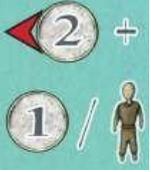


HAUPTAKTION - (nutze den Aktionsmarker)			
	Treibstoff Dock Ziehe deine Tankanzeige auf das Maximum. (kostenlos)		
	Fischfang Ziehe (0-X) auf ein Fanggebiet, zahle Treibstoff (1-X), wirf eine Karte zum Fischen ab.		
	Handelsmarkt Verkaufe alle Meeresfrüchte an Bord. (Ziehe auf Hafenverkaufsskala vorwärts.)		
BONUSAKTION - nutze einen Bonuswürfel, wenn (B) in der Ecke, nimm ein Bonusplättchen			
	Drucker Lege eine Fanglizenz aus und zahle ihren Preis + 1 \$.		
	Tagelöhner Nimm dir 2 \$.		
	Markt am Dock Verkaufe zwei Meeresfruchtplättchen + 1 für jeden geheuerten Deckarbeiter.		
	Bonusplättchen Wirf X ab, um X Meeresfruchtsymbole auf den Karten beim Fischfang zu ändern.		
CREWMITGLIEDER – Karten unter dem Heck (linke Seite)			
		Erster Offizier +1 +1 +1	Typen: Krabben, Muscheln, Krebse. Ein zusätzliches Feld auf der Hafenverkaufsskala pro Verkauf der jeweiligen Ware. Reduziert die Bewegungskosten auf der Aktionsskala um 1 \$.
		Techniker 1	Treibstofftechniker Bekomme immer 1 \$, wenn du tankst.
		Deckarbeiter -1	Kutterausbautechniker -1 \$ für jeden Kutterausbau
			Wartungstechniker -1 \$ für Wartungs- und Abschleppkosten
			3 unterschiedliche. Jeder erlaubt dir, eine zweite Karte bei der Fischfangaktion abzuwerfen, wenn eine der beiden auf der Karte angezeigten Meeresfrüchte gefangen wird. Ein weiteres Plättchen beim Markt am Dock verkaufen.
KUTTERAUSBAUTEN – Karten unter dem Bug (rechte Seite)			
	Crewquartier Zahle 1 \$ weniger, wenn du Crewmitglieder anheuerst.		
	Werkzeugkasten Bekomme bei Aktionen 2 \$ oder zahle 2 \$ weniger, wenn du entsprechende Techniker hast.		
	Treibstofftank Erhöht die maximale Treibstoffmenge auf 8 oder 10. (Lege das passende Tankanzeigeplättchen auf dein Tableau.)		
	Verbesserter Motor <i>Bonusaktion:</i> 1 Treibstoff weniger bei Fahrt zum Hafen. Kostenfrei im Leerlauf fahren.		
			Verbesserter Propeller Zahle 1 Treibstoff weniger, wenn du fährst (mind. 1 Treibstoff).
			Meeresfruchtlager Vergrößert die Anzahl der Lagerräume auf dem Boot um 1 oder 2.
			Treibstoffleitung <i>Bonusaktion:</i> Zahle 1 \$/2 \$/3 \$ für 3/6/9 Treibstoff.
			Kombüse <i>Bonusaktion:</i> Koche für 1 \$ alle Meeresfrüchte an Bord (Plättchen umdrehen) und verkaufe sie später bei der Marktaktion für 1 \$ mehr.

AUFFÜLLPHASE - Bonusmarker zurücknehmen - Rundenkarte prüfen - Nachwuchs

	<p>Nachwuchs: -In den Feldern mit Nachwuchsplättchen (+) und ohne Schwundplättchen (-) : Zieht eine Karte vom Nachwuchsstapel, setzt die Scheiben der Meeresfrucht- und Fanggebietsskala vor und füllt die Fanggebiete entsprechend der markierten Felder auf der Karte</p>	<p>auf. Entfernt anschließend das Nachwuchsplättchen. -Dreht die (-) auf die (+) Seite, wenn nur ein (-) im Feld liegt. -Entfernt ein (-) aus jedem Feld mit mehreren (-).</p>
---	--	--

« A » RUNDENKARTEN

	<p>Bootsmesse <i>Während der Auffüllphase:</i> Erhältet 1 \$ für jede Karte an eurem Boot (Fanglizenz, Crewmitglied, Kutterausbau).</p>		<p>Wartung <i>Während der Auffüllphase:</i> Zahlt 3 \$ plus 1 \$ für jeden Kutterausbau. (Wartungstechniker verringert die Zahlung um 1 \$.)</p>
	<p>Lebensmittel <i>Während der Auffüllphase:</i> Zahlt 2 \$ plus 1 \$ für jedes Crewmitglied.</p>		<p>Abwanderung <i>Am Ende der Auffüllphase:</i> Zieht die weißen Scheiben der Meeresfrucht- und der Fanggebietsskala 1 Feld vorwärts. Zieht alle Meeresfruchtplättchen der markierten Art in das Nachbarfeld (Fanggebietsskala!), wenn kein Kutter im Ausgangsfeld ist.</p>
	<p>Kontrolle durch die Küstenwache <i>Während der Auffüllphase:</i> Zahlt 2 Treibstoff und 1 \$ oder 3 \$.</p>		<p>Meeresfrüchtemarkt <i>Während dieser Runde:</i> Erhältet für jedes verkaufte Meeresfruchtplättchen 1 \$ mehr.</p>
	<p>Gutes Wetter <i>Während dieser Runde:</i> Jede Fahrt mit dem Kutter kostet 1 Treibstoff weniger.</p>		<p>Fischer Jahrbuch <i>Während dieser Runde:</i> Zieht bei jeder Kartenziehung eine Karte mehr. (Handkartenlimit beachten!)</p>

« B » RUNDENKARTEN

	<p>Natürliche Auslese <i>Am Ende der Auffüllphase:</i> Zieht die Scheibe auf der Meeresfruchtskala 1 Feld vorwärts. Entfernt aus jedem Fanggebiet ohne Kutter 1 Meeresfruchtplättchen der markierten Art.</p>		<p>Lizenzen erneuern <i>Während der Auffüllphase:</i> Zahlt die Hälfte der Kosten (aufgerundet) aller bei euch ausliegenden Fanglizenzen.</p>
	<p>Tropensturm <i>Während dieser Runde:</i> Jede Fahrt mit dem Kutter kostet 1 Treibstoff mehr.</p>		<p>Kaum Kunden <i>Während dieser Runde:</i> Jeder Spieler zieht bei jeder Marktaktion auf den Hafenverkaufsskalen 1 Feld weniger vorwärts.</p>
	<p>Glatter Arbeitsablauf <i>Während dieser Runde:</i> Jeder Spieler zahlt 1 \$ weniger, wenn er auf der Aktionsskala vorwärts zieht.</p>		<p>Günstige Arbeitskräfte <i>Während dieser Runde:</i> Jeder Spieler zahlt 1 \$ weniger, wenn er ein Crewmitglied anheuert.</p>
	<p>Guter Fang <i>Während dieser Runde:</i> Jeder Spieler darf während der Fischfangaktion 1 Karte mehr ausspielen.</p>		<p>Lieferwagen <i>Während dieser Runde:</i> Jeder Spieler darf während der Marktaktion 1 \$ zahlen, um auf einer anderen Hafenverkaufsskala vorwärts zu ziehen.</p>

ENDWERTUNG

Führt eine letzte Auffüllphase (ohne Nachwuchs) aus.
In Zugreihenfolge darf jeder Spieler, der noch Meeresfrüchte auf dem Kutter hat, eine finale Marktaktion ausführen (ohne Beeinflussung der Hafenverkaufsskalen). Er muss sich dafür in einem Hafen befinden oder noch dorthin fahren (und entsprechend Treibstoff zahlen).
Jeder Spieler erhält oder verliert Geld in Abhängigkeit seiner Position auf den Hafenverkaufsskalen:
-Für jede Scheibe auf einem hellen Feld verliert der Spieler 5 \$.
-Für jede Scheibe auf dem letzten, dunklen Feld der Skala erhält der Spieler 3 \$.
-Für jeden Spieler wird die Sternenwertung ausgeführt.
Für jeden nicht zurückgezählten Kredit verliert der Spieler 8 \$.
Im Falle eines Gleichstandes ist der verbliebene Treibstoff der Tiebreaker.