



Fleet
The Dice Game

Spielregeln

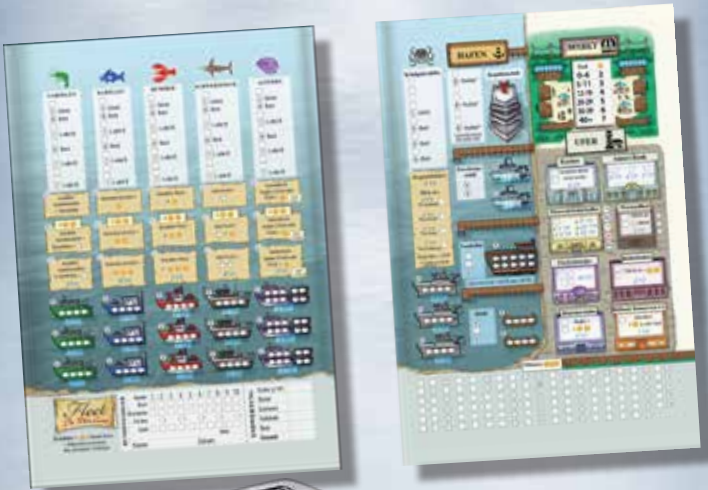
Einführung

In einem Augenblick ist der Himmel über der Ridback Bay noch ein harmloses Blau mit ein paar otterförmigen Wölkchen, die hoch in der Luft Purzelbäume schlagen. Plötzlich jedoch schlägt das Wetter um und der Himmel verdunkelt sich zu einem unheilvollen Lila. Furchtsame Fischdampfer machen kehrt und suchen im Hafen Unterschlupf, um den sich nähernden Sturm vom Inneren einer Kneipe aus heil zu überstehen ... aber nicht du! Während die anderen einlaufen, steuern du und deine furchtlose Flotte von Fischerbooten geradewegs in das Auge des heraufziehenden Sturms hinein, ungeachtet der heiklen Gewässer. Du bist bereit, die Würfel zu werfen, denn würfeln macht Spaß – solange man sich nicht am Schluss bei Davy Jones persönlich verschuldet.

Übersicht


Dies ist ein „Roll and Write“-Spiel. Jede Runde wählst du Würfel aus und kreuzt die Ergebnisse in den entsprechenden Kästchen auf deinem Wertungsblock. Ziel ist es, so viele Fische wie möglich mit den Booten zu fangen, Gebäude am Ufer zu bauen und den Hafen zu besuchen. Vernachlässige jedoch nicht die Münzen, welche Stern-Aktionen auslösen, die überall auf dem Auswertungsbogen verwendet werden. Du hast 10 Runden Zeit, um zu beweisen, dass du der barscheste Kapitän von allen bist.

Spielmaterial



- 2 Wertungsblöcke
- 6 Bootswürfel
- 4 Stadtwürfel
- 1 Startspieler Marker
- 3 Kapitänsteine (für Solospiel)
- 5 Kapitänskarten & 10 Trophäenkarten

Spielaufbau

1. Gib jedem Spieler einen Stift und ein Blatt von jedem Wertungsblock. Diese bilden zusammen den Auswertungsbogen.
2. Jeder Spieler wirft einen Bootswürfel um den Startbonus zu ermitteln. Auf seinem Auswertungsbogen kreuzt jeder Spieler die obersten 3 Kästchen des Bootstyps an, den sein Würfelwurf anzeigt. (Jeder Würfel mit  wird erneut gewürfelt.) Dies gewährt jedem Spieler eine Lizenz sowie ein Boot dieses Typs. (für Lizenzen aktivieren und Boote einsetzen, siehe Seite 4)
3. Stelle den Würfelvorrat zusammen (siehe unten). Dieser besteht aus Boots- und Stadtwürfeln entsprechend der Spielerzahl. Es gibt immer einen Würfel mehr im Vorrat als Spieler. Alle übrigen Würfel kommen zurück in die Schachtel.

BOOTSWÜRFELVORRAT

- 4 Spieler = 5 Bootswürfel
- 3 Spieler = 4 Bootswürfel
- 2 Spieler = 3 Bootswürfel



Bootswürfel

STADTWÜRFELVORRAT

- 4 Spieler = 4 Stadt- + 1 Bootswürfel
- 3 Spieler = 3 Stadt- + 1 Bootswürfel
- 2 Spieler = 2 Stadt- + 1 Bootswürfel



Stadtwürfel

4. Gib den Startspielermarker einem zufälligen Spieler.

Spielregeln

Das wird über 10 Runden gespielt. Jede Runde hat die folgenden Phasen:

1. **BOOT-PHASE** - Würfelt den Bootswürfelvorrat, wählt der Reihe nach einen Würfel, und kreuzt das passende Kästchen auf eurem Auswertungsbogen an.
2. **EINNAHME-PHASE** - Jeder Spieler erhält 1 Münze.
3. **FISCHEN-PHASE** - Alle eingesetzten Boote fangen Fische (nur in GERADEN Runden!)
4. **STADT-PHASE** - Würfelt den Stadtwürfelvorrat, wählt der Reihe nach einen Würfel, und kreuzt das passende Kästchen auf eurem Auswertungsbogen an.

In der Boots- und Stadtphase werden immer 2 Würfel genutzt: Der Würfel, den ihr gewählt habt und der übrig gebliebene Würfel, den alle Spieler gleichzeitig am Ende der Phase nutzen.

GOLDENE REGELN!

(1) Immer, wenn du ein Kästchen auf dem Auswertungsbogen ankreuzt, muss es das am weitesten oben liegende Kästchen in diesem Abschnitt sein. Es ist NICHT erlaubt, Kästchen zu überspringen.

(2) Ungeachtet der Form werden in den Regeln alle ankreuzbaren Felder als "Kästchen" bezeichnet.

1. Boot-Phase

Der Startspieler würfelt den Bootswürfelvorrat. Jeder Spieler wählt der Reihe nach einen Würfel aus dem Vorrat und kreuzt das am weitesten oben liegende Kästchen jenes Abschnitts auf dem Auswertungsbogen an. Sobald ein Würfel gewählt wurde, ist er für die anderen Spielern nicht mehr verfügbar. Nachdem jeder einmal dran war, **nutzen alle Spieler gleichzeitig den übrig gebliebenen Würfel.**

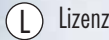
Beispiel A: Murray ist als letztes während der Boot-Phase dran. In seiner Runde hat er die Wahl zwischen einem Garnelen- und einem Hummerwürfel. Er wählt den Hummer, sodass kein anderer Spieler ihn nutzen kann. Er kreuzt das oberste Kästchen im Hummer-Abschnitt seines Auswertungsbogens an. Da dies den Garnelenwürfel zum letzten verbliebenen Würfel macht, dürfen alle Spieler (auch Murray), sofort den Garnelenwürfel nutzen.



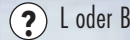
Wenn du ein Aktivierungskästchen (rund) im oberen linken Abschnitt des Auswertungsbogens ankreuzt, kannst du **ein Boot einsetzen** oder **eine Lizenz** des jeweiligen Typs **aktivieren**.



Boot



Lizenz



L oder B

[B] = Ein Boot einsetzen

[L] = Eine Lizenz aktivieren

[?] = deine Wahl

Ein Boot einsetzen

Kreuze das Kästchen neben dem obersten verfügbaren Boot dieses Typs an. Das Boot ist nun eingesetzt und wird während der Fischen-Phase Fische fangen (nur in den geraden Runden).



Aktiviere eine Lizenz

Kreuze das Kästchen der obersten verfügbaren Lizenz dieses Typs an. Der Bonus, den diese Lizenz gewährt, ist nun für den Rest des Spiels aktiv. (Siehe Lizenz Boni, S. 6-7.)



Drei Münzen

Wenn du die -Würfelseite wählt, kreuze die nächsten 3 Münzen auf der Münzleiste an. (Sieh Münzleiste und Stern-Aktionen, S. 6.)



2. Einnahme-Phase

Jeder Spieler erhält als Standardeinnahmen 1 Münze auf der Münzleiste. Zusätzlich werden alle Einnahmeboni von Gebäuden und Lizenzen ausgeschüttet. **Die maximalen Einnahmen, die ein Spieler erhält, beträgt 10 Münzen.** Alle darüber hinausgehenden Boni verfallen.

Beispiel B: Emma hat eine Level-2-Hummerlizenz und vervollständigt das Ridback Konserven Co.-Gebäude. Ihre Einnahme ist 1 Münze, plus 2 Münzen für die Hummerlizenz, plus 1 Münze für jedes volle Boot.

3. Fischen-Phase

Diese Phase wird NUR in GERADEN Runden abgehandelt!

Jedes eingesetzte Boot geht auf Fischfang. Dies geschieht gleichzeitig für alle Spieler. Kreuze ein Fisch-Kästchen für jedes eingesetzte Boot an.

Ausnahme! Austernboote fangen zwei Fische oder 1 Fisch + 1 Münze.

Wenn ein Boot voll ist, kann es keine weiteren Fische fangen. Hast du mehrere eingesetzte Boote des gleichen Typs, fängt jedes Boot 1 Fisch!

Beispiel C: Amy hat 5 eingesetzte Boote. Während der Fischen-Phase fängt sie 1 Fisch mit jedem ihrer Kabeljauboote, 1 Fisch mit ihrem Garnelenboot und zwei Fische mit ihrem Austernboot. Sie kann mit ihrem Hummerboot keinen Fisch fangen, da es voll ist.



4. Stadt-Phase

Der Startspieler würfelt den Bootswürfelvorrat. Jeder Spieler wählt der Reihe nach einen Würfel aus dem Vorrat und kreuzt ein entsprechendes Kästchen auf dem Auswertungsbogen an. Sobald ein Würfel gewählt wurde, ist er für die anderen Spielern nicht mehr verfügbar. Nachdem jeder einmal dran war, **nutzen alle Spieler gleichzeitig den übrig gebliebenen Würfel.**

Der Stadtwürfelvorrat enthält immer auch einen Bootswürfel!

Beispiel D: Sig wählt einen Hafenwürfel, der ihm erlaubt das oberste Kästchen von irgendeinem Schiff im HAFEN anzukreuzen. Er wählt da oberste Kästchen für Inuit, wodurch er ein Inuitboots einsetzt, das dann 1 Fisch in jeder Fischen-Phase fängt.

Wenn du den Hafenwürfel wählst, kreuzt du das oberste Kästchen von irgendeinem Schiff im HAFEN an. Wenn du einen Uferwürfel wählst, kreuzt du das oberste Kästchen von irgendeinem Gebäude am UFER an. Wenn du den Marktwürfel wählst, erhältst du Münzen. Wenn du einen Bootswürfel wählst, kreuzt du das oberste Kästchen jenes Abschnitts auf dem Auswertungsbogen an (genau wie in der Boot-Phase).



Gebäude am UFER bieten Boni, die aktiv sind sobald das Gebäude fertig gestellt wurde. Jedes fertig gestellte Gebäude ist nei Spielende auch Siegpunkte (VP) wert.



Jedes Schiff im HAFEN hat spezielle Regeln und Effekte. Alle Schiffe (außer Kapitänclub) werden wie Boote behandelt, also gelten auch die auf Boote bezogenen Boni.



Der MARKT ist eine Möglichkeit für Spieler, mit der bislang gefangenen Anzahl an Fischen Geld zu verdienen. Dies reicht von Münzen für keinen Fisch bis zu 7 Münzen für 40+ Fische. Sieh dazu in der Tabelle nach.

Rundenende

Am Ende jeder Runde gibt der Startspieler den Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Runde.

Spielende

Nach 10 Runden endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre Siegpunkte (VP) in 5 Kategorien zusammen um den Gewinner zu bestimmen:

- **FISCH:** 1 VP pro gefangenem Fisch auf allen Booten (auch Boote im Hafen)
- **BOOTE:** VPs für jedes eingesetzte Boot in deinem Besitz
- **LIZENZEN:** VPs für Lizenzen (Königskrabbenzulassung + Level-3-Lizenzen)
- **GEBÄUDE:** VPs für Gebäude am Ufer
- **BONUS:** VPs für Königskrabbenzulassung-Bonus (max. 10 VPs)

Beispiel E: Bei Spielende zählt Linda ihre Punkte zusammen. Sie punktet 32 VPs für gefangene Fische, 11 VPs für eingesetzte Boote, 15 VPs für Lizenzen und 10 VPs für Gebäude. Da der Königskrabbenzulassung-Bonus, den sie ausgewählt hat ("1 VP pro 6 Fische"), ihr noch weitere 5 VPs einbringt, beträgt Linda's Punktestand am Ende 73.

Der Spieler mit den meisten VPs gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die meisten Fische gefangen hat. Gibt es da immer noch einen Gleichstand, genießt ihr widerwillig euren gemeinsamen Sieg.

Münzleiste und Stern-Aktionen

Immer wenn du Münzen bekommst, kreuzt du ein Kästchen pro Münze auf der Geldleiste an. Wenn du ein sternförmiges Kästchen ankreuzt, löst du eine Stern-Aktion aus, mit der du sofort ein oberstes Kästchen irgendwo auf deinem Bogen ankreuzen kannst. Wenn du damit ein Aktivierungskästchen ankreuzt, wird die entsprechende Aktion sofort ausgeführt. Eine Stern-Aktion kann nicht genutzt werden, um ein Münz- oder ein Fisch-Kästchen anzukreuzen.

(!) **Löst du eine Stern-Aktion in der Fischen-Phase aus, wird sie nach dem Fischen ausgeführt.**

Beispiel F: Sig hat 3 Münzen verdient und kreuzt 3 Kästchen auf seiner Geldleiste an, inklusive eines sternförmigen Kästchens.

Er löst eine Stern-Aktion aus, wodurch Sig sofort irgendein oberstes Kästchen auf seinem Bogen ankreuzen darf. Er entscheidet sich für das oberste Kästchen des Köderladens.



Nutzung eines Würfels als eine Münze



Du darfst jederzeit 1 Münze verdienen anstatt einen Würfel wie normal zu verwenden. Du darfst dies mit einem Würfel, den du während deiner Runde auswählst und/oder mit dem übrig gebliebenen Würfel, den alle Spieler nutzen dürfen, tun.

Lizenz Boni

Mit aktivierten Lizenzen erhältst du Bonusfähigkeiten. Hast du mehr als eine aktive Lizenz eines Typs, wird der Bonus durch den stärkeren Bonus mit höherem Level ersetzt. (Die Boni sind nicht kumulativ.) Zusätzlich bekommst du sofort 2 Münzen, wenn du die zweite Lizenz des Typs aktivierst. Alle Level-3-Fischerlizenzen sind bei Spielende Siegpunkte (VP) wert.

GARNELENLIZENZEN (G)

1. Wenn du einen Garnelenwürfel wählst, darfst du ihn als beliebigen Bootstyp verwenden.
2. Wenn du einen Garnelenwürfel wählst, darfst du ihn als beliebigen Bootstyp verwenden UND eine Stern-Aktion ausführen.
3. Wenn du einen Garnelenwürfel wählst, darfst du ihn 2x als beliebigen Bootstyp verwenden UND eine Stern-Aktion ausführen.

(!) Garnelenlizenzboni wirken NUR auf den Würfel, den du in deinem Zug wählst – nicht auf den letzten verbliebenen Würfel. Du darfst die Lizenz nutzen, um einen Garnelenwürfel als 3 Münzen zu verwenden.



(G)

KABELJAULIZENZEN (K)

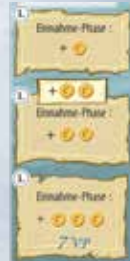
1. Wenn du ein Boot einsetzt, verdiene 1 Münze.
2. Wenn du ein Boot einsetzt, verdiene 2 Münzen.
3. Wenn du ein Boot einsetzt, verdiene 3 Münzen.



(K)

HUMMERLIZENZEN (H)

1. Verdiene in der Einnahme-Phase +1 Münze.
2. Verdiene in der Einnahme-Phase +2 Münzen.
3. Verdiene in der Einnahme-Phase +3 Münzen.



(H)

SCHWERTFISCHLIZENZEN (S)

1. Nach der Fischen-Phase darfst du 1 Stern-Aktion ausführen.
2. Nach der Fischen-Phase darfst du 1 Stern-Aktion ausführen und verdienst 1 Münze.
3. Nach der Fischen-Phase darfst du zwei aufeinander folgende Stern-Aktionen ausführen.

(!) Schwertfischlizenzen gelten NICHT für die private Fischen-Phase, die durch den Kapitänclub ausgeführt wird.



(S)

AUSTERNLIZENZEN (A)

1. In der Fischen-Phase darfst du, anstatt einen 2. Fisch mit dem Austernboot zu fangen, 1 Münze verdienen. Dies kann für jedes eingesetzte Austernboot 1x angewendet werden. Deine Austernboote können bis zu 6 Fische aufnehmen.
2. In der Fischen-Phase darfst du, anstatt einen 2. Fisch mit dem Austernboot zu fangen, 1 Münze verdienen. Dies kann für jedes eingesetzte Austernboot 1x angewendet werden. Deine Austernboote können bis zu 8 Fische aufnehmen.
3. In der Fischen-Phase darfst du, anstatt einen 2. Fisch mit dem Austernboot zu fangen, 1 Münze verdienen. Dies kann für jedes eingesetzte Austernboot 1x angewendet werden. Deine Austernboote können bis zu 10 Fische aufnehmen.

(!) Wenn ein Austernboot voll ist, kann es NICHT genutzt werden, um Münzen zu verdienen.



(A)

Schiffe im Hafen

KÖNIGSKRABBE – Wenn du das erste Aktivierungskästchen ankreuzt, aktivierst du deine Königskrabbenlizenz und wählst sofort einen verfügbaren Bonus aus. Sobald ein Bonus gewählt wurde, darf kein anderer Spieler diesen Bonus wählen. Beim Ankreuzen jedes weiteren Aktivierungskästchens, setzt du ein Königskrabbenboot ein, das wie ein normales Boot Fische fängt. Bei Spielende ist die Lizenz 5 VP wert. Außerdem bekommst du VP (max. 10) entsprechend deinem gewählten Bonus.

Beispiel G: Jerome aktiviert seine Königskrabbenlizenz und wählt den 2 VP pro Gebäude-Bonus. Bei Spielende hat er 6 Gebäude am Ufer. Durch die Königskrabbenlizenz erhält er 5 VP plus dem Maximum von 10 VP für vervollständigte Gebäude, sodass er insgesamt 15 VP erhält.

KAPITÄNSCLUB – Immer wenn du ein Aktivierungskästchen ankreuzt, führst du eine private Fischen-Phase durch, in der du wie gewohnt mit jedem Boot 1 Fisch fängst. Deine Gegner fangen in dieser Phase KEINEN Fisch. Es gelten alle Lizenzboni (außer Schwertfisch).

(!) Der Schwertfischlizenzbonus gilt NICHT in der persönlichen Fischen-Phase.

FORSCHUNGSSCHIFF – Immer wenn du ein Aktivierungskästchen ankreuzt, setzt du ein Forschungsschiff ein. Jedes ist 1 VP bei Spielende wert. Es gelten alle bootsbezogenen Boni.

(!) Forschungsschiffe gelten nicht als volle Boote.

LASTKAHN – Sobald das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, fängt der Lastkahn zu Beginn jeder Fischen-Phase (auch in der private Fischen-Phase durch den Kapitänclub) 1 Fisch für jedes volle Boot, das du besitzt. Es gelten alle bootsbezogenen Boni.

INUIT – Immer wenn du ein Aktivierungskästchen ankreuzt, setzt du sofort ein Inuitboot ein. Ein Inuitboot fängt, wie gewohnt, 1 Fisch während der Fischen-Phase. Es gelten alle bootsbezogenen Boni.

Markt

Wenn du einen Stadtwürfel mit der Marktseite nutzt, verdienst du Münzen entsprechend der Gesamtzahl der Fische in allen deinen Booten. Die Markttabelle zeigt, wie viele Münzen du verdienst. Wenn du beispielsweise 9 Fische gefangen hast, erhältst du 3 Münzen. Der Fisch wird danach nicht aus deinen Booten entfernt.



Fisch	Münzen
0-4	2
5-11	3
12-19	4
20-29	5
30-39	6
40+	7

Gebäude am Ufer

KASINO – Sobald das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, darfst du in jeder Phase deinen ausgewählten Würfel erneut werfen. Ist bei Spielende 2 Siegpunkte (VP) wert.

ANNA'S BANK

Erhalte bei Spielende 2 VP pro angekreuzten Kästchen.

MEERESFRÜCHTEBUFFET – Wenn das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, darfst du einen Bootswürfel nutzen, um das passende Sechseck-Kästchen neben dem Meeresfrüchtebuffet auszufüllen (anstatt wie normal). Bei Spielende erhältst du Bonus-VP entsprechend der Anzahl ausgefüllter Sechsecke:

1|2|3|4|5 Sechsecke (Hex) = 1|3|6|10|15 VPs

(!) Garnelenlizenzboni zählen NICHT zu dem Garnelenwürfel, der für das Meeresfrüchtebuffet verwendet wird. Stern-Aktionen können NICHT genutzt werden, um Sechsecke anzukreuzen.

WERTSTOFFHOF

Sobald das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, darfst du einen beliebigen Würfel für 1 Stern-Aktion verwenden (anstatt wie normal). Dies darfst du bis zu 3x durchführen. Kreuze nach jeder Benutzung 1 Stern neben dem Wertstoffhof an. Ist bei Spielende 2 VP wert.

FISCHERKNEIPE – Bei Spielende 10 VP wert, wenn alle Kästchen angekreuzt sind.

KÖDERLADEN – Wenn das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, verdiene 2 Münzen (anstatt 1), wenn du einen beliebigen Würfel als Münze verwendest. Bei Spielende 2 VP wert.

RÄUCHERSTUBE – Wenn das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, verdiene +2 Münzen bei Benutzung des Marktes. Bei Spielende 3 SP wert.

RIDBACK KONSERVEN CO.

Wenn das Aktivierungskästchen angekreuzt ist, verdiene +1 Münze für jedes volle Boot während der Einnahme-Phase. Bei Spielende 1 VP wert.



Kapitänskarten (Optionales Modul)

Beim Spielaufbau kannst du dieses Modul hinzunehmen, um für jeden Spieler einen Startbonus und einen persönlichen Bonus am Spielende zu bestimmen. Anstatt zu würfeln, wird jedem Spieler zufällig 1 Kapitänskarte zugeteilt. Jeder kreuzt auf seinem Bogen die ersten 3 Kästchen des angegebenen Bootstyps und die Kästchen der angegebenen Hafenschiffe und/oder Ufergebäude an.



Trophäenkarten (Optionales Modul)

Dieses optionale Modul fügt kurz- und langfristige Ziele hinzu, um die Spieler konkurrieren. Wähle beim Spielaufbau zufällig 1 goldene und 1 silberne Trophäenkarte aus. Platziere sie offen in der Mitte des Spielbereichs. Goldtrophäen (5 VPs) werden nur am Spielende vergeben, während Silbertrophäen (5 VPs) an den ersten Spieler vergeben werden, sobald er die Bedingung erfüllt.



Solovariante

Dein Ziel ist das größte Fischfangunternehmen aller Zeiten in Ridback Bay aufzubauen. Kapitänin Ruth setzt jedoch alles daran, die besten Fischgründe für sich selbst zu beanspruchen.

Spielaufbau

1. Lege einen Auswertungsbogen und einen Stift vor dir bereit. (Kapitän Ruth bekommt KEINEN eigenen Auswertungsbogen.)
2. Würfle 1 Bootswürfel um den Startbonus festzulegen. Kreuze die drei obersten Kästchen des jeweiligen Abschnitts entsprechend dem Würfelergebnis an. (Würfle bei 🎲🎲🎲 erneut.) Dies gewährt dir eine Lizenz sowie ein Boot dieses Typs.
3. Bereite den Boots- und Stadtwürfelvorrat wie für ein 2-Personen-Spiel vor (siehe S. 3).
4. Platziere die drei Kapitänssteine auf den Abschnitten für Garnelen, Königskrabbe und dem Kasino auf deinem Auswertungsbogen. (siehe S.11, *Bewegung der Steine*.)

Spielablauf

In den ungeraden Runden spielst du zuerst, während die Kapitänin in den geraden Runden zuerst spielt. In der Boots- und in der Stadtphase, wählen sowohl du als auch die Kapitänin 1 Würfel aus. Ihr beide nutzt auch den übrig gebliebenen gemeinsamen Würfel. (siehe *Kap't'n Priorität* um zu bestimmen, welchen Würfel die Kapitänin auswählt.)

Wenn du einen Würfel wählst, kreuze das oberste Kästchen im entsprechenden Abschnitt deines Auswertungsbogens an, wie sonst auch. Wenn die Kapitänin einen Würfel auswählt, streicht sie **die zwei untersten offenen Kästchen** des entsprechenden Abschnitts deines Auswertungsbogens durch.

Wenn du den gemeinsamen Würfel nutzt, kreuze das Kästchen an wie sonst auch. Wenn die Kapitänin einen gemeinsamen Würfel nutzt, streicht sie **das unterste offene Kästchen** im entsprechenden Abschnitt deines Auswertungsbogens durch. Falls du und die Kapitänin das gleiche Kästchen nutzen würdet, hat derjenige Vorrang, der in dieser Runde zuerst dran ist.

Beispiel H: In der Bootsphase liegen 2 Garnelen- und 1 Kabeljauwürfel im Vorrat. Du bist zuerst dran und wählst eine Garnele. Du kreuzt das oberste Kästchen im Garnelenabschnitt an. Die Kapitänin wählt dann den Kabeljau und streicht die zwei untersten Kästchen im Kabeljauabschnitt durch. Dann nutzen sowohl du als auch die Kapitänin den übrig gebliebenen Garnelenwürfel – du kreuzt das oberste Garnelenkästchen an und die Kapitänin streicht das unterste Garnelenkästchen durch.



Wenn die Kapitänin ein Aktivierungskästchen komplett durchstreicht, ist es für dich nicht mehr verfügbar.

Ausnahme! Am UFER kannst du ein Gebäude vervollständigen, wenn die Kapitänin noch nicht alle in dem Gebäude vorhandenen Kästchen durchgestrichen hat.

Das bedeutet, dass es möglich ist, dass die Kapitänin das Kasino, das Meeresfrüchtebuffet, den Wertstoffhof, den Köderladen, die Räucherstube oder die Ridback Konserven Co. in einer einzigen Aktion durchstreichen kann!

Bewegung der Steine

Rücke am Ende der Runde alle drei Kapitänssteine auf ihren entsprechenden Routen vor. Jeder Stein bewegt sich in seiner Bewegungsrouten im Uhrzeigersinn zum nächsten Abschnitt. (siehe unten). Die Steine überspringen immer jeden Abschnitt ohne verfügbare offene Kästchen.

Bootstein: Garnele > Kabeljau > Hummer > Schwertfisch > Austern > Garnele...

Hafenstein: Königskrabbe > Kapitänsclub > Forschungsschiff > Lastkahn > Inuit > Königskrabbe...


Uferstein: Kasino > Anna's Bank > Wertstoffhof > Köderladen > Ridback Konserven Co. > Räucherstube > Fischerkneipe > Meeresfrüchtebuffet > Kasino...

Beispiel I: Am Ende der 5. Runde rückt der Bootstein von der Auster zur Garnele vor; der Hafenstein rückt vom Inuit zur Königskrabbe und der Uferstein rückt von Ridback Konserven Co. zur Räucherstube.

Kapt'n Priorität

Nutze die unten bereitgestellten Angaben um zu bestimmen welchen Würfel die Kapitänin aus dem Würfelvorrat in der Boots- und Stadtphase auswählen wird.

Boot-Phase: Die Kapitänin wird den Würfel wählen, auf dem sich ihr Stein befindet oder den nächsten davon im Uhrzeigersinn liegend. Die Kapitänin wählt dabei nie einen Würfel eines Bootstyps, der keine verfügbaren Kästchen mehr hat – es sei denn es ist ihre einzige Option. In diesem Fall passt sie jedoch.

Die  -Würfelseite gilt für die Kapitänin als Joker. Sie wird diesen Würfel nur wählen, wenn sie keine andere Wahl hat. Wenn sie ihn wählt, streicht sie das unterste Kästchen in dem Abschnitt durch, in dem sich ihr Stein befindet (oder falls dieser bereits voll ist, im nächsten im Uhrzeigersinn).

Stadt-Phase: In dieser Phase gilt die Priorität immer wie folgt:

Hafen > Ufer > Bootswürfel > Markt. Wenn sie einen Hafen- oder Uferwürfel wählt, zielt sie immer auf die Stelle, wo ihr Stein sich gerade befindet oder die nächste im Uhrzeigersinn, falls sie voll ist. Wenn sie den Hafenwürfel wählt, streicht sie das nächste verfügbare Sternenkästchen auf der Geldleiste durch. (Du musst dieses Kästchen somit überspringen und die Stern-Aktion aufgeben, wenn du Münzen verdienst.)

Spielende

Das Spiel endet **nach 8 Runden**. Zähle deine Punkte zusammen und sieh in der Soloergebnistabelle nach wie gut du dich angestellt hast!

Credits

Spieldesign: Benjamin Pinchback, Matthew D. Riddle

Illustrationen: Marius Janusonis, Nolan N. Nasser

Graphikdesign: Charlie Bink, Alex Colby, Randal Lloyd

Redaktion: Dustin Schwartz

Deutsche Regel: Lisa Patrizia Reitz, Dominic Büttner

Spieler: Unpub 7 players, Chris Kirkman, Lillian Hagmann, Patrick Brophy, Patrick Hillier, John du Bois, Justin Bowman, and everyone we forgot!

Besonderer Dank: Stefan Lorenzutti

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754.

www.eagle-gryphon.com

SOLO ERGEBNISTABELLE	
85+	Barscher Kapitän
75-84	Oh Captain! Mein Captain
65-74	Steuermann
50-64	Deckschrubber
<50	Grünschnabel

Rundenablauf

1. Boot-Phase

Würfel den Bootswürfelvorrat.

In Zugreihenfolge wählt und benutzt jeder Spieler einen Bootswürfel für sich. Dann nutzen alle Spieler den verbliebenen Bootswürfel gleichzeitig.

2. Einnahme-Phase

Alle Spieler erhalten eine Standardeinnahme von 1 Münze, plus zusätzliche Boni durch Lizenzen und Gebäude.

3. Fischen-Phase (nur in geraden Runden!)

Jedes Boot eines Spielers fängt 1 Fisch. (Austernboote 2 Fische)

4. Stadt-Phase

Würfel den Stadtwürfelvorrat.

Jeder wählt und benutzt nacheinander 1 Stadt- oder Bootswürfel. Dann nutzen alle Spieler den verbliebenen Bootswürfel gleichzeitig.

Rundenende

Am Rundenende wird der Startspielermarker nach links weitergegeben.

Endwertung

FISCH: 1 VP pro gefangenem Fisch auf allen Booten (inklusive Königskrabbe, Lastkahn und Inuit)

BOOTE: VPs für jedes eingesetzte Boot in deinem Besitz

LIZENZEN: VPs für Lizenz

GEBÄUDE: VPs für Gebäude am Ufer

BONI: VPs für Königskrabbenlizenzboni (max 10 VPs), Trophäenboni, Kapitänskarten und andere Boni.

Hinweise

Immer wenn ein Stern auf der Münzleiste angekreuzt wird, wird sofort eine Stern-Aktion durchgeführt.

Während der Boot- und Stadt-Phase, darfst du einen Würfel als 1 Münze verwenden anstatt ihn wie normal zu benutzen.

Wenn du eine Level-2-Lizenz aktivierst, erhältst du 2 Münzen.