

GEBÄUDE / TAVERNEN



Erhalte die angegebenen Ressourcen.



Werte eine Ressource auf.



Erfülle einen Auftrag.



Gib die entsprechende Ressource ab, um einen Entwicklungsmarker vorzurücken.



Baue ein kleines Bauteil (1er oder 2er) für 1 Holz.



Fischen: Bewege entweder dein Boot voran oder kehre zurück in den Hafen.



Zweimal fischen (siehe oben).



Baue ein kleines 1er-Bauteil kostenlos.

ENTWICKLUNGEN



Erhalte 1 Gold.



Erhalte 1 Arbeiter.



Drehe deine Boot-Tafel auf die aufgewertete Seite.



Nimm dir 1 der Fähigkeitsplättchen vom Spielplan.



Dauerhafte Fähigkeit: Baukosten um 1 Holz verringert (kleine Bauteile sind jetzt kostenlos).



Erhalte 1 Fisch, 1 Holz und 1 Papier.



Dauerhafte Fähigkeit: Wenn du einen Auftrag erfüllst, erhalte sofort die Belohnung des Stegs, an dem das Auftragsplättchen platziert wird.



Dauerhafte Fähigkeit: Wenn du einen Auftrag erfüllst, darfst du das Auftragsplättchen an einen Steg deiner Wahl anlegen.



Dauerhafte Fähigkeit: Wenn du 1 Fischplättchen ziehen darfst, ziehe stattdessen 2, wähle eines für dein Boot und lege das andere zurück auf den Stapel.



Dauerhafte Fähigkeit: Wenn du dein Fischerboot voranbewegst, darfst du Fischplättchen vom Typ 2 ziehen.



Dauerhafte Fähigkeit: Wenn du dein Fischerboot voranbewegst, darfst du Fischplättchen vom Typ 3 ziehen.

ANHANG

FORTGESCHRITTENE TECHNOLOGIEN



Wagen können jetzt Stege aktivieren (auf dieselbe Weise wie sie Gebäude aktivieren).



Erhalte den anderen Wagen und platziere ihn oben links auf deinem Gebäudeplan.

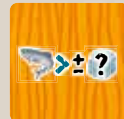


Du darfst sofort jeden Wagen um ein Feld nach oben, unten, links oder rechts bewegen (und alle Gebäude oder Stege aktivieren, auf die sie sich bewegen).

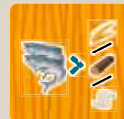
FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN



Du darfst weiße Würfel verwenden, um Reihen zu aktivieren und du darfst orangefarbene Würfel verwenden, um Spalten zu aktivieren.



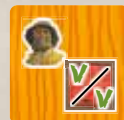
Gib 1 Fisch ab, um den Wert deines gewählten Würfels beliebig zu ändern.



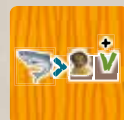
Gib jederzeit 2 Fische ab, um 1 Getreide, 1 Holz oder 1 Papier zu erhalten.



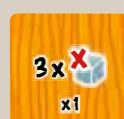
Beim Aufwerten: Du kannst Getreide, Holz oder Papier zu Planken, Nahrung oder Büchern aufwerten.



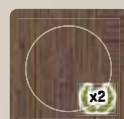
Wenn du einen Arbeiter auf ein Gebäude mit zwei möglichen Aktionen setzt, darfst du beide Aktionen ausführen (in beliebiger Reihenfolge).



Wenn du einen Arbeiter einsetzt, darfst du 1 Fisch bezahlen, um zusätzlich ein orthogonal benachbartes, freies Gebäude deiner Wahl zu aktivieren.



Drehe dieses Plättchen um, um bis zu 3 Würfel von deinem Gebäudeplan zu entfernen. Decke dieses Plättchen wieder auf, nachdem du deine Runde beendet hast (kann nur einmal pro Runde verwendet werden).

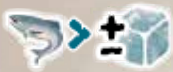


Platziere dieses Plättchen neben deiner Boot-Tafel: Es zählt als ein zusätzlicher Platz für 1 Fischplättchen. Jedes Mal, wenn du zurück in den Hafen kommst, verdopple die Siegpunkte (falls vorhanden) des Fischplättchens auf diesem Platz.

GEBÄUDE- UND LAGERPLAN



Nimm einen Würfel aus einem Würfelbereich, um eine Reihe oder Spalte zu aktivieren.



Wenn du einen Würfel nimmst, kannst du die Fische abgeben, um den Wert des Würfels um +1 oder -1 pro Fisch zu ändern.



Wenn du einen Würfel nimmst, kannst du den Würfel ablegen, um 1 Fisch zu erhalten, anstatt eine Reihe oder Spalte zu aktivieren.



Baue ein großes Bauteil für 1 Holz und 1 Planke.



Beende deine Runde.



Wenn du eine Reihe oder Spalte vollständig füllst, erhalte die Belohnung aller Stege darin.



Freie Aktion: Setze 1 Arbeiter ein, um ein freies Gebäude zu aktivieren.



Freie Aktion: Gib 1 Ressource ab und erhalte die auf dem Feld angegebene Anzahl an Fischen.



Freie Aktion: Gib 2 Fische ab, um eine Ressource aufzuwerten.



Freie Aktion: Werte 1 Ressource ab.

SYMBOLE FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG



1 Punkt für je 3 Fische (nachdem du Ressourcen in Fische eingetauscht hast).



3 Punkte für jedes Set aus Auftragsplättchen an vier unterschiedlichen Anlegestellen.



Die Anzahl der Punkte, die auf jedem Auftragsplättchen angegeben sind.



Für jeden deiner Entwicklungsmarker erhältst du die Punkte seiner jeweiligen Reihe (einschließlich des Wertungsplättchens der obersten Ebene).



Wird nur im fortgeschrittenen Spiel gewertet. Für jeden deiner Wagen erhältst du Punkte entsprechend der Reihennummer multipliziert mit der Spaltennummer.

ANHANG

WERTUNGSPLÄTTCHEN



1 Punkt für jedes gesammelte **Fischplättchen** (unabhängig vom Typ).



2 Punkte für jeden Hummer auf deinen gesammelten **Fischplättchen**.



2 Punkte für jedes **Fischsymbol** auf den **Stegen** deines **Gebäudeplans**.
Hinweis: Einige Stege haben 2 Fischsymbole.



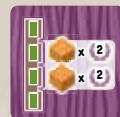
3 Punkte für jedes **große Bauteil** auf deinem **Gebäudeplan**.



4 Punkte für jeden deiner **Entwicklungsmarker**, die sich auf **Stufe 2** oder **3** der **Entwicklungsleisten** befinden.



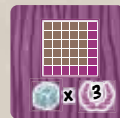
3 Punkte für jedes **Auftragsplättchen**, das mindestens **4 Punkte** wert ist.



2 Punkte für jedes deiner **Auftragsplättchen**, das an einer der beiden mittleren **Anlegestellen** liegt.



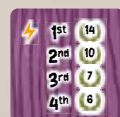
Erhalte **einmalig 7, 11 oder 15 Punkte**, wenn du auf deinem **Gebäudeplan** ein vollständig gefülltes **3x3**-, **4x4**- oder **5x5-Gebiet** hast (durch **Bauteile** und/oder vorgedruckte **Gebäude**).



3 Punkte für jeden Würfel, der sich am Ende des Spiels in **Reihe 6** oder **Spalte 6** befindet.



Beim Erreichen dieses **Wertungsplättchens** dürfen bis zu **5 Fische** sofort für je **3 Punkte** verkauft werden.
Hinweis: Wird im Solospiel nicht verwendet.



Die erste Person, die dieses **Wertungsplättchen** erreicht, erhält sofort **14 Punkte**, die zweite **10 Punkte** usw.
Hinweis: Wird im Solospiel nicht verwendet.