

Das Nussberg

# NUSFJORD

## Schollen-Deck

Das Schollen-Deck enthält 44 neue Gebäudekarten (Nr. 401-454), eine Variante einer Ältestenkarte sowie 25 Goldmünzen aus Metall, mit denen ihr die Pappmünzen ersetzen könnt.

---

**Architektin\*** (13, 3-5 Spieler)

*Die Architektin kommt verdeckt unter einen zufällig gewählten Ältestenstapel.*



Ziehe wahlweise ein A- oder B-Gebäude vom verdeckten Stapel nach und lege es offen in die Auslage (*auch dann, wenn kein Platz auf dem Tableau ist*). Danach kannst du eine Aktion „Gebäudebau“ durchführen. \*Idee: Tony Boydell

---

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

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

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

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

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

Immer wenn du die Aktion „Schiffbau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deinen ersten Arbeiter einsetzt, musst du unmittelbar, nachdem du das Schiff abgelegt hast, nach Möglichkeit 1 Holz aus deinem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. *(Du zahlst das Holz also noch, bevor du eventuelle Folgeaktionen nutzen kannst. Wenn du dann kein Holz im eigenen Vorrat hast, brauchst du es auch nicht abzugeben.)* Immer wenn du die Aktion „Schiffbau“ im Rahmen des Spielzuges nutzt, in dem du deinen zweiten oder dritten Arbeiter einsetzt, erhältst du unmittelbar, nachdem du das Schiff abgelegt hast, 1 bzw. 3 Holz aus dem all-

gemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat. *(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Das alles gilt auch, wenn du die Aktion „Schiffbau“ als Folgeaktion einer anderen Aktion nutzt (z. B. über ein Gebäude wie den „Bootsverleih“, das „Trockendock“ oder den „Yachthafen“).

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

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

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

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

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

Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* kostenlos 1 Slup und 1 Kutter vom Ablageplan für Schiffe und Älteste und lege die beiden Schiffe – in beliebiger Reihenfolge – rechts an deine Schiffe auf der Fischfangleiste an. Sind alle Slups oder Kutter bereits vergriffen oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz für die Slup oder den Kutter, erhältst du nur eines der

Schiffe. Du kannst auch freiwillig auf eines der Schiffe verzichten. Auf keinen Fall darfst du statt des Kutters eine weitere Slup nehmen. Sind gar beide Schiffarten vergriffen oder kannst du keines der beiden Schiffe auf deiner Fischfangleiste unterbringen, entfällt die Funktion des Bootsverleihs. Ansonsten gilt der Erwerb der Schiffe als eine einzige Aktion „Schiffbau“ (*wodurch gegebenenfalls andere Gebäude aktiv werden, z. B. der „Auenwald“, die „Agentur“ oder die „Exporthalle“*).

Unabhängig davon, ob du über die Funktion des Bootsverleihs zwei Schiffe, nur ein Schiff oder gar kein Schiff erhalten hast, musst du unmittelbar vor der Wertung zwei Schiffe deiner Wahl abgeben. (*Es müssen nicht dieselben Schiffe sein, die du über den Bootsverleih erhalten hast. Im schlimmsten Fall musst du einen oder zwei Schoner abgeben. Das vorgedruckte Katboot kannst du nicht abgeben.*) Du darfst die Schiffe nicht früher als unmittelbar vor der Wertung abgeben. Du kannst die Rückgabe auch nicht verhindern (*insbesondere auch dann nicht, wenn du die Baukosten der Schiffe begleichen könntest*). Hast du am Ende – aus welchem Grund auch immer – nur ein oder kein Schiff, gibst du entsprechend weniger Schiffe ab. (*Das zieht keine Konsequenzen nach sich.*)

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

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

Fische verteilt werden, überspringen. *(In Kombination mit dem Gebäude „Fischmehlwerk“ bedeutet das, dass du alle überzähligen Fische der Fangzeit direkt in deinen eigenen Vorrat erhältst.)*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bei der Verteilung des Fischfangs (während der Fangzeit oder

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir immer, wenn das letzte Schiff einer Art (Slup, Kutter oder Schoner) vom Ablageplan für Schiffe und Älteste genommen wird (wodurch diese Schiffart vorerst ausverkauft ist), unmittelbar danach 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Dabei ist es egal, wer das letzte Schiff einer Art nimmt. (Du kannst das Gold also auch im Spielzug eines Mitspielers erhalten.) Ebenso ist es egal, ob das Schiff im Rahmen einer Aktion „Schiffbau“ oder einer Gebäudefunktion vergeben wird (z. B. über die „Netzweberei“). Beachte, dass der Effekt des Hafenamts nicht

auf 1 Gold pro Schiffart beschränkt ist. So können Schiffe über andere Effekte (z. B. über den „Yachthafen“) wieder verfügbar werden, obwohl sie zwischenzeitlich ausverkauft waren.

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

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

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

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

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

Nimm dir, sobald keines der 11 Baufelder deines Hafenplans mehr frei ist, sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gold in deinen eigenen Vorrat. Hast du mit dem Bau des Hotels das letzte freie Baufeld deines Hafenplans belegt, erhältst du das Gold sofort. Beachte, dass die Bedingung immer sofort in dem Moment geprüft wird, in dem du etwas auf deinen Hafenplan legst, und zwar noch bevor irgendwelche anderen Effekte oder Folgeaktionen eintreten. (Baust du beispielsweise das „Refugium“ aus dem Dorsch-

*Deck auf dein letztes freies Baufeld, so erhältst du die 3 Gold vom Hotel noch, bevor du im Zuge des Sofort-Effektes des Refugiums Waldstreifen von deinem Hafenplan entfernst und dadurch gegebenenfalls wieder freie Baufelder schaffst.) Du kannst diesen Vorteil nur einmal im Spiel erhalten. Auch wenn du im weiteren Spielverlauf erneut keine freien Baufelder mehr hast, erhältst du kein weiteres Gold durch das Hotel.*

**Kantine** (Scholle, C450; Baukosten: 4 Holz, 12 Fische; 1 oder mehr SP)  
Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Kantine so viele Siegpunkte wert, wie sich dann Gebäude auf deinem Hafenplan befinden, bei denen im Baukostenteil am linken Kartenrand Fischkosten abgebildet sind. (Die Kantine selbst zählt mit.) Gebäude mit variablen Fischkosten (wie z. B. die „Auktionshalle“) zählen dabei grundsätzlich mit. (Ihr braucht euch weder zu merken, noch spielt es eine Rolle, ob Fisch bezahlt wurde oder nicht. Ein Fragezeichen beim Fisch stellt Fischkosten dar.) Gebäude (wie z. B. die „Boots-halle“ aus dem Dorsch-Deck), die statt Fisch Schiffe verlangen, zählen nicht mit.

**Lachsfarm** (Scholle, A417; Baukosten: 3 Fische; 2 SP)  
Nimm dir am Ende jeder Fangzeit (Phase I einer Runde), sobald alle Spieler ihren Fischfang verteilt haben, alle Fische von den Anteilsmarken auf dem Aktionsplan (auf dem Feld „neu realisierte Anteile“) und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat. (Das sind die Fische, die ihr im Rahmen des zweiten Schritts der Abfolge, in der die Fische verteilt werden, auf eure Anteile in Fremdbesitz legen musstet. Diese werden normalerweise am Ende der Fangzeit in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.) Dabei ist es egal, wem die Anteile auf dem Aktionsplan gehören. (Du erhältst also sowohl die Fische von eigenen als auch fremden Anteilen auf dem Aktionsplan.) Die

Anteilmarken bleiben dabei auf dem Aktionsplan liegen. Befinden sich keine Anteilmarken auf dem Aktionsplan, gehst du leer aus.

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

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

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

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

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

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

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

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) eine Slup vom Vorratsplan für Schiffe und Älteste und lege sie rechts an deine bisherigen Schiffe auf deiner Fischfangleiste an. Dies gilt nicht als Aktion „Schiffbau“. Befindet sich auf dem

Vorratsplan keine Slup mehr oder hast du auf der Fischfangleiste keinen Platz für die Slup, entfällt die Funktion der Netzweberei.

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

Nimm dir sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) dreimal so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat. (*Du musst die Ältesten dafür nicht abgeben. Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.*)

**Pfandhaus** (Scholle, A413; Baukosten: 1 Holz, 1 Fisch; 1 SP)

Du kannst bis unmittelbar vor der Wertung jederzeit im Spiel (*und so oft du willst*), außer während einer anderen Aktion, zwei gleiche Waren (*also 2 Holz, 2 Fische oder 2 Gold*) von deinem Rücklagenfeld nehmen, um eine Ware davon in deinen eigenen und die andere in den allgemeinen Vorrat zu legen. Hast du von einer Sorte nur eine Ware in den Rücklagen, bringt dir das Pfandhaus für diese Sorte keinen Vorteil.

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

Nimm dir, sofern du den Prestigebau in Runde 6 oder früher baust, sofort (*und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel*) 3 Holz und 3 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Waren in deinen eigenen Vorrat. (*Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.*) Du kannst den Prestigebau auch erst in Runde 7 bauen, erhältst dann aber keine Waren.

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

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

viele oder mehr Fische im eigenen Vorrat, entfällt die Funktion der Räucherei.

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

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

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

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

**Sparverein** (Scholle, B421; Baukosten: 1 Holz, 1 Gold; 0 SP)

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

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

Nimm dir sofort (und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel) so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Älteste in deinem Ältestenrat befinden, und lege das Holz in deinen eigenen Vorrat.

*(Beachte die Obergrenze von 12 Holz im eigenen Vorrat.)* Nimm dir außerdem noch einmal sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* so viel Holz aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Älteste hast, und lege das Holz in deine Rücklagen *(und nicht erneut in den eigenen Vorrat)*. Hast du noch keine Ältesten, entfällt die Funktion des Stockhauses.

**Trockendock** *(Scholle, A410; Baukosten: 3 Holz, 2 Fische, 1 Gold; 1 SP)*  
Du kannst immer, wenn du das Aktionsfeld „Abholzen“ nutzt, anschließend zusätzlich eine Aktion „Schiffbau“ durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen. Dabei kann es passieren, dass du die Waren zum Erwerb eines Schiffes erst durch die Aktion „Abholzen“ erhältst. *(Du darfst die Aktion „Schiffbau“ nur nutzen, wenn du die benötigten Baumaterialien auch hast.)* Das alles gilt nicht, wenn du die Aktion „Abholzen“ als Folgeaktion einer anderen Aktion erhältst.

**Trüffelschwein** *(Scholle, B426; Baukosten: 2 Fische, 1 Gold; 2 SP)*  
Lege sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)* auf jedes Doppelfeld deines Hafenplans, auf dem sich mindestens ein Waldstreifen befindet, 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. *(Es ist dabei egal, wie viele Waldstreifen sich auf dem Doppelfeld befinden. Auf jeden Stapel mit Waldstreifen kommt genau 1 Gold.)* Verschiebe dieses Gold in deinen eigenen Vorrat, sobald du alle Waldstreifen vom jeweiligen Doppelfeld entfernt hast *(wodurch du die Felder „entwaldest“)*. Gold, das du dir auf diese Weise bis zur Wertung nicht abgeholt hast, kommt zurück in den allgemeinen Vorrat und zählt bei der Wertung nicht mit. Hast du gerade keine Waldstreifen, entfällt die Funktion des Trüffelschweins.

**Tümpel** *(Scholle, A401; Baukosten: keine; -1 SP)*  
Nimm dir sofort *(und durch dieses Gebäude einmalig im Spiel)*

4 Fische aus dem allgemeinen Vorrat und lege die Fische in deinen eigenen Vorrat.

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

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

**Umladehafen** (Scholle, C453; Baukosten: 4 Holz, 4 Fische, 2 Gold; 0 oder 7 SP)

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

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

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

**Werfthalle** (Scholle, C454; Baukosten: 7 Holz, 2 Fische; max. 0 SP)

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

Bei der Wertung am Ende des Spiels ist die Werfthalle so viele

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

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

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



**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Redaktion:** Grzegorz Kobiela,  
Ralph Bienert

Geschäftssitz:  
Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

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