

CONSERVAS

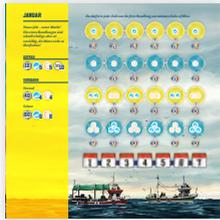
A fishing boat with a blue and red hull is shown on the ocean at sunset. The sun is low on the horizon, creating a warm, golden glow across the sky and water. The sky is filled with large, dramatic clouds in shades of orange, yellow, and blue. The boat is moving towards the right, leaving a white wake behind it. Several seagulls are visible in the sky around the boat. The overall scene is serene and evokes a sense of maritime life.

ANLEITUNG

Deine größte Leidenschaft ist es, deinen Mitmenschen auf der ganzen Welt die Freuden des Meeres näher zu bringen. Dir gehört eine kleine Konservenfabrik an der spanischen Küste, in der du einfach die besten Konserven herstellst. Du bist dabei für den gesamten Prozess verantwortlich, vom Management der Boote, die morgens hinausfahren, über den Fang der Fische bis hin zum Verkauf der Konserven. Du hast dir für jeden Monat Ziele gesteckt, aber es geht dir dabei nicht immer darum, das meiste Geld zu verdienen. Ein nachhaltiger Einfluss auf das Meer ist dir sehr wichtig: Wenn du dem Meer durch Überfischung schadest, schadet das auch deinem Geschäft. Eine ausgewogene Beziehung zum Meer ist dir ausgesprochen wichtig, während du hart arbeitest, um weiterhin die besten Konserven der Welt herzustellen!



SPIELMATERIAL



1 Monatsmärkte-Buch



18 Karten *Boote*



1 Karte *Offenes Meer*



27 Karten *Upgrades*

116 Scheiben, aufgeteilt in:

96 Meerestiere:



20 Wasser



30 Sardine



30 Miesmuschel



20 Kammmuschel



16 Tintenfisch



1 Tagesmarker



12 x 1 Euro



16 x 5 Euro



4 x 10 Euro



1 Seesack

32 Plättchen Geld



WWW.FROSTEDGAMES.DE

discord.frostedgames.de



Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!
Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben?
Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

ÜBERBLICK

Du spielst jede Partie von *Conservas* über mehrere Runden (im Spiel und fortan als „Tage“ bezeichnet), abhängig vom gewählten Monat. Dabei versuchst du, Vorgaben einzuhalten und deine Fischzüge entsprechend zu planen. Nur wenn du am Ende der Partie alle Vorgaben erfüllst, gewinnst du!

JEDER TAG BESTEHT AUS DIESEN 3 PHASEN:



ZUR SEE

Hierbei ziehst du Scheiben (Meerestiere und Wasser) aus dem Seesack und organisierst deinen Fang.



AN LAND

Nun packst du die soeben gefangenen Meerestiere in Konserven, die du an den Markt lieferst oder direkt gegen *Upgrades* eintauschst.



ENDE DES TAGES

Zuletzt zahlst du für die Instandhaltung deiner Flotte. Jetzt vermehren sich auch die Meerestiere.

Am letzten Tag des Monats überprüfst du jetzt: Hast du die Vorgaben des Monats erfüllt? Du findest sie unter der Schwierigkeit *Normal*. Natürlich kannst du auch stattdessen versuchen, die *Schwere* Vorgabe zu erfüllen.

Die Vorgaben sind Geld, Ausbau und Nachhaltigkeit. Geld gibt an, wieviel Geld du am Ende der Partie noch besitzen sollst. Ausbau gibt an, wieviele *Upgrades* bzw. *Boote* du besitzen sollst. Nachhaltigkeit gibt dir vor, wie viele Scheiben welchen Meerestieres am Ende der Partie noch im Seesack sein sollen.





PHASE 1: ZUR SEE – SCHEIBEN ZIEHEN



In dieser Phase ziehst du Scheiben aus dem Seesack und bestimmst, welche davon von deinen Booten gefangen werden und welche du zurück ins Meer legst. Gehe dabei wie folgt vor:

- 1** Ziehe 5 Scheiben aus dem Seesack. Du darfst sie dir ansehen, bevor du mit **2** fortfährst.
- 2** Jetzt musst du dich entscheiden, auf welche Karte du die Scheiben legst. Dafür hast du 2 Optionen:

OPTION A: LEGE SCHEIBEN AUF 1 DEINER BOOTE



Jedes *Boot* gibt unten rechts an, wie viele Scheiben dieses *Boot* fängt. Du musst exakt so viele der gezogenen Scheiben auf das Boot legen (oberhalb der Wasserlinie). Welche dies sind, darfst du frei wählen, auch Wasser. Das ist dein Fang.

Lege die übrigen Scheiben am unteren Rand der Karte ins Meer (unterhalb der Wasserlinie). **Hinweis:** Die Meerestiere, die hier unten liegen, werden sich beim Zurücklegen in den Seesack in Phase 3 evtl. vermehren.

OPTION B: LEGE SCHEIBEN AUF DAS OFFENE MEER

Lege alle Scheiben einfach auf das *Offene Meer* – alle Scheiben sind hier „im Meer“.

- 3** Wiederhole **1** und **2** solange, bis du für jede Karte, also jedes deiner *Boote* und das *Offene Meer*, Scheiben gezogen und zugeordnet hast. Musst du jemals mehr Scheiben ziehen, als noch im Seesack sind? Fülle mit Wasserscheiben auf.

Achtung: Im seltenen Fall, dass du mehr Wasser aus dem Vorrat nehmen musst, als noch dort ist, hast du die Meere überfischt und sofort verloren!

Fahre jetzt mit der **An Land**-Phase fort.

Du darfst dir den Inhalt des Seesacks nicht ansehen!



Du hast 5 Scheiben gezogen und legst diese auf die *El Dorade*. Dabei musst du 2 Scheiben auf das Boot legen. Du entscheidest dich für 1 Sardine und 1 Kammuschel. Die übrigen 3 Scheiben legst du ins Meer, unterhalb des Bootes.



Lege beim *Offenen Meer* einfach alle Scheiben, die du ziehst, auf die Karte. Sie sind alle „im Meer“.





PHASE 2: AN LAND – SCHEIBEN VERWERTEN



Wasser kannst du nicht verwerten. Meerestiere kannst du auf 2 Arten verwerten: Du kannst a) **Konserven an den Markt liefern**, oder b) **Meerestiere gegen Upgrades eintauschen**. Außerdem darfst du dir c) **zusätzliche Boote kaufen**. Du darfst das so oft du kannst und möchtest und in einer Reihenfolge deiner Wahl.

A) KONSERVEN AN DEN MARKT LIEFERN

Du lieferst deine gerade gefangenen Meerestiere in Konserven an den Markt.

Jeder Monatsmarkt hat dabei seinen eigenen Aufbau und spezielle Regeln, die auf der entsprechenden Seite angegeben sind. Für jeden Markt gelten die folgenden Grundregeln:

Jedes Feld des Marktes stellt 1 Bestellung dar und gibt an:

- die Anzahlen und Arten der bestellten Meerestiere,
- wie viel Euro du erhältst.

Wähle 1 freie Bestellung. Du musst mindestens so viele Meerestiere auf deinen Booten haben (Meerestiere „im Meer“ zählen hierbei nicht mit), wie dort angegeben. Entferne sie und lege 1 Scheibe davon auf das Feld. Drehe die Scheibe dabei um, so dass sie die Lasche zeigt und eine Konserve darstellt. Lege die übrigen Scheiben in den Vorrat.

Die geforderten Scheiben müssen nicht alle vom selben Boot stammen.

Die Konserve zeigt an, dass du diese Bestellung bereits erfüllt hast und hier nicht erneut liefern darfst. Die Konserven bleiben bis zum Ende der Partie auf dem Markt liegen.



Du hast 2 Kamm-muscheln mit der Wellenbrecher in Phase 1 gefangen, was genau zur 1. Bestellung der 2. Zeile am Markt passt. Du entscheidest dich, diese als Konserven an den Markt zu liefern, nimmst sie vom Boot und legst 1 davon auf das Feld. Die 2. geforderte Kamm-muschel legst du zurück in den Vorrat. Dann nimmst du dir 2 Euro.

B) MEERESTIERE GEGEN UPGRADES EINTAUSCHEN



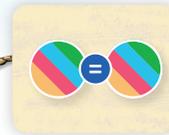
Anstatt an den Markt zu liefern, kannst du deine eben gefangenen Meerestiere auch gegen *Upgrades* eintauschen. *Upgrades* geben dir starke Fähigkeiten während der Partie: Sie erlauben dir, mehr Geld zu verdienen, den Seesack oder deine gefangenen Meerestiere zu manipulieren und vieles mehr.

Auf jedem *Upgrade* ist oben links angegeben, welche Meerestiere du dagegen eintauschen musst. Du darfst hierfür auch Scheiben von verschiedenen Booten eintauschen.

- 1 Tausch-Kosten 2 Name
3 Effekt 4 wie oft und in welcher Phase du den Effekt erhältst.



1 Meerestier deiner Wahl



2 Meerestiere derselben Art (deiner Wahl)



2 Meerestiere unterschiedlicher Arten (deiner Wahl)

Scheiben, die du gegen *Upgrades* eintauschst, legst du zurück in den Vorrat. **Sie werden nicht in den Seesack zurückgelegt!** In manchen Fällen besagt das *Upgrade* auch, dass du die Scheiben, die du eingetauscht hast, stattdessen auf die Karte legst. Die Scheiben verbleiben dann auf der Karte. Nachdem du den Tausch vollzogen hast, lege das ertauschte *Upgrade* vor dir aus, es ist ab sofort aktiv.

Du hast 2 Sardinen mit der El Dorade in Phase 1 gefangen.

Von den 3 verfügbaren *Upgrades* gefällt dir Zweites Netz am besten, da du damit beim ersten Fang jeder Runde 8 statt nur 5 Scheiben ziehen darfst. Hierfür musst du 2 gleiche Meerestiere eintauschen, was zu deinem Fang passt. (Sanierungsmaßnahmen könntest du dir nicht leisten, es erfordert verschiedene Meerestiere.)

Du legst die beiden Sardinen zurück in den Vorrat, um dir Zweites Netz zu ertauschen und legst die Karte vor dir aus.



Platz für *Upgrades*



Jedes *Upgrade* gibt an, in welcher Phase des Tages es verwendbar ist. Du kannst deine *Upgrades* nach ihren Phasen sortieren, um die verfügbaren Effekte besser im Blick zu behalten.

Das *Upgrade* gibt außerdem an, wie oft du seinen Effekt verwenden kannst: Permanent (also so oft du möchtest), 1x pro Tag oder Einmalig (also nur 1x an diesem Tag).

Lass Karten mit einmaligem Effekt, auch nachdem du sie verwendet hast, vor dir liegen. Sie zählen für die Vorgaben mancher Monate, die sich auf die Anzahl ertauschter *Upgrades* beziehen.

Neue *Upgrades* werden erst am **Ende des Tages** aufgefüllt.



Phasen und Häufigkeiten von Upgrade-Effekten

C) ZUSÄTZLICHE BOOTE KAUFEN

Du kannst in dieser Phase zudem neue *Boote* kaufen. Jedes *Boot* gibt hierfür 2 Kosten an: Kaufpreis und Instandhaltungskosten. Den Kaufpreis zahlst du einmalig beim Kauf des *Bootes*. Die Instandhaltungskosten musst du ab dem folgenden Tag (nicht dem Tag, an dem du das *Boot* kaufst) in jeder **Ende des Tages**-Phase bezahlen.

Lege das gekaufte *Boot* zu deinen anderen *Booten*.

Neue *Boote* werden erst am **Ende des Tages** aufgefüllt.

Wichtig: Instandhaltungskosten für *Boote* zahlst du nicht an dem Tag, an dem du sie kaufst, sondern erst ab dem nächsten Tag. Dann aber jeden Tag!

1 2 3 4

5 1

STÖRGERÄT 3

1 Kaufpreis
2 Instandhaltungskosten
3 Name 4 Fangmenge

Die Störgerät kostet dich 5 Euro. Und ab dem nächsten Tag jeden Tag 1 Euro, um sie in Schuss zu halten.





PHASE 3: ENDE DES TAGES



Am **Ende des Tages** bereitest du den kommenden Tag bzw. das Ende der Partie folgendermaßen vor:

- 1 Lege alle Meerestiere, die noch auf Booten liegen, **zurück in den Vorrat**, nicht zurück in den Seesack!
- 2 Lege alles Wasser, das noch auf Booten und im Meer liegt, **zurück in den Seesack**.
- 3 Fülle die Auslage aus *Booten* und *Upgrades* vom jeweiligen Stapel wieder auf, bis wieder 3 *Boote* und 3 *Upgrades* ausliegen.
 - Hast du an diesem Tag keine *Boote* gekauft? Du darfst alle *Boote* ablegen und 3 neue *Boote* vom Stapel auslegen.
 - Hast du an diesem Tag keine *Upgrades* ertauscht? Du darfst alle *Upgrades* ablegen und 3 neue *Upgrades* vom Stapel auslegen.

Ist einer der beiden Stapel leer, mische die abgelegten Karten und bilde daraus einen neuen Stapel.

- 4 Zahle die Instandhaltungskosten aller deiner *Boote*, in einer Reihenfolge deiner Wahl. **Erinnerung:** Du musst keine Instandhaltungskosten für ein *Boot* zahlen, dass du erst an diesem Tag gekauft hast. Kannst du die Instandhaltungskosten für ein *Boot* nicht bezahlen? Dann musst du es ablegen. Du darfst deine *Boote* jedoch nicht freiwillig ablegen. Für dein 1. *Boot* musst du bereits am 1. Tag Instandhaltung bezahlen.



Instandhaltungskosten (hier: 1 Euro)



Diese Scheiben sind „im Meer“. Die Meerestiere im Meer werden sich eventuell vermehren.

- 5 **Meerestiere vermehren sich:** Betrachte alle ausliegenden Meerestiere im Meer (also unterhalb deiner *Boote* und auf der *Offenes Meer*-Karte). **Sind dort von einer Art mindestens 2 Scheiben? Diese Art vermehrt sich.** Dabei vermehrt sie sich stets um 1 Scheibe weniger, als ausliegt. Zum Beispiel:

- 1 Sardine: Keine Vermehrung
- 2 Sardinen: 1 neue Sardine
- 3 Sardinen: 2 neue Sardinen
- 4 Sardinen: 3 neue Sardinen ...

Lege die neuen Scheiben ebenfalls ins Meer. Nachdem du die Vermehrung für jede Art durchgeführt hast, lege alle Scheiben vom Meer zurück in den Seesack.

- 6 Bewege den Tagesmarker 1 Feld voran. War dies bereits das letzte Feld der Leiste, überprüfe die Vorgaben dieses Monats. Beginne ansonsten den nächsten Tag mit Phase 1: **Zur See**.

ENDE DER PARTIE – VORGABEN PRÜFEN

Nachdem du den letzten Tag des Monats beendet hast, ist es Zeit, die Vorgaben dieses Monats zu prüfen. Jeder Monat hat dabei eine besondere Zusammenstellung an Vorgaben, die sich zusammensetzen aus:



Geld-Vorgabe: Hast du mindestens so viel Geld, wie angegeben? Du hast die Vorgabe erfüllt! (Vergiss nicht, in der letzten **Ende des Tages**-Phase für die Instandhaltung zu zahlen!)



Ausbau-Vorgabe: Hast du mindestens so viele *Boote* (links) oder *Upgrades* (rechts) wie auf dem Symbol angegeben? Du hast diese Vorgabe(n) erfüllt. (Einmalige *Upgrades* zählen hierfür ebenfalls.)



Nachhaltigkeits-Vorgabe: Leere den Seesack am Ende der Partie aus und zähle die angegebenen Meerestier-Arten. Sind es mindestens so viele, wie angegeben? Du hast diese Vorgabe(n) erfüllt. (Vergiss nicht, in der letzten **Ende des Tages**-Phase die Vermehrung durchzuführen!)

Hast du alle Vorgaben dieses Monats erfüllt, hast du gut gewirtschaftet und die Partie gewonnen! Falls nicht, hast du leider verloren. Versuche es nochmal!

Willst du dich als wahrer Meister des Fischfanges beweisen, versuche statt den *Normalen* Vorgaben die *Schweren* Vorgaben zu erfüllen.

VORGABEN

Normal



Schwer



Im Januar sind deine Vorgaben beim Normalen Schwierigkeitsgrad:

- Habe mindestens 40 Euro am Ende der Partie.
- Im Seesack müssen sich mindestens 4 Sardinen und 4 Kammuscheln befinden.

Für den Schweren Schwierigkeitsgrad benötigst du stattdessen:

- mindestens 60 Euro
- mindestens 6 Sardinen und 6 Kammuscheln im Seesack



EIN TAG IM LEBEN EINES FISCHERS – BEISPIEL

In diesem Beispiel spielt Finn den 3. Tag des ersten Marktmonats: Januar.



PHASE 1: ZUR SEE

In dieser Phase zieht Finn jeweils 5 Scheiben aus dem Seesack und legt diese auf 1 seiner Boote oder das *Offene Meer*. Da er 2 Boote hat, wird er insgesamt 3-mal Scheiben ziehen.



Das Offene Meer und Finns beide Boote

Finn zieht 2 Sardinen, 1 Kammuschel und 2 Wasser. Mit den 2 Sardinen könnte er sich das *Fischfinder-Upgrade* ertauschen, daher legt er die Scheiben so auf die *MS Bullauge*, dass er beide Sardinen fängt. Die anderen 3 Scheiben legt er ins Meer.



Er zieht die nächsten 5 Scheiben aus dem Seesack: 1 Sardine, 1 Kammuschel, 3 Wasser. Da er unbedingt die Kammuscheln diese Runde vermehren will, aber bei seinem 2. Boot dann viel Wasser „fangen“ würde, legt er die Scheiben auf das *Offene Meer*.



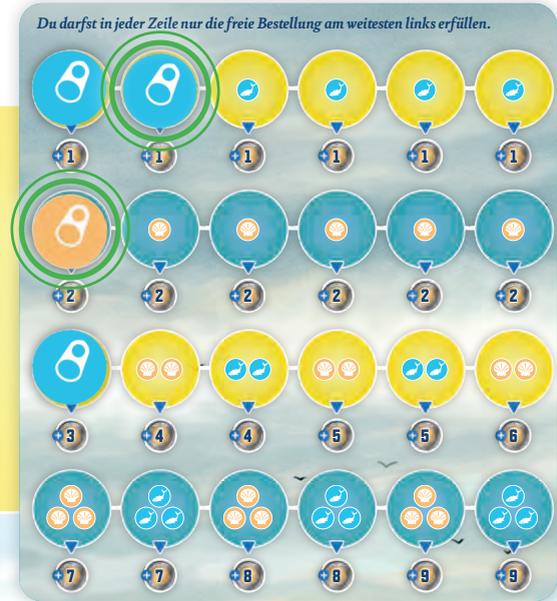
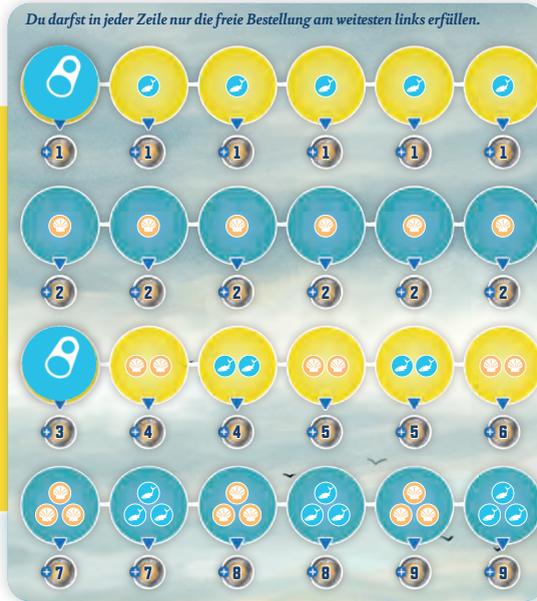
Finn zieht ein letztes Mal 5 Scheiben: 2 Sardinen, 2 Kammuscheln, 1 Wasser. Er muss diese auf sein 2. Boot legen. Er legt 1 Sardine ins Meer, um sich die Vermehrung zu sichern. Beide Kammuscheln möchte er nicht fangen, um diese im Seesack nicht zu sehr auszudünnen. Deshalb legt er 1 Kammuschel ins Meer und die restlichen Scheiben auf das Boot.



Nachdem er jetzt alle seine *Boote* und das *Offene Meer* befüllt hat, geht er zur nächsten Phase über: **An Land**.

PHASE 2: AN LAND

Finn kann jetzt seine gefangenen Meerestiere ausgeben.
Hierfür hat er 3 Sardinen und 1 Kammuschel zur Verfügung.
Zunächst liefert er 1 Sardine und 1 Kammuschel an den Markt und nimmt sich dafür 3 Euro.



In diesem Monat dürfen nur die Bestellungen am weitesten links in jeder Zeile erfüllt werden.

Die beiden übrigen Sardinen möchte Finn gegen ein *Upgrade* tauschen. Er gibt diese ab, um sich das *Fischfinder-Upgrade* zu ertauschen. Damit hat er etwas mehr Kontrolle über die Scheiben, die er zieht.



FEINES MEER



14



Da er keine weiteren Meerestiere mehr gefangen hat, kann er nicht weiter liefern oder tauschen. Er überlegt, ob er noch ein *Boot* kaufen möchte, sieht aber davon ab. Damit geht er über zum **Ende des Tages**.

PHASE 3: ENDE DES TAGES

Zunächst legt Finn das übrige Wasser auf seinen Booten und im Meer zurück in den Seesack und füllt die Auslage an Upgrades wieder auf. Da er keine *Boote* gekauft hat, dürfte er alle *Boote* in der Auslage ablegen, entscheidet sich aber dagegen. Als Nächstes muss Finn 1 Euro Instandhaltungskosten für seine *Boote* bezahlen.



Die MS Bullauge hat Instandhaltungskosten von 1 Euro, die Haihappen hat keine Instandhaltungskosten.

Nun prüft Finn, welche Meerestiere sich vermehren.

Hierzu zählt er für jede Art die Anzahl an Scheiben im Meer. Bei den Sardinen sind es 2 Scheiben, was für deren Vermehrung genügt und er legt 1 weitere Scheibe aus dem Vorrat dazu.



Bei den Kammuscheln zählt er 3 Scheiben und legt daher 2 weitere Kammuscheln aus dem Vorrat dazu. Da er jetzt jede Art geprüft hat, legt er alle Scheiben aus dem Meer zurück in den Seesack. Die Vermehrung ist abgeschlossen.

Finn hat damit diesen Tag beendet und bewegt den Tagesmarker um 1 Feld voran. Nun kann der nächste Tag beginnen!



TAGESABLAUF



ZUR SEE

Ziehe wiederholt 5 Scheiben aus dem Seesack und lege diese auf ein *Boot* oder das *Offene Meer*, bis jede Karte belegt ist.



AN LAND

Verkaufe Meerestiere als Konserven am Markt, ertausche *Upgrades* und kaufe neue *Boote* für deine Flotte.



ENDE DES TAGES

Werfe überschüssigen Fang ab, fülle die Auslage auf und zahle für die Instandhaltung deiner *Boote*. Prüfe, welche Meerestiere sich vermehren (Anzahl im Meer minus 1).

SYMBOLE ERKLÄRT



Zur See



An Land



Ende des
Tages



1 Meerestier
beliebiger Art



2 Meerestiere
derselben Art
(deiner Wahl)



Instandhaltungs-
kosten, zu zahlen
am Ende des Tages
(nicht am Kauftag)



Permanent



1x (bzw. 3x)
pro Tag



Einmalig, an
diesem Tag



2 Meerestiere
unterschiedlicher
Arten (deiner Wahl)



Autor: Scott Almes • Illustrationen: Jorge Tabanera Redondo • Grafikdesign: João Duarte-Silva
DEUTSCHE VERSION: Übersetzung: Frosted Games • Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Jens Bischoff • Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland,
unter Lizenz von Salt & Pepper Games. © 2024 Salt & Pepper Games. All rights reserved.

