

Es werden 3 Runden im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wechselt ggf..
GRÜNE Siegpunkte gibt es sofort, LILA Siegpunkte zum Spielende.

Runden- Ablauf: ♦ Es wird solange immer reihum gespielt, bis alle Spieler die Aktion
"Runde beenden" gewählt haben. Der Startspieler beginnt.

Ablauf eines Zuges:

♦ FÜHRE genau 1 Aktion aus 3 möglichen aus (A - B - C):

A 1 WÜRFEL NEHMEN:

♦ NIMM 1 Würfel von einem beliebigen Feld aus dem Würfel-Bereich des
Spielplans. Pro Runde darfst du nie mehr als 3 WEISSE Würfel nehmen
UND nie mehr ORANGENE Würfel als die aktuelle Rundenzahl.

+/- FISCH: Du kannst den Augenwert des Würfels ändern,
wenn du je geändertem Auge 1 Fisch aus gibst.
Von 1 auf 6 bzw. von 6 auf 1 kostet 5 Fische.

♦ LEGE den gewählten Würfel auf deinem Gebäudeplan ab, oberhalb der
entsprechenden Spalte (bei weißen Würfeln) oder LINKS neben der Reihe
(bei orangenen Würfeln).

♦ **ENTWEDER** DARFST du beliebig viele Gebäude in der Reihe / Spalte
AKTIVIEREN, in die der Würfel gelegt wurde.
Auf den zu aktivierenden Gebäuden dürfen KEINE Würfel
oder Arbeiter liegen. Aktivierung erfolgt der Reihe nach:

➡ **Dazu LEGST** du den Würfel auf das **LETZTE** (oder nach
deiner Wahl auch irgendwo davor) zu aktivierende freie Feld.

Der Reihe nach heißt: Reihen: von links nach rechts
Spalten: von oben nach unten

ODER ERHALTE nur 1 FISCH.

BEACHT: Ressourcen-Gebäude produzieren Ressource(n) oder werten auf.
Aktions-Gebäude ermöglichen Aktionen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.12.25

AKTIONS-GEBAUDE:



1 Auftrag erfüllen:

- ♦ WÄHLE 1 der auf dem Spielplan ausliegenden **Auftrags-Plättchen** aus und **GIB die verlangten Ressourcen ab**.
- ♦ NIMM das Plättchen und LEGE es verdeckt rechts neben deinen Lagerplan an, d.h., an der passenden Anlegestelle gemäß Symbol auf Auftragsbereich und Anlegestelle.
- ♦ DECKE 1 neuen Auftrag im gerade genutzten Bereich auf.



Entwickl. voran treiben:

- ♦ **GIB angezeigte Ressource ab**, die zwischen 1 deiner Entwicklungs-Marker und dem Feld darüber angedruckt ist.
- ♦ VERSCHIEBE den Marker auf das Feld und ERHALTE die abgebildete Fähigkeit / Belohnung.
- ♦ ERREICHST du das Ende einer Entwicklungs-Leiste, löst du das zugehörige Wertungs-Plättchen aus (sofort oder während der Schlusswertung, je nach Angabe).



1 kleines Bauteil bauen:

- ♦ **GIB 1 HOLZ ab**, um das oberste Plättchen von einem der beiden Stapel kleiner Bauteile zu nehmen.
- ♦ PLATZIERE es auf leeren Feldern im Raster deines Gebäude-Plans mit beliebiger Ausrichtung, ohne andere Plättchen oder vorgedruckte Gebäude abzudecken.
- ♦ SCHLIESST du eine Reihe / Spalte vollständig mit Plättchen ab (inkl. vorgedruckte Gebäude), ERHALTE sofort die Belohnung, wie auf jedem STEG dort sichtbar.



Fischen gehen:

Es gibt 5 Bereiche mit je 1 Stapel an Fisch-Pl.:
1er, 2er, 3er

ENTWEDER BEWEGE dein Fischerboot voran in den nächsten Bereich im Fjord:

- ♦ NIMM das oberste Fisch-Plättchen (wenn vorhanden) aus dem Stapel der Typ 1-Plättchen dieses Bereichs und LEGE es offen auf einen freien Platz deiner Boots-Tafel (jederzeit umräumbar).
- ♦ JEDERZEIT darfst du Fisch über Bord werfen, der nun unter den passenden Stapel kommt im Boots-Bereich.

ODER FAHRE ES in den HAFEN:

- ♦ ERHALTE so viele SP wie im aktuellen Bereich deines Bootes angegeben sind (0, 1, 2, 4, 7).
- ♦ SETZE dein Boot in den Hafen, wo du Belohnung erhältst von Fisch-Plättchen deiner Boots-Tafel.
- ♦ LEGE alle Fisch-Plättchen offen neben deinen Gebäudeplan.

ENTWICKLUNGS-LEISTEN:

- ◆ Es gibt 4 Leisten. Jedes Mal, wenn du auf einer Leiste voranschreitest, ERHÄLTST du entweder einen Sofort-Effekt ODER eine permanente Fähigkeit (bis zum Spielende verfügbar).

Handwerks-Kunst
Schreinerei
Logistik
Fischen

Details: siehe Seite 10 der Spielregeln

B 1 großes BAU-
TEIL BAUEN:

- ◆ GIB 1 HOLZ + 1 PLANKE ab, um von einem Stapel großer Bauteile das oberste zu nehmen.
- ◆ LEGE es auf leere Felder innerhalb des Rasters auf deinem Gebäudeplan. Ausrichtung ist beliebig, nichts darf überdeckt werden.

C PERSÖNLICH die
Runde beenden:

Auch hier sind freie Aktionen erlaubt.

- ◆ BEWEGE deinen Personen-Marker vom Tavernen-Bereich auf eine freie Taverne deiner Wahl und führe die dazugehörige Aktion aus.
 - ... Fischen gehen
 - ... Entwicklungen vorantreiben
 - ... Einen Auftrag erfüllen
 - ... Ein 1er-Bauteil kostenlos bauen (siehe Seite 9)
 - ... 2x fischen gehen (jeweils wählbar, ob mit Boot voran / in Hafen zurück)
- ◆ AKTIVIERE danach jede Anlegestelle deines Lagerplans von oben nach unten. Für JEDES Auftrags-Plättchen an einer Anlegestelle darfst du die Belohnung dieser Anlegestelle erhalten:
 - ... Fischen gehen
 - ... 1 SP + 1 Fisch erhalten
 - ... 1 Ressource aufwerten / 1 Fisch nehmen
 - ... Entweder 1 Getreide abgeben, um 3 SP zu erhalten ODER
1 Nahrung abgeben, um 5 SP zu erhalten.
- ◆ Du darfst in dieser Runde nichts mehr machen.

**JEDERZEIT
im SPIELZUG:**

Du kannst **FREIE** Aktionen zusätzlich zur gewählten Aktion machen, beliebig viele.

Ressourcen abgeben:	TAUSCHE 1 Ress. gegen die Anzahl an Fischen, wie rechts in der Reihe in deinem Lagerplan angezeigt ist.
2 FISCH abgeben:	WERTE 1 Ressource auf.
1 Ressource abwerten:	ABWERTEN = Bewege 1 Ressource aus ihrem aktuellen Feld in das Feld direkt darunter.
1 Arbeiter einsetzen:	AKTIVIERE ein freies Gebäude auf deinem Gebäudeplan, indem du 1 Arbeiter aus deinem Arbeiterfeld dorthin legst.

**Runden-
Ende:**

Haben alle persönlich die Runde beendet, endet die Gesamt-Runde. War es die 3. Runde, folgt die Schluss-Wertung. Andernfalls wird die neue Runde vorbereitet:



- ⇒ Jede Person stellt ihre genutzten Arbeiter aufs eigene Arbeiterfeld.
- ⇒ Fügt ORANGENE Würfel aus nächster Reihe des Rundenzählers zu den Würfeln hinzu, die in der akt. Runde genutzt/abgelegt wurden.
- ⇒ Würfelt alle Würfel und platziert sie auf dem Würfelbereich des Spielplans entsprechend ihrer Werte.
- ⇒ Die Person, deren Personen-Marker in den Tavernen am weitesten LINKS liegt, beginnt die neue Runde.
- ⇒ Stelle Personen-Marker aus den Tavernen zurück in den Tavernen-Bereich.

Hat die Startperson ihren 1. Zug gemacht hat, geht es im U-Sinn weiter.

**SCHLUSS-
WERTUNG:**

Jede Person Meiste SP siegen. Patt: Beteiligter mit
wertet für sich: Pers.-Marker in Taverne weit links siegt.

- 1) Erhalte die Ressourcen und SP für die Fisch-Plättchen, die noch auf deiner Boots-Tafel liegen.
- 2) Tausche alle Ressourcen in Fisch. Erhalte 1 SP je 3 Fische.
- 3) Erhalte 3 SP für je 4 Auftrags-Plättchen, die sich an den 4 unterschiedlichen Anlegestellen befinden (z.B. 4 SP, wenn je Anlegestelle 1 Auftrag liegt)
- 4) Drehe alle Auftrags-Plättchen um und erhalte deren SP.
- 5) Erhalte für jeden Entwicklungs-Marker die SP, wie rechts von seiner Reihe. In der oberen Reihe werten die Entw.-Marker gemäß Wertungs-Plättchen darüber. Plättchen mit "Blitz" entfallen, da schon früher gewertet.