt liegender Ältester sichtbar, wird er sofort aufgedeckt.

Anschließend könnt ihr die Funktion des neuen Ältesten – ohne Einsatz eines (weiteren) Arbeiters – **sofort** nutzen (siehe „Einen Ältesten nutzen“).

Anmerkungen:

- Dieses Aktionsfeld kann bei 2 Spielern in jeder Arbeitszeit von höchstens einem Arbeiter besetzt werden. Bei 3-5 Spielern können es in jeder Arbeitszeit bis zu zwei Arbeiter besetzen.
- Ihr dürft die Aktion nicht nutzen, wenn alle Ältesten bereits vergeben sind oder ihr bereits 5 Älteste in eurem Ältestenrat sitzen habt. Kein Spieler kann mehr als 5 Älteste haben.
- Es ist erlaubt, einen Ältesten zu nehmen und seine Funktion nicht sofort zu nutzen.
- Ihr werdet einmal erworbene Älteste nicht wieder los.



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

Einen Ältesten nutzen

Alternativ zu den Aktionsfeldern auf dem Aktionsplan könnt ihr einen Arbeiter auf einen Ältesten in eurem Ältestenrat legen, um seine Funktion zu nutzen. Wer sich einen neuen Ältesten über die Aktion „Ältesten nehmen und sofort nutzen“ besorgt, kann seine Funktion – ohne Einsatz eines Arbeiters – sofort nutzen.

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

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

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

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



Anschließend führt ihr die Funktion des Ältesten **sofort** aus. (Die Funktion eines Ältesten sollte sich aus dem Kartentext ergeben. Eine detaillierte Erklärung der Funktionen aller Ältesten findet ihr im Anhang.)

Anmerkungen:

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

Beispiel: Ihr habt soeben den Forstwart über die Aktion „Älteste nehmen und sofort nutzen“ vom Ablageplan genommen und in euren Ältestenrat gelegt und möchtet ihn sofort nutzen. Dazu nehmt ihr den Fisch vom Teller mit der „3“, dem derzeit größten Teller mit Fisch, und legt ihn auf den Forstwart. Dann nutzt ihr seine Funktion. Später könntet ihr den Forstwart in derselben Arbeitszeit noch einmal nutzen, indem ihr einen Arbeiter draufsetzt, vorausgesetzt es gibt dann noch einen Fisch auf der Festtafel.



Nachahmung

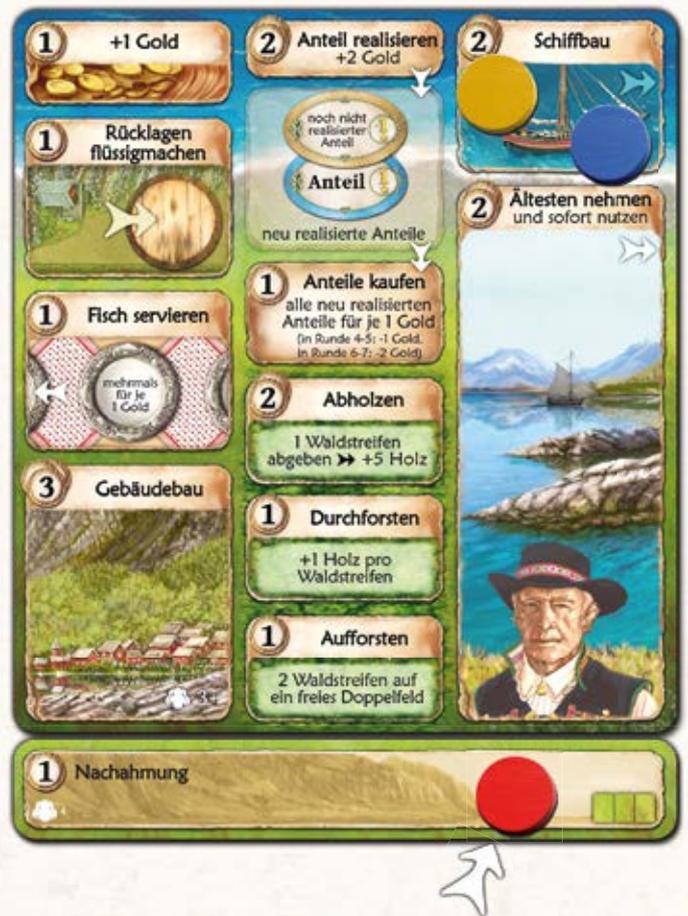
Die Nachahmungsaktion gibt es nur im Spiel mit 4 und 5 Spielern (und im Solospiel, siehe letzte Seite).

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

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

Anmerkungen:

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



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

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach 7 Runden. Ermittelt dann eure Gesamtpunktzahl. Jeder Punkt, den ihr in diesem Spiel macht, ist auf dem Spielmaterial dargestellt. (Ihr könnt am Ende nicht durch Kategorien überrascht werden, die euch anfangs erklärt wurden, die dann aber doch in Vergessenheit geraten sind.)

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



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

Manche Gebäudekarten zeigen statt eines Punktwertes ein **Sternchen (*)**. Der Punktwert dieser Gebäude hängt davon ab, ob und inwieweit ihr die im Funktionsfeld des Gebäudes beschriebenen Bedingungen erfüllt. (Eine Erklärung aller Gebäude findet ihr im Anhang ab Seite 3.)



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

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



Beispiel: In diesem Beispiel bekommt ihr 21 Punkte für eure Anteile und Goldmünzen.

Zieht von eurem Zwischenergebnis **1 Punkt pro leeren Baufeld** auf eurem Hafenplan sowie **1 Punkt pro nicht realisiertem Anteil** in eurem Besitz ab.



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

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTEN

Hin- und Rückspiel

Die drei Gebäudedecks sind darauf ausgelegt, dass sie so viele A- und B-Gebäude enthalten, wie ihr im Spiel zu zweit für zwei Parteien benötigt. So kann jeder Spieler einmal in der ersten Runde Startspieler sein. Von den C-Gebäuden sollen in beiden Parteien alle 14 Gebäudekarten die Chance bekommen, den Weg ins Spiel zu finden, da es Bestandteil des Spiels ist, dass ihr mit etwas Erfahrung in den Runden 4 und 5 spekulieren könnt, welche C-Gebäude eure Mitspieler auf der Hand haben.

Das gemischte Spiel

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

DAS SOLOSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

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



SPIELABLAUF

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

Im Rundenablauf ändern sich nur die folgenden beiden Dinge:

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

Wie stehen die blauen Arbeiter zu den roten Anteilen?

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

Nachahmung

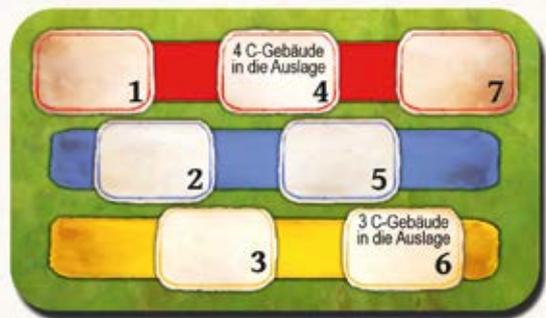
Das Nachahmungsfeld erlaubt dir – wie im Spiel zu viert – ein blockiertes Aktionsfeld des Aktionsplans zu nutzen (siehe auch Seite 14). Welche Farbe der blockierende Arbeiter hat, spielt dabei keine Rolle.

SPIELEND UND WERTUNG

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

DAS FORTGESCHRITTENE SOLOSPIEL

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



KAMPAGNE

Spiele mit einem Deck drei Parteien in Folge.

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

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

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

Vielen Dank!

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

