

Owe Rosenberg

NUSFJORD

Anhang

Dieser Anhang besteht aus drei Teilen: einem Glossar, einem Verzeichnis aller Ältestenkarten sowie einem Verzeichnis aller Gebäudekarten.

Teil I: Glossar

Im Folgenden werden ein paar immer wiederkehrende Begriffe und Symbole erläutert. Die meisten davon findet ihr ausschließlich auf den Gebäudekarten. Einige wenige werden aber auch auf den Ältesten sowie auf dem Aktionsplan verwendet.

Sofort:

Vor einem **Doppelpunkt** steht, wann bzw. wo der hinter dem Doppelpunkt beschriebene Effekt eintritt.

+3 Holz

Ein **Pluszeichen** erlaubt euch, Waren aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und in den eigenen Vorrat zu legen. Welche und wie viele Waren ihr erhaltet, steht hinter dem Pluszeichen.

4 Holz → 1 Gold

Ein **Rechtspfeil** erlaubt euch, die Waren auf der linken Seite des Pfeils gegen die Waren auf der rechten Seite zu tauschen. Wenn nicht anders angegeben, tauscht ihr Waren aus dem eigenen gegen Waren aus dem allgemeinen Vorrat. Ihr dürft den Tausch genau einmal durchführen, es sei denn, es handelt sich um einen Jederzeit-Effekt (*siehe Teil III auf Seite 3 dieses Anhangs*). Der Rechtspfeil wird auch im Zusammenhang mit der Abgabe von Waldstreifen verwendet.

2 Holz & 2 Fische

Müsst ihr bei einem Warentausch mehrere Warensorten abgeben oder erhaltet ihr dabei mehrere Warensorten auf einmal, so sind diese mit einem **kaufmännischen Und** verbunden.

1./2./3. Arbeiter:
-1/+1/+2 Fische

Mittels **Schrägstrichen** werden mehrere Optionen aufgezählt, von denen nur eine zutrifft. Dabei werden immer zwei Dinge in Bezug gesetzt, die innerhalb der Schrägstriche an der gleichen Position stehen. (*Beispiel: „Wenn A/B/C, dann a/b/c“ setzt A mit a, B mit b und C mit c in Bezug.*)

? = Fangmenge

Ein **Fragezeichen** zeigt an, dass ein Gebäude variable Baukosten hat. Wovon der Wert abhängt, steht im Funktionsfeld.

*2 SP pro Schiff

Ein **Sternchen** steht bei den Gebäuden anstelle eines Siegpunktwertes, wenn der Wert von einer Bedingung abhängt. Die Bedingung steht im Funktionsfeld und wird erst bei der Wertung am Ende des Spiels überprüft.

als Schiffbau

Kursivschreibung hebt Aktionen hervor.

Weitere Begriffe:

frei ↔ leer

Ein Baufeld ist frei, wenn dort weder Gebäude noch Waldstreifen liegen. Ein Feld der Fischfangleiste ist frei, wenn dort weder Schiffe noch Gebäude liegen. Ein Feld, auf dem lediglich Waren oder Marken liegen, gilt als frei. Ein Feld ist leer, wenn dort wortwörtlich nichts liegt (*auch keine Waren oder Marken*).

oder ↔ und/oder

Auf den Karten bedeutet „A oder B“ immer „entweder A oder B“. Hingegen bedeutet „A und/oder B“ immer „A oder B oder beides“.

Waldstreifen abgeben/entfernen

Immer wenn ihr einen Waldstreifen abgeben sollt, könnt ihr einen beliebigen Waldstreifen von eurem Hafenplan entfernen, d. h. wahlweise von einem Doppelfeld, auf dem nur ein Waldstreifen liegt, oder von einem Doppelfeld, auf dem mehrere Waldstreifen liegen. Legt den entfernten Waldstreifen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Teil II: Die Ältesten

Im Folgenden findet ihr detaillierte Beschreibungen aller 18 Ältestenkarten.
In Klammern hinter dem Namen steht immer die Kartenummer sowie, bei welchen Spielerzahlen der Älteste im Spiel ist.

Architekt (13, 5 Spieler)

Der Architekt kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Führe eine Aktion „Gebäudebau“ durch.



Bauherr (01, 1-5 Spieler)

Der Bauherr liegt links oben unter dem Baumeister.

Gib 3 Fische aus deinem eigenen Vorrat ab und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Entferne außerdem wahlweise 0, 1 oder 2 beliebige Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Anschließend kannst du eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen (oder darauf verzichten). Verzichtest du auf den Gebäudebau (z. B., weil du lediglich bis zu zwei Waldstreifen entfernen willst), musst du die Fische trotzdem abgeben.



Baumeister (07, 1-5 Spieler)

Der Baumeister liegt links oben über dem Bauherrn.

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Nimm dir dafür 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen (oder darauf verzichten). Du darfst nicht erst bauen und dann das Holz nehmen.



Bauschreiner (14, 5 Spieler)

Der Bauschreiner kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Zusätzlich kannst du danach wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durchführen (oder darauf verzichten).



Fischlieferant (15, 5 Spieler)

Der Fischlieferant kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Du kannst eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen. Führe danach oder alternativ die Aktion „Fisch servieren“ durch und befülle dabei einen oder mehrere Teller (und erhalte wie üblich je 1 Gold).



Fischzüchter (12, 4-5 Spieler)

Der Fischzüchter liegt rechts unten über dem Hafensmeister.

Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat 3 Fische sowie 1 Fisch pro Älteste, der sich in deinem Ältestenrat befindet (einschließlich des Fischzüchters selbst). Lege die Fische direkt in deinen eigenen Vorrat.



Förster (16, 5 Spieler)

Der Förster kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Nimm dir 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du einen Waldstreifen aus dem allgemeinen Vorrat auf ein freies oder bereits bewaldetes Doppelfeld deines Hafensplans legen (oder darauf verzichten). Es ist also egal, wie viele Waldstreifen bereits auf dem Doppelfeld liegen. (Denk daran, dass Waldstreifen nicht überstehen dürfen.)



Forstmann (10, 4-5 Spieler)

Der Forstmann liegt links unten über dem Forstwirt.

Entferne einen beliebigen Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Nimm dir dafür 3 Holz und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und das Gold in deinen eigenen Vorrat.



Forstwirt (04, 1-5 Spieler)

Der Forstwirt liegt links unten – bei 4-5 Spielern unter dem Forstmann.

Entferne genau zwei beliebige Waldstreifen von deinem Hafensplan. (Das gilt nicht als Aktion „Abholzen“.) Nimm dir dafür 5 Holz und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und das Gold in deinen eigenen Vorrat.



Geldgeber (17, 5 Spieler)

Der Geldgeber kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Führe eine Aktion „Anteil realisieren“ durch. Erhalte dafür die üblichen 2 Gold und zusätzlich 3 Fische aus dem allgemeinen Vorrat. Lege das Gold und die Fische in deinen eigenen Vorrat.



Hafensmeister (06, 1-5 Spieler)

Der Hafensmeister liegt rechts unten – bei 4-5 Spielern unter dem Fischzüchter.

Tausche ein Schiff von deiner Fischfangleiste gegen ein Schiff vom Ablageplan für Schiffe und Älteste. (Das gilt nicht als Aktion „Schiffbau“.) Dabei kannst du wahlweise eine Slup gegen einen Kutter oder einen Kutter gegen einen Schoner tauschen. (Schoner oder das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, kannst du hierüber nicht tauschen.) Lege das abgegebene Schiff zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann es erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Lege dann das neue Schiff rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Du kannst die Aktion des Hafensmeisters nicht nutzen, wenn deine Fischfangleiste bereits vollständig gefüllt ist.



Ingenieur (11, 4-5 Spieler)

Der Ingenieur liegt zentral unten über dem Seemann.

Führe wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durch. Wählst du die Aktion „Schiffbau“, kostet dich das neue Schiff nach Möglichkeit 1 Holz weniger. (Eine Slup kostet somit 1 Holz und 2 Fische, ein Kutter 5 Holz und 1 Gold und ein Schoner 7 Holz und 8 Fische, es sei denn, du baust ihn für 4 Gold.)



Konstrukteur (02, 1-5 Spieler)

Der Konstrukteur liegt zentral oben – bei 3-5 Spielern unter dem Verwalter.

Führe wahlweise eine Aktion „Schiffbau“ oder „Gebäudebau“ durch.



Schiffseigner (18, 5 Spieler)

Der Schiffseigner kommt bei 5 Spielern verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.

Verkaufe genau ein Schiff von deiner Fischfangleiste: entweder eine Slup für 2 Gold, einen Kutter für 4 Gold oder einen Schoner für 7 Gold. (Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, kannst du hierüber nicht verkaufen.) Nimm das Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Lege das verkaufte Schiff zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann es erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich.



Seemann (05, 1-5 Spieler)

Der Seemann liegt zentral unten – bei 4-5 Spielern unter dem Ingenieur.

Führe eine Aktion „Fisch servieren“ durch und befülle dabei einen oder mehrere Teller. Nimm dir für jeden neu



befüllten Teller das übliche 1 Gold und zusätzlich jeweils 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Lege das Gold und das Holz in deinen eigenen Vorrat.

Teichbauer (03, 1-5 Spieler)

Der Teichbauer liegt rechts oben – bei 3-5 Spielern unter dem Waldbauer.

Nimm aus dem allgemeinen Vorrat 4 Fische sowie so viele zusätzliche Fische in die Hand, wie sich Gebäude auf deinem Hafenplan befinden (*nicht notwendigerweise nur auf Baufeldern*). **Verteile diese Fische wie in der Fangzeit** (Phase I, siehe Seite 6 der Anleitung). Nimm dafür die Übersicht links auf deinem Ältestenrat zu Hilfe.



Verwalter (08, 3-5 Spieler)

Der Verwalter liegt zentral oben über dem Konstrukteur.

Nimm dir 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen (*oder darauf verzichten*).



Waldbauer (09, 3-5 Spieler)

Der Waldbauer liegt rechts oben über dem Teichbauer.

Nimm dir 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Zusätzlich kannst du danach wahlweise eine Aktion „Durchforsten“ oder „Aufforsten“ durchführen (*oder darauf verzichten*).



Teil III: Die Gebäude

In diesem Abschnitt findet ihr detaillierte Beschreibungen zu den 132 Gebäudekarten.

Zusätzlich zu den Ausführungen im Glossar möchten wir euch auf die folgenden Dinge hinweisen.

- Die Gebäudekarten sind in drei Decks unterteilt, zu erkennen an der Kartenrückseite sowie an der Kartenummer. Jedes Deck ist weiter unterteilt in A-, B- und C-Gebäude.
 - Die Karten des **Hering-Decks** haben Nummern zwischen 101 und 154.
 - Die Karten des **Makrelen-Decks** haben Nummern zwischen 201 und 254.
 - Die Karten des **Dorsch-Decks** haben Nummern zwischen 301 und 354.
- Unabhängig davon fällt jedes Gebäude je nach Funktion in eine von sechs Kategorien. Die jeweilige Kategorie ergibt sich aus dem Kartentext und ist farblich gekennzeichnet (*als Hintergrundfarbe der Kartenummer*).
 - Immer wenn:** Der Effekt tritt immer wieder ein (z. B., *wenn ihr eine bestimmte Aktion durchführt*). Er tritt nur ein, wenn ihr die geforderte Situation herbeiführt, nicht wenn ein Mitspieler es tut. Befindet ihr euch noch inmitten einer anderen Aktion, müsst ihr jene erst abschließen, bevor ihr den Effekt nutzen könnt.
 - Jederzeit:** Ihr dürft den beschriebenen Effekt jederzeit im Spiel nutzen, auch wenn ihr nicht an der Reihe seid, sowie unmittelbar vor der Wertung. Eine gegebenenfalls bereits laufende Aktion müsst ihr aber abschließen, bevor ihr den Effekt nutzen könnt.
 - Punkte:** Punktegebäude haben meist keine spielrelevante Funktion, sondern bringen am Ende viele Siegpunkte.
 - Sobald:** Der Effekt tritt erst ein, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Führt den Effekt dann sofort und einmalig aus, aber erst, nachdem ihr eine gegebenenfalls noch laufende Aktion beendet habt. Ist die Bedingung bereits beim Bauen erfüllt, führt ihr den Effekt sofort aus.
 - Sofort:** Führt den Effekt unmittelbar, nachdem ihr das Gebäude bezahlt und abgelegt habt, vollständig aus. Ihr könnt darauf verzichten, den Effekt auszuführen, dürft das aber nicht zu einem späteren Zeitpunkt nachholen.
 - Sonderfunktion:** Diese Kategorie ist für alle Gebäude vorgesehen, die in keine der oben genannten Kategorien fallen. Häufig handelt es sich hierbei um dauerhafte Effekte (z. B. *um Vergünstigungen beim Bauen*).
- Gebäudekarten, die ihrem eigentlichen Wortsinn nach keine Gebäude sind (z. B. „*Nasslager*“ oder „*Promenade*“), gelten trotzdem als Gebäude.
- Treten mehrere Gebäude gleichzeitig in Kraft, führt ihr deren Effekte nacheinander in einer Reihenfolge eurer Wahl aus.
- Wenn es heißt, dass die Funktion eines Gebäudes entfällt, so verliert es dadurch nicht seinen Siegpunktwert.

Es folgen die detaillierten Erläuterungen. In Klammern hinter dem Gebäudenamen stehen in dieser Reihenfolge: das Deck (*Hering-, Makrelen bzw. Dorsch-Deck*), der Stapel (A, B, C) und die Kartennummer, die Baukosten sowie die Siegpunktzahl.

A

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

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

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

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

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

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

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Anbau 3 Siegpunkte wert, falls er dann waagrecht und/oder senkrecht zu mindestens 3 anderen Gebäuden benachbart ist. (*Diagonal zum Anbau liegende Gebäude zählen nicht.*) Ist der Anbau am Ende nur zu 2 oder weniger Gebäuden benachbart, ist er keine Siegpunkte wert.

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

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

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

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

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

Aquarium (Hering, C149; Baukosten: 3 Holz, 10 Fische, 3 Gold; 0-10 Punkte)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Aquarium doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Älteste in deinem Ältestenrat befinden. *(Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Das Aquarium kann also höchstens 10 Siegpunkte wert sein.)* Hast du am Ende keine Ältesten, ist das Aquarium keine Siegpunkte wert.

Arbeiterhütte (Makrele, A202; Baukosten: 1 Holz; 0 SP)
Du kannst nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ zusätzlich eine Aktion „Abholzen“ durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen. *(Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt. Gegebenenfalls werden hierdurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Sägemühle“ aus dem Hering-Deck.)* Dabei kann es passieren, dass du die Waldstreifen für das Abholzen erst durch die Aktion „Aufforsten“ erhältst.

Armenhaus (Makrele, B221; Baukosten: 2 Holz; 1 SP)
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* alle Fische von den Tellern der Festtafel und lege sie in deinen eigenen Vorrat. *(Entweder nimmst du wortwörtlich alle Fische von der Festtafel oder du verzichtest auf die Funktion des Armenhauses und nimmst keine.)* Liegen gerade keine Fische auf der Festtafel, entfällt die Funktion des Armenhauses. *(Beachte, dass die Festtafel nur sieben Teller hat. Du kannst hierüber also höchstens 7 Fische erhalten.)*

B

Bank (Dorsch, C343; Baukosten 3 Holz, 10 Gold; 15 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels werden deine Minuspunkte verdoppelt. *(Du kannst dies auch nicht verhindern.)* Das betrifft sowohl die Minuspunkte für freie Baufelder und „noch nicht realisierte Anteile“ *(die somit jeweils -2 Siegpunkte zählen)* als auch Gebäude mit negativem Siegpunktwert *(wie z. B. die „Vogelkolonie“ aus dem Makrelen-Deck, die hierdurch -4 Siegpunkte zählen würde).*

Bankzentrale (Makrele, C241; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 1 SP)
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Gold aus dem allgemeinen Vorrat, wie du realisierte Anteile hast. Es ist dabei egal, welche Farbe die Anteile haben. „Noch nicht realisierte Anteile“ zählen jedoch nicht dazu.

Baubetrieb (Makrele, A214; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 2 SP)
Jedes Schiff und jedes Gebäude, das du im Rahmen des Spielzuges baust, in dem du deinen dritten Arbeiter einsetzt, kostet dich nach Möglichkeit 2 Holz weniger. Das gilt auch, wenn du das Schiff bzw. das Gebäude als Folgeaktion einer anderen Aktion baust *(z. B. über ein Gebäude wie die „Schiffsholding“ aus dem Hering-Deck)*. Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken *(z. B. die „Helling“ aus dem Hering-Deck)*. Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen.

Bauhandlung (Hering, B123; Baukosten: 2 Holz, 1 Gold; 2 Punkte)
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel *(und so oft du willst)*, außer während einer anderen Aktion, 5 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)*

Bauhof (Dorsch, A306; Baukosten: 1 Holz, 3 Fische; 1 SP)
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Gebäudebau“, sofern sich dann mindestens zwei deiner Arbeiter auf dem Aktionsfeld „Gebäudebau“ befinden, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. *(Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Gebäudebau“ nutzt.)* Beachte, dass es im Solospiel

und im Spiel zu zweit auf dem Aktionsplan zwei Aktionsfelder „Gebäudebau“ gibt. Die Funktion des Bauhofs kannst du auch bei diesen Spielerzahlen nutzen, wenn du beide Aktionsfelder mit eigenen Arbeitern besetzt. **Im Solospiel müssen das zwei Arbeiter der Farbe sein, mit der du in dieser Runde spielst.** Im Solospiel und im Spiel zu viert und zu fünft ist zu beachten, dass Arbeiter auf Nachahmungsfeldern nicht zählen, auch wenn diese die Aktion „Gebäudebau“ nachgeahmt haben sollten.

Baumschule (Hering, A107; Baukosten: 1 Fisch, 1 Gold; 1 SP)
Du kannst sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* nacheinander bis zu zweimal eine Aktion „Aufforsten“ durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen. Lege dabei wie üblich jeweils 2 Waldstreifen auf ein freies Doppelfeld deines Hafensplans. *(Gegebenenfalls werden dadurch – entsprechend oft – andere Gebäude aktiv, z. B. die „Waldseehütte“.)* Hast du gerade kein freies Doppelfeld, entfällt die Funktion der Baumschule.

Bootschnitzerei (Hering, B132; Baukosten: 2 Holz, 3 Fische; 0 oder 4 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Bootschnitzerei 4 Siegpunkte wert, falls du dann mindestens 6 Schiffe hast. Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. Hast du am Ende nur 5 Schiffe oder weniger, ist die Bootschnitzerei keine Siegpunkte wert. *(Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Mit drei Schonern – im Solospiel und im Spiel zu zweit bereits mit zwei Schonern – kannst du gar nicht erst auf sechs Schiffe kommen.)*

Bootshalle (Dorsch, B328; Baukosten: 4 Holz, 1 Kutter; 3 SP)
Bezahle den Kutter, der als Baukosten für die Bootshalle gefordert wird, indem du ihn von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege den Kutter zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste *(von dort kann er erneut erworben werden)* und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* kostenlos bis zu 2 Slups vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege sie rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr, entfällt die Funktion der Bootshalle. Ansonsten gilt der Erwerb der Slup(s) als eine einzige Aktion „Schiffbau“ *(wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“ aus dem Hering-Deck)*.

Bootshaus (Hering, A101; Baukosten: 2 Holz; -1 SP)
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* kostenlos 1 Slup vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege die Slup rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr für die Slup, entfällt die Funktion des Bootshauses. Ansonsten gilt der Erwerb dieser Slup als Aktion „Schiffbau“ *(wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“)*.

Bootszimmerei (Hering, A102; Baukosten: 3 Fische, 2 Gold; 0 SP)
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* kostenlos 1 Kutter vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege den Kutter rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Kutter bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz mehr für den Kutter, entfällt die Funktion der Bootszimmerei. *(Du darfst nicht ersatzweise eine Slup nehmen.)* Ansonsten gilt der Erwerb dieses Kutters als Aktion „Schiffbau“ *(wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Seefahrerbund“)*.

Böttcherei (Dorsch, A310; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel *(und so oft du willst)*, außer während einer anderen Aktion, 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 4 Holz gegen 1 Gold tauschen. Wichtig ist, dass du während der Aktion des Ältesten „Seemann“ das neu

verdiente Holz nicht sofort gegen Fische tauschen kannst, um mit diesen im Rahmen der Aktion des „Seemanns“ weitere Teller der Festtafel zu befüllen.

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

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

C

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

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

D

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E

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

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

F

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

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

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

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

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Festsaal 6 Siegpunkte wert, falls dann kein Ältester mehr auf dem Ablageplan für Schiffe und Älteste liegt. Ansonsten ist der Festsaal nur 4 Siegpunkte wert. **Im Solospiel darfst du vor jedem Gebäudebau, den du fortan durchführst, einen Ältesten vom Ablageplan für Schiffe und Älteste ganz aus dem Spiel nehmen (ansonsten könntest du für den Festsaal niemals 6 Siegpunkte bekommen).**

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

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

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

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

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

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

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

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 3 Fische vom Rücklagenfeld deines Hafenplans gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Das Gold kommt dabei in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Beachte, dass du den Tausch nicht während der Fangzeit durchführen kannst (sondern erst, nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit durchlaufen hast).

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir immer, wenn du einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst, sofort danach 1 Holz und 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und den Fisch in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Entfernst du in einem Spielzug mehrere Waldstreifen auf einmal, erhältst du entsprechend viel Holz und Fisch. (Beachte die Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen.) Baust du das Forstlager über die Funktion der Ältesten „Bauherr“ oder „Baumeister“ (bzw. zu fünft über den „Bauschreiner“), erhältst du den Vorteil nicht rückwirkend (denn du entfernst die Waldstreifen, bevor du das Forstlager baust).

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

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

G**Gärtnerie** (Makrele, C242; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

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

H

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

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

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

Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) doppelt so viele Fische, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, sowie genauso viel Holz, wie sich Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden, und lege die Fische und das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählt dabei mit. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat sowie die Felder auf der Fischfangleiste begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 10 Fische und 7 Holz – im Solospiel und im Spiel zu zweit 10 Fische und nur 6 Holz – erhalten.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 3 Fische vom Rücklagenfeld deines Hafenplans gegen 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Das Holz kommt dabei in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Beachte, dass du den Tausch nicht während der Fangzeit durchführen kannst (sondern erst, nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit durchlaufen hast).

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

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

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

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 4 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 1 Gold gegen 3 Holz tauschen. (Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)

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

Nimm dir, sobald deine Fangmenge 9 beträgt oder überschreitet, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Nimm dir außerdem noch einmal sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht erneut in den eigenen Vorrat). Beträgt deine Fangmenge bereits 9 oder mehr, wenn du die Holzreederei baust, erhältst du das Holz sofort. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“ aus dem Makrelen-Deck) sowie – im Spiel zu fünf – den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge wieder unter 9 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 9 oder mehr, erhältst du über die Holzreederei kein weiteres Holz geschenkt.

Holzschnitzerei (Dorsch, A308; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)
Nimm dir immer, bevor du einen Ältesten nutzt, 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist egal, wie es dazu kommt, dass du einen Ältesten nutzt. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)

J

Jugendherberge (Makrele, A208; Baukosten: 3 Holz; 0 SP)
Nimm dir nach jeder Runde, in der du kein einziges Gebäude gebaut hast, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Jugendzentrum (Makrele, A207; Baukosten: 3 Holz, 5 Fische; 0 SP)
Nimm dir nach jeder Runde, in der du keinen einzigen Ältesten genutzt hast, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Den Anspruch auf das 1 Gold verlierst du nicht, wenn du dir neue Älteste nimmst, solange du sie nicht nutzt.)

K

Kabeljaufarm (Dorsch, C350; Baukosten: 7 Holz, 2 Gold; 0 oder 8 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kabeljaufarm 8 Siegpunkte wert, falls sich dann zusammen mindestens 20 Fische in deinem eigenen Vorrat und auf dem Rücklagenfeld deines Hafens befinden. (Es wird die Summe aller Fische in den Rücklagen und im eigenen Vorrat gebildet.) Hast du am Ende nur 19 oder weniger Fische, ist die Kabeljaufarm keine Siegpunkte wert.

Kanzleramt (Makrele, C251; Baukosten: 5 Holz, 4 Fische, 3 Gold; 0 oder 8 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist das Kanzleramt 8 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 4 Älteste in deinem Ältestenrat befinden. Hast du nur 3 Älteste oder weniger, ist das Kanzleramt keine Siegpunkte wert.

Kirche (Dorsch, C349; Baukosten: 7 Holz, 7 Fische, 3 Gold; 0 oder 9 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kirche 9 Siegpunkte wert, falls sie dann zu mindestens 5 anderen Gebäuden benachbart ist, die waagrecht, senkrecht **oder diagonal** zur Kirche liegen. (Beachte, dass nur 6 von 11 Baufeldern deines Hafens als Bauort für die Kirche in Frage kommen, wenn du die 9 Siegpunkte bekommen möchtest.) Ist die Kirche am Ende nur zu 4 oder weniger Gebäuden benachbart, ist sie keine Siegpunkte wert.

Kontorhaus (Hering, B122; Baukosten: 2 Holz, 2 Gold; 1 SP)
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 2 Holz und 2 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Kühlhaus (Dorsch, A313; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 2 SP)
Verdopple sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) die Anzahl der Fische in deinen Rücklagen, indem du dir entsprechend viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und in deine Rücklagen legst.
Dabei darfst du ausdrücklich die Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen überschreiten. (Das heißt, du kannst über die Funktion des Kühlhauses höchstens 16 Fische in deinen Rücklagen haben.) Weitere Fische können dann nicht mehr dazukommen, solange du 8 oder mehr Fische in deinen Rücklagen hast. (Sobald du deine Rücklagen das nächste Mal leerst, gilt wieder die Obergrenze von 8 Fischen für dich.) Liegen in deinen Rücklagen gerade keine Fische, entfällt die Funktion des Kühlhauses.

Kühlager (Makrele, A217; Baukosten: 2 Gold; 3 SP)
Das Kühlager ändert für dich die Grundregel, wie Älteste behandelt werden, auf die ein dritter Fisch gelegt wird. Anstatt dann 1 Fisch in den eigenen und 2 Fische in den allgemeinen Vorrat zu legen, kannst du alternativ 1 Fisch auf dem Ältesten

liegen lassen, 1 Fisch in deinen eigenen und 1 Fisch in den allgemeinen Vorrat legen. (Auf diese Weise kommen auf deinen Ältesten schneller wieder 3 Fische zusammen. Du kannst aber nach wie vor – auch für einzelne Älteste – die Grundregel anwenden, z. B. um die Funktion des Gebäudes „Wohnstift“ aus dem Hering-Deck zu nutzen.)

Küstenfischerei (Makrele, C250; Baukosten: 7 Fische; 0 oder 5 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Küstenfischerei 5 Siegpunkte wert, falls sich dann mindestens 4 Schiffe auf deiner Fischfangleiste befinden, die Slup oder Kutter heißen. (Deine Schoner sowie das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, zählen also nicht mit). Hast du am Ende zusammen weniger als 4 Slups und Kutter, ist die Küstenfischerei keine Siegpunkte wert.

L

Lagerverwaltung (Makrele, A218; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 0-3 SP)
Jeder Schoner, den du fortan baust, kostet dich nach Möglichkeit 1 Gold weniger (also 3 Gold, es sei denn, du baust ihn für 8 Holz und 8 Fische). Gegebenenfalls können andere Gebäude die Baukosten zusätzlich senken (z. B. das „Schiffskontor“ aus dem Hering-Deck). Dabei können die Kosten in keiner Warensorte unter 0 fallen.
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Lagerverwaltung so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Schoner auf deiner Fischfangleiste befinden. (Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Es passen höchstens 3 Schoner drauf. Die Lagerverwaltung kann also höchstens 3 Siegpunkte wert sein.)

Langhaus (Makrele, C243; Baukosten: 6 Holz; 6 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommst du für deine realisierten Anteile (egal welcher Farbe) keine Siegpunkte. (Du kannst dies auch nicht verhindern.) Die Minuspunkte für deine „noch nicht realisierten Anteile“ bekommst du trotzdem.

Leuchtturm (Hering, B129; Baukosten: 5 Holz, 5 Fische; 3 SP)
Du kannst immer, wenn sich in deinen Rücklagen mindestens 8 Fische befinden, sofort eine Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen. (Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Meierei“ oder das „Nasslager“.) Befindest du dich zu diesem Zeitpunkt inmitten einer anderen Aktion, musst du zuerst jene Aktion abschließen, bevor du die Aktion „Rücklagen flüssigmachen“ durchführen kannst. Das gilt insbesondere auch zur Fangzeit: erst nachdem du alle fünf Schritte der Fangzeit vollständig durchlaufen hast, kannst du gegebenenfalls die Funktion des Leuchtturms nutzen.

M

Manufaktur (Makrele, B230; Baukosten: 4 Holz, 3 Fische, 1 Gold; 4 SP)
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Alternativ kannst du 3 Fische gegen 2 Holz tauschen. (Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Wichtig ist, dass du während der Aktion des Ältesten „Seemann“ das neu verdiente Holz nicht sofort gegen Fische tauschen kannst, um mit diesen im Rahmen der Aktion des „Seemanns“ weitere Teller der Festtafel zu befüllen.

Markthalle (Hering, C145; Baukosten: 7 Holz, 14 Fische; 4 SP)
Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat.

Marktturm (Makrele, C249; Baukosten: 2 Gold; 0-12 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist der Marktturm so viele Siegpunkte wert, wie du dann Sets aus den drei Waren Holz, Fisch und Gold im eigenen Vorrat bilden kannst. Fehlt dir am Ende auch

nur eine dieser Waren im eigenen Vorrat, ist der Marktturm keine Siegpunkte wert. *(Anders ausgedrückt entspricht der Wert des Marktturms der Anzahl an Waren derjenigen Sorte, von der du am wenigsten im eigenen Vorrat hast. Der Wert des Marktturms ist nicht auf 12 Siegpunkte begrenzt, aber derzeit gibt es keine Möglichkeit, die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat zu umgehen.)*

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

Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer wird (z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“), sofort danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deine Rücklagen legen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen (z. B. das „Nasslager“), kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. *(Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)*

N

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

Du kannst immer, wenn das Rücklagenfeld auf deinem Hafenplan leer wird (z. B. nach einer Aktion „Rücklagen flüssigmachen“), sofort danach 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deine Rücklagen legen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). Hast du mehrere Gebäude, die deine leeren Rücklagen füllen (z. B. die „Meierei“), kannst du ihre Effekte gleichzeitig – in einer Reihenfolge deiner Wahl – nutzen. *(Es kommen also alle solche Gebäude zur Anwendung.)*

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

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 5 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). *(Beachte die Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen.)*

P

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir vor jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. *(Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Du kannst das Holz direkt für den Bau des Schiffes nutzen. Insbesondere ermöglicht dir das Pierhaus, eine Aktion „Schiffbau“ zu starten, ohne dir ein Schiff leisten zu können, sofern du dir nach Erhalt der 3 Holz eines leisten kannst. Unabhängig davon erhältst du die 3 Holz nur, wenn du auch tatsächlich ein Schiff baust.

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

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Aktion „Anteil realisieren“ durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen. *(Gegebenenfalls werden dadurch andere Gebäude aktiv, z. B. die „Schiffsholding“.)* Drehe dabei wie üblich eine eigene Anteilsmarke von der Seite „noch nicht realisierter Anteil“ auf die Seite „Anteil“ in deiner Farbe um und lege sie auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Aktionsplan. Nimm dir dafür 6 Holz und 6 Fische aus dem allgemeinen Vorrat (anstelle von 2 Gold, die es normalerweise hierfür gäbe) und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Hast du keine „noch nicht realisierten Anteile“ mehr, entfällt die Funktion des Portals.

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

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

R

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir für deine Schiffe sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) Waren aus dem allgemeinen Vorrat. Nimm dir

3 Fische für jede Slup, 3 Holz für jeden Kutter und 1 Gold für jeden Schoner auf deiner Fischfangleiste und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. (Für das vorgedruckte Katboot, mit dem du das Spiel begonnen hast, erhältst du hierüber keine Waren. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Hast du neben dem Katboot keine anderen Schiffe, entfällt die Funktion der Reederei.

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

Du kannst sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) alle bis auf einen Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernen. (Entweder lässt du wortwörtlich nur einen Waldstreifen liegen oder du verzichtest auf die Funktion des Refugiums und entfernst keine.) Nimm dir für jeden Waldstreifen, den du dabei abgibst, 1 Holz und 1 Fisch aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz und den Fisch in deinen eigenen Vorrat. (Die Funktion des Refugiums gilt nicht als Aktion „Abholzen“. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Hast du gerade nur einen oder keinen Waldstreifen, entfällt die Funktion des Refugiums.

Reichenforst (Makrele, C252; Baukosten: 1 Gold; 0-7 SP)

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

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

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

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

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz und so viele Fische aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz und die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass die Plätze im Ältestenrat begrenzt sind. Du kannst hierüber also höchstens 5 Holz und 5 Fische erhalten. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Hast du noch keine Ältesten, entfällt die Funktion der Residenz.

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

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

S

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

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

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

Lege sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) auf jedes freie Baufeld deines Hafenplans jeweils 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. (Das Holz wird erst ausgelegt, nachdem du die Sammelstelle gebaut hast.) Die mit Holz belegten Felder gelten danach weiterhin als frei (siehe Teil I auf Seite 1 dieses Anhangs). Verschiebe dann immer, bevor du auf ein Baufeld mit Holz von der Sammelstelle ein Gebäude baust oder einen Waldstreifen legst, das jeweilige Holz in deinen eigenen Vorrat. (Hast du dann bereits 12 Holz im eigenen Vorrat, verfällt das Holz und kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.) Du erhältst das Holz noch, bevor du die Baukosten des Gebäudes bezahlen musst. Insbesondere ermöglicht dir die Sammelstelle, ein Gebäude zu wählen, dass du dir nicht leisten kannst, sofern du dir nach Erhalt des 1 Holz doch leisten kannst. Holz, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Hast du keine freien Baufelder mehr, entfällt die Funktion der Sammelstelle.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bezahle die Schiffe, die als Baukosten für das Schiffsmuseum gefordert werden, indem du sie von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege diese Schiffe zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort können sie erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich.

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

Schloss (Hering, C148; Baukosten: 8 Gold; 11 SP)
Das Schloss hat keine Funktion.

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

Schutzhütte (Dorsch, A303; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 0 SP)
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Aufforsten“ 1 Gold und 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold und das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Aufforsten“ nutzt. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)

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

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

Spedition (Dorsch, A318; Baukosten: 3 Fische, 1 Gold; 3 SP)
Nimm dir immer, wenn du die Aktion „Anteil realisieren“ durchführst, 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Anteil realisieren“ nutzt. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Realisierst du in einer Aktion zwei Anteile auf einmal (derzeit nur über die Funktion des Gebäudes „Amt“ möglich), erhältst du hierüber trotzdem nur 3 Holz. (Da du das Spiel mit drei „noch nicht realisierten Anteilen“ beginnst, kannst du die Spedition bis zu dreimal im Spiel nutzen.)

Stammhaus (Dorsch, A304; Baukosten: 6 Holz, 3 Fische; 0 SP)
Wie viel Gold dir das Stammhaus einbringt, hängt davon ab, wie viele freie Baufelder sich auf deinem Hafenplan befinden. (Diese werden erst gezählt, nachdem du das Stammhaus auf deinem Hafenplan abgelegt hast.) Bei 4, 5 oder 6 freien Baufeldern erhältst du 3 Gold. Bei genau 7 freien Baufeldern erhältst du 4 Gold. Bei 8 oder mehr freien Baufeldern erhältst du 5 Gold. Nimm dir das Gold sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Hast du nur noch 3 oder weniger freie Baufelder, entfällt die Funktion des Stammhauses.

Stockfischerei (Dorsch, B325; Baukosten: 3 Holz, 1 Gold; 1 SP)
Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (und so oft du willst), außer während einer anderen Aktion, 1 Holz und 3 Fische aus deinem eigenen Vorrat gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Strandpension (Dorsch, C352; Baukosten: 2 Holz, 1 Fisch; 0-8 SP)
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Strandpension doppelt so viele Siegpunkte wert, wie sich dann freie Baufelder in der untersten Reihe deines Hafenplans befinden. (Das sind die vier Baufelder, die sich direkt über der Fischfangleiste befinden.) Die Minuspunkte für diese freien Baufelder bekommst du trotzdem (und sie zählen sogar doppelt, wenn du auch die „Bank“ gebaut hast). Sind am Ende alle Baufelder in der untersten Reihe bebaut oder bewaldet, ist die Strandpension keine Siegpunkte wert.

T

Tagelöhnerplatz (Makrele, A210; Baukosten: 1 Fisch; 0 SP)
Du kannst nach jeder eigenen Aktion „Anteil realisieren“ genau 1 Gold aus deinem eigenen Vorrat gegen 3 Holz und 4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. (Das kann auch ein Gold sein, dass du im Rahmen der Aktion erhalten hast. Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Anteil realisieren“ nutzt. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Realisierst du in einer Aktion zwei Anteile auf einmal (derzeit nur über die Funktion des Gebäudes „Amt“ aus dem Dorsch-Deck möglich), kannst du hierüber trotzdem nur 1 Gold tauschen. (Da du das Spiel mit drei „noch nicht realisierten Anteilen“ beginnst, kannst du den Tagelöhnerplatz bis zu dreimal im Spiel nutzen.)

Taklerei (Makrele, A211; Baukosten: 3 Holz, 3 Fische; 0 SP)
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Schiffbau“ 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Schiffbau“ nutzt.)

Teichhütte (Dorsch, B326; Baukosten: 3-12 Holz; 2 SP)
Wie viel Holz du für die Teichhütte bezahlen musst, entspricht deiner aktuellen Fangmenge (zu Spielbeginn also 3 Holz und bei vollständig gefüllter Fischfangleiste 12 Holz). Wie viel Gold dir die Teichhütte einbringt, hängt davon ab, wie viele Fische du im eigenen Vorrat hast. (Du musst hierfür keine Fische abgeben.) Bei 4 bis 7 Fischen erhältst du 1 Gold. Bei 8 bis 11 Fischen erhältst du 2 Gold. Bei 12 oder mehr Fischen erhältst du 3 Gold. Nimm dir das Gold sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat. Hast du gerade nur 3 oder weniger Fische im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Teichhütte.

Theater (Hering, A118; Baukosten: 4 Holz, 6 Fische, 1-7 Gold; 9 SP)
Wie viel Gold du für das Theater bezahlen musst, hängt davon ab, in welcher Runde ihr euch befindet. In Runde 1 kostet es 1 Gold, in Runde 2 kostet es 2 Gold usw. (Zusätzlich fallen wie abgebildet Kosten in Höhe von 4 Holz und 6 Fischen an.) Das Theater hat keine Funktion.

Tischlerei (Hering, A114; Baukosten: 2 Holz, 2 Fische; 1 SP)
Nimm dir nach jeder eigenen Aktion „Gebäudebau“ 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen Vorrat). (Dabei ist es egal, wie es dazu kommt, dass du die Aktion „Gebäudebau“ nutzt.)

Trankocherei (Dorsch, C353; Baukosten: 4 Holz, 1 Gold; 0-6 SP)
Wie viele Siegpunkte die Trankocherei bei der Wertung am Ende des Spiels wert ist, hängt von der Anzahl der Kutter und Schoner auf deiner Fischfangleiste ab. Jeder Schoner trägt dabei 2 Siegpunkte und jeder Kutter 1 Siegpunkt zum Wert der Trankocherei bei. (Beachte, dass die Felder der Fischfangleiste begrenzt sind. Die Trankocherei kann höchstens 6 Siegpunkte wert sein.) Hast du am Ende weder Kutter noch Schoner, ist die Trankocherei keine Siegpunkte wert.

Treibflößerei (Makrele, B226; Baukosten: 4 Fische, 1 Gold; 2 SP)
Solange deine Fangmenge 12 beträgt, gilt: Nimm dir immer, bevor du einen Arbeiter einsetzt, 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deine Rücklagen (und nicht in deinen eigenen

Vorrat). Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“) sowie im Spiel zu fünft den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge unter 12 fallen kann. (Beachte auch, dass die Fangmenge 12 zweimal auf der Fischfangleiste vorkommt.)

V

Vermietung (Makrele, C253; Baukosten: 6 Holz, 6 Fische, 3 Gold; 3 oder mehr SP)

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

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

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

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

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

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

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

W

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

Nimm dir immer, wenn du neues Gold in deinen eigenen Vorrat legst, sofort danach die gleiche Menge Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Du musst das Gold dafür nicht abgeben. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Für Gold, das in deine Rücklagen oder an einen anderen Ort gelangt, erhältst du kein Holz dazu (wohl aber, wenn dieses Gold zu einem späteren Zeitpunkt in deinen Vorrat verschoben wird.)

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

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

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

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

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

Nimm dir, sobald deine Fangmenge 12 beträgt, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 4 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. (Beachte, dass die Fangmenge 12 zweimal auf der Fischfangleiste vorkommt.)

Beträgt deine Fangmenge bereits 12, wenn du die Walfangstation baust, erhältst du das Gold sofort. Beachte, dass es Gebäude (z. B. die „Schiffsmaklerei“) sowie im Spiel zu fünft den Ältesten „Schiffseigner“ gibt, wodurch deine Fangmenge unter 12 fallen kann. Erreichst du danach erneut die Fangmenge 12, erhältst du über die Walfangstation kein weiteres Gold geschenkt.

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

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

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

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

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

Nimm dir immer, wenn du 3 Fische von einem Ältesten in deinem Ältestenrat entfernst, sofort danach 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (Du erhältst das Holz also zusätzlich zu dem Fisch vom Ältesten. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Geben während der Fangzeit mehrere deiner Ältesten ihre Fische ab, erhältst du entsprechend viel Holz. Baust du das Wohnstift über die Funktion eines Ältesten, der soeben seine 3 Fische abgegeben hat, erhältst du nicht rückwirkend 1 Holz.

Z

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

Bezahle die Slup, die als Baukosten für das Zollgebiet gefordert wird, indem du sie von deiner Fischfangleiste nimmst. Lege die Slup zurück auf den Ablageplan für Schiffe und Älteste (von dort kann sie erneut erworben werden) und rücke die übrigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste so weit nach links auf wie möglich. Nimm dir anschließend sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese Waren in deinen eigenen Vorrat. (Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.) Nimm dir außerdem noch einmal sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 1 Holz, 1 Fisch und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege diese Waren in deine Rücklagen (und nicht erneut in den eigenen Vorrat). (Beachte die Obergrenze von 8 Fischen in den Rücklagen.)

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

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

