

Флот: Улов Кубов: Опасные воды

Во время настройки раздайте каждому игроку лист Рыбацкой деревни в дополнение к другим листам. **Единственный способ** отметить ящики в Рыбацкой деревне – это взять кубик в качестве монеты и вместо того, чтобы получить монету (или две, если у вас есть Магазин наживки) вы можете отметить 1 коробку в Рыбацкой деревне. Это может произойти как на этапе лодки, так и на этапе города. **Вы не можете использовать действие со звездочкой для зачеркивания ячеек в зданиях Рыбацкой деревни.** Ящики в каждом здании должны быть помечены в порядке сверху вниз. Например, для активации лодки требуется 3 отметки Экскурсия по зданию. Как только круг активации здания отмечен, вы можете немедленно использовать способность или действие, предоставляемые этим зданием.

Возможности Строительства Рыбацкой деревни

Кредитный союз: Когда вы используете кубик  , возьмите вместо него 5 монет. Приносит 2 ПО в конце игры

Салун Соленого Капитана: при активации выберите один тип лодки. Всякий раз, когда лодки этот тип лодки. Вы не можете выбирать лодки королевских крабов с этой способностью. Приносит 1 ПО в конце игры.

Аквариум: после использования  стороны кубика поселения заполните следующую ячейку на этом треке. Когда вы заполните звезду, совершите звездное действие. Приносит 1 ПО в конце игры.

Мотель Маяк: В любой момент после активации вы можете вычеркнуть 4 монеты на здании мотель маяк, чтобы получить 4 монеты. Только одноразовое использование. Приносит 1 ПО в конце игры.

Улов Сильвера: всякий раз, когда вы зарабатываете монеты, вы можете использовать 2 монеты, чтобы отметить 1 рыбу на этом здании. Это означает, что эти монеты не заполнены на дорожке монет. Ты можешь разделить заработанные монеты, поэтому, если вы заработали 7 монет, вы можете взять 2 рыбы и 3 монеты. Рыба в этом здании приносит по 1 ПО за каждую в конце игры.

Клуб первого помощника: когда вы заполняете круг активации, вы выполняете Фазу личного улова, так же, как на Яхте капитана.

Чартерные лодки: любая грань кубика судна (с рыбой) теперь может быть использована для закрашивания ячеек с королевским крабом. Вместо использования символа, отображаемого на кубике. В конце игры приносит 2 ПО.

Лодочная прогулка: Вы можете использовать кубик поселения, чтобы заполнить соответствующий гекс вместо использования кубика по обычным правилам. В конце игры ваши очки зависят от того, сколько гексов вы заполнили. $1|2|3$ ячейки = $3|8|15$ ПО

