

Diese *Fleet: The Dice Game* Erweiterung fügt ein Fischerdorf zur Rück Bay hinzu, in Form von einem weiteren Wertungsblock. Das Fischerdorf fügt 8 Gebäude hinzu, die durch ihre Aktivierung spezielle Fähigkeiten und Aktionen freischalten, die eure Flotte verstärken und euch mehr strategische Optionen bieten.

Dicey Waters Expansion



Impressum

Spieldesign: Benjamin Pinchback und Matthew D. Riddle

Grafikdesign: Alex Colby, Randal Lloyd

Deutsche Übersetzung: Dominic Büttner

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

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

www.eagle-gryphon.com

Bekommt ihr nicht genug vom Fischen? Probiert doch das originale *Fleet*! Erwerbt Lizenzen, setzt Boote ein und fischt im großen salzigen Blau. Der Spieler, der seine Ressourcen am besten verwaltet und die meisten Siegpunkte (VP) über den Fischfang, Lizenzen und Boote sammelt, wird die stärkste Flotte aufbauen und seine Crew zum Sieg führen!

Ein Kartenspiel für 2-4 Spieler.

Erhältlich auf:


www.eagle-gryphon.com




Fleet: The Dice Game: Dickey Waters

Gebt während des Spielaufbaus jedem Spieler einen Fischerdorf-Block zusätzlich zu den anderen Wertungsblöcken. Die **einzige Möglichkeit** Kästchen im Fischerdorf anzukreuzen, ist einen Würfel als Münze zu wählen und anstatt die Münze zu erhalten (oder zwei Münzen, falls du den Köderladen besitzt), darfst du ein Kästchen im Fischerdorf ankreuzen. Dies kann entweder während der Boot- oder der Stadt-Phase geschehen. **Ihr könnt NICHT eine Stern-Aktion verwenden, um Kästchen in den Gebäuden des Fischerdorfes anzukreuzen.** Die Kästchen in jedem Gebäude müssen nacheinander von oben nach unten angekreuzt werden. Zum Beispiel, benötigt es 3 Kreuze, um das Bootstouren-Gebäude zu aktivieren. Sobald das Aktivierungskästchen eines Gebäudes angekreuzt ist, kannst du die von diesem Gebäude bereitgestellte Fähigkeit oder Aktion sofort nutzen.

Gebäude-Fähigkeiten des Fischerdorfes

Crusty Kreditunion: Wenn du die  - Würfelseite benutzt, erhalte stattdessen 5 Münzen. Ist bei Spielende 2 Siegpunkte (VP) wert.

Barscher Kapt'n Saloon: Wenn aktiviert, wähle einen Bootstyp aus. Immer wenn Boote dieses Typs Fische fangen, fangen sie jetzt 1 Fisch zusätzlich. Mehrere Spieler können denselben Bootstyp auswählen. Du kannst mit dieser Fähigkeit NICHT Königskrabbenboote auswählen. Ist bei Spielende 1 Siegpunkt (VP) wert.

Aquarium: Nach der Benutzung einer  - Seite eines Stadtwürfels, kreuze auch das nächste Kästchen auf dieser Leitse an. Wenn du einen Stern ankreuzt, führe eine Stern-Aktion aus. Ist bei Spielende 1 Siegpunkt (VP) wert.

Leuchtturm Motel: Nach der Aktivierung können jederzeit die 4 Münzen auf dem Gebäude angekreuzt werden, um 4 Münzen zu erhalten. Kann nur einmalig genutzt werden. Ist bei Spielende 1 Siegpunkt (VP) wert.

Ridback Silver's: Immer wenn du Münzen verdienst, darfst du 1 Fisch auf diesem Gebäude anzukreuzen anstelle von 2 Münzen auf der Münzleiste. Du darfst die Münzen aufteilen, sodass wenn du 7 Münzen erhältst, du 2 Fische und 3 Münzen nehmen kannst. Jeder Fisch in diesem Gebäude ist bei Spielende 1 Siegpunkt (VP) wert.

Erster Offizier Club: Wenn du das Aktivierungskästchen ankreuzt, darfst du eine persönliche Fischen-Phase durchführen, auf dieselbe Weise wie beim Kapitänsklub im Hafen.

Charterboote: Jede Bootswürfelseite kann genutzt werden, um Königskrabben-Kästchen anzukreuzen anstelle der Nutzung des angezeigten Symbols. Ist bei Spielende 2 Siegpunkte (VP) wert.

Bootstouren: Du darfst den Stadtwürfel nutzen, um das passende Hexfeld anzukreuzen anstatt den Würfel wie normal zu nutzen. Bei Spielende erhältst du Punkte entsprechend wie viele Hexfelder du angekreuzt hast. 1|2|3 Hexfelder = 3|8|15 Siegpunkte (VP)