



Setup

1. Neem een werkblad en een pen.
2. Dobbel een Boot-D6 om je startpositie te bepalen en kruis de eerste 3 vakjes van die boot af: Je hebt nu al een licentie en een boot van dat type.
3. Bepaal aantal Boot-D6 en Stad-D6 volgens aantal spelers.
4. Bepaal een startspeler en geef die het Stuurwiel.



Overzicht Spel

Het spel verloopt over 10 rondes, waarin telkens:

1. BOOT Fase (gooi de Boot-D6 en kies één dobbelsteen in spelersvolgorde)
2. INKOMEN Fase (elke speler verdient 1 munt)
3. VISVANGST Fase (alle gelanceerde boten vangen vis - enkel tijdens de even rondes)
4. STAD Fase (gooi de Stad-D6 en kies één dobbelsteen in spelersvolgorde)

Tijdens Fase 1 en 4 krijgt iedereen een kans om in spelersvolgorde een D6 te kiezen en er de passende vakjes op je werkblad mee op te vullen. Je krijgt eigenlijk steeds 2 D6 in elke fase: de D6 die je kiest en de D6 die overblijft (en die alle spelers gelijktijdig gebruiken op het einde van die fase).

- Gouden Regels:
1. Vul steeds het bovenste vrije vakje van een kolom of zone af.
 2. De term vakje refereert naar een op te vullen ruimte ongeacht de vorm.

Spelverloop in detail

1. BOOT fase

De startspeler gooit alle Boot-D6. Hij kiest één D6 en vervolgens alle spelers in volgorde ook eentje (een andere). Het bovenste vakje van die boot mag iedereen nu opvullen. Daarna mogen alle spelers de overblijvende D6 ook gebruiken.

Eventuele gevolgen: "B" : Omcirkel de B van de bovenste boot van dit type. Deze boot kan vanaf nu vissen vangen.
"L" : Omcirkel de L van de bovenste Licentie van dit boottype. Bonus beschikbaar tot einde spel.
"☛☛☛" : Vul de volgende 3 vakjes in op het geldspoor onderaan (oplopend...)

2. INKOMEN fase

Iedereen ontvangt 1 munt als standaard inkomen. Maar dankzij Lobster Licenties kan dat aantal hoger worden.

3. VISVANGST fase

Enkel tijdens de even rondes!
Elke gelanceerde boot vangt 1 vis (elke Oyster boot vangt telkens 2 vis). Een volle boot vangt geen vis meer.

4. STAD fase

De startspeler gooit alle Stad-D6. Hij kiest één D6 en vervolgens alle spelers in volgorde ook eentje (een andere). Het bovenste vakje van die stadszone (Harbor - Market - Wharf) en/of boot mag iedereen nu opvullen. Daarna mogen alle spelers de overblijvende D6 ook gebruiken.

Details

Harbor: Kies een boot en vul daarvan het bovenste vakje in. Deze boten geven extra bonussen.

Wharf: Vul bovenste vakje van een gebouw naar keuze in. Deze gebouwen geven voordelen en punten indien volledig gevuld.

Market: Je krijgt munten op basis van je aantal reeds gevangen vissen (+ eventueel voordeel Smokehouse).

Boot: Zoals in Fase 1.

Einde Ronde

De volgende speler wordt startspeler en geeft het Stuurwiel door om de volgende ronde te starten.

Einde Spel

Na de 10de ronde eindigt het spel.
Iedereen berekent zijn score.
Hoogste score wint.

VIS: 1p per gevangen vis
BOTEN: elke gelanceerde boot scoort zijn punten
LICENTIES: elke 3de licentie per boot scoort + King Crab Boot (5p)
GEBOUWEN: elk gebouw scoort zijn aangeduide punten
BONUS: de extra punten voor de King Crab Boot licenties (max. 10p)

Bij eventuele gelijkheid, wint de speler die de meeste vis gevangen heeft.

Wat je nog moet weten...

COIN TRACK Telkens je munten krijgt, kruis je het volgende vakje af.
Als dit een ✨ is activeer je een Steractie: je mag meteen een bovenste vakje naar keuze opvullen.

D6 als MUNT Je mag een D6 ook gebruiken om één extra munt te krijgen (i.p.v. de D6 actie).

LICENTIE en ANDERE BONUSSEN

Indien je deze leuke dingen bezit (alle vakjes aangekruist), krijg je extra mogelijkheden tijdens deze fases:

BOOT fase	INKOMEN fase	VISVANGST fase	STAD fase
CASINO Je mag je gekozen of gekregen D6 opnieuw gooien.	LOBSTER Licentie Ontvang extra munten gebaseerd op je totaal aantal gelanceerde boten (incl. de boten in de Harbor).	OYSTER Boten Deze ontvangen 2 vissen. Eenmaal per boot kan je één vis vervangen door één munt. De capaciteit van deze boten vergroot met 2de en 3de Licentie.	CASINO* Je mag je gekozen of gekregen D6 opnieuw gooien.
SCHRIMP Licentie De Schrimp op eigen gekozen D6 mag voor elk van de 5 basisboten dienen. Bij 2de en 3de Licentie krijg je ook een Steractie.	RIDBACK CANNING Co. Ontvang +1 munt voor elke volle boot.	SWORDFISH Licentie Na het vissen krijg je Steractie(s) en/of een munt. (Niet geldig bij private visvangst in de Captain's Club...)	SALVAGE* Deze D6 kan je als een Steractie gebruiken (max. 3 keer/spel).
COD Licentie Telkens je een boot lanceert krijg je 1/2/3 munten bonus.		BARGE Je krijgt 1 extra vis per volle boot in bezit aan de start van de VISSSEN Fase.	BAIT SHOP* Een D6 kan voor 2 munten dienen.
SEAFOOD BUFFET Je mag een Boot-D6 gebruiken om de boot-letters rechts af te vinken en zo meer punten te scoren.			SMOKEHOUSE Krijg 2 munten telkens je de Market D6 kiest.
Als je een 2de Licentie activeert krijg je meteen 2 munten bij.			

* De groene vakjes zijn voordelen voor zowel de BOOT fase als de STAD fase.

De voordelen voor Licenties zijn niet cumulatief. Je activeert eerst de bovenste Licentie, daarna vervangt de 2de Licentie die van de eerste en vervolgens idem voor de 3de. Die 3de Licentie is echter ook punten waard op het einde van het spel!

Extra uitleg bij de speciale boten van de HARBOR (als je deze D6 kiest):

- **KING CRAB**
Als de Licentie aankruist, kies je meteen een extra bonus. De andere spelers kunnen deze niet meer kiezen. Daarna kan je tot 3 boten lanceren (zoals elke ander boot).
- **CAPTAIN'S CLUB**
Telkens je Visvangst activeert, ga je op private visvangst. Jij alleen vangt dan 1 vis per gelanceerde boot.
- **RESEARCH VESSEL**
Deze boten zijn gewoon elk 1p waard.
- **BARGE**
Die extra vis is zowel voor Fase 3 als voor private visvangst geldig.
- **INUIT**
Telkens je de B activeert, krijg je een klassieke boot erbij.