

Die Generationen vor euch lebten von dem, was ihnen das Meer gegeben hat. Doch das Ende des 19. Jahrhunderts bringt neue Möglichkeiten und frischen Wind in euer Fischerdorf im Norden Norwegens. In Saltfjord liegt es an euch, zu entscheiden: Erweitert ihr eure Siedlung mit neuen Gebäuden? Sendet ihr euer Boot aus, um Fische zu fangen? Treibt ihr Handel mit den Waren eures Dorfes? Oder entwickelt ihr neue Technologien, die den Alltag erleichtern? Wie werdet ihr das Schicksal eures Dorfes gestalten?

Saltfjord

- SPIELANLEITUNG -

In Saltfjord steht ihr vor der Herausforderung, euer Dorf zu erweitern oder bestehende Gebäude zu aktivieren. Ihr könnt Handelsaufträge erfüllen, um langfristige Vorteile zu erhalten. Oder ihr entwickelt Technologien, um besondere Fähigkeiten freizuschalten. Genauso könnt ihr Würfel nutzen, um eure Gebäude zu aktivieren, oder eure Produktion durch den Bau neuer Gebäude steigern. Die Person, die nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

INHALT

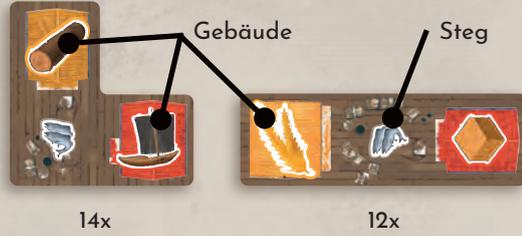
SPIELPLAN



62 BAUTEILE

(in 4 verschiedenen Formen)

Große Bauteile:



Kleine Bauteile:



12 WEIßE WÜRFEL



12 ORANGEFARBENE WÜRFEL



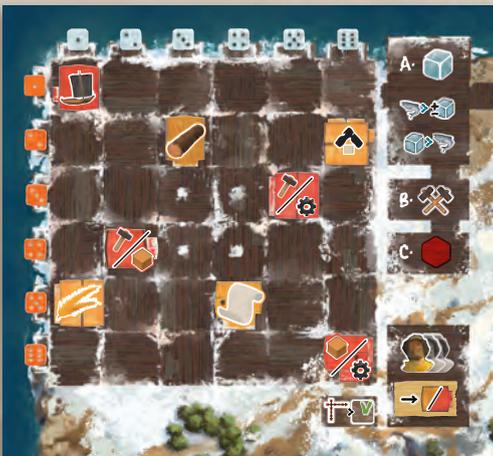
4 START-BAUTEILE



Vorderseite

Rückseite

4 GEBÄUDEPLÄNE



4 LAGERPLÄNE



4 BOOT-TAFELN



ALLGEMEINER AUFBAU

1 Platziert den Spielplan in der Tischmitte.

2 Legt alle Ressourcenmarker als Vorrat neben den Spielplan.

3 Sortiert die Fischplättchen nach Typ (1-3) und mischt die Plättchen eines jeden Typs separat. Platziert je einen Plättchenstapel verdeckt auf jedes farblich passende **Fischfeld** im Fjord. Achtet darauf, dass die Anzahl an Plättchen der Ziffer des jeweiligen Feldes entspricht.



4 Mischt die 8 Fähigkeitsplättchen und legt je eines offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Die übrigen 4 Fähigkeitsplättchen verwendet ihr während des **PERSÖNLICHEN AUFBAUS** (siehe nächste Seite).



5 Mischt die 11 Wertungsplättchen und legt je eines zufällig offen auf die lilafarbenen Felder des Entwicklungsbereiches. Die Felder des Entwicklungsbereiches sind in 4 vertikale Entwicklungsleisten und 3 horizontale Stufen unterteilt. Alle übrigen Wertungsplättchen kommen zurück in die Spielschachtel.



6 Würfelt pro Person 3 weiße Würfel und 1 orangefarbenen Würfel. Legt die Würfel in den Würfelbereich des Spielplans auf die, den Werten entsprechenden, Felder.



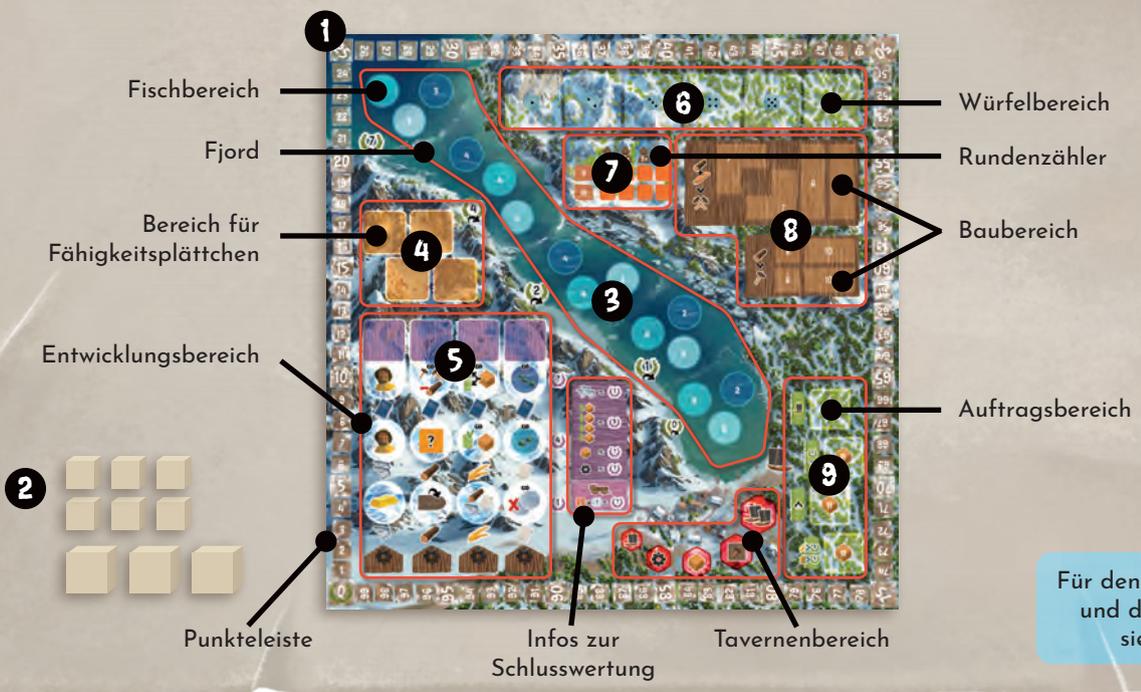
7 Bestückt die beiden Reihen des Rundenzählers mit je 1 orangefarbenen Würfel pro mitspielender Person (diese Würfel werden nicht gewürfelt). Legt alle übrigen Würfel zurück in die Spielschachtel.



8 Sortiert die Bauteile nach Form und mischt die Plättchen einer jeden Form separat. Platziert die Plättchenstapel offen auf den entsprechenden Feldern im **Baubereich**. Achtet darauf, dass die Anzahl an Plättchen der Ziffer des jeweiligen Bereiches entspricht.



9 Mischt die Auftragsplättchen und platziert je einen Stapel aus 11 Plättchen verdeckt auf jedem Feld im Auftragsbereich des Spielplans. Danach mischt ihr die 4 **Start-Auftragsplättchen** und legt jeweils eines offen oben auf jeden Stapel.



Für den Solospiel-Aufbau und die Regeln dazu, siehe Seite 15.

PERSÖNLICHER AUFBAU

JEDE PERSON NIMMT:

- **1 zufälligen Gebäudeplan.** Legt ihn vor euch aus.
Alle spielen mit der gleichen Seite. Verwendet für euer erstes Spiel die Seite ohne Dorfnamen.



Eine Seite mit Dorfnamen (nutzt für euer erstes Spiel die andere Seite)

- **1 Lagerplan.** Platziert ihn rechts neben eurem Gebäudeplan (siehe Abbildung auf Seite 2).



Standardseite der Boot-Tafel

- **1 Boot-Tafel.** Legt sie mit der Standardseite nach oben (siehe Abbildung) neben euren Gebäudeplan.



Hafen

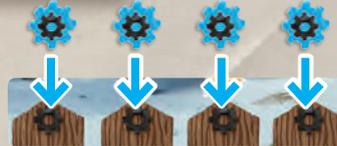
Stellt euer Fischerboot in den Hafen.

- **1 Fischerboot** in ihrer gewählten Farbe. Stellt es in den Hafen am Anfang des Fjords. Der Fjord ist in 5 Bereiche aufgeteilt, in denen sich jeweils 3 Stapel mit Fischplättchen befinden.



Jede Person platziert einen Arbeiter auf dem Arbeiterfeld ihres Gebäudeplans und die anderen Arbeiter auf die markierten Felder der linken Entwicklungsleiste.

- **3 Arbeiter.** Platziert 1 Arbeiter auf dem Arbeiterfeld ihres Gebäudeplans (siehe Abbildung) und die anderen 2 Arbeiter auf die entsprechend markierten Felder der linken Entwicklungsleiste.



Platziert eure Entwicklungsmarker auf den Entwicklungsleisten.

- **4 Entwicklungsmarker** in ihrer Farbe. Platziert je einen auf dem ersten Feld jeder Entwicklungsleiste auf dem Spielplan, die sich in der untersten Spalte des Entwicklungsbereiches befindet. Liegen dort bereits Marker mit spielender Personen, stapelt ihr eure darauf.



- **2 Personenmarker** in ihrer Farbe. Sie kommen auf den Spielplan. Platziert einen auf Feld 0 der Punkteleiste und den anderen im Tavernenbereich (siehe Abbildung).

In einem Spiel mit weniger als 4 Personen legt ihr überzähliges Spielmaterial zurück in die Schachtel. Die 8 Wagen und die Technologieleiste werden nur in der FORTGESCHRITTENEN SPIELVARIANTE verwendet (siehe Seite 14).

BEREITET DIE START-SETS VOR

Jedes Set besteht aus 1 beliebigen **Fähigkeitsplättchen** (wählt aus den 4 Plättchen, die in Schritt 4 des ALLGEMEINEN AUFBAUS nicht auf den Spielplan gelegt wurden), 1 beliebigen **Start-Bauteil** und 1 beliebigen **Ressourcenplättchen**. Bildet so 4 Sets aus je 3 Plättchen und legt sie offen vor euch aus.

Die Person, die zuletzt einen Fisch gegessen hat, wird Startperson und wählt ein Set aus. Reihum im Uhrzeigersinn folgen alle anderen Personen. Spielen weniger als 4 Personen, kommen ungenutzte Sets zurück in die Schachtel.



Beispiel eines der 4 Startsets.

- Legt jeweils das **Fähigkeitsplättchen** neben euren Gebäudeplan. Ihr behaltet diese Fähigkeit für das gesamte Spiel. *(Siehe Effekte der Fähigkeitsplättchen im ANHANG.)*



Platziert euer Start-Bauteil.

- Platziert jeweils das **Start-Bauteil** auf eurem Gebäudeplan und deckt so 2 der 4 mittleren Felder (markiert mit einem weißen Schneefleck) ab. Ihr könnt die Ausrichtung selbst wählen.

- Nehmt jeweils die Ressourcen eures **Ressourcenplättchens**, legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel. *(siehe RESSOURCENVERWALTUNG auf der nächsten Seite.)*

Wenn du das Ressourcenplättchen mit einem -Symbol nimmst, führe eine „Fischen gehen“-Aktion aus, wie auf Seite 9 beschrieben.

RESSOURCENVERWALTUNG



Du verwaltest deine Ressourcen auf deinem Lagerplan, auf dem sich 8 Lagerplätze befinden. Jede Ressource hat ihren eigenen Platz.

Wenn du eine Ressource erhältst, nimmst du einen Ressourcenmarker aus dem Vorrat und legst ihn auf den entsprechenden Platz in deinem Lager.

Zum Abgeben einer Ressource nimmst du einen Ressourcenmarker von dem entsprechenden Platz und legst ihn zurück in den Vorrat.

Manchmal kannst du eine Ressource aufwerten. Dies erlaubt dir, entweder einen Ressourcenmarker von seinem aktuellen Platz auf einen Platz direkt darüber zu verschieben (einem Pfeil folgend) oder 1 Fisch zu erhalten.

Als freie Aktionen können Ressourcen abgewertet werden, indem sie auf den jeweiligen Platz direkt darunter verschoben oder für Fisch abgegeben werden (siehe **FREIE AKTIONEN** auf Seite 12).

Ein kleiner Ressourcenmarker steht für **1** Ressource, während ein großer Marker **3** Ressourcen repräsentiert. Du darfst Marker bei Bedarf jederzeit mit dem Vorrat austauschen.

Hinweis: Die Ressourcenmarker sind nicht begrenzt. Wenn sie ausgehen, verwendet Ersatzmarker.



 = 3 Ressourcen

ZIEL DES SPIELS

In jeder Runde aktivierst du mit deinen Würfeln Gebäude in Reihen oder Spalten auf deinem Gebäudeplan. Oder du kannst Gebäude bauen, um deine Produktion zu verbessern. Außerdem darfst du Arbeiter einsetzen, die einzelne Gebäude aktivieren.

Du erhältst Siegpunkte hauptsächlich durch das Erfüllen von Aufträgen, durch das Erreichen von Wertungsplättchen auf den Entwicklungsleisten und durch das Sammeln von Fischplättchen mit deinem Fischerboot. Die Person mit den meisten Siegpunkten nach 3 Runden gewinnt das Spiel.

- **Grüne Punkte** werden sofort gewertet.
- **Lila Punkte** werden am Ende des Spiels gewertet.

Wann immer du Punkte erhältst, bewegst du deinen Personenmarker auf der Punkteleiste vorwärts. Wenn du eine Runde auf der Punkteleiste vollendest, setzt du das Zählen auf der Leiste fort und addierst 100 Punkte zu deinem Ergebnis.



RUNDENABLAUF

Das Spiel wird über 3 Runden gespielt. Die Startperson beginnt, danach spielt ihr solange reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis sich alle entschieden haben, ihre Runde zu beenden.

In deinem Zug führst du **GENAU** 1 der folgenden 3 Aktionen aus:

Zusätzlich kannst du beliebig viele **freie Aktionen** durchführen (siehe Seite 12).

- A EINEN WÜRFEL NEHMEN**
(siehe Seiten 7-10)
- B EIN GROSSES BAUTEIL BAUEN**
(siehe Seite 11)
- C RUNDE BEENDEN**
(siehe Seite 11)

DIE AKTIONEN

A EINEN WÜRFEL NEHMEN

Nimm einen Würfel von einem beliebigen Feld aus dem Würfelbereich des Spielplans. Du kannst pro Zug entweder einen weißen Würfel oder einen orangefarbenen Würfel nehmen, mit folgenden Einschränkungen:

- Pro Runde darfst du **nie mehr als 3 weiße Würfel** nehmen.
- Pro Runde darfst du **nie mehr orangefarbene Würfel nehmen als die aktuelle Rundenzahl** (d. h. maximal 1 Würfel in Runde 1, 2 Würfel in Runde 2 und 3 Würfel in Runde 3).

 Du kannst Fisch abgeben, um den Wert des gewählten Würfels zu ändern. Für jeden Fisch, den du bezahlst, änderst du den Wert um **+1** oder **-1**. *Um die Würfelwerte von 1 auf 6 bzw. von 6 auf 1 zu ändern, musst du 5 Fisch zahlen.*

Lege den gewählten Würfel auf deinem Gebäudeplan ab. Platziere ihn entweder oberhalb der entsprechenden Spalte (bei einem weißen Würfel) oder links neben der Reihe (bei einem orangefarbenen Würfel).

Als Nächstes kannst du beliebig viele Gebäude in der Reihe oder Spalte aktivieren, in die der Würfel gelegt wurde. Auf den zu aktivierenden Gebäuden dürfen keine Würfel oder Arbeiter liegen und sie müssen der Reihe nach aktiviert werden:

- Von oben nach unten (bei Spalten)
- Von links nach rechts (bei Reihen)

Lege den Würfel dazu auf das **letzte aktivierte Gebäude**.

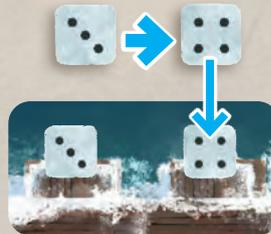
Der Würfel blockiert das Gebäude, sodass es in dieser Runde nicht erneut aktiviert werden kann.

Hinweis: Du kannst nur Gebäude aktivieren (nicht die Stege). Eine detaillierte Übersicht über jedes Gebäude findest du auf den Seiten 8 und 9.

 Anstatt mit dem genommenen Würfel Gebäude zu aktivieren, kannst du alternativ damit 1 Fisch erwerben. Nimm dazu 1 Ressourcenmarker und lege ihn auf den entsprechenden Lagerplatz und den Würfel neben deinen Gebäudeplan.



David nimmt einen weißen Würfel mit dem Wert 3, gibt 1 Fisch ab, um den Wert auf 4 zu ändern, und legt ihn schließlich auf seinem Gebäudeplan, oberhalb von Spalte 4 ab.



Steg

aktiviert

aktiviert

Steg

AKTIVIEREN EINER SPALTE: David aktiviert die zwei Gebäude in Spalte 4. Der Würfel wird zum Schluss auf das Papier-Ressourcengebäude gelegt. Dieses Gebäude bleibt für den Rest der Runde blockiert.

aktiviert Steg nicht aktiviert aktiviert nicht aktiviert



AKTIVIEREN EINER REIHE: Mary aktiviert zwei Gebäude in Reihe 6 (Papier und Getreide). Das zweite Gebäude wird von einem Würfel blockiert, und sie entscheidet sich, das letzte Gebäude (Auftrag/Entwicklung) nicht zu aktivieren. Da das Getreide-Ressourcengebäude das letzte aktivierte Gebäude ist, legt sie den Würfel darauf.

AKTIVIEREN VON GEBÄUDEN

Gebäude werden für verschiedene Effekte aktiviert. Das Ausführen des Effekts eines aktivierten Gebäudes ist immer optional.

RESSOURCENGEBÄUDE



Produzieren: Erhalte die angezeigte(n) Ressource(n) (siehe **RESSOURCENVERWALTUNG**, Seite 6).
Hinweis: Du erhältst 2 Fische aus dem Fischgebäude.

Aufwerten: Werte eine Ressource auf (siehe **RESSOURCENVERWALTUNG**, Seite 6).

AKTIONSGEBÄUDE



Aktionsgebäude ermöglichen dir verschiedene Aktionen. Wenn du ein Gebäude mit zwei Aktionen aktivierst, die durch ein „/“ getrennt sind, *musst* du dich für eine der beiden Aktionen entscheiden.



„Einen Auftrag erfüllen“ ODER „Entwicklungen vorantreiben“



Einen Auftrag erfüllen: Wähle aus den ausliegenden Auftragsplättchen auf dem Spielplan eines aus. Gib die Ressourcen ab, die darauf angegeben sind und lege sie zurück zum Vorrat.

Nimm das Auftragsplättchen und lege es verdeckt rechts neben deinen Lagerplan an. Dort findest du 4 Anlegestellen. Wähle die Anlegestelle, deren Symbol mit dem übereinstimmt, von dem du das Plättchen aus dem Auftragsbereich genommen hast. Drehe danach das obenaufliegende Auftragsplättchen dieses Stapels um.



David gibt 1 Nahrung und 1 Holz ab, um dieses Auftragsplättchen zu nehmen. Er legt es verdeckt rechts neben der nächsten freien Anlegestelle seines Lagerplans an, dessen Symbol mit dem des Auftragsbereiches übereinstimmt.

Symbole von Auftragsbereich und Anlegestelle stimmen überein



Erinnerung: Die lilafarbenen Punkte auf den Auftragsplättchen bedeuten, dass sie am Ende des Spiels gewertet werden.



Entwicklungen vorantreiben: Gib die angezeigte Ressource ab, die zwischen einem deiner Entwicklungsmarker und dem Feld darüber abgedruckt ist, um den Marker auf dieses Feld zu verschieben. Erhalte die abgebildete Fähigkeit/Belohnung.

Wenn du das Ende einer Entwicklungsleiste erreichst, löst du außerdem das zugehörige Wertungsplättchen aus (sofort oder während der Schlusswertung, je nach Plättchen).



Mary gibt 1 Getreide ab, um das nächste Entwicklungsfeld auf dieser Leiste zu erreichen. Sie erhält sofort 1 Fisch, 1 Holz und 1 Papier.

Kosten

Siehe Seite 10 für eine Übersicht über die Entwicklungen.

Siehe ANHANG für Details zu jedem Wertungsplättchen.



Ein kleines Bauteil bauen: Gib 1 Holz ab, um das oberste Plättchen von einem der beiden Stapel kleiner Bauteile zu nehmen und platzieren zu dürfen. Platziere das Bauteil auf leeren Feldern innerhalb des Rasters deines Gebäudeplans. Du kannst das Bauteil so ausrichten, wie du möchtest, aber du darfst vorgedruckte Gebäude oder andere Plättchen nicht überdecken.

Hinweis: Wenn du ein Bauteil vollständig oder teilweise auf derselben Reihe/Spalte platzierst, die du gerade aktivierst, kannst du möglicherweise das Gebäude in dieser Runde aktivieren, vorausgesetzt, du platzierst es rechts (für Reihen) oder unterhalb (für Spalten) des Gebäudes, das für diese Aktion verwendet wurde.

Das Abschließen einer Reihe/Spalte: Wenn du eine Reihe oder Spalte vollständig mit Plättchen (inkl. vorgedruckter Gebäude) füllst, erhältst du sofort die Belohnung, die auf jedem Steg in dieser Reihe/Spalte abgebildet ist.

Hinweis: Wenn du gleichzeitig eine Reihe und eine Spalte abschließt, erhältst du die Belohnung von dem Steg an der Kreuzung der abgeschlossenen Reihe und Spalte **zweimal.**



Beispiele kleiner Bauteile



David gibt 1 Holz ab, um dieses 2er-Bauteil auf 2 leere Felder seines Gebäudeplans zu platzieren.



David schließt eine Reihe ab und erhält die Belohnung von jedem Steg in dieser Reihe: 1 Fisch, 2 Punkte und 1 Gold.



Fischen gehen: Mit dieser Aktion musst du entweder dein Fischerboot voranbewegen oder zurück in den Hafen fahren.

Dein Fischerboot voranbewegen: Bewege dein Fischerboot in den nächsten Bereich im Fjord. Nimm das oberste Fischplättchen (falls vorhanden) aus dem Stapel der Typ 1-Plättchen dieses Bereiches und platziere es offen auf einem freien Platz auf deiner Boot-Tafel. Zu jedem Zeitpunkt kannst du Platz auf deiner Boot-Tafel freimachen, indem du Fischplättchen über Bord wirfst (auch Plättchen, die du gerade genommen hast). Lege die über Bord geworfenen Plättchen unter den passenden Stapel in dem Bereich, in dem sich dein Boot befindet.

Hinweis: Fortschritte auf den Entwicklungsleisten können dir während des Fischens zusätzliche Optionen bieten, wie z. B. das Nehmen eines **Typ 2-** oder **Typ 3-Plättchens.**

Zurück in den Hafen fahren: Du erhältst so viele Punkte, wie im aktuellen Bereich deines Fischerboots angegeben sind.

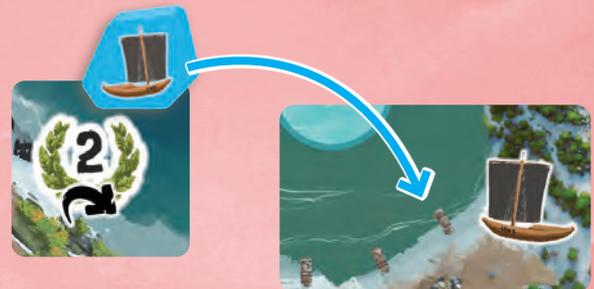
Bewege dann dein Fischerboot zurück in den Hafen. Erst dann erhältst du die Belohnung (Ressourcen und eventuell Punkte) von den Fischplättchen deiner Boot-Tafel.

Nimm dir die Ressourcen bzw. Punkte und lege alle Fischplättchen offen neben deinen Gebäudeplan.

Hinweis: Du musst nicht alle Plätze auf deiner Boot-Tafel gefüllt haben, um zurück in den Hafen fahren zu dürfen.



Mary bewegt ihr Fischerboot und nimmt das oberste Typ 1 Fischplättchen aus dem Bereich, in den sie zieht. Sie platziert ihn offen auf dem letzten freien Platz ihrer Boot-Tafel.



Mary entscheidet sich, zurück in den Hafen zu fahren. Sie erhält 2 Punkte für den Bereich. Danach nimmt sie alle Fischplättchen von ihrer Boot-Tafel und erhält 2 Fisch, 1 Punkt (für den Hummer) und 1 Holz.

DIE ENTWICKLUNGSLEISTEN



Auf dem Spielplan gibt es 4 Entwicklungsleisten. Jedes Mal, wenn du auf einer Leiste voranschreitest, erhältst du entweder einen Soforteffekt oder eine permanente Fähigkeit. Die detaillierten Beschreibungen jeder Entwicklung findest du hier nachfolgend. *Der ANHANG zeigt außerdem eine Übersicht dieser Effekte und Fähigkeiten.* Sobald du ein Feld mit einer permanenten Fähigkeit (∞) erreichst, steht dir diese Fähigkeit für den Rest des Spiels zur Verfügung (selbst wenn du weiter voranschreitest).

HANDWERKSKUNST:



Erhalte 1 Gold.



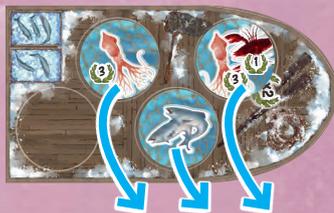
Erhalte 1 Arbeiter von diesem Feld der Entwicklungsleiste (platziere ihn auf dem Arbeiterfeld deines Gebäudeplans).

SCHREINEREI:



Drehe deine Boot-Tafel auf die aufgewertete Seite (alle Plättchen auf deiner Boot-Tafel legst du jetzt auf diese Seite). Ab jetzt kannst du bis zu 4 Fischplättchen lagern. Wenn du zurück zum Hafen fährst, verdoppeln sich außerdem die Punkte für das Fischplättchen, das du auf dem Feld «x2» platziert hast.

Hinweis: Du kannst die Fischplättchen auf deiner Boot-Tafel jederzeit neu anordnen. Die Anzahl der Fische auf einem Marker wird jedoch nicht verdoppelt.



David fährt zurück in den Hafen und erhält 8 Punkte (4 × 2) für das rechte Fischplättchen, 3 Punkte für das linke Fischplättchen und 2 Fische.



Nimm eines der Fähigkeitsplättchen vom Spielplan und lege es neben deinen Gebäudeplan. Ab jetzt kannst du diese Fähigkeit nutzen. *Die Effekte der Fähigkeitsplättchen sind im ANHANG beschrieben.*



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du ein kleines oder großes Bauteil baust, reduziere die Kosten um 1 Holz.

Hinweis: Kleine Bauteile kosten jetzt nichts mehr, während große Bauteile nur noch 1 Holz kosten.

LOGISTIK:



Erhalte 1 Fisch, 1 Holz und 1 Papier.



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du einen Auftrag erfüllst, darfst du das Auftragsplättchen an einer **Anlegestelle deiner Wahl** deines Lagerplans platzieren.



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du **einen Auftrag erfüllst**, erhältst du sofort die Belohnung der Anlegestelle, an der das Auftragsplättchen platziert wird.



„Aufwertungs-“ Anlegestelle



Mary erfüllt einen Auftrag und darf sofort eine Ressource aufwerten, indem sie die Belohnung der Anlegestelle erhält, an der das Auftragsplättchen platziert wird.

FISCHEN:



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du dein **Fischerboot voranbewegst**, sieh dir die obersten zwei Fischplättchen des gewählten Stapels an. Wähle ein Plättchen aus, das du behalten möchtest. Lege das andere verdeckt oben auf den Stapel zurück.

Hinweis: Wenn im Stapel nur ein Plättchen übrig ist, ziehe nur dieses.



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du dein **Fischerboot voranbewegst**, nimm die obersten zwei **Typ-2-Fischplättchen** des Stapels und wähle eins aus, das du behalten möchtest.

Hinweis: Du kannst stattdessen auch zwei Plättchen des Typs 1 aus demselben Bereich nehmen.



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Jedes Mal, wenn du dein Fischerboot voranbewegst, nimm die obersten zwei Typ-3-Fischplättchen des Stapels und wähle eins aus, das du behalten möchtest. *Hinweis: Du kannst stattdessen Marker des Typs 1 oder 2 nehmen, aber immer aus demselben Bereich.*



Mary darf zwei Typ-3-Marker ziehen und einen davon behalten.

B

Ein großes Bauteil bauen

Gib **1 Holz** und **1 Planke** ab, um von einem Stapel großer Bauteile, das oberste Bauteil zu nehmen und zu platzieren. Platziere das Bauteil auf leeren Feldern innerhalb des Rasters deines Gebäudeplans. Du kannst das Bauteil beliebig ausrichten, aber du darfst keine vordruckten Gebäude oder andere Bauteile überdecken.

Hinweis: Mit dieser Aktion darfst du keine kleinen Bauteile bauen.

Wenn das Platzieren des Bauteils eine Reihe oder Spalte auf deinem Gebäudeplan vollständig füllt, vergiss nicht, die Belohnungen von den Stegen in dieser Reihe oder Spalte zu erhalten (siehe **Ein kleines Bauteil bauen**, Seite 9).



David gibt 1 Holz und 1 Planke ab, um ein L-förmiges großes Bauteil auf seinem Gebäudeplan zu bauen.

C

Runde beenden

Bewege deinen Personenmarker vom Tavernenbereich auf eine freie Taverne und führe dann die zugehörige Aktion aus. Die Aktionen sind:



Fischen gehen (siehe Seite 9)



Entwicklungen vorantreiben (siehe Seite 8)



Einen Auftrag erfüllen (siehe Seite 8)



Ein 1er-Bauteil kostenlos bauen, indem du den Anweisungen auf Seite 9 folgst.



Zweimal fischen gehen (siehe Seite 9). Für jede Aktion kannst du entweder dein Fischerboot voranbewegen oder zurück in den Hafen fahren.



Mary ist die dritte Person, die ihre Runde beendet. Sie platziert ihren Personenmarker auf einer freien Taverne.

Aktiviere danach jede Anlegestelle deines Lagerplans von oben nach unten: Für jedes Auftragsplättchen an einer Anlegestelle darfst du die Belohnung dieser Anlegestelle erhalten:



Fischen gehen (siehe Seite 9). Für jedes Kistenplättchen kannst du entweder dein Fischerboot voranbewegen oder zurück nach Hause fahren.



1 Punkt und 1 Fisch erhalten.



Eine Ressource aufwerten (oder 1 Fisch nehmen).



Entweder 1 Getreide abgeben, um 3 Punkte zu erhalten, oder 1 Nahrung abgeben, um 5 Punkte zu erhalten (für jedes deiner Auftragsplättchen kannst du eine andere Option wählen).



David hat 3 Auftragsplättchen an dieser Anlegestelle. Er gibt 2 Getreide ab, um 6 Punkte zu erhalten, und 1 Nahrung, um 5 Punkte zu erhalten - insgesamt also 11 Punkte.

Wichtig: Nachdem du deine Runde beendet hast, darfst du in dieser Runde keine weiteren Aktionen ausführen.

FREIE AKTIONEN

Zu jeder Zeit während deines Zuges (auch während des Zugs, in dem du die Runde beendest) kannst du eine beliebige Anzahl der folgenden freien Aktionen zusätzlich zu deiner gewählten Aktion ausführen:

-  • **Ressourcen abgeben:** Tausche eine Ressource gegen die Anzahl an Fisch, die auf der rechten Seite der entsprechenden Reihe in deinem Lagerplan angegeben ist.
-  • **2 Fisch abgeben, um eine Ressource aufzuwerten:** Gib 2 Fisch ab, um eine beliebige Ressource aufzuwerten (z. B. kannst du durch diese Aktion 2 Fisch abgeben, um einen dritten Fisch zu Holz, Getreide oder Papier aufzuwerten).
-  • **Eine Ressource abwerten:** Bewege eine Ressource aus ihrem aktuellen Feld in das Feld direkt darunter. *Gold kann also verwendet werden, um jede andere Ressource zu ersetzen.*
-  • **Einen Arbeiter einsetzen:** Aktiviere ein freies Gebäude auf deinem Gebäudeplan, indem du einen Arbeiter aus deinem Arbeiterfeld auf dieses Gebäude legst. Der Arbeiter bleibt auf diesem Gebäude und blockiert es für den Rest der Runde vor weiteren Aktivierungen (durch Würfel oder Arbeiter).



David tauscht Nahrung für 2 Fisch.



David gibt 2 Fisch ab, um Getreide in Nahrung aufzuwerten.



Mary benötigt Papier. Sie erhält es, indem sie ihr Buch abwertet.



David platziert einen Arbeiter auf diesem Gebäude und führt die Aktion „Fischen gehen“ aus.

DAS ENDE DER RUNDE

Wenn alle Personen ihre Runde beendet haben, endet auch die Gesamtrunde. Falls dies die 3. Runde war, fährt mit der **Schlusswertung** fort (siehe Seite 13). Falls nicht, bereitet die nächste Runde wie folgt vor:

- Jede Person stellt ihre genutzten Arbeiter zurück auf das Arbeiterfeld ihres Gebäudeplans.
- Fügt die orangefarbenen Würfel aus der nächsten Reihe des Rundenzählers zu den Würfeln hinzu, die in der aktuellen Runde genutzt (oder abgelegt) wurden. Würfelt alle Würfel und platziert alle Würfel auf dem Würfelbereich des Spielplans entsprechend seines Werts.
- Die Person, deren Personenmarker in den Tavernen am weitesten links liegt, beginnt die nächste Runde.
- Stelle die Personenmarker aus den Tavernen zurück in den Tavernenbereich.

Nachdem die Startperson ihren ersten Zug beendet hat, spielen alle im Uhrzeigersinn weiter.



Vorbereitung für Runde 2 in einem Spiel mit 3 Personen: Füge die drei Würfel aus Reihe II des Rundenzählers zum Würfelpool hinzu.

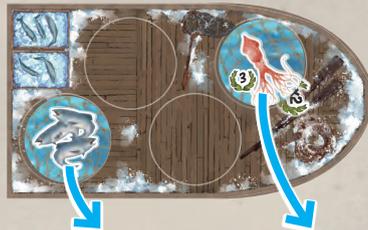


Grün beginnt die nächste Runde. Alle Personen stellen ihre Personenmarker zurück in den Tavernenbereich.

SCHLUSSWERTUNG

Nachdem in Runde 3 alle gepasst haben, endet das Spiel. Jede Person führt die Schlusswertung wie folgt durch:

- 1 Erhalte die **Ressourcen und Punkte für die Fischplättchen**, die sich noch auf deiner Boot-Tafel befinden (du erhältst keine Punkte für den Bereich, in dem sich dein Fischerboot befindet).



David erhält 6 Punkte (3 × 2) und 3 Fisch.

- 2 Tausche alle deine Ressourcen gegen Fisch (siehe **Freie Aktionen auf Seite 12**). Danach erhältst du **1 Punkt für je 3 Fisch**, die du besitzt.

- 3 Erhalte **3 Punkte für jeweils 4 Auftragsplättchen**, die sich an den 4 unterschiedlichen Anlegestellen befinden.



David erhält 6 Punkte (2 × 3) für seine 2 Sets aus jeweils 4 Auftragsplättchen.

- 4 Drehe alle Auftragsplättchen um und erhalte die angezeigten Punkte.



David erhält 5 Punkte für dieses Auftragsplättchen.

- 5 Erhalte für jeden Entwicklungsmarker die Punkte, die rechts von seiner Reihe angegeben sind. Entwicklungsmarker auf der obersten Stufe werden gemäß dem entsprechenden Wertungsplättchen darüber gewertet (Plättchen mit einem ⚡-Symbol wurden bereits während des Spiels gewertet und werden nicht erneut gewertet).

Siehe ANHANG für Details zu jedem Wertungsplättchen.



David (rot) erhält 5 Punkte (4+1) für ihre Entwicklungsmarker auf den Stufen 1 und 2 und wertet das erste und vierte Wertungsplättchen für insgesamt 10 Punkte.

Mary (blau) erhält 8 Punkte (4+4) für ihre Marker auf den Stufen 1 und 2, aber sie wertet das zweite Wertungsplättchen nicht, da es schon während des Spiels gewertet wurde.

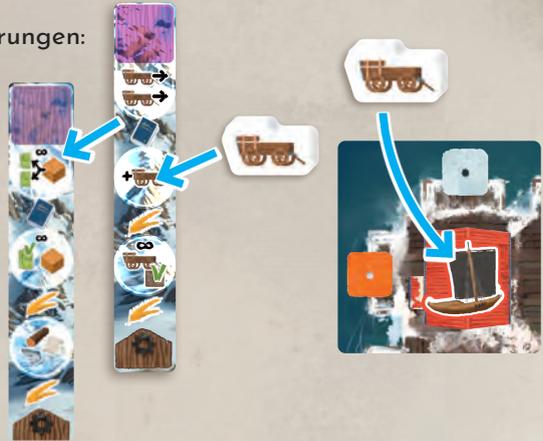
Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, deren Personenmarker in den Tavernen beim Spielende am weitesten links platziert wurde.

FORTGESCHRITTENES SPIEL: DIE WAGEN

Um diese optionale **fortgeschrittene Spielvariante** zu spielen, verwendet ihr die Standard-Spielregeln mit den folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU

- Deckt die dritte Entwicklungsleiste mit der Technologieleiste ab.
- Jede Person platziert **1 Wagen** auf dem Feld ganz oben links ihres Gebäudeplans und **1 Wagen** auf dem markierten Feld (siehe Abbildung rechts) der Technologieleiste.



SPIELABLAUF

WAGEN AKTIVIEREN: Immer wenn ihr eine Reihe oder Spalte mit einem Würfel aktiviert, aktiviert zuerst die Wagen in der gewählten Reihe/Spalte, bevor ihr Gebäude mit dem Würfel aktiviert.

- Wenn ihr eine Spalte aktiviert, kann sich jeder Wagen in dieser Spalte um **ein Feld nach links oder rechts** bewegen.
- Wenn ihr eine Reihe aktiviert, kann sich jeder Wagen in dieser Reihe um **ein Feld nach oben oder unten** bewegen.
- Ein Wagen darf sich niemals auf oder durch ein Feld bewegen, das von einem Würfel, Arbeiter oder einem anderen Wagen blockiert wird.
- Wenn ein Wagen auf ein Gebäude bewegt wird, löst er den Effekt dieses Gebäudes aus.
- Wenn ein aktivierter Wagen sich nicht bewegt, sondern auf seinem Platz bleibt, kann er ebenfalls das Gebäude aktivieren, auf dem er steht.
- Wenn beide Wagen im selben Zug aktiviert werden, aktiviert die Wagen in der von euch gewählten Reihenfolge.



David plant, Spalte 2 zu aktivieren. Zuerst bewegt er den Wagen nach rechts, um für das Gebäude in Spalte 3 1 Holz zu erhalten. Danach aktiviert er die zwei Gebäude in Spalte 2.

Nachdem die Wagen aktiviert wurden, benutzt den Würfel, um die freien Gebäude in der Reihe/Spalte wie gewohnt zu aktivieren. **Ein Gebäude, auf dem sich ein Wagen befindet, gilt als blockiert und kann nicht vom Würfel aktiviert werden.**

WEITERE REGELN:

- Wenn du ein kleines oder großes Bauteil baust, darfst du das Bauteil auch auf Feldern platzieren, auf denen sich derzeit ein Wagen befindet.
- Wenn du eine Reihe oder Spalte (mit Bauteilen und vorgedruckten Gebäuden) vollständig füllst, erhältst du den Effekt aller Stege, selbst wenn sie von einem Wagen bedeckt sind.
- Einen Würfel abzulegen, um einen Fisch zu erhalten, erlaubt dir **nicht**, Wagen zu aktivieren.

FORTSCHRITTLICHE TECHNOLOGIEN:



Dauerhafte Fähigkeit (∞): Wagen können jetzt Stege aktivieren (*auf dieselbe Weise wie sie Gebäude aktivieren*).



David bewegt den Wagen und erhält 1 Punkt für den Steg.



Erhalte den zweiten Wagen und platziere ihn oben links auf dem Raster deines Gebäudeplans. **Aktiviere jedoch kein Gebäude oder Steg** auf diesem Feld. Wenn das Feld blockiert ist (durch einen Würfel, Arbeiter oder den anderen Wagen), platziere den Wagen vorübergehend neben deinen Gebäudeplan und setze ihn ein, sobald das Feld frei wird.



Du kannst **sofort beide Wagen** (in beliebiger Reihenfolge) **um 1 Feld** nach oben, unten, links oder rechts bewegen (und die Gebäude/Stege aktivieren, auf denen sie sich bewegen).

SCHLUSSWERTUNG

Für jeden deiner Wagen erhältst du Punkte entsprechend der Reihenzahl multipliziert mit der Spaltenzahl.

Ein Wagen in der 3. Reihe und 4. Spalte erzielt $3 \cdot 4 = 12$ Punkte.

SOLO-SPIEL

Um solo zu spielen, verwende die Standard-Spielregeln mit den folgenden Änderungen:

AUFBAU

- 1 Beginne das Spiel mit **4 weißen Würfeln** und **2 orangefarbenen Würfeln**.
- 2 Anstatt die Würfel in die Würfelbereiche zu legen, führe Folgendes aus:
 - **Würfle die weißen Würfel** und lege einen zufälligen Würfel auf 2 Tavernen (von rechts nach links).
Die linke Taverne wird keine Würfel haben.
 - **Würfle die orangefarbenen Würfel** und lege einen zufälligen Würfel auf jede Taverne (von rechts nach links).
Die drei linken Tavernen werden keine orangefarbenen Würfel haben.
 - **Lege einen orangefarbenen Würfel in jede Reihe des Rundenzählers** auf dem Spielplan (ohne die Würfel zu würfeln). Diese kommen in den Runden 2 und 3 ins Spiel.
- 3 **Bevor du die Wertungsplättchen mischst**, lege die beiden Plättchen mit einem ⚡-Symbol zurück in die Schachtel. Diese Plättchen werden im Solo-Spiel nicht verwendet.
- 4 Nachdem du **4 zufällige Wertungsplättchen** auf die Entwicklungsleisten gelegt hast, ziehe **2 zufällige Wertungsplättchen** aus den verbliebenen und lege sie offen neben deinen Gebäudeplan. Diese sind deine **Spezialwertungsplättchen**.
- 5 **Entscheide, ob du die Fortgeschrittene Spielvariante (mit den Wagen) spielen möchtest oder nicht.**
Die MEDAILLEN-TABELLE auf der nächsten Seite hat eine eigene Spalte für die Fortgeschrittene Variante.

SPIELABLAUF

- Im Solo-Spiel führst **du alle Züge im Spiel** aus.
Es gibt keine „Dummies“ bzw. „Automata“.
- Wenn du einen Würfel nimmst, kannst du ihn aus einer beliebigen Taverne wählen.
- Jedes Mal, wenn du ein kleines oder großes Bauteil baust, entferne das oberste Plättchen des anderen Stapels derselben Form aus dem Spiel.
- Wenn du die Runde beendest, platziere deinen Personenmarker in einer beliebigen **freien Taverne** ohne Würfel.

RUNDENENDE

Sobald du die Runde beendest, machst du Folgendes:

Hinweis: *Es bleibt ein weißer Würfel und ein orangefarbener Würfel in den Tavernen.*

Am Ende von Runde 1 und 2:

- **Lege das oberste Plättchen jedes Auftragsplättchen--Stapels** zurück in die Schachtel.
- **Füge den orangefarbenen Würfel** aus der nächsten Reihe des Rundenzählers zu den verwendeten und ungenutzten (oder abgelegten) Würfeln in der aktuellen Runde hinzu. Würfle alle Würfel und lege sie wie im Solo-Spiel-Aufbau beschrieben aus.

Am Ende von Runde 3: Fahre mit der Schlusswertung fort (*siehe nächste Seite*).

Dein Personenmarker.



Beispiel für den Aufbau eines Solo-Spiels: Beachte, dass sich in den beiden rechten Tavernen jeweils zwei Würfel befinden.



Ein orangefarbener Würfel in jeder Reihe des Rundenzählers.

Hinweis: Auch im Solo-Spiel werden 4 zufällige Start-Sets aus 3 Plättchen gebildet (Start-Bauteile, Fähigkeitsplättchen und Ressourcenplättchen). Wähle ein Set von den 4 Startsets aus.



Du baust ein 2er Bauteil und entfernst das oberste 2er Bauteil aus dem anderen Stapel aus dem Spiel.

Hinweis: Wie im normalen Spiel bist du darauf beschränkt, pro Runde maximal 3 weiße Würfel und so viele orangefarbene Würfel zu nehmen, wie sie der Rundenzahl entsprechen.



Starte Runde 2 mit einem zusätzlichen orangefarbenen Würfel.

SCHLUSSWERTUNG (SOLO-SPIEL)

Um das Spiel zu gewinnen, musst du mindestens 10 Punkte für jedes deiner **Spezialwertungsplättchen** erzielen.

Konntest du dies erreichen, führe die Schlusswertung wie gewohnt durch und vergleiche dein Ergebnis mit der Medaillen-Tabelle auf der rechten Seite.

Wichtig: Punkte aus deinen Spezialwertungsplättchen zählen nicht zu deinem endgültigen Punktestand.

AUFGABEN (SOLO-SPIEL)

Falls du eine zusätzliche Herausforderung suchst, versuche, eine oder mehrere der folgenden Aufgaben zu erfüllen:

LEVEL 1:

Erreiche die Gold-medaille mit **3 Spezialwertungsplättchen**.

LEVEL 2:

Erreiche die Platin-medaille (oder besser) mit **3 Spezialwertungsplättchen**.

LEVEL 3:

Erreiche die Platin-medaille mit **4 Spezialwertungsplättchen**.

LEVEL 4:

Erreiche die Platin-medaille mit **5 Spezialwertungsplättchen**.

LEVEL 5:

Erreiche die Palladium-medaille mit **5 Spezialwertungsplättchen**.

MEDAILLE-TABELLE (SOLO-SPIEL)

PUNKTZAHL STANDARD-SPIEL	PUNKTZAHL FORTGESCHRITTENES SPIEL	MEDAILLE
<100	<120	Keine Medaille, aber du hast gewonnen
100-119	120-139	Bronze
120-139	140-159	Silber
140-159	160-179	Gold
160-179	180-199	Platin
≥180	≥200	Palladium

IMPRESSUM

Danksagungen: Ein besonderer Dank geht an die folgenden Mitwirkenden für ihre großartige Unterstützung, Ideen und Playtesting-Sessions:

Arnaud Charpentier
Kjetil Svendsen
Helge Meissner
Anna Wermlund
Sturla Kristoffer Naas Johansen
Marianne Ringås
Lin Heidi Isaksen

Ein besonderer Dank geht an Kjetil Svendsen für das Playtesting des Solo-Spiels.

Die Spieleautoren und der Verlag möchten sich auch bei allen SpielerInnen und TesterInnen von **Saltfjords** Vorgänger **Santa Maria** bedanken.

 **Autoren:**
Kristian Amundsen Østby
Eilif Svensson

 **Illustrationen:**
Peter Bartels
Yan Moussu

 **Art Direction
& Grafikdesign:**
Yan Moussu
Lucie Andraut

Lektorat:
Van Willis



**aporta
games**

©2025 APORTA GAMES AS,
Norwegen.
Alle Rechte vorbehalten.
www.aportagames.com

  **PTS CREATION**



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Deutsche Bearbeitung:
GRAFIK: Fiore GmbH
REDAKTION: Joseph Weidl,
Stefan Stadler
LEKTORAT: VEB Spielekombinat
Katja Volk

© 2025 HUCH!
Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

HUCH!
HUCH!