

CAPTAINS of the GULF

Ein Spiel von Jason Dinger

für 2 bis 4 Spieler



SPIELANLEITUNG



CAPTAINS of the GULF

Ein Spiel von Jason Dinger



für 2 bis 4 Spieler



INHALT

1. Einleitung	2
2. Inhalt	2
3. Spielvorbereitung	4
4. Spielablauf	6
5. Die Hauptaktionen und Bonusaktionen im Detail	6
6. Die Auffüllphase und Nachwuchs	9
7. Das Spielende und die Schlusswertung	10
8. Glossar	10

1 Einleitung

South Louisiana besitzt eine lange und reiche Tradition an köstlichen Cajun-Gerichten wie Gumbos und Jambalayas. Einen großen Anteil daran haben die Meeresfrüchte, die aus dem Golf von Mexiko gefischt werden.

Die Männer und Frauen, die mit ihren Krabbenkuttern diese Meeresfrüchte fangen, müssen dafür hart arbeiten und clever agieren, um die optimale Strategie für den besten Fang zu finden. Sie sind die **Captains of the Gulf**.

Nicht jeder hat die Courage, sich den Unwägbarkeiten einer Fangsaison zu stellen. Man muss unberechenbares Wetter einkalkulieren, steigende Kosten für die Crew und die Wartung des Kutters finanzieren, und dabei noch vor der Konkurrenz an den fischträchtigen Fanggebieten sein.

Eine Fangsaison umfasst nur acht Wochen, so dass jede Entscheidung kritisch ist. Welche Crewmitglieder heuert man an? In welche Kutterausbauten sollte man investieren? Welche Fanglizenzen sind wichtig? Alle diese Entscheidungen müssen berücksichtigt und das Geld weise investiert werden. Jeder Ausbau des Kutters ist bedeutsam, denn am Ende der Fangsaison ist entscheidend, was in der Geldbörse verblieben ist...

Nur wer klug investiert, gut plant und den Fang in den drei prominenten Häfen im Golf von Mexiko verkauft, hat eine Chance, die Konkurrenz zu übertrumpfen und größere Mengen an Meeresfrüchten zu fischen. Am Ende winkt der Titel des größten aller **Captains of the Gulf!**

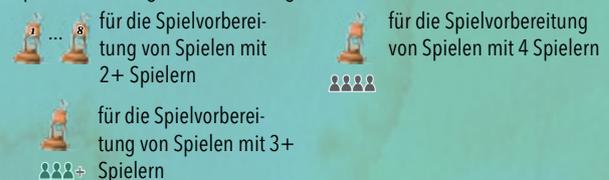
2 Inhalt

- 1 großer Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 90 Spielkarten
- 16 Rundenkarten
- 12 Meeresfruchtkarten
- 12 Kreditkarten
- 4 Kutter (je einen in vier Spielerfarben)
- 12 Bonus- und Tankanzeigenmarker (je drei in vier Spielerfarben)

- 4 Aktionsmarker (je einen in vier Spielerfarben)
- 15 Holzscheiben (je drei in vier Spielerfarben, 3 weiße Scheiben)
- 56 Münzen (20x „1“, 12x „5“, 16x „10“, 8x „20“)
- 84 Meeresfrucht-/Kochtopfplättchen (je 28 für Krabben, Muscheln und Krebse)
- 3 Hafenbonusplättchen
- 6 Hafenverkauf-Belohnungsplättchen
- 8 Lagerraumplättchen
- 8 Tankplättchen
- 24 Schwund-/Nachwuchsplättchen
- 16 Bonusplättchen
- 16 kleine Kreisplättchen
- 8 Spielübersichten (Deutsch/Englisch)

Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus verschiedenen Bereichen. Oben links befindet sich die Übersicht über die Abschleppkosten **A**, am Rand der Spielfläche (dem Golf von Mexiko) liegen die drei Häfen **B**, die ersten Fanggebiete sind mit Bojen markiert **C**. Die Bojen besitzen für die verschiedenen Spielerzahlen folgende Markierungen:



Rechts neben der Spielfläche befinden sich die Rundenzähler (je einer für 2, 3 oder 4 Spieler) **D**, direkt darunter ist die Aktionsskala **E**, oben befinden sich die drei Hafenverkaufsskalen **F** und unten die Meeresfruchtskala **G**, die Fanggebietskala **H** sowie die Hafen-Bonusaktionsfelder **I**.

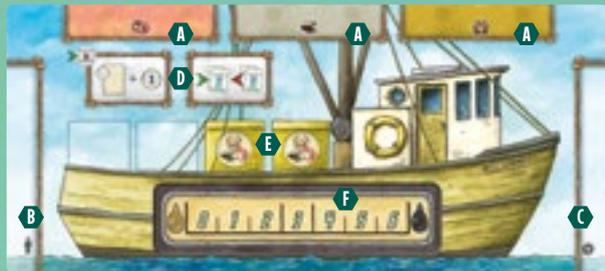


Die Spielertableaus

Die Spielertableaus können durch Spielkarten aufgewertet werden, indem diese unter die entsprechenden Seiten der Tableaus geschoben werden. Fanglizenzen kommen nach oben **A**, Crewmitglieder nach links **B** und Kutterausbauten nach rechts **C**. Die beiden Kutter-Bonusaktionsfelder **D** stehen den Spielern zur Verfügung.

In den Lagerräumen für Meeresfrüchte **E** lagern die Spieler ihre gefischten Meeresfruchtplättchen. Standardmäßig können sie bis zu zwei Plättchen lagern. Auf der Tankanzeige **F** unten auf dem Spielertableau markieren die Spieler ihren Treibstoffvorrat. Standardmäßig können sie maximal 6 Treibstoff tanken.

HINWEIS: Die Spieler können (nicht müssen!) die kleinen weißen Kreisplättchen unter die Spielertableaus kleben, um diese leicht anzuheben. Auf diese Weise können sie die Spielkarten leichter unter die Spielertableaus schieben.



Die Spielkarten

Ganz unten auf den Spielkarten zeigen Symbole an, ob die Karten in Spielen mit 2+, 3+ oder 4 Spielern verwendet werden (, ,).

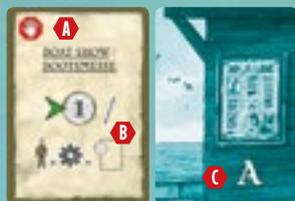


Die Spielkarten sind in vier Bereiche unterteilt. Oben, links und rechts befinden sich die Fanglizenzen **A**, Crewmitglieder **B** und Kutterausbauten **C**, die von den Spielern angeworben bzw. gekauft werden können und unter die Spielertableaus geschoben werden.

Mittig ist die **Fischfangaktion D** abgebildet, die sowohl die Art(en) als auch die Anzahl an Meeresfrüchten anzeigt, die von den Spielern durch Abwerfen der Spielkarte gefischt werden können.

Die Rundenkarten

Die Rundenkarten bieten den Spielern entweder Vorteile oder fordern von den Spielern zusätzliche Kosten. Die Effekte treten *während* einer Runde ein *oder am Ende* einer Runde in der Auffüllphase.



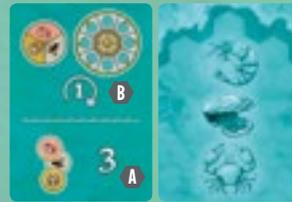
Karten, die in der Auffüllphase aktiv sind, zeigen oben links ein Stoppsymbol **A**. Karten, die Effekte während einer Runde aufweisen, zeigen an derselben Stelle eine Sanduhr **B**. Der Effekt der Karte wird durch Symbole dargestellt **C**.

Rundenkarten mit „A“ auf der Rückseite **C** werden in der ersten Spielhälfte verwendet, Rundenkarten mit „B“ auf der Rückseite entsprechend in der zweiten Spielhälfte.

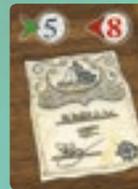
Die Meeresfruchtkarten

Die Meeresfruchtkarten werden verwendet, um während der Spielvorbereitung die mit Bojen markierten ersten Fanggebiete zu füllen. Während des Spiels werden sie in der Auffüllphase verwendet, um „Nachwuchs“ ins Spiel zu bringen.

Der untere Bereich zeigt die Anzahl an Meeresfrüchten an, die in das Fanggebiet gelegt werden **A**. Der obere Bereich zeigt an, um wie viele Felder die Scheiben auf der Meeresfruchtskala und der Fanggebietsskala vorwärts gesetzt werden **B**.



Einige der Meeresfruchtkarten zeigen bei der Anzahl an Meeresfrüchten an, ob diese in Spielen mit 2 & 3 Spielern oder mit 4 Spielern gelten (,) sowie unten rechts, ob sie in Spielen mit 3+ oder 4 Spielern verwendet werden (,).



Die Kredite

Während des Spiels müssen die Spieler eventuell Kredite aufnehmen, wenn sie die Abschleppkosten oder Kosten aufgrund von Rundenkarten nicht bezahlen können.



Die Übersichten

Jeder Spieler erhält eine Übersicht über die Hauptaktionen, Auszahlungen für Meeresfrüchte und die Schlusswertung. Die Übersichten sind in Deutsch und Englisch.

Die Holzteile

Die Holzteile in den vier Spielerfarben werden für folgende Dinge verwendet: Mit den Kuttern **A** markieren die Spieler ihre Positionen im Golf von Mexiko; mit den Aktionsmarkern **B** ihre Aktionen auf der Aktionskala. Mit den Bonusmarkern wählen die Spieler die verschiedenen Bonusaktionen und mit dem Tankanzeigemarker markieren sie ihren Treibstoffvorrat **C** auf dem Spielertableau. Die Scheiben **D** dienen dazu, ihren Fortschritt auf den Hafenverkaufsskalen festzulegen. Die Spieler verwenden die weißen Scheiben **E** auf dem Rundenzähler, der Meeresfruchtskala und der Fanggebietsskala.



Die Stanzteile

Das Spiel beinhaltet verschiedene Stanzteile:

Mit den Lagerraumplättchen **A** vergrößern die Spieler den Lagerraum ihrer Kutter. Sie erhalten Bonusplättchen **B**, wenn sie bestimmte Bonusaktionen wählen. Die Münzen **C** sind die Währung des Spiels. Die Spieler können die Meeresfruchtplättchen **D** im Golf von Mexiko fischen und mit einem bestimmten Kutterausbau kochen (Rückseite der Meeresfruchtplättchen - Kochtopfplättchen). Die Hafenbonusplättchen **E** geben den Spielern zusätzliches Geld, wenn diese dort die passenden Meeresfrüchte verkaufen. Die Spieler erhalten die Hafenverkauf-Belohnungplättchen **F**, wenn sie als erster bestimmte Felder auf den Hafenverkaufsskalen erreichen. Schließlich verwenden sie die Schwund-/Nachwuchsplättchen **G**, um ihre Aktivitäten in den verschiedenen Fanggebieten zu markieren.



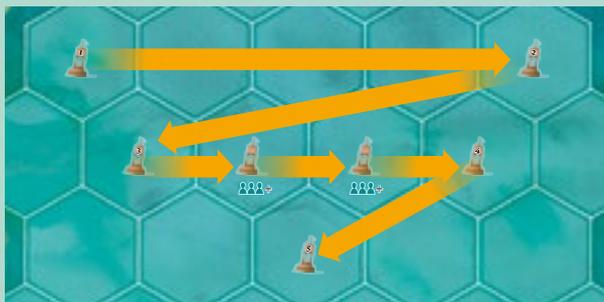
3 Spielvorbereitung

- A** Die Spieler legen den Spielplan bereit. Sie platzieren das Geld, die Meeresfruchtplättchen, Bonusplättchen, Schwund-/Nachwuchsplättchen und Kredite neben dem Spielplan in einen allgemeinen Vorrat.
- B** Die Spieler wählen einen Startspieler. Der Startspieler bekommt \$4, der zweite und dritte Spieler jeweils \$5, und der vierte Spieler \$6.
- C** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Spielertableau, alle Holzteile und beide Lagerraumplättchen in dieser Farbe, sowie zwei Tankanzeigepplättchen und eine Spielübersicht.
- D** Jeder Spieler legt eine Scheibe auf das erste Feld von allen drei Hafenverkaufsskalen und den Tankanzeigemarker auf das Feld „6“ der Tankanzeige ihres Spielertableaus.
- E** Jeder Spieler stellt seinen Kutter auf das Hafenfeld von Morgan City.
- F** Ein Spieler mischt die Spielkarten entsprechend der Anzahl an Spielern, verteilt je sechs Karten an jeden Spieler und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Jeder Spieler nimmt die eigenen Karten auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen.
- G** Ein Spieler trennt die Rundenkarten in zwei Stapel: ein Stapel enthält die Karten mit der Rückseite „A“ für die erste Hälfte des Spiels, der andere die Karten mit der Rückseite „B“ für die zweite Hälfte des Spiels. Der Spieler mischt beide Stapel und legt je vier Karten unbesehen zurück in die Schachtel. Dann legt er die übrigen vier „A“-Karten verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan und deckt die oberste Karte davon auf, deren Effekt bereits in der ersten Runde des Spiels gilt. Außerdem legt er auch die übrigen vier „B“-Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Jeder Spieler legt seinen zweiten Bonusmarker auf diesen Stapel.
- H** Ein Spieler legt die erste weiße Scheibe auf das dunkle Feld des Rundenzählers passend zur Spielerzahl, die zweite weiße Scheibe auf das Krabbenfeld der Meeresfruchtskala und die dritte weiße Scheibe auf das obere Feld der Fanggebietsskala mit dem Symbol „dasselbe Feld“.
- I** Ein Spieler füllt die ersten Fanggebiete in Reihenfolge mit Meeresfrüchten. Die Fanggebietsskala wird hierbei nicht verwendet.
 - In einem Spiel mit 2 Spielern füllt er nur die acht Fanggebiete mit den nummerierten Bojen.
 - In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern füllt er außerdem die Fanggebiete, deren Bojen die entsprechenden Spielersymbole zeigen.

Der Spieler mischt die Meeresfruchtkarten entsprechend der Anzahl an Spielern und deckt die oberste Karte auf. Er versetzt die weiße Scheibe auf der Meeresfruchtskala um so viele Felder vorwärts, wie oben auf der Karte angegeben. Dann legt er die unten auf der Karte angegebene Anzahl an Meeresfruchtplättchen der auf der Meeresfruchtskala angezeigten Art auf das erste Fanggebiet.

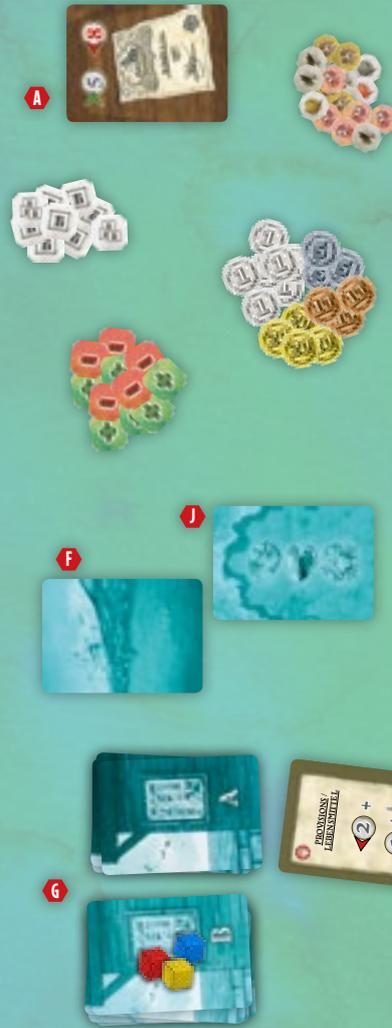
Anschließend deckt der Spieler die nächste Karte auf, um das zweite Fanggebiet zu füllen. Auf diese Weise füllt er alle markierten Fanggebiete von links nach rechts und von oben nach unten (8 Fanggebiete für 2 Spieler, 10 für 3 Spieler und 12 für 4 Spieler).

BEISPIEL: In einem Spiel mit 3 Spielern füllt Marion die ersten Fanggründe in der folgenden Reihenfolge auf.



- J** Um den Nachwuchsstapel vorzubereiten, mischt ein Spieler nochmals alle Meeresfruchtkarten entsprechend der Anzahl an Spielern und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan.
- K** Ein Spieler mischt die Hafenbonusplättchen und legt je eines auf die Felder neben den drei Häfen.





L Ein Spieler mischt die Hafenverkauf-Belohnungsplättchen und legt je eins offen auf das entsprechend markierte siebte und elfte Feld der drei Hafenverkaufsskalen.

M Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler eine Fanglizenz von seiner Hand, zahlt deren Kosten in Dollar und schiebt die Karte von oben in den entsprechenden Lizenzbereich seines Spielertableaus. Anschließend zieht jeder Spieler 1 Spielkarte als Ersatz, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben.

BEISPIEL: Marion zahlt \$4 und schiebt eine Krabben-Fanglizenz unter ihr Spielertableau.



Nun beginnt das Spiel!

4 Spielablauf

Captains of the Gulf läuft über acht Runden. Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler ihre Züge während des gesamten Spiels reihum aus. Die Runden werden sowohl durch die acht Rundenkarten als auch den zur Spielerzahl passenden Rundenzähler gezählt.

Jeder Rundenzähler besitzt eine Anzahl an Feldern entsprechend der jeweiligen Spielerzahl. Jedes Mal, wenn der Aktionsmarker eines Spielers über die Speicher der Aktionsskala zieht, die mit dem Rettungsring markiert ist (zwischen den beiden Aktionsfeldern für den *Handelsmarkt* und dem *Treibstoff-Dock*), versetzt dieser Spieler die weiße Scheibe auf dem Rundenzähler um ein Feld im Uhrzeigersinn. Dabei ist es nicht wichtig, auf welchem Aktionsfeld der Aktionsmarker des Spielers beginnt oder wie weit er damit zieht, sondern nur, dass er dabei die markierte Speicher überquert.

Versetzt ein Spieler die weiße Scheibe erneut auf das dunkle Feld des Rundenzählers, löst er dadurch die nächste Auffüllphase aus. Der Spieler beendet seinen Zug mitsamt möglichen Bonusaktionen, und legt dann seinen Aktionsmarker auf die Seite, um die Unterbrechung des Spiels durch die Auffüllphase anzuzeigen. Im Anschluss an die nun folgende Auffüllphase setzt der Spieler zu seiner Linken das Spiel mit seiner Aktion fort.

Die letzte vollständige Runde des Spiels beginnt, nachdem die Spieler die achte und somit letzte Rundenkarte in der Auffüllphase aufdecken. Zieht ein Spieler anschließend die weiße Scheibe erneut auf das dunkle Feld des Rundenzählers, beendet er seinen Zug mitsamt möglichen Bonusaktionen, bevor die Spieler das Spiel das Spiel beenden.

Die Spieler führen eine letzte Auffüllphase aus, ohne dabei die Fanggebiete mit Nachwuchs zu füllen. Anschließend darf jeder Spieler, der noch Meeresfrüchte auf dem Kutter hat, in Spielreihenfolge eine finale Marktaktion ausführen, um die Meeresfrüchte zu verkaufen, *ohne* dabei auf den Hafenverkaufsskalen vorwärts zu ziehen! Befindet sich der Kutter noch auf einem Fanggebiet, muss der Spieler erst noch zu einem Hafen seiner Wahl fahren und entsprechend Treibstoff zahlen. Abschließend führen die Spieler gemeinsam die Schlusswertung durch und erhalten entsprechend ihrer Positionen auf den Hafenverkaufsskalen noch zusätzliches Geld.

5 Die Hauptaktionen und Bonusaktionen im Detail

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler seinen ersten Zug aus. In ihrem ersten Zug wählen die Spieler ein beliebiges der sechs Aktionsfelder auf der Aktionsskala, platzieren dort ihren Aktionsmarker und führen die Aktion aus. Für die Wahl dieses ersten Feldes entstehen den Spielern keine Kosten, aber eventuell müssen sie für die Aktion selbst Kosten zahlen.

	
1-2	0
3	1
4	2
5	3
6	4

In allen folgenden Zügen versetzen die Spieler ihren Aktionsmarker im *Uhrzeigersinn* auf das gewünschte Feld der Aktionsskala. Sie *müssen* ihren Aktionsmarker um ein oder mehrere Felder versetzen. Abhängig von der Anzahl an gezogenen Feldern müssen die Spieler Bewegungskosten zahlen, siehe die Tabelle links.

HINWEIS: Ein Spieler darf seinen Marker um maximal 6 Felder nach vorne bewegen.

Die Spieler dürfen für diese Bewegungskosten keinen Kredit aufnehmen. Ist ein Spieler durch schlechte Planung zu weit von einem gewünschten Aktionsfeld entfernt und kann die Bewegungskosten nicht bezahlen, muss er stattdessen auf ein erreichbares Feld ziehen und dessen Aktion ausführen oder darauf ziehen und auf die Aktion verzichten.



Hat ein Spieler einen beliebigen Ersten Offizier geheuert, reduzieren sich dessen Bewegungskosten für 3 - 6 Felder um \$1. Somit kann der Spieler 1 - 3 Felder umsonst ziehen, 4 Felder kosten ihn \$1, 5 Felder \$2 und 6 Felder schließlich \$3. Für jeden weiteren Ersten Offizier reduzieren sich die Kosten erneut um \$1. Die geringsten Bewegungskosten sind immer \$0.

BEISPIEL: Marion hat zwei Erste Offiziere geheuert. Sie entscheidet sich, fünf Felder auf der Aktionsskala vorwärts zu ziehen und zahlt dafür nur \$1. Sie passiert dabei die mit dem Rettungsring markierte Speicher der Aktionsskala und versetzt somit die weiße Scheibe auf dem Rundenzähler um ein Feld im Uhrzeigersinn.



Die Hauptaktionen auf der Aktionsskala

Die Aktionen **A** (*Treibstoff-Dock*), **E** (*Werft*) und **F** (*Handelsmarkt*) dürfen die Spieler nur ausführen, wenn deren Kutter in einem der drei Häfen steht.

Führen die Spieler die Aktionen **B** (*Fischfang*), **C** (*Zum Hafen fahren*), **D** (*Fischfang oder Zum Hafen fahren*) aus, ziehen sie ihren Kutter von Feld zu Feld, um die Fanggebiete zu erreichen oder um in einen der drei Häfen zurückzufahren.



A Treibstoff-Dock: Der Spieler versetzt seinen Marker auf der Tankanzeige seines Spielertableaus auf das aktuelle Maximum. Er erhält den Treibstoff kostenfrei. Standardmäßig darf der Spieler 6 Treibstoff tanken.

BEISPIEL: Marion tankt Treibstoff und versetzt ihren Marker auf das Feld „6“ ihrer Tankanzeige.



B Fischfang: Der Spieler zieht seinen Kutter auf ein Fanggebiet seiner Wahl, auf dem Meeresfrüchte liegen und zahlt 1 Treibstoff pro gezogenem Feld (die Menge mag durch Kutterausbauten oder Rundenkarten verändert werden).

Befindet sich der Kutter zu Beginn des Zugs auf einem Fanggebiet, auf dem der Spieler bereits im vorherigen Zug gefischt hat und nun erneut fischen möchte, lässt er den Kutter im „Leerlauf“ auf dem Fanggebiet stehen und zahlt dafür 1 Treibstoff.

Anschließend wirft der Spieler 1 Spielkarte aus seiner Hand ab, um die Anzahl und Art an Meeresfrüchten entsprechend den Fischfang-Symbolen auf der Karte aus dem Fanggebiet zu nehmen. Der Spieler darf immer nur die Arten und Anzahl an Meeresfrüchten nehmen, die seinen Fanglizenzen entsprechen, und er darf niemals mehr Plättchen auf seinem Spielertableau lagern, als er an Lagerräumen besitzt (zu Spielbeginn besitzt er 2 Lagerräume).

Für jedes Meeresfruchtplättchen, das der Spieler aus dem Fanggebiet nimmt, legt er ein Schwundplättchen auf das Feld.

Am Ende des Zugs zieht der Spieler neue Spielkarten, bis er wieder sechs Karten auf der Hand hat.

BEISPIEL: Angelika besitzt bereits zwei Krabben-Fanglizenzen und zwei Muschel-Fanglizenzen, hat aber noch keine zusätzlichen Lagerräume eingekauft **A**. Nun spielt sie eine ihrer Spielkarten mit der sie beim Fischfang zwei Krabben fischen und auch lagern darf **B**, (wären die passenden Meeresfruchtplättchen im Fanggebiet, hätte sie alternativ auch zwei Muscheln oder eine Krabbe und eine



Muschel fischen können). Sie darf mit der Fischfangaktion weder Krabbe fischen oder lagern, noch darf sie mehr als zwei Plättchen mit Krabben und/oder Muscheln lagern. Angelika legt zwei Schwundplättchen auf das Fanggebiet **C** und zieht eine Spielkarte nach, um wieder sechs Karten auf der Hand zu haben.



C Zum Hafen fahren: Der Spieler zieht seinen Kutter von einem Fanggebiet in einen der drei Häfen und zahlt 1 Treibstoff pro gezogenem Feld (die Menge ist eventuell durch Kutterausbauten oder Rundenkarten verändert).



BEISPIEL: Angelika zieht ihren Kutter in den Hafen von Tampa. Sie zieht dabei über zwei Felder und muss somit 2 Treibstoff zahlen.



Einige zusätzliche Spielregeln für das Fahren des Kutters mit den Aktionen **B** und **C**:

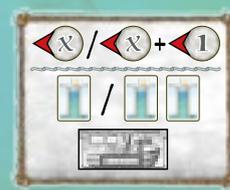
- Die minimalen Kosten für das Fahren des Kutters sind 1 Treibstoff. Besitzt der Spieler den Kutterausbau *Verbesserter Propeller* und fährt nur 1 Feld weiter, muss er trotzdem 1 Treibstoff zahlen. Die einzige Ausnahme ist der Kutterausbau *Verbesserter Motor*, mit dem der Spieler seinen Kutter im Leerlauf auf demselben Fanggebiet stehen lassen kann, ohne 1 Treibstoff zu zahlen.
- Befindet sich der Spieler auf einem Fanggebiet und hat nicht mehr genügend Treibstoff, um den kompletten Weg zurück zu einem der drei Häfen zu bewältigen, muss er Abschleppkosten bezahlen. Als erstes bestimmt er die Menge an Treibstoff, die er für die Fahrt in den Hafen seiner Wahl zahlen müsste (die Menge ist eventuell durch Kutterausbauten oder Rundenkarten verändert). Für jede Einheit Treibstoff, die er für die Fahrt nicht besitzt, muss er \$1 zahlen. Der Spieler darf niemals zu einem Fanggebiet abgeschleppt werden, sondern immer nur zurück in einen Hafen.
- Besitzt der Spieler nicht genügend Geld, um die Abschleppkosten oder Kosten einer Rundenkarte zu zahlen, muss er einen oder mehrere Kredite aufnehmen. Für jeden genommenen Kredit erhält der Spieler \$5.

Der Spieler darf diese Kredite jederzeit, wenn er am Zug ist, für \$8 pro Kredit zurückzahlen. Nachdem er den Betrag gezahlt hat, legt er den Kredit zurück in den Vorrat.

Der Spieler darf niemals freiwillig einen Kredit aufnehmen, um Geld für den Kauf von Spielkarten zu haben oder um die Bewegungskosten auf der Aktionsskala zu zahlen. Kredite gibt es nur dann, wenn der Spieler die Abschleppkosten oder Kosten einer Rundenkarte nicht zahlen kann.



D Fischfang oder Zum Hafen fahren: Der Spieler nutzt entweder die *Fischfang-* oder *Zum Hafen fahren-*Aktion - wie oben beschrieben.



E Werft: Der Spieler kauft 1 oder 2 Spielkarten und fügt sie seinem Spielertableau entweder als Fanglizenz, Crewmitglied oder Kutterausbau hinzu. Kauft der Spieler nur 1 Karte, zahlt er die Kosten der gewünschten Funktion und schiebt die Karte an der passenden Stelle unter sein Spielertableau, so dass nur die gekaufte Funktion zu sehen ist. Kauft der Spieler 2 Karten auf einmal, zahlt er die gesamten Kosten der beiden gewählten Funktionen plus zusätzlich \$1. Die minimalen Kosten für den Kauf einer Spielkarte sind \$1.

Am Ende des Zugs zieht der Spieler neue Spielkarten, bis er wieder sechs Karten auf der Hand hat.

BEISPIEL: Angelika entscheidet sich, einen Treibstofftechniker und eine Krebs-Fanglizenz zu kaufen. Sie zahlt insgesamt \$9 für beide Karten: \$4 für den Treibstofftechniker plus \$4 für die Krebs-Fanglizenz plus \$1, um zwei Karten auf einmal kaufen zu dürfen.





F Handelsmarkt: Der Spieler verkauft alle in den Lagerräumen gelagerten Meeresfruchtplättchen gegen Geld und zieht auf der Hafenverkaufsskala des entsprechenden Hafens vorwärts. Der Spieler bekommt

pro Plättchen einen bestimmten Betrag (dieser ist eventuell durch Kutterausbauten, Hafenbonusplättchen oder Rundenkarten verändert, siehe dazu das Glossar ab Seite 10).



Anschließend versetzt der Spieler seine Scheibe auf der Hafenverkaufsskala des entsprechenden Hafens. Die Anzahl an Feldern ist abhängig von der Anzahl an Plättchen und der Anzahl an unterschiedlichen Arten an Meeresfrüchten.

Der Spieler zieht um je 1 Feld nach rechts pro Meeresfruchtplättchen, das er im *Handelsmarkt* verkauft. Verkauft der Spieler dabei zwei verschiedene Arten an Meeresfrüchten, zieht er 1 zusätzliches Feld weiter, verkauft er alle drei Arten auf einmal, zieht er 2 zusätzliche Felder weiter.

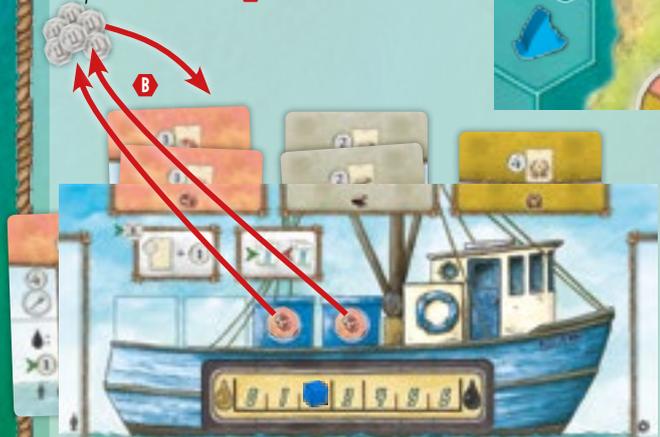
Außerdem zieht der Spieler seine Scheibe für jeden geheuerten Ersten Offizier um 1 zusätzliches Feld auf der Skala nach rechts, wenn er die zum Ersten Offizier passende Art an Meeresfrüchten verkauft.

Erreicht der Spieler als *erster* ein Feld auf der Hafenverkaufsskala, auf dem ein Belohnungsplättchen liegt, nimmt er es und verwendet es *sofort*. Jedes dieser Belohnungsplättchen bietet einen einmaligen Effekt, wie im Glossar auf Seite 11 beschrieben.

In der Schlusswertung bekommt der Spieler eventuell zusätzliches Geld abhängig von der Position seiner Scheiben auf den drei Hafenverkaufsskalen.

Außerdem darf nur die Scheibe des Spielers auf dem letzten, dunklen Feld jeder der Hafenverkaufsskalen liegen, der das jeweilige Feld *als erster* erreicht hat. Für das Erreichen solch eines Feldes bekommt der entsprechende Spieler in der Schlusswertung zusätzlich \$3.

BEISPIEL: Angelika verkauft zwei Krabben in Tampa **A**, in dem das passende Hafenbonusplättchen liegt. Sie bekommt insgesamt \$6 für diesen Verkauf: \$2 pro Krabbenplättchen und zusätzlich je \$1, da sie den speziellen Geschmack der Einwohner von Tampa bei Krabben erfüllt **B**. Angelika versetzt ihre Scheibe auf der Hafenverkaufsskala von Tampa um 2 Felder nach rechts. Sie erreicht als erste das Feld mit dem Belohnungsplättchen. Sie nutzt es sofort, um 1 Spielkarte zu ziehen **C**.



Bonusaktionen

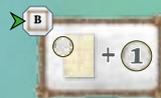
Es gibt zwei verschiedene Felder mit Bonusaktionen: Im Hafen und auf den Kuttern. Der Spieler darf die Hafen-Bonusaktionen nur nutzen, wenn sich sein Kutter in einem der drei Häfen befindet. Er darf die Bonusaktionen seines Kutters immer nutzen, unabhängig ob sein Kutter in einem Hafen oder auf einem Fanggebiet steht.

Die Spieler beginnen das Spiel mit nur einem Bonusmarker. Ihr zweiter Bonusmarker liegt auf dem Stapel mit „B“-Rundenkarten. Zu Beginn der fünften Runde erhalten sie ihn und dürfen nun in der zweiten Spielhälfte bis zu zwei Bonusaktionen pro Runde nutzen.

Hat ein Spieler in der laufenden Runde seine(n) Bonusmarker noch nicht genutzt, darf er in seinem Zug eine Bonusaktion vor oder nach der Hauptaktion ausführen und legt den Marker dazu auf das entsprechende Feld. Pro Zug ist er auf *eine* Bonusaktion beschränkt. Der Marker bleibt dann bis zur nächsten Auffüllphase auf dem Feld liegen.

Jede Hafen-Bonusaktion darf von allen Spielern genutzt werden, und in der zweiten Spielhälfte darf ein Spieler im Laufe der Runde auch dieselbe Hafen- oder (eigene) Kutter-Bonusaktion zweimal nutzen.

Kutter-Bonusaktionen: Diese beiden Bonusaktionen stehen den Spielern von Spielbeginn an zur Verfügung. Ein Spieler kann bis zu drei weitere Bonusaktionen bekommen, indem er die entsprechenden Kutterausbauten erwirbt und seinem Spielertableau auf der rechten Seite hinzufügt. Diese zusätzlichen Bonusaktionen werden im Glossar auf Seite 10 erklärt.



G Drucker: Der Spieler fügt seinem Spielertableau eine Spielkarte als Fanglizenz hinzu und zahlt deren Kosten plus zusätzlich \$1. Anschließend zieht der Spieler neue Spielkarten, bis er wieder sechs Karten auf der Hand hat.



H Radar: Der Spieler zieht zwei Spielkarten und nimmt sie auf die Hand. Danach muss er zwei Handkarten seiner Wahl abwerfen.

Hafen-Bonusaktionen: Diese vier Bonusaktionen stehen den Spielern von Spielbeginn zur Verfügung.



I Tagelöhner: Der Spieler nimmt \$2.



J Gute Beziehungen: Der Spieler kauft 1 Spielkarte und fügt sie seinem Spielertableau entweder als Crewmitglied  oder Kutterausbau , hinzu. Er zahlt die Kosten der gewählten Funktion plus zusätzlich \$1. Anschließend zieht der Spieler eine neue Spielkarte, um wieder sechs Karten auf der Hand zu haben.

Die minimalen Kosten für den Kauf einer Spielkarte sind \$1.



K Markt direkt am Dock: Der Spieler verkauft maximal zwei seiner in den Lagerräumen gelagerten Meeresfruchtplättchen plus ein zusätzliches Plättchen für jeden geheuerten Deckarbeiter. Der Spieler bekommt für jedes verkaufte Plättchen das Geld, wie auf der Übersicht und bei der *Handelsmarktaktion* aufgeführt, eventuell wieder durch Kutterausbauten, Hafenbonusplättchen oder Rundenkarten modifiziert.

Wie bei der *Handelsmarktaktion* erklärt, versetzt der Spieler anschließend seine Scheibe auf der entsprechenden Hafenverkaufsskala nach rechts.

BEISPIEL: Marion fährt zurück in den Hafen. Sie benötigt Geld für die Werftaktion und entscheidet sich, ihre Meeresfrüchte direkt am Dock zu verkaufen. Sie hat einen Deckarbeiter geheuert, so dass sie zwei Muscheln und einen Krebs für \$10 verkauft.



1 Treibstoff kaufen: Der Spieler bezahlt \$1 / \$2 / \$3, um 3 / 6 / 9 Treibstoff zu kaufen und versetzt seinen Marker entsprechend auf der Tankanzeige seines Spielertableaus. Der Spieler darf nicht mehr als das aktuelle Maximum seiner Tankanzeige tanken.

Überzähliger Treibstoff verfällt ersatzlos.

Einige Bonusaktionen zeigen das Symbol **B**. Wählt ein Spieler solch eine Bonusaktion, erhält er nach der Ausführung der Aktion ein Bonusplättchen. Die Vorderseite dieser Bonusplättchen zeigt ein einzelnes „B“, die Rückseite zeigt drei „B“. Besitzt der Spieler bereits zwei einzelne Plättchen und bekommt ein drittes, wirft er eins der einzelnen Plättchen ab und dreht das andere auf die Rückseite, um so den Besitz von drei Bonusplättchen anzuzeigen.

Der Spieler darf diese Bonusplättchen sofort oder in einem späteren Zug wie folgt nutzen:

1. Führt er eine der beiden *Marktaktionen* durch, darf er maximal ein Bonusplättchen abwerfen, um ein zusätzliches Feld auf der passenden Hafenverkaufsskala weiter zu ziehen.
2. Führt er eine *Fischfangaktion* aus, darf er mit den Bonusplättchen die Meeresfruchtsymbole der *Fischfangaktion* auf den ausgespielten Spielkarten ändern, um auf diese Weise andere Arten zu fischen, als die Spielkarten erlauben. Dazu legt er je ein Bonusplättchen auf jedes Symbol, das er ändern möchte und nimmt dann ein Meeresfruchtplättchen seiner Wahl aus dem Fanggebiet. Der Spieler muss dabei allen Spielregeln für Fanglizenzen und Lagerräumen folgen.
3. Für jedes abgeworfene Bonusplättchen darf der Spieler eine Spielkarte ziehen. Er darf diese Möglichkeit beliebig oft in seinem Zug nutzen und muss eventuell anschließend wieder Karten abwerfen, damit er maximal 6 Karten auf der Hand hat.

6 Die Auffüllphase und Nachwuchs

Versetzt ein Spieler die weiße Scheibe erneut auf das dunkle Feld des Rundenzählers, löst er dadurch die nächste Auffüllphase aus. In jeder Auffüllphase führen die Spieler gemeinsam die folgenden Schritte aus (außer am Ende der achten Runde, in der sie Schritt 3 nicht ausführen):

1. Jeder Spieler nimmt seine(n) Bonusmarker zurück, wenn er sie im Laufe der Runde für eine oder zwei Bonusaktionen verwendet hat.
2. Die Spieler schauen auf der aktuellen Rundenkarte nach, ob diese in der linken oberen Ecke ein Stoppzeichen **A** besitzt und führen eventuell deren Effekt aus. Anschließend decken sie die nächste Rundenkarte vom ersten Stapel auf und legen sie auf die bereits aufgedeckten Rundenkarten. Diese neue Karte gilt nun für die folgende Runde. Am Ende der vierten Runde, nachdem der erste Stapel mit „A“-Karten aufgebraucht ist, nimmt jeder Spieler den zweiten Bonusmarker. Ab jetzt decken sie in diesem Schritt immer die oberste Karte des Stapels mit „B“-Karten auf.
3. Die Spieler füllen nun Fanggebiete mit neuen Meeresfruchtplättchen auf und entfernen Schwundplättchen bzw. drehen diese auf die Nachwuchsseite. Dieser Schritt in der Auffüllphase erfolgt strikt in der genannten Reihenfolge, damit sich die für das Spiel wichtige Meerespopulation korrekt entwickelt. Die Spieler prüfen die Fanggebiete immer von oben nach unten und in jeder Reihe von links nach rechts.
 - a) Als erstes schauen die Spieler nach den Fanggebieten, in denen ein Nachwuchsplättchen **B** liegt, aber **kein** Schwundplättchen **C**. Diese Fanggebiete lösen Nachwuchs aus.

Die Spieler decken die oberste Karte des Nachwuchsstapels auf. Der obere Teil der Karte zeigt an, ob die Spieler die weißen Scheiben auf der Meeresfruchtskala und der Fanggebietsskala um 0, 1 oder 2 Felder vorwärts setzen. Die beiden markierten Felder zeigen dann die Art an Meeresfrüchten an, die Nachwuchs bekommt, und die Richtung, in der das Fanggebiet liegt, in dem die Spieler den Nachwuchs legen (ausgehend vom Fanggebiet, das den Nachwuchs auslöst). Der untere Teil der Karte gibt die Anzahl an Meeresfruchtplättchen an, die von den Spielern in das Fanggebiet gelegt werden.

Ist das so bestimmte Fanggebiet *ungültig*, versetzen die Spieler die weiße Scheibe auf der Fanggebietsskala solange Feld für Feld weiter, bis sie ein gültiges Feld finden. Ungültige Fanggebiete sind die drei Hafengebiete und alle Bereiche am Rand der Spielfläche, also das Grasland oder das offene Meer südlich des Golfs von Mexiko.

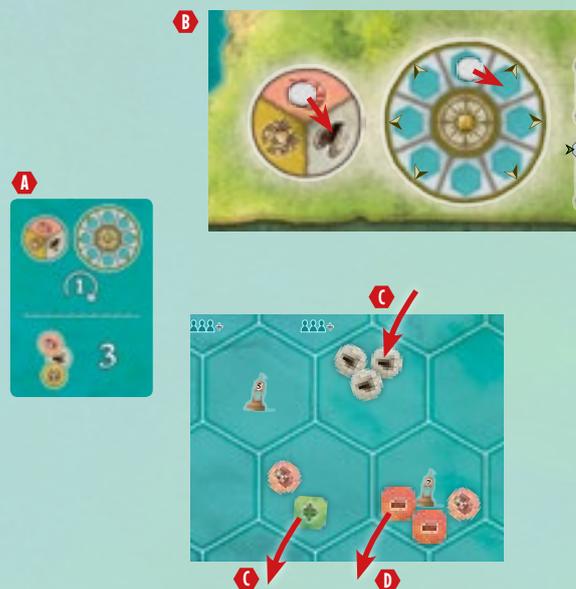
Die Spieler legen das Nachwuchsplättchen zurück in den Vorrat und schauen nach dem nächsten Fanggebiet, das Nachwuchs auslöst. Für jedes dieser Felder decken die Spieler eine Karte vom Nachwuchsstapel auf, versetzen die weißen Scheiben auf beiden Skalen und legen dann die entsprechenden Meeresfruchtplättchen auf das so bestimmte Fanggebiet.

- b) Nachdem alle betroffenen Fanggebiete mit Nachwuchs versorgt sind, schauen die Spieler nach den Fanggebieten, in denen nur ein Schwundplättchen liegt. Sie drehen dieses Plättchen auf die Rückseite, so dass es nun ein Nachwuchsplättchen ist. Dieses Feld löst in der nächsten Auffüllphase Nachwuchs aus, wenn keiner der Spieler dort in der folgenden Runde fischt und so ein oder mehrere Schwundplättchen legen muss.
- c) Abschließend schauen die Spieler nach allen Fanggebieten, in denen zwei oder mehr Schwundplättchen liegen (eventuell mitsamt einem Nachwuchsplättchen). Sie legen eines dieser Schwundplättchen zurück in den Vorrat.

BEISPIEL: Marion prüft alle Fanggebiete. Sie findet eins, das Nachwuchs auslöst. Sie führt diesen Nachwuchs aus, bevor sie die übrigen Felder des Golfs von Mexiko auf Nachwuchs überprüft.

Sie deckt die oberste Karte des Nachwuchsstapels auf **A**: Nachdem sie die Scheiben um je 1 Feld auf der Meeresfruchtskala (auf das Feld mit Muscheln) und der Fanggebietsskala (auf das Feld „oben rechts“) versetzt hat **B**, legt Marion drei Muscheln auf das Fanggebiet oben rechts vom Feld, das den Nachwuchs ausgelöst hat **C**.

Später legt sie eins der beiden Schwundplättchen vom Fanggebiet mit der Boje „7“ zurück in den Vorrat **D**.



7 Das Spielende und die Schlusswertung

Nachdem die Spieler die letzte vollständige Runde des Spiels beendet haben, führen sie eine letzte Auffüllphase aus, ohne dabei die Fanggebiete mit Nachwuchs zu füllen. Anschließend darf jeder Spieler, der noch Meeresfrüchte auf dem Kutter hat, in Spielreihenfolge eine finale Marktaktion ausführen, um die Meeresfrüchte zu verkaufen, ohne dabei auf den Hafenerverkaufsskalen vorwärts zu ziehen! Befindet sich der Kutter noch auf einem Fanggebiet, muss der Spieler erst noch zu einem Hafen seiner Wahl fahren und entsprechend Treibstoff zahlen.

Abschließend führen die Spieler gemeinsam die Schlusswertung durch und erhalten entsprechend ihrer Positionen auf den Hafenerverkaufsskalen noch zusätzliches Geld. Eventuell müssen einige Spieler auch noch aufgenommene Kredite zurückzahlen.

Als erstes prüfen die Spieler die drei Hafenerverkaufsskalen. Abhängig von den Positionen ihrer Scheiben auf diesen Skalen verlieren oder erhalten sie Geld:

- Liegt die Scheibe des Spielers auf einem der hellen Felder der Skala, verliert er \$5 für diese Skala.
- Liegt die Scheibe auf dem letzten, dunklen Feld der Skala, erhält der Spieler \$3.
- Zusätzlich bekommt der Spieler Geld für die am weitesten rechts liegenden Sternfelder, die er mit seinen Scheiben auf allen drei Skalen erreicht oder überschritten hat. Erreicht oder überschreitet er einen blauen Stern, ignoriert er den weißen Stern auf derselben Skala.



BEISPIELE: Angelika (blaue Scheiben) bekommt \$10: \$3 für das letzte, dunkle Feld (Morgan City), \$6 für 1 gelben Stern (Morgan City) und \$1 für 1 weißen Stern (Tampa).

Marion (gelbe Scheiben) verliert \$1: -\$5 für die Scheibe auf dem hellen Feld (Morgan City), \$1 für 1 weißen Stern (Corpus Christi) und \$3 für 1 blauen Stern (Tampa).

Donna (rote Scheiben) bekommt \$6: \$3 für 2 weiße Sterne (Morgan City & Corpus Christi) und \$3 für 1 blauen Stern (Tampa).



- Für jeden Kredit, den der Spieler nicht zurückgezahlt hat, verliert er \$8.
- Abschließend zählt jeder Spieler sein gesamtes Geld. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Treibstoff in seinem Schiff hat. Herrscht auch hierbei ein Unentschieden, gibt es mehrere Sieger.

8 Glossar Spielkarten

Die Spieler nutzen die Spielkarten für zwei Zwecke: um sie zu kaufen und an ihrem Spielertableau anzulegen oder um sie für die Fischfangaktion abzuwerfen. Legen sie die Karten an ihr Spielertableau an, ist nur die sichtbare Funktion aktiv. Wurden diese Karten einmal einem Spielertableau hinzugefügt, darf sie keiner entfernen, ihre Position verändern oder abwerfen.



FANGLIZENZEN

Die Fanglizenzen sind oben auf den Spielkarten abgebildet. Für jede Art der Meeresfrüchte gibt es eine eigene Fanglizenz, mit denen die Spieler die genannte(n) Meeresfrüchte fischen und/oder lagern dürfen.



CREWMITGLIEDER

Die Crewmitglieder sind links auf den Spielkarten abgebildet. Es gibt drei verschiedenen Gruppen von Crewmitgliedern: Erste Offiziere, Techniker und Deckarbeiter. Jede dieser Gruppen besteht wiederum aus verschiedenen spezialisierten Personen, die den Spielern unterschiedliche Funktionen bieten.

Ein Spieler darf nur ein Exemplar jeder spezialisierten Person heuern. So darf ein Spieler je einen der drei verschiedenen Ersten Offiziere haben, aber nicht zwei auf Krabben spezialisierte Erste Offiziere.



Erste Offiziere: Es gibt drei verschiedene Erste Offiziere: spezialisiert auf Krabben, Muscheln oder Krebse.



Für jeden geheuerten Ersten Offizier darf der Spieler seine Scheibe um ein zusätzliches Feld auf den Hafenerverkaufsskalen versetzen, wenn er die passende Art an Meeresfrüchten bei den Aktionen *Handelsmarkt* oder *Markt direkt am Dock* verkauft. Dieses zusätzliche Feld erhält der Spieler für die Marktaktion und nicht für die Anzahl an verkauften Meeresfrüchten.

Für jeden geheuerten Ersten Offizier reduzieren sich die Bewegungskosten des Spielers auf der Aktionsskala um \$1.



Techniker: Es gibt drei verschiedene Techniker: spezialisiert auf Treibstoff, Wartung oder Kutterausbauten.



Treibstofftechniker: Für diesen geheuerten Techniker erhält der Spieler jedes Mal \$1, wenn er Treibstoff tankt, entweder als Hauptaktion oder für eine der Bonusaktionen (*Treibstoff kaufen* oder *Treibstoffleitung*).

Der Spieler erhält dieses Geld zu Beginn der Aktion, so dass er es zur Bezahlung der Bonusaktionen verwenden kann, die beide mindestens \$1 kosten.



Wartungstechniker: Mit diesem geheuerten Techniker zahlt der Spieler jedes Mal \$1 weniger, wenn er die Kosten für Wartung (Rundenkarte) und Abschleppkosten zahlen muss.



Kutterausbautechniker: Mit diesem geheuerten Techniker zahlt der Spieler jedes Mal \$1 weniger, wenn er einen Kutterausbau kauft und unter sein Spielertableau schiebt.



Deckarbeiter: Hat der Spieler einen oder mehrere der drei Deckarbeiter geheuert, darf er maximal zwei Spielkarten abwerfen, wenn er die *Fischfangaktion* nutzt, anstatt nur eine abzuwerfen.

Dies ist aber nur dann erlaubt, wenn der Spieler eine oder beide Arten an Meeresfrüchten fischt, die einer der geheuerten Deckarbeiter anzeigt. Jeder Deckarbeiter ist auf zwei der drei Arten an Meeresfrüchten spezialisiert.



Mit jedem geheuerten Deckarbeiter darf der Spieler bei der Aktion *Markt direkt am Dock* zusätzlich zu den zwei Meeresfruchtplättchen ein weiteres Plättchen verkaufen.



KUTTERAUSBAUTEN

Die Kutterausbauten sind rechts auf den Spielkarten abgebildet. Ein Spieler darf nur ein Exemplar jedes Kutterausbaus besitzen, mit Ausnahme des *Meeresfrucht-Lagerplatzes*. Von diesem Ausbau darf er bis zu zwei besitzen.



Crewquartier: Mit diesem Ausbau zahlt der Spieler jedes Mal \$1 weniger, wenn er Crewmitglieder heuert.



Verbesserter Propeller: Mit diesem Ausbau zahlt der Spieler jedes Mal 1 Treibstoff weniger, wenn er mit seinem Kutter fährt.



Werkzeugkasten: Dieser Ausbau verbessert die Funktionen aller geheuerten Techniker.



Die Funktionen der Techniker ändern sich wie folgt:

- Für den *Treibstofftechniker* erhält der Spieler \$2, wenn er Treibstoff tankt.

- Mit dem *Wartungstechniker* zahlt der Spieler \$2 weniger, wenn er die Kosten für Wartung und Abschleppkosten zahlen muss.
- Mit dem *Kutterausbautechniker* zahlt der Spieler \$2 weniger, wenn er einen Kutterausbau kauft.



+1 +2

Meeresfrucht-Lagerplatz: Mit diesem Ausbau vergrößert der Spieler die Anzahl an Lagerräumen auf seinem Spielertableau. Abhängig vom Ausbau legt er ein oder zwei weitere Lagerraumplättchen auf das Tableau, so dass er insgesamt drei oder vier Lagerräume besitzt.

Um insgesamt vier Lagerräume zu besitzen, kann der Spieler entweder zwei kleine Ausbauten kaufen und jedes Mal ein Lagerraumplättchen auf sein Spielertableau legen, oder mit einem großen Ausbau direkt zwei Lagerraumplättchen bekommen. Wenn er zuerst einen kleinen Ausbau kauft und später einen großen Ausbau kaufen möchte, zahlt er nur die Differenz der Kosten der beiden Ausbaubauarten und legt den vierten Lagerraum auf sein Spielertableau. In diesem Fall wirft er die kleinere Ausbaubaukarte ab und legt die größere Ausbaubaukarte rechts unter sein Spielertableau.



Treibstofftank: Mit diesem Ausbau erhöht der Spieler die maximal erlaubte Treibstoffmenge auf 8 oder 10. Abhängig vom Ausbau legt der Spieler das passende Tankanzeigepplättchen auf sein Spielertableau. Er

markiert den bisherigen Tankinhalt und darf seinen Tankanzeigemarker *nicht* sofort auf das Maximum versetzen. Dazu muss er mit der *Treibstoff-Dock-Aktion* oder einer der Bonusaktionen tanken.

Der Spieler muss nicht zuerst den kleineren Tankausbau für 8 Treibstoff kaufen, sondern darf auch direkt den großen Tankausbau für 10 Treibstoff erwerben. Kauft er zunächst den kleineren Ausbau und möchte später auch den großen kaufen, zahlt er nur die Differenz der Kosten der beiden Ausbaubauarten. In diesem Fall wirft er den kleinen Ausbau ab und legt die größere Ausbaubaukarte rechts unter sein Spielertableau.

KUTTERAUSBAUTEN MIT BONUSKATIONEN

Es gibt drei Kutterausbauten mit zusätzlichen Bonusaktionen, die von den anderen Spielern nicht genutzt werden können, es sei denn, sie haben diese auch an ihren eigenen Spielertableaus hinzugefügt. Möchte der Spieler diese Bonusaktionen nutzen, funktioniert dies genau wie die von Spielbeginn an verfügbaren Hafen- und Kutter-Bonusaktionen. Der Spieler legt einen seiner Bonusmarker auf das Aktionsfeld der gewünschten Bonusaktion und führt diese aus.



Verbesserter Motor: Mit diesem Ausbau darf der Spieler *immer* kostenfrei im Leerlauf fahren (also ohne 1 Treibstoff zu zahlen), ohne dass er seinen Bonusmarker einsetzen muss. Zusätzlich kann der Spieler dies als Bonusaktion nutzen, um bei der *Zum Hafen fahren-Aktion* 1 Treibstoff weniger zu zahlen.



Kombüse: Mit diesem Ausbau darf der Spieler als Bonusaktion alle seine gelagerten Meeresfruchtplättchen kochen. Der Spieler zahlt \$1 und dreht alle Meeresfruchtplättchen in seinen Lagerräumen auf die Rückseite mit dem Kochtopf . Jede gekochte Meeresfrucht benötigt weiterhin einen eigenen Lagerraum.

Für jedes gekochte Meeresfruchtplättchen erhält der Spieler bei den Marktaktionen zusätzlich \$1 im Vergleich zu den normalen Meeresfrüchten derselben Art. Für das Vorrücken auf den Hafenverkaufsskalen gelten die unveränderten Spielregeln.



Treibstoffleitung: Mit diesem Ausbau darf der Spieler als Bonusaktion immer Treibstoff kaufen, auch wenn er mit dem Kutter auf See ist. Der Spieler zahlt \$1 / \$2 / \$3, um 3 / 6 / 9 Treibstoff zu kaufen und versetzt seinen Marker auf der Tankanzeige seines Spielertableaus entsprechend nach rechts. Der

Spieler darf nicht mehr als das aktuelle Maximum seiner Tankanzeige tanken. Überzähliger Treibstoff verfällt ersatzlos.

HAFENBONUSPLÄTTCHEN

Die Hafenbonusplättchen geben den Spielern Vorteile, wenn sie die auf den Plättchen genannten Meeresfruchtplättchen in den Häfen verkaufen. Es gibt drei Hafenbonusplättchen, die während der *Spielvorbereitung* an den drei Häfen ausgelegt werden und dort bis zum Spielende liegen bleiben.



Spezieller Geschmack: Entsprechend der Plättchen erhält der Spieler zusätzlich \$1 für jedes passende Meeresfruchtplättchen (frisch oder gekocht), das er im jeweiligen Hafen mit den Marktaktionen verkauft.

HAFENVERKAUF-BELOHUNGSPLÄTTCHEN

Erhält ein Spieler ein solches Plättchen, verwendet es es *sofort*. Anschließend wirft er das Plättchen ab.



Geld erhalten: Der Spieler erhält \$2 oder \$3 aus dem Vorrat.



Treibstoff erhalten: Der Spieler versetzt seinen Tankanzeiger auf der Tankanzeige seines Spielertableaus um drei oder sechs Felder nach rechts. *Möglicherweise* verfallen Treibstoffpunkte.



Eine Karte ziehen: Der Spieler zieht eine Spielkarte und nimmt sie auf die Hand. Danach muss er eine Handkarte seiner Wahl abwerfen.

Rundenkarten

Die aktuelle Rundenkarte gilt bis zur nächsten Auffüllphase. Einige Rundenkarten betreffen Aktionen während der Runde und zeigen ein -Symbol in der linken oberen Ecke. Die anderen Rundenkarten geben entweder Vorteile oder fordern von den Spielern zusätzliche Kosten während der Auffüllphase. Diese Karten zeigen ein -Symbol in der linken oberen Ecke. Kann ein Spieler die Kosten nicht begleichen, muss er einen Kredit (oder mehrere Kredite) aufnehmen, um die Kosten zu zahlen.

KARTEN MIT „A“-RÜCKSEITE



Bootsmesse: Während der Auffüllphase erhält jeder Spieler \$1 für jede Spielkarte, die er seinem Spielertableau hinzugefügt hat (als Crewmitglied, Kutterausbau und Fanglizenz).



Wartung: Während der Auffüllphase muss jeder Spieler \$3 zahlen plus zusätzlich \$1 für jeden Kutterausbau, den er auf der rechten Seite seines Spielertableaus hinzugefügt hat.





OR/ODER



(max. 6)

KARTEN MIT „B“-RÜCKSEITE



Lebensmittel: Während der Auffüllphase muss jeder Spieler \$2 zahlen plus zusätzlich 1 \$ für jedes Crewmitglied, das er auf der linken Seite seines Spielertableaus hinzugefügt hat.

Abwanderung: Am Ende der Auffüllphase versetzen die Spieler die weißen Scheiben auf der Meeresfruchtskala und der Fanggebietsskala um 1 Feld vorwärts. Anschließend versetzen sie alle Meeresfruchtplättchen der markierten Arten aus allen Fanggebieten in das Nachbarfeld entsprechend der Fanggebietsskala, außer in Fanggebieten mit Kuttern der Spieler.

Kontrolle durch Küstenwache: Während der Auffüllphase muss jeder Spieler entweder 2 Treibstoff und \$1 zahlen oder \$3.

Meeresfrüchtemarkt: Während dieser Runde erhält jeder Spieler zusätzlich \$1 für jedes Meeresfruchtplättchen, das er durch die Marktaktionen verkauft.

Gutes Wetter: Während dieser Runde zahlt jeder Spieler 1 Treibstoff weniger, wenn er mit seinem Kutter während der Fischfang- oder „Zum Hafen fahren“-Aktion fährt.

Fischer-Jahrbuch: Während dieser Runde darf jeder Spieler, jedes Mal wenn er Spielkarten zieht, 1 zusätzliche Karte ziehen. Hat er anschließend mehr als 6 Handkarten, muss er wieder Karten nach Wahl abwerfen.

Natürliche Auslese: Am Ende der Auffüllphase versetzen die Spieler die weiße Scheibe auf der Meeresfruchtskala um 1 Feld vorwärts. Anschließend entfernen sie in jedem Fanggebiet je 1 Meeresfruchtplättchen der markierten Art, außer in Fanggebieten mit Kuttern der Spieler.



-1



- 1



- 1



MORGAN CITY

CORPUS CRISTI



Lizenzen erneuern: Während der Auffüllphase muss jeder Spieler die Hälfte der Kosten (aufgerundet) für alle Fanglizenzen zahlen, die sie gekauft und an ihren eigenen Spielertableaus liegen haben.

Tropensturm: Während dieser Runde muss jeder Spieler zusätzlich 1 Treibstoff zahlen, wenn er mit seinem Kutter während der Fischfang- oder „Zum Hafen fahren“-Aktion fährt.

Kaum Kunden: Während dieser Runde zieht jeder Spieler bei jeder Marktaktion auf den Hafenverkaufsskala um 1 Feld weniger vorwärts.

Glatter Arbeitsablauf: Während dieser Runde zahlt jeder Spieler \$1 weniger, wenn er auf der Aktionskala vorwärts zieht.

Günstige Arbeitskräfte: Während dieser Runde zahlt jeder Spieler \$1 weniger, wenn er ein Crewmitglied heuert.

Guter Fang: Während dieser Runde darf jeder Spieler eine zusätzliche Spielkarte während der Fischfangaktion ausspielen. Alle anderen Spielregeln für den Fischfang bleiben bestehen.

Lieferwagen: Während dieser Runde darf jeder Spieler \$1 zahlen, wenn er eine der Marktaktionen ausführt, um auf einer anderen Hafenverkaufsskala vorwärts zu ziehen, als auf derjenigen, in deren Hafen er gerade Meeresfrüchte verkauft.

IMPRESSUM

Autor: Jason Dinger

Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Graphik: Harald Lieske

Layout Anleitung: Filip Stránský



Copyright 2018 Spielworxx, Nielande 12,
D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

